

GENERATION

HRALI SME NBA2K1

TESTOVALI SME

*Creative Live! Cam
Sync 1080p*

TÉMA

*Pripravme sa
na budúcnosť práce*

VIDELI SME

*Enola
Holmes*

RETRO

*Sonic the
Hedgehog*

SÚŤAŽ



BUĎTE PRIPRAVENÍ!

Čo nám jeseň chystá?

Nech už jeseň prinesie akúkoľvek životnú situáciu, so silnou a stabilnou Wi-Fi sieťou vás nič neprekvapí!



Archer AX10



Deco M5



Nová konzolová generácia s tým najhorším

V zásade platí, že čím sú výrobcovia konzol k sebe bližšie z hľadiska kvality ponúkaného produktu, tak tým horší sú fanboyovia oboch táborov. Pretože... tak to proste je. Minulú generáciu to neplatilo, pretože ponuka Sony bola objektívne atraktívnejšia a o tom sa nebude hádať asi nikto. Xbox boys tak boli ultra defenzívni a Sony boys sa zase nemali dôvod hádať.

Teraz je to však úplne inak. Microsoft totiž objektívne dobehol Sony, disponuje takmer dvojnásobným počtom interných štúdií a má výkonnejšiu konzolu za rovnakú cenu. A to vzbudzuje v oboch táboroch to úplne najhoršie. A to je dosť smutné.

Znamená to totiž, že diskurz na internete je ako mínové pole, kde nemôžete skonštatovať ani objektívny fakt bez toho, aby ste nedostali nálepku. Bohužiaľ!

A inak to v najbližších mesiacoch ani nebude. Všetky karty sú vyložené na stole a už netrpezlivo očakávame vydanie oboch konzol a popri nadšení sa budeme potýkať aj s idiotmi.

Každopádne aj v týchto náročných časoch je tu web Gamesite.sk, s ktorým aktívne spolupracujeme. Tešíme sa, že vás aj v novej generácii konzol budeme môcť zásobovať informáciami a začneme pravdepodobne recenziami nových konzol. Momentálne však pokračujeme v každomesačnej náložii recenzií a zaujímavých článkov. Herná jeseň sa medzitým totiž začala a samozrejme to znamená veľa veľa informácií. Tak čítajte.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Aj Volkswagen má svoje elektrické SUV



Elektrické automobily už nie sú len zábakou pre úzku skupinu zákazníkov, o čom aktuálne svedčí ich 20-percentný podiel na všetkých predajoch. Nie je preto prekvapením, že aj Volkswagen uvádza na trh nové auto zo svojho elektrického portfólia. Model s označením ID.4 je technologicky príbuzný len nedávno

predstavenej Škode Enyaq a je elektrickou alternatívou jedného z najúspešnejších modelov Volkswagenu – modelu Tiguan.

Podľa slov výrobcu má byť ID.4 všestranným automobilom s veľkým vnútorným priestorom a neprehliadnuteľným dizajnom. Na Slovensku sa

bude predávať vo výbave 1st edition za predpokladanú cenu 47 800 eur. Nebude tu chýbať dvojzónová klimatizácia, navigácia, cúvacia kamera a množstvo bezpečnostných systémov, vrátane udržiavania v jazdnom pruhu a núdzového brzdenia.

Na začiatku bude dostupný motor s výkonom 204 koní, čo je s ohľadom na rozmery a hmotnosť auta stále dostačujúca hodnota. Zrýchlenie na stovku za 8,5 sekundy je však s ohľadom na cenu len priemerná hodnota a maximálna rýchlosť obmedzená na 160 km/h nebude prekážať asi len pri rodinnej jazde.

Zaujímavejší je ale dojazd na jedno nabitie, ktorý je vďaka 77 kWh batérii ukrytej v podlahe až 520 kilometrov. V prípade využitia rýchlonabíjačky s výkonom 125 kW si počas polhodinovej prestávky na kávu zvýšite dojazd o vyše 300 kilometrov, takže s autom pohodlne a bez zbytočného zdržania zvládnete aj cestu do obľúbeného Chorvátska.

Hyundai vylepšil hot-hatch i30 N



Jedinečná farba, dynamický vzhľad a poriadna dávka výkonu za rozumnú cenu. Aj po vyše dvoch rokoch od uvedenia na trh je Hyundai i30 N na Slovensku stále veľmi obľúbený, ved' počas prvých šiestich mesiacov tohto roka sa séria i30 N radila medzi jednotku na našom trhu. Výrazne tak prekonal modely ako

Renault Megane RS, Ford Focus ST, Civic Type R. V Európe si za celý čas predaja kúpilo auto už vyše 25 tisíc zákazníkov.

Vynovený Hyundai i30 N prešiel dizajnovými úpravami zameranými nielen na osvieženie vzhľadu, ale aj na zvýšenie výkonu. Po prvý raz je

dostupný aj s 8-stupňovou mokrou dvojspojkovou prevodovkou N DCT, ktorá poskytuje radenie páčkami a prináša tri nové funkcie N performance pre športovejší pocit z jazdy.

Auto dostalo nové 19-palcové kované disky kolies z ľahkých zliatin a odlahčené sedadlá N Light Seats. Zaujímavosťou je, že všetky štyri disky sú oproti diskom minulej generácie ľahšie o vyše 14 kilogramov, na sedadlách firma ušetrila ďalšie dva kilogramy.

Najdôležitejší je, samozrejme, motor, presnejšie 2-litrový prepĺňaný benzínový motor spojený so 6-stupňovou manuálnou prevodovkou, alebo, po prvý raz, aj s novou 8-stupňovou mokrou dvojspojkovou prevodovkou N DCT.

Pri výkone 250 koní a krútiacom momente až 353 Nm je nový Hyundai i30 N stále dobrou voľbou pre zákazníka, ktorý hľadá skutočne živé auto. Dostupná je však aj verzia Performance Package s výkonom až 280 koní a zrýchlením z nuly na 100 km/h za 5,9 sekundy.

Peugeot ukázal svoje najrýchlejšie auto



Bolo len otázkou času, kedy Peugeot predstaví športovú verziu vlajkovej loď, vynoveného modelu 508 najnovšej generácie. Toto auto si špeciálnu verziu doslova pýta vďaka jedinečnému agresívnemu dizajnu. Najnovšie sa tak na trh dostane verzia s označením Peugeot Sport Engineered

a bude zároveň najvýkonnejším sériovo vyrábaným autom značky.

S ohľadom na súčasné trendy si pod kapotou nenájdete klasický benzínový motor, auto získava tú správnu silu z plug-in hybridného riešenia. To v sebe kombinuje 1,6-litrový benzínový štvorvalec s dvojicou

elektromotorov. Základný benzínový PureTech 200 poskytne slušný základ v podobe 147 kW/200 koní, doplnený o dvojicu elektromotorov. Silnejší, s výkonom 113 koní, našiel svoje vzadu, vpredu je verzia s výkonom 110 koní.

Pohon všetkých štyroch kolies, 8-stupňová automatická prevodovka a celkový výkon 360 koní pri 520 Nm. Vďaka tejto kombinácii dokáže auto zrýchliť na 100 km/h za 5,2 sekundy, no maximálnu rýchlosť výrobca umelo obmedzil na 250 km/h. Peugeot 508 je v tejto špeciálnej verzii skutočne živý, čo je s ohľadom na súčasné trendy potešenie pre všetkých automobilových nadšencov.

Netreba však zabúdať, že plný výkon je možný len s nabitou batériou. Jej kapacita je 11,5 kWh a maximálny dojazd na čisto elektrický pohon je len niečo cez 40 kilometrov. V reálnej prevádzke to bude, samozrejme, záležať od štýlu jazdy, podľa testov WLPT je v prípade hybridného pohonu hodnota emisií len 49 gramov CO2/km.

Ťažký rok pre automobily



Od začiatku krízy sa trh s automobilmi stále nedokázal spamätať a hoci prepad nie je extrémny, často sa pohybuje v desiatkach percent. V auguste sa stále prejavil vplyv dovoleniek a určitá opatrnosť pri nákupe firemných automobilov, keďže množstvo firiem má stále

problém prežiť a investície do drahej výbavy radšej odkladá.

A v auguste sa v Európe predalo skoro 900 tisíc automobilov, predaj na Slovensku z toho tvoril len 0,7 percenta. Predaje áut na Slovensku tak v porovnaní

s predchádzajúcim rokom poklesli o skoro 40 percent, kvôli čomu sme skončili na skoro úplnom konci rebríčka krajín Európy.

CeloEurópska štatistika je však aj pri slabších predajoch veľmi zaujímavá a ukazuje smerovanie celého trhu. Najviac sa síce stále darilo benzínovým motorom (49 percentný podiel), no rozdiel medzi naftovými motormi a tými aspoň čiastočne elektrifikovanými sa postupne znižuje. No aj keď je 21 percent pri elektrine krásne číslo, treba si uvedomiť, čo všetko do tejto kategórie spadá.

Nie sú to totiž len plne elektrické autá, ale aj plug-in hybridy, klasické hybridy a po novom aj mild-hybridy, o ktorých sme písali v minulom čísle a k tým klasickým majú veľmi ďaleko. Najpredávanejším autom v Európe bol za mesiac august Volkswagen Golf, ktorý si kúpilo vyše 22 tisíc zákazníkov. Za ním skončil Renault Clio a Peugeot 208, teda dvojica šikovných kompaktných a hlavne pekných áut do mesta.

Pripravme sa na budúcnosť, možno budúcnosť práce



Čo nám chystá tohtoročná jeseň? To je zatiaľ vo hviezdach, ale vzhľadom k aktuálnemu vývoju sa zdá, že nás pandémia koronavírusu len tak neopustí. Dúfajme, že nás to nezasiahne viac, než len opäť povinnými rúškami a tlakom na pobyt čo najväčšieho počtu zamestnancov v domácej kancelárii.

Práca z domova ako nový štandard?

Na rôzne alternatívy práce z domova je potrebné sa pripraviť, lebo veľká zamestnancov sa do svojich kancelárií len tak nevráti a veľká spoločnosť sa "Ofisov" zbavila nadobro. Koronavirová pandémia je síce negatívna záležitosť, ale niektoré pozitíva predsa len má. Okrem toho, že mohli rodičia tráviť viac času so

svojimi deťmi, sa vo veľkom ukázalo, že vzdialená práca je funkčný model. (Čo malo negatívny vplyv okrem iného na výrobcov luxusných oblekov, ale to už je iný príbeh.)

Samozrejme nie všetky práce je možné vykonávať z pohodlia domácej kancelárie, ale pokiaľ si dokážete predstaviť, že by ste svoju pozíciu boli schopní aspoň čiastočne vykonávať z domova, potom je veľmi pravdepodobné, že vás o to váš nadriadený skôr alebo neskôr požiada, pokiaľ už tak neurobil.

Na budúcnosť vás pripraví Wi-Fi 6

Poriadnu Wi-Fi tak nemusíte mať len vo svojej práci, ale aj doma. A keď už budete u inovácií, rozhodne už chodte

rovno do Wi-Fi 6, teda najnovšieho štandardu Wi-Fi 802.11ax, ktorý vám prinesie rýchlejšie pripojenie vďaka vyššej dátovej priepustnosti a minimálne oneskorenie (latenciu). Tým vám zároveň ušetrí prípadné vrásky v situáciách, keď rozhodne nechcete, aby vám vypadol obraz alebo zvuk a stratili ste čo i len na chvíľu kontakt so šéfom alebo potenciálnym dôležitým klientom.

Anglicky hovoriaci vymysleli vcelku príhodný výraz "future-proof", teda "odolný voči budúcnosti" alebo jedným slovom "budúcnostivzdorný". V oblasti Wi-Fi by sa takto dal definovať práve vyššie spomínaný štandard Wi-Fi 6.

A práve zariadenie s Wi-Fi 6 má v ponuke aj výrobca siet'ových zariadení



TP-Link, ktorý je dlhodobo na špičke vývoja v tomto segmente. Pri inovácii svojho domáceho hardvéru na účely špičkového home office môžete voľiť z dvoch možností. Tou prvou je výmena existujúceho routera za rýchlejší, druhou je použitie mesh systému, zostaveného z rovnocenných prístupových bodov (AP).

V prípade prvej alternatívy môžeme z ponuky TP-Linku zvoliť napríklad model Archer AX50, technologickú novinku, ktorá svojimi rýchlostnými parametrami (až 3 000 Mb/s) zásadne prevyšuje schopnosti väčšiny riešení ponúkaných na trhu.

Vďaka technológii OFDM je kapacita pripojenia štvornásobná a súčasný bezproblémový prenos je tak možný na ešte viac koncových zariadení. Práve videochaty a konferencie uľahčí tiež extrémne nízka odozva (latencia) a technológia formovania lúča Beamforming.

Mesh systém Deco pre stabilný signál v celej domácnosti

Ak sa rozhodnete pre alternatívu mesh systému, určite venujte svoju pozornosť sérii Deco, ktorou TP-Link označuje všetky svoje mesh systémy. Tie sa v priebehu dvoch rokov na trhu stali oveľa dostupnejšie a každý si môže vybrať systém podľa vlastných potrieb. Mesh systém pomocou niekoľkých jednotiek vytvorí spoľahlivú Wi-Fi sieť v každom kúte domácnosti.

Výhodou je, že sa nejedná len o jeden centrálny router, ale o dve a viac plnohodnotné a rovnocenné jednotky, ktoré zabezpečia stabilný signál na celej ploche s plynulým prechodom medzi nimi. S mesh systémami budete mať celú domácnosť

pokrytú raz Wi-Fi sieťou s jedným SSID (ak chcete názvom siete), takže môžete so smartphonom v ruke prechádzať medzi miestnosťami a pri tom napríklad volať cez internet alebo sťahovať dáta. Všetky modely Deco je možné ľahko nastaviť a ovládať mobilnou aplikáciou, ktorá je dostupná v češtine i slovenčine.

V mesh systémoch série Deco už nájdete aj modely podporujúce vyššie spomínaný štandard AX, napríklad modely Deco X20 alebo Deco X60. Svoj kus spoľahlivej práce najmä pre účely domácej kancelárie ale odvedú aj niektoré z doterajších riešení podporujúcich predchádzajúci štandard AC (802.11ac).

Stálou medzi týmito mesh systémami je Deco M5 s tromi jednotkami, ktorý pokryje Wi-Fi signálom plochu až 510 m², s dvoma jednotkami tak zvládne pokryť 350 m².

Model Deco M5 poskytuje rýchle a stabilné pripojenie s rýchlosťou až



Deco M5

1267 Mb/s a funguje s akýmkoľvek poskytovateľom internetového pripojenia (ISP) aj modemom. Jeho nastavenie zvládne prostredníctvom mobilnej aplikácie každý užívateľ, pohyb v aplikácii je intuitívny a jednoduchý.

Súčasťou Deco M5 je tiež balík bezpečnostných funkcií TP-Link HomeCare™, ktorý bol vyvinutý v spolupráci s firmou Trend Micro™ a ktorého súčasťou je okrem iného aj antivírusové riešenie a riadenie kvality služieb QoS. Pokročilá rodičovská kontrola tak dokáže obmedziť čas strávený online a blokovat' nevhodný obsah vďaka špecifickým profilom, ktoré možno vytvoriť individuálne pre každého člena rodiny. Spomínaný integrovaný antivírus potom pomáha chrániť proti webovým stránkam so škodlivým obsahom aj platobné transakcie uskutočňované na internete.

Vrcholom pred príchodom štandardu AX bola sada Deco M9 Plus, ktorá vďaka štandardu AC2200 dosahuje maximálnu rýchlosť prenosu dát až 2 134 Mb/s (z toho v pásme 2,4 GHz 400 Mb/s a vo zdvojenom 5GHz frekvenčnom pásme dvakrát 867 Mb/s). Tri jednotky v základnom balení pokrývajú plochu 600 metrov štvorcových. Pre simultánne pripojenie viacerých zariadení slúži technológia MU-MIMO. Sada Deco M9 Plus zvládla prevádzku i u veľmi zaťažených sietí, takže pri podnikovej konferencii nebudete musieť dieťaťu vo vedľajšej miestnosti blokovat' jeho on-line hru. Vďaka šifrovaniu WPA3 sa navyše nemusíte obávať o bezpečie firemných dát, čo iba nahráva pohodlnú prácu z domova.

Nájdete si chvíľku, pozrite sa na svoje aktuálne hardware vybavenie v podobe Wi-Fi routerov a povedzte si: „Je naša domácnosť pripravená na budúcnosť?“

www.budtepripraveni.cz



Deco P9

Philips 5400 LatteGo



Nový plnoautomatický kávovar zo série Philips 5400 s LatteGo pripravuje v domácom prostredí kávu ako z kaviarne stlačením jediného tlačidla.

Vďaka intuitívnemu digitálnemu displeju a revolučnému mliečnemu systému LatteGo plnoautomatický kávovar Philips 5400 mení kávové zrnká na kávový nápoj jednoduchšie ako kedykoľvek predtým. Vyberiete si z 12 lahodných kávových nápojov z čerstvej kávy a prispôbíte si ich presne podľa vašej chuti.

Bratislava, SLOVENSKO – Royal Philips, celosvetový líder v domácych spotrebičoch, dnes uviedol na trh nový plnoautomatický kávovar – sériu 5400 s LatteGo.

Kávovar pripravuje rôznorodé druhy lahodnej kávy, ponúka jednoduchý zážitok z používania, pričom rýchlosť čistenia mliečneho systému LatteGo dosahuje iba 15 sekúnd. Sériu Philips 5400 s LatteGo

ponúka 12 prispôbitel'ných kávových variantov z čerstvých zŕn, od espressa do nadýchaného kapučína a prináša vám priamo domov obľúbenú čerstvú zrnkovú kávu ako z kaviarne bez nutnosti použitia komplikovaného kávovaru.

Marta Kaczmarczyk-Peersman: „V spoločnosti Philips chápeme, aká je dôležitá prvá ranná káva. Rovnako vieme, že dokonalá káva vyzerá pre každého inak, a práve preto sme vyvinuli sériu Philips 5400 s LatteGo.

Nielen že pripravuje lahodnú kávu ako z kaviarne a vie sa prispôbiť chuti všetkých kávových nadšencov, ale intuitívny digitálny displej tento kávovar robí jednoduchým na použitie. S mliečnym systémom doteraz najrýchlejším v čistení je naozaj jednoduché používať kávovar od prípravy až po čistenie, takže všetko, čo potrebujete urobiť vy, je len si vybrať, na akej káve si práve chcete pochutnať.“

Kvalitná káva s perfektnou penou a chuťou

Mliečny systém LatteGo pridáva na vrch vašej kávy hodvábne hladkú penu. V napeňovacej komore sa mieša mlieko so vzduchom vysokou rýchlosťou, aby sa pri správnej teplote a bez striekania na vašu šálku kávy dostala krémová vrstva mliečnej peny. Trvanlivé, 100 % keramické mlynčeky rozomelú čerstvé kávové zrná a doprajú vám ten najlepší zážitok z kávy. Systém Aroma Extract vytvára dokonalú rovnováhu medzi teplotou varenia a extrakciou arómy.

Rôzne typy kávových nápojov prispôbené vašim jedinečným chutiam a preferenciám

Philips 5400 ponúka 12 vynikajúcich káv z čerstvých zŕn. Môžete si vytvoriť štyri používateľ'ské profily, do ktorých si môžete uložiť svoje preferencie, ako je sila, teplota, objem nápoja a množstvo mlieka. Okrem toho funkcia pridania dávky navyše umožňuje posilniť nápoj a pridať výraznejšiu chuť vtedy, keď to najviac potrebujete.

Bezproblémová používateľ'ská skúsenosť

Intuitívny displej Philips 5400 je navrhnutý na jednoduché použitie a umožňuje ľahko vybrať a prispôbovať si kávu. Mliečny systém LatteGo sa ľahko čistí do 15 sekúnd. Len s dvoma časťami a bez skrytých hadičiek môžete mliečny systém LatteGo jednoducho opláchnuť pod kohútikom alebo vložiť do umývačky riadu. Jedinečný filter AquaClean zaisťuje, aby ste si mohli pripraviť až 5 000 šálok bez nutnosti odváňovania, zatiaľ čo odnímateľná varná jednotka umožňuje dôkladné vyčistenie vnútorného mechanizmu.

Navrhnuté s ohľadom na váš životný štýl

Séria Philips 5400 s prvotriednym a elegantným dizajnom LatteGo robí z kávovaru štýlový a elegantný doplnok do každej kuchyne tak, aby sa vaša káva dostala do centra pozornosti!

Gigabyte predstavil nové kompaktné počítače z radu Brix Pro



Kompaktné počítače (a teraz myslíme naozaj kompaktné kúsky) majú svoje miesto nielen na pracovných stóloch vo firmách, ale aj v obývačkách, pracovniach a dokonca aj v izbách hráčov. Malý počítač je možné zložiť si aj svojpomocne, no jeho rozmery budú kvôli rozmerom štandardných komponentov vždy o čosi väčšie, ako keď sa nejaká spoločnosť rozhodne zložiť ho na mieru. Jednou z týchto spoločností je aj Gigabyte a predstavenie ich nového prírastku do rodiny Brix zariadení sme si pozreli na online seminári.

Modelový rad Brix a Brix Pro zariadení je tu už nejaký ten rok a za ten čas si tieto počítače získali viacerých fanúšikov. Vďaka použitiu komponentov špecificky dizajnovaných pre kompaktné rozmery je možné do naozaj malých krabičiek ukryť prekvapivo výkonný hardvér. A s príchodom Thunderbolt 3/4 a PCIe Gen 4 rozhraní už dávajú tieto počítače zmysel aj hráčom.

Brix a Brix Pro zariadenia sa radia medzi tzv. „barebone“ počítače, čo znamená, že tieto zariadenia sú dodávané bez RAM a úložného priestoru, avšak so všetkým ostatným, čo je potrebné na fungovanie. Nové modely Brix Pro sa

skladajú z kovového šasi, v ktorom sa ukrývajú najnovšie Tiger Lake procesory od spoločnosti Intel s integrovanou grafickou kartou Intel Xe (v budúcnosti, samozrejme, prídu aj modely s procesormi AMD Ryzen). Intel Xe čip bude, samozrejme, dostupný iba na modeloch s i5 a i7 procesormi, no komu by nestačil ani tento integrovaný výkon, môže cez Thunderbolt 4.0 konektor jednoducho pripojiť externú grafickú kartu. Alebo rýchle úložisko.

Alebo až 8K displej. Po stránke RAM a úložného priestoru majú potenciálni zákazníci dostupné dva SO-DIMM sloty schopné pojať až 64 GB 3200Mhz RAM a dva M.2 sloty. Dobrou správou je, že Intel Tiger Lake už podporuje PCIe Gen 4, čo znamená, že do jedného M.2 slotu je možné osadiť aj najnovšie SSD disky schopné rýchlostí až 5000 MB/s.

Brix Pro sa môže pochváliť aj najnovším WiFi štandardom, teda WiFi 6 AX a Bluetooth 5.1, vďaka čomu ani nebude nutné ho pripájať na drôtový internet. Ten je však, samozrejme, tiež dostupný, a to cez dvojicu LAN portov na zadnej strane, z ktorých jeden ponúka tradičné Gigabit rýchlosti, no druhý je už 2.5G. A čo sa portov týka, tých má napriek

malým rozmerom nový Brix Pro naozaj neúrekom. Štvorici USB 3.2 Typ A portov na prednej strane sekunduje ďalší pár USB 3.2 Gen 2 Typ A v spojení s Thunderbolt 4.0/USB-C konektorom na tej zadnej. Vpredu sa ešte nachádzajú dva 3,5 jack konektory pre mikrofón a slúchadlá a zadnej časti dominuje štvorica plnohodnotných HDMI 2.0 konektorov, ktoré sú schopné poháňať až štyri 4K displeje s obnovovacou frekvenciou 60Hz. V neposlednom rade sa na zadnej strane nachádzajú ešte konektory pre anténu WiFi/Bluetooth, ktorú je možné vďaka magnetom v anténe a kovovom šasi uchytiť na samotné zariadenie.

To môže byť jednoducho položené na stole, avšak vďaka dodávanému stojanu môže tróniť na stole či policike aj vo zvislej polohe. A kto by chcel Brix Pro ukryť čo najviac, môže ho vďaka podpore štandardného VESA uchytenia nainštalovať aj na monitor, stenu či televízor.

Nové Gigabyte Brix Pro by mali byť dostupné už v nasledujúcich mesiacoch a my sa, samozrejme, tešíme na ich testovanie.

Daniel Paulini

Final Fantasy XVI – Romantiku strieda temnota



Je to neuveriteľné, no Square Enix skutočne ohlásilo Final Fantasy XVI, a to počas konferencie Sony, na ktorej spoločnosť odhalila ceny a dátumy vydania dvoch verzií PlayStation 5.

Pár dní pred udalosťou pozval jeden z režisérův Square Enix všetkých hráčov, aby si nezabudli zapnúť stream, no predpokladalo sa, že je to pre ohlasenie druhého dielu remaku Final Fantasy VII.

Teraz už vieme, že to bolo kvôli Final Fantasy XVI, ktorou celá konferencia aj odštartovala.

Aká bude šestnásta posledná fantázia? Nuž, prvé dojmy boli rozpačité. Ani nie tak z hľadiska sklamaní ako skôr z pocitu netradičnosti. Final Fantasy XVI totiž pôsobí tak, ako keby chcelo priniesť dospelú fantasy zasadenú do chladného, európsky ladeného prostredia.

Zachytili sme aj slová fanúšikov prirovnávajúce hru k Hráč o trón. Na takéto vyjadrenia je skutočne ešte veľmi skoro, no keď sa tak

zamyslíme, možno sú pravdivejšie, než by sme si možno chceli priznať.

Predvedené video, spájajúce prestrihové scény a priamu hrateľnosť, naznačilo prítomnosť chocobov, známych monštier ako Marlboro, Toramu alebo goblinov, návrat vyvolávacích kúziel v epickej škále a mýtus kryštálov ovládajúcich jednotlivé prírodné elementy sveta. Podľa traileru bude Final Fantasy XVI mixovať surovosť Final Fantasy Type-0, príbehovosť Final Fantasy XII, dizajn Final Fantasy XIV a akčnosť Final Fantasy XV. A to neznie zle.

O deji a postavách sa zatiaľ veľmi veľa nevie. Poznáme len meno hlavnej postavy, ktorým bude istý Joshua. Prekvapivo sa v predvedených súbojoch Joshua vždy pred monštrami ocitol sám. Ešte sa nikdy nestalo, aby v hlavnej hre série bojovala proti nepriateľom len jedna postava.

Samotný súbojový systém pokračuje v evolúcii načatej v 15tke a zdokonalenej v remaku 7čky, pričom tentokrát už

budú mať súboje vážne bližšie k Bayonette alebo Devil May Cry, než ku klasickým dielom Final Fantasy.

Dúfame, že Square ešte nehodilo ťahové súboje, respektíve systém ATB, v rámci tejto série na smetisko dejín. To by bola škoda.

Podľa všetkého tu veľkú úlohu opäť zohrajú vyvolávacie kúzla, nazvané Eikony. Vlastne to ani nebudú kúzla, skôr schopnosť určitých postáv premeniť sa na jednu z tradičných majestátnych bytostí.

Vo videu sme mohli zahliadnuť Shivu, Titana, Phoenixa a Ifrita. V podstate aj samotné logo hry zobrazuje Phoenixa a Ifrita bojujúcich proti sebe, a to znamená, že ich rola v príbehu bude po mnohých rokoch asi opäť významná.

Final Fantasy XVI bolo plánované pre PlayStation 5. Existujú ale indície, že hra sa po nejakom čase ukáže aj na iných platformách, minimálne na PC. Ukážka totiž bežala na PC.

RE8 možno aj na súčasné konzoly



Capcom počas konferencie na Tokyo Game Show 2020 ohlásil, že hľadá spôsoby, ako by mohol dostať chystaný Resident Evil: Village aj na PlayStation 4 a Xbox One. Pôvodne bola totiž hra ohlásená len na PC, PlayStation 5 a Xbox Series X|S, a to pre technickú náročnosť. Tvorcovia posunuli hru oproti predchádzajúcemu Resident Evil 7: Biohazard poriadne vpred, hlavne čo sa týka textúr a nasvietenia, a preto o súčasnej generácii už neuvažovali. Názor už ale zmenili a radi by tak videli hru aj na súčasných platformách, hoci, ako sa aj sami vyjadrili, nič nesľubujú. V poradí ôsmy diel hlavnej série sa presunie do zlovestnej dedinky kdesi v Európe, ktorá bude plná temných bytostí ako sú vlkolaci, upíri a rôzni démoni. Hra vyjde v priebehu budúceho roka.

Microsoft kúpil Bethesda



O jeden z najväčších šokov (nielen) tohto roku sa postaral Microsoft, ktorý odkúpil spoločnosť Zenimax. Pod Zenimax okrem iných štúdií patrí aj Bethesda, čo znamená, že Microsoft sa týmto stáva vlastníkom legendárnych herných značiek ako Fallout, The Elder Scrolls alebo Doom. Znamená to, že sa budúce hry týchto značiek automaticky stanú exkluzivitou Xbox Series X|S? Nuž, nie je to také úplne jednoznačné. Od spoločnosti sme počuli, že to bude záležať od samotných hier. Dá sa predpokladať, že skutočné ťaháky ako Starfield či ďalší Doom bude chcieť Microsoft podržať na svojej platforme. A niet sa čo čudovať, Zenimax odkúpili za 7,5 miliardy dolárov. Minúť toľké peniaze, aby ste hry následne vydávali aj na taký PlayStation, sa javí nepravdepodobné.

God of War: Ragnarök



Budúci rok sa budú diať veci. Dôjde totiž na úplné predstavenie pokračovania zatiaľ posledného God of War z PlayStation 4, v ktorom sa Kratos vydal na cestu severského Germána. Aj keď nepoznáme oficiálny názov hry, slovo Ragnarök objavujúce sa počas ohlasenia dáva jasne najavo, že ťahové plány za polárnym kruhom ešte neopustíme. O hre sa vlastne nevie nič, no spomínané slovo môže napovedať, že to nebude žiadna prechádzka ružovým sadom, cez ktorý preteká rieka z čokolády. Ragnarök je totiž názov bojov medzi pohanskými bohmi, ktoré spôsobia koniec sveta a následne započnú zrodenie úplne nového. Že by sa snád Kratos zúčastnil tejto legendárnej vojny? Nechajme sa prekvapiť. Všetky potrebné informácie nám štúdio SIE Santa Monica prezradí až budúci rok.

RPG zo sveta Harry Potter



O údajnej novej hre zo sveta Harryho Pottera sme vás už informovali v jednom z minulých výťahov a teraz sme radi, že sa naše informácie ukázali ako pravdivé. Počas konferencie Sony bolo ohlásené, že štúdio Avalanche, ktoré stojí napríklad za hrou Toy Story 3, pripravuje akčné RPG Hogwarts Legacy. Nebude to teda priamo hra o Harrym Potterovi, no bude obsahovať typické čary-máry univerza Wizing World, známe z kníh a filmov od J.K. Rowlingovej. Hogwarts Legacy ponúkne otvorený svet pozostávajúci zo školy Rokfort a priláhlých oblastí ako je dedinka Rokville alebo aj Zakázaný les. V hre budeme študentmi mágie a budeme sa učiť kúzlit, vyrábať elixíry, či krotiť magické bytosti. Veľkú úlohu by tu mal zohrať systém morality. Hogwarts Legacy vyjde na PC, PS4, PS5, XONE a XSX|S.

Remake Princa z Perzie



Ubisoft napokon po mnohých leaknutých informáciách oficiálne ohlásil remake klasickej akčnej hry Prince of Persia: Sands of Time z roku 2003. Hru pripravuje indická pobočka Ubisoft Mumbai & Pune a jej cieľom je vydať ju 21. januára na PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series X|S. Nebudeme klamať, predvedený trailer nás veľmi nepresvedčil. Hra zatiaľ vyzerá ako ranná PS4 hra so strnulými výrazmi na tvárach postáv a neohrabanými animáciami, čo rozhodne nie je to, čo by fanúšikovia legendárneho dielu čakali 17 rokov po vydaní pôvodnej hry. Pochopiteľne sme si slabé kvality nevšimli len my, ale prakticky všetci, a tak internet pomaly zaplavovali meme obrázky. Do vydania je však stále kopec času, takže nakoniec z toho môže byť dôstojná prerábka.

Remaster Mass Effect v 2021



Údajný remaster pôvodnej trilógie Mass Effect bol vraj posunutý na budúci rok, a to z dôvodu zvýšenia kvality produktu. Fámmy nemáme radi, keďže povedať si môže hocikto čokoľvek a hneď je z toho bombastická správa na štyri strany. O remasteri série Mass Effect sa však šušká už veľmi dlho, a to z rôznych nezávislých zdrojov. Navyše, po veľkom fiasku s Anthem v súčasnosti BioWare potrebuje veľkú predajnú hit ako sol'. Poriadny remaster ich najslávnejších moderných hier sa zdá ako to najpovolanejšie. Pôvodne mala hra byť ohlásená už skôr a vyjsť mala v októbri, no BioWare nakoniec usúdilo, že kvality nezodpovedajú požadovaným štandardom a vyhradilo si dodatočný čas na vylepšenie. Remaster je stále v teoretickej rovine, no N7 Day sa blíži a s ním možno aj ohlasenie.

Sonic the Hedgehog

DRZÝ JEŽKO



Je pre mňa dnes nesmierne náročné vžiť sa do retro článku o takzvanej druhej strane barikády začiatkov vôbec prvej hernej vojny našej histórie. Začnime preto krátkou retrospektívou, ktorá pre mnohých bude skôr zopakovaním hrubých faktov, ale ak sa medzi vami nájde čo i jeden, kto za výrazom „Console Wars“ (v preklade „vojna konzol“) nevidí nič konkrétne, budú nasledujúce vety stáť za to.

Písal sa rok 1990 a takzvaná gaming kultúra zažívala istú formu renesancie. Pád spoločnosti Atari na tvrdú zem reality konzumného nezáujmu sa vo svetle pokrokových technológií pozvoľna transformoval do nových príležitostí ako sa zabaviť bez toho, aby ste museli hádzať kovové mince do drevených krabíc s jednou jedinou videohrou. Na scéne žiarilo logo spoločnosti Nintendo, ktorej kult osobnosti definoval vianočné nákupy drvivej väčšiny detí na území US a samozrejme aj v

Japonsku. Konzola Nintendo Entertainment System, alias NES, bola predĺženou miechou zaprášených CRT televízorov a

duo Super Mario a Luigi vyskakovalo z cereálií, animovaných seriálov a nápisov na posteľnom povlečení. Kde však nie je



konkurencia, sotva môže naplno prepuknúť dlhodobá spokojnosť samotných hráčov a v čase, kedy sa Nintendo pripravovalo na očakávané vydanie hry Super Mario Bros. 3, určenej pre ich štartujúci systém Super Nintendo, tak mu na domácej scéne začína jemne komplikovať zisky firma SEGA. Ich 16-bitová odpoveď na rovnako výkonné Nintendo dostáva označenie Genesis (pre nás platil názov Mega Drive) a jediné, čo mu chýba k úplnej kompletnosti, je plnohodnotný maskot. Postavička, ktorá by definovala istú formu odlišnosti od konkurencie a zároveň by bola schopná očariť minimálne rovnako ako inštalatér v červených montérkach. Jednoducho charakter, aký si SEGA môže hrdó vylepiť na obaly od hier a konzol bez páťosu a trápnoty. Takéto a im podobné vety sa toho času nahrnuli pred kanceláriu dizajnéra s menom Hirokazu Yasuhara a jeho úlohou bolo doslova vysediť maskota, ktorého dnes poznáme pod menom Sonic. Mimochodom, dnes už viac než päťdesiatročný Hirokazu sa dávno po tom stal platným členom tímu Naughty Dog, kde mimo iného pomáhal tvoriť sériu Jak and Daxter a Uncharted: Drake's Fortune.

Tam, kde Nintendo cielilo na peňaženky rodičov svojich ratolešť, sa SEGA snažila preniknúť do vyššieho vekového priemeru, čím sa portfólio ich softvéru dalo označiť za oveľa dospeljšie a rovnako tak krvavejšie (neskôr im to prinieslo niekoľko súdnych procesov a zárodky dnes už notoricky známych a fakticky nevzdelaných odporcov videohernej kultúry). Mega Drive preto potreboval hrdinu, čo nie je práve model dobráka s misou plnou cukríkov a hravých tónov, a tak zrod drzého ježka, čo sa usmieva tak nejako neúprimne, trval dlhšie než zrod jeho prvej videohry.

Áno, je to tak. 2D plošinovka Sonic the Hedgehog, ktorej vydanie sa datuje na polovicu roku 1991, sa po väčšinu vývoja tvorila bez finalizácie samotnej hlavnej postavy. Najprv bolo totižto nutné nájsť onen recept na konkurencieschopnú hrateľnosť, ktorá by dokázala hrdó súperiť s toho času už celosvetovo populárnou sériou Super Mario Bros.

Muselo to byť hravé, nenáročné na ovládanie, graficky originálne a zároveň chytľavo zábavné. Splniť aspoň časť týchto špecifických bodov na zozname požiadaviek vedenia sa ujal programátor a dizajnérka legenda Yuji Naka, ktorého by ste dnes našli pracovať u gigantkej korporácie Square Enix. S odstupom toho kvanta zožltnutých kalendárov sa jeho práca zdá byť o to viac komplikovanejšia, zvlášť ak si uvedomíme komplexnosť a genialitu hier z hlavy Shigeru Miyamota, vedúcej osobnosti firmy Nintendo a dnešnej dizajnárskej superstar. Yuji Naka sa však evidentne nezľakol a ponúknutú



SEGA Commercial
+ Sega Vs. Nintendo

šancu na presadenie svojho mena využil maximálne, ako sa len dalo. Primárny nápad na zasadenie semiačka koncepcie prvej hry s modrým ježkom pritom Yuji objavil počas návštevy zábavného parku. Práve tam pozoroval spleť dráh rolujúcich vozíkov plné pištiacich detí a dospelých, čím sa mu v hlave zrodil onen nápad previesť koncept horskej dráhy do interaktívnej podoby.

Rozobraná atrakcia

Sonic the Hedgehog ponúkal šesť dizajnom odlišných úrovní, ktorých ústrednou linkou bola akási rozložená horská dráha. Autori si pri jej tvorbe skutočne naprojektovali akúsi obdobu atrakcie plnej slučiek a vertikálnych kružníc s previsom, ktoré však rozsekali na niekoľko menších častí tak, aby ich následne zapasovali do spomínaných levelov. Ešte než bolo isté, že po takejto dráhe bude behať nejaký ježko, dizajnéri dobre vedeli, že hlavný hrdina musí byť nesmierne rýchly a to až do momentu, kedy



hráč samotný nespraví nejakú chybu. A tu vznikla vôbec najzásadnejšia odlišnosť od Super Maria, ktorého hrateľnosť spočívala v postupnom ukrajovaní z máp a využívaní okolitých predmetov. V prípade Sonica však ide o frenetický beh s občasnou dilemou pri voľbe ideálnej trasy a samozrejme návykom okolo zbierania zlatých krúžkov – asi jediný zásadný moment, kedy autori pozerali cez rameno konkurencie. Prestaňme sa už tváriť, že ikonický modrý ježko neexistuje a podme si jeho iritujúci úškl'abok zapasovať do celku hry samotnej.

Čo na tom, že pôvodné nápady na hlavnú postavu počítali s obéznuou pandou, ktorá sa kotúľala po dráhe ako nemotorná guľa. História je daná a finalizácia produktu našťastie vyplula Sonica a nikoho iného. Ak sa pozrieme na samotný dizajn tejto

dnes už rovnako kultovej postavičky, ktorá si dokonca nedávno vyslúžila aj vcelku obstojnú filmovú adaptáciu (produkcia sama o sebe nebola síce bez problémov, ale výsledok dozaista stojí za zmienku), tak jej výzor je stelesnením doby, v ktorej vznikla.

Sonic vyzerá ako protiklad toho spomínaného Taliana s večne optimistickým výrazom v tvári. Jeho rotujúce bodliaky na chrbte sa behom stotiny zmenia na nezastaviteľnú pílu smrti a všetko ostatné v hráčoch evokuje chuť nechať ho bežať, čo najdlhšie sa len dá. Proklamovaný a drzý úsmev bude už navždy pripomínať v istom momente dosť útočnú sériu reklám, ktoré SEGA nasadila na území USA s cieľom zosmiešniť úhlavného konkurenta a štýlové červené topánky, aké si dnes môžete zakúpiť aj s logom známeho



výrobcu tenisiek, sa stali symbolom nezastaviteľnej energie. Čo tým chcem povedať? Sonic a jeho kohorta – zámerne som nespomínal obdobu konkurencie pre Bowsera, teda šaleného doktora Robotnika (vo filme ho slušne stvárnil Jim gumová tvár Carrey), sa vo svetle času dokázali presadiť rovnako tak ako sám Super Mario.

Dokázali to aj cez fakt, že SEGA nakoniec celú tú niekoľkogeráčnú vojnu s Nintendom prehrala a bola nútená prestať produkovať vlastný hardvér a uchýliť sa výhradne k softvéru.

V dobe, kedy sa Sonic pretáhal s Mariom o zlaté mince a krúžky, som bol práve na strane milovníka talianskej kuchyne a jediný kontakt so zákopom opatreným vlniacou zástavou firmy SEGA spočíval v možnosti zájsť si zahrať ku kamarátovi zo školy.

A viete, čo je na tomto celom zaujímavé? Počas hrania Sonica som nemal vôbec potrebu niekomu vysvetľovať, ako je Mario lepší než nejaký ježko a ako je tá či ona spoločnosť zaujímavejšia než iná. Jednoducho som objavil ďalšiu a po stránke hrateľnosti rozhodne originálnu značku, a preto som sa k nej rád vracal vždy, akonáhle to bolo možné.

Dnes už sme v drvivšej väčšine spotrebiteľia, čo sú schopní prijať do svojho srdca všetko bez rozdielu pôvodu vzniku daného softvéru – plus mínus nejaký ten mierny konzolový rasizmus, avšak v dobe, kedy zúrila spomínaná „vojna konzol“, sa na západe, aj pod silným vplyvom PR, zasadzovala do hláv detí a dospievajúcich účelová segregácia hardvéru s cieľom vyšších ziskov.

Bez tejto skutočnosti, ak by jedna firma netúžila rozdrviť tú druhú, by však sotva mohol vzniknúť hrdina formátu Sonica.

Verdikt

Legendárny ježko, behajúci po rozbitej horskej dráhe, ostane už navždy súčasťou dospievania mnohých z nás.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	SEGA	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Netradičný level dizajn	- nič	
+ Hlavná postava		
+ Grafika a zvuk		
+ Hrateľnosť		
+ Náročnosť		
HODNOTENIE:		
★★★★★		



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

Microsoft Flight Simulator

HRA ROKA NIELEN PRE MILOVNÍKOV SIMULÁTOROV A LIETANIA



Len tak vzlietnuť do oblakov a prevetrať si hlavu. Vybrať si akékoľvek letisko ako štartovaciu či cieľovú destináciu, zdvihnúť do oblakov obrovský Boeing a letieť. To všetko bolo zatiaľ možné len v predpotopnej grafike spred niekoľkých rokov. Ale teraz sa to všetko zmenilo. Sny sa stávajú skutočnosťou, je rok 2020 a prichádza najnovší Microsoft Flight Simulator.

Dočkali sme sa!

Dlho-predlho sme museli čakať, kým sa niečo podobné udialo. Microsoft Flight Simulator (MFS 2020) do roku 2007 vychádzal pravidelne, respektíve pri starších verziách sme sa dočkali všakových rozšírení. No práve X verzia bola jednou z posledných, ktoré mnohí hráči hrávali doposiaľ. Štrnásť rokov stará videohra ponúkala už oklieštené možnosti ako po vizuálnej stránke, tak aj po hernej. I tak sa našlo množstvo hráčov, ktorí na ňu nedali dopustiť. No je rok 2020 a už by sa

patrilo vymyslieť niečo nové a lepšie. Microsoft preto pred pár rokmi zobral túto výzvu vážne a práve vďaka tomu tu dnes máme najnovšiu verziu. Vďaka!

Inštalácia ma takmer rozplakala

Ako už napovedá názov, hneď vieme, kto má titul na svedomí. A inštalácia prebieha, ako inak, priamo z obchodu Microsoft Store. S touto distribúciou mám už nejaký ten piatok problém, pretože vždy sa niečo pokazí.

Neviem, či za to môže tá osoba medzi klávesnicou a stoličkou, prípadne niekto iný, no takmer polovica hier z tohto obchodu vykazuje pri inštalácii akúsi anomáliu. No a MFS 2020 nebol výnimkou. Kto by to povedal, že po vložení kódu do obchodu budem musieť reštartovať počítač. Nemal som rovno defragmentovať disk a spustiť pre istotu aj Scandisk? No, žarty bokom, trochu som toho pretrpel, no konečne sa

všetko spustilo. Inštalácia vám z disku odhryzne viac ako 120 GB. Tie sa po spustení hry začnú pomaly sťahovať a tento čas môžete využiť napríklad na spravenie si kávy, dlhší čas na toalete a prečítanie si pár časopisov. Áno, moja internetová linka zvládne kopec dát za sekundu, no MFS 2020 inštaluje údaje do hry po rôznych častiach a tak to trvá relatívne dlho.

Konečne som v hre!

Trvalo to, no do hry sa mi konečne podarilo dostať. Prvé, čo ma zarazilo, bola neúmerne čakacia doba. Priznám sa, Microsoft Flight Simulator som inštaloval na pevný disk, nie na SSD, takže túto škôlčku chybu radšej neurobte. Je to naozaj rozdiel a nahrávanie vám vie poriadne natiahnuť čas.

Ako nováčik som najprv skúsil, samozrejme, tréning. Ten obsahuje osem rôznych častí od učenia sa ovládania stroja až po samostatný let. Nepodceňte

to! Už len samostatný let je pomerne náročný a na klávesnici si budete lámať prsty. Ak máte profesionálne nástroje na virtuálne lietanie, ako je napríklad Alpha Flight Controls spoločne s Logitech G Saitek Pro, pôjde vám to jednoduchšie.

Ovládanie je naozaj komplexné a lietadlo vám nič nedaruje. Stlačíte tlačidlo na otočenie lietadla o trochu dlhšie, ako by ste mali, a narobíte si kopec problémov. Pri lietaní aj vo virtuálnom svete platia zákony fyziky a tak si vždy dvakrát rozmyslite, či si tréning radšej nezopakujete.

Gamepad je mojou záchranou

Keďže ovládanie na klávesnici je krkolomné a profesionálne nástroje na ovládanie simulátorov nemám, skúsil som do počítača zapojiť gamepad. A „čuduj sa svetu“, ono sa to zrazu ovláda jednoducho! Ovládanie cez gamepad je oproti klávesnici jednoduché, ba priam až arkádové. Keď na klávesnici stlačíte tlačidlo príliš dlhšie, celé lietadlo sa vám začne točiť.

Vyrovňovanie je potom príšerná otrava a musíte v podstate tľukať do jednotlivých klávesov a hrať ako na klavíry. Naopak, ovládanie gamepadom je až malinou. Na druhej strane som mal občas pocit, ako by to bolo až príliš zjednodušené. Ale teraz ruku na srdce, keď chcete vydať takúto hru na konzolu, musíte ovládanie zjednodušiť tak, aby hráči pri televíznych obrazovkách nedostávali infarkty a nerozbíjali svoje drahocenné konzoly.

Kombinácia klávesnica, myš a gamepad je asi najvhodnejším ovládaním pre obyčajného človeka, akým som ja. Lietadlo ovládáte páčkami, niektorými gombíkmi a veci, ako sú komunikácia s vežami, brzdenie, pridávanie otáčok motora a ďalšie zas klávesnicou a myšou.

Celý svet na dlani

Po absolvovaní všetkých tréningových postupov sa môžete vydať do reálneho sveta. Ešte raz prízvukujem, dávajte si veľkú pozor na to, aby ste všetky tréningové misie zvládli. Tie absolvujete v lietadla Cessna, ktoré je jednoduché a základné. V podstate je to taký základ, ktorý na pilotovanie potrebujete. V kabíne vidíte všetky potrebné údaje, ako sú aktuálna výška, rýchlosť otáčania vrtule, kompas, rádio a ďalšie.

Proste všetko to, čo potrebujete a vystačíte si s tým. V momente, keď však zvolíte iné (čo i len o trochu zložitejšie)



lietadlo, pripravte sa na nálož nových ovládacích prvkov. Či už mapu, ktorá vám pomôže orientovať sa, alebo vylepšený radar. To všetko so sebou nesie kopec starostí, ale aj radostí. Počas pilotovania môžete zapnúť AI režim, ktorý za vás bude pilotovať. To je však nuda a je vhodný len vtedy, keď si potrebujete odskočiť na toaletu, spraviť snímku obrazovky či obdivovať okolie.

Tá nekonečná sloboda

Najviac sa mi páči režim „World Map“. Tu uvidíte celú mapu sveta s takmer každým letiskom, ktoré existuje. Letisko Vajnory, Košice, Piešťany, letisko v Bratislave či dokonca letisko Malacky. Všetko tu je! Vy si len zvolíte, odkiaľ chcete letieť a kam, akým strojom a hor sa letieť. No to nie je všetko.

Viete si tu nastaviť „multiplayer“ a tak uvidíte iných hráčov, prípadne si nastaviť si „air-traffic“ podľa skutočných údajov, ktoré sú momentálne k dispozícii. A to je teda niečo! Rovnako viete nastaviť aj aktuálne počasie či čas letu. Chcete vyskúšať turbulencie? Žiaden problém, je tu búrka! Čas a počasie sa totiž odvíjajú od dát, ktoré sú k dispozícii, a ak si chcete zalietat' pri západe slnka, ale je noc, musíte sa trochu vrátiť v čase.

Ďalej tu nájdeme režim Courch-level, v ktorom zbierate body v rôznych aktivitách a pretekáte sa s najlepšími pilotmi sveta. Je to však pomerne náročný režim, takže pozor na to.

Alebo tu nájdete už vyššie spomínaný tréning vašich schopností viesť lietadlo či obchod s doplnkami do hry. To si tvorcovia mohli odpustiť a za plnú sumu nám dať všetko. No na druhej strane je v hre toľko obsahu, že ak ho budete mať opozieraný, ďalší si isto radi dokúpíte.

Obtážnosť nás možno prekvapí

Hra je v podstate náročná na hardvér. Počítač „kúri ako divý“ a s GTX 2070 spoločne so šesťjadrovým procesorom Ryzen 5 3600 som si mohol dovoliť najvyššie detaily vo Full HD rozlíšení. Lepšie sú už len „ultra“. Aj tu mi sem-tam FPS padli pod 30, hoci sa to stalo len vo väčších mestách. Po čase si hra načíta všetko, čo potrebuje a ide o niečo lepšie. Samozrejme, môžete si dať detaily aj na nižšiu úroveň, no to by som si Microsoft Flight Simulator nevychutnal tak, ako by som chcel. Samozrejme, veľkú úlohu v tom celom zohrala aj moja prvotná chyba – inštalácia na HDD.

Záverečné hodnotenie

Na nový Microsoft Flight Simulator som čakal dlhé roky. Konečne môžem obdivovať detailný svet z oblakov a virtuálne vzlietať či pristávať na tých najlepších strojoch a najznámejších letiskách sveta. A to všetko v najkrajšej možnej grafike, akú momentálne môžeme mať. S pár mínusmi, nad ktorými iba mávnem rukou, je MFS 2020 pre mňa momentálne hrou roku – prepáč, The Last of Us II.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
letecký simulátor	Microsoft	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nádherná grafika	- nekonečne dlhé nahrávania	
+ kopec strojov na lietanie	- obrovská masa údajov na disku	
+ možnosť ovládania cez gamepad	- inštalácia cez Microsoft Store	
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Crusader Kings 3

TOTO JE STREDOVEK, NA KTORÝ SME ČAKALI



Kráľ je mŕtvý, nech žije kráľ! Jeden z najväčších hráčov na poli stratégií Paradox po ôsmich rokoch prichádza s novým dielom série Crusader Kings, ktorá plní fantázie ľudí milujúcich stredovek a role-play. Crusader Kings 3 je unikátna hra a prvý titul od Civilization VI, ktorý ma dokázal k monitoru prikoval' na desiatky hodín.

Začnem veľmi klišeovito, ale na Crusader Kings 3 som sa naozaj tešil. Už niekoľko rokov ma baví písať vlastné príbehy v Civilization a medzi moje obľúbené hry patrí aj tak trochu béčková séria The Guild, kde sa zhostíte života obyčajného človeka v stredoveku a intrigujete, prepracováate sa po spoločenskom rebríčku a zabezpečujete čo najlepší život pre vašu rodinu a jej pokračovanie. A ak si to tak vezmeme, tak pokračovanie dnes už kultovej stratégie od Paradoxu je vlastne akýmsi mixom týchto dvoch hier. Na steroidoch. Okej, okej, pod'me pekne poporiadku. Crusader Kings 3 je jednoducho (no nie jednoduchá) stratégia a RPG v jednom, v ktorej je vaša úlohou

zabezpečenie prežitia vášho rodu. A čo budete robiť, aby ste to dosiahli, je už len a len na vás. Na výber máte dve štartovacie doby – roky 867 a 1066 – a množstvo historických kniežat, kráľov a podobných dôležitých mužov, ktorí si mysleli, že majú moc. Tí, samozrejme, ešte nevedeli, že sa raz v „reimaginácii“ histórie stretnú s Pavlom II. Šialeným, ktorého jediným cieľom bolo rozosievať svár a chaos po celej úlohe v úlohe moravského kniežata Vratislava II. Pardon, nechal som sa uniesť.

Učesané rozhranie

V každom prípade, zvolíte si svoju začiatočnú pozíciu (niektoré sú ťažšie, niektoré ľahšie), nastavíte obtiažnosť, rôzne podmienky a idete na to. Tretí diel je o poznanie prístupnejší ako dvojka, ale aj tak vám najskôr odporúčam vyskúšať si tutoriál, ktorý vás prevedie situáciou v Írsku a vysvetlí aspoň tie najnutnejšie základy. A na rozdiel od toho v dvojke vás aj čosi naučí. No a nechcem vám radiť príliš, ale potom by som skúsil jeden

zo šiestich prednastavených scenárov a s ním spojeným štartovacie body.

Učiť sa a zvykať si vlastne budete úvodné hodiny a hodiny, takže sa potom neľakajte, keď na vás občas vyskočí nejaká tá tabuľka s dobre mienenou radou. Verte mi, aj napriek tomu, že mám z druhého dielu čosi odohrané, pomohli. Crusader Kings 3 je naozaj komplexný titul, do ktorého úplne preniknete až po dlhom čase. Je to však jednoduchšie aj vďaka výborne upravenému rozhraniu, hoci, samozrejme, zablúdiť v jednotlivých tabuľkách a zoznamoch môžete aj tak a kým objavíte všetky taktiky a kombinácie možností, ako dosiahnuť cieľ, tak to potrvá.

Stredoveké pieskovisko

Paradox nám opäť ponúka obrovské pieskovisko, kde je len a len na vás (už sa opakujem, viem), čo s ním urobíte. Nemáte pred sebou žiadnu príbehovú kampaň, kde by malo byť vašim cieľom ovládnutie sveta alebo niečo



podobné. Keď som si napríklad vybral už spomínaného Vratislava, rozhodol som sa, že by som chcel ovládnuť Maďarsko a zabrániť sformovaniu Uhorska.

Prečo? Nuž, pretože môžem. A aj sa mi to podarilo. Síce až o sto rokov neskôr, s tretím potomkom a potom, ako som víťazoslávne vpadol do konfliktu dvoch vyčerpaných susedov, ale podarilo. Takýchto cieľov si viete stanoviť mnoho a podporujú tak veľkú znovuhrateľnosť.

A tak hráte, staráte sa o armádu, vyberáte si rytierov, radíte sa s koncilom, dojednávate manželstvá, kujete pikle na pápeža, plánujete budúce vojny, snažíte sa zbaviť nepohodlných členov rodiny, rozdeľujete tituly, a, samozrejme, čo je najdôležitejšie, dávate si pozor, aby po vás mal kto dediť.

Vaším najväčším nepriateľom je smrť a ak vás prekvapí v momente, keď budete bez nasledovníka, nasleduje koniec hry. A do toho sem-tam riešite náhodné udalosti, v ktorých máte často možnosť voľby a šancu na príjemné bonusy.



z diplomacie, vojny, vladárstva, intrigovania, a učenia sa. Každý z nich ponúka tri stromy osobitných perkov, ktoré vám poskytnú špecifické bonusy. Čím dlhšie hráte, tým viac si ich môžete odomknúť. Ide o jednoduchý a funkčný systém, ktorému viete prispôsobiť váš herný štýl, prípadne opačne. Čo sa týka vašich detí, tie po vás dedia nielen základ schopností, nejaké tie osobnostné črty, ale aj vzhľad. Novinkou je aj tzv. systém stresu. Ten je naviazaný na vyššie spomenuté osobnostné črty. Ak sa vašej postave stane niečo, resp. urobí niečo, čo sa napríklad pričí jej presvedčeniu, zvýši sa úroveň jej stresu a ak si na to nedáte pozor, môžete skončiť s nejakou závislosťou, ba dokonca aj ako šialenec. Samozrejme, už sa našli hráči,



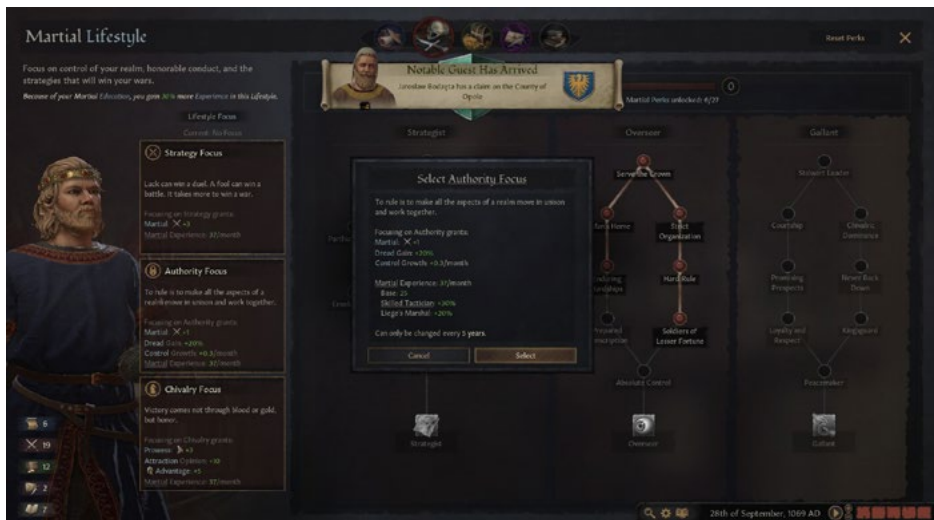
Stane sa z vás šialenec?

A keďže je Crusader Kings 3 do veľkej miery RPG, dôležitým prvkom sú osobnosti a štatistiky jednotlivých postáv. Každá má svoje osobnostné črty s kladmi a zápornmi a zároveň aj štatistiky, ktoré ovplyvňujú to, v čom ste dobrý a v čom nie. K tomu sa viaže aj tzv. životný štýl - vybrať si môžete

ktorí to dokázali využiť vo svoj prospech. Jeden z nich napríklad zo svojej postavy po 100 herných rokoch urobil vystresovaného kanibala, ktorý uväznil pápeža a potom ho... zjedol. A stres bol zrazu fuč.

Vojny s neuspokojujúcim koncom

Dôležitým prvkom sú aj vojny, ktoré však, samozrejme, nemôžete vyhlasovať jedna radost'. Najskôr si na ne musíte najst' (alebo vyfabrikovať) zámienku - predsa len, ste Pavol II. Šialený, nie Pavol II. Anarchista - poriadne si to naplánovať, najat' armádu či uistiť sa, aby vás niekto počas ťaženia nebol do chrbta, keďže na viacerých frontoch sa bojuje ťažko. A potom príde malé sklamanie. Najväčším neduhom Crusader Kings 3 sú totiž samotné bitky. Tie viete ovplyvniť iba predtým, ako začnú, a tým, že časom pošlete posily. Áno, aj v reálnom živote je dôležitý výber veliteľ'a, konkrétnych jednotiek a toho, ktoré pošlete kam, boje však často rozhodovali chytré taktické rozhodnutia priamo počas nich... a toho sa tu, žiaľ, nedočkáme. Ktovie, možno v nejakom DLC?



Veľkou súčasťou komunity a druhého dielu boli aj mody, pričom inak to nie je ani v trojke. Už teraz si na stránkach Paradoxu a na Steam Workshope môžete stiahnuť stovky rôznych úprav, ktorými sa dá prispôsobiť herný zážitok. Okrem kozmetických úprav sa šikovní tvorcovia venujú aj malým zmenám hrateľnosti, ako je napríklad prispôbenie umelej inteligencie či vylepšenie genetiky. A to najlepšie nás ešte čaká, keď sa dočkáme lahôdok ako napríklad úpravy v štýle Hier o tróny. Verím, že kreativita ľudí nás nesklame ani tentoraz.

Ako to bude s DLC?

Čo sa týka technickej stránky, pochválím najmä veľmi pekný a stredoveko znejúci soundtrack (duh). Aj celá hra pôsobí oproti predchodcovi o dost' krajšie a detailnejšie - samozrejme, viem, že je tam rozdiel ôsmich rokov.

Graficky to síce nie je žiadne terno a nemusíte sa báť, že by vaše karty dostali zabrat', ale v prípade takéhoto typu hry je to zbytočné riešiť. Titul mi fičal plynulo a bez

problémov aj na priemernej zostave, takže sa určite nemôžem sťažovať. Novinkou v trojke sú animované portréty, ktoré sú celkom podarené a dokresľujú charakter jednotlivých postáv. Tieto portréty sa, samozrejme, menia nielen časom, ale aj okolnosťami - ak napríklad dostanete nejakú naozaj nepeknú chorobu, verte mi, že na portrét nebude pekný pohľad.

Takéto detaily oceňujem. Do budúcnosti som zvedavý najmä na to, ako bude Paradoxu hru podporovať. Ako vydavateľ je známy svojou agresívnou taktikou vydávania ohromného množstva DLC - druhý diel Crusader Kings ich napríklad dostal až 15, niektoré boli poriadne kvalitné, iné zas podľa hráčov obsahovali veci, ktoré mali byť už v základnej hre. Musím však povedať, že trojka sa mi na začiatku zdá byť o dost' kompletnejším kusom, ako bol jej predchodca, a pravdepodobne ide o najkomplexnejší základný titul od Paradoxu, aký som mal česť hrať. A za to patrí vývojárom uznanie.

Záver

Crusader Kings 3 je fascinujúca hra, ktorej ak dáte šancu, dokáže vás pohltiť na desiatky hodín. V prípade, že máte v sebe čo i len kúsok fantázie a kreativity, bude každá hra unikátna a plná tony možností, ako si to ozvláštniť. A ak sa vám zdá, že to s tými superlatívami prehľadám (je o mne známe, že rád hyperbolizujem), nuž... Vyskúšajte a presvedčte sa sami..

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stratégia / RPG	Paradox Dev. Stud.	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ úžasné a komplexné možnosti	- neprepracované boje	
+ návyková hrateľnosť	- nechávanie priestoru na DLC	
+ intuitívnejšie používateľské rozhranie		
HODNOTENIE:		
★★★★★		



NOGIE

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter
technology
for all

Lenovo™



Štýlový zvonku, nelútoštný vnútri

Lenovo Legion Y740s

Telo notebooku s procesorom Intel® Core™ i7 skrýva vysoký výkon a skvelú grafiku a len čakajú na svoju príležitosť predviesť sa. Notebook je navrhnutý pre hráčov, ktorí chcú výkonné mobilné zariadenie pre hranie hier. Legion Y740s má precízne spracovanie šasi zo 100 % hliníka, ktoré je prekvapivo tenké a pôsobivo ľahké. Tento herný notebook disponuje až 15,6" 4K Dolby Vision™ HDR displejom a prináša dychberúce zobrazenie.



Prekvapivo
tenký



Skvelý
displej

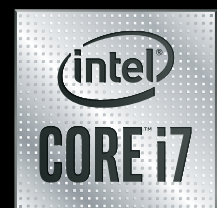


Podpora externej
grafickej karty



Výnimočne
tichý

Zakúpte na
DATAComp.SK
Muži v modrom



Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2

SKVELÝ NÁVRAT DO NAJLEPŠEJ FORMY



Ked' som pred pár týždňami usilovne skúšal demoverziu remasteru prvých dvoch dielov Tony Hawk's Pro Skater, v závere som uviedol, že plná verzia by mohla byť splnením snov fanúšikov série. No a pozrime sa. Nemýlil som sa. Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 sa jednoducho podaril.

Doby masívnej popularity skejterov sú dávno preč a ani na videohernej scéne to už nie je to, čo bývalo. Kde sú časy, keď Neversoft rok čo rok chrlil nové diely série Tony Hawk, pričom každý z nich posúval latku kvality vyššie a vyššie?

Tituly, ktoré sú dnes už legendárne a ovplyvnili tisíce tínedžerov, z ktorých sa mnoho vydalo na skejterskú dráhu... a mnoho začalo počúvať punkrock (mňa nevynímajúc). Nuž, ale stačilo. Škoda plakať za dobami minulými, treba sa tešiť z toho, čo máme. A zhodou náhod je to remaster prvých dvoch dielov Pro Skater v krásnom a modernom balení. K remakom a

remasterom sa obvykle staviam s miernou skepsou. Nie je nič jednoduchšie, ako dať na starosti nejakému menšiemu štúdiu známu značku, nech ju preoblečú do novej grafiky, capnú k názvu čarovné dve písmenká HD a šup ju na regály obchodov.

Rovnako to v roku 2012 urobil práve vydavateľský gigant Activision, ktorý poveril štúdio Robomodo, aby spojilo prvé tri časti série THPS do jedného celku a s faceliftom ich poslalo do digitálnych obchodov. Tony Hawk's Pro Skater HD síce nebol katastrofou, takisto však nemôžeme hovoriť ani o zázraku a v ústach fanúšikov zanechal vd'aka spackanej fyzike horkú pachuť.

Lahôdka pre nostalgikov

Mám pre vás dobrú správu. THPS 1 + 2 je úplne iné káva. Keby som chcel byť patetický, povedal by som, že s láskou a nehou pripravená, ale nebudem. Activision tentoraz poveril vývojom štúdio

Vicarious Visions, ktoré má na svojom konte napríklad skvelý remaster Crash Bandicoot N. Sane Trilogy a pracovalo aj na portoch rôznych dielov série Tony Hawk (predovšetkým na handheldy).

Okrem toho sa im podarilo získať zdrojový kód pôvodných hier a dielo konzultovali aj s bývalými vývojármi z Neversoftu. Čo viac si fanúšik môže priať?

THPS 1 + 2 ponúka všetok obsah, ktorý si nostalgici pamätajú z legendárnych prvých dvoch dielov, a ešte niečo navyše. Tešiť sa tak môžete na 19 legendárnych levelov, z ktorých každý dostal poriadny facelift, a to sa týka aj starých známych skejtbordistov.

Tony Hawk, Rodney Mullen, Chad Muska, Bucky Lasek či Elissa Steamer, tí všetci sú tu opäť a tentokrát sa na seba naozaj podobajú. Ak chcete niečo osobnejšie, k dispozícii máte výborný editor postáv, v ktorom si môžete vytvoriť vlastnú

postavu, pričom možností úprav (vrátane oblečenia a skejtbordov) je neúrekom.

Zmeny v prospech ešte väčšej zábavy

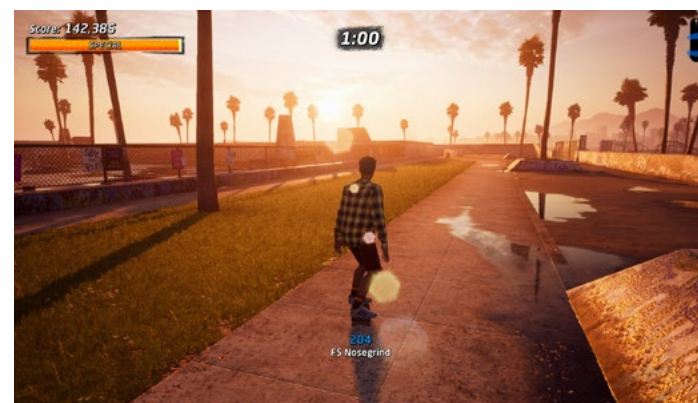
Čo sa týka hrateľnosti, ak ste v minulosti niektorý z pôvodných dielov skúšali, v obraze budete veľmi rýchlo. Znovu nás čaká návykový a adrenalínový gameplay, v ktorom hrajú prím rýchle prsty. Autori však naše možnosti obohatili o niekoľko dôležitých trikov. Vd'aka „manualu“, „revertu“ či „spine transferu“, ktoré sa pôvodne objavili až THPS 3, môžete reťaziť triky do naozaj obrovských comb. Dochádza tak síce k uľahčeniu hry, keďže vysoké skóre dokážete dosiahnuť jednoduchšie, pridáva to však na zábave a na možnosti kreatívne sa vyblbnúť. A ak ste v tomto predsa len puritán a chcete dosiahnuť naozaj klasickú hrateľnosť, nie je problém. Môžete si totiž nastaviť ovládanie z pôvodných hier, prípadne dokonca nastaviť aj rôzne cheats.

Kariéra je rozdelená na prvý a druhý diel, tentokrát ju však k tomu, aby ste sa dostali na úplný koniec, nepotrebuje dohrať za každú postavu. V momente, keď prvýkrát spustíte sklad z jednotky či hangár z dvojky, vás zaleje mimoriadne



prijemný nostalgický pocit. Levely sú spracované naozaj nádherné - vývojári z Vicarious Visions ich previedli do moderného hávu s množstvom detailom, ktoré niektorým úrovňam dodávajú úžasnú atmosféru.

Napríklad zatvorený obchodný dom z jednotky tentokrát vyzerá ako po apokalypse - všade sú opustené obchody, vyblednuté nápisy a kopa rastúcej vegetácie. Úplne iný nádych má aj THPS 2 level Venice Beach.



Ten sa na rozdiel od pôvodnej verzie odohráva pri západe slnka za sprievodu nádhornej hry svetiel. Klobúk dolu.

Ďalšie novinky

Herná náplň ostala, samozrejme, rovnaká. V každom leveli sa v dvojminútovom limite usilujete splniť čo najviac úloh, medzi ktoré patrí napríklad combo za určitý počet bodov, tri úrovne vysokého skóre, pozbieranie písmenok SKATE či úlohy špecifické pre dané levely. V dvojke sa v podstate okrem absencie zbierania bankoviek nič nemení, v lokalitách z jednotky však tvorcovia pridali po päť úloh, aby to nejak unifikovali. Popridávané vecičky sú fajn a nováčikovia ani nezistia, ktoré to vlastne sú. Okrem toho je všetko na rovnakých miestach, ako si pamätáte. Teda, sú tam nejaké výnimky, pri ktorých to vývojári úplne nedomyšlili (napríklad tajné oblasti v leveloch Hangar a School 2, ktoré vd'aka absencii neobsahujú nič), ale nie je to nič, čo vás bude kvážiť.

Jednou z najväčších novinek je systém výziev, ktorých je tu naozaj obrovské množstvo. Niekedy ide o jednoduché veci spojené s progresom v kariére, ako je napríklad získanie šiestich zlatých



medailí, inokedy sa zapotíte pri robení špecifických „comb“. Za splnenie každej z výziev dostanete niekedy aj špeciálnu odmenu, väčšinou sa však môžete tešiť na peniaze a skúsenostné body. Za tie sa potom levelujete, čím si odomykáte ďalšie možnosti úpravy skejtera či objekty do editora parku. Hra vás taktiež motivuje, aby ste nehrali iba za jednu postavu aj tým, že každá má niekoľko samostatných výziev. Tento systém je fajn, hoci zo začiatku na vás možno bude pôsobiť chaoticky, pretože každú chvíľu na vás bude vyskakovať, ako ste čosi splnili.

Malé nedokonalosti

Po prejení kariéry sa vaša zábava skončiť nemusí. Okrem plnenia výziev, vďaka ktorým si môžete odomknúť aj tajné postavy (jednou z nich je aj Jack Black ako Officer Dick), si odporúčam vyskúšať aj tzv. „Speedrun“. V ňom sa usilujete splniť všetky úlohy v danom leveli čo najrýchlejšie, čo si vyžaduje dávku plánovania. A ak vás hra pre jedného hráča omrzí, nezúfajte, je tu mulitplayer! Okrem toho, že si môžete zasúť až aj s kamarátom v splitscreene, sily si vo viacerých módoch viete zmerať aj s ľuďmi z celého sveta. Multiplayer je výborný doplnok, nie je však dokonalý. Často sa dostanete do spoločnosti hráčov, ktorí sú na úplne inej úrovni a vám tak zostanú iba oči pre plač a posledné miesto. Chýba aj možnosť privátneho spojenia sa s kamarátom, hoci vývojári sľubujú, že to ešte doplnia v ďalších patchoch. Uvidíme.

Ak sa vám zdá, že hru iba chválím, je to tým, že jednoducho je čo chváliť. Samozrejme, nájdu sa tu aj menšie chyby. Trochu zamrzí, že neobsahuje aj tretí diel, keďže v podstate fungoval na rovnakom princípe a neviem si predstaviť, že by ho Activision vydal v balíčku so štvorkou – tá sa totiž vydala iným smerom. Na konzole sú trochu iritujúce aj trochu dlhšie loadingy a párkrát sa mi pošťastilo naraziť aj na



bugy, hoci neboli časté. Z nostalgického hľadiska zamrzí aj absencia krvi pri pádoch, ale to je naozaj iba maličkosť.

Skvelá technická stránka

Nemenej dôležitou súčasťou série Tony Hawk bol vždy aj soundtrack. Už od počiatkov ponúkal skvelý mix punku, rocku či hip hopu a dovoľm si tvrdiť, že niektoré kapely vďaka za tisícky fanúšikov práve hrám. Kto by si nepamätal na piesne ako Superman od skupiny Goldfinger, Police Truck od Dead Kennedys, You od Bad Religion či Guerilla Radio od Rage Against The Machine? Drvivá väčšina skladieb sa vracia aj v remasteri a doplnené sú aj novinkami, pri ktorých mám predsa len jednu výčitku – niektoré sa mi tam naozaj nehodia. Preto som kvitoval možnosť preskočiť pesničky, prípadne si v playliste rovno nastaviť, čo mi hrať do uší nemá.

Po technickej stránke sa až na pár bugov a možno trochu dlhšie loadingy nemám na čo sťažovať. Grafika je vynikajúca a v niektorých leveloch, ako je napríklad už spomínaná pláž Venice, sa môžete kochať nádhernou hrou svetiel. Pochvalu si zaslúžia aj modely postáv – teda, až na Rodneyho Mullena, čo je pri pravdepodobne najlepšom

skejterovi všetkých čias trochu škoda. Ten správny feeling navodia aj zvukové efekty – grindovanie po rôznych povrchoch je jednoducho úšiam lahodiace.

Záver

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 je jedna z najlepších hier, aké som tento rok mal česť vyskúšať, a jeden z najvernejších remasterov vôbec. Okrem obľúbených vecí prináša aj malé novinky, ktoré boli do hrateľnosti zakomponované s citom, pričom to všetko dostanete v krásnom modernej podobe. Som zvedavý, čo chystá Activision nabudúce. Šiesty diel série by určite nebol na zahodenie.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sim. skejtbordingu	Vicarious Visions	Kon tiki
PLUSY A MÍNUSY:		
+ verný remaster	- chýba tretí diel	
+ kvalitné technické spracovanie	- dlhé loadingy	
+ multiplayer – aj splitscreen	- maličkosti	
HODNOTENIE:		
★★★★★		

NBA 2K21

SMEČ AKO OD SHAQA? KDEŽE, IBA NEPODARENÝ DVOJTAKT



Ach, september je tu a s ním aj dávka nových dielov zabehnutých športových sérií, ktoré v posledných rokoch čoraz viac recyklujú a čoraz menej prinášajú novinky. Nový ročník Maddenu už máme neslávne za sebou (hodnotenie 63 od recenzentov na Metacritics o čomsi svedčí) a teraz je tu ďalší pán na holenie, NBA 2K21. A že by dopadol lepšie, to povedať nemôžeme.

Basketbalová séria od 2K ešte začiatkom minulej dekády patrila do výstavnej skrine nielen športových videohier. V dobe, keď sa ešte vývojári týchto titulov nesnažili vymonetizovať z hráča dušu, prinášala NBA 2K21 každý rok skvelé novinky, úžasnú prezentáciu a stále viac a viac realistickejši a zábavnejší basketbal. Potom však ľudia objavili „čaro“ kartičkových multiplayerových módov a pomaly, ale isto sa posúvali aj priority vývojárov. A dopadlo to tak, že v roku 2020 dostáva jediná veľká basketbalová hra na trhu od hráčov hodnotenia 1

až 2,5 z 10. Dámy a páni, NBA 2K21 sa jednoducho príliš nepodarila.

Takto – nie je to basketbal na zahodenie, oproti minulým ročníkom však vidíme regres a to musíme zohľadniť. V hrateľnosti cítiť isté spomalenie smerom k realistickosti, čo vôbec nie je zlé, žiaľ, všetko to kazí nový mechanizmus strelby. Ak ste zvyknutý, že strelíte tlačidlom, budete mať v prípade 2K21 celkom problém. Vývojári sa zamerali na strelbu pomocou pravej analógovej páčky a priznám sa, že ani po týždni a pol to neviem... a so mnou aj 90% komunity. Snahu o vytvorenie akéhosi „skill gapu“ kvitujem, pokazenie strelby tlačidlom však spolu s tým prísť nemuselo. Ak sa netrafíte do naozaj malého zeleného okienka, aj po hotfixe a patchi je veľmi náročné trafiť jumpshot. Často som dokonca mal problém trafiť aj obyčajný layup so Shaqom cez o hlavu nižšieho obrancu, a to sa v minulých ročníkoch nestávalo.

Kontroverzné zmeny

Zápasy s ostatnými hráčmi sa tak na začiatku zmenili na to, kto šikovnejšie prenikne pod koš a skóruje, prípadne sa nechá sfaulovať a skúsi svoje šťastie v trestných hodoch. Toto je ešte horšie, keď hráte v móde troch proti trom. Stačí, že niekto pod košom zaparkuje obrov ako Boban Marjanović či Rik Smits a o zábave nemôže byť ani reč. Najvtipnejšie však je, že po patchi 1.02 už nový systém strelby často neovládajú ani tí, ktorým sa to predtým podarilo prostredníctvom tlačidla. Čo tiež často funguje pochybným spôsobom. A tak.

Najväčšej pozornosti sa opäť dočkal mód MyTeam, v ktorom si tvoríte vlastný tím získaním kartičiek hráčov. Najľahšie to opäť budú mať ľudia, ktorí si radi buchnú po vaku a vysolia peniaze za balíčky, z ktorých im môžu vypadnúť tí najlepší basketbalisti. Ak však neplánujete



zaplatiť za hru viac, ako ste už za ňu dali pri kúpe, máte možnosti, ako získať kvalitných hráčov aj bez reálnych peňazí. V tomto sa séria posunula veľmi dobrým smerom - napríklad v minulom ročníku ste si, ak ste boli trochu šikovný, vedeli vyskladať tím plný skvelých hráčov bez platenia. Samozrejme, museli ste tomu obetovať celkom dosť hodín, ale grind k týmto módom tak nejak patrí.

Všade samé kartičky

Aké novinky sú teda k dispozícii? Máme tu nejaké nové výzvy, ktoré pribúdajú pravidelne, jeden nový multiplayerový mód a ďalší sa dočkal slušného vylepšenia. Najviac do očí však bijú tzv. Seasons. V jednej sezóne (tá prvá trvá 41 dní) plníte rôzne úlohy, ako je napríklad to, že s konkrétnou kartičkou Kawhia Leonarda musíte skórovať 36 bodov naprieč niekoľkými zápasmi a podobne. Za každú splnenie dostanete skúsenostné body, zvyšujete si tak svoju úroveň a usilujete sa dosiahnuť level 40. Prečo? Nuž, unikátna a silná karta Stephu Curryho ako odmena rozhodne nie je na zahodenie. Samozrejme, odmenu dostanete za každý nový level. Ako motivácia na každodenné hranie to nie je zlé, naráža však na niekoľko prekážok, aby bola naozaj



výborná. V prvom rade nerozumiem, prečo skúsenostné body nezískavate aj obyčajným hraním bez toho, aby ste sa usilovali plniť nejaké úlohy?

Aj v Seasons to budú mať o dosť jednoduchšie tí, ktorí si radi priplatia aj za balíčky. Je to napríklad aj vďaka ďalšej novinke, ktorou je nutnosť, aby ste pri niektorých kartičkách boli tzv. „original owner“ (pôvodný vlastník). Predstavte si situáciu, že na získanie 500 expov potrebujete vyhrať jeden zápas v móde troch proti trom, no vo

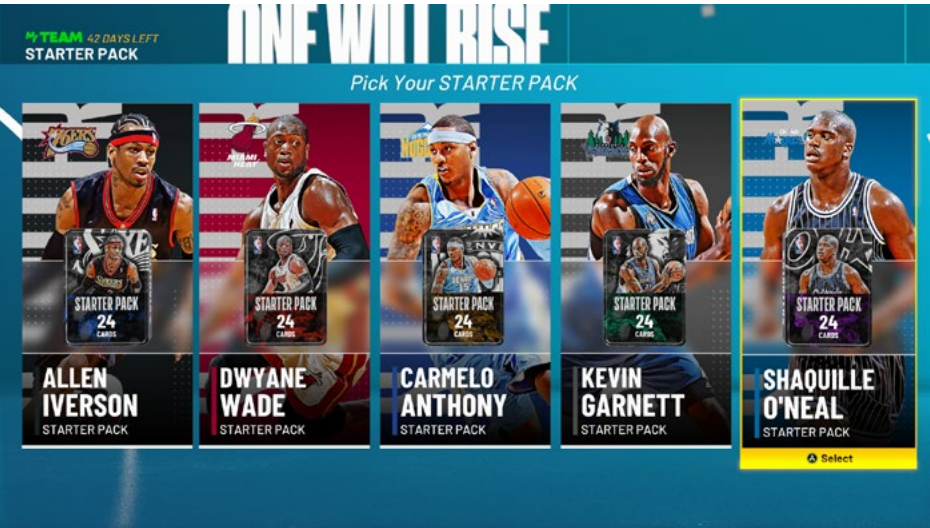
vašej zostave musí figurovať „original owner“ karta nejakého hráča zo súčasnej súpisky Milwaukee Bucks. Kartičku si v tomto prípade nemôžete kúpiť v aukčnom dome, ale pekne krásne vám musí padnúť z balíčka. No a za ten môžete zaplatiť buď menou, ktorú získavate hraním, alebo ďalšou, ktorú si viete kúpiť za reálne peniaze. A sme doma. Jasné, nemusíte splniť každú úlohu, je ich tam dosť, ale tento krok tvorcov ide akosi mimo toho, čo sa snažia posledné dva roky deklarovať.

Nedokonalá kariéra

Tento rok sa nepochlapil ani MyCareer mód. V úlohe mladého basketbalistu, ktorého všetci prezývajú „Junior“, sa budete usilovať prebojovať do NBA a zároveň poraziť kostlivca, ktorého máte v skrini. Váš dnes už mŕtvý otec bol totiž miestnou legendou, pričom váš vzťah s ním rozhodne nebol bez komplikácií. Musíte sa tak nielen vysporiadať s nástrahami v stredoškolského a vysokoškolského basketbalu, ale aj s tlakom v podobe pokračovania jeho odkazu. Originálne, že? Najhoršie na tom je, že ako je zvykom, príbeh sa končí v momente, keď sa dostávate do NBA. 2K, haló, už by to chcelo dáku zmenu, čo povieť? Odhladiť od toho sa v móde

nedočkáte žiadnych veľkých zmien - napríklad vytváranie hráča je rovnaké ako minulý rok. Doslova. Poteší aspoň pekne vynovené prostredie tzv. „Neighbourhood“, čiže susedstva, kde strávite množstvo času, ak sa zameriate na online hru.

Všetky výčitky ma inak mrzia, pretože ak si odmyslíme streľbu (čo je vlastne celkom dôležitá súčasť tohto športu, že), vo svojom jadre ide stále o dobrý basketbal, ktorý bude ešte dlho neprekonaný a na ktorý sa konkurencia v podobe NBA Live nechytala ani náhodou. Okrem vyššie spomenutých módov máte na výber ešte klasický zápas aj so ženskými tímami, freestylový Blacktop, akýsi tutoriál, manažérsky mód MyGM, ale aj jeho



trochu viac light podobu MyLeague. Tá ma opäť bavila najviac, keďže poskytuje najväčšiu voľnosť a ak poviem, že v nej môžete upraviť všetko, tak to myslím naozaj vážne. Je to ideálny priestor na experimentovanie, prípadne aj na obyčajný relax. Zamrzí iba to, že v žiadnom z módov nevidíme výraznejšie novinky, toľko nejakého nového módu samotného.

Quo vadis, NBA 2K?

Čo sa týka grafiky, čo na to povedať. Je tam a mám taký pocit, že už niekoľko rokov sa nikam extra neposúva, hoci v prípade 2K21 musím zároveň dodať, že ide o posledný diel pred príchodom na next-gen, kde to vývojári hádam rozbalia. A možno sa konečne naučia robiť

uveriteľné animácie hráčov, ktorí sa vrhajú na zem a do autu, aby získali loptu pre svoj tím a vyhli sa jej strate. Prezentácia je inak fajn, framerate je na Xbox One X stabilný a na pár výnimiek som sa vyhli aj bugom. Celkovo je teda tento ročník na terajšej generácii nemastný-neslaný. Noviniek je opäť poskromne a pokiaľ vás nezaujímajú MyTeam, budete ich vo zvyšku hry hľadať lupou. Myslím si, že titulu jednoducho cenovka 60 eur nesvedčí. Možno sa 2K mohlo radšej vydať smerom, ako to urobilo Konami. Séria eFootball Pro Evolution Soccer sa tento rok totiž dočkala iba sezónneho updatu za 30 eur. Ak by NBA 2K21 stálo rovnakú sumu, možno by som bol milosrdnejší. Ale po toľkých rokoch a niekoľkých varovaniach si to séria, žiaľ, nezaslúži.

Záver

NBA 2K21 je titul, pri ktorom vidno, že to vývojári akoby chceli mať rýchlo za sebou a radšej sa sústredili na next-gen verziu, ktorá ešte len príde. Ak si chcete vyskúšať nejaký basketbal, v posledných týždňoch bola 2K20 k dispozícii za 5 eur a určite by vám vystačila. Ak ste dlhoročný fanúšik, je to na vás. Pokiaľ sa nechystáte hrať MyTeam, počkajte si na zľavu a aj potom sa naozaj zamyslite.

Pavol Hirka



The Outer Worlds

PERIL ON GORGON PÔSOBÍ AKO „DOMÁCA ÚLOHA“ OD MICROSOFTU



Trochu ako BioShock, len s predvídateľným zvratom, a mierne ako Prey – len bez strašidelnéj atmosféry.

Kapitán „darebák“ a jeho banda NEspol'ahlivých sa vydáva po stopách tajomného denníka geniálnej vedkyne. Slávneho pašeráka Alexa Hawthorna si najme mladá a pohl'adná dedička Minnie po tom, čo jej donesie odseknutú ruku jej predchádzajúceho poskoka.

Čo Hawthorne nájde na opustenom asteroide Gorgon, ktorý mal byť miestom jedného z najväčších triumfov kolónie Halcyon, no namiesto toho sa zmenil na čiernu bodku na mape galaxie?

Ukrýva sa na konci tejto strastiplnej cesty nesmierne bohatstvo alebo len smrť a ďalšie papierovačky?

Ak vám to znie skvelo, rozhodne nie ste sami. Obsidian pri prvom z dvoch rozšírení pre The Outer Worlds do bodky okopíroval recept svojho (ne)úspechu.

Akoby nadanému scenáristovi vytrhol za horúca kutý príbeh nejaký manažér, vyškrtaľ z neho pre nedostatok času a peňazí tretinu vecí a zo zvyšku potom spravil hru... o polovicu horšiu, ale o štvrtinu lacnejšiu! Akoby sa nezmyselnou

direktívou fiktívneho byrokratického sveta riadil aj samotný Obsidian...

Peril on Gorgon je návratom do známeho sveta, len s novými kulisami a obmeneným hereckým ansáblom. Je to OK, ak vás The



Outer Worlds vo svojej podstate nadchlo, no ak ste niekedy hrali rozšírenia pre Fallout: New Vegas (tiež od Obsidianu), hlboko vo vnútri vás po dohraní asi 10-hodinovej série ved'ajších misií na Gorgone pichne pri srdci. A nebude to len zvýšeným cholesterolom!

Zabudnite na kvalitu dlc ako pri new vegas

Dodnes si spomínam na to, ako veľmi ma v New Vegas nebavil hlavný príbeh, ale paradoxne som hltal jeho rozšírenia. Okej, Dead Money ma síce frustrovalo, ale Old World Blues, Honest Hearts či Lonesome Road boli jednoducho výborné. Zatiaľ čo v jednom DLC vás na konci príbehu čakal sejf plný zlata, ktoré ste nevládali odniesť (na nervy, ale vcelku unikátny moment), v druhom ste pobežovali po výskumnom stredisku s laserovým gul'ometom, ktorý počas strel'by šteká. Áno, čítate správne. Volal sa Fido a nepotreboval venčiť. V podstate z vás spravili polo-terminátora a bolo len na vás, či si nakoniec umelé orgány necháte alebo budete sentimentálni.

Každý jeden príbeh bol vo svojej podstate jedinečný a najmä rozširoval základnú hru o niečo naozaj nové, poväčšine poriadne uletené, ako to mal Fallout vo zvyku. New Vegas nie je nadarmo mnohými fanúšikmi považovaný za vôbec najlepšiu novodobý diel série. Vrátil sa totiž ku koreňom, k starým Falloutom a najmä druhému dielu, z ktorého primárne čerpal. Apokalypsa nikdy nebola šibnutejšia a zábavnejšia.

Striel'ačka The Outer Worlds, pred vydaním glorifikovaná ako skutočný duchovný nástupca svetoznámej post-apo série, mala byť niečo podobné. Absurdná vesmírna retro sci-fi kovbojka s jedinečným, komediálnym príbehom, zapamätateľnými postavami a umne napísanými dialógmi a úlohami – Obsidian to predsa takmer

bezchybne zvládol pri New Vegas, a teraz prichádza s vlastnou hrou, vlastným scenárom, vlastným svetom. Písal sa rok 2019, pandémie koronavírusu bola ešte v nedohľadne. Aj vám to príde ako večnosť?

Každopádne, k môjmu neskutočnému prekvapeniu a sklamaniu, Obsidian zvládol novú výzvu len priemerne. A to nám v rozhovore autori sl'ubovali hory-doly!

... A znova recyklujeme do nemoty

Peril on Gorgon preto zrejme ani nemôže byť excelentným herným celkom, no pri porovnaní so základnou hrou ide predsa len o zlepšenie. Niežby si vývojári opäť nepomohli recykláciou už existujúcich herných súčastí – maraudérov tak na Gorgone nahradili nadrogovaní maraudéri, klasických mantisaurov ich „vychladení“ príbuzní a agresívnych primátov ešte agresívnejší. Samotná mapa tiež nepôsobí prudko originálne a nespomínam si na mnoho zaujímavých miest. Za zmienku stojí možno kostra akéhosi

obrovského zvierat'a pripomínajúceho dinosaura – hra však túto kulisu prejde jednoducho poznámkou a viac sa týmto tajomstvom nezaobrá.

Namiesto toho budete znova behať hore-dole, zabíjať skupiny nudných nepriateľov a precpávať svoj inventár vecami, ktoré nikdy nevyužijete. Po asteroide Gorgon som sa tak premával s tisíckami súčiastok na opravovanie brnenia a zbraní a peňaženkou takou tučnou, že som si mohol kúpiť čo chcem a v akomkoľvek množstve. Tiež som disponoval väčším množstvom jedla a nápojov než väčšina barov a reštaurácií v Halcyone. The Outer Worlds má obrovský problém s hromadením nepotrebných vecí, ktoré – ak máte dost' rozumu – neskôr nebudete ani zbierať.

Na normálnej obtiažnosti nenormálne ľahká hra konečne trochu „ot'ažela“. Niektoré skupiny nepriateľov sú aj výzvou a po dlhom čase sa mi stalo, že som párkrát zomrel – inak však zvýšená hranica vylepšovania postavy, z úrovne 30 na level 33, nerobí veľký rozdiel. Väčšinu DLC strávite na maximálnej úrovni, so zbraňami vylepšenými na absolútnu možnú úroveň, a podobne ako v základnej hre, ani počas blúdenia po asteroide Gorgon som nenatrafil na žiadny arzenál, ktorý by ma nadchol mimo jednorazového vyskúšania. Ani tri nové vedecké zbrane, jeden z najzaujímavejších prvkov hry, mi neprišli bohvieako použiteľné. Dizajn pekný a prepracovaný, to áno, ale využitie takmer nulové. Načo mi je absolútne jedinečný, vôbec najdrahší blaster v hre za päť litrov, ktorý lieči mojich spolubojovníkov, keď použitie ozdravného inhalátora pôsobí aj na nich? Takéto nápady možno vyzerať dobre na papieri, ale ich aplikácia priamo v praxi je žalostná. Súboje vo všeobecnosti nepriniesli nič zaujímavejšie. Nepriatelia sú de facto rovnakí ako všade



v Halcyone a správajú sa identicky, len trochu inak vyzerajú. Ani na Gorgone ma hra nepresvedčila, aby som pustil z rúk svoju útočnú pušku, len čo som ju vymenil za rovnaký model, no s vyšším levelom. The Outer Worlds, a je jedno, či ide o základnú časť alebo rozšírenie, na prvý pohľad ponúka široký repertoár možností, no nakoniec si uvedomíte, že používate stále to isté brnenie aj zbrane. Hra vás pramálo motivuje k tomu, aby ste experimentovali a skúšali.

Okrem mierne odlišného prostredia, než na aké som bol zvyknutý zo základnej hry, sa o pár desiatinných miest vyššie v rebríčku posunul aj príbeh DLC. Odhaľovanie pozadia vzniku jednej z najobľúbenejších podporných látok v kolónii Halcyon, drogy Adrena-Time, je vcelku zaujímavé a pokiaľ ide o zápletku, aj originálne. DLC obsahuje niekoľko prekvapujúcich momentov a zvrátov, no nič, čo by vo mne zanechalo hlbší dojem. Aj záver hry sa nesie v podobnom duchu ako väčšina hlavných úloh v The Outer Worlds – pomôžte buď jednej, alebo druhej strane, alebo skrátka spravte jedinú logickú vec a vydajte sa cestou kompromisu a všeobecného dobra.

Žiadne morálne dilemy, žiadny mindfuck. DLC je pomerne dlhé, ale tiež zbytočne roztáhané a ku koncu ma už naozaj nebavilo čítať všetky tie správy a odkazy na termináloch. Peril on Gorgon nemá bohvieakú dynamiku, ku cti mu však slúži aspoň to, že sa počas hlavnej dejovej línie vydáte aj na iné miesta v slnečnej sústave. Tie sú však také obmedzené, že až, nehovoriac o všeobecnom probléme celej hry – otravných, dlhých loadingoch. Tie sú, minimálne na PS4 Pro, miestami na nervy.

Dobré ostalo dobrým, zlé zlým

Podobne ako vo zvyšku hry, za vyzdvihnutie stojí jednoznačne dabing postáv, no tam sa akákoľvek chvála, pokiaľ ide o charaktery



v hre, končí. Generické mŕtvolky vedcov, strážcov a maraudérov sú všadeprítomné. Bohužiaľ, k vašej partii vesmírnych darebákov sa nepripoí žiadny nový člen, ktorý by posádku oživil. Ani moje tajné pranie, že do party získate cvičeného emzáckeho psa, sa nesplnilo. DLC som prešiel s Parvati a Felixom, ktorí mali často čo povedať a pomerne bohato komentovali okolité dianie – nepochybujem však, že podobný efekt by mala aj kombinácia iných členov posádky. Najmä Felix však dobrodružstvo na Gorgone skutočne prežíval, ak teda chcete drobnú radu, vezmite na prieskum jeho. Na zahodenie nie je ani Ellie, ale mám pocit, že to asi nikdy. Aj s Parvati patria k veľmi dobre napísaným postavám a je len škoda, že takých v The Outer Worlds nie je viac.

To je paradox tejto inak obtojenej vesmírnej kovbojky: ponúka toho veľa, no aby ste našli zlaté zrnko, musíte sa prehrabať poriadnou hromadou blata.

The Outer Worlds: Peril on Gorgon je o stupienok lepším obsahom, než aký nájdete vo väčšine základnej hry. Napriek tomu žiadna sláva: príbeh a postavy

sú obstojné, vylepšovanie postavy je v tomto bode herného progresu už takmer neexistujúce a po hodine strávenej na asteroide Gorgon budete mať pocit, že ste už videli všetko... a nie je to len pocit. Takto si určite kvalitné RPG nepredstavujem. Naopak, comeback hlásia frenetické prestrelky so spomaľovaním času, ktoré, rovnako ako všade inde, vyplňajú majoritnú časť obsahu. Vedľajších misií je žalosťne málo a tá hlavná, teda samotná dejová línia, sa síce skvelo začína, ale končí výstrelom do prázdna. Keď na vás v umelo natiahnutom, antiklimatickom závere hra spraví „bu!“, namiesto prekvapenia zo špičkového dejového „twistu“, ktorý by zrejme neprekuklo len malé dieťa, otupene skonstatujete: „Naozaj? Toto je to najlepšie, čo vás napadlo? To je tá vaša vychýrená kreativita?“

Verdikt

The Outer Worlds: Peril on Gorgon nenadchne, nedojme a ani neprekvapí. Rovnako ako zvyšok hry, aj toto DLC pôsobí dojmom, že ide o prvotinu nejakého začínajúceho, hoci zjavne talentovaného štúdia, ktoré si buď ešte nie je isté svojou prácou, alebo nemá dostatok časových a finančných prostriedkov na jej realizáciu.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Obsidian Ent.	Private Division
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Zopár zaujímavých postáv, zbraní a lokalít	- Množstvo nezaujímavých postáv, zbraní a lokalít	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		



PRODUCENT IVANA GOTTOVÁ VÝKONNÍ PRODUCENTI PETR KRATOCHVÍL LÍDA ŠEKANINOVÁ PRODUKCE BEDNA FILMS POSTPRODUKCE PEX OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE TOMÁŠ CHUDOMEL ZVUK PETR PROVAZNÍK MIX ZVUKU TOMÁŠ KUBEC
STŘÍH ŠARKA SKLENÁŘOVÁ KAMERA A REŽIE OLGA MALÍŘOVÁ ŠPÁTOVÁ

HOUBALOV PARTNER Hlavní PARTNER PARTNERI
HARMONY DIVADLO HYBERNIA Česká televize Kings PRO-DOMA STAVEBNINY MADETA KULTURA PEX
HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER DISTRIBUOVATEL
Český rozhlas BONTONFILM

DESIGNED BY: JAN POKOR / POKORDESIGN / PHOTOGRAPHY BY: KATARINA ORTIGARRA 2020

Mafia: Definitive Edition

RODINA JE ZÁKLAD



Po takmer dvoch desaťročiach sa k nám vracia miestna legenda, ktorá chce zaujať aj mladších hráčov a pokúsi sa vrátiť zlaté spomienky staršiemu a ostrieľanému publiku. Pod'me sa spoločne pozrieť na to, ako tento návrat dopadol.

V prvom rade chcem upozorniť, že sa naň chcem pozrieť bez zaujatosti a remake Mafie nechcem za každú cenu porovnávať s pôvodnou hrou z roku 2002, hoci sa tomu úplne nevyhneme. Dôvod je prostý. Hoci si autori zo štúdia Hangar 13 dali za cieľ vrátiť pôvodného

ducha Mafie medzi súčasnú generáciu hráčov, tak nesmieme zabudnúť na fakt, že doba sa zmenila a veci, ktoré fungovali kedysi, už dnes nemusia. S odstupom času sa navyše nemôžem zamerať len na starších hráčov, takže musíme prijať fakt, že s Mafiou sa množstvo hráčov stretne vôbec prvýkrát.

Príbeh o rodine

Pod'me ale poporiadku. Kostra príbehu ostáva nezmenená, čo je logické, keďže práve táto časť je bezpochyby tou najsilnejšou stránkou titulu. Vraciame sa teda do 30. rokov 20. storočia, aby sme v koži taxikára Toma Angela prežili príbeh plný mafiánskej radosti, ale aj utrpenia.

Zasadenie do tohto obdobia nie je náhoda. Všetko sa odohráva vo fiktívnom americkom meste Lost Heaven, ktoré v tých časoch zmieta Veľká hospodárska kríza a prohibícia. Pre rôzne záujmové skupiny je toto voda na mlyn a inak to

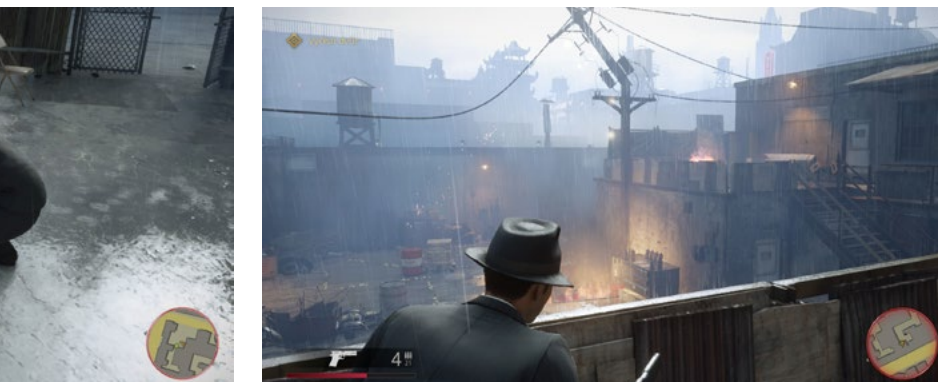


nie je ani v tomto prípade. Lost Heaven ovládajú dve mafiánske rodiny, pričom vládne predovšetkým Morellova rodina, ktorej dýchajú na krk Salieriho kumpáni.

Práve tí, konkrétne Paulie a Sam, sa zhodou náhod priplietajú do cesty Tomovi, ktorý si večer po šichte pri svojom taxíku vychutnáva cigaretu. Mafiánske duo potrebuje pomôcť, keďže po nevydarenej akcii majú v pätách gang nepriateľov. Tom im v situácii pomáha a spoločne s nimi uniká taxíkom, ktorý sa stráca v tmavých uličkách mesta.

Nový smer

Práve v tomto momente by som sa zastavil. Síce som v úvode povedal, že nechcem zachádzať do porovnávania, ale tento jednoduchý príklad vám jasne ukáže, akým smerom sa celý remake uberá a na koho cieľi. V pôvodnej hre ste sa pri tejto naháňačke slušne zapotili a hlavne celá situácia bola vo vašej režii. Remake počas celej doby vsádza na jednoduchosť a priamočiarosť, ktorá je pozlátená „cool“ efektom. Tento fakt sa odráža na celkovom koncepte a je zjavné, že autori sa zameriavajú na súčasné trendy a pohodlnejšie konzolové hranie. Vráť'me sa však späť do deja. Po úspešnom úniku sa vám Salieriho



kumpáni odvd'ačia slušným balíkom a ponúknu vám prácu. Tom odchádza domov a s údivom prepočítava peniaze schované v obálke. Nechce však spadnúť do kriminálnych vód a nemá chuť prehodnotiť svoj beztriestny život. Veci však naberú nečakaný spád a Tom sa pod nátlakom nečakaných okolností obracia na Dona Salieriho, ktorý si jeho rozhodnutie najprv preverí. Skúška odvahy dopadne na výbornú a Salieri prijíma Toma do rodiny. Nerád by som d'alej pokračoval v prezrádzaní príbehu, keďže predpokladám, že si recenziu

prečítajú aj noví hráči, ktorí možno hrali druhý a tretí diel, ale pôvodná hra im – aj pre svoj vek – unikla.

Karty na stole

Je však dobre, že môžeme vytiahnuť karty na stôl a porovnať si fakty. Ide predovšetkým o veci, ktoré nám autori sl'úbili a vo výsledku síce naplnili, ale nie tak, ako by ste si možno predstavovali. Štúdio Hangar 3 sl'úbilo, že sa bude držať pôvodnej dejovej linky. To, samozrejme, platí, keďže máme k dispozícii 20 príbehových misií, ktoré sú identické s originálom. Rozdielovým faktorom je to, že ich autori obohatili. Takmer každá misia dostáva mierne sprostrenie v podobe masívnejších dialógov a prezrádza nám viac zo života hlavných aktérov.

Z môjho pohľadu nastal problém predovšetkým so Sárrou, Tomovou priateľkou a neskôr aj manželkou. Vývojári síce sl'úbili väčšie zameranie na túto dôležitú postavu, ale v konečnom dôsledku som dostal len viac prestrihových scén. Čakal som, že sa Sára väčšmi zapojí do samotnej príbehovej linky, ale nestalo sa. Jej postavu budete vnímať rovnako a pôvodný cieľ sa tak asi nenaplní.



Síce to mierne zachraňuje finále, ale to nechávam na vašom uvážení.

Úplným opakom je však Paulie. Už v pôvodnej hre bol mojou oblúbenou postavou a teraz to nie je inak. Isté viete, že podobizeň hlavných aktérov zaznamenala výraznejšie zmeny a Paulie bol prepieraný asi najviac. S absolútnym „chladom v hlave“ však môžem povedať, že od prvých sekúnd si ho zamilujete a takmer úplne zatieni kolegu Sama.

Problém je, že viac priestoru nedostávajú v podstate ani d'alšie postavy. Všetko sa drží v zabehnutých kol'ajách a len mierne odbočuje. A ak odbočka nastane, tak nejde správnym smerom.

Jednoduchosť a priamočiarosť

Uvediem príklad lúpeže cigár. Spomínaná jednoduchosť a priamočiarosť v úvode hrá veľkú rolu aj tu. V pôvodnej verzii z roku 2002 ste museli nenápadne zapadnúť medzi pracovníkov v sklade a strihli ste si úlohu pracovníka, ktorý najprv poprenášal drevené debny a až následne pokračoval v úlohe. V Definitive Edition to absentuje a hra sa vás nesnaží vtiahnuť do deja aj takýmto spôsobom. Vsádza viac na priamočiarosť a v tomto konkrétnom prípade aj na stealth prvky.

Tie, bohužiaľ, absolútne nefungujú a ak poviem, že efektnejšiu stealth hrateľnosť má 18 rokov stará hra, tak neklamem. Pocítite to hlavne v misii so Salvatorom, kde je vašou úlohou zmocniť sa určitých dokumentov z trezoru, ktorý v dome stráži ochranka. Interaktivita so zámočníkom Salvatorom je na bode mrazu a umelá inteligencia



nepriateľov tiež. Je skvelé, že teraz môžete telo mŕtveho nepriateľa zodvihnúť a schovať, no okolie na mŕtvol prakticky vôbec nereaguje.

Svoju obeť síce viete efektne zraziť k zemi, ale ak to robíte pred očami iných nepriateľov a tí na to prakticky nereagujú, tak je niečo zlé.

Páči sa mi však väčšia brutalita a nie, nemám vražedné sklony. Hre to pridáva na hodnotu, ale zrážajú to napríklad finálne animácie po likvidácii v boji zblízka či chladnokrvné napadnutie odzadu. Niekoľko opakujúcich sa ťahov proste nie vždy pôsobi efektne.

Hlavný problém by som videl v hlúpej umelej inteligencii. Niekedy niekoho prenasledujete, uteká vám po rebríku, rúčkuje hore, vy pri ňom stojíte a on sa tvári, že stále uniká. V podobnom duchu

sú aj prestrelky. Nepriateľ má zbadá za nejakou prekážkou, priblíži sa ku mne, ja sa mu ukážem a opäť schovám na rovnakom mieste a on dookola hovorí, že som niekde zmizol. Vôbec ho netankuje, že stojím meter pred ním.

Mesto Lost Heaven

Veľmi príjemne však pôsobia ostatné veci. Mesto Lost Heaven viac žije a reaguje na okolie. Ak prší, ľudia je v uliciach menej a pred dažďom sa schovávajú. Niekedy síce nelogicky prechádzajú cez cestu, ale to sa nestáva často. Obohatenie vozidiel o motorky je skvelou voľbou a ich zakomponovanie do príbehu vás veľmi milo prekvapí. Mierne však zamrzí, že nie vždy si môžete užiť vozenie sa podľa vlastného rozhodnutia.

Často sa stáva, že máte presne určený okruh, v ktorom sa môžete pohybovať a ak sa ho snažíte obísť, tak vás hra núti vrátiť sa. Toto nepovažujem za šťastné rozhodnutie a beriem to ako obrovské mínus. Nepáčilo sa mi ani zjednodušenie otvárania zámkov v autách. Automechanik Ralph tak akoby úplne strácal zmysel a je len na okrasu.

Všetky tieto úpravy a zmeny sú výsledkom zjednodušenia a je len na vás, ako sa k tomuto postavíte. Slúbený klasický mód v obtiažnosti tu síce nájdete, ale jeho jedinou pridanou hodnotou je asi značná zraniteľnosť Toma a fakt, že sa v hre pri cestách nenachádzajú značky, ktoré vám radia, kadiaľ máte odbočiť. Tieto značky nevypnete manuálne a sú k dispozícii aj na vysokej obtiažnosti, čo považujem za absolútne zbytočné. Ak vám môžem odporučiť, tak sa klasickej obtiažnosti vyhnite a zvolte si ktorúkoľvek inú so zapnutou simuláciou jazdného modelu. Je skvelé, že si môžete



zvoliť medzi arkádou a simuláciou, hoci až tak značný rozdiel som nebadal.

Aby som však nerozoberal len to zlé, tak sa posuniem k samotnému vizuálu, ktorý je náplastou na dušu. Konečne môžem povedať, že v tomto Mafia: Definitive Edition vážne exceluje. Hru poháňa engine z tretieho dielu, ale je značne vylepšený a optimalizovaný. Navyše obsahuje perfektný model nasvietenia, ktorý by som zaradil medzi špičku. Pocítite to hlavne v noci a počas dažďa. Odlesky a živá farebná paleta dáva hre život a vizuál hodný roku 2020.

Modely postáv sú detailné, čo platí najmä pri hlavných aktéroch. Horšie je to pri ostatných postavách, ale nie je to nič strašné. Výborne však vyzerajú samotné modely áut a takmer každé má svoje vlastné jazdné vlastnosti.

S animáciami je to ako na hojdačke. Niektoré pôsobia prirodzene, iné zas kostrbato. Veľkou novinkou je model krytia. Tom sa dokáže schovávať za rôzne predmety. Horšie je na tom samotné ovládanie, respektíve presúvanie sa v režime krytia. Tu by to mohlo byť paradoxne prívetivejšie.

Aj vydarené veci

Vydarila sa aj optimalizácia. Na zostave s procesorom Intel Core i5-9400F, 16GB DDR4 RAM a grafickou kartou RTX 2060 (6GB) sa hra pri rozlíšení 1080p hýbala svižne aj v maximálnych detailoch so zapnutou vertikálnou synchronizáciou. Občas som pri rýchlej jazde a prechodoch do rôznych častí mesta zaznamenal prepád snímkovania,

dojem z hry to však nekazilo. Možno by som spomenul občasné preblikávanie modelu auta, v ktorom sedíte, ale neviem posúdiť, či je to chyba alebo nedostatok v ovládačoch, prípadne ide o chybu v hre. Nezaznamenal som ani doskakovanie modelov. Síce mám v počítači pomerne rýchly SSD M2 disk, ale nepredpokladám, že by bol problém aj na bežných HDD diskoch.

A čo hudba a samotná zvuková stránka? Vývojári pridali dve rádiové stanice, ktoré si môžete v aute ľubovoľne prepínať, prípadne rádio vypnúť. Originálny soundtrack síce absentuje, ale ten nový rozhodne poteší a dobre zapadne do daného obdobia. Niektoré skladby navyše pripomínajú tie pôvodné, takže by ste mohli byť spokojný. Mierne slabšie sú na tom ostatné zvuky, ktoré ničím nevybočujú od ostatných hier.

„Hezky česky“

Keď sme už pri zvukoch, tak by bol hriech nespomenúť dabing. Po dlhom čase sa k nám opäť dostáva plne lokalizovaná hra v češtine vrátane dabingu. Je skvelé, že sa do remaku podarilo obsadiť takmer všetkých pôvodných hercov. Hlavná trojka mafiánov ostáva bezo zmien. Marek Vašut si strihol rolu Tommyho Angela, Sam rozpráva hlasom Luděka Čtvrtlíka a Paulieho stvárňuje Petr Rychlý. Novým je Marcel Vašínska, ktorý prepožičal hlas Donovi Salierimu. Aj jeho oponent Don Morello má nového dabéra, ktorým je Ludvík Král. Detektíva Normana zas dabuje Alexej Pyško. Celkovo je dabing stvárnený slušne, občas však zadrháva emócia Marka Vašuta, ktorý v niektorých vypätých situáciách pôsobí dosť

neprirodzene. V každom prípade to viete prelúskat' a nie je to nič katastrofálne.

Ak mám hodnotiť remake, tak rozhodne nesmiem zabudnúť ani na Extrémnu jazdu. V prvom rade musím uviesť veci na pravú mieru. Autori teraz kombinujú Jazdu a Extrémnu jazdu do jedného módu, ktorým je Vol'ná jazda. Umožní vám vychutnať si atmosféru mesta Lost Heaven vlastným tempom. V pôvodnej hre to bol práve mód Jazda a k nemu sa pridáva aj Extrémna jazda. Tá zas pridáva určitý skrytý obsah, ktorý čaká na vaše preskúmanie a odhalenie. Budete mať k dispozícii zbrojnicu u Vincenza, garáž a šatník. Pred každou jazdou sa viete perfektne pripraviť a preskúmať skrytý obsah. Vol'nú jazdu beriem ako príjemný doplnok, ktorý vám umožní preskúmať zákutia mesta a najmä okrajové oblasti Lost Heaven. Ak čakáte, že opäť narazíte na bizarné úlohy, ktoré v Extrémnej jazde boli, tak budete prekvapení. Všetko je však na vašom uvážení, takže to nechám na vás.

Verdikt

Táto recenzia sa mi písala dosť ťažko. Po prvé ide o remake legendy, kultu, ktorý predovšetkým v našich končinách postupom času narástol do obrovských rozmerov, pričom je pomerne ťažké sa nepozerať dozadu a hodnotiť generáčne skoky a hlavne pokrok a štandardy v hrateľnosti. Na druhej strane sú tu noví hráči, ktorí o pôvodnej jazde nemusia vedieť nič a porovnávať príbeh a prezrádzať detaily by asi nebolo správne riešenie. Nech sa na remake pozerám akokoľvek, tak nemôžem prehliadnuť nedostatky a množstvo iných vecí. Celkovo však Mafia: Definitive Edition pôsobí príjemne a ak zahodíte nejaké predsudky a nebudete porovnávať každý rozdiel, tak si ju môžete užiť. Ja som si za tých 15 hodín v príbehovej kampani príjemne zaspomínal. Možno by som počkal na opravné patche a v prípade PC komunity aj na nejaké vylepšujúce mody.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Hangar 13	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nestarnúci príbeh s miernym obohatením	- množstvo bugov	- hlúpa umelá inteligencia
+ moderný vizuál, ktorý patrí do roku 2020	- prílišná jednoduchosť a ešte väčšia lineárnosť	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Marvel's Avengers

ZNAČKA, ZA KTORÚ SA PLATÍ



Od nášho beta testovania Marvel's Avengers ubehlo už niekoľko týždňov a hra sa medzičasom dostala do „plnohodnotnej“ fázy. Ak vás zmiatli úvodzovky, nepomýlil som sa, naozaj tam majú byť. Ako určite mnohí dobre viete, aj noví Avengeri sa stali otrokmi novodobého systému a sú preplnení rôznymi „game as service“ prvkami. To okrem prítomnosti Hero Challenge Card – akejsi obdoby Battle Passu – a rôznych mikrotransakcií znamená aj to, že hra k nám prišla v nie úplne dokončenom stave. Ako to už pri podobných modeloch býva samozrejmosťou, obsah je pridávaný dodatočne a hra sa postupne obohacuje o nové prvky, postavy alebo prostredia.

Už v preview som spomínal predchodcu, ktorým bol Marvel: Ultimate Alliance. Od doby, keď sme hrávali túto kooperatívnu sekačku, pretieklo už príliš veľa času, takže porovnávať ju s Marvel's Avengers stráca akýkoľvek zmysel.

Z pôvodnej ideí nám totiž zostali len uzavreté prostredia a boj s hordami nepriateľov. Preto zostaneme len pri tom, či sa novinke ako duchovnému nástupcovi Marvel: Ultimate Alliance podarilo dôstojne splniť svoju úlohu.

Príbeh (ako) vytrhnutý z komiksu

Príbeh, ktorý sa nám črtal v bete a nezobrazoval udalosti v ich logickom slede, nám plná verzia servíruje pekne poporiadku. Ocítame sa v koži dievčat'a menom Kamala Khan. Mladá tínedžerská fanúšička Avengerov sa práve nachádza na najväčšej „superhrdinskej“ výstave, keď sa v meste začnú diať katastrofické udalosti. Avengeri preto neváhajú a ako mnohokrát predtým, aj teraz sa vrhnú do záchrany pospolitého ľudu. Tentoraz však udalosti neprebehnú úplne hladko a zo záchrannej akcie sa vykl'uje komplot, ktorý kompromituje povest' obl'úbených hrdinov. Avengeri strácajú u

ľudí dôveru a upadajú do nemilosti. Deň, keď sa stali nepopulárnymi, ba dokonca nebezpečnými pre ľudstvo, sa do histórie zapíše ako A-Day. Vzniká však odbojové hnutie, ktoré má zabrániť manipulatívnej teroristickej organizácii A.I.M. v ich nekalých aktivitách. Je to práve mladá Kamala, ktorá sa chtiac-nechtiac zapojí do boja proti teroristickým okupantom. Najskôr plávate príbehom len v jej tele, no potom sa pomaly zhostíte aj úloh ostatných hrdinov. Snažíte sa obnoviť existenciu Avengerov, aby sa im podarilo získať späť stratenú reputáciu.

Intenzívne súboje si zamilujete...

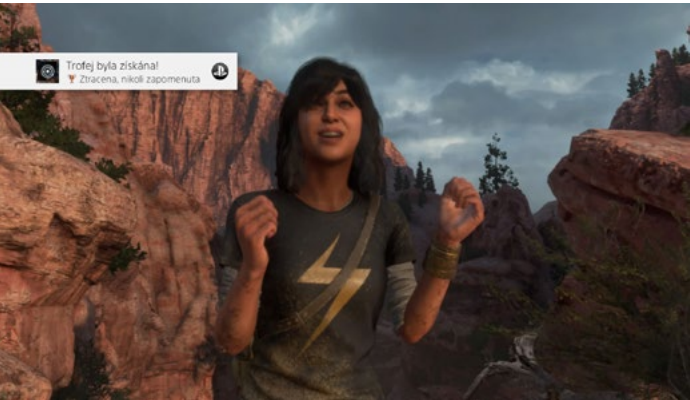
Už v úvode si vyskúšate každého hrdinu a spoznáte jeho prednosti. Musím uznať, že Marvel's Avengers si ma ihneď podmanili svojím akčným prístupom a dobrým spádom. Hra vám nedovolí nudiť sa ani chvíľu a tak je nielen úvod naozaj intenzívny. Súboje môžu zo

začiatku pôsobiť jednoducho, ale ako si postupom času odomykáte ďalšie schopnosti a vylepšujete svojho hrdinu, zistíte, že majú oveľa väčšiu hĺbku. Keď sa po úvode, kde sa zoznámite s jadrom príbehu, dostanete do JARVIS-ovej tréningovej miestnosti, budete prekvapení, aké pekné kombá sa dajú v súbojoch predvádzať. Neskôr sa vám to bude naozaj hodiť, keďže boje sú niekedy prekvapivo ťažké aj na strednej obt'ažnosti, ktorú som si zvolil.

Ak nerešpektujete herné princípy a budete si ľahkovážne myslieť, že sa bitkami preťukáte jedným tlačidlom, tak ste na veľkom omyle. Budete teda nútený súperiť rozumne a snažiť sa čo najviac kombinovať bojové prvky. Okrem klasickej obrany a spomínaných kombo útokov má každý hrdina k dispozícii aj tri špeciálne schopnosti, ktoré sa po použití obnovia vždy po uplynutí časového limitu. Preto treba dobre zvážiť, kedy si ktorú vyčerpáte. Každý hrdina má tieto výnimočné schopnosti trochu iné. V hre sa nachádza aj základný RPG systém a každá postava postupne dostáva vylepšenia. A hoci majú hrdinovia podobné prvky alebo schopnosti, pocitovo pôsobia trochu odlišne. Ak napríklad hráte za Hulka, ktorý disponuje extrémnou silou, stáva sa nemotornejším a ovládanie je iné, ako keď prevezmete kontrolu nad štíhlou Kamalou alebo Black Widow. Iný pohľad na súboje vám môže dať aj Iron-Man, ktorý má schopnosť lietat', prípadne Thor s jeho povestným Mjölnirom, ktorý rozhadzuje nepriateľov pri lete vzduchom smerom do davu, ale aj naspäť.

Ako už určite viete, Spider-Man sa stal exkluzívnym obsahom pre platformy od Sony. Pavúčí muž sa však v titule ešte nenachádza – rovnako ako aj množstvo iných prvkov a obsahu, do hry pribudne až neskôr.

Ako som už spomenul, každá postava ponúkne o niečo iný zážitok z boja. Všetci

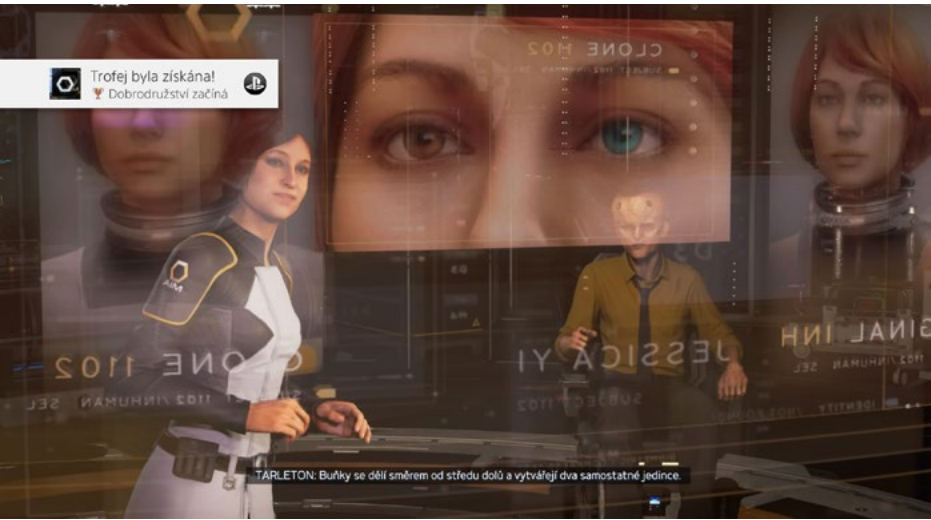


sa však ovládajú prevažne rovnako a aj možnosti v strome schopností sú viac-menej na jedno kopyto. Každý hrdina disponuje rovnakým takýmto stromom, kde vás vyzýva k zlepšovaniu buď ľahkých a ťažkých útokov, obranných schopností, alebo strel'by. Hra sa odohráva v uzavretých lokalitách, ktoré sú zasadené do rôznych typov prostredí a postupným hraním sa odomykajú ďalšie. Jednotlivé úrovne majú okrem svojho primárneho cieľa aj tie sekundárne, ktoré ak splníte, tak,

samozrejme, môžete v daných oblastiach opäť nájsť lepšie vybavenie a doplnky pre hrdinov. Pripravte sa však na to, že zadania sú často otravne podobné.

Fortnite, si to ty?!

Okrem variability hrdinov sa vás hra bude snažiť upútať jej „game as service“ prvkami. To znamená, že každá postava dostala svoju obdobu Battle Passu – systém Hero Challenge Card. Ten ponúka výzvy na dennej a



týždennej báze. Ak ich plníte, budete odmeňovaný v podobe nového oblečenia pre postavy, získate nové emotikony, môžete si pridať do zbierky nový obal komiksu, alebo aj zarobiť hernú menu, za ktorú nakúpite lepšie vybavenie či vylepšenia vzhľadu, respektíve aj v budúcnosti aj nových DLC hrdinov.

Ako som spomínal už v preview, hra z vás neťahá peniaze úplne očividne. No a po dôkladnom preskúmaní celého systému musím skonštatovať, že je to naozaj tak. Na prvý pohľad pôsobí odpudivo a nesympaticky a mnohí by za to Avengersov určite najradšej ukameňovali. Áno, je naozaj odvaha pridať podobný mikrotransakčný model do hry, ktorá stojí plnú sumu. Ale treba podotknúť, že systém je spracovaný dobre aj pre ľudí, ktorí nebudú chcieť platiť navyše. Jediné, čo budete musieť obetovať, je viac času a trpezlivosti, aby ste dosiahli niektoré ciele. Už spomínaných nových hrdinov si nebudete musieť nevyhnutne kúpiť za reálne peniaze, môžete si na nich „zarobiť“ aj hraním. Podobne to je aj s inými vecami – nakupovať teda budú musieť len tí menej trpezliví. V každom prípade je však tento systém, ak to mám prehnať, tak trochu „vydieraním“ hráčov a núti vás, aby ste pri hre strávili čo najväčšie množstvo času. Samozrejme, je na každom, aby zvážil, či mu to za to stojí.

„Úloha prvá: Nájsť si živých spoluhráčov.“

Tým, že podstúpíte ťažké súboje, naberie skúsenosti, samozrejme, aj vaša postava. A keď vravím, že súboje sú ťažké, verte mi, že pri niektorých sa riadne zapotíte. Ja som si hru spustil na strednej obtiažnosti a v niektorých momentoch



mi naozaj nebolo všetko jedno. Normálne som mal chuť odhryznúť páčky z Dualshocku a konzolu prejsť parným valcom. Preto je lepšie zvládajú jednotlivé úrovne s kamarátom alebo celou partiou. Pri zdolávaní osamote vám síce asistujú AI spolu bojovníci, ale tí vás často nechajú v úzkych a vy sa budete opäť len zbytočne rozčuľovať.

Keďže Marvel's Avengers zvolili „game as service“ model, majú mierne nedokonalú formu. V hre nájdete množstvo prevažne drobných chybičiek najmä po vizuálnej stránke. Veľa rôznych grafických glitchov a nepekností budete vidieť na každom rohu. Či už sú to dlhšie sa načítavajúce textúry alebo ich úplná nekvalita. V niektorých momentoch to kazilo už aj tak úplne priemernú grafiku. Našťastie, po ostatných stránkach je Marvel's Avengers (prekvapivo) v dobrom stave. Snímkovanie na PS4 Slim bolo stabilné a nezachytil som ani nepríjemné bugy, keď by sa postava zasekla alebo podobne.

Dá sa čakať, že veľa neduhov, ktoré sa tu nachádzajú, sa skôr či neskôr stratí, pretože hra dostáva updaty naozaj pravidelne. Je vidieť, že v štúdiu Crystal Dynamics makajú ako fretky. Rýchle súboje prebiehali po technickej stránke vcelku dobre. Jediné, čo mi často robilo vrásky, bola ich neprehľadnosť. Kamera ma niekedy neposlúchala a pri niektorých ťažších súbojoch s bossmi som často preto trpel ukrutnou frustráciou. Sklamaním pre mňa tiež boli vedľajšie misie, v ktorých máte možnosť plniť spomínané denné alebo týždenné úlohy. Už v bete sa zdalo, že sú otravne nezaujímavé a jednotvárne a, žiaľ, je to tak aj v plnej verzii. Ako inak, hádam sa dočkáme pestrejšieho obsahu neskôr s prichádzajúcimi updatmi.

Verdikt

Marvel's Avengers naskočili na vlnu mainstreamu a komercie plnou parou a asi je už na zhodnotení každého, či tieto podmienky akceptuje. A hoci mne to až tak nereže, musím povedať, že Avengeri majú po hernej stránke čo ponúknuť. Ak ste fanúšikmi univerza a máte radi tento štýl hier, určite budete spokojný. Zmieriť sa musíte len s tým, že to môže byť drahý špás.

Martin Rác

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG	Crystal Dynamics	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Jupí, Avengers!	- Dokelu, Avengers!	
+ dynamické a oku lahodiace súboje	- priemerná grafika	
+ kooperácia	- drobné technické nedokonalosti	
	- repetitívnosť vedľajších misí	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH

HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ

NA KAŽDEJ PREDAJNI

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

Samsung Galaxy Z Fold2 5G

Samsung Galaxy Z Fold2 5G je skladací smartfón tretej generácie. Ponúka odvážny dizajn v kombinácii s vynikajúcimi technickými parametrami a posúva hranice mobilných zážitkov. K odvážnemu dizajnu neoddeliteľne patrí aj skvelé dielenské spracovanie, takže telefón môžete bez obáv používať od rána do večera.

Predný displej s technológiou Infinity-O má uhlopriečku 6,2 palca alebo 15,7 cm, takže sa na ňom bez problémov dajú čítať e-maily, sledovať navigácia alebo dokonca aj fotografie či filmy bez toho, že by ste museli prístroj otvárať.

A po otvorení vás čaká obrovský hlavný displej s uhlopriečkou 7,6' čiže 19,3 cm, s tenkými rámkami a predným fotoaparátom bez výrezu. Displej má obnovovaciu frekvenciu 120 Hz, čo poteší aj náruživých hráčov a náročných filmových fanúšikov.

Okrem toho sa vďaka duálnym reproduktorm môžete tešiť na vynikajúci čistý a dynamický zvuk s vylepšenými stereo efektami.

Do výbavy Galaxy Z Fold2 5G patrí aj celý rad skvelých fotografických funkcií pre pokročilých. Patria tu režimy Pro Video, Single Take, Bright Night alebo tradičný nočný režim. Ľubovoľný okamih tak môžete zvečniť vo vynikajúcej kvalite.

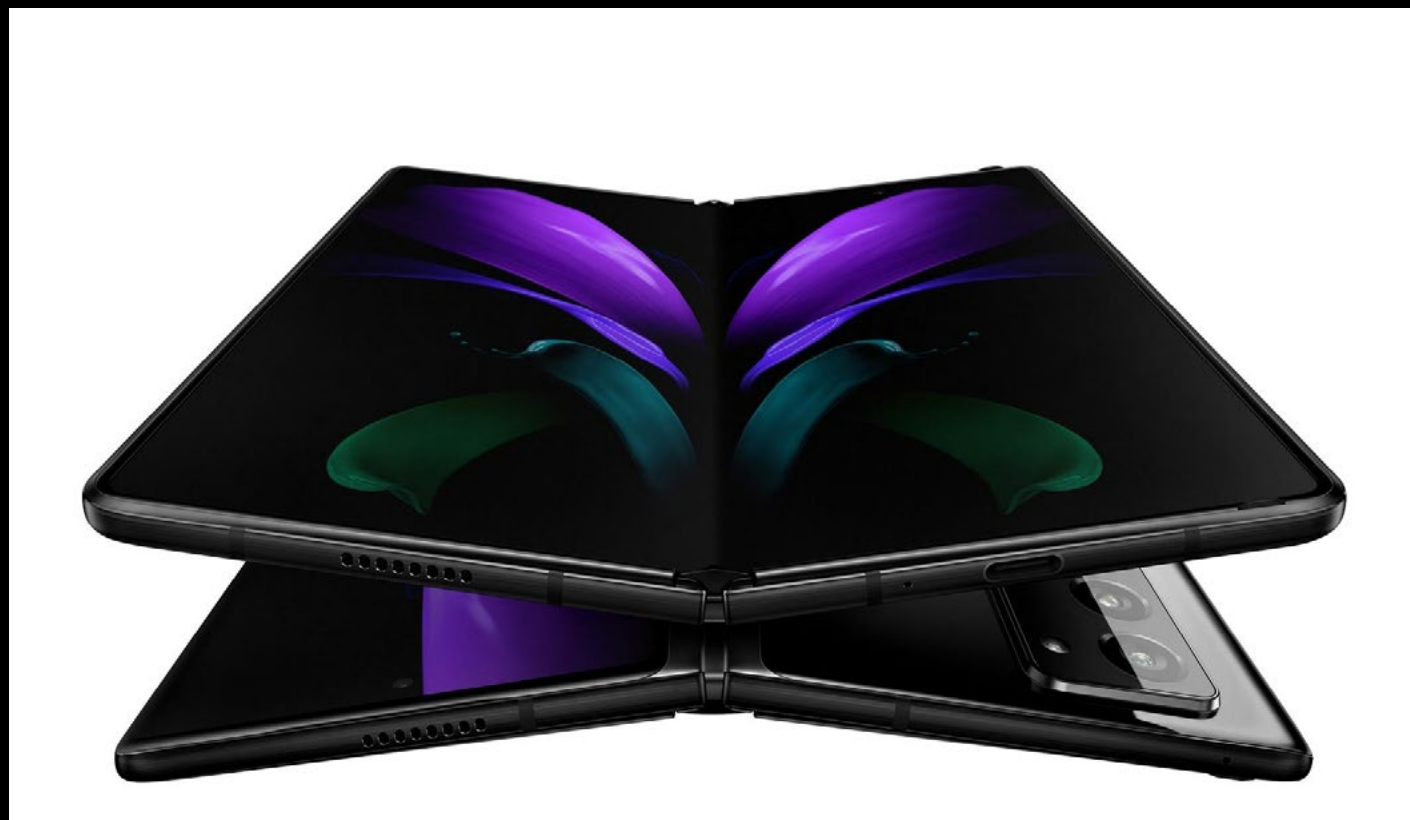
Vďaka funkcii Dual Preview, pri ktorej sa automaticky spojí záber na prednom i hlavnom displeji, sa v jednom zábere spojí perspektíva z pohľadu fotografa i fotografovaného objektu. Radosť budú mať aj milovníci selfies, ktoré možno terazrobiť v maximálnej kvalite pomocou fotoaparátu na zadnej strane.

Rad Galaxy sa už dlho drží na špici technologického vývoja a Samsung s novým modelom opäť posúva

hranice mobilných inovácií a technických riešení. Majitelia modelu Galaxy Z Fold2 5G sa môžu tešiť na bleskurýchle pripojenie vďaka podpore 5G, batéria s kapacitou 4 500 mAh vydrží bez problémov celý deň a vďaka rýchlemu dobíjaniu (Super Fast Charging) sa nemusíte báť, že vám dôjde energia.

Okrem toho Galaxy Z Fold2 5G ponúka aj bezdrôtové pripojenie Samsung DeX, ktoré výrazne uľahčuje predovšetkým pracovnú činnosť. Integrovaná technológia UWB (Ultra Wide Band) zase príde vhod pri rýchlom a ľahkom zdieľaní súborov, fotografií alebo videozáznamov v systéme Nearby Share.

Model Galaxy Z Fold2 5G je na Slovensku dostupný v čiernej (Mystic Black) a bronzovej (Mystic Bronze) farbe za odporúčanú maloobchodnú cenu 1 999 EUR.



Lenovo Yoga Slim 7 Pro



Na 14-palcovom Yoga Slim 7 Pro, vybavenom až ôsmimi ultrarýchlymi jadrami, máte na výber.

Vybrať môžete procesory až do AMD Ryzen 9 4900H Series Mobile pre výrazné zvýšenie rýchlosti a vyvážený výkon – čo je ideálne pre responzívny multitasking, editovanie videí a ďalšie úlohy. So 16 GB RAM pamäťou DDR4 poskytuje notebook až 17 hodín výdrže batérie a s funkciou Rapid Charge Boost získate dve hodiny energie už za 15 minút nabíjania. Procesory Ryzen 4000 Series Mobile ponúkajú v porovnaní s predchádzajúcou generáciou až dvojnásobnú energetickú účinnosť.

Lenovo Yoga Slim 7 Pro s procesorom AMD Ryzen 9 4900H začína na cene 799 eur.

ASUS ROG Swift PG329Q



ROG Swift PG329Q je 32" (2560 x 1440) herný monitor s obnovovacou frekvenciou 175 Hz, ktorý využíva panel Fast IPS

Znamená to dobu odozvy len 1 ms. Ide o prvý herný monitor NVIDIA G-SYNC kompatibilný s variabilným overdrive. Technológia Quantum-dot s továrenskou predkalibráciou farieb, certifikáciou DisplayHDR 600, pokrytím farebného spektra DCI-P3 98 % a s RGB 160 % zaručuje vysokú vernosť farieb. Prispôsobený premenným overdrive monitoru ROG Swift PG329Q je zárukou plynulého obrazu.

Dynamickým prispôbením pixelovej odozvy vyhovie rôznym obnovovacím frekvenciám tak, aby bol obraz počas hry vždy ostrý.

Najdokonalejšia kompaktná myš



Spoločnosť Logitech predstavila nové bezdrôtové myši s nízkym profilom MX Anywhere 3 a MX Anywhere 3 for Mac, určené pre všetkých, čo chcú výkon, mobilitu a komfort na prácu všade.

Myš dokáže snímať polohu prakticky na ľubovoľnom povrchu, vrátane skla, takže sa dá bez problémov prenášať medzi rôznymi pracoviskami, domovom a kanceláriou. Vďaka novej generácii

rolovacieho kolieska MagSpeed môžete ticho prechádzať obsahom obrazovky a automaticky prepínať medzi krokováním s maximálnou presnosťou a rýchloposuvom až 1 000 riadkov za sekundu.

Myš MX Anywhere 3 komunikuje bezdrôtovo do vzdialenosti až 10 metrov a je vybavená USB-C konektorom na rýchle nabíjanie. Pri plnom nabití vydrží až 70 dní prevádzky (len minútové rýchle dobíjanie postačí až na tri hodiny práce). Pomocou bezdrôtovej technológie Bluetooth alebo dodávaného Unifying USB prijímaču ju môžete pripojiť až k trom zariadeniam a prepínať medzi nimi stlačením jediného tlačidla.

Pre urýchlenie práce si môžete prispôbiť nastavenie MX Anywhere 3 podľa svojich preferencií alebo využiť preddefinované profily pre konkrétne aplikácie. Keď k MX Anywhere 3 pridáte ešte klávesnicu MX Keys, získate ideálny set, s ktorým zvládnete naozaj všetko, čo potrebujete.

Odporúčaná cena myší je 92,99€ s DPH.

Asus ROG Strix Scar 17 G732LXS

HERNÝ NOTEBOOK SKRZ NA SKRZ



Ked' sa povie herný notebook, väčšine ľudí, a tým nemyslím iba hráčov, sa vybaví veľké monštruozity, hrubé ako tehla a ťažké ako vrece zemiakov. Od tých dôb sa však trh s prémiovými notebookmi už posunul, a tak je možné zohnať aj tenké a ľahké kúsky schopné konkurovať aj niektorým stolovým počítačom. Pravdou však je, že pokiaľ sa v tenkom a ľahkom notebooku stretnú veľké výkonných komponentov, môže byť kvôli vysokým teplotám ohrozený ich potenciál. Hráči tak platia vyššie ceny len za papierové parametre. Ešte šťastie, že stále existujú aj notebooky, ktoré nerobia kompromisy nielen po stránke výkonu, ale ani po stránke chladenia a tým pádom rozmerov a váhy. Taký je aj ROG Strix Scar 17, ktorý sa nám na chvíľu zastavil v redakcii.

Spoločnosť ROG asi netreba veľmi predstavovať, nakoľko je, takpovediac, stálicou na poli herných zariadení. Po stránke inovácií im to ide, veď len nedávno sme mali možnosť otestovať notebook ROG Zephyrus Duo s dvojicou obrazoviek, avšak pri modeli Strix Scar 17 sa dizajnéri držali overených kolíaj. Nanešťastie, tentokrát vám neprinášame plnohodnotnú recenziu, keďže notebook, ktorý sa k nám do redakcie dostal, patril medzi predprodukčné kusy a nebol v ňom úplne finálny hardvér, ale snáď pre vás bude aj preview dostatočne zaujímavé.

Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že hlavným ťahákom tohoto notebooku bude 17-palcová matná IPS obrazovka, ktorá je v rozdielnych modeloch

dostupná s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov a obnovovacou frekvenciou 240 a 300 Hz. Avšak Strix Scar 17 toho v sebe ukrýva oveľa viac.

Už tie najlacnejšie, hoci musím povedať stále nie lacné, modely v sebe ukrývajú najnovšie mobilné procesory Intel Core i7 a i9 a o grafický výkon sa, samozrejme, starajú karty Nvidia GeForce RTX 2060, 2070 a 2080 Super. Nehovoriac o obstojných kapacitách RAM a rýchlom úložnom priestore.

Ani to však nie je všetko, čo v tomto notebooku spoločnosť ROG ukrýla. Strix Scar je totiž naozaj nabitý funkcionalitou a ponúka funkčnosť zameranú priamo na tých najväštnivejších hráčov a



nadšencov. AURA RGB podsvietenie klávesnice s možnosťou nastaviť si každý jeden kláves? Samozrejme. RGB podsvietenie celého notebooku pásikom v spodnej časti šasi? Že váhate.

ROG Keystone, NFC kľúč, na ktorý je možné ukladať profily a uložené hry? To aj veľa ďalšieho v Strix Scar 17 je. Ja som preto s týmto notebookom strávil príjemný týždeň, keď som zisťoval, čo všetko zvládne, ako ticho a pri akých teplotách.

Model G732LXS, ktorý som mal pod rukami ponúkal to najlepšie, čo je momentálne v ponuke, respektíve, aspoň papierovo. Spomínal som, že išlo o predprodukčný kusok, takže osadený procesor nezodpovedal jeho predávaným parametrom.

Pár megahertzov hore-dole mu však počas skúšania a používania takmer vôbec neublížilo, respektíve som si nejaký priepastný rozdiel nevšimol. Ďalšie dôležité komponenty v tomto notebooku sú RTX 2080 Super (hoci iba 150W verzia, výkonom takmer porovnateľná so staršou mobilnou RTX 2080) 32GB RAM, 2TB SSD (2x1 TB v RAID 0) a WiFi 6, čo znamená naozaj špičku z toho, čo je momentálne dostupné na trhu.

Po stránke mobility nie je pri váhe 2.9 kg a aj na 17-palcový notebook úctyhodných rozmerov, minimálne po stránke pôdorysu, keď už nie hrúbky, Strix Scar úplne najlepším spoločníkom, avšak každý, kto si kupuje 17-palcový notebook musí mať svoje dôvody a musí si byť vedomý obmedzení, ktoré

príliš vysoká hlučnosť problémom. Teraz ale už k používaniu, ktorému v praxi nemám čo vytknúť. Teda, nič životne dôležité. Áno, matný povrch na ňom použitý je mierny magnet na odtlačky prstov a nečistoty. Áno, po stránke konektivity mi na 17-palcovom šasi prišli iba tri USB 3.0, jeden USB-C, HDMI a LAN port ako prekvapivo málo. A áno, tak ako je tento notebook čisto herný, je „herný“ aj notepad, čo znamená tradične malé rozmery.

Avšak to všetko mizne do úzadia, hneď ako si človek za tento notebook sadne a začne na ňom pracovať alebo hrať najnovšie hry. RGB je fajn. Keystone funkcionalitu si viem predstaviť pri dlhšom vlastníctve. Klávesnica je naozaj príjemná na používanie ako pri písaní, tak pri hraní. Ale... to najdôležitejšie? To sú tenké rámiky okolo bleskurýchlej obrazovky s prekvapivo dobrým zobrazením farieb a nadupaný hardvér, ktorý je túto obrazovku schopný aj takmer naplno využívať.

Jednoducho ma takmer okamžite pohltili. Až tak, že som si párkrát uvedomil, ako radšej sedím za notebookom a hrám sa na ňom, miesto sedenia za stolným počítačom s i5-9600k, RTX 2080, 25-palcovým, 240Hz monitorom a mechanickou klávesnicou. Pokiaľ by som uvažoval nad notebookom, na ktorom by som sa chcel hrať doma aj na cestách, sám by som určite siahol po 17-palcovom kúsku. A Strix Scar 17 ma presvedčil, že by tým kuskom mohol byť práve on. Len naňho teraz ešte našetriť...

Daniel Paulini



ViewSonic VX2458

LACNÝ A SPOL' AHLIVÝ POMOCNÍK?



Je to zaujímavé spestrenie nabrat' si na recenziiu niečo, čo nestojí takzvane nekresťanské peniaze a rozmerom nezaberá celý stôl aj s kusom garáže. Asi ste rýchlo pochopili, že úvodnou vetou narážam na segment herných monitorov, ktoré sa v prémiových vodách snažia trhnúť všemožné rekordy, od uhlopriečky, cez hertze, až po spomínanú cenu. U nás dobre známa a často vyhl'adávaná spoločnosť ViewSonic vám svojím portfóliom produktov dokáže pochopiteľne ponúknuť aj všetky formy súčasného extrému zo sveta zobrazovacej techniky pre game segment, ale prečo tentokrát nehrať skromnú partiu a nesiahnuť skôr po vyváženom kompromise? V duchu tohto môjho predsavzatia som si nedávno zažiadal o možnosť vyskúšať minuloročný model VX2458, ktorý sa aj cez svoju nízku cenovku snaží navodiť dojem prémiového výsledku.

Skôr či neskôr to zažije každý jeden z vás. Starší monitor sa rozhodne vypovedať službu a zatiaľ čo ho za sprievodu rituálnych bubnov a letiaceho ohnivého šípu pošlete zaslúžene do kremíkoveho neba, jedným okom už prehľadávate internetové diskusie a najnovšie zľavy vo svojom obľúbenom obchode.

V tejto situácii existujú vždy len dva typy modelových zákazníkov, kde prvý ide na hranu svojich možností a je schopný si za cenu vlastníctva prémiového modelu so 4K štandardom a uhlopriečkou podobnou žehliacej doske na mesiac či dva utrhnúť od úst. Naopak, druhý nákupca už pozerá na každý jeden potenciálne minútý cent a všetky kladý lomeno zápory prevracia v myslí tak dlho, až sa mu to samému zdá nesmierne trápne. Práve pre druhú sortu zákazníkov všetkých tých lokálnych obchodov máme dnes

zaujímavého adepta na šťastný koniec jedného nekonečného váhania. ViewSonic totižto so svojím dvadsaťštyri palcovým modelom VX prináša podarený kompromis s uspokojivou paletou ponúkaných funkcií.

Jemne zakrivený

Začnime dizajnom, ktorý sa u herných monitorov pod dvesto eur sotva niekedy dá zahrnúť do finálnych pozitív. ViewSonic si v prípade VX2458 ide aj naďalej svoju osvedčenú formu kombinácie silno lesklého čierneho plastu s kovovým držiakom, kde asi najviac zaujme možno trochu silné rámovanie okraja LCD panelu. Ak by ste si preto chceli zakúpiť povedzme rovno tri tieto monitory (cenovo to je stále reálne aj pri nižšom rozpočte), musíte rátať s dost' veľkými prechodmi, ktoré by sotva uspokojili náročnejších z vás. Čo je však príjemné už len na samotný

dotyk, tak to je rozhodne plne kovový stojan, ktorý sa vďaka svojim tenkým nôžkam dá po dizajnovej stránke označiť za viac ako uspokojivý. Mrzíet' môže snáď len nemožnosť regulácie výšky. Spomínaný stojan sa dá síce rozdeliť na dve časti. Tá hlavná je už od monitora neoddeliteľná, a tak pochopiteľne nie je možné samotnú obrazovku akokoľvek upevniť o stenu. Pri takomto rozmere by som to ostatne sám považoval za hlúposť a zbytočnosť, informovať vás však o tom asi treba. Zadná strana je tak ako hrany prednej z čierneho lesklého plastu, na ktorom sa časom pochopiteľne nahromadia odtlačky prstov, ako aj prach, rovnako, nič šokujúce. Oveľa zaujímavejšia je však miniatúrny joystick, ktorého funkciou je interakcia v menu zariadenia. Sám o sebe funguje spoľahlivo a aj keď to chce v zmysle ovládania možno trochu praxe, skôr či neskôr sa do toho dostane aj ten menej zručný z vás. Posledným bodom je duo menších reproduktorov, ktorých nevalná kvalita by si možno zaslúžila aj separátny stĺpec plný fundovaného textu, avšak osobne si myslím, že skratkou v znení „silný“ podpriemer nič zásadne nepokazím. Strojcovia monitora tam evidentne silou mocou chceli mať aspoň nejaké reproduktory a výsledok tak, aj na základe cenovky výrobku, nemôže nikoho uraziť. Kto by sa však urazený cítil, vždy môže využiť separátny vstup pre slúchadlá umiestnený hneď vedľa tria HDMI 1.4, DVI a DisplayPort 1.2 – všetko po jednom vstupe a všetko s podporou plnej obnovovacej frekvencie.

Od nenápadného a pekne lesklého dizajnu sa teraz podme presunúť k tomu oveľa podstatnejšiemu. VX2458 je jemne prehnutý Full HD VA panel s odozvou 1 ms a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Táto porcia jasne daných predností je v prípade rozhodovania pred kúpou asi najväčším záväzím, čo dopadne na tie pomyselné misky v hlavách vás hráčov.

Ďalšou veľkou výhodou je separátne pripájanie sietového adaptéra, ktorý tak zastupuje len jeden tenký kábel vedúci priamo z monitora do elektrickej zásuvky. Aj toto dost' potešilo moju dušičku, zvlášť ak si spomeniem na tie hrubé korbáče z kabeľáže, ktoré sa mi osobne na stole v poslednom čase vynášali, a to v čoraz väčšom objeme. Cieľová skupina nesie jasné znaky gaming segmentu, a preto vás poteším podporou FreeSync za asistencie štvorice špeciálnych herných režimov (FPS, RTS, Moba a vlastný). Kto by však monitor chcel hojne využívať aj na klasickú prácu s prehliadačom,



alebo na sledovanie filmov, menu tohto zariadenia nebude vyložene proti, keďže sa tu rozprávame o jemne zakrivenej obrazovke, inak v tomto prípade slušné pozorovacie uhly idú do úzadia a všetko sa sústreďí na pozeralie z pozície čistého stredu tak, aby ste si svoje oči namáhali čo najmenej (jedna z menej známych výhod takzvaných curved obrazoviek).

Podpora softvéru

Vďaka podpore aplikácie ViewSplit, ktorú si môžete zadarmo stiahnuť do svojho PC, sa vám pripojením tohto monitora otvorí pomerne slušná škála jednoduchých pomocníkov pri delení

obrazovky. Pochopiteľne ide o vec, ktorú využijú hlavne majitelia iných a oveľa väčších uhlopriečok, každopádne je dobré vedieť, že podporou svojich produktov sa firma ViewSonic zaoberá aj v takzvanej lacnej vlne.

Záverom som si nechal už len stručné zhrnutie skúseností na základe dlhodobého testovania. Drvivú väčšinu času som tento konkrétny VA panel spájal s hraním ako takým, čím som nadobudol presvedčenie, že v cenovej relácii, v akej sa pohybuje (momentálne je to na hranici viac ako prijateľných 160 Eur), by ste k nemu mohli len sotva postaviť konkurencie schopný

protiklad. Dám teraz bokom absolútne zbytočné reproduktory, ktorých zvuk skôr odrádza než naopak, a budem sa venovať úžasnej odozve 1 ms a obnovovacej frekvencii 144 Hz. Vďaka týmto silným argumentom sa pre rýdzeho hráča, ktorý má aktuálne hlboko do vreciek a potrebuje si zadovážiť spoľahlivý a výbavou nadštandardný monitor, stáva ViewSonic VX2458 jasnou voľbou.

Eliminácia takzvaných duchov, plynulosť zobrazovania, široké možnosti nastavenia (s kalibráciou farieb sa síce treba poriadne zamestnať, no akonáhle to trafíte, odraz vlastného úsmevu na čiernom plaste vás neminie), všetky potrebné vstupy, ba dokonca aj ten decentný dizajn, toto všetko a ešte o kúsok viac vám padne rovno do lona.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ViewSonic	Cena s DPH: 160€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 144 Hz, 1 ms + Zakrivený VA panel + Možnosti nastavenia + Cena	- Reproduktory
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

MSI MPG Gungnir 110R

ZAÚJÍMAVÁ VOĽBA PRE FANÚŠIKOV ZNAČKY



Priznajme si to, počítač je pre väčšinu používateľov iba nástrojom, vďaka ktorému môžu vykonávať svoju prácu, prípadne komunikovať s inými ľuďmi. Nezáleží im na tom, či je ich stroj biely, sivý, čierny, či nie je príliš hlučný, alebo či sa v ňom nepečú komponenty. Avšak niektorí ľudia, medzi ktorých sa určite počítam ja a aj veľa čitateľov, ktorí narazia na túto recenziu, spadajú do skupiny nadšencov vyžadujúcich niečo viac. Niečo viac po stránke vzhľadu. Niečo viac po stránke jednoduchšej obsluhy. A, samozrejme, aj niečo navyše na poli chladenia komponentov. Jedným z často prehliadaných, no nadmieru dôležitých krokov pri skladaní počítača je výber tej správnej počítačovej skrinky. Je novinka od spoločnosti MSI s mierne komplikovaným menom MPG Gungnir 110R tou správnou voľbou? To sa dozvieme v riadkoch nižšie.

„Použitelná“ počítačová skrinka sa dá, samozrejme, zohnať aj za 30 eur. Vlastne, čo 30 eur? Použitelná môže byť aj plastová debnička, ktorú nájdete v kontajneroch za supermarketom. Ale tak, ako sa nedá porovnávať staré auto zo šrotoviska a najnovšie Ferrari, tak aj drahšia, no inteligentne rozvrhnutá skrinka vo väčšine prípadov porazí lacnejšie alternatívy. MSI MPG Gungnir 110R vo svojom čiernom prevedení s doplnkami ako tvrdené sklo a RGB ventilátory na prvý pohľad odškráva všetky políčka na zozname dobrých skriniek. Ale dôležité sú aj kvalita prevedenia, vnútorné rozvrhnutie, vychytávky či prúdenie vzduchu.

Obal a jeho obsah

Kartónové balenie skrinky je už tradičné a v dnešnej dobe by som sa skôr čudoval,



kebyže sa v niečom odlišuje od priemeru. Jasné, škatuľu neodporúčam hádzať o zem, ale náhodný pád v rukách kuriérskych spoločností by určite prežila. Skrinka samotná je navyše chránená plastovým vrecom a bezpečnosť priehľadného bočného panelu je už tradične zabezpečená odlepiteľnou plastovou fóliou.

Prvé dojmy a spracovanie

Gungnir 110R na prvý pohľad nie je až tak zaujímavou skrinkou. Áno, sú na nej viditeľné nejaké agresívne krivky a uhly, no v redakcii sme mali už aj šialenejšie produkty. Povrch je na dotyk príjemný, plasty aj kov majú mierne nadpriemerný finiš a matnejšie prevedenie zaručí menej odtlačkov prstov a nečistôt.

Počítačových nadšencov určite poteší dôraz na ochranu systému pred prachom, pretože takmer každý otvor povoliť vstup vzduchu do skrinky chráni prachový filter. Na prednom paneli sa nachádzajú všetky moderné vymoženosti od dvojice USB 3.2 Gen 1 Typ A portov cez jedno USB-C, dedikované porty pre slúchadlá a mikrofón, tlačidlo zapnutia/vypnutia a reset až po tlačidlo na ovládanie podsvietenia.



Vnútorné rozloženie a možnosti chladenia

MSI MPG Gungnir 110R sa radí medzi skrinky schopné pojsť až ATX matičné dosky a jej vnútorné rozloženie sa drží vcelku tradičných a zaužívaných kolíaj. To znamená hlavne absenciu šachty pre DVD mechaniku, čo je však v dnešnej dobe už normou, a priestor pre matičnú dosku s komponentmi, ktorý je oddelený krytou šachtou od miesta, kde sa skrýva zdroj. Na šachte je však výrez, ktorým je možné ukázať, aký špičkový zdroj vo svojom počítači máte. Po stránke chladenia systému je skrinka kompatibilná s 120mm ventilátorom/radiátorom vzadu, 120/240mm vo vrchnej časti a 120/140/240/280/360mm vpredu.

A ani podpora diskov nie je zlá vďaka priestoru na uchytenie dvoch 3,5-palcových a dvoch 2,5-palcových diskov. Hoci tu musím poznamenať, že v prípade inštalácie 360mm radiátora do prednej časti je nutné klieťku na 3,5-palcové disky vymontovať. Našťastie, aj u hráčov sú stále obľúbenejšie M.2 a 2,5-palcové

SSD disky, takže nejde o príliš veľkú stratu, hoci by som ocenil možnosť túto klieťku len presunúť bližšie k zdroju.

Pokiaľ by ste však skrinku používali iba so vzdušným chladičom, prípadne menším radiátorom v prednej časti, poteší fakt, že Gungnir 110R je dodávaný so štvoricou MAX F12A-3 ventilátorov, ktoré ponúkajú adresovateľné RGB podsvietenie. Tie sú dostatočne výkonné, aby cez vcelku limitované otvory v prednej časti tiahli dostatok vzduchu ako pre bežné, tak aj mierne náročnejšie fungovanie. Gungnir 110R však nie je žiaden šampión na poli prietoku vzduchu.

Vychytávky

Aby v spoločnosti MSI ukázali, ako veľmi im pri Gungnir 110R záleží nielen na kvalitnom chladení, ale aj na prispôbení podľa vlastnej chuti, je vnútri osadený jeden plošný spoj. Do neho je možné pripojiť až 6 ARGB zariadení, či už ide o ventilátory, RGB LED pásiky, alebo iné komponenty. Tie je potom možné ovládať nielen softvérovou cez akúkoľvek kompatibilnú matičnú



dosku, ale aj tlačidlom na prednom paneli. Možno by som pre ešte lepší manažment káblov uvítal možnosť zapojiť do takéhoto inteligentného panelu aj samotné napájanie ventilátorov, avšak aj možnosť ovládať RGB hardvérovú má čosi do seba.

Zhrnutie

MSI MPG Gungnir 110R je ďalším krokom dopredu od tejto spoločnosti. 110R nie je úplne dokonalá skrinka, najmä čo sa prietoku vzduchu týka, pričom aj cenou už atakuje naozaj prémiový trh. Avšak kvalita prevedenia, dobrá kompatibilita s komponentmi a napríklad aj štvorica ARGB ventilátorov v balení z neho robia dobrú voľbu. Najmä ak ste fanúšikom spoločnosti MSI a neprekáža vám mierne ťažšie vysloviteľné meno.

Verdikt

Už dlho som netestoval tak jasný výsledok v pomere cena / výkon

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 105€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Vnútorné rozloženie	- Prémiová cena
+ Podpora vodného chladenia	- Horší prietok vzduchu
+ Dizajn a materiály	
+ Interný ovládač ARGB	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Motorola Edge+

PADNE DO RUKY



Ked' éterom zaznie slovíčko Motorola, osobne si automaticky spomeniem na ich geniálne reklamy z čias veľkého boomu technológie prenosných telefónov. Človek mal miestami pocit, že sleduje krátkometrážny snímok z prostredia továrne na sny, ktorým sa jeho režisér snaží prihovárať každému potenciálnemu zákazníkovi bez ohľadu na vek a vierovyznanie. Aj keď môj vôbec prvý mobilný telefón niesol logo Benefonu, samotná Motorola bola v čase základnej školy druhá v poradí a dodnes mám na ňu krásne spomienky. Táto nadnárodná americká spoločnosť sa totižto vedela slušne odlíšiť od konkurencie, toho času síce minimálnej, ale tvrdej, a to hlavne so svojim osobitým dizajnom a funkčnou schémou. Čo si budeme vraviť, na základnej škole ste si v 90-tych rokoch mohli sotva želať niečo viac než posielanie SMS a vybavovanie hovorov. Obzvlášť, ak cenová ponuka lokálnych operátorov trhala rekordy aj s

obličkami a kto si mohol dovoliť telefonovať zo záchodu bez toho, aby mu spod dverí trčal kábel, bol automaticky považovaný za zástupcu drzej buržoázie. Moje sympatie s Motorolou pretrvali naplno až do príchodu ikonického konceptu V. Paradoxne práve po ňom som známe logo stroju prvej skutočne

celosvetovej komunikačnej siete opustil a odbehol si do ďalekej Číny. Všetko sa ale raz musí zmeniť a zhodou okolností tá samotná zmena prichádza popri testovaní novinky s názvom Edge+. Čo myslíte, dokázal som nájsť znova raz zalúbenie v starom známom spoločníkovi?



pocit, že niečo skutočne držíte a zároveň vám to vo finále nestiahne nohavice aj s trenírkami (vopred sa ospravedlňujem za poslednú genderovo nevyváženú vetu). Pri letmom prezretí vyššie uvedených údajov o proporciách tohto zariadenia sa môžete pozastaviť snáď len nad trochu väčšou hrúbkou zariadenia, ale v skutočnosti nejde o nič fatálne a do očí bijúce. Čo vám však zreničky môže rozšíriť (v príjemnom slova zmysle), je dozaista skoro bezrámkový displej so zakrivenými hranami – už chápete ten podtitul telefónu.

Obrazovka vyzerá nádherne, aj keď vrchná a spodná hrana by si možno zaslúžili trochu viac opracovať. Ide len o detail, na aký spotrebiteľ skôr či neskôr zabudne.

Motorola je už dnes, samozrejme, dávno za zenitom svojho zrodu, ostatne momentálne sa nachádza v podruží spoločnosti Lenovo a jej najväčší biznis záblesk sa spája s moderným návratom ku koreňom už spomínaného konceptu V, teda značky RAZR. S nástupom vlajkovej lode klasického formátu mobilného telefónu, spadajúceho práve pod Motorola Edge+, tu ale razom máme niečo, čo prekvapivo dokáže osloviť obrovské masy používateľov a zoznam predností automaticky nemusí začať a skončiť len pri na prvý pohľad sympatickom dizajne. Od neho sa však v tomto texte môžeme odpichnúť, keďže je to presne ten úvodný atribút vhodný na zoznámenie.

Plus už pri prvom uchopení spadá pod kategóriu rozmerovo atypických telefónov – ide o poriadne vysokého krásavca, ktorého šírka je priam ideálna pre dobrý pocit z držania (161,1 x 71,4 x 9,6 mm) a aj keď tento aspekt podlieha

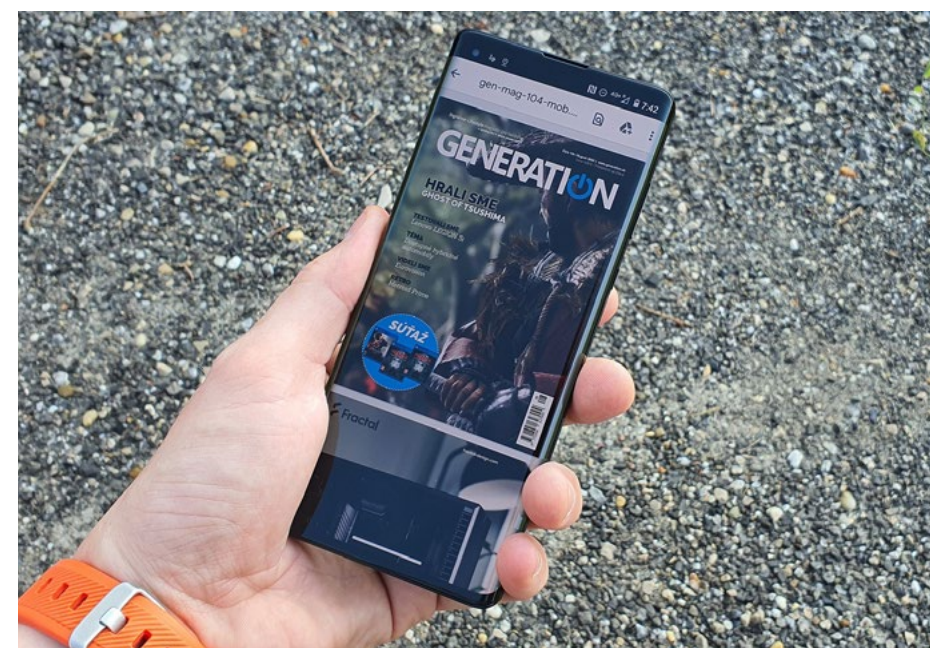


fyziológii, mne osobne sa telefón držal príjemne a hlavne s hutnou dávkou istoty. Hmotnosť sa pohybuje tesne nad hranicou dvesto gramov, vďaka čomu máte pri používaní garantovaný

90Hz

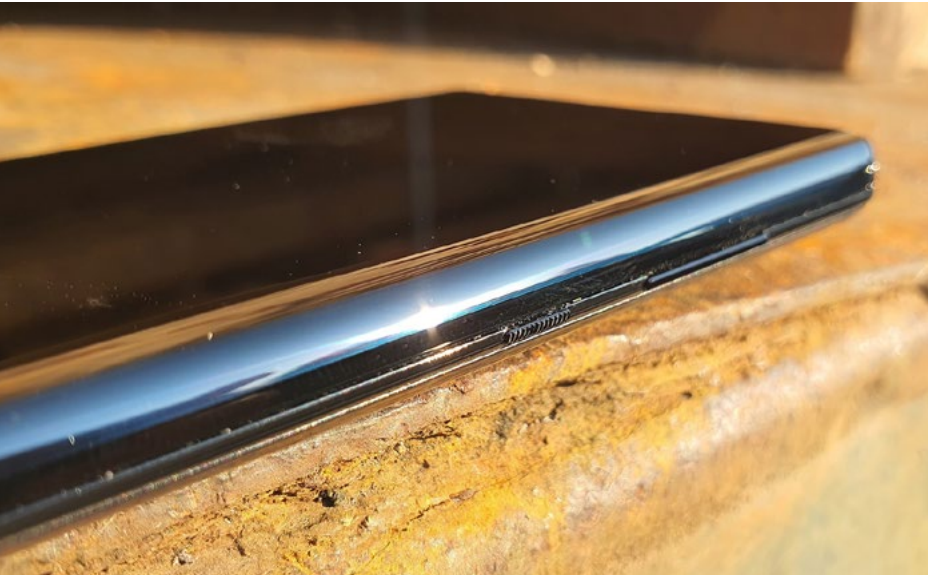
Vždy sa dokážem trochu ironicky usmievať v momente, kedy sa výrobcovia podobných zariadení snažia predháňať v počte hertzov, akoby nám to nestačilo v segmente herných monitorov. Každopádne, Motorola Edge+ prináša na scénu 6,7-palcovú Full HD+ OLED obrazovku, ktorá dostala podporu HDR10+ (tak sa nám tie pozitívne znamienka začínajú pekne kopíť) a navyše s obnovovacou frekvenciou na hranici 90 Hz. Spomenuté hertze si užijete skôr pri sledovaní animovanej tvorby alebo pri už uvedených hrách, ale ak by som vám o niečom takom nepovedal ani slovíčko a samotné nastavenie by ste mali prepnuté z bežného snímkovania na 90 Hz, nikdy by ste si danú zmenu reálne nevšimli. Nebudem teraz zachádzať do prílišných technických hĺbok a opisu panelu, skôr to spojím s príjemným pocitom z jeho sledovania.

Z prednej časti je totižto viac než 95 % vyhradených len ostrému obrazu a či už naň nazeráte z uhla, alebo pod tlakom ostrých slnečných lúčov, zobrazovanie



detailov ako aj prehľadnosť spadá do súčasnej špičky segmentu. V tomto smere ma nová Motorola príjemne prekvapila. A zatiaľ čo prstom blúдите hore dole po bezpečnostnom skle, určite vás môže zaujať dnes už v prémiovom svete mobilných telefónov známa čítačka odtlačkov prstov, integrovaná priamo do displeja.

Na jej spolačnosť som počas testu sem-tam utrúsil nemiernu poznámku, ale všetko je to len o citlivosti a možno jemnejšom prístupe. Prax je však, ako určite viete, často iná, a človek uväznený v dnešnom poriadne hektickom svete sa rýchlo pozabudne, pri zaobchádzaní s telefónom obzvlášť. To, čo drží obrazovku v pevnom zovretí, je kovový rám s jemným prehnutím smerom dovnútra (ďalšia nie práve bežná vec),



Odolná konštrukcia z hliníka v kombinácii so zadným a predným sklom je s určitostí stavaná na každodenné otrasy a cestovanie z ruky do tašky a nazad, avšak dosť mrzenia príde so zistením nulovej tolerancie odolnosti voči vode, ktorú by som ja osobne dnes už rád považoval za štandard – nerátam tam, samozrejme, segment ohybných obrazoviek.

Je načase pozrieť sa do strojovne, a teda takpovediac na motor a jeho výkon. Motorola Edge+ si v tomto ohľade môže podať ruku s akýmkoľvek konkurentom v danej cenovej triede, keďže jeho srdce poháňa Qualcomm Snapdragon 865 (7 nm) s grafikou Adreno 650 pri operačnej pamäti 12 GB. Táto súprava vám zabezpečuje krásne plynulý chod celého hardvéru, a to aj pri viacerých aktívne

ktorý z vrchnej strany ponúka možnosť pripojenia 3,5 mm audio konektoru a z tej spodnej naopak klasickú USB-C bránu pre nabíjanie. Tu sa na moment zastavím s trochu negatívnym zistením.

Akumulátor sám o sebe dokáže aj na základe vysokej kapacity 5000 mAh podržať zariadenie v chode pokojne aj dva dni, avšak proces nabíjania je poznateľne dlhší než pri iných prémiových modeloch súčasnosti, z čoho môžeme čiastočne obviť aj vyššie spomenutú kapacitu batérie. Motorola to však kompenzuje možnosťou bezdrôtového nabíjania pri 15 W či dokonca špeciálneho zrýchleného 18 W procesu dobitia. Hneď vedľa USB-C vstupu sa nachádza aj vložka pre SIM kartu (žiadna podpora microSD), ktorá, nanešťastie, nedisponuje duálnym slotom, a tak ak využívate viac než jedno telefónne číslo vo fyzickej forme, tento telefón nebude pre vás asi ideálnou voľbou.



rozbehnutých aplikáciách (všetko bez výrazného prehrievania), s ktorými si „plusko“ poradí ľavou zadnou. Aby som zachoval vecnú stránku testu, určite je nutné potvrdiť podporu pre 5G – holuby už padajú zobákom na asfalt, NFC, GPS, Bluetooth 5.1 a samozrejme aj WiFi 6. Čo sa týka obsahu čistého operačného systému Android 10, tak tu si Motorola už klasicky nechala priestor na ohýbanie užívateľského rozhrania a ponúka vám zopár zaujímavých, avšak voči konkurencii bežných vylepšení. Zahnuté okraje obrazovky môžete využívať na rýchlejší prístup ku kontaktom, mechanický pohyb s telefónom spárovať s automatickým spustením konkrétnej funkcie a tak ďalej a tak podobne. Verím, že úvodné zoznamovanie sa s týmto krásavcom bude pre vás dostatočne objavným dobrodružstvom, tak ako to bolo aj v mojom prípade.

Streľím labuť na sto metrov

108 Mpx rad z trojice šošoviek síce jemne vystupuje z tela, ale to je ďalšia vec, na ktorú sme si asi momentálne museli jednoducho zvyknúť. Podstatná však

ostáva skutočnosť, že nová Motorola dokáže vyprodukovať nádherné zábery so silnou používateľskou variabilitou. Tam môžeme zaradiť 16 Mpx širokouhlý záber alebo 3D ToF senzor pre komplexnú ostrosť. Je toho pochopiteľne viac – portrét, výrez, makro, panoráma, rovnako tak ako aj z prednej strany, kde je umiestnená Selfie kamera so slušným rozlíšením 25 Mpx.

Ak som na konci intenzívneho dvojtýždňového testovania bol s niečím maximálne spokojný, bol to hneď po boku dizajnu a softvéru práve fotoaparát a jeho možnosti. Kto sa rád dodatočne hrabe v úpravách svojich rodinných, ale aj iných výtvorov, pri značke Motorola mu bude podsunutá dostatočne bohatá paleta nástrojov, ako si zvoliť svoj účet na Instagrame.

Osobne nespadá do nejakej kategórie výsostných odborníkov na prenikanie svetla a rýchlosť adaptácie automatických pomocníkov, každopádne počas testu som v tomto ohľade nezaznamenal nič kontraproduktívne pre bežné oko. Snáď len tá trocha prehnaná snaha umožniť konzumentom nahrávať videá

v 6K na úkor výslednej kvality by mi vo finálnom produkte vôbec nechýbala. Stále dostačuje 4K prípadne Full HD, do ktorého váš telefón automaticky prepne vždy, keď dostanete chuť voľby napríklad širokouhlých záznamov. Stále tu platí, že pri ideálnom svetle vám takto schopný mobilný telefón dokáže vytvoriť nádherné videá plné farieb a ostrosti bez toho, aby sa snažil niečo prekombinovať.

Záverom sa vrátim späť k prvému odseku. Moje dlhoročné odlúčenie od aktívneho využívania mobilného zariadenia s logom Motorola sa vo svetle testu Edge+ ukázalo ako jedna veľká priepasť.

Ako po stránke dizajnu, tak aj prístupnosti ide totižto o kvalitný produkt, ktorému zdatne sekunduje schopný fotoaparát, nádherný displej a vysoký výkon. Najviac môže zamrzieť absencia akejkolvek IP ochrany, čo by som od vlajkovej lode za tisíc eur naozaj neočakával, rovnako tak nemožnosť využívania dvoch SIM kariet a microSD slotu.

Verdikt

Nová Motorola sa s určitostíou nestratí, a to aj napriek faktu, že v mori pláva stále viac hladných žralokov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Displej s pomerom 21:9 + Výkon a plynulosť + Batéria	- Absencia odolnosti - Nepodporuje 2x SIM a microSD
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo Thinkbook Plus

ČÍTAČKA A NOTEBOOK V JEDNOM



Neviem prečo, asi je to z dôvodu tej filozofie nového Thinkbook zariadenia od spoločnosti Levovo, kde vám je podstrčená na sebe nezávislá dvojica obrazoviek, ale zatiaľ čo píšem tento úvod, v hlave sa mi premieta obrázok najslávnejšieho predajcu nepotrebného kuchynského, ale aj iného náradia, a to Horsta „zlatú náušničku“ Fuchsa. Túto predstavu sa snažím s námahou zapudiť a venovať sa predmetu recenzie, keďže to voči kvalite celkovej konštrukcie asi nie je vôbec fér, každopádne Levovo sa pri integrácii takzvaného E-Ink displeja, teda elektronického papiera, snažilo koncovému zákazníkovi premeniť tradične pojatý notebook na niečo nové

a svieže. Nápad ako taký musím sám oceniť, ostatne ak by sme zobrali hrubú vzorku bežných užívateľov laptopu a vybrali ich najčastejšie úkony behom dňa, väčšina potrieb by sa krútila okolo čítania mailovej pošty, prezerania dokumentov alebo vytvárania poznámok v kalendári. No a presne tieto možnosti vám predmet nasledujúcej recenzie dokáže ponúknuť bez toho, aby ste ho vôbec otvorili. Čo povie, zaujal som vás aj bez tej spomínanej a uhrančivej náušničky?

Thinkbook Plus je v skutočnosti normálnym 13,3-palcovým Full HD notebookom, ak sa budeme rozprávať o jeho konfigurácii aj s tromi variantami CPU, avšak umiestnenie

spomínanej E-Ink obrazovky z druhej strany tej klasickej z neho robí užitočného pomocníka pre dennodenné využitie. Popularita elektronických čítačiek sa aj vďaka vedcom z MIT dokázala pretlačiť aj do tejto zaujímavo riešenej fúzie a musím sa vám priznať, že ešte než som sa vôbec pustil do testovania, mal som voči tomuto nápadu dosť veľké výhrady. Čím viac som však produkt využíval z jeho atypickej prednej strany, o to skôr som bol schopný doceniť celkové šetrenie akumulátora (E-Ink obrazovka má pochopiteľne minimálnu spotrebu elektrickej energie), ako aj praktický aspekt v teréne. Ak sedíte niekde v kaviarni, je oveľa prirodzenejšie si do rúk zobrať túto

kovovú knihu než položiť počítač na často preplnený stôl a presne tento postup vám v prípade filozofie Thinkbook Plus umožní; jednoducho prezerat' korešpondenciu, alebo si zapisovať osobné poznámky pomocou špeciálneho pera (je súčasťou balenia). V prípade, ak ste nikdy nemali tú česť s používaním elektronickej čítačky, jemne oneskorená odozva a reakcie na dotyk - či už spomenutého pera alebo priamo vašich prstov, vás môže trochu zaskočiť, ale nejde o nič tak tragické, aby ste si časom nezvykli. Základ je uvedomenie, že E-Ink nie je klasický tablet, a tak k nemu treba aj pristupovať'.

Čo ochrana?

Samotný E-Ink displej má 10,8 palca a jeho jedinou základnou ochranou je síce odolné, ale samozrejme nie nezničiteľné sklo značky Gorilla. Preto každému, kto by uvažoval o kúpe tohto výrobku, odporúčam si k nemu automaticky zadovážiť aj spol'ahlivé puzdro, ktoré už vopred zníži potenciál poškodenia vrchnej obrazovky počas transportu. Na priložených obrázkoch máte možnosť vidieť originálny Thinkbook obal od Lenovo, ktorý vám aj vďaka kvalite použitých materiálov prináša nielen patričnú ochranu, ale aj príjemný a reprezentatívny vizuál. Len si predstavte situáciu, kedy vkročíte medzi potencionálnych obchodných partnerov, aby ste im odprezentovali svoju najnovšiu víziu a ich zrak dopadne priamo na netradičný notebook vysúvajúci sa z elegantného puzdra. Prvý dojem je vždy dôležitý, nech už idete predávať toaletný papier, alebo koncept nového elektromobilu. Troška som sa síce nechal uniesť na vlne vecí, nie extra dôležitých pre finálne hodnotenie Lenovo Thinkbook Plus,



a tak sa pod'me od nesmierne užitočnej E-Ink obrazovky konečne presunúť ďalej.

Celkový dizajn sa nijako nevymyká zo štandardu a asi najviac vás môže zaskočiť celková váha, ktorá sa zastavila na cifre 1,4 kilogramu. Pre celodenné nosenie to časom môže znamenať istý deficit, ale stále sa nejedná o extrém, to každopádne. Vrchný displej sa aktivuje v momente, kedy sa prstom dotknete hlavného tlačidla na pravom boku zariadenia, to totižto v sebe skrýva aj čítačku odtlačkov prstov a musím povedať, že viac než spol'ahlivú a rýchlu. Bezpečnosť je tak vyriešená modernou a fungujúcou technológiou. Ešte než sa konečne pozrieme aj do vnútra notebooku, musíme si ujasniť zopár prekážok spojených s E-Ink plochou. Tá nemá funkciu podsvietenia a okrem už spomenutej reakčnej doby, hlboko pod

úroveň klasického tabletu, vás môže rovnako jemne sklamať aj počas snahy o kreslenie a písanie. Špeciálne pero je vybavené magnetom, a preto je možné ho pripnúť po oboch hranách notebooku, zatiaľ čo ovládanie vykonávate pomocou rúk. Thinkbook Plus nedokážete otvoriť pomocou prsta, keďže jeho veko je takmer polovičkou váhy celého zariadenia a aj keď vám možno tento detail príde nepodstatný, mnoho užívateľov si práve plynulosť otvárania laptopu len jedným prstom často veľmi cení.

Ako kniha

Systém pántov nijako nelimituje a hlavnú obrazovku je možné vyvrátiť až do úrovne spodnej časti, efekt otvorenej knihy je tak naplnený až po okraj. Keďže Lenovo myslelo aj na celkovú odolnosť, systém otvárania bol dimenzovaný na viac než dvadsaťtisíc otvorení a zatvorení a kovové telo dokáže prežiť silnejšie otrasy, poliatie tekutinou a zvýšenú úroveň tepla. Povrch zariadenia je navyše ošetrený zmesou india a cínu tak, aby sa predišlo prípadnej korózii. Ako vidíte, tak výrobca pri skladaní všetkých predpokladov, kam sa jeho výrobok prostredníctvom vás vlastne vyberie, myslel aj na extrémnejšie situácie, čo rozhodne kvitujem so zdvihnutým palcom. A keď už spomínam zdvihnutie, je na čase sa bližšie pozrieť na ďalšiu dôležitú súčasť tohto zaujímavo riešeného náradia. Plne podsvietená klávesnica (dva stupne podsvietenia) by síce mohla svojím rozložením siahať viac do krajov, avšak ani pri dlhších partoch tvorenia textu som vo svojich rukách nepociťoval nejaké výrazné fyziologické výkyvy. Iste, tento aspekt v hodnotení je silno subjektívny a závisí na poročnej veľkosti končatín spotrebiteľov, ale v minulosti



som už testoval niekoľko rozmerovo podobných strojov a práve zle nastavené rozloženie kláves sa časom ukázalo ako zásadná prekážka pri intenzívnom písaní. V tomto bode a z môjho pohľadu však Thinkbook Plus rozhodne obstál.

Posuňme sa o pár milimetrov nižšie, kde sídli trackpad s povrchom Mylar. Prsty po ňom dokážu klzať v príjemnom tempe a aj keď by som si vedel predstaviť možno trochu väčšiu plochu snímania (asi som zase rozmazaný konkurenciou), presnosť nie je vôbec zlá, ba v danej cenovej relácii viac ako nadštandardná. Čo sa týka ponuky vstupov, tak tu Lenovo išlo takpovediac na istotu. Na ľavej strane nájdete jedno HDMI 1.4, ako aj USB-C 3.1 doplnené vstupom pre audio slúchadlá a naopak na pravej vás okrem už spomínaného tlačidla pre zapínanie aj so snímaním odtlačku čaká duo portov USB-A 3.1.

Ak ešte v krátkosti ostaneme u konektivity, tak vás môže potešiť Bluetooth 5.0, WiFi 6, webová HD kamera aj so vstavaným mikrofónom, či dokonca slušné reproduktory (2X 2W) značky Harman Kardon. Počas testovania akumulátora som sa pri strednom jase a intenzívnejšom využívaní programov dokázal dostať na hranicu deviatich hodín, čo pri kapacite 45Wh môžeme brať ako jemný podpriemer a určite by som si v tomto ohľade želel trochu viac času na vyhladávanie elektrickej zásuvky.

Tento menší nedostatok sa ale podarilo vykompenzovať už spomenutou takmer nulovou spotrebou energie počas využívania E-Ink obrazovky. Keď už spomínam display, tak ten hlavný (uhlopriečka 13,3 a Full HD rozlíšenie)



vám ponúka slušné pozorovacie uhly, ako aj na oko príjemné podanie farieb. Je samozrejme nezmyslom zadovážiť si podobne ladený panel na hranie hier, ale ak by ste silou mocou chceli viesť odozvu práve počas hrania, pohybuje sa nad hranicu 25 ms, teda na nejaké online stretnutia skôr nepoužiteľné.

Pri voľbe z trojice CPU sa síce môžete počas nákupu jemne zapotiť, respektíve vaše bankové konto, ale v prípade grafickej karty už nič také nehrozí, keďže jedinou voľbou tu ostala automaticky Intel UHD karta – na realizáciu potrieb samotného zariadenia viac ako dostačujúca. Rovnako to vidím so systémom odvodu prebytočného tepla von z tela celokovového šasi, kde sa strojovia síce až príliš spoliehajú na spodnú plochu

ale aj pri maximálnej záťaži som neregistroval výrazné prenikanie tepla.

Záverom snád len klasické zhrnutie. Netradičná, ale vo finále naplnená filozofia duality obrazoviek sa u Lenovo Thinkbook Plus u mňa stretla s veľkým pochopením. Čítanie mailov, prezeranie a úprava akýchkoľvek dokumentov bez ukrájovania z drahocennej energie, to všetko sa stalo každodennou súčasťou používania tohto inak dizajnovy pekne riešeného notebooku. Rýchlosť bezpečného odomknutia systému len pomocou prsta potom doplnila nadpriemerne kvalitná klávesnica a trackpad. Celková odolnosť a jemne exotické materiály použité počas výroby sú už len na bonus a ak hľadáte trochu netradičný nástroj na realizáciu svojich biznis plánov a zároveň potrebujete spoľahlivý prenosný počítač v zmysle bežného využívania, Lenovo má pre vás vhodného adepta.

Verdikt

Fúzia medzi čítačkou a notebookom dopadla prekvapivo dobre.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ E-Ink obrazovka	- Chýba podsvietenie
+ Dizajn	- vrchnej obrazovky
+ Odolnosť	- E-Ink má
+ Klávesnica	- svoje úskalia
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Niceboy Oryx K300X

MECHANICKÁ KLÁVESNICA NIŽŠEJ STREDNEJ TRIEDY



Hádam nemusím hovoriť, že klávesnica je spoločne s myšou najdôležitejším príslušenstvom k počítaču. Čo sa týka klávesníc, poznáme viacero druhov a rozdelení. Môžeme mať bezdrôtové alebo káblové, ba dokonca aj mechanické, membránové či magnetické. Taktiež si väčšinou môžeme vybrať, či ich preferujeme s integrovaným numpadom alebo bez neho. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok modelu Oryx K300X od spoločnosti Niceboy.

Prvý dojem

Hneď po rozbalení škatule mi klávesnica uderila do očí, tak som sa ju rozhodol vybalit' a podrobnejšie prezrieť. Už pri jej zdvihnutí som si všimol jej vyššiu hmotnosť, ktorá sa zdá byť blízko tej, akú majú väčšie modely s numerickým blokom. Výrobca uvádza približnú hmotnosť 600 plus mínus 50 gramov, čo je podľa mňa vzhľadom na jej rozmery, ktoré sú presne 355 x 135 x 20 mm, proste veľá.

Dizajn a spracovanie

Niceboy pri výrobe K300X odviezol celkom dobrú prácu. Vo firme stavili na tvrdé materiály, čo má za dôsledok už vyššie spomínaný problém s hmotnosťou. Našťastie však nemáte pocit, že ide o nekvalitne odvedenú robotu a je cítiť, že produkt pôsobí aspoň trochu prémiovo.

Tomu nahráva aj dizajn a vysoký profil klávesov, ktorý v kontraste s farebným podsvietením vyzerá v tme veľmi dobre.

Používanie

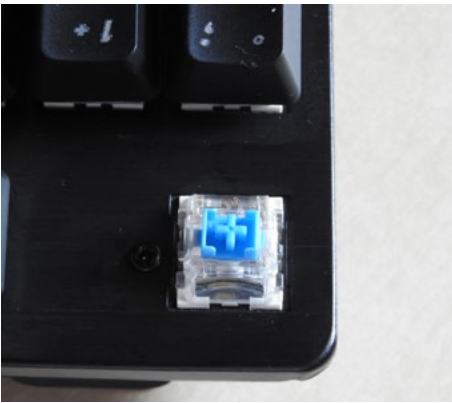
Musím priznať, že viac preferujem klávesnice s numerickým blokom, no prispôbil som sa a tento model pre mňa spočiatku vôbec nebol sklamaním. Klávesnica vyzerala super, disponovala odolnými snímačmi OUTEMU Blue, viacerými nastaveniami RGB podsvietenia, funkciou anti-ghosting až pre 26 klávesov, Winlock tlačidlom, multimediálnymi klávesmi a prakticky všetkým, čo si viete predstaviť.

Preto nerozumiem, prečo výrobcovi unikol taký podstatný fakt, ako je hlučnosť stláčania. Tá je jednoducho hrozná a pri každom stlačení ako vám, tak aj každému vo vašom širšom okolí spôsobí nepríjemný zvuk v podobe hlasného kliknutia. Toto považujem za jednoznačne najhoršiu vlastnosť recenzovaného produktu a pevne verím, že s tým spoločnosť Niceboy niečo do budúcnosti spraví. Inak je môj celkový dojem z používania obstojný a nemám viac čo vytknúť.

Záverečné hodnotenie

K300X je klávesnica z modelového radu Oryx, ide teda o nový rad produktov od

RECENZIA HARDWARE



spoločnosti Niceboy, ktoré sú určené predovšetkým pre hráčov. V cene pohybujúcej sa okolo 39 eur nájdete určite ako lepšie, tak aj horšie klávesnice, ktorých je omnoho viac. Výrobci by som v budúcnosti odporúčal poučiť sa z vlastných chýb a brať trochu ohľad aj na zvuk, ktorý klávesy vydávajú. Inak ide o obstojnú klávesnicu nižšej strednej triedy, na ktorú môžete pokojne pri výbere nového kúska mrknúť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Niceboy	39€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ podsvietenie	- hlučnosť klávesov
+ kompaktnosť	- hmotnosť
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Gigabyte G32QC

CENOVOSTUPNÝ A PRITOM PARAMETRAMI ZAUJÍMAVÝ



Monitorov od spoločnosti Gigabyte, respektíve prémiového brandu Aorus, sa u nás v redakcii vystriedalo už vcelku dosť a doposiaľ sme si ich nadmieru pochvalovali, aj napriek prémiovej cene zameranej na naozaj náročných hráčov. To, že Gigabyte najprv uviedol drahšie monitory pod značkou Aorus, však nebolo na škodu, nakoľko po odskúšaní trhu a dopytu si v spoločnosti očividne povedali, že je čas ponúknuť Aorus monitormi overené vychytávky aj pod Gigabyte menom, len s prijateľnejšou cenou. A presne preto ku nám zavítal nový kúsok – Gigabyte G32QC.

Ak sa pohybujete na trhu s monitormi, možno už zo samotného mena "G32QC" uhádnete základné parametre tohoto monitoru. Názvy monitorov sa totiž v poslednej dobe (našťastie) vcelku zoštandardizovali. Možno aj preto pri

vyhladávaní v online obchodoch iba s klúčovým heslom G32QC nájdete rovnako 3 monitory od rozličných spoločností. Prvé písmenko, teda "G", odkazuje na segment produktu, ktorým je Gaming. 32 je logicky uhlopriečka (hoci je tento údaj mierne zavádzajúci), a nakoniec QC znamená Quad-HD, teda 2K rozlíšenie a "C" ako curved, teda zaoblený panel. Zbytok vlastností monitoru, ktoré sú však dôležitejšie, ako tieto základné parametre, rozoberiem až v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek, či možno práve svojimi stále väčšími rozmermi a väčšími obrazovkami jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu, alebo priamo výroby, dostatočne chrániť a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia aj

pri "lacnejších" produktoch. Tentokrát ma krabica, v ktorej sa ukrýval 31.5 palcový zakrivený monitor, vcelku prekvapila svojimi kompaktnosťami rozmermi. Samozrejme, nedalo sa o nej povedať, že by bola malá, no aspoň oproti niektorým baleniam 27 palcových monitorov sa mi zdala menšia.

Po otvorení obalu ma privítal tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a prekvapivo aj externý napájací adaptér, ktorý sa pri Aorus monitoroch nenachádzal. Nie som si istý, či zabudovanie zdroja priamo do monitora vychádza drahšie a preto je pri tomto modeli externý adaptér, avšak na funkcionalite mu neuberá, takže sa nemám príliš na čo sťažovať.

Základná funkcionalita a konektivita

Po stránke ergonomie ponúka G32QC 100mm výškovú nastavitelnosť a náklon -5° až +20°. Možnosť otočiť obrazovku na stojato, rovnako ako aj pri iných zakrivených monitoroch, absentuje. A keď už spomínam zakrivenie, to je pri Gigabyte G32QC na hodnote 1500R, čo by malo znamenať perfektnú ergonómiu pri sledovaní zo vzdialenosti cca 1.5 metra. Osobne som si však zvykol sedávať od monitora okolo pol metra až meter a nezachytil som akékoľvek známky nepohodlia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3.5 mm combo audio jack, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom a dvojica USB 3.0 na pripojenie periférií, či nabíjanie zariadení. Po pripojení monitora USB káblom ku počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér, či uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre ľudí, ktorí často striedajú počítače, alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť. Hlavným plusom pri prepojení s počítačom je však funkcionalita OSD sidekick, program, v ktorom je možné nastaviť si monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Nie, že by joystick nebol dostatočne funkčný, ako aj na predošlých Aorus monitoroch, avšak s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie.

Parametre a funkcionalita

Papierové parametre sú pri G32QC naozaj zaujímavé, teda aspoň, ak ste hráč a ten farebne najvernejší, alebo hľadáte najjasnejší panel pre prácu s videom a fotkami. G32QC ponúka už spomínaný 31.5 panel vyrobený na VA (Vertical Alignment) technológiu, ktorá viac menej spája to najlepšie zo sveta rýchlych TN panelov a farebne verných IPS modelov. QHD, teda 2K rozlíšenie (2560x1440 pixelov), sa pomaly stáva štandardom pri hrách, podobne ako 1ms odozva, obnovovacia frekvencia 165Hz a podpora AMD FreeSync Premium Pro, čo takmer automaticky znamená kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách. Gigabyte pri tomto monitore uvádza pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 94% a 124%, avšak, nakoľko ide o VA panel, nie je farebná vernosť úplne špičková a pre profesionálnu prácu by som tento monitor neodporúčal. Ďalej ma mierne zarazilo, že tento monitor prešiel certifikáciou VESA Display HDR400, nakoľko je jeho maximálny jas udávaný na hodnote 350 cd/m2, avšak pre bežné aj náročnejšie hranie úplne



postačí. Musím však spomenúť malú chybičku krásy, ktorú som si na tomto monitore počas testovania všimol. Boli to dva svetlejšie "flaky" vo vrchnej časti panelu. Avšak tento menší nedostatok bol viditeľný iba pri maximálnom jase a len na čisto čiernom pozadí. Pri pozeraní filmov, či hraní hier sa nedal postrehnúť.

Stále "iba" AMD FreeSync

Rovnako ako pri predošlých monitoroch, som si aj pri G32QC musel odskúšať, či podpora AMD FreeSync technológie znamená aj podporu G-Syncu alebo nie. Pre vysvetlenie, FreeSync, ako softvérové riešenie, pracuje na odstránení takzvaného screen tearing, teda trhaniu obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnosťou a rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnať obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohoto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty. NVIDIA minulý rok ohlásila, že G-Sync funkcionalita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. Dobrou správou pre všetkých

majiteľov novších grafických kariet od spoločnosti Nvidia a potenciálnych majiteľov tohoto monitora je, že G32QC automaticky podporuje aj G-Sync.

Zhrnutie

Bolo len otázkou času, kedy sa na Slovenskom trhu objavia aj monitory s nápisom Gigabyte, keď sa Aorus kúskom natolko darilo. Gigabyte priniesol pre hráčov naozaj zaujímavý monitor, ktorý poteší ako začiatočníkov, tak aj náročnejších používateľov.

Spojenie 2K rozlíšenia, zakriveného displeja, vysokej obnovovacej frekvencie a nízkej odozvy zabalené do 31.5 palcového balíku je za cenu okolo 400 vcelku zaujímavou voľbou, nehovoriac o tom, že u väčšiny predajcov je ku tomuto monitoru pribalená aj šikovná myška Gigabyte Aorus M4 v hodnote ~30 eur.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obnovovacia frekvencia 165Hz	- Iba VA panel
+ 1ms odozva	- Menšie nedostatky panelu po stránke farieb
+ 1500R zakrivenie panelu	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Lenovo Legion 7

ŠARMANTNÝ SVALOVEC



Priznám sa vám hneď takto v úvode, že v rebríčku mnou preferovaných výrobcov striktné herných notebookov by ste spoločnosť Lenovo hľadáli len márne. Predné priečky tu okupujú mimozemšťania v cenovej relácii blížiacej sa hodnote malého osobného vozidla a ani tie d'alšie rozhodne nečerpajú inšpiráciu zo známeho červenobieleho loga. Tento status ale budem musieť po príchode laptopu s označením Legion 7 dôkladne prehodnotiť, keďže práve tento herný stroj vo mne premiérovu rozdúchal silné sympatie, a to už pri prvotnom zoznamovaní sa. Čo si budeme vraviť, oči, rovnako tak ako pri výbere jedla, bičujú náš mozog o trošičku viac, než by z praktického hľadiska bolo nutné a potravou im je v tomto prípade krásne štylizovaný dizajn spojený s istými gaming štandardmi. Legion 7 jednoducho vyzerá nádherne a ešte než na zem dopadne tá jemná plastová pena

z jeho prebalu, vo vzduchu je cítiť silnú chémiu a potencionálna láska medzi konzumentom a produktom samotným.

Stačí len jeden detail a vyznenie notoricky známej predstavy o tom, ako vyzerá každý iný notebook súčasnosti, padne rovno na pusu. Viac než rok starý predchodca Lenovo Y740 totižto po sebe zanechal originálne riešený ohyb obrazovky umiestnený zhruba centimeter od zadnej hrany, čím vznikol priestor pre praktické vstupy priamo do zariadenia. V strede hrany preto môžeme nájsť hneď silnú päťicu – HDMI, mini display port, Lan, USB a bránu pre elektrický adaptér. Všetko pekne skryté za obrazovkou a z logického pohľadu aj najprístupnejšie pre používanie kdekoľvek to je nutné. Telo celého zariadenia je z deväťdesiatich percent pokryté solídny hliníkom a len slabšia polovička z obvodovej časti sa musela uspokojiť s plastovým

prevedením. Aj z tohto dôvodu preto očakávajte možno trochu vyššiu váhu, ktorá atakuje hranicu 2,2 kilogramu, čo je však na náradie, cielené primárne na gaming, úplne v poriadku. Keďže ale dizajn ako taký sa snaží z časti naplniť aj istú biznis mierku, pokojne si viem Legion 7 predstaviť v rukách nemilosrdného obchodníka, avšak so srdcom skutočného hráča. Krásne riešený RGB bar, tenká linka takmer po celom obvode sa v aktívnom chode stará o nadšené reakcie vášho okolia a stačí len jedno strohé pohľadkanie nízkoprofilovej klávesnice a diskotéka má červenú. Z herného náradia sa lusknutím prsta stane kancelársky dravec s výkonom hodným uznania – testoval som verziu Core i7 a GeForce RTX 2070 Max-Q.

Otvoríte ho len jednou rukou

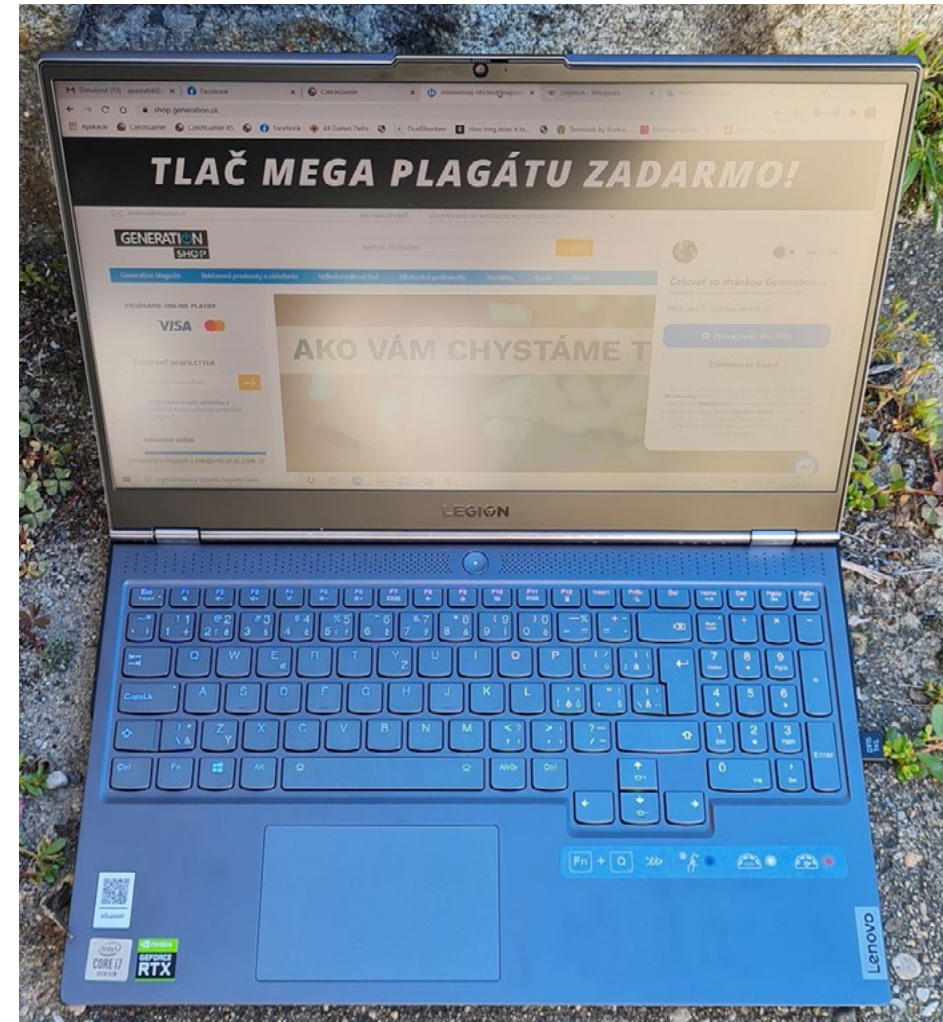
V detailoch sa skrýva diabol a Legion 7 je plný jemných odkazov na akési vlastné

a oprávnené sebavedomie. Samozrejme, že Lenovo ho pre trh vyhotovilo v niekoľkých verziách, avšak, ani tá najslabšia si nezaslúži žiadnu formu posmechu. Ostaňme však ešte pri tých detailoch. Spoj medzi pätnásťpalcovým IPS panelom a samotným telom tvorí tenká strieborná trubica uchytená o dva pänty, ktorá sa na oboch stranách honosí zmenšeným logom „Légie“.

Povieť si možno, že je to taká nepodstatná hlúposť, o ktorej snáď ani netreba nič hovoriť, týchto mini náznakov však nájdete na kovovom šasi Legion 7 viacero a v spoločnom súčte tvoria ten finálny a mnou už vyššie ospevovaný dizajn. Rovnako pekne riešené logo nájdete, s toľko proklamovanou podporou RGB osvetlenia, aj na vrchnej strane notebooku, čo do porovnania s konkurenciou definujem ako jedno z najefektnejších dizajnerských prevedení. Ak už chválím dizajnérov a celkovo strojcov predmetu tejto recenzie, tak sa môžeme rovno pozrieť aj na ďalší pre mňa, ako už asi z predchádzajúcich článkov viete, dôležitý aspekt.

Klávesnica si v tomto prípade dokázala k sebe priviazať aj numerickú časť, ktorá je po boku niekoľkostupňového podsvietenia (pokojne v jednej neutrálnej farbe a bez, ako to ja nazývam, rumunskej diskotéky) spolaľhivým pomocníkom pri tvorbe textu, ako aj hraní hier. V prvom prípade som si musel síce trochu zvykať na možno až prehnane úzke medzierky medzi jednotlivými spínačmi, ale ono to asi u zmeny akéhokoľvek hardvéru na písanie platí tak nejako konštantne.

Mysleť je nejaký ten čas naprogramovaná na predchádzajúce rozloženie kláves a chce to pár neočakávaných omylov, než si mozog zvykne na aktuálne podmienky. Čo do hrania a rýchlosti reakcie spínačov (pri takto nízkom profile som osobne

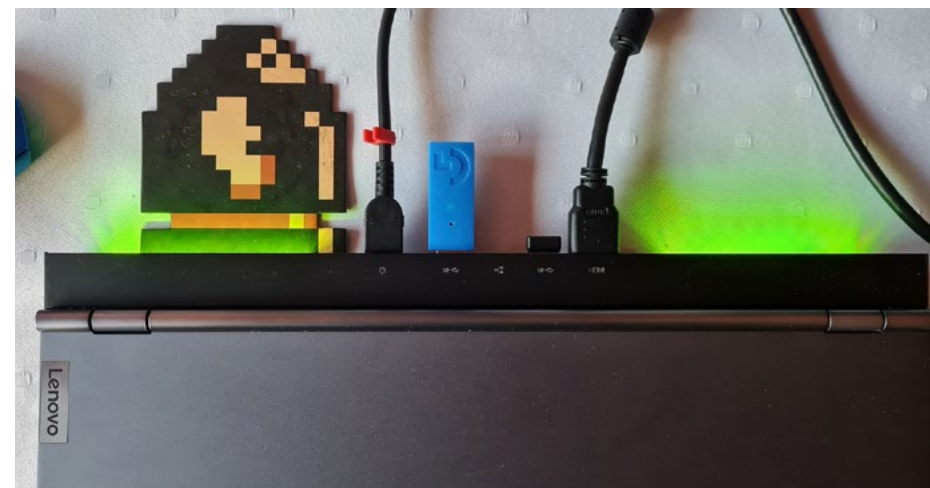


neočakával žiadne výrazné problémy) je všetko vo vodách nadštandardu a kto, samozrejme, vyžaduje úroveň eSport náradia, bude si musieť k notebooku pripojiť adekvátnu náhradu. Výraznej úpravy, oproti v tomto texte už spomínanom predchodcovi Y740, sa dočkal aj systém chladenia. Konkrétne ide o spodnú stranu zariadenia, ktorá je takmer do polovičky svojej plochy dierkovaná a, mimochodom, celá z hliníku. Prívod studeného vzduchu a

následné vypudzovanie obstaráva celkovo päťica otvorov (súčasťou toho sú zadné a bočné hrany), z čoho hneď štyri majú za úlohu odvod tepla. Pri vysokom zaťažení sa zvuk rotujúcich lopatiek samozrejme len tak nestratí a ak nemáte na ušiach narazené slúchadlá – vďaka klasickému 3,5 mm jack vstupu tu tá možnosť je – hluk šíriaci sa naokolo hardvéru určite zaregistrujete. Nejde ale o výrazne rušivý prvok, ktorý by snáď na vás niekde v reštaurácii privolával zamračené pohľady tých za každých okolností tolerantných spoluobčanov. Podstatou ostáva fakt, že samotné chladenie je viac ako uspokojivé a ani pri dlhom sedení tu na výkon náročnej hry (konkrétne som pri Lenovo Legion 7 siahol po aktuálnych novinkách: Microsoft Flight Simulator 2020, Iron Harvest a Wasteland 3) nebolo nutné volať hasičov. Teplotné zóny boli najsilnejšie v oblasti spodku a pri vystúpenej zadnej hrane, ktorú autori dizajnu tak efektne skryli za otvorený panel s antireflexným povrchom.

Žiadne 4K sa nekoná

Legion 7 je na trh dodávaný v dvoch vyhotoveniach, čo do displeju, kde obe IPS



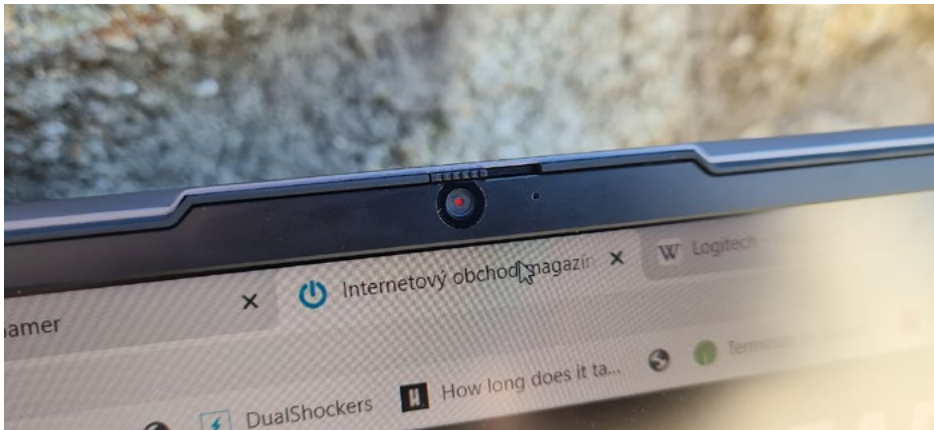


varianty idú na báze Full HD, ale jedna ponúka 144 Hz a druhá vyšších 240 Hz.

Verím, že vám teraz nemusím nejakú komplexne vysvetľovať dôvody, prečo sú obe obrazovky vlastne vysokým nadštandardom, ktorý ako pre hry, tak i pre kanceláriu sotva naplno využijete. U uhlopriečky s veľkosťou 15,6 palca, a konkrétne s touto hustotou pixelov, nie je absencia 4K žiadnym problémom, navyše konkrétny panel má výborné pozorovacie uhly s rovnako uspokojivou prezentáciou farieb, minimálne u všeobecne známych štandardov.

Legion 7 však nie je nástroj na tvorbu grafiky na nejakej profi úrovni, čo asi rovnako nie je potrebné vám prízvukovať. Keďže však ide o náradie cielené do náručie videoherných nadšencov, určite vás môžem v tomto smere potešiť extrémne vysokým jasom, ako aj zanedbateľnou latenciou. Menej zaujímavý mi už ale prišiel zvuk, ktorý síce nemôžem charakterizovať ako čistú katastrofu, už len pre jeho celkovo hlasné vyznenie, ale nečakajte nič, čo by búralo zavedené konvencie o vstavaných reproduktorech v tomto spotrebiteľskom odvetví.

Počas testu batérie som sa pri nulovom hraní hier a dostatočnom jase obrazovky dostal na hranicu siedmich hodín s tým, že primárne bol notebook využívaný na prehľadávanie internetu a krátkodobé pozeranie video ukážok. Pri plnej záťaži s náročnou hrou v chode sa pochopiteľne môžete dopracovať čo i len na polovičku vyššie uvedeného času, navyše tu hrá úlohu veľa premenných, ktoré vás predurčujú k automatickému pripojeniu



akumulátora, akonáhle to len je možné. Spolahlivosť kombinácie Core i7 a Geforce RTX 2070 Max-Q sa mi potvrdila pri komplexnom využívaní v tomto texte spomínaných titulov a pri pohľade na cenovku tohto laptopu je ten predpoklad výkonnej mašiny bez výrazných kompromisov viac ako naplnený.

Recenzia na Lenovo Legion 7 v mojom podaní vo vás možno doteraz vzbudila dojem, že v konečnom súčte pôjdem na maximálnu možnú známku, ved' doteraz som neuviedol ani jeden výrazný problém či prípadne nedostatok. Realita je však predsa len trochu iná.

Asi najzásadnejšou prekážkou tu vystáva nulová a dnes už tak potrebná bezpečnosť. Síce oceňujem pokrytie požiadaviek spotrebiteľov, ktorí majú obavy, že ich prostredníctvom vstavanej webovej kamery niekto sleduje – pomocou pohybu prsta môžete takpovediac zastrieť roletu každej reklamnej agentúry.

Osobne by som ale uvítal snímač odtlačku prsta alebo aspoň bezpečnostné overovanie tváre – keď už je v hornom ráme spomenutá web kamera, čoho sa tu ale, nanešťastie, nedočkáte. Ďalšou absenciou je vstup pre pamäťové karty, ktorý možno výrobcovia zo svojich zariadení tohto formátu chcú

pomaly, ale isto kompletne odrezat' (tie dva centimetre hrúbky si hold žiadajú obete), ale ktorý ja osobne stále využívam a považujem ho za dôležitú súčasť prenosného počítača. Pritom na ponuku portov a možností pripojenia si st'ážovať nemôžem. Máme tu dokonca možno trochu nečakaný mini display port idúci ruka v ruke s 2 x USB-C 3.2 Gen (Thunderbolt 3) a trojicou USB-A (3.2 Gen 1 a 3.2 Gen 2), čiže motivácia nastrkat' do stroja všetko, čo máte po ruke, vás v prípade tohto výrobku nijako neopustí. Len tá nulová save zóna a akási užívateľská istota tu trochu zaostáva.

Verdikt

Spoločnosť Lenovo sa mi pomocou Legion 7 doslova dostala do srdca a len tak odtiaľ nezmizne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + výkon + klávesnica + game a biznis v jednom	- bezpečnosť - absencia čítačky kariet
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

SanDisk Ultra Luxe 128 GB

USB FLASH DISK NA KAŽDÝ DEŇ



Značku SanDisk netreba nikomu predstavovať. Od svojho vzniku v roku 1986 sa sústredila na výrobu pamäťových médií, najmä pamäťových kariet. Následne prešla niekoľkými akvizíciami. Tá najzaujímavejšia sa udiala v roku 2016, keď značku kúpila spoločnosť Western Digital. V súčasnosti patria do portfólia firmy pamäťové MicroSDXC, CompactFlash, UHS-I, UHS-II karty, USB flash a externé SSD disky.

Keď sme USB flash disk obdržali na testovanie, prvý dojem bol dobrý, potešilo kovové telo. Ide o duálny flash disk s USB 3.1 Type-C a rozhraním USB 3.1 prvej generácie. Práve nepoužívaný USB port je krytý praktickou krytkou, ktorá zároveň slúži ako uchytenie na kľúče. USB Type-A je u

týchto zariadení štandardom, menej častým je pripojenie cez USB Type-C, ktoré ponúka možnosť pripojenia k mobilnému telefónu alebo tabletu. Potešia sa aj majitelia skriniek s predným USB Type-C konektorom. Na USB flash disku nájdete rýchly návod v angličtine a softvér pre mobilné zariadenia. Flash disk je naformátovaný na súborový systém FAT32/exFAT.

V teste cez aplikáciu CrystalDiskMark 7 s veľkosťou testovacieho súboru 64 GiB dosiahol USB flash disk priemerné rýchlosti 23,91 MB/s pri zápise a 150,59 MB/s pri čítaní. Čítanie a zápis malých súborov je, slušne povedané, katastrofa. Prikladáme tiež test prenosu 1 MiB súborov. Praktický test prenosu veľkých súborov



RECENZIA HARDWARE

dopadol nasledovne - na úplnom začiatku bol zápis na úrovni 65 MB/s, neskôr sa ustálil na 36 MB/s, aby po 4 percentách klesol na rýchlosť 22 MB/s, čo potvrdzuje zistenia v teste cez CrystalDiskMark 7.

Naplnenie disku trvalo „úctyhodných“ 87 minút. Čítanie na tom bolo lepšie, skopírovanie dvoch veľkých súborov trvalo 28 minút pri rýchlosti 70 MB/s.

Pre lepšiu predstavu dennej záťaže sme otestovali prenos 10 GB dát - fotografie o veľkosti približne 200 kB. Zápis súborov dosiahol rýchlosť 19 MB/s a skopírovanie trvalo 9 minút, čítanie 70 MB/s v čase 2 minút. Po pripojení cez USB Type-C k mobilnému telefónu sme nainštalovali priložený softvér SanDisk SecureAccess. Ten primárne slúži na zálohovanie dát z telefónu, obsahuje nástroje na zmazanie zbytočných súborov, zálohu a obnovu - manuálnu alebo automatickú, zálohovanie dát z Facebooku, Instagramu alebo Google Photos, či odinštalovanie aplikácií. Umožňuje tiež prezeranie fotografií a videí v mobilnom telefóne.

Hodnotenie

Za danú cenu je na zálohovanie bežnej práce vyhovujúci, pri využití plnej kapacity je ale flash disk pomalý a na prenos veľkého množstva malých súborov takmer nepoužiteľný.

Dostupný je v kapacitách 32 GB - 1 TB v cene od 14,99 eur až po 281,99 eur. U testovaného flash disku s kapacitou 128 GB je odporúčaná cena 35,99 eur.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Western Digital	Cena s DPH: 36€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ USB-C pripojenie + kovové telo + záruka 5 rokov od výrobcu	- rýchlosť čítania a zápisu malých súborov
HODNOTENIE:	
★★☆☆☆	

MSI Optix MAG322CQR

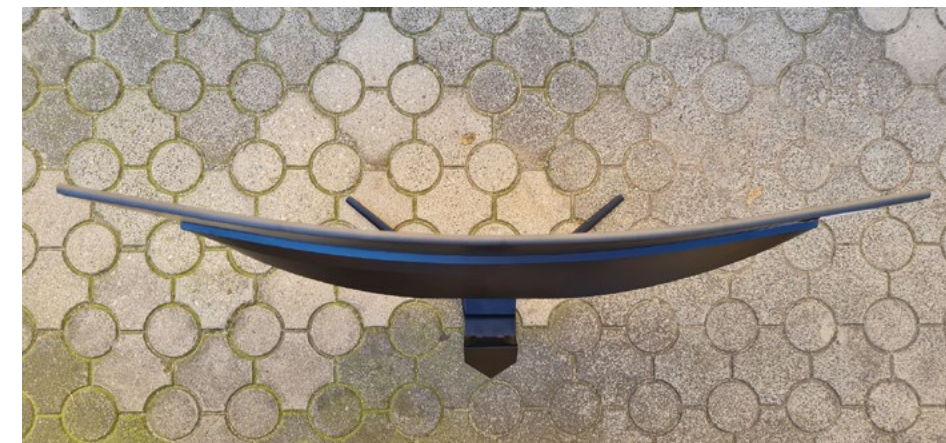
BEZ POHNUTIA



Doceniť ultra široké herné obrazovky si vyžaduje dostatočne dlhú skúsenosť s nimi. Sotva vám menšie či väčšie zakrivenie na paneli tohto zamerania povie svoje tajomstvo prostredníctvom reklamného letáku alebo fotografie vystavenej na internetom obchode. Akonáhle si však máte možnosť pred takto zakrivenú obrazovku sadnúť a stráviť s ňou niekoľko intenzívnych hodín hrania, skôr či neskôr pochopíte tie jemné nitky prospechu a adekvátneho nadšenia. Samotné zakrivenie je však len jedna z dôležitých opôr výslednej kvality. Ostatne, tak ako rád testujem tento formát herných monitorov, tak osobne nevidím žiadny prospech v obrovských televíznych obrazovkách so zakrivením, ktoré aj tak sledujeme z veľkej vzdialenosti. Ten efekt vtiahnutia do deja a zároveň akcie odohrávajúcej sa vo videohrách s rôznym koncepčným zameraním si vyžaduje blízkosť očí a prítomnosť ďalších dôležitých pomocníkov, ktoré dnes nachádzame takmer výhradne u výrobkov ako napríklad Optix MAG od MSI. Táto legendaria továreň na spoľahlivý herný hardvér ma nedávno prostredníctvom

svojho distribútora oslovila s možnosťou testu ich tridsaťdvapalcovej novinky s jemne ohnutým VA panelom a na samotnú ponuku sa, aj z vyššie opísaných

dôvodov, nedalo zareagovať inak, než ako ten psík kývajúci hlavou za predným sklom automobilov mnohých postarších motoristov.



alebo hore a dole. Užívateľ tak zároveň môže ostať nehybne usadený, dúfajme, že v pohodlnom kresle, bez toho, aby sa musel namáhať viac, než by to bolo nutné. Pri takomto, nazvime to, oddychovom režime má tak telo oveľa lepšie podmienky na sústredenie sa, s čím automaticky prichádzajú lepšie výsledky v pracovnom alebo hernom režime – dnes už sa, ako dobre viete, tieto dva svety dávno zlúčili. Rozmer monitoru ma rozhodne potešil a rovnako tak aj jeho celkový dizajn. V tomto smere nejde o nič extravagantné s pokusom vyhnúť nemenovanú konkurenciu späť k rysovacím doskám, keďže akonáhle výrobok začleníte do svojej domácnosti, zapadne tam bez akýchkoľvek problémov.

Zbytočné RGB?

Čierny tvrdený plast s trocha hrubším prechodom v druhej polovičke obrazovky skrýva, výhradne zo zadnej strany, nenásilnú integráciu RGB svetiel – s možnosťou dodatočného vypnutia. Práve osvetlenie je riešené spôsobom, akoby vychádzalo priamo zo strojomne tejto mašinky a aj keď v spojení s malou lesklou plochou v rohu zariadenia vyzerá viac ako zaujímavo, vo finále má tento efekt sotva význam u niekoho, kto monitor automaticky natlačí na stenu alebo zapracuje iným kusom nábytku. Ide tu o vizuálny argument pekne začlenený

Optix MAG vo svojej tridsaťdvapalcovej verzii sa sotva dá označiť za nejaký nenápadný zobrazovač, keďže za predpokladu, že ho máte usadený na dostatočne priestrannom stole a pribalenom mechanickom stojane, sotva vás spoza neho niekto vôbec uvidí.

Túto skutočnosť neuvádzam len na základe nejakej digitálnej vaty na vyplnenie obsahu článku, ale snažím sa ňou naznačiť akýsi efekt nulovej hybnosti vášho tela. Akonáhle sa totižto posadíte za tento monitor, jeho ideálna veľkosť vás nenúti blúdiť očami z ľavej strany do pravej



do celkového dizajnu, avšak ak by tam vôbec nebol, nič zásadné by sa nestalo. Zabudnime však na osvetlenie, ktoré využijú tak maximálne tie chumáčiky prachu na vašej pracovnej doske, a podme k tomu oveľa dôležitejšiemu.

Optix MAG322CQR je sedemkilový krásavec, ktorý potrebuje dostatočnú oporu a spoľahlivé uchytenie. To mu v tomto prípade zabezpečuje kovové rameno s mechanickým posunom do hornej a dolnej úrovne, čo kvitujem s ďalším uznanlivým gestom mojich stuhnutých krčných

svalov. Samotné rameno je z väčšej časti kovové a priamo na stole nezaberá veľkú plochu, avšak menší nedostatok vidím v jeho schopnosti tlmiť kontakt s rukou počas nastavovania dvadsaťstupňového uhla sklonu obrazovky.

Pri zatlačení smerom dole funguje ešte všetko v poriadku, ale akonáhle by ste chceli panel zdvihnúť jednou rukou a do opačného uhla, zdvihne sa vám celý monitor na zadné nohy. Kto má na stole prípadne obrus, okamžite pochopí, v čom vidím celkový problém. Rovnako tak absencia mechanického vyňatia obrazovky zo stojanu bez nutnosti odskrutkovania štyroch skrutiek sa javí ako nemoderný prvok, zvlášť ak sa pozrieme na celkovú váhu zariadenia.

Mimochodom, po odmontovaní spomínaného stojanu je možné panel nainštalovať aj priamo na stenu (VESA). Všetky doteraz uvedené negatíva, a že ich je zatiaľ naozaj poskromne, sú však stále len malou prekážkou pred konečným rozhodnutím každého, kto zháňa vysoko kvalitný herný monitor. Preto, ak ste dočítali text až do tohto bodu a stále máte prípadný záujem, určite vám odporúčam v tom pokračovať.

Ešte než si však popíšeme to najpodstatnejšie v zmysle technických aspektov a celkových režimov obrazovky, podme sa stručne zahľadiť na ponuku fyzických vstupov zo zadnej strany. Pripojiť čokoľvek k tomu adekvátne môžete pomocou DisplayPortu a očakávanej dvojice HDMI.

Keďže výrobca nemal chuť dehonestovať monitor nekvalitnou zvukovou kulisou, absencia reproduktorov je vyvážená klasickým audio vstupom pre slúchadlá. Nasleduje tradičná plejáda USB vstupov a v jednom prípade dokonca s koncovkou C. V tomto ohľade je teda MSI monitor



pripravený na všetky vaše požiadavky a potreby. Dost' však bolo omáčky, ako sa hovorí, nastal čas zatnúť do živého.

VA panel s obnovovacou frekvenciou 165 Hz dostal v prípade Optix MAG322CQR antireflexný matný povrch a pre hry nádhernú odozvu 1 ms. Čo do rozlíšenia sa tu rozprávame o Quad HD (2560 x 1440), čo je pri celkovej veľkosti obrazovky na hranici osemdesiatich centimetrov maximálne dostačujúce strúhadlo na vaše oči. O to viac, ak si uvedomíme, aké minimum dnešných hier je vôbec schopné využiť potenciál zobrazovacej techniky a vysokého snímkovania zvlášť. Farebná hĺbka nastavená na 10-bit by mimo to mohla uspokojiť aj náročnejších konzumentov, ktorí si tento hardvér nekupujú výhradne len na hranie sa, a ak ste to ešte nedokázali vydedukovať zo samotného názvu, tak samozrejmosťou je v tomto prípade prítomnosť AMD FreeSync, čiže lepšia previazanosť s grafickými kartami od AMD. Papierové údaje sú však jedna vec a tvrdá realita často môže priniesť úplný opak. Počas testovania na mňa v tejto súvislosti novinka z dielne MSI urobila našťastie viac ako slušný dojem a aj keď HDR pri jase na hranici 300 nitov vyzerá skôr neefektívne, kvalita obrazu, aj za podpory

úžasnej čiernej farby (kontrast 3000 : 1), zakryje akékoľvek menšie nedostatky. Rozhranie panelu vám vďaka slušnej a rýchlej reakcii dáva priestor na prepínanie medzi rôznymi nastaveniami pre konkrétne herné koncepty (nič nové), ale zároveň ponúka aj zopár trochu neočakávaných zaujímavostí. Pomocou aplikácie s názvom MSI Gaming si prostredníctvom prepojenia s PC môžete kalibrovať obrazovku podľa vašich ideálnych potrieb a navyše všetko deliť do vami vytvorených profilov. Potešiť môže tak isto aj aktívne zobrazovanie stredu panelu, akýsi časovač a ďalšie menšie stupienky k úsmevu spokojných zákazníkov. Aj keď vyššie opisovaný VA panel by niekto možno s radosťou okamžite zavrhol už len trápnu vetou: „Ale však to nie je OLED,“, osobne si myslím, že v možnostiach, aké mu MSI v tomto prípade dovolilo a na hranici slušnej cenovej relácie nad štyristo eur, sa konkrétny monitor nemá vôbec začo hanbiť. Nestriel'a mimo svoje možnosti a ide na istotu s veľkou snahou vyhovieť prístupným užívateľským rozhraním, ktoré pomocou spomínanej aplikácie môžete obsluhovať priamo myšou od počítača.

Verdikt

MAG32 je solídny kus herného monitoru s veľkosťou ideálnou na rôzne úkony, ktorý vás nenechá priplácať za nevyužitelné funkcie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ zakrivený panel	- HDR
+ decentný dizajn	- stojan
+ prístupnosť nastavenia	
+ podanie farieb	
HODNOTENIE:	★★★★☆



WD Black D10 Game Drive 8TB

MASÍVNA KAPACITA S OBSTOJNÝMI RÝCHLOSŤAMI



Hry sú stále a stále krajšie, videá a fotky v stále lepšej kvalite a kvalitných filmov pribúda aj v dnešnej dobe stále dost'. S problémom s nedostatočnou kapacitou sa stretol už takmer každý a hoci sú aj možnosti, ako kapacitu v počítači, notebooku alebo aj konzole navýšiť interne, je skvelou možnosťou aj externé úložisko, ktoré je v praxi možné medzi všetkými druhmi zariadení prepínať'. Nie, nehovorím teraz o cloudových riešeniach ani o NAS zariadeniach. Nakoľko bežnému používateľovi plne postačí aj jednoduchý externý disk.

Externé disky sú kompatibilné s väčšinou zariadení, či už ide o smartfóny, počítače alebo aj herné konzoly. A spoločnosť WD je už dlhé roky známa nielen svojimi internými HDD a SSD diskami, ale aj externými boxami. Tentokrát k nám do redakcie zavítal model menom WD Black D10 a ja som sa mu, ako vždy, pozrel na zúbok.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, v ktorom je disk dodávaný sa drží moderného dizajnu, ktorý WD prinieslo ešte s rozšírením svojej ponuky o zariadenia z radu Black. Plným menom ide o WD Black D10 Game Drive a v jeho vnútri sa ukrýva 3.5-palcový HDD. Ten je dostupný iba v

8TB kapacite, hoci v podobnej krabičke, len s vyššou cenou, jedným logom a 4GB úložiska navyše je dostupný aj WD Black D10 Game drive 12TB pre Xbox One. K nám zavítal už spomínaný 8TB model, ktorý je dizajnovovo ladený v kombinácii čierneho povrchu a bieleho písma na vrchnej strane udávajúceho presný model a kapacitu. Dizajnovovo by sa mal hodiť do hráčskeho brlohu, modernej domácnosti a možno by ako tak prešiel aj v kancelárii.

Komponenty diskov a avizované parametre

Disk používa štandard USB 3.2 Gen 1 a priložený kábel má klasickú koncovku USB-A pripojiteľnú či už ku konzole, alebo aj počítaču a USB Micro-B, ktorá pasuje do samotného disku. Nakoľko však ide o tradičné HDD, netreba očakávať žiadne bleskové rýchlosti, ktorých je štandard USB 3.2 GEN 1 schopný. WD udáva prenosové rýchlosti až 250 MB/s, čo by pri dnešných schopnostiach internetového pripojenia nemalo byť limitujúcim faktorom pri sťahovaní priamo na disk, no treba myslieť na to, že spúšťanie hier alebo programov z disku môže byť pomalšie v porovnaní s SSD-čkami. Čo na tomto disku poteší, sú dva USB 3.0 konektory, ktorými je možné nabíjať externé zariadenia alebo na ne nahrávať

RECENZIA HARDWARE



obsah. A posledným plusom je aktívne chladenie, ktoré zabezpečuje malý, ale, našťastie, takmer nepočuteľný ventilátor.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desaťkrát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

WD naozaj nekecalo, keď pri tomto disku napísali rýchlosti až 250 MB/s. Čísla prenosu pod 250 MB/s neklesli ani v jednom testovacom programe a aj pri reálnom používaní (kopírovanie väčších súborov) sa stabilne držali okolo 260 MB/s. Cena je tiež obstojná, hoci je, samozrejme, možné kúpiť separátne najlacnejší 8TB HDD a externú krabičku, no rýchlosti by potom boli nižšie a tiež by potenciálny kupci prišli o rozšírenú funkcionality v podaní dvoch USB portov schopných nabíjať silou 7.5W.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: WD	Cena s DPH: 230€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ plug&play funkcionalita	- nič
+ garantovaná kompatibilita	
+ obstojné rýchlosti	
HODNOTENIE:	★★★★★

Motorola One Fusion+

STREDNÁ TRIEDA AKO SA PATRÍ



postupne vytráca, ale majiteľ'ov klasických slúchadiel určite poteší.

Na zadnej strane nájdete čítačku odtlačkov prstov, štyri fotoaparáty a blesk. Čítačka má priemernú rýchlosť reakcie a je vo väčšine prípadov presná. Opakovane sa nám ale stalo, že odtlačok nenačítala na prvýkrát.

Šuplík na SIM karty sa nachádza v hornej časti mobilu a nie na boku, ako je zvykom. Obsahuje Hybrid Dual SIM slot – dve SIM karty alebo SIM karta + pamäťová karta MicroSDXC.

Konštrukcia

Mobil má plastové telo, takže konštrukcia síce trošku vŕzga, ale len pri zámerom zatlačení. Displej bez výrezu nezaberá celú prednú stranu, čo teda nie je ideálne, ale pri modeloch strednej triedy pochopiteľné.

Rozmery 162,9 x 76,4 x 9,6mm a hmotnosť 210g radia tento mobil medzi mohutnejšie zariadenia. Vyššia hmotnosť je ale dokonale vyvážená silnou batériou. Nám to v redakcii vôbec neprekážalo, ale dámy a ľudia s menšími rukami by s tým mohli mať problém.

Hore na prednej strane sa nachádza reproduktor pre telefonáty, v dolnej časti nájdete reproduktor s dobrým podaním a dostatočnou hlasitosťou, konektor nabíjania USB-C a prekvapivo i 3,5mm konektor. Ten sa síce

Batéria

Batéria Li-Pol s kapacitou 5000mAh nás príjemne prekvapila. Reálna výdrž na jedno nabitie je viac než len uspokojivá. Mobil mal počas testovania zapnuté WiFi, dáta a v slotoch dve 4G SIM karty.

Zabrat' sme mu dali aplikáciami Spotify, Netflix, UPC Horizon Go, YouTube, či hrami Asphalt 9 Legends a Call of Duty Mobile. Napriek poriadnej záťaži vydržala batéria dva dni. Dobíjanie funguje cez nabíjačku TurboPower. Batéria sa na plnú kapacitu dostane približne za dve hodiny, čo je pri tej kapacite primeraný čas.

Procesor a pamäť

Použitý procesor Qualcomm Snapdragon 730 (8nm, osemjadrový 2x2,2 GHz Kryo 470 Gold a 6x1,8 GHz Kryo 470 Silver) s grafickým čipom Adreno 618 a 6GB operačnej pamäte poskytujú dostatočný výkon pre svižný beh aplikácií i hier. Úložisko s kapacitou 128GB zas postačí, aby ste tam všetky tie hry, aplikácie ale aj fotografie či hudbu mohli skladovať.

Spúšťanie, prepínanie a inštalácia nových aplikácií je rýchla. Rovnako nás pozitívne prekvapil nízky čas nahrávania pri hrách ako Asphalt 9 Legends a Call of Duty Mobile, kde sme si užili plynulý beh na stredných detailoch. Motorola navyše ponúka špeciálny mód pre hranie hier Moto Gametime, ktorý umožní nastaviť napr. narušenie hovormi a upozorneniami aplikácií v čase hrania.

Displej

Displej má 6,5 palca a ide o klasický LCD displej, s rozlíšením 1080 x 2340Px a pomerom strán 21:9, ktorý sa dnes už stáva štandardom. Výrez či priestrel by ste hľadali márne. Motorola to vyriešila výsuvným 16MPx fotoaparátom. Jeho kvalita je priemerná, ale na selfie alebo videohovory postačí.

Prekvapí kvalita podania farieb, patrí k tomu najlepšiemu, čo sme mali možnosť vidieť. Pozeranie videí na Netflixe, či sledovanie UPC Horizon Go dopadlo na výbornú. Zaujímavosťou je podpora HDR10 pre YouTube videá. Sledovanie videa v 4K HDR je zážitok, škoda chýbajúcej podpory HDR pre Netflix.

Operačný systém

Mobil obsahuje čistý OS Android 10 Google One, ktorý nám bol bez tých všetkých zbytočností hneď sympatický. Systému nechýba plná podpora Google

aplikácií, je veľmi svižný a ponúka pekné animácie. Pomocou funkcie „Moje používateľské prostredie“ si môžete prispôbiť domovskú obrazovku pomocou rôznych písíem, farieb a tvarov ikon. Jednoduchými gestami zasa dokážete spustiť rôzne funkcie mobilu ako fotoaparát či baterku, prípadne otočením zariadenia odmietnete hovor.

Konektivita

Telefón podporuje štandardy Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct a hotspot.

Komunikácia s Bluetooth vo verzii 5.0 bola bezproblémová, otestovali sme niekoľko BT slúchadiel a reproduktorov. Párovanie bolo rýchle a komunikácia stabilná, dosah bol aj pri prekážkach okolo 10m. Potešila nás podpora aptX HD, vylepšeného kodeku pre prenos zvuku medzi zariadeniami.

Absencia NFC je asi jediné zásadné mínus tohto zariadenia. Táto funkcia je užitočná nielen pre platenie cez Google Pay, ktorý sa teší stále väčšej obľube, ale aj párovanie s inými zariadeniami, ako sú Bluetooth slúchadla a reproduktory.

Záver

Pri svojej odporúčanej cenovke 299€ je Motorola One Fusion+ naozaj poctivou, v niektorých vlastnostiach až nadpriemernou strednou triedou.

Dostatočne výkonné vnútornosti zabezpečia plynulý chod aj pri náročnejších operáciách. LCD displej bez výrezu ponúka o triedu vyššiu kvalitu ako u konkurencie. Funkcia HDR10, aj keď len pre YouTube, predstavuje v tejto triede veľmi príjemný bonus. Výsuvný selfie fotoaparát a ďalšie štyri na zadnej strane postačia každému bežnému užívateľovi. Batéria s kapacitou 5000mAh zabezpečí dvojdňovú výdrž bez kompromisov.

Na základe dôkladného testovania tak môžeme tento model smelo odporúčať.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Motorola	Cena s DPH: 299€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 5000mAh batéria	- absencia NFC
+ displej s podporou HDR10	- HDR10 len pre YouTube
+ fotoaparáty	- plastová konštrukcia
	- rám okolo displeja
HODNOTENIE:	★★★★☆

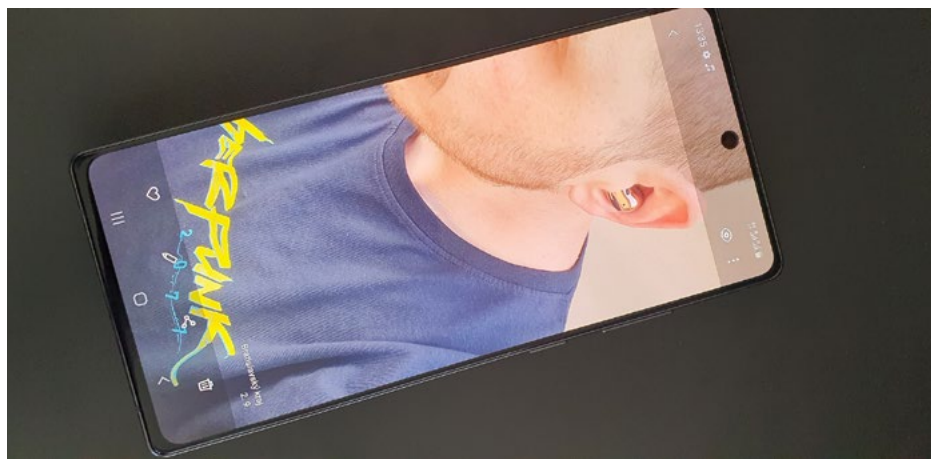
Samsung Galaxy Note 20

DOKONALOSŤ S CERUZOU?



Dost' ťažko sa dá profesionálne odosobniť v prípade, ak som sám posledné štyri generácie v zajatí zovretia vzostupného trendu kvality mobilných telefónov značky Samsung. Ešte než odporcovia tejto spoločnosti začnú vyt'ahovať od hnoja páchnuce vidly a zapal'ovať pochodne, tak musím podotknúť, že do onoho pomyselného odovzdania svojho srdca – pokojne nahrad' slovíčkom peňaženka, som stihol vystriedať všemožnú plejádu konkurenčných strojov, a to od nahryznutých jablák cez stále žijúce ostružiny až po duo tovární na herné konzoly. Veci sa však časom utriasli a s vekom prišla akási starecká pohoda a nechut' investovať do iných, zvlášť ak moja práca spočíva práve v hodnotení tých iných a v mojich očiach často už nie tak atraktívnych výrobkov. A ak by tento stav mysle mal nosiť nejaké pomyselné tričko, tak by na ňom svietili nápisy Galaxy a zvlášť Note. Z tohto jasného stanoviska logicky a

prírodzene vyplynulo, že test na nedávno ohlásený a okamžite aj vydaný Note 20 (nie priamo tú ultra lopatu, ale menší variant) som nakoniec dostal na stôl práve ja a v nasledujúcom krupobití viet si o jeho kvalitách preto spoločne povieme viac.



Rovno na štarte môžeme v rýchlosti spomenúť jeden hlavný rozdiel medzi väčšou verziou so skratkou Ultra, s ktorou si táto klasika trošičku nepadla do oka. Prvé čo si pri porovnaní totižto všimnete, rozprávam teraz o Samsung Galaxy Note



20, je absencia zaobleného displeju. Ten sa už v najvyšších prémiových vodách stal akýmsi symbolom očakávaného štandardu. Tentoraz tu však máme plochý 6,7 palcový super AMOLED s pre mňa priam ideálnym pomerom 20:9 a dostatočným rozlíšením 2400 na 1080. Účelovo píšem dostatočným, keďže trend násilného tlačenia 4K a vyššie do takto malých obrazoviek sa mi stále javí ako nepotrebný nezmysel, zvlášť ak je reč o priemernom zákazníkovi, čo od mobilného telefónu očakáva praktické aspekty a nehľadí na búchanie sa do prs prostredníctvom sociálnych bublín. Tak či onak, na obrazovku u Note 20 sa pozerá priam s pocitom radosti, a to aj na ostrom svetle, o čom si však ešte v tomto článku povieme neskôr viac.

Ďalšou odlišnosťou od ovel'a väčšieho bračeka je zmena použitých materiálov. Zadná strana sa tentokrát príliš prémiovo necíti, ostatne ide o plastový kryt účelovo maskovaný do matného povrchu tak, aby zariadenie nekízalo z rúk. Predná strana plochej obrazovky je potom pokrytá Gorilla Glass piatej generácie, čo mne osobne trochu zdvihlo obočie, zvlášť ak si uvedomíme, že predchádzajúci model nastúpil na trh s modernejšou verziou, avšak v zmysle rozmerov bol aj o niečo menší. Táto zmena je zasa len trochu novým prístupom výrobcu v snahe vzdialit' Ultra formát od klasiky a pokúsiť sa priniesť výhodu pre oba výrobky. Aká výhoda plynie z plastového krytu? Ovel'a menšie riziko poškodenia aj pri väčších pádoch, na ktoré je mimochodom Note 20 pripravený a navyše už priamo pri rozbalení nesie na sebe tenkú fóliu na vrchnej obrazovke z dôvodu, aby chránila

displej pred prípadnými škrabancami – už ste si niekedy hodili mobil do vrečka aj s mincami alebo kl'účmi? Tol'ko prepieraná váha sa nakoniec zastavila na úrovni 192 gramov, čo je podľa mňa tak akurát na dobrý pocit z držania a efekt istoty, že telefón mám stále niekde u seba – ak by mi niekto dal jedno euro zakaždým, keď si sadnem na mobilný telefón, mal by som dnes na liter kvalitnej rumunskej dezinfekcie. Zmien oproti roku 2019 tu nachádzame naďalej viacero a nie náhodou súvisia s ikonickým perom S-pen. Jeho pozícia umiestnenia sa presunula z pravej strany na ľavú, čo

osobne beriem ako ústretový krok voči dnes stále opomínaným ľ'avákom (síce medzi nich nespadá, ale chápem ich). Výrobcovia, a to zvlášť herného hardvéru, stále zabúdajú, že tu máme obrovské množstvo ľ'udí, čo využívajú primárne ľ'avú ruku a Note 20 je tak pre nich v zmysle manipulácie s perom ovel'a prijateľnejším spoločníkom.

Písanie po rovnej ploche

Keď už som nahryzol tému vylepšenej verzie S-pen pera, určite je nutné spomenúť výrazné zníženie latencie, a



teda odozvy na dotyk – konkrétne ide o 26 milisekúnd, čo je takmer polovička voči minulému modelu. S-pen dostal rovnako podporu nových gest, a tak má užívateľ ovel'a väčšiu vol'nosť v ovládaní zariadenia bez toho, aby sa vôbec dotkol displeja. Využitie je v tomto smere rôznorodé a ja sám som novinku z radu Note ovládal na dial'ku pri prezeraní webových stránok prenášaných na d'alšie obrazovky a panely prostredníctvom aplikácie DeX. Primárnym využitím tejto virtuálnej ceruzky však ostáva priama interakcia, za čím môžete nájsť písanie poznámok (kto nechce používať svoj prst) alebo presnejší výber špecifických bodov na obrazovke.

Tu sa musím zase trochu v osobnej rovine potešiť nad tol'ko uvádzanou plochou bez ohybu na okrajoch, keďže rovná obrazovka ponúka ovel'a lepší pocit pri používaní S-pen. Hromadné presúvania ovládacích prvkov d'alej neminulo ani tlačidlá určené pre hlasitosť a zamknutie zariadenia – po novom ich dizajnéri upratali na pravú stranu telefónu, tak ako to ostatne má väčšina mobilných noviniek spoločnosti Samsung.

A ako sa vlastne dostávame do systému? Note 20 má v ponuke overené snímánie odtlačku prstov umiestnené priamo pod AMOLED displej, a to kúsok nad spodnou hranou takmer bezrámkovej konštrukcie. Spol'ahlivosť tohto ultrazvukového snímača je na vysokej úrovni, aj keď ja si vždy rád poistím odomknutie aj načítaním viacerých prstov súčasne (môžete celkovo štyri), čo nikdy nemôže uškodiť. Druhý variant, ak nerátam klasické heslo alebo PIN, spočíva v rozpoznávaní tváre prostredníctvom prednej kamery rovnako zakomponovanej do obrazovky. Obe



formy odomknutia telefónu počas testu fungovali bez výrazných výkyvov a dá sa ich označiť za viac ako spol'ahlivé.

Vráťme sa teraz späť ku kvalite displeja ako takého. Opäť tu z klobúka vytiahnem králika v podobe drahšej a väčšej verzie s označením Ultra, ktorá so svojou frekvenciou 120 Hz prekonáva menšieho rodinného príslušníka o celých 60 Hz.

Niektó by mohol na margo tejto skutočnosti začať prskat' ako zle odvápnená kanvica na vodu, ale pravdou je, že oko pri bežnom používaní mobilného telefónu sotva dokáže badať rozdiely v hertzoch, keďže to, čo tu prevyšuje nároky, je celková prezentácia farieb a hlavne dostatočná ostrosť obrazu. V týchto dvoch

aspektoch si testované zariadenie nemá prečo zúfať, a to aj v priamom porovnaní s konkurenciou. Telefón som vyt'ahoval pod t'archou ostrého slniečka a čitateľnosť textu, ako aj celková viditeľnosť grafických častí mi prišla o riadny kus inde než na staršom Note 10, ktorého som mimochodom sám vlastníkom.

Na jednu stranu za to môže aj onen efekt ohnutých okrajov, ktorý neraz zvädza slnečné lúče a posiela ich rovno do vašich príзмúrených očí. Ak by ste teraz po mne chceli vybrať jeden z troch najväčších predností tohto telefónu, na prvom mieste by dozaista sedel super AMOLED displej. Ten síce nemá papierové svaly veľkých vlajkových korábov konkurencie, avšak cez to všetko pláva na vlně spol'ahlivosti a užívateľskej prístupnosti. Čo viac si ešte želať?

Vyberám si z tretieho výkladu; dokonalý fotoaparát. Presuňme sa teraz, aj za pomoci starého televízneho vtipu z deväťdesiatych rokov, k aspektu kvality dua fotoaparátov. Aj keď hovoriť o nejakej duálnosti je v zmysle zadnej strany Note 20 trochu mimo, keďže aj tentokrát sa tam nachádza trio snímačov – 2x 12 Mpix a jeden 64 megapixelový teleobjektív. Nechcem vás teraz nudiť podrobnými štatistikami, ovel'a dôležitejšie je, ako samotná zostava realizuje výsledný digitálny materiál.

Samsung, a zvlášť jeho sekcia Galaxy, je dnes už synonymom vysokej kvality, a to u fotografií, ako aj videí (4K je v tomto prípade možné pri 60 Fps a naopak 8K pri 24 Fps). Vd'aka



komplexnému softvéru, ktorý dokáže asistovať aj totálnym amatérom, ste schopní zachytiť rodinné a iné dôležité momenty v nádhernom prevedení.

Je jedno, či zvolíte pomer 4:3 alebo 16:9, za predpokladu dobrého osvetlenia máte na dlani prístroj schopný uchovať zážitky aj s notnou príměsou reality, a to vám píšem ako človek, čo si k svojim článkom vyhotovuje fotodokumentáciu sám už viac ako desať rokov.

Note 20 zvláda slušne vyhotoviť fotku aj pri horšom osvetlení, kedy automaticky nastupuje výrazný šum a rozostrenie. Nechcem priamo povedať, že pri takýchto situáciách by som si nevedel predstaviť niečo krajšie, ale dozaista ide o uspokojivé výsledky, zvlášť ak zvolíte dostupný nočný režim. Aby som



zachoval faktickú stránku textu, tak musím spomenúť aj prednú šošovku. Tá v tomto prípade dostala 10 Mpix snímač a je rovnako schopná nakrúcať videá v 4K rozlíšení, ako aj vierohodne preniesť vašu tvár do celého sveta.

Fazuľ'ky do uší

Ak už všade spomíname nejaké tie výročia, tak Note oslavuje d'alší rok bez možnosti priameho pripojenia audio káblu, čo pre niekoho môže znamenať katastrofu zrovnateľnú so začiatkom druhej svetovej vojny, avšak pre mňa, ako nadšenca do bezdrôtových slúchadiel a aktuálne extra úžasných Galaxy Buds Live – recenzia príde separátne, to je len zanedbateľný nedostatok. Ovel'a viac si cením potrebnej odolnosti voči vode a prachu s certifikátom

IP68, ktorý by sa vo svete mobilných telefónov nad určitú cenovú hladinu mal stať pevným štandardom.

V súvislosti so zvukom je potom nutné spomenúť aj kvalitné stereo reproduktory, ktoré vám počas sledovania videí budú slušne nápomocné. Do posledného odseku tohto, pre niekoho, chválospevu na kvality oproti minulému modelu výraznejšie pozmeneného Note 20 som si nechal onen posledný dôležitý aspekt vlastnej a často dost' nesúrodej hodnotiacej šablóny.

Ak si preletíte text vyššie, vypadne vám z toho absencia opisu akumulátora, a teda kvality batérie. Nová dvadsiatka dostala batériu s kapacitou 4300 mAh (minulý model mal 3500), čo zariadenie pri bežnom používaní dokáže udržať pri živote viac než jeden deň bez nutnosti dobíjania.

Akonáhle by ste samozrejme začali pozerat' videá alebo dlhší čas využívali svoju zbierku videohier, nastal by pochopiteľne rapídny pokles. V tomto smere vám vyhovie očakávaná možnosť rýchleho dotankovania energie prostredníctvom USB-C (cca 70 minút do plného nabitia) a rovnako tak aj bezdrôtová forma pri výkone 4,5 W.

Akumulátor teda opäť vykročil na vyššie poschodie kvality než minuloročná verzia Note 10 a dúfajme, že si Samsung udrží túto vzostupnú krivku aj naďalej. Čo povedať úplným záverom? Krásny displej strieda praktické využitie S-pen pera a nesmiem samozrejme zabudnúť na dostatočný výkon procesoru Exynos 990, ktorý s prehľadom pokryje náročnejšie hry, a to aj za asistencie možno trochu menšej operačnej pamäti (8 GB).

Verdikt

Kto hľadá koncepčne vyladený telefón schopný čiastočne zastúpiť funkcie prenosného počítaču, v Note 20 nájde rozhodne svojho priateľa.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožíchal: Samsung	Cena s DPH: 950€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Plochý displej + S-pen + Fotoaparát + Batéria	- Slabšia operačná pamäť
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Archer AX11000

SAURONOVA KORUNA



Segment routerov by sa z pohľadu videohier dal ešte donedávna označiť za akosi nepotrebný, respektíve v myšliach mnohých zákazníkov ako nie práve dôležitý. Pritom je to spol'ahlivosť a rýchlosť internetového pripojenia, ktorá často delí ono zrno od pliev a víťazov od porazených. Ak vás vo vašej obl'úbenej hre niekto pošle na onen svet bez toho, aby ste za tým videli viac než len svoje vlastné zlyhanie, vo väčšine prípadov je dôvodom nestabilné pripojenie. Router – samozrejme, že je v prevažnej miere reč o bezdrôtovom prenose – môže byť zásadným medzníkom vo veľkom počte situácií na virtuálnom bojisku a jeho akási pozičná anonymita riešeniu problémov nijako nepomáha. Keďže sa v poslednej dobe ponuka týchto hardvérových zariadení rozšírila už aj o prvé výrobky primárne určené pre gaming, nemohol som si osobne nechať ujst' príležitosť a jeden z vôbec najvýraznejších herných routerov

súčasnosti nepoložiť na svoj kameň mudrcov. Ako ste z nadpisu recenzie asi pochopili, ocitáme sa na palube vlajkovej lode spoločnosti TP-Link, ktorá po vizuálnej stránke naším smerom nat'ahuje pár virtuálnych rúk, v ktorých sa leskne samotná koruna majstra Saurona – alebo niečo nápadne sa na ňu podobajúce.

Začnime rovno od peňaženky, ostatne, cena je pre mnohých často viac zrozumiteľný argument než čokoľvek technicky fundované. Za titulom „vlajková loď“ nemôžete pochopiteľne hľadať niečo extra dostupné pre široké masy konzumentov, čoho je AX11000 so svojou cenovkou na hranici päťsto eur viac ako razantným dôkazom. Ešte než som sa vôbec reálne pustil do testovania takto vyhraného produktu, bola mi na sociálnej sieti z pomedzi mojich známych položená otázka, prečo je to také drahé. Priznám sa, že som sa musel na moment začítať

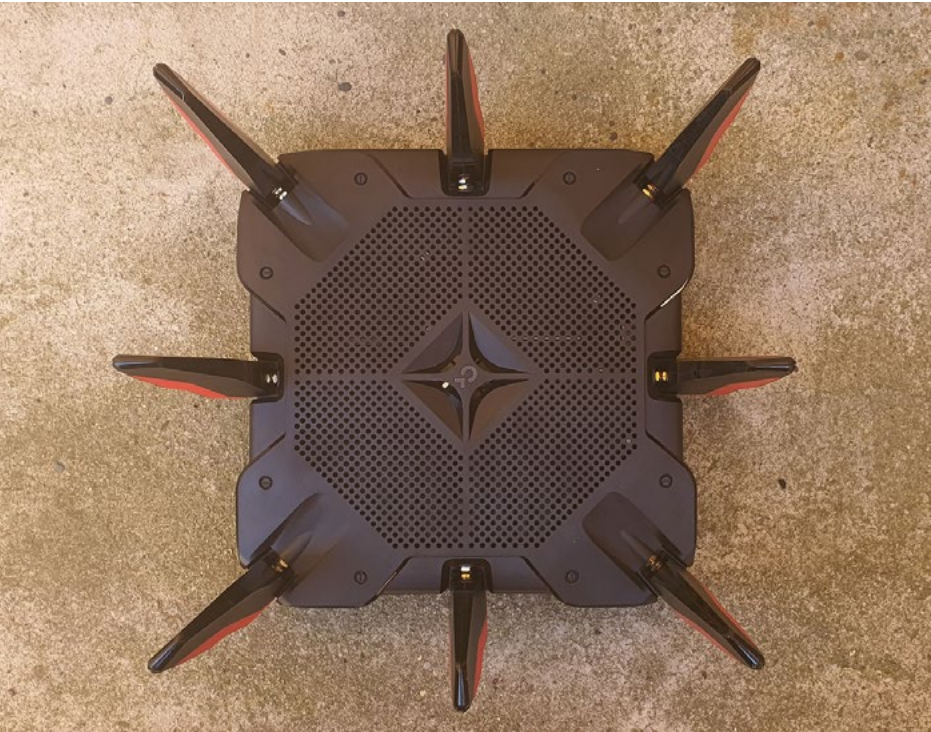
do technického manuálu a určité veci si domyslieť, než som na uvedenú a dozaista aj vecnú otázku odpovedal, a v tom čase som sa domnieval, že viac ako uspokojivo. V prvom rade si treba uvedomiť, že klasický router v bežnom využívaní vnímame len ako rozbočovač pre ethernetové pripojenie a skrinku s poriadne hrubou vrstvou prachu skrytú niekde tam vzadu na chladničke. Hlavne že dokáže vysielat' Wi-Fi signál s nenútene vtipným názvom našej domácej siete. V prípade nákupu 5G routeru AX11000 si však zadovážite niečo ako malý prenosný počítač s osmičkou pekne tvarovaných antén, podporou Wi-Fi šiestej generácie a na prvé pozretie zaujímavou softvérovou oporou vyčlenenou výhradne pre hráčov. V tomto bode sa zastavím, keďže zásadná vec, ktorá daný produkt z časti selektuje od zbytku bežných routerov, je schopnosť vytvoriť jedno špeciálne vysokorýchlostné pásmo určené len pre gaming. Toto tu je prítomné, ale ešte

než mi začnete oponovať, dodám, že, samozrejme, nejde o nejaký doteraz inde nevidený unikát. Všetky zariadenia, ktoré na toto pásmo pripojíte, je následne možné zvýhodniť na úkor ostatnej spárovanej techniky, čo nás zase vracia neviditeľným oblúkom späť do softvérovej časti.

Sleduj štatistiky

Router, a môže pokojne stáť aj tisíc eur, sám o sebe logicky nedokáže generovať stabilné internetové a rýchle pripojenie. Tento aspekt sedí na ramenách poskytovateľ a telekomunikačných služieb vo vašom okolí. AX11000 je však aj vďaka svojmu výkonu schopný podať maximálne spol'ahlivú pomocnú ruku a ak je rýchlosť toku dát dostatočná, zjednodušíť vám následne každodenné brázdenie naprieč online svetom. Pomocou osmičky odnímateľných antén sa dosah bezdrôtového signálu rozleje do všetkých kútov domov a bytov bez toho, aby ste sa museli báť degradácie kvality.

Produkt som testoval vo veľkom rodinnom dome a vďaka tomuto routeru sa mi konečne podarilo dosiahnuť 4K kvalitu sledovania Netflixu aj hlboko pod zemou v zatuchnutej pivnici – hádajte, čo som si pustil. Okom nepostrehnutelná virtuálna 5 GHz koľaj je vďaka schopnosti tohto hardvéru natihnutá všade, kde si len zmýslíte, a keďže ide, aj po stránke PR materiálov, o výrobok určený hlavne do rodiny náruživých hráčov, podme sa spoločne pozrieť, prečo to tak je a či vôbec ide o niečo hodné pozornosti. Prvé, čo vám po prezretí obrázkov asi napadne, je



charakteristický dizajn. Tu sa snúbila čierna s krvavo červenou a spoločne si sadli na plastové šasi s imitáciou zdanlivo dôležitej mechanickej súčiastky (dokonca tu je prítomný aj náznak skrutiek). Subjektívne nevidím v tomto vyhotovení žiadny problém a kto by sa chcel návšteväť často chváliť, že si zadovážil router v cene ojazdeného vozidla – nikto nemusí vedieť ako príliš je ojazdené, AX11000 je vhodný aj na vystavenie. Ide o dvadsaťosem centimetrový pampúch s vlasmi ostrihanými pekne na ježka a svietiacim logom výrobcu umiestneným priamo

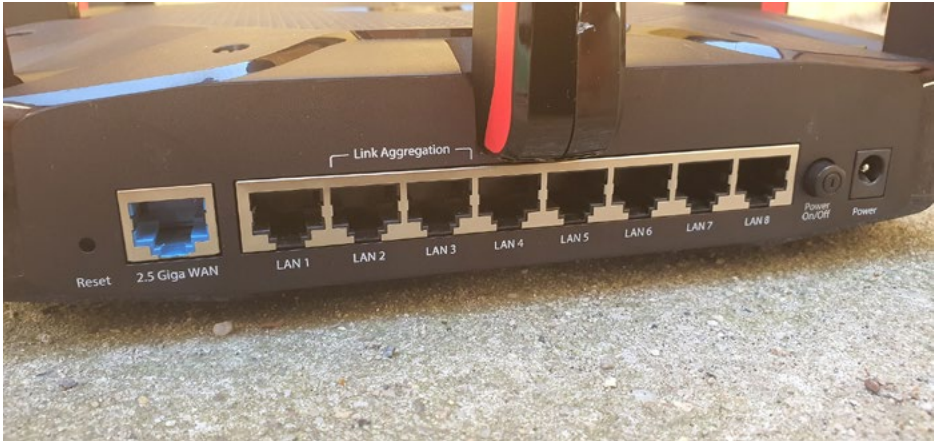
v strede. Ak ho otočíte takpovediac na hlavu, dokáže zastať funkciu roztomilého stolíka na kľúče alebo rúško. Vďaka špeciálnym úchytom je navyše možnosť ho nainštalovať aj priamo na stenu, čím už ale s tou kohortou trčiacich káblov naberie úplne odlišné vizuálne podobenstvo.

Ďalším bodom na zozname herných atribútov je už opakovane spomínané softvérové rozhranie. To po stránke dizajnu dostalo krásny červený nádych a nechýba ani luxusná zlatá farba ikoniek – asi odkaz na finálnu cenu. Avšak, ak si pri prezeraní celkového nastavenia priložíme vedľa AX11000 ďalšie 5G routery od identickej firmy, určite si všimneme istú podobnosť, a to aj u okrajových funkcií.

Jednoduchá inštalácia, kde výrobok poskladáte a zapojíte behom pár minút, spočíva v rovnako простom pripojení na webový prehliadač s predvolenou IP adresou a všetko ostatné je vecou banálnych a užívateľsky jasných pokynov – tu nemôže spraviť chybu ani úplný amatér. Kto už má vo svojom mobilnom telefóne navyše nainštalovanú aplikáciu od TP-Link, môže pokojne pri nastavovaní a sledovaní všetkých štatistík prenosu dáť využiť jej služby.

Ďalšou hernou barličkou spojenou s vyhradeným 5 GHz pásmom je automatické nastavenie Open NAT, ktoré je nápomocné výhradne pri online seansách, a tak od vás nikto nevyžaduje, aby ste snád' dodatočne niečo prepínali a hrabali sa v menu zariadenia. Aplikácia, samozrejme, dokáže sledovať reálny stav pripojenia spustených





hier a vyhodnocovať všetko do podrobného rozpisu, ale tu zase nejde o nič nové, len o časť štandardnej diagnostiky. Všetko sú to ale rozhodne užitočné veci, rovnako ako očakávaná podpora pre rodičovský zámok alebo prítomnosť USB-C rozhrania.

Ak by ste ma však chceli vidieť prekvapeného, tak stačilo prísť v momente, keď som pri tomto výrobku objavil funkciu antivírusového programu Trend Micro schopnú chrániť vaše zariadenia odstránením potencionálnej hrozby už priamo pri vstupe do routeru. Samotný program je navyše bez dodatočného platenia, čo je jedno z najväčších a príjemných pozitív AX11000.

Router dokáže zastúpiť VPN server

Je otázne, kde je tá hranica, kedy si router zaslúži používať prívlastok „herný“. Spoločnosť TP-Link, inšpirovaná konkurenciou, v tomto prípade prispela svojou troškou do mlyna, avšak,



nanešťastie pre nich, tých rozdielov nakoniec nie je až tak veľa. Archer AX11000 je prezentovaný ako herný next-gen vo svojej triede, ale drvivá väčšina jeho softvérových funkcií je vlastne obsiahnutá aj v nižších radách AX a čo je o to viac úsmevné, tak zásadná zmena je len v názve. Jedinou rýdzou odlišnosťou je pomocník definovaný ako Game

Accelerator, ktorý má potláčať latenciu počas hrania, avšak jeho výkon som ani pri úplnej snahe nedokázal overiť.

Asi najbizarnejšie zistenie, a to som si radšej overil aj priamo cez internet, je prítomnosť herného asistenta maskovaného za podporu hlasového ovládania od Amazonu.

Uvedomujem si, že filozofia úzko profilovaného hardvéru sa musí striktne držať jedného smeru, avšak tu skôr vyvstáva otázka, ako dlho vlastne strojcovia AX11000 reálne pracovali,

než vzniklo to, čo vzniklo. Neberte to ako plošnú a fatálnu kritiku, cez všetky tieto softvérové skratky stále ide o úžasne výkonný router, ktorý je schopný zásobovať celú domácnosť lačnú po čerstvých dátach, a to viac ako spol'ahľivo.

Čím viac sa však začnete zaujímať o výhody a nevýhody tej plejády akože gaming pomocníkov, o to skôr vám príde na um, že pokojne by stačilo zaplatiť minimálne o stovku menej a na výsledku by sa to až tak razantne neprejavilo.

Verdikt

Výkonný router s podporou Wi-Fi 6 v krásnom dizajne, ktorý si však sotva zaslúži označenie herného náradia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkon + antivírus + jednoduchá inštalácia + 8 LAN portov	- nejde vyložené o herný router - cena
HODNOTENIE:	★★★★☆

TP-Link TL-WR902AC

WI-FI SIGNÁL AJ NA CESTÁCH



Či už ste na výlete sami alebo s rodinou, s pomocou routera TL-WR902AC od spoločnosti TP-Link môžete získať rozšírenie existujúcej (napr. hotelovej) siete, alebo vytvorenie prenosného hotspotu, ktorý sa hravo zmestí do vrecka. Nejde len o obyčajný router, ale aj o celkom pokročilé zariadenie umožňujúce zastúpiť router, access point, repeater, prípadne pri dokúpení ďalších modulov aj 3G/4G modem. Viac už však v nasledujúcej recenzii.

TL-WR902AC prichádza v malej škatuli, ktorú pokrýva typická grafika výrobcu vyzdvihujúca všetky hlavné prvky zariadenia. Vnútri nájdeme samotné zariadenie, plochý Ethernet kábel, manuály a napájací adaptér.

Už počas vybal'ovania som bol prekvapený veľkosťou routera a napájacieho adaptéra, ktorý je len o niečo menší. Vonkajšiu schránku zariadenia tvorí kombinácia bieleho matného a lesklého plastu.

Z hľadiska konektorovej výbavy nájdeme 100Mbps Ethernet konektor, napájací konektor a USB 2.0 port. Na vrchnej strane sú zasadené zelené LED diódy, ktoré ukazujú prítomnosť

napájania, aktivitu Ethernet portu alebo prítomnosť pripojenia do internetu. Okrem spomenutých portov nájdeme na boku aj fyzický trojpolohový prepínač slúžiaci na zmenu režimov.

Prvým režimom je router, ktorý vytvorí sieť zdieľajúc internet z Ethernet konektora. Druhý z ponúkaných módov je Hotspot, ktorý vytvorí súkromnú bezdrôtovú (2,4 a 5GHz) sieť s využitím už existujúcej Wi-Fi siete pre zdroj pripojenia k internetu. Tým ochráni a skryje vaše zariadenia v sieti.

Posledným, tretím režimom je repeater, ktorý predlží dosah existujúcej bezdrôtovej siete či už bezdrôtovo, alebo pomocou Ethernet portu.

Prepínanie medzi režimami vždy reštartuje router a uvedie zariadenie do továrenských nastavení. Je celkom náročné nastaviť strednú polohu prepínača, pretože sa skoro vždy trafíte do poslednej.

Po pripojení USB 4G modemu do portu na boku môžete vytvoriť Wi-Fi sieť s využitím zdroja internetu z modemu, prípadne sa port dá využiť na zdieľanie

súborov z externých USB úložísk. USB 2.0 port však nepatrí k tým najrýchlejším.

O výkonovú zložku sa stará jednodurový procesor spolu s dvomi integrovanými anténami. Teoreticky je možné na bezdrôtovej sieti dosiahnuť až 300Mbps na pásme 2,4GHz a 433Mbps na 5GHz pásme.

Dôležitou súčasťou každého routera je režim administrácie a celkové možnosti prispôbenia. Prostredie administrácie WR902AC je veľmi podobné bežným routerom od TP-Linku a poskytne veľmi bohaté možnosti nastavení. Medzi ne patrí správa 2,4/5GHz pásma (zmena hesla, SSID), host'ovská sieť, zdieľanie súborov, port forwarding, integrované zabezpečenie a ďalšie. Nastavení je naozaj dosť a sú rozdelené do príliš veľkej kategórie, medzi ktorými budete pri prvom nastavení dosť blúdiť. Z používateľskej perspektívy som zaznamenal občasný výpadok Wi-Fi siete, avšak po reštartovaní už fungovala správne. Okrem tohto bol chod zariadenia bezproblémový.

Záverečné hodnotenie

Za cenu 35 eur dostanete zariadenie kompaktných rozmerov, ktoré umožňujú správať sa nielen ako obyčajný router, ale aj ako repeater alebo hotspot. Je trochu na škodu, že zariadenie neobsahuje batériu, prípadne integrovaný zdroj vzhľadom na to, že veľkosť napájacieho adaptéra znižuje reklamovanú prenositeľnosť. Tiež zamrzí, že zariadenie si pri zmene režimov nepamätá nastavenia.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktné rozmery + režimy + možnosti prispôbenia	- len USB 2.0 port - napájací adaptér je len trochu menší ako samotné zariadenie - občasný výpadok siete
HODNOTENIE:	★★★★☆

Creative SXFI Gamer

VIAC NEŽ LEN OBYČAJNÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ



Na veľtrhu CES 2018 predviedla spoločnosť Creative novú technológiu Super X-Fi umožňujúcu prispôbenie zvuku pomocou tzv. 3D holografie. Technológia Super X-Fi je algoritmicky náročná technológia prispôbujúca zvuk tvaru ucha. Pomocou mobilnej aplikácie si jednoducho odfoťíte svoju tvár a uši a z týchto snímok umelá inteligencia zmapuje špecifické antropologické prvky. Prešli už dva roky a SXFI Gamer sú prvé herné slúchadlá spoločnosti podporujúce zmienenú technológiu.

Slúchadlá SXFI Gamer k nám prišli v kartónovej krabici a výrobnom balení. V ňom nájdeme okrem samotných slúchadiel aj odpojiteľný mikrofón, USB-C kábel potiahnutý kevlarovými

vláknam, 4 pólóv AUX kábel, USB-C na USB-A prevodník a manuály.

Moje prvé pocity zo slúchadiel boli veľmi dobré. Zvonka pôsobia slúchadlá profesionálne, najmä vďaka kombinácii kvalitného tmavého plastu spolu s umelou koženkou a nekričiacim dizajnom, teda načakajte žiadne krikl'avé kombinácie farieb, aspoň dokým slúchadlá nepripojíte k počítaču.

SXFI Gamer vážia asi 350 gramov a na hlave vôbec netiažia. Hlavový most poskytuje veľké možnosti rozťahnutia pre čo najlepšie prispôbenie.

O komfort sa stará jednak mäkká koženka, no najmä pamäťová pena pod

ňou. Prítlak je ideálny, ani nie silný, avšak slúchadlá vám z hlavy nespadnú. Niektorí budúci záujemcovia ocenia badateľné odhlučnenie a dobré odvetranie, teda ani pri dlhom hraní sa uši nepotia.

Páči sa mi, že výrobca myslel aj na konzolistov, teraz nemyslím možnosť pripojenia pomocou jacku, ale ovládací panel na ľavej mušli. Nájdeme tam tlačidlá pre ovládanie podsvietenia, stíšenia mikrofónu a zmenu režimu (SXFI on, off). Pri každom stlačení tlačidla sa ozve hlas, ktorý ozrejmi vykonanú zmenu.

Keďže tlačidlá sú od seba dobre rozmiestnené a majú na sebe drážkovanie a rozdielny tvar, viete sa po krátkom čase naučiť nahmatať ovládanie

konkrétneho prvku. Samozrejme nechýbajú ani konektory pre pripojenie slúchadiel k zariadeniu, či už USB-C, alebo 3,5 mm 4-pólový jack a samozrejme mikrofón. O ozvučenie sa stará dvojica 50 mm neodymových magnetov.

Čo však robí slúchadlá jedinečnými je softvérová výbava. Po nainštalovaní SXFI ovládacieho centra vás aplikácia vyzve k stiahnutiu mobilnej aplikácie, pomocou ktorej si vytvoríte vlastný profil a ten vám prispôbí zvuk na mieru, tak ako som spomínal v úvode.

Prechod aplikáciou je rýchly, stačí si založiť účet a postupovať podľa krokov na obrazovke, do 5 minút ste hotoví. Následne sa stačí prihlásiť do aplikácie na počítači, profil sa automaticky stiahne a vy ste pripravení na hru.

V softvéri nájdeme okrem tohto profilu aj ekvalizér obsahujúci profily ako klasický, hudba alebo film, poprípade vlastné nastavenie. Nesmieme zabudnúť ani na nastavenie RGB podsvietenia ľavej a pravej mušle a konfiguráciu priestorového zvuku (stereo, 5.1/7.1



virtual). Softvér samotný je vyladený, zmeny sa aplikujú takmer okamžite.

Kam však viedlo toto snaženie? Musím povedať, že ma zvuk zodvihol zo stoličky. Slúchadlá som testoval prevažne so zapnutým SXFI profilom v stereo režime a classical nastavením ekvalizéra. Basy sú plné, dunivé, a čo je podstatné, nepôsobia ohlušujúco.

Stredy a výšky sú tiež vyladené skoro k dokonalosti. V softvéri je možné popri ekvalizéri meniť bass boost alebo treble, ale myslím si, že profil je dobre predkonfigurovaný. Celkový zvukový výstup je plný detailov, či už pri obvyčajnom počúvaní FLAC piesní, alebo pri sledovaní filmov.

Teraz však k tomu najpodstatnejšiemu – hrám. Samozrejme som musel hneď vyskúšať CS:GO so 7.1 virtuálnym priestorovým zvukom. Kroky nepriateľov boli jednoznačne rozpoznateľné, či už z pár metrov, alebo úplne zblízka.

Výrobca dokonca pomenoval aj mikrofón – CommanderMic. Na svojej stránke tvrdí, že je lepší ako niektoré profesionálne mikrofóny, čo je skutočne odvážne tvrdenie. Musím však povedať, že mikrofón

znie lepšie ako väčšina lacnejších kondenzátorových mikrofónov. Zvuk je prakticky bez šumu a zvuk reprodukuje veľmi presne. Vďaka integrovanému popfilteru redukuje prskanie.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Creative SXFI Gamer sú skvelými hernými slúchadlami nielen pre počítač, ale aj pre konzoly ako Xbox, Playstation alebo Nintendo Switch. Za svoju cenu, 130 eur, ponúknu špičkový zvuk a mikrofón spolu s vyladeným softvérom. Okrem toho je veľkou pridanou hodnotou technológia SXFI umožňujúca prispôbenie konkrétnemu tvaru ucha. Ak hľadáte kvalitný headset a cenovka vás nezruinuje, rozhodne SXFI Gamer zvážte.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ konštrukcia	- nič
+ kvalita zvuku	
+ komfort	
+ mikrofón	
+ možnosti softvéru	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Creative Live! Cam Sync 1080p

ŠIROKOUHLÁ WEBKAMERA S CMOS SNÍMAČOM



V dobe, aká tu doposiaľ nebola, v časoch mimoriadne rozšíreného homeoffice-u, je tá najdôležitejšia vec pre prácu počítača s webkamerou. Webkamery sú určené hlavne ako doplnkové vybavenie k desktopovým počítačom, keďže sú dnes v notebookoch a tiež mobilných telefónoch až také rozšírené, že je väčší problém nájsť zariadenie, ktoré ju nemá, ako také, ktoré ju má. Má ešte v dnešnej dobe zmysel vlastniť externú, nezabudovanú webkameru? Práve pre zodpovedanie tejto otázky sa nám v redakcii ocitla Creative Live! Cam Sync 1080p.

Obal a jeho obsah

Balenie je jednoduché a svojím dojmom nikoho neurazí. Malá kartónová škatuľka

nabitá informáciami o produkte v sebe ukrýva webkameru, stručnú sprievodnú príručku a produktovú dokumentáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Creative Live! Cam Sync 1080p je na prvý pohľad široká plastová kamera obdĺžnikového tvaru, ktorá vyzerá dobre továrensky vypracovaná. Šírku 105 mm jej však vôbec nevyčítame, pretože je vybavená veľkým snímačom typu CMOS, ktorý výrobcovia používajú prevažne v digitálnych fotoaparátach. Na prednej strane kamery sa nachádza aj integrovaný gumový kryt objektívu, ktorý zabezpečuje absolútne súkromie v čase, keď používateľ webkameru nemá zapnutú a eliminuje možnosť neoprávneného

prístupu k obrazu webkamery pomocou spywaru či iných typov hackerských útokov. Kryt je tiež praktický z dôvodu udržiavania čistoty objektívu.

Na prednej strane tiež nachádzame logo značky CREATIVE a nápis Live! Cam, ktorý je podsvietený bielou farbou v čase, keď je kamera aktívna. Kamera je tiež vybavená dvojicou všesmerových mikrofónov, ktoré zabezpečujú, že používateľ a je vždy počutý jasne a zreteľne aj bez nutnosti zvyšovania hlasu.

Podstavec, na ktorom je kamera pripevnená, nie je riešený najideálnejšie. Ponúka síce otáčanie kamery okolo svojej osi až o 360 stupňov, avšak na výšku je nastavovateľný maximálne o 30



stupňov, navyše pri uchytení na monitor je kamera mierne labilná a silnejší náraz do stola by ňou mohol pohnúť či dokonca ju zhodiť. Dobrou správou však je, že kamera je pripravená na používanie so statívom, ktorý problém labilnejšieho upevnenia na monitore úplne eliminuje.

Používanie

Creative Live! Cam Sync 1080p zaujme hlavne svojimi dvomi prednosťami: schopnosťou zaznamenávať full HD video s 30 FPS a svojím širokouhlým objektívom, ktorý má záberový uhol až 77 stupňov – čo je na webkameru veľmi slušná hodnota. Objektív sa skladá zo štyroch vrstiev a svojou hodnotou svetelnosti 2,4 f sa radí medzi objektívy s lepšou svetlosťou.

Webkamera je kompatibilná s UVC, takže používateľ kameru zapojí a je okamžite

pripravená na použitie, bez nutnosti inštalácie driverov. Je tiež certifikovaná na použitie s aplikáciami Zoom, Skype, Microsoft Teams, Cisco WebEx a Facebook Messenger a spoločne funguje aj s ďalšími aplikáciami, ako je napríklad Discord, atď.; a podporuje aj operačný systém Mac OS X Sierra a novšie.

Kvalita prenášaného obrazu a zvuku počas hovoru, konferencie či streamu je vynikajúca.

Zhrnutie

Celková kvalita, jednoduchosť používania a funkčnosť robí z tejto štýlovej webkamery veľmi vhodný doplnok k počítaču.

Výborne zvláda telefonovanie s rodinou, pracovné videokonferencie a taktiež je vhodná na streamovanie. Jediným



výraznejším mínusom je labilnosť uchopenia na monitore, čo sa však úplne eliminuje použitím statívu.

Pre používateľov, ktorí chcú kvalitnejší (alebo širokouhlejší) obraz, ako ponúkajú integrované webkamery, má teda kúpa práve Creative Live! Cam Sync 1080p veľký zmysel

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + snímač typu CMOS
- + širokouhlá
- + gumový kryt na objektív
- labilnejšie uchytenie o monitor

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Note 20 Ultra 5G

KRÁL' JE MŔTVY, NECH ŽIJE KRÁL'



Naozaj si nepamätám, kedy som názov telefónu nahlas vyslovoval 2 minúty... Ok, možno prehŕňam, no skúste to vysloviť... Každopádne je tu a po svojom lacnejšom bratovi sme v redakcii vyskúšali aj tohtoročnú vlajkovú loď od juhokórejskej spoločnosti. Aká teda je?

Samsung už tradične usporadúva každý rok dve konferencie, na ktorých predstavuje novinky, s ktorými vyráža do boja s konkurenciou. Vo februári je to ukážka modelov S a v auguste modely Note (plus tablety, príslušenstvo atď.). Najväčšia pozornosť sa ale venuje práve sérii Note, ktorá sa teší veľkej obľube vo svete mobilov a technológií a dôvody na to teda rozhodne sú.

Minulý rok Samsung prvýkrát predstavil rovno dva modely Note série a rok

2020 v tejto novej tradícii pokračoval. Problém je, že tentokrát to bolo trochu inak. Osobne som netestoval klasický Note 20, to urobil môj kolega Filip a recenziu si môžete prečítať tu, no ja z toho mám zmiešané pocity.

Dizajn a balenie

V klasickej čiernej krabici nájdeme nejaké papiere, ktoré nikto nečíta, nabíjačku a USB-C na USB-C kábel. Nesmieme zabudnúť na AKG slúchadlá s koncovkou USB-C. 3,5 mm jack sa už tradične nekoná. To je celé.

Samsung však pri predobjednávkach ponúkol zadarmo svoje bezdrôtové štuple a pri Note 20 Ultra 5G dokonca najnovšie Galaxy Buds Live (ale len v bronzovej farbe). Čo sa samotného dizajnu týka, z

prednej strany sa telefón veľmi podobá minuloročnému modelu, len je väčší a výstrel prednej kamery je o máličko menší. Dôležité zmeny nastali po obvode telefónu.

Laváci majú smolu, tlačidlá pre hlasitosť a programovateľné tlačidlo Bixby/Power sa presunuli na pravú stranu, kde potešia väčšinu sveta.

Ja ale patríam k ľuďom, čo držia telefón práve v ľavej ruke, no naťko ruky nemám malé, nemal som s týmto presunom problém. (Vlastnil som Note 10+). Ukazovák s prehľadom dosiahnem na tlačidlá, takže jediné čo som musel zmeniť je návyk, že tieto akcie nerobím palcom. Mal som síce medzitým telefón inej značky, kde boli tieto tlačidlá rozhádzané po oboch stranách, no nemyslím, že by niekto mal problém si zvyknúť na nové rozloženie.

Treba však dodať, že telefón je obrovský. S rozmermi 165 x 77 x 8,1 mm patrí k tým najväčším na trhu a je problém ovládať ho jednou rukou, aj keď vďaka nadstavbe One UI to nie je nemožné.

Najväčšia zmena nastala pri S-pene a jeho umiestnení. Prvýkrát sa nachádza na ľavej strane. Dôvody sú jednoduché, tlačidlá, ktoré sa presunuli a zadná jednotka fotoaparátov, ktorá je nekompromisne veľká a to vo všetkých smeroch.

Je vysoká, široká a hrubá. Hrubá tak, že trčí z telefónu niekoľko milimetrov a aj keď máte nejaký obal, telefón sa na stole kolíše, keď naň zapisujete poznámky. To je asi najväčší mínus dizajnu telefónu, ktorý by vedel vyriešiť iba veľmi robustný obal.

Spodnú stranu dopĺňajú, okrem pera, reproduktor, USB-C slot a mikrofón. Ľavá strana nám ostala úplne prázdna a na hornej nájdeme šuplík na dve SIM karty alebo jednu SIMku a microSD kartu až do veľkosti 2 TB.

Okrem toho je telefón vyrobený z najlepších materiálov, vpredu novinka Gorilla Glass Victus, vzadu tiež Gorilla Glass verzia 5 a má certifikáciu odolnosti IP68, voči prachu a vode. V tomto smere Samsungu nie je čo vytknúť.

Displej a batéria

Kvalita zobrazovacieho panelu je, ako vždy pri vlajkových lodiach Samsungu, na špičkovej úrovni. Dynamic AMOLED displej s uhlopriečkou 6,9" (17,52 cm) má perfektný jas aj na priamom slnku a nádherné farby a hĺbku, samozrejme aj vďaka HDR10+, ktorým disponuje. Maximálne rozlíšenie



je 1440 x 3088 pixelov, čo robí hustotu 496 ppi, čiže viac ako je treba. Musím ale dodať pár vecí ktoré nie sú úplne kóšer.

Novinkou v Note modeloch je obnovovacia frekvencia 120 Hz. To ale ide len pri FullHD+ rozlíšení a aj to je len adaptívne zobrazenie, čiže telefón si sám určuje, kedy ide na 120 Hz a kedy ide len na 1 Hz.

Áno, nie je tu možnosť uzamknúť frekvenciu na 120 Hz na pevno, ako to je pri klasických 60 Hz. Popravde, rozdiel som takmer nevidel, lebo som nevedel, kedy to funguje na akej frekvencii. Čo bolo ale ešte horšie, okrem nižšieho rozlíšenia sa rýchlo vybíjala aj batéria, až som nakoniec túto funkciu vypol a radšej si zapol maximálne rozlíšenie a 60 Hz zobrazenie. Aspoň, že Samsung Vám od výroby nalepí ochrannú fóliu na displej. Tá sa

síce poškriabe takmer okamžite, no máte ako takú ochranu, ktorá dokáže oddialiť nevyhnutné – a teda škrabance na displeji.

Predĺžiť životnosť batérie sa dá aj pomocou tmavého režimu, ktorý je dostupný priamo od Samsungu v nastaveniach. Posuňme sa teda rovno na batériu, ktorá dostala kapacitu 4500 mAh. Nie je to žiadna sláva a už dnes sú telefóny, ktoré ponúknu viac. Pri takomto ohromnom displeji je to ozaj len tak tak. Kým som mal nastavené 120 Hz, nevydržal so mnou telefón do večera ani len pri jednej SIM karte. Ako som to prepol, vydrží so mnou celý náročný deň aj pri dvoch SIM kartách naraz (i keď tiež skoro na doraz). Menej náročný užívateľ sa možno dostane na jeden a pol dňa, maximálne 2, no pochybujem, že Note si kúpi niekto, kto telefón nevytázuje celý deň.

O nabíjanie sa stará rýchla 25 W nabíjačka, ktorá ho dokáže nabiť za niečo vyššie hodiny, alebo bezdrôtová, až 15 W nabíjačka, ktorú ale doma nemám. Moja 10 W nabije telefón za skoro 3 hodiny, čo mi ale nevadí, naťko nabíjam len v noci. Pomalé nabíjanie je aj šetrnejšie k batérii samotnej.

Samsung nezabudol na podporu reverzného bezdrôtového nabíjania, ktoré môžete využiť na iné telefóny, smart hodinky, slúchadlá atď...

Fotoaparát

Tento rok som sa začal viac venovať foteniu. Samozrejme, po niekoľkotýždňovom štúdiu ako čo funguje som si kúpil skutočný foťák, pretože fotenie na mobil som nikdy nejako nemal rád. Okrem toho, veľkosť senzoru a objektívu sa nedá oklamať, aj



ked' uznávam, súčasné telefóny vedia naozaj pekne fotiť. Note 20 Ultra nie je výnimkou. Fotí skvele. Vo všetkých režimoch. Sú tam vzadu rovno tri objektívy:

- **hlavný:** 108 Mpix, s optickou stabilizáciou f/1,8 a laserovým zaostrovaním, ktorý dokáže nahrávať video v 4K (60 fps) a 8K (24 fps),
- **teleobjektív:** 12 Mpix s optickou stabilizáciou f/3,0 a 5x optický zoom
- **širokouhlý fotoaparát:** 12 Mpix s elektronickou stabilizáciou f/2,2

Ako opísať fotky? Na toto nie som expert a nikdy som ani nebol. Z hlavného fotaparátu lezú naozaj krásne snímky a fajnšmekrov poteší PRO režim. Taktiež video v 4K je perfektne stabilizované. V 8K by som video rád posúdil, no nemám zariadenie, ktoré by to zvládlo, monitory mám FullHD a telku len 4K, čiže verím, že aj toto je zvládnuté dobre. I keď 24fps môže byť pre niekoho málo, je to štandard vo filmovom priemysle, takže to bude určite „pozerateľné“.

K teleobjektívu mám len pár poznámok. Prvá je technológia, ktorá sa použila. Vnútri je skutočný modul so šošovkami, ktoré sa vďaka elektromagnetom hýbu zľava doprava a naopak a tak funguje optické priblíženie. Neskutočné, kam sa to posúva a kvalita do 5-násobného priblíženia je výborná.

10- a 20-násobné je ešte použiteľné, no nakoľko už ide o výkroj z pixelov, je cítiť slabšiu kvalitu. 50-násobné priblíženie je síce použiteľné, no skôr len na demonštráciu, že sa to dá. Fotky sú otrasné, teda aspoň podľa mňa. S väčším senzorom a rozlíšením by to v budúcnosti bola cesta.



„Širokáč“ je taká klasika. Síce som očakával, že bude mať väčší záber, no na bežné použitie stačí a hlavne fish-eye efekt je len veľmi malý, takže následná úprava nie je potrebná.

Naozaj by som rád rozprával o snímkoch viac, no v posledných rokoch sa mi to už zdá skoro všetko na jedno kopyto. Laik rozdiel už pár rokov nevidí, alebo ak áno, tak málo. Každý výrobca si proces z RAW do JPEG robí podľa svojho a výsledky sú rôzne hlavne kvôli chuti jednotlivých programátorov. Za mňa musím povedať, že Note 20 Ultra fotí pekne a ostro, len pridáva farbičky viac ako by musel. Nie je to na škodu, drvivá väčšina užívateľov to ocení, lebo na sociálnych sieťach to vyzerá lepšie, no ja by som trochu ubral. Nebudem ale uberať z hodnotenia, nakoľko fotky patria k špičke.

Ešte spomeniem prednú kameru

- 10 Mpix, f/2,2 so 4K videom

Tu ide o zaužívaný štandard. Kamera fotí dobre, snímky sú jasné a ostré aj v horších svetelných podmienkach (nie v tme) a 4K video je naozaj slušné, aj keď na hlavný zadný modul sa nechytá ani náhodou. Na videohovory a selfie je však dostatočný. Pomocou tohto fotáku sa dá taktiež odomknúť telefón. Nakoľko ale ide o obyčajnú kameru, nie je to nijak zvlášť bezpečné.

Aplikácia fotaparátu je prehladná, s množstvom režimov, ako sú video, spomalené video, AR, panorama, jedlo, dynamické video a nechýba ani profesionálny režim videa. Pre mňa boli najzaujímavejšie Hyperčasové zberanie a Bixby Vision, ktorý dokáže odfoťiť text a preložiť ho. Asi najlepšia funkcia, akú som v telefóne videl, zvlášť, ak vám z aliexpresu príde návod v čínštine.

Hardvér a softvér

Čo sa týka hardvéru, tak ten sprevádzajú kontroverzie ohľadom osadenia procesoru. Pre európsky trh Samsung volí svoje vlastné Exynos procesory, ktoré sú menej výkonné a viac náročné na energiu, ako sú tie od Snapdragonu. Note 20 Ultra má, tak ako jeho brat neUltra 8-jadrový Exynos 990 vyrobený 7 nm procesor. Ďalej tu nájdeme 12 GB RAM LPDDR5, čo bohato stačí. Viackrát som otvoril aplikáciu aj o pár dní neskôr a stále bola tam, kde skončila! Grafický procesor, ktorý sekunduje tomu hlavnému je ARM Mali-G77. Čo sa týka pamäte, tak tu je na výber 256 alebo 512 GB, čo musí stačiť každému. Teda,



pokiaľ nie, stále tu je možnosť rozšíriť si pamäť pomocou mikro SD karty.

Prešiel som si pár testov a Geekbench 5 dosiahol výkon procesoru 914 na jedno jadro a 2 732 na multi-jadro. Nie je to žiadna extra sláva, no musím povedať, že telefón už používam skoro mesiac a mám nainštalovaných asi 70 aplikácií. To mohlo zavážiť. V teste antutu dosiahol výsledok 534 963 bodov, kde som vraj porazil 77% užívateľov, úprimne, aj keby som ich porazil 100%, ťažko si to všimnem.

Úprimne, nerozumiem príliš tomu rozbroju ohľadom Exynosov a Snapdragonov. Telefón valí ako guľa, bez zaváhania aj pri preskakovaní z aplikácie do aplikácie, zvláda všetky povely a nemá problém s peknými animáciami, ktoré Samsung do svojich telefónov (myslím, že) minulý rok pridal. Telefón s prehľadom zvláda aj najnáročnejšie apky a hry.

Telefón je dostatočne výkonný, aby zvládol PC simuláciu (alebo ako to nazvať) vo

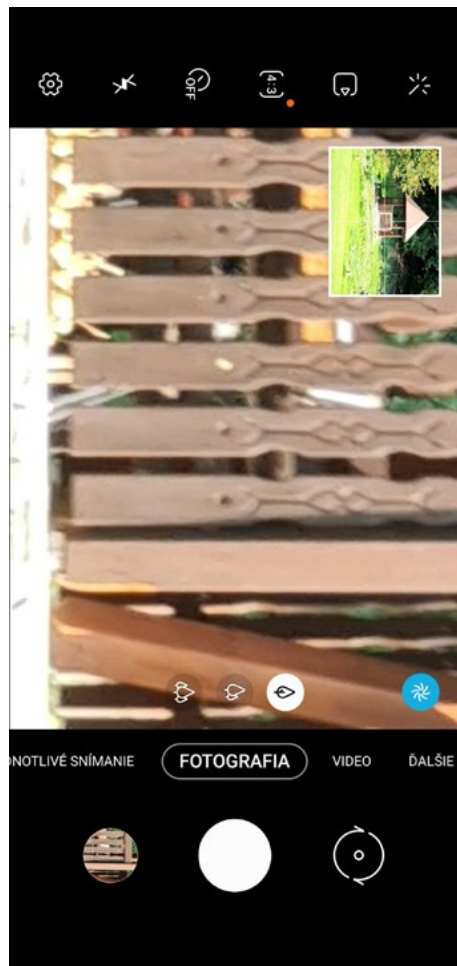


tomto režime perfektne a možnosť pripojenia myši a klávesnice rozhodne poteší. Pokiaľ ale chcete, môžete samotnú dotykovú plochu displeja používať ako touchpad a nemusíte teda so sebou myš ani nosiť. Samotné rozhranie by si zaslúžilo vlastnú recenziu, no nejdem sa rozpisovať, už tak to bude dosť obsiahle. Stojí to rozhodne za vyskúšanie, kto váha, od prvej verzie to prešlo kus cesty a môžem povedať, že ak budú pokračovať, bude to len lepšie a lepšie.

Pod displejom sa nachádza ultrasonická čítačka otlakov, ktorá je každým rokom rýchlejšia a presnejšia. Nie je taká rýchla, ako optická, no aspoň si nemusím dávať pozor, či nemám mokré alebo špinavé ruky, nakoľko si vie poradiť aj s tým, i keď, samozrejme, všetko má svoje hranice.

Softvér musím tiež pochváliť. Už dávno to nie je staré zasekané prostredie Samsung experience. Od One UI 1.0 je to na úplne inej úrovni, ako to bolo. Všetko pôsobí ľahko, príjemne a ladne. Klobúk dole, ako sa dokázala juhokórejská spoločnosť vymaniť zo zlého svetla zasekaných telefónov.





V Note 20 Ultra sa nachádza Android 10 s nadstavbou One UI 2.5. Tá ponúka dostatočné množstvo nastavení a utilitácie, takže si každý príde na svoje a kto nie, stále si môže stiahnuť iný launcher. Za mňa by to ale bolo na škodu, nakoľko (teda aspoň ja som nenašiel taký) One UI má perfektnú optimalizáciu na ovládanie jednou rukou alebo menšími rukami. Kdekoľvek ste, stačí potiahnuť dodola a všetko, čo je na vrchu sa zrazu nachádza v strede obrazovky, na dosah vašich palcov. Nie sú potrebné žiadne prehmaty. Škoda, že to nevedia implementovať aj do aplikácií tretích strán.

V nastavenia nájdeme všetko, čo potrebujeme, čo hľadáme a pomôže aj fulltextové vyhľadávanie, takže nemusíte si mechanicky pamätať, čo sa kde nachádza.

K Androidu ako takému nie je čo dodať. Desiatka verzia nie je žiadnou novinkou a čoskoro bude aj tak nahradená. Tu funguje skvele aj v spolupráci s nadstavbou od Samsungu, vďaka ktorým využíva maximálny potenciál telefónu na jednotku.

S Pen

Pero, ktoré robí sériu Note výnimočnou, som si nechal na samostatnú kapitolu. Je to nástroj, ktorý bol kedysi v každom



„smartfóne“, no stylusy nahradil kapacitný displej a naše prsty. Našťastie Samsung prišiel na to, ako využiť túto technológiu aj na dotykových plochách a dá sa povedať, že to pomaly, ale isto dotahuje do bodu, kedy to bude na nerozoznanie od skutočnosti.

Nové S Pen má v sebe integrovanú batériu a cievku na bezdrôtové nabíjanie, takže vie plnohodnotne fungovať aj niekoľko metrov od telefónu. Vtedy slúži ako nejaké diaľkové ovládanie a to pomocou rôznych pohybových gest a samostatného tlačidla na jeho boku. V praxi som to takmer nikdy nevyužil, no to neznamená, že to je zbytočnosť, niekto sa totiž vždy nájde. Pre mňa to je možno na fotenie skupinky ľudí z väčšej vzdialenosti, kde chcem byť aj ja. Možno ešte na prezentáciu, či ovládanie hudby, viac využitia to pre mňa mať nebude.

V nastaveniach nájdeme samotnú sekciu S Pen, kde si ho môžeme prispôsobiť podľa svojich predstáv. Možností je tu naozaj veľa a niektoré sa dajú otvoriť a dozvedieť sa o jednotlivých funkciách viac, poprípade pre lepšiu konfiguráciu. Odporúčam ale vypnúť funkciu „povoliť viac S Pen“ nakoľko pri zapnutom režime Bluetooth aktívne vyhľadáva perá v okolí a to papá batériu.

Výbornou správou je plná implementácia pera do Microsoft OneNote. Môžete tak po vytiahnutí pera (a nastavení skratiek) hneď začať písať do OneNote, čo sa vám samozrejme synchronizuje s PC atď. Navyše prítomná funkcia prevodu písania na text je mimoriadne užitočná a veľmi schopná (ak teda píšete trochu krajšie ako ja, nebudete mať žiadny problém). Celkovo práve S Pen robí Note výnimočným a to preto, lebo je to výnimočné pero. Najnovšie odozvu skrátili z 24 na 9 ms, čo vraj robí veľký rozdiel. Neviem to priamo porovnať so starším

modelom, čo však môžeme povedať je, že reakcie na písanie sú neskutočné. Celkovo sa snažím používať pero čo najviac, už len preto, že som zaň dosť zaplatil, na druhej strane, dá sa s ním ovládať telefón niekedy pohodlnejšie ako s prstami a tlačidlo na konci slúži ako perfektný antistress-button.

Záver

Samsung Galaxy Note 20 Ultra 5G je nekompromisný telefón, s nekompromisnými funkciami ale aj nekompromisnou cenou. Týmto všetkým mieri tam, kam patrí. Na samý vrchol potravinového reťazca telefónov. Možno nie je najvýkonnejším na svete, no je to jednoznačne najkomplexnejší stroj na trhu. Malá kancelária vo vaku. Bez debát a kompromisov, zvonku a áno, aj keď honiči benchmarkov budú nesúhlasit, aj zvnútra. Kráľ je mŕtvý, nech žije kráľ!

Áno, viem, ešte tú nie sú nové iPhone ale čo sa tým zmení? Apple príde s podobným dizajnom a zmeny budú hlavne pod kapotou. Výkon najlepši na svete, no funkciami ďaleko za Note 20 Ultra. Samsung je pre tých, ktorí chcú od telefónu viac.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Redakcia	1 299€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nádherný displej	- batéria
+ výkon a multitasking	- hrúbka modulu fotoaparátu
+ bezdrôtový DEX	
+ možnosti pera S Pen	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Súťaž



1. cena moto g^{5G} plus



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

"mobil stvorený pre hranie"

Avatar 2 dokončený, trojka príde už čoskoro



James Cameron potvrdil, že natáčanie Avataru 2 bolo úspešne ukončené a Avatar 3 od tohto cieľa tiež nie je ďaleko.

Samozrejme, že to neznamená, že filmy budú pripravené do kín. Prichádza čas postprodukcie, ktorý niekedy trvá dlhšie ako samotné live-action natáčanie.

Cameron má momentálne plné ruky práce, pretože pracuje nie na jednom, ale na štyroch pokračovaniach jeho hitu z roku 2009, ktorý si dlho držal prvenstvo so zárobkom jedna miliarda dolárov. Samozrejme, že pandémia koronavírusu mu vôbec nepomohla.

„Stratili sme asi 4 a pol mesiaca produkcie a boli sme nútení posunúť premiéru o celý rok, a to až na december 2022, čo už ohlásené bolo. Neznamená to však, že máme na vydanie a úpravu ďalší rok. Kde sme teraz? Natáčame na Novom Zélande zvyšok live-action záberov a ostáva nám asi tak 10 % od dokončenia natáčania trojky.“ prezradil na

internetu Cameron. Cameron nechcel o filme prezradiť nič ani samotnému Arnoldovi Schwarzeneggerovi, no pozval ho, aby navštívil natáčanie, a to, čo by chcel vedieť, nech si zistí sám.

Cameron a Schwarzenegger diskutovali o filme počas svetového samitu v Rakúsku, keďže film má pro-environmentálny sklon a ukazuje ozbrojených ľudských osídľovateľov, ktorí násilím dobývajú exotické prostredie planéty Pandora a neútočne čerpajú prírodné zdroje pôvodným obyvateľom planéty, s ktorými vedú vojnu a ktorí majú k prírode úplne iný vzťah.

Avatar 3 bol kvôli koronavírusu posunutý na rok 2024 a Cameron tvrdí, že Nový Zéland, kde sa natáča väčšina záberov, je skvelým miestom, a natáčanie bude pandémiou ovplyvnené minimálne.

Avatar 2 je plánovaný na 16. december 2022, Avatar 3 na 20. december 2024, Avatar 4 na 18. decembra 2026 a Avatar 5 má prísť 22. decembra 2028.



Ako dopadli tohtoročné Emmys?



Po filmových oceneniach si na svoje prídu aj seriály a sitcomy v podobe ocenení Emmys. Tento rok by sa dalo povedať, že ocenenia ovládlo pár seriálov, z ktorých určite mnohé poznáte.

Prejdeme si tie najúspešnejšie. Najvyššie ocenenia, a to za najlepší komediálny seriál, komediálneho herca aj herečku, herca aj herečku vo vedľajšej roli získal seriál Schitt's Creek. Ďalej dominoval seriál Watchmen, Mandalorian, Succession a z komických programov víťazila hlavne relácia Saturday Night Live. Ocenenie za najlepšieho herca si odniesol Jeremy Strong (Succession) a najlepšou herečkou sa stala Zendaya (Euphoria). Najlepšími komediálnymi hercami boli Eugene Levy a Catherine O'Hara za už zmieňovaný seriál Schitt's Creek, ktorý z 19 nominácií 9 vyhral, pričom Watchmen aj Mandalorian mali pomer 15 nominácií k 7 výhram.

Ako si viedol vo svete Tenet?



Zisky Tenetu už takmer mesiac po premiére prekročil hranicu 300 miliónov celosvetovo. Číslo sa ani zďaleka neblíži k očakávanej sume, keďže rozpočet na tento Nolanov trháč bol 200 miliónov dolárov.

Režisér Christopher Nolan dokázal, že patrí medzi vzácnych filmárov a dokáže priniesť originálne filmy, ako Počiatok, Interstellar a Dunkirk, z ktorých každý zarobil cez 500 miliónov dolárov a očakávalo sa, že Tenet bude kráčať v stopách týchto projektov. Asi všetci vieme, že dôvodom nebolo nič iné ako koronavírus, ktorý v dobe premiéry a premietaní zavrel mnoho kín po celom svete, a dúfalo sa, že práve Tenet naštartuje Hollywoodsku produkciu. Keď však zvážime, v akej dobe film vyšiel, 300 miliónov je pre film naozaj úspech. Ďalšie veľké filmy po „úspechu“ Tenetu odložili.

Yakuza z konzol do kín



Jedna z populárnych sérií spoločnosti SEGA je hra Yakuza, ktorá je tu s nami už od roku 2005, keď vyšla na PS2.

Spoločnosť SEGA spája sily s Wild Sheep Content a štúdiom 1212 Entertainment, aby hernú sériu priniesli na plátna kín. Séria sa točí okolo Kazuma Kiryu a odohráva sa vo vymyslenej štvrti Tokia Kamurochu, ktorá je inšpirovaná naozajstnou štvrtou Kabukicho. Hra bola uznávaná za skvelý vývoj postáv, osobné príbehy a miestami bizarné vedľajšie misie, ako napríklad súťať v karaoke, vystupovanie ako filmový producent, automobilové závody, alebo robenie bodyguarda Michaelovi Jacksonovi. Wild Sheep je produkčná spoločnosť založená výkonným riaditeľom Netflixu, Ericom Barmackom a štúdio 1212 Entertainment naposledy pracovalo na filme Scary Stories to Tell in Dark.

Resident Evil na Netflixe?



Spoločnosť Netflix zverejnila trailer na nadchádzajúci animovaný seriál, Resident Evil: Infinite Darkness, ktorý vyjde v roku 2021.

Netflix taktiež pracuje na live-action Resident Evil seriáli, ktorý bude sledovať Jade a Billyho Weskerových a zatiaľ nevieme, či budú spolu tieto dva seriály nejakú súvisieť. Live-action seriál píše scenárista hororového seriálu Supernatural, Andrew Dabb. Animovaný seriál bude sledovať známe postavy, ako Leona S. Kennedyho a Claire Redfield. Producentom bude Hiroyuki Kobayashi z Capcomu a animovať ho bude štúdio Quebeco. Predchádzajúce adaptácie na Resident Evil zarobili viac ako 1 miliardu dolárov a je jasné, že oba seriály sú teda príjemným potešením pre fanúšikov.

Noví mutanti

BUDÚCNOST' X-MEN?



Viac než dvadsať rokov od premiéry prvého filmu o našich oblíbených mutantoch sa rodina X-Men dočkala ďalšieho člena. Nebolo to prekvapenie, ved' prvý trailer vyšiel v roku 2017. Už len jeho samotné uverejnenie v piatok trinásteho naznačovalo, že si pre nás režisér Josh Boone (*Stuck in Love, The Fault in Our Stars*) pripravil pravý hororový zážitok. Po skúsenosti s filmom Logan (2017), ktorý ukázal dospeljšiu stránku X-Men série, som sa veľmi tešil na temnejšie spracovanie sveta mutantov. Podarilo sa teda Novým mutantom splniť moje očakávania?

Naša hlavná hrdinka Danielle „Dani“ Moonstarová (Blu Huntová) je mladá indiánske dievča, ktoré sa po tragickej udalosti ocitne v zariadení pre „nadané“ deti. Po krátkom rozhovore s doktorkou Ceciliou Reyesovou (Alice Bragaová) sa

dozvie, že má zatiaľ neznáme zvláštne schopnosti, ktoré však môžu byť nebezpečné pre jej okolie. Spolu s ňou sú tam aj vlčie dievča Rahne (Maisie Williamsová), šialená Illyana (Anya Taylor-Joyová), bývalý baník Sam (Charlie Heaton) a namyslený Roberto (Henry Zaga), ktorí tiež disponujú rôznymi zvláštnymi talentmi. Frustrovaná Dani sa snaží pochopiť dôvod jej núteného pobytu v ústave, prežiť šikanu zo strany Illyany a za pomoci doktorky nájsť podstatu svojich schopností. V tom jej nepomáha fakt, že sa s jej príchodom začali v zariadení diať podivné veci.

Horor nehoror

Doteraz si pamätám úvodný trailer na Nových mutantov. Jedna scéna desivejšia ako druhá, v pozadí verzia pesničky The Wall od Pink Floyd. Mal som z toho zlý

pocit v tom najlepšom slova zmysle. Keď som si však pri kupovaní lístku všimol, že to dokonca nie je ani 15+, začal som byť trochu skeptický. Oprávnené. Počas celého sledovania som sa nevedel zbaviť pocitu, že sa z pôvodnej myšlienky upustilo kvôli zníženiu vekovej hranice, a teda zväčšeniu publika. Podľa slov režiséra Josha Booneho však ku žiadnym zmenám v pôvodnom zámere nedošlo a film bol vždy zamýšľaný ako PG-13 akčný thriller/horor. Slovičko „horor“ na lístku síce aj stálo, v skutočnosti to bol ale asi taký horor ako diskotéka pri zapnutom svetle za prítomnosti rodičov. Z Nových mutantov vyžaruje veľká rozpačitosť a výsledok je nemastná, neslaná kombinácia teenagerskej drámy a kvázi-hororu. Všetky scény, ktoré mali byť nepríjemné, boli príliš umelé, predvídateľné až komické, nehovoriac o tom, že ich tam bolo až podozriivo málo. Nikdy som sa o nikoho



nebál, nikdy nebolo nič v stávke. Ku koncu filmu sa hororový aspekt vytratil úplne a film sa zmenil na stereotyp priemerného superhrdinovského akčného filmu. Moje sklamanie bolo o to väčšie, že som tu a tam videl vo filme potenciál. Nepríjemné miesto, uzavretá spoločnosť, malo to základy. Bohužiaľ, zabudol som, že teraz sa robí už skoro všetko pre deti, očividne aj horory.

Tol'ko k deju

Aj keď sa možno Novým mutantom nepodarilo vytvoriť hororovú atmosféru, stále to mohol byť solídny film, správne? Nesprávne. Dej tam síce bol, ale to je asi jediné, čo sa o ňom dá povedať. To, že bol jednoduchý, by až tak nevadilo, ak by bol vyvážený, napríklad zaujímavým



vývojom postáv alebo výnimočnými hereckými výkonmi. Tu však nanešťastie akákoľvek protiváha chýbala. Zo šiestich postáv si pamätám stvárnenie len dvoch, a to preto, že bolo vyslovene komické. Čo sa týka samotných postáv, každá bola charakterizovaná len jednou vlastnosťou a celý osobnostný vývoj spočíval v prekonaní tejto vlastnosti. To principiálne nie je zlé, bolo to však odfláknuté, a keď aj nejaká postava prešla vývojom behom filmu, pôsobilo to prvoplánovo a nezaslúžene.

Veľké finále

Vyvrcholenie filmu pôsobilo, akoby ho natočil niekto úplne iný len s matným opisom toho, čo sa dialo vo filme dovtedy. Všetky pokusy o natočenie hororu šli von

oknom a celý tretí akt sa zmenil na CGI bitku. Pre odľahčenie situácie si tu a tam protagonisti vymenili stereotypné drsné hlášky alebo slabé vtipy orientované na pobavenie mladšieho publika. Samotné efekty neboli zlé a akcia bola vcelku zaujímavá, absolútne sa však nehodila k tomu, čo sa dialo vo filme dovtedy. Ak by bol celý film taký, aký bol záver, nebolo by to síce nič svetoborné, ale aspoň by sa na nič nehral a dal by sa zaradiť medzi ostatné jednoduché akčné filmy. Takto však záver len pridral posledný kliniec do rakvy tohto rozpačitého žánrového miešanca, ktorý pasuje medzi ostatné X-Men filmy ako kukučie vajce.

„Film Noví mutanti je pokus o horor zo sveta X-Men určený pre nepľoľeté publikum. Slabšiemu deju nepomáhajú zlé herecké výkony ani nezaujímavé postavy. Kvalitné vizuálne efekty nezakryjú rozpačitosť filmu, ktorý sa snaží byť na jednu stranu strašidelný a na druhú stranu prístupný deťom.“

Jakub Mrážik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Josh Boone	Rok vydania: 2020 Žáner: Horor / Sci-Fi / Akčný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špeciálne efekty	- Horor nehoror
	- Postavy
	- Herecké výkony
HODNOTENIE:	
★ ★ ☆ ☆ ☆	

Enola Holmesová

VE STÍNU NEJVĚTŠÍHO DETEKTIVA



I když se aktuální situace nezlepšuje a většina velkých letních blockbusterů, co se chystala letos do kin, se přesouvá na příští rok, stále mají diváci alespoň menší formu útěchy díky zvýšené produkci originálních snímků streamovacích platform. Nejvíc z toho těží Netflix, jehož letošní novinky nemají o divácký zájem nouzi. Bude tohle případ srpnové Enoly Holmesové?

Když máte za bratra nejslavnějšího detektiva na celém světě, může to pro vás znamenat docela problém. S tím se musela poprat i hlavní hrdinka této novinky. Do svých šestnácti let žila ve vlastním světě se svojí matkou, své dva slavnější bratry od svého útlého dětství neviděla. Když ovšem jednoho dne jejich matka zmizí, opět se setkávají. A tak zatímco Mycroft (Sam Claflin) má pro svoji mladší sestru naplánovanou internátní školu a Sherlock (Henry Cavill) se do toho nehodlá míchat, Enola (Millie Bobby Brown) má vlastní plány. Utíká z domova a vydává se po matčině stopě. Enola Holmesová je poměrně zajímavý

film na papíře. Knižní předlohu, která se inspiruje dílem Arthura Conana Doylea a přidává vlastní příběh do jeho světa, jsem nečetl, hlavní hrdinka ale jako by do světa slavného hrdiny zapadla téměř bez problému. V její filmové podobě se totiž daří minimálně jedna věc na výbornou, a to je vykreslení dobové atmosféry a představení uvěřitelného světa, ve kterém se patálie hlavní hrdinky odehrávají.



Výlet do známého světa

Film totiž těží z velmi působivé výpravy, na které jde rozpočet vidět, a i když se jedná o relativně skromný film, vypadá k světu a vedle dobových kostýmních dramát se rozhodně neztratí. Přičtete si k tomu hodně povedený hudební podkres Daniela Pemberton, kterému tyhle dobové londýnské kusy prostě jdou a jste



jako doma ve světě slavných detektivních příběhů. Skvělou audiovizuální stránku (když přehlednu pár drobných přešlapů u zbytečně digitálních triků) jen podporuje výrazná a příjemně hravá kamera Gilese Nuttgense, která hned v několika místech nahrála hodně pozitivních bodů. Pozitiva v rámci možností ale také sbírá hlavní osazenstvo filmu, které místy drží film s těžší nad vodou. Představitelka hlavní role Millie Bobby Brown má dostatečné charisma na to, aby postavu, na které film stojí a padá, utáhla i v momentech, kdy ji scénář moc nepřeje. To stejné platí o Henry Cavillovi, který do tohoto světa zapadne na výbornou a v roli detektiva funguje výborně, jenom jeho Sherlock není úplně tím Sherlockem, kterého známe ze slavných knižních příběhů.

Forma převažuje nad podstatou

Hlavním problémem filmu je ale právě scénář a celá příběhová stránka filmu. Ta působí

trochu podvyživeně a na ty dvě hodiny a pár minut to vystačí jen stěží. Nejenom ale, že je příběhově snímek trochu nevyvážený a vyprávění kolísá nahoru a dolů jak na horské dráze (což ostatně platí o tempu celého filmu), i ona originální složka s nabouráváním čtvrté stěny je nadužívána, a tak už v druhé půli působí trochu otravně. Konečnému dojmu rozhodně nepomáhá ani fakt, že film možná až příliš zbytečně tlačí se sociální myšlenkou a tím, co si z filmu odnést. Nemám problém s myšlenkou samotnou, ale předhazovat ji na každém rohu taky nepotřebuji.

Celý film je tak s přihlédnutím ke všemu, co nabízí, vlastně takovou docela průměrnou podívanou na jedno zhlédnutí, který sice vyloženě neurazí, ale není to nic, o čem byste psali domů. Pár skvělých scén, trocha humoru a parádní audiovizuální stránka s výpravou v čele, ale také místy pomalé a nezajímavé, zdánlivě zbytečně přešlapující na místě a s příliš velkou snahou mít nějaké prvoplánové sdělení svým divákům.

Snímek Enola Holmesová je k dispozici předplatitelům služby Netflix od 23. září 2020 v českém znění i s titulky.

„Enola Holmes je vcelku průměrnou záležitostí se sympatickým obsazením a výpravou, výrazné tlačení na pilu v některých ohledech a hodně kolísající tempo ovšem jinak příběhově podvyživenému filmu moc nepřidá“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Harry Bradbeer	Rok vydania: 2020 Žáner: Drama / Krimi / Mysteriózní
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výprava	- Tlačení na pilu
+ Hlavní představitel	- Tempo
+ Soundtrack	- Vyprávění
	- Dialogy
HODNOTENIE:	
★ ★ ☆ ☆ ☆	

Narušený

NIKDY NEVIEŠ, KTO SEDÍ V AUTE PRED TEBOU



Každý, kto niekedy cestoval v pondelok ráno do Bratislavy, by vedel povedať slovko alebo dve o stresujúcich dopravných situáciách. Svoje si určite odjazdil aj režisér Derrick Borte (American Dreamer, The Joneses), ktorého akčný thriller **Narušený** prifrčal do slovenských kín začiatkom septembra tohto roku. Borte na všetkým motoristom dôverne známej téme demonštroval, ako ľahko sa môže bežný deň zmeniť na najhoršiu nočnú moru, keď natrafíme na nesprávneho človeka.

Rozvodom skúšaná Rachel (Caren Pistoriusová) sa snaží sklbiť svoj pracovný život so starostlivosťou o syna Kylea (Gabriel Bateman). Jej každodenná ranná rutina začínajúca prespatím budíka a cestou autom so synom do školy neodmysliteľne zahŕňa zapchaté cesty a nervózných vodičov. Akoby toho na ňu

nebolo málo, dostane sa do konfliktu s „Mužom“ v aute pred ňou (Russell Crowe), ktorý sa však namiesto bežného vynadania rozhodne udeliť Rachel životnú lekcii. To,

koľko zloby sa môže skrývať v neznámom človeku, si Rachel uvedomí, až keď je príliš neskoro a ľútosť nad stlačením klaksónu vystrieda strach o holý život.



Ako guma

Od filmu, ktorého väčšia časť sa odohráva na ceste, môžeme očakávať nejednu naháňačku pri vysokej rýchlosti či nejaké to nabúrané auto. Kamera aj hudba výborne dopĺňajú akčné scény a aj v relatívne kludnejších častiach sa vás drží nepríjemný pocit, že spoza rohu na vás vykukne Russell v šedom 4x4. Celý **Narušený** sa natáhuje ako guma od gatí a divák s privretými očami čaká, že každú chvíľu praskne. Dej je behom celého filmu tlačенý dopredu antagonistom a úbohú Rachel sa snaží aspoň dorovnať náskok, ktorý si pred ňou Muž z auta vybudoval. S každou minútou sa stávky zväčšujú a **Narušený** človeka nikdy nenudí. Dynamickosť deja núti našu protagonistku myslieť za pochodu a neustále sa prispôbovať zhoršujúcej sa situácii.

Viem, čo robím

Práve myslenie za pochodu býva kameňom úrazu v podobných filmoch. Prenasledovaní zvyknú robiť hlúpe rozhodnutia, ktoré im situáciu len zhoršia. Nie však tu. Napriek

tomu, ako som si mädlil ruky, že určite nájdem kopu nelogických rozhodnutí, nepodarilo sa mi zachytiť ani jediný zlý krok zo strany Rachel. Všetky situácie riešila tak správne, ako sa len dalo (aspoň podľa mňa). To pridávalo celému príbehu na realitu a nášmu prenasledovateľovi na desivosti. To, že môžeš spraviť, čo len chceš a aj tak sa nezbavíš pribratého gladiátora vo veľkom aute, je veľmi znepokojivý pocit.

Čo sa týka samotného Muža, Russell Crowe bol vo svojej role až desivo presvedčivý. Aj napriek svojej aure nezastiteľnosti vždy pôsobil ako obyčajný človek z mäsa a kostí a už jeho samotná prítomnosť na scéne bola hrozivá. Myslel som si, že nám tvorcovia poskytnú trochu viac o jeho minulosti a motivácii, ale očividne sa rozhodli ísť cestou anonymného čudáka, ktorá vo svojej podstate fungovala veľmi dobre. Rozhodne to nie je ten typ záporáka, s ktorým v kútiku duše súhlasíte.

Silný až do konca?

Možno jediným smietkom v oku bolo samotné finále. To, že sa nejedná o hlbokú

psychologickú štúdiu ľudskej mysle, sme vedeli už behom pozerania a vôbec to nevadilo. Napriek svojej jednoduchosti však dokázal film vždy prekvapiť a nikdy som nemal pocit, že by bol predvídateľný. Až na ten záver. Tam akoby sa už autor vyčerpal a gradácia bola o niečo slabšia, ako by som chcel. Film to zahral takzvané na istotu, čo nie je zlé, ale je to... no... na istotu. Nebolo to však nič, čo by pochovalo zážitok, to vôbec nie. Len som si za tých 90 minút tak navykol na milé prekvapenia, že som čakal od záveru asi niečo viac.

Ako celok hodnotím film **Narušený** veľmi kladne. Okrem predvídateľného záveru mu nemám prakticky čo vytknúť. Vzhľadom na svoju jednoduchosť a priamočiarosť sa z neho asi nestane kultovka, ale ako sa hovorí, v jednoduchosti je krása. Mňa si film **Narušený** získal svojím sedliackym rozumom, hereckými výkonmi a napätou atmosférou.

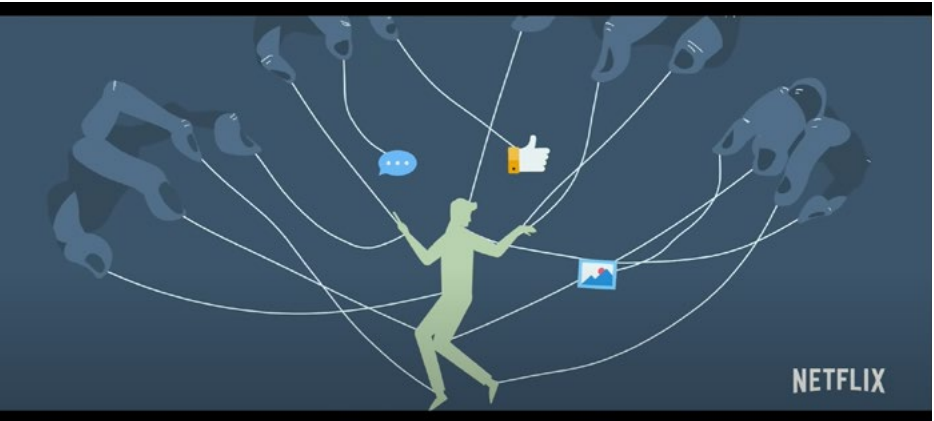
„Vo filme **Narušený sa dozviete, aká nebezpečná môže byť obyčajná cestná roztržka, ak natrafíte na narušeného človeka, ktorý sa vám rozhodne udeliť lekcii. Je to hodinu a pol dlhá jazda plná výborných hereckých výkonov, napätia a akcie.“**

Jakub Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Derrick Borte	Rok vydania: 2020 Žáner: Thriller / Akčný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Herecké výkony + Dynamický dej + Napätie	- predvídateľný záver
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Social Dilemma

JE ČAS SA ZAMYSLEŤ NAD SOCIÁLNYMI SIEŤAMI



Trávite príliš veľa času na Facebooku či Instagrame? „Scrollujete“, preklikávate, „lajkujete“ a potom opäť znova a znova? A nie je to podľa vás už príliš? Množstvo odborníkov v poslednej dobe varuje pred negatívnym vplyvom mobilných obrazoviek i sociálnych sietí. Hoc na jednej strane majú veľa pozitív, na druhej je kopec negatív, a tie nám môžu v budúcnosti poriadne zavarit'.

Na jednej strane vy a na druhej superpočítač

Nie je to žiadne veľké tajomstvo, že giganti ako Facebook či Google sa čím ďalej, tým viac zaoberajú umelou inteligenciou a pomocou nej sa snažia vyvíjať rôzne aplikácie.

Ved' nie je to super? Samozrejme, že je, no čo ak sa to začne vymykať spod kontroly? Cielená reklama na webových stránkach či odporúčané videá na YouTube nám síce ukazujú to, čo by sme možno aj chceli, no čo keď tie veci v skutočnosti ani nepotrebuje, iba po nich túžite? Konzumný „boom“ sa môže začať. A čo také odporúčané ďalšie video na YouTube? Netrávite tam vďaka tomu až enormné množstvo času?

Veľa odborníkov na jednom mieste

V dokumente stretneme množstvo ľudí „z fachu“. Nebude to teda teoretické rozprávanie v štýle „jedna pani povedala“, ale informácie z úst ľudí, ktorí robili

priamo pre Facebook, Twitter, Google či iných technologických gigantov.

V dokumente stretneme Jeffa Seiberta (Twitter), Bailey Richardsonovú (Instagram), Joea Toscanu (Google) či Guillaumea Chaslota (YouTube) (a samozrejme, množstvo ďalších).

Každá osobnosť nám povie, prečo si myslí, že sociálne siete by mali byť akýmsi spôsobom regulované, čo sa im na určitých veciach nepáči a ako by nakladali s informáciami oni.

Dokonca sa nám vo filme predstaví aj Jaron Lanier, ktorý má na svedomí svoju známu prácu pod názvom Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now (10 dôvodov, prečo vymazať vaše sociálne médiá práve teraz).

Pomedzi rôzne zaujímavé a niekedy až alarmujúce informácie môžeme sledovať jednoduchý príbeh rodiny, ktorú sociálne médiá a mobily zasahujú a ani o tom nevedia. Ten je jednoduchý a častokrát až príliš sci-fi, takže ho netreba brať úplne vážne.

Tenka čepel' medzi dvoma bublinami môže spôsobiť problém

Veľkým problémom, ktorý autori dokumentu prezentujú, je to, že sociálne siete nás ľudí čoraz viac rozdeľujú. Hoc je dobré, že nám strojové učenie ponúka veci vhodné pre nás, na druhú

stranu nemáme možnosť sledovať opačné názory, iný svet, žijeme v akejsi bubline, ktorá síce s druhou susedí, no je medzi nimi akási pomyselná čepel'.

A tá môže spôsobiť obrovský problém. V dokumente sa dozvedáme aj názor na to, či môžu sociálne médiá spôsobiť rozvrat demokracie – množstvo odborníkov s tým súhlasí a ja s nimi taktiež.

V Social Dilemma sa dočkáme aj pár trikov a tipov, ako obmedziť všetky tieto výtobytky techniky tak, aby sme sa o modernú dobu neochudobnili a aby sme zároveň nemuseli byť otrokmi obrazoviek.

Aj keď s účinkujúcimi súhlasím, celý dokument sa nesie v duchu toho, že sociálne médiá sú ako celok veľmi zlé. Určite by sa tu našlo miesto aj na vyzdvihnutie toho, v čom môžu byť dobré a ako môžu ľuďom určitým smerom pomôcť.

Po tomto možno zvážite svoj čas na Facebooku či Instagrame

Social Dilemma vám do hlavy vsunie „chrobáka“, vďaka ktorému porozmýšľate nad tým, či sa na sociálnej sieti oplatí stráviť toľko času a aj nad tým, či všetky tie „palce, srdiečka a komentáre“ naozaj stoja za to. Ak nad tým už teraz premýšľate, vypnite internet a vyberte sa poprechádzať na nejaké zaujímavé miesto. Ved' na svete je tak krásne!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Jeff Orlowski	Rok vydania: 2020 Žáner: Dokumentárny / Vedecký
PLUSY A MÍNUSY:	
+ zaujímavá téma	- miestami som mal pocit, že ide o príliš čierno-biely pohľad
+ množstvo hostí z odboru	
+ dobré tipy od hostí	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

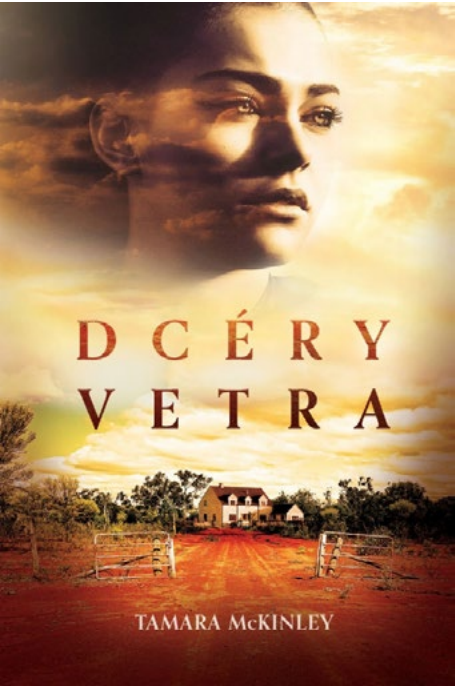
NENECHAJTE SI UJSŤ ONLINE FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi

Dcéry vetra

AUSTRÁLSKE VNÚTROZEMIE SKRÝVA MNOHO TAJOMSTIEV



Príbehy odohrávajúce sa v Austrálii ma zvláštnym spôsobom fascinujú. Či už je to podnebie, rozmanitosť krajiny, fauna, flóra alebo dejiny. Preto som sa nechala zlákať na romantiku z pera austrálskej rodáčky, dnes už uznávanej britskej spisovateľky, Tamary McKinley.

Nezvyknem veľmi siahať po tomto žánri, ale čas od času sa nechám nahovoriť. A dobre som urobila. Pútavý príbeh z austrálskeho vnútrozemia príjemne prekvapil.

Skôr ako sa dostanem k priblíženiu deja a postáv, musím podotknúť, že jednou z hlavných postáv je krajina samotná. Je cítiť, že autorka k nej má hlboký vzťah a spomienky na ňu vykreslila tými najpestrejšími farbami. Keď opisuje púštnu búrku, môžete aj zo stránok knihy sfukovať piesok.

Na začiatku sa ocitáme v roku 1936. Sme svedkami tragickej smrti otca mladučky Ellie a jej zoznámenia s dvojčatami Joeom a Charliem. Tí dvaja sú o niečo starší a samozrejme, ostrieli'anejší. Nik z nich to nemal v

živote jednoduché. Ju opustila matka, keď bola maličká a oni dvaja sa bez rodičov pretĺkajú vnútrozemím ako nádečníci. Charlie je ľahkovážny a baží po živote na okraji priepasti, naopak Joe je rozvážnejší a dobrosrdečnejší. Chlapci sa podujali, že Ellie zavedú k tete, kam mala s otcom pôvodne namierené.

Trojlistok sa stane na dlhú dobu nerozlučným. A ako to už v trojlistkoch býva, jeden musí z kola von.

A na toho, kto si Čierneho Petra vytiahne, zvyčajne nič dobré nečaká. Voľna neobišla ani Austráliu, kto mohol nastúpiť k vojsku a na farmách ostali väčšinou starci a ženy. Nastalo ťažké obdobie...

Druhá dejová linka sa odohráva v súčasnosti. Veterinárka Claire sa vracia zo Sydney na rodinnú dobytkársku farmu. Vzťah s rodičmi a sestrou je z nejakých dôvodov vážne naštrbený. Charizmatická a nekonvenčná prateta Aurelia ju súrne zavolať domov a mladá žena tuší, že sa deje niečo vážne.

Prišiel čas zúčtovania s minulosťou. Matka Ellie spolu s tetou sa musia vrátiť k boľavým spomienkam na minulosť. Čo také sa odohrálo pred rokmi medzi Ellie a dvojčatami, že to spôsobuje veľké problémy aj d'alšej generácii?

Sestry sú na nože a mama s tetou dokážu pravdu dávkovať len po kvapkách. Budú všetci dostatočne silní a súdržní, aby dokázali čeliť pravde a vyrovnat' sa s následkami krívd z minulosti? Duchovia ožívajú a testujú odolnosť rodiny.

Ellie sa zahľadela do dial'ky, v myšlienkach d'aleko-pred'aleko. „Hovorí sa, že minulosť nemôže človeka raniť. Hovorí sa, že duchovia nie sú,“ zašomrala. „No nie som si taká istá.“ Potom sa obrátila, pozrela na dcéru a chytila jej bradu do dlaní.

„Nič nebudem pred tebou tajiť, drahá,“ šepľa s tichou odhodlanosťou. „Napokon sa dozvieš všetko.“

Príde aj na romantiku. Vtedy aj dnes. Po Claire poškuľuje „kolega“ veterinár, ktorý sa vysporadúva s vlastnou tragédiou, no nebráni sa konečne začať nový život. Majú však pred sebou ešte dlhú cestu. Samozrejme, medzi Ellie a dvojčatami to kedysi iskrilo tiež.

Autorka zvolila dve rozprávačské perspektívy, na môj vkus príčasto skáče v čase a niekedy pôsobila mätúco. Mne osobne sa viac páčili kapitoly z minulosti. Celá tá drsnosť života na farmách, problémy, s ktorými sa museli ľudia v minulom storočí popasovať, ako ťažko si zarábali na chlieb.

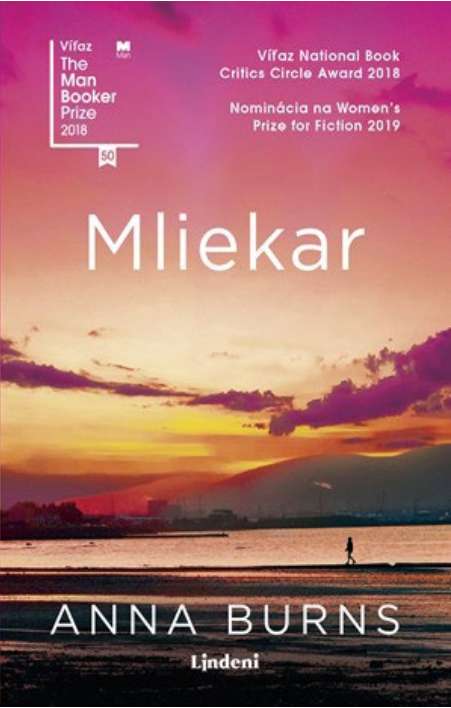
Do toho prišla voľna, kedy rodiny so strachom čakali na príchod kňaza, aby im zvestoval smutné správy. Sucho, hlad, záplavy – s tým všetkým museli ženy a starci bojovať bez mladých a silných mužov, ktorí hŕfnu rukovali do armády. Nie je núdza ani o dojemné momenty, ktoré vôbec nepôsobili násilne.

Román je napísaný s citom, veľmi pútavo a ľahko. Autorkina láska k rodnej zemi je cíteľná. Vie, o čom píše a nie je problém jej veriť. Kto má rád rodinné ságy okorenené tajomstvom, šmrncnuté romantikou so zakomponovanými historickými udalosťami, ten si príde na svoje.

Ivana Zacharová	
ZÁKLADNÉ INFO:	
Tamara McKinley: Dcéry vetra	Rok vydania: 2020 Žáner: beletria pre dospelých, romantika
PLUSY A MÍNUSY:	
+ jednoduchý štýl	- časté skákanie
+ skvelé opisy drsnej prírody	+ v čase, nie vždy šťastne zvolené
+ historické fakty	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Mliekar

ORIGINÁLNY POHĽAD NA ÍRSKO V ČASOCH THE TROUBLES



Vítaz The Man Booker Prize 2018, vítaz National Book Critics Circle Award 2018 a nominácia na Woman's Prize for Fiction 2019 – to je román Mliekar. Tento dokonalý čitateľský zážitok by si nemal nechať ujsť žiaden milovník dobrej literatúry. Pre mňa jeden z top čitateľských zážitkov roka. Najmä vďaka autorkinmu jedinečnému pisateľskému štýlu, skvelému humoru, irónii, originálnemu pohľadu na udalosti pohutej doby v čase etnicko – nacionalistického konfliktu v Severnom Írsku.

Búrľivé obdobie známe ako The Troubles si vyžiadalo množstvo ľudských životov a zanechalo kvantum nevinných obetí zasiahnutých bojmi, smrťou v rodine, neistotou a strachom. Autorka nepomenúva ani krajiny, ani mestá, ani názvy polovojských skupín, čím odstránila hranice historického románu. Dokonca zašla ešte ďalej a aj postavy sú bezmenné. Identifikované sú iba podľa vzájomných vzťahov. Hlavnou hrdinkou je stredná sestra a prostredníctvom jej rozprávania spoznáваме staršie sestry, mladšie sestry, rovnako tak bratov, asifrajera, prvého a tretieho švagra,

McNiekoho atď. Nosnou témou nie je len samotný konflikt, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Počas rozprávania síce vnímame polovojské a štátne násilie, konflikty, útoky, samozvané ľudové súdy, prechádzame sa zdevastovanými štvrtami a cítime odpor a nedôveru bežných ľudí voči štátu aj voči „vzbúrencom“, no viac ako to, vystupuje do popredia komunitný útlak, náboženstvo, patriarchát, strach, hnev a v neposlednom rade sexuálne obťažovanie a manipulácia.

Stredná sestra je vášnivá čitateľka. Číta hocikedy pri chôdzi, kamkoľvek ide. Keďže žije na mieste, kde je nosenie trhaviny vo vreckách menej poburujúce ako čítať knihu pri chôdzi po ulici, je okolím odsúdená k statusu čudáčky. V komunite, v ktorej vyrastá, je čítanie na verejnosti úchylné a nenormálne. Je to mätúce a nespoľčenské. Márne sú dohovárania rodiny či kamarátov. Navyše má „už“ osemnásť rokov a to je podľa miestnej katolíckej komunity najvyšší čas na vydaj. Pobožná matka denne zalamuje rukami a ponúka jej všakových nápadníkov. Ona už vzťah má, teda asivzťah s asifrajerom. Obom zatiaľ vyhovuje voľnosť.

Jedného dňa sa stáva objektom záujmu staršieho ženatého paramilitanta zvaného Mliekar. Nedotýka sa jej, neďáva sa na ňu, násilím ju netáha do svojej dodávky, len ju vytrvalo na každom kroku prenasleduje, utáhuje slučku a čaká, dokiaľ to psychika dievčat'a vydrží. Viete si predstaviť, čo to narobí s mladou a neskúsenou dievčinou! Už po prvom stretnutí s Mliekarom sa v štvrti rozpúta peklo klebiet a ohovárania. Stredná sestra nemôže prejsť po ulici bez toho, aby si o nej nešepkali okoloidúci. A pritom sa jej ten chlap nepáči, mátie ju a desí. Nik jej neverí. Matka sa za ňu modlí, sestry sa hnevajú a „dobré“ susedy pedantne prilievajú olej do ohňa. Na jednej strane sa jej ľudia boja, pretože si ju vyvolil popredný predstaviteľ odboja, na druhej strane ju nenávidia, pretože by ich mohla priviesť do nešťastia. Tajná polícia fotí podozrivé osoby na každom kroku, nedajbože, že vás odfotia s nežiaducou a podozrivou osobou... Škandál okolo nej a Mliekara si začína žiť vlastným

životom a stáva sa z neho udalosť sezóny. Ako sa brániť pred predátorským správaním a prenasledovaním a nestratiť zdravý rozum?

Na pozadí neútechajúceho konfliktu sa stalo mnoho hrozných vecí. Predstavte si, že v celej štvrti vojaci z opačnej strany barikády vyvražďili všetkých psov. Chlapci sa po kolená v krvi brodili masou ich tiel a rozdelovali mŕtvolu jednotlivým majiteľom. Psy slúžili vždy ako výstraha pred vojakmi, pred špiónmi, jednoducho pred nepriateľmi. Otravné okamihy. V každej rodine niekto zomrel, zranenia boli na dennom poriadku, prechod z miesta na miesto plný prekážok, policajtov sa volali neoplatilo, tí sa volali iba vtedy, ak ste ich chceli postrieľať, takže by aj tak neprišli. Do nemocnice sa nechodilo, pretože tam z vás mohli urobiť tajného agenta a to komunita neodpúšťa. Každý podozrieval každého. Pri zraneniach a otravách sa gazdine menili na chirurgov a internistov. Nenávisť medzi protestantmi a katolíkmi prerástla až do takej absurdity, že existoval zoznam zakázaných mien pre novorodencov. Tu sa žilo aj umieralo extrémne.

Nálož informácií a udalostí popisovaných v románe nenechá nikoho chladným. Je to síce sonda do smutných dejín Severného Írska, no hlavná hrdinka srší vtipom a iróniou. Je veľmi inteligentná, uvedomuje si absurdnosť doby. Hoci je zúfalá, neobhaja sa pred klebetami (aj tak by jej to nepomohlo), iba konštatuje fakty a dianie v krajine opisuje naozaj ostrým humorom. Celý román je desivý a pritom nesmierne ľudský a inšpiratívny.

Ivana Zacharová	
ZÁKLADNÉ INFO:	
Anna Burns: Mliekar	Rok vydania: 2020 Žáner: beletria pre dospelých
PLUSY A MÍNUSY:	
+ šbrilantný rozprávačský štýl	
+ vtip a irónia	
+ vynikajúci preklad	
+ historické fakty	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ĎAKUJEME VŠETKÝM ZA PODPORU! MOTIVUJE NÁS TO SKVALITŇOVAŤ NAŠU PRÁCU.

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hírka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Krištofová, Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kunilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupátko, Martin Černický, Pavol Košík, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázik

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
NBA2K1

MARKETING A INZERCA

Marketing Director / Zdeněk Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazín is available for licensing.
Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeněk Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese <https://shop.generation.sk>

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukována úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

All text and layout is the copyright of the company Mission Games sro. Nothing in this magazine may be reproduced in whole or part without the written permission of the publisher. All copyrights are recognised and used specifically for the purpose of critic and review. Although the magazine has endeavoured to ensure all information is correct at time of print, prices and availability may change. This magazine is fully independent.

Copyright © 2020 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)



OPTIX
G27CQ4



VIDÍ VIAC, NEŽ LEN HRU
PREDSTAV SI VÍŤAZSTVO

165Hz, 1ms

AMD FreeSync

QHD

ZAKRIVENÝ

2560X1440

1500R



OD OKRAJA
K OKRAJU

BEŽNÁ CENA 356,90 €. DO 31. OKTÓBRA MÔŽETE MAŤ LACNEJŠIE

VĎAKA AKCII BACK TO SCHOOL. VIAC NA CZ.MSI.COM



LIVE! CAM

SYNC 1080P **NOVINKA**

ŠIROKOUHLÁ WEBOVÁ KAMERA FULL HD S DVOMI ZABUDOVANÝMI MIKROFÓNYMI

Zvýšte kvalitu online stretnutí použitím webovej kamery Creative Live! Cam Sync 1080p, ktorá poskytuje video Full HD pri 30 snímkach za sekundu, takže sa môžete prezentovať profesionálne s prirodzenou čistotou v ľubovoľnom prostredí, doma alebo v kancelárii. Live! Cam Sync 1080p je kompatibilná s UVC a väčšinou rozšírených videokonferenčných aplikácií, ľahko sa používa a rýchlo nastavuje, takže môžete byť neustále pripravení na online schôdze a videohovory, a to aj na poslednú chvíľu!



1080P / 30 FPS



720P / 30 FPS



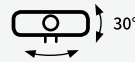
WIDE VIEWING
ANGLE



DUAL BUILT-IN
MIC



PLUG-AND-PLAY
(UVC COMPLIANT)



HORIZONTAL /
VERTICAL ORIENTATION



PRIVACY
LENS CAP



UNIVERSAL TRIPOD
MOUNTING CLIP