

GENERATION

HRALI SME CYBERPUNK 2077

TESTOVALI SME
Fractal Design Meshify 2

TÉMA
Seriál o káve

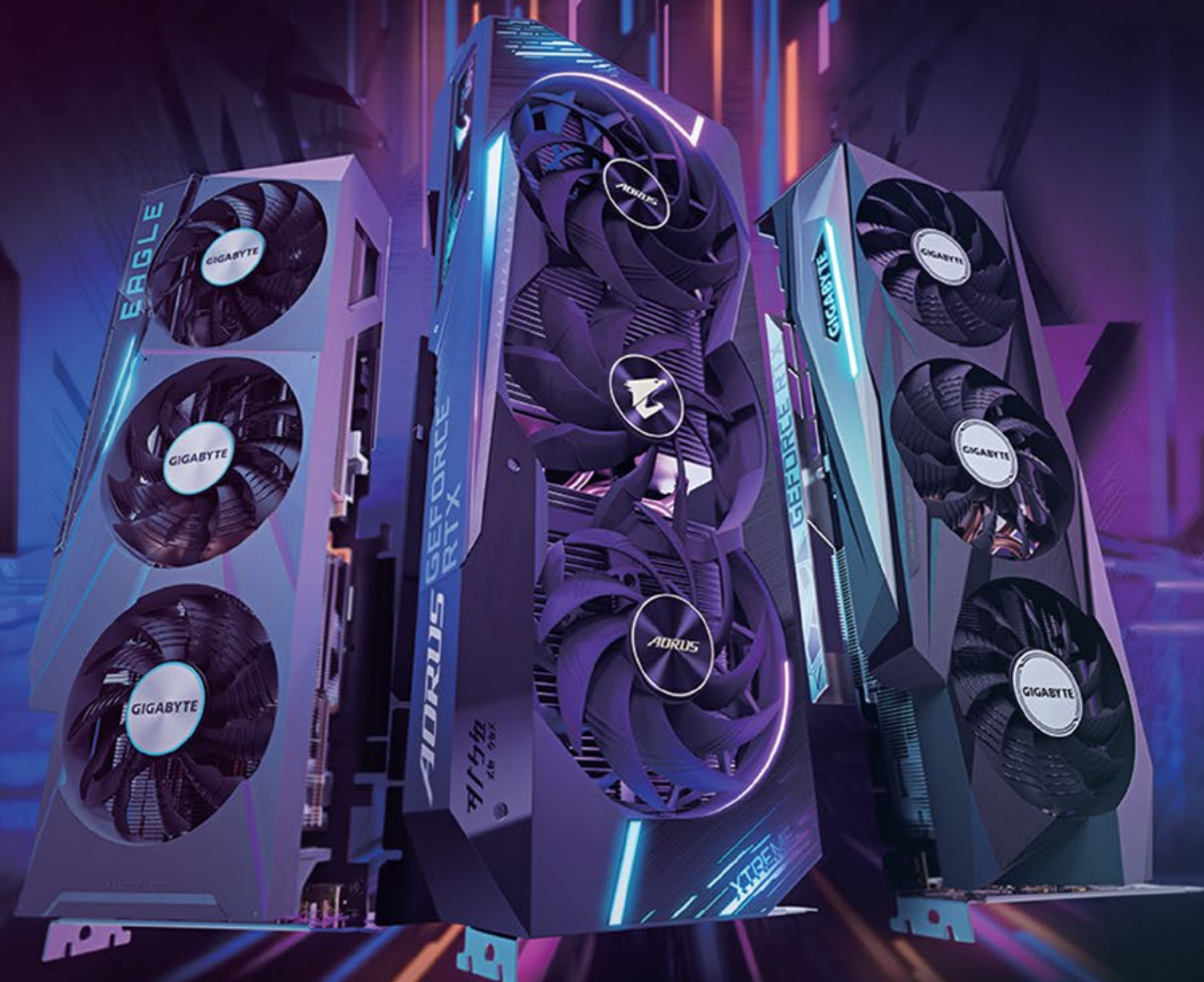
VIDELI SME
Barbarians

RETRO
Banjo-Kazooie



SÚŤAŽ





GeForce® RTX 30 Series



Koniec. Chvalabohu.

Nebudem sa vracat' nikomu v osobnom živote a je možné, že pre mnohých bol rok 2020 excelentným, no po sociálnych sieťach až príliš často narážam na názory v štýle „chvalabohu, že sa rok 2020 končí.“

Korona ut'ala hneď v úvodných mesiacoch roka a ovplyvnila prakticky všetky oblasti našich životov. Osobné, pracovné a aj tie, ktoré sa týkajú koníčkov. O to viac, keď sa Microsoft a Sony rozhodli vydať svoje nové konzoly práve v tomto roku.

Ak mám byť úprimný, tak takýto rok som z herného hľadiska ešte nezažil. Masívne množstvo hypu, ktorý prerážal strechy, herné udalosti, ktoré boli odkladané a odkladané, závislosť od nezvyčajných marketingových stratégií a herné odklady, ktoré nás budú sprevádzať aj v ďalších mesiacoch. Aj to bol 2020. Rok, ktorý sa zapíše do dejín ľudstva.

Herné spoločnosti sa stali tými šťastnými, pretože ich príjmy nie sú závislé od toho, či môžeme ísť do kina alebo nie. Tržby tak rástli, pretože keď sme zamknutí doma, tak hranie sa je logickým vyústením voľného času.

Prichádzajú však svetlé zajtrajšky. Konzoly sú vonku a tak sa hádam na budúci rok dočkáme skvelej nádielky hier. Minimálne tak dobrej, ako v tomto roku. V mene redakcie Gamesite.sk a magazínu Generation vám tak prajem veľa šťastia, zdravia a skvelých hier. Hlavne však to zdravie. A ak máte chvíľku voľného času tak budeme radi, ak ho strávite čítaním najnovšieho magazínu.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

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.

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Hyundai pomáha pri liečbe detí



Spoločnosť Hyundai Motor predstavila podrobnosti svojho jedinečného mini elektrického vozidla (EV) založeného na konceptnom automobile „45“.

Mini automobil využíva technológiu Emotion Adaptive Vehicle Control (EAVC) na podporu mladých pacientov v rámci projektu Little Big e-Motion.

Technológia EAVC monitoruje výraz tváre, srdcovú a dychovú frekvenciu vodiča a kombinuje tieto údaje s údajmi z vozidla. EVAC je jadrom projektu Hyundai Little Big e-Motion. Tento elektromobil zatiaľ slúži na podporu mobility mladých pacientov z nemocničného lôžka do ošetrovne, ktorá je pre mnohé deti značne stresujúca.

Mini EV vybavené technológiou EAVC interaguje so svojím mladým „vodičom“ prostredníctvom piatich kľúčových technológií: systém rozpoznávania emócií tváre, pás na kontrolu dýchania, snímač monitorovania srdcového rytmu, adaptívne osvetlenie Emotion a dávkovač vôní Emotion.

Systém rozpoznávania emócií tváre využíva kameru pred sedadlom na identifikáciu emócií dieťaťa v reálnom čase. Dýchací pás obopína telo a jeho vzduchové vrecká vyvíjajú jemný tlak, ktorý pomáha zmierňovať úzkosť a umožňujú stabilnejšie dýchanie, zatiaľ čo akcelerometer, snímač sledovania srdcového rytmu, meria srdcový rytmus a dychovú frekvenciu dieťaťa.

Adaptívne osvetlenie Emotion zobrazuje zelenú, žltú alebo červenú farbu, aby bolo možné farebne zobrazit' emocionálny stav dieťaťa. Prístroj Emotion Adaptive Scent Dispenser rozprašuje vôňu na základe dýchania, aby pomohol vyčariť úsmev na tvári malých pacientov. Vozidlo tiež vytvára bubliny ako oslavu pokroku v liečbe dieťaťa.

Nový Citroën C4 už má slovenské ceny



Francúzsky Citroën tento rok predstavil tretiu generáciu svojho modelu C4. Novinka v ničom nezaostáva za súčasným trendom výrobcu, a preto sa pripravte na jej neprehliadnuteľný dizajn. Z bežného (avšak veľmi pekného) hatchbacku sa stal štýlový mix dvoch tried, kompaktný crossover s krásnou, plynulo klesajúcou strechou.

Výrobca už stihol zverejniť oficiálny cenník pre Slovensko s cenami dostupnými od prvého decembra. Za úplne základný model nového C4 zaplatíte 14 990 eur, čo je veľmi zaujímavá cena, avšak, ako to už býva, s pár slabšími miestami. Tým hlavným je 75 kW motor, ktorý je pre takéto

auto vhodný jedine na nenáročnú jazdu mestom. Dieselový motor základnú výbavu Live Pack predraží o 1500 eur.

Základná výbava je však veľmi bohatá, dostanete napríklad asistenta rozjazdu do kopca, automatické núdzové brzdenie, upozornenie pri opustení jazdného pruhu, systém rozpoznania dopravných značiek, či 10-palcový displej s podporou Android Auto a Apple CarPlay. Klimatizácia je len manuálna, 16-palcové disky oceleové a hmlové svetlá by ste hľadali márne.

Príplatok za výbavu Feel je 2500 eur, no v spojení s lepším 96 kW motorom zaplatíte 18 490 eur, respektíve 21 490 eur za výbavu Feel Pack. Plná výbava s označením Shine je už dosť drahá, pri 114 kW automate si výrobca pýta 23 490 eur. Tu už nájdete skutočne všetko, od bezklúčového štartovania, cez adaptívny automat, zadnú parkovaciu kameru, špeciálny stojan na tablet na strane spolujazdca, rozšírené funkcie Bezpečnosť Plus až po farebný Head-up displej.

Opel už predáva novinku Mokka



Pred Vianocami sme sa dozvedeli aj ceny novej generácie malého SUV, Opel Mokka. Toto kompaktné pôsobiace auto dostalo v novej generácii agresívny, no zároveň veľmi pekný dizajn. Dostupné bude v benzínovej, naftovej a aj čisto elektrickej verzii. Vo svojej triede má však veľmi silnú konkurenciu, či už hovoríme o Kia Stonic, alebo Volkswagen T-Cross. Zákazníci sú

v tomto segmente navyše dosť nároční, no aj tu sa budú musieť uspokojiť s trojvalcom.

Základný motor s objemom 1,2 litra sa vezie na súčasný štandarde hľadania úspory, ktorá neznalým vodičom ponúka zaujímavú cenu pri dobrej výbave. Základný motor s výkonom 74 kW je vhodný hlavne do mesta, 4-členná rodina na dovolenke bude

pre auto už slušná záťaž, hlavne pri jazde do kopca. Tu sa určite oplatí výkonnejší a zároveň aj drahší motor s výkonom 130 koní, prípadne naftový 110 kW štvorvalec.

Za úplne základnú verziu auta zaplatíte 15 490 eur, za 130-koňovú verziu vo výbave Edition 17 490 eur. Aj v tej najlacnejšej verzii auta dostanete predné a zadné LED svetlá, manuálnu klimatizáciu, elektronickú parkovaciu brzdú, tempomat, systém upozornení na chodcov, dopravné značky a opustenie jazdného pruhu. Disky sú len plechové. Za optimálnu výbavu Elegance so 130 koňovým motorom zaplatíte skoro 20 tisíc eur.

Auto má však konečne krásne disky, poriadny infotainment, či cúvaciu kameru. Plne elektrická Mokka začína na cene 31 490 eur, za najlepšiu výbavu zaplatíte 35 990 eur. Auto je vybavené 50 kWh batériou, na ktorú by ste mali prejsť vyššie 320 kilometrov. Auto je teda vhodné hlavne do mesta a na stredne dlhé trasy, teda pokiaľ nechcete tráviť veľa času na nutných nabíjajúcich prestávkach. Na 80 % kapacity sa však batéria nabije už za pol hodiny.

Lada Niva sa stále pokúša prežiť



Pamätníci z dôb komunizmu si určite pamätajú na legendárnu Nivu, univerzálne auto, s ktorým sa dali prejsť všetky možné aj nemožné cesty. Auto to bolo jednoduché, ale odolné a s nezameniteľným dizajnom. Množstvo pamätníkov si ho dnes idealizuje, no pravda bola taká, že nevynikalo kvalitou ani pohodlím. Lada ako značka stále prežíva a pokúša sa predávať autá aj v Európe.

Úspech tejto značky ale patrí hlavne ruskému trhu, keďže na tom našom sú predaje skutočne chabé a auto si kúpi len pár milovníkov tejto značky. Nový model Lada Niva však má šancu zaujať širšiu skupinu záujemcov vďaka svojmu dizajnu. Úprimne, vo firme sa zjavne nechali inšpirovať konkurenčným modelom

Toyota RAV4, tá podoba je v mnohých smeroch neprehliadnuteľná.

Škoda, že v skutočnosti je nová Lada len výrazným faceliftom, teda pod pekným pozlátkom sa skrýva staršia technológia. Auto netrhá žiadne rekordy, popravde, na problém narazíte aj pri jazde na diaľniciach. Základný 59 kW motor, stály pohon všetkých kolies a manuálna 5-stupňová prevodovka nie je nič, s čím by sme sa veľmi chválili. Interiér zostal niekde na polceste z minulého tisícročia k súčasnosti.

Vzhľad oko nepoteší, no má všetko potrebné a v závislosti od výbavy dokonca môžete mať aj infotainment s veľkým displejom. Vo verzii Off-road je karoséria pomerne slušne oplastovaná, čo poteší hlavne šoférov potulujúcich sa náročným terénom. Lada Niva Travel sa podobá na súčasnú západnú konkurenciu, má elektricky otvárané okná, klimatizáciu, vyhrievané sedadlá dokonca aj parkovacieho asistenta s kamerou a už spomínaný multimediálny systém.

Inteligentná Wi-Fi žiarovka, ktorá sa prispôsobí vašej nálade



Slovensko, Bratislava – 11. decembra 2020

Spoločnosť TP-Link, popredný svetový dodávateľ sieťových produktov a zariadení pre inteligentnú domácnosť, predstavuje na trhu novú inteligentnú Wi-Fi žiarovku TP-Link Tapo L530, u ktorej si môžete vybrať z 16 miliónov farebných odtieňov – a vytvárať si pritom vlastné scenáre osvetlenia, ktoré následne využijete podľa nálady a príležitosti.

Široké možnosti prispôsobenia

Aktuálnej potrebe alebo situácii môžete bez problémov prispôbiť farebný odtieň, ale okrem toho aj jas alebo teplotu (na úrovni 2 500 až 6 500 K).

Každá situácia, ktorá sa u vás doma alebo v kancelárii odohráva, vyžaduje inú farbu svetla, a teda aj inú atmosféru.

Či už sa jedná o prehrávanie domáceho kina, sústredenú prácu, romantickú večeru, večierok s priateľmi alebo hranie na počítači, u Tapo L530 si naprogramujete presne tú atmosféru, ktorú práve potrebujete.

Ovládanie cez mobilnú aplikáciu

Všetky dôležité parametre vrátane jasu si jednoducho nastavíte v mobilnej aplikácii Tapo. Maximálna hodnota jasu činí 806 lúmenov, čo zodpovedá ekvivalentu 60wattovej žiarovky. Každé z nastavení si samozrejme priamo v aplikácii jednoducho uložíte a pri ďalšej podobnej príležitosti ho tak môžete použiť znova.

Okrem vyššie uvedeného si nastavíte napríklad aj plán a časovač, vďaka ktorému bude žiarovka svietiť na úrovni jasu s odtieňom svetla, ktoré sa hodia k vašim pravidelným aktivitám – napríklad spánku a vstávaniu. Režimy východu a západu slnka potom umožňujú automatické zapnutie svetla podľa vašej časovej zóny.

Nastavte si svetlo na diaľku

Inteligentná žiarovka TP-Link Tapo L530 spolupracuje aj s hlasovými asistentmi Google Assistant a Amazon Alexa, a tým ovládanie ešte zjednodušuje – stačí totiž vysloviť pár jednoduchých príkazov a žiarovka sa podľa toho zachová.

Mobilná aplikácia samozrejme umožňuje aj rozsvetovanie a zhasínanie svetiel na diaľku, takže si môžete potrebnú atmosféru pripraviť už pred príchodom domov. Alebo naopak náhodne rozsvetovať a zhasínať svetlá v čase, keď ste na dovolenke, takže si žiadny okoloidúci nemôže byť istý, či sa práve nachádzate doma alebo nie. Aj tieto záležitosti možno samozrejme naprogramovať automaticky.

Kľúčové vlastnosti Tapo L530E:

- **Viacfarebná** – ľahko navrhujete scenáre pre svoju každodennú rutinu alebo aktivity prispôbením jasu, teploty svetla a farieb – s výberom zo 16 000 000 odtieňov.
- **Ekvivalent 60 W** – LED žiarovka produkuje biely jas až 806 lúmenov a má rozsah stmievania od 1 % do 100 %.
- **Nastavenie pre vaše pohodlie** – našli ste svoje obľúbené osvetlenie pre sledovanie filmov? Uložte ho ako voľbu, ktorú si môžete jednoducho vybrať pre budúce filmové noci.
- **Časový plán a časovač** – vytvorte si pravidelný plán pre zapnutie/vypnutie s nastaveným jasom alebo farbami.
- **Režimy východu a západu slnka** – automaticky aktivujte svoje svetlo podľa časového pásma.
- **Nevyžaduje sa žiadny rozbočovač** – pripojte svetlo L530E k domácej wifi sieti, a potom je všetko nastavené.
- **Ovládanie hlasom** – zmeňte osvetlenie pomocou hlasových príkazov, pretože Tapo spolupracuje s Amazon Alexa a Google Assistant.
- **Diaľkové ovládanie** – vyberte telefón z vrečka a otvorte aplikáciu Tapo pre diaľkové ovládanie svetla.
- **Režim v neprítomnosti** – automaticky simulujte, že je niekto doma, aby ste vydesili prípadných nežiaducich návštevníkov.
- **Obnovenie posledného nastavenia** – žiarovka sa automaticky vráti do predchádzajúceho stavu pred vypnutím.

Viac informácií o produkte nájdete tu:

<https://www.tp-link.com/cz/home-networking/smart-bulb/tapo-l530e/>

NENECHAJTE SI UJSŤ ONLINE FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi

BONTONFILM

Motorola predstavila Moto G a Moto G9 Power

VIANOČNÉ DARČEKY



Spoločnosť Motorola si ku koncu roka 2020 pripravila pre slovenský trh dve zaujímavé novinky zo sekcie cenovo dostupných mobilných telefónov a ak preto aktuálne pátrate po dodatočnom darčeku, takzvané na poslednú chvíľu, mohli by ste sa v nasledujúcom duu minimálne inšpirovať.

Moto G 5G

Začnime prvým názvom s jednoduchou skratkou Moto G 5G. V tomto smere sa nachádzame v takzvej strednej triede technologicky vyspelých telefónov, ktoré sú schopné očariť nielen špičkovým výkonom, ale aj radom ďalších predností. Tou prvou je doista možnosť využívať u nás stále slabšie 5G siete, a to z časti aj vďaka umelej inteligencii napojenej na výkonný motor Snapdragon 750G za asistencie 6 GB operačnej pamäte. Ešte než sa začnete chytat' za hlavu s predstavou o vysokej cenovke, tak Moto G 5G vás môže stáť len necelých tristo eur, čo je jeden z výrazných

argumentov, prečo uvažovať o jeho kúpe. Ten však nie je vôbec prvý a posledný. Medzi ďalšie položky do sekcie „PRO“ radíme vysoko kapacitnú batériu (5000 mAh) s výdržou dvoch dní a rovnako tak aj nabíjaním pri 20W, to všetko prostredníctvom

TurboPower technológií. V balení so zariadením nájdete aj príslušný adaptér, ktorým si získate 10 hodín energie už behom 15 minút nabíjania. Nemenej dôležitá prednosť stojí na ramenách 6,7 palcového panelu s FHD+ rozlíšením a podporou



HDR10, čo nás privádza k pomeru strán 20:9. Motorola týmto opäť docielila v masovom meradle atypický dizajn, ktorý padne do ruky oveľa lepšie než štandardné formáty.

Čo by to bol za moderný mobilný telefón, ak by vás nevedel potešiť aj v zmysle zachytávania tých najkrajších momentov z vášho života. Tu Moto G 5G servíruje snímač s rozlíšením 48 MPx a technológiou Quad Pixel, ktorá vám je schopná pomocou umelej inteligencie presvetliť aj tmavé scenérie a vylepšiť zážitky počas nie práve priaznivých svetelných podmienok. Samozrejmosťou je možnosť ultraširokých snímok, akým sekunduje voľba Macro efektu pre vyzdvihnutie detailov. Moto G 5G nájdete na našom trhu v dvoch farebných prevedeniach, a to za odporúčanú maloobchodnú sumu 299,99 Eur. A jedna malá čerešnička na záver; funkcia NFC je opäť prítomná.

Moto G9 Power

Druhou novinkou s ikonickým logom značky Motorola je G9 Power. Synonymum pre energiu tu výrobca neudáva len tak zo srandy, ostatne dlho fungujúcu sekciu Power konzumenti využívajú hlavne vďaka obrovskej výdržii batérie, ktorá v tomto prípade dokonca trhá rekordy. Nikdy predtým nebol do telefónu spomínanej firmy vložený akumulátor s 6000 mAh, čím si Motorola jednako prepísala vlastné tabuľky, ale čo je dôležitejšie, umožnila vám, jej zákazníkom, dosiahnuť výdrž na hranici 60 hodín čistého času! Ak preto napríklad dnes a denne prepadáte hraniu mobilných titulov a doteraz vás štvalo, ako vás táto zábava núti neustále nabíjať, s Moto G9 Power máte k dispozícii telefón s poriadne tuhým korenkom. Onen prívlastok Power v sebe však skrýva ďaleko viac.

Ďalšou novinkou je integrácia 64 MPx snímaču s vysokým rozlíšením, ktorý v danej sérii zažíva nečakanú premiéru. Treba si uvedomiť, že sa tu rozprávame o telefóne za dvesto eur, ktorý, tak ako jeho kolega vyššie, garantuje prednosti strednej triedy s malou čerešničkou na vrchu.

Možnosť voľby Macro Vision, či už spomenutej umelej inteligencie schopnej, obrazne povedané, rozsvietiť v tmavých scénach, je po boku selfie kamery s rozlíšením 16 MPx ďalším z argumentov, prečo sa o daný produkt zaujímať.

Milovníkom veľkých displejov tu Motorola ponúka 6,8 palcový panel s HD+ pri mierke 20:9, Qualcomm Snapdragon s 4 GB RAM a hromadou softvérových zaujímavostí – aplikácia Make it Pop vám napríklad dokáže priamo vo videu zvýrazniť jednu konkrétnu farbu a nechať ju vyniknúť na úkor zvyšku scény. Toto všetko je len časť možnostíami preplneného G9 Power, ktorý prišiel na náš trh v závere roku 2020, a to v dvoch farebných prevedeniach a s viac než prijateľnou cenovkou 199,99 Eur.

Filip Voržáček



Doprajte telu kvalitnú kávu, pod'akuje sa vám



O tom, koľko zjete počas Vianoc zbytočností a že vaše stavy budú bežne hraničiť až s pažravosťou sa tu rozpisovať nebudeme. Koniec koncov, ved' to poznáte. Rok, čo rok sa to opakuje. Zdravý rozum aj predsavzatia idú počas najštedrejších sviatkov roka bokom. Ale čo tak spraviť tentokrát aspoň v niečom výnimku? Áno, tipujete správne. V pití kvalitnej kávy. Telo sa vám pod'akuje.

Kvalitná káva musí voňať

Tu neexistuje kompromis. Ak otvoríte vrečko s kávou a nezacítite typickú kávovú vôňu, je to problém. Do rúk sa vám s najväčšou pravdepodobnosťou dostala buď stará káva alebo pôvodne zelené kávovníkové zrnká mali už pred pražením defekty.

Káva je potravina ako každá iná a prebieha v nej proces. Môže skysnúť a splesnivieť ako čokoľvek iné. A teda plesnivý chlieb by ste určite nejedli. No len na tej káve to na prvý pohľad nespoznáte. Hnedé zrnká zostanú hnedými, typický zelený plesňový povlak na nich budete hľadať iba ťažko.

Polámané zrnká a spálené úlomky nevestia nič dobré

Aj tu si spravíte skúšku správnosti úplne jednoducho. [Jednodruhovú kávu](#) [zaručene](#) nebude mať polámané zrnká, spálené úlomky či zrnká rôznej veľkosti a farby. Ak v nej zbadáte svetlé zrnká s tmavými flákami mali by ste spozorovať. S najväčšou pravdepodobnosťou totiž ide o príznak plesne. Úplne čierne – spálené zrnká zase môžu byť karcinogénne. Lacné nekvalitné kávy môžu mať tiež malé diery na zrnkách. Tie spôsobuje chrobák, ktorý napadá kávovníkové zrná a vyžiera ich zvnútra. Takáto káva má navyše trpkú chuť.

Kvalitná káva nás môže stáť viac, no na zdraví šetriť nemôžeme

Plesne nachádzajúce sa v nekvalitných kávach môžu zle vplývať na naše obličky, krvný tlak, majú tiež vplyv na vznik rakoviny tvorných buniek a môžu pôsobiť aj na mozog. Žiaľ, pravdou je, že za kvalitu si aj v tomto prípade pripláťte, no lacnejšie

kávy majú nízku cenu najmä preto, že sú zo zmesi zŕn nízkej kvality a je oveľa vyššia pravdepodobnosť, že sa do nej dostanú aj zrná napadnuté plesňou. Často stačí aj 5 % takýchto zŕn a je kontaminovaná celá káva.

Vyššia nadmorská výška má tiež vplyv na kvalitu

Ak pijete kvalitnú kávu, určite nájdete na obale informáciu, v akej nadmorskej výške bola pestovaná. Tu jednoznačne platí, že delikátna a zdravšia káva je tá, ktorá bola vypestovaná vo vyššej nadmorskej výške. Spravidla hovoríme o 1700 až 2200 m n. m. Takéto kávovníkové zrná obsahujú minimum kofeínu a sú teda chutnejšie a zdravšie. Dôležitým faktorom kvality je tiež spôsob, akým boli zelené kávovníkové zrná zbierané, spracované a následne uskladnené. Kvalitné kávy sú zbierané ručne, pretože pri takomto spôsobe zberači vyberajú iba pekné zrelé čerešne.

Takýto zber je časovo náročnejší a pochopiteľne aj drahší, čo sa v konečnom dôsledku premietne aj do ceny zelenej kávy. Pri lacných, a teda menej kvalitných kávach sa pri zbere používajú stroje. Je to takzvaný úplný zber. V praxi to znamená, že sa zozbierajú všetky kávové čerešne aj nezrelé, zhnité, plesnivé alebo s akoukoľvek inou vadou. Ak sú takéto zrnká ešte následne nesprávne spracované a nevhodne uskladnené, sú takmer vždy kontaminované mykotoxínmi.

Lokálna pražiareň je najlepšia voľba

[Príbeh kávy](#) sa začína na kávovníkových plantážach, pokračuje cez sklady, v ktorých na prežitie potrebujú ideálne podmienky, putujú do prístavov, odtiaľ opäť do veľkoskladov až kým neskončia v pražiarni. A tu je veľmi dôležitá práve lokálnosť, pretože iba v lokálnej pražiarni, kde pražiar individuálne venuje každej várke upraženej kávy. A to je tiež jeden z dôležitých faktorov, na ktorý treba pri výbere kávy prihliadať.

Pokračovanie v ďalšom čísle...

NOIGEL

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter
technology
for all

Lenovo™

Stvorený pre maximálny výkon

Lenovo Legion 7i

Nový notebook Lenovo Legion 7i s 10. generáciou procesorov Intel® Core™ i7 série H a operačným systémom Windows 10 Home s precízne spracovaným šasi z prvotriedneho hliníka bol vytvorený pre ten najvyšší výkon. Ponúka displej s ohromujúcou obnovovacou frekvenciou, revolučnú klávesnicu TrueStrike, výnimočne dlhú výdrž batérie a skvelé chladenie Legion Coldfront 2.0. Pod kapotou schováva grafiku až NVIDIA® GeForce RTX™.



Skvelý herný
zážitok



Grafická
karta

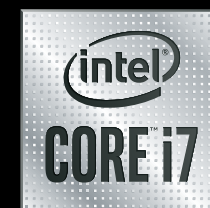


Maximálna kvalita
zobrazenia



Presné
ovládanie

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.

Bolestivý pád CD Projektu



Pol'ské štúdio CD Projekt sa ešte do polovice decembra 2020 rátať za jedno z najobľúbenejších herných štúdií vôbec. Hráči ho obľúbili pre jeho vrúcny vzťah s fanúšikmi, vďačnej komunikácii s hráčmi, vysokým kvalitám ich hier a v neposlednom rade i radikálnej DRM-free politike, ktorú presadzovali vo svojej distribúcii hier GOG. Avšak to všetko sa zmenilo po vydaní očakávaného RPG Cyberpunk 2077.

Cyberpunk 2077 absolútne zlyhal. V recenziách sa mu síce (nepochopiteľne) darilo, no keď hra vyšla, hráči okamžite zistili, že má ďaleko od dokonalosti. Mnoho sľubov ostalo nesplnených, pocit z radostného objavovania

mesta vystriedal pocit frustrácie z jeho trestuhodného nevyužitia, viac či menej závažné bugy hráči stretávali doslova za každým rohom, zastaraný systém questov sa spoliehal len na sledovanie žltej čiary na mape, a čo je asi najhoršie, konzolové verzie sa kvôli ich otravnému stavu ani nedali hrať.

Ťažko odhadnúť, ako dlho bol Cyberpunk 2077 vo vývoji. Prvé správy o začatí príprav dokumentujeme ešte v roku 2012, ktoré o rok neskôr nasledoval dnes už kultový CGI trailer. V tej dobe bol ale pre štúdio stále ešte prioritou číslo jedna tretí Zaklínač a jeho dve veľké expanzie, ktoré vyšli v priebehu rokov 2015 až 2016. Zhodnime sa, že vývoj hry

na plný plyn trval takých 4 až 5 rokov. To je z hľadiska vývoja hier dlhé časové obdobie, no CD Projekt si s mnohokrát odkladanou hrou jednoducho za tento čas nevedel dostatočne poradiť tak, aby bola hra pri vydaní riadne dokončená, a to obzvlášť na PS4 a XONE. Tvorcovia navyše konali veľmi nekorektne, nakoľko médiám neposlali recenzentské kľúčce ku konzolovým verziám. Blamáž vývojárov zašla až tak ďaleko, že hra bola po dohode medzi CD Projektom a Sony stiahnutá z PlayStation Store, pričom samotné Sony najprv dokonca odmietalo vyplácať refundy za vrátené kópie. Dnes, našťastie, s vrátením hry nie je žiaden problém, a to na akejkol'vek z platforiem, na ktorých hra vyšla, vrátane PC, kde hra mimochodom beží zo všetkých verzií najlepšie.

CD Projekt si zaslúžil ostrú kritiku hráčov aj kvôli hororovej hre Devotion, ktorá mala vyjsť na GOG, no v posledných hodinách pred vydaním bola stiahnutá a okomentovaná s tým, že hra na platforme nevýjde na žiadosť hráčov. Môžeme len „tušiť“ o akých hráčov ide, nakoľko Devotion sprevádza kontroverzia už od počiatku, pretože si v nej taiwanský vývojár spravil menšiu srandu z čínskeho prezidenta. Sklamaní hráči obviňujú CD Projekt, že podľahol tlaku Číny.

Sláva je vskutku poriadne krehká.

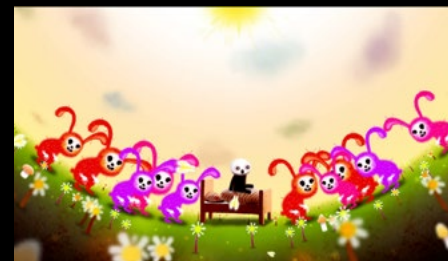


The Game Awards 2020



Aj v tejto ťažko skúšanej dobe sme sa dočkali tradičného gala večera spojeného s odovzdávaním ocenení pre najlepšie hry roka. Keďže kategórií bolo veľa, rovnako sa do toho pustíme. Ocenenie za najlepšiu hru roka 2020 prevzal pre mnohých kontroverzný The Last of Us: Part II, ktorý pokoril nominovaných ako Doom Eternal alebo Ghosts of Tsushima. Táto hra taktiež vyhrala ceny za najlepšiu akčnú adventúru roka, najlepšiu réžiu, najlepšiu príbeh, najlepšiu zvuk a najlepšiu herecký výkon (Laura Bailey ako Abby). Za najlepšie RPG roka bol vyhlásený Final Fantasy VII Remake, ktorý taktiež dostal cenu aj za najlepšiu hudbu, za najlepšiu akčnú hru – Hades a za najlepšiu bojovku – Mortal Kombat 11 Ultimate. Porota určila za VR hru roka 2020 celkom zaslúžene Half-Life: Alyx.

Horor od Amanity



Tvorcovia obľúbených hier ako Machinarium, Botanicula či Chuchel pripravujú v súčasnosti svoju prvú hororovú hru. Avšak nepôjde o nič v zmysle Silent Hill ani Outlast, všetko sa bude opäť niesť v nezameniteľnom vizuálnom štýle tohto českého štúdia. Za všetko hovorí aj názov tohto desivého počínu – Happy Game. Brr, doslova mi prebehol mráz po chrbte. Happy Game vyrozpráva príbeh o chlapcovi, ktorý upadol do strašnej nočnej mory a nevie sa z nej dostať preč. Našou úlohou bude, samozrejme, ho z tejto šlamastiky dostať. Celkovo na hráčov čakajú tri nočné mory, rôznorodé hádanky a znepokojivá hudba od českej kapely DVA. Happy Game sa momentálne pripravuje pre PC (Windows, Mac) a Nintendo Switch, pričom hra by mala vyjsť v prvých mesiacoch budúceho roka.

Ash sa vracia



Evil Dead dostane novú hru! Máme sa tešiť? Nuž, doteraz sme tu mali asi tak päť hier na motívy tejto komediálno-hororovej značky, no ani raz nešlo o dobrú hru, čiže obavy sú na mieste. Keď k tomu pripojím informáciu, že hru pripravujú tvorcovia slabučkého WWE 2K Battlegrounds, tak sú obavy na mieste dvojnásobne. A to je škoda, pretože námet je taký vďačný. Avšak Evil Dead: The Game bude z iného súdka ako predchádzajúce počiny, bude totiž zameraný len na multiplayer – kooperačný a taktiež hráči proti hráčom. Hra bude obsahovať niekoľko máp vrátane legendárnej chaty z filmov a 25 zbraní, medzi ktorými nebude chýbať ikonická motorová píla.

Oscar Isaac ako Snake



Tak a už viete, kto si zahrá rolu Solida Snakea v pripravovanom filme na motívy Metal Gear Solid. Túto správu priniesol časopis Deadline, ktorému túto informáciu posunuli ľudia podielajúci sa na samotnom filme. Oscar Isaac je guatemalský herec známy predovšetkým zo snímok ako Star Wars: The Last Jedi či Ex Machina. Sám herec už skôr vyjadril svoj záujem o hranie tejto postavy v potencionálnom filme, čo značí, že osobne musí byť veľkým fanúšikom série. O čom bude, kedy vyjde a či vôbec sa nakoniec film podarí dokončiť, to zatiaľ možno netuší ani tvorcovia filmu. Séria Metal Gear vznikla ešte v 80. rokoch minulého storočia na MSX pod vedením vývojára Hideo Kojimu, ktorý až do svojho odchodu z Konami bol hlavným mozgom a dizajnérom všetkých hier hlavnej série.

Fámy o Battlefield 6



Po predchádzajúcich dvoch Battlefieldoch, v ktorých sme sa pozreli do Prvej, respektíve Druhej svetovej vojny, by sa šiesty diel mal presunúť do budúcnosti, v ktorej medzi sebou bojuje NATO a Rusko. To tvrdí tester, ktorý sa rozhodol pred sviatkami „darovať“ vianočný darček všetkým fanúšikom série. Iste, takéto správy môže vymyslieť hocikto, to bez pochyb, ale určite je to zaujímavé čítanie. Kampaň má byť podobná War Stories, čiže má obsahovať kratšie príbehy, ktoré na seba nadväzovať nebudú. V jednom z nich máme byť vojakom armády USA, v druhom zase agentom MI6. Multiplayer má podporovať 64v64 a z herných módov nebudú chýbať Domination, Team Deathmatch, Conquest, Breakthrough a Grand Operations. Mapy sa majú odohrávať po celom svete, vrátane mesta v EU.

Nový Just Cause



Square Enix presúva sériu Just Cause na mobilné telefóny. Nový diel nazvaný Just Cause Mobile vyjde totiž len na zariadeniach s iOS a Android ako free-to-play titul. Opäť pôjde o akčnú hru zasadenú na tropický ostrov a opäť pôjde o poriadnu rezbú. Zaujímavosťou je, že hra sa svojim spôsobom nebude líšiť od predchádzajúcich hier. Hra ponúkne príbehovú kampaň, kooperačné misie i kompetitívny multiplayer až pre tridsať hráčov, pričom nebudú chýbať tradičné featúry ako prítahovací hák, parašutizmus a plne otvorený svet vystavaný na Unreal Engine 4. Na rozdiel od predchádzajúcich titulov tu ale nebude hlavná postava Rico, hráči si budú musieť vytvoriť svoje vlastné postavy. Square uvádza, že odtiaľto neplánuje Just Cause prinášať už len pre mobily.

Banjo-Kazooie

ČO TO MÁ V TOM BATOHU?



Ó áno, zase som pri spoločnosti RARE a zase vás tak pomyselne vraciam do zlatej éry deväťdesiatych rokov, kedy sme si od tejto tol'ko spomínanej anglickej firmy zvykli očakávať nesmierne vysokú kvalitu. Ich 3D plošinovky v spojení so značkou Nintendo sú dnes právom považované za kult a v prípade portfólia RARE sa navyše rozprávame o zlatom fonde pojmu retro v pravom slova zmysle. Dnes som si pre vás nachystal ohliadnutie za sériou Banko-Kazooie, ktorá svoju premiéru zažila práve v úplnom závere zlatých deväťdesiatok a silno zasiahla aj do môjho hráčskeho povedomia.

Má tam vtáka

Príbeh tejto pestrofarebnej akčnej adventúry nás nechá prevziať kontrolu nad originálnou dvojicou nerozlučných kamarátov. Večne usmiaty medved' Banjo a jeho verný druh, vták Kazooie, sa

spoločne snažia prekaziť zákerný plán husnej čarodejnice menom Gruntilda a zachrániť tak svoj kraj pred upadnutím do temnoty. Scenár, tak ako to pri podobne koncipovaných plošinovkách v tom čase bolo bežné, je len zmesou priamočiaro podaných fráz, nad ktorými dominuje únos sestry spomínaného medved'a, ktorú zákerná ježibaba umiestnila za stenu niekoľkých poriadne komplikovaných prekážok. Banjo si tak musí hodiť na chrbát pevný ruksak, aby udržal váhu jeho kolegu, a vyraziť na prvé z celkovo piatich dobrodružstiev. Presne tol'ko hier sa firme RARE podarilo priniesť na scénu, kde tou vôbec poslednou bol titul Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, ktorý však vyšiel exkluzívne na Xbox 360.

Deväť

Vrát'me sa však teraz späť do čias prvého zárezu celej série. Banjo-Kazooie obsahoval deväť koncepčne nelineárnych

svetov, čo bolo do tej doby takpovediac nemysliteľné. Klasické akčné adventúry s akýmsi detským vizuálnym grom v sebe niesli istý druh priamočiarosti a často aj prehnanej jednoduchosti.

Tu sa však dizajnéri doslova utrhlí z ret'aze a po silnom vzore populárneho Super Maria nám dali do rúk širokú škálu schopností ústredného dua hrdinov. Medved', ako aj vták, tu musia riešiť stredne náročné hádanky, a to hneď v niekoľkých rovinách. Tá zásadná spočíva v možnosti využiť prednosti vtáka tam, kde je to nutné – napríklad také lietanie alebo útok zobákom.

Naopak, medved' dokáže siahnúť do studnice svojej takmer nevyčerpatel'nej energie, aby napríklad zlikvidoval začarovanú a agresívnu zeleninu. A toto je len zopár nápadov celkovej interakcie v inak členitom teréne celej deviatky prepracovaných svetov.

Humor

Málokto dnes možno tuší, že RARE sa pri koncipovaní Banjo-Kazooie snažilo priamo a účelovo dosiahnuť súzvuk vekového zacielenia.

Na jednej strane chceli svojím dielom zaujať mladšie publikum, preto aj ten vizuál a častá roztomilosť, ale na tej druhej sa naopak túžili zmocniť aj vyššej vekovej hranice.

V druhom prípade je to najlepšie badať na často prítomnom humore, ktorý srší nielen z výzoru rôznych NPC postáv, ale aj z príslušných dialógov. Iste, v tom čase, a hlavne vo vybraných Nintendo hrách, kde to ostatne vlastne platí dodnes, nebolo možné poskytnúť dabing v pravom slova zmysle, a tak všetci v kraji Spiral Mountain vydávajú len podivnú zmes zvukov navodzujúcich efekt b'abotania.

Ale aj tento samotný efekt je vo finále sám o sebe vtipný, hlavne pri vybraných momentkách, kedy sa celá atmosféra snaží tváriť temne a ponuro. Môžeme teda jasne povedať niečo v tom zmysle, že Banjo-Kazooie bol v istej miere priekopníkom svojho žánru a pri snahe získať si rôzne vekové skupiny preto účelovo a vkusne siahla po humore kombinovanom s bizarne pokrúteným svetom zvierat.

Obsah

Jednotlivé mapy sa od seba odlišovali aj po stránke vizuálneho zasadenia a ak ste v jednom momente pobežovali po slnečných plážach prímorskej oblasti, vzápätí sa vaše chlpaté medvedie nohy museli zaboriť do páchnuceho bahna v



kanáloch akejsi chemickej továrne na výrobu čarovných nápojov. Pestrosť tu ostatne funguje ešte aj dnes, keď som si projekt užil vďaka unikátnej spätnej kompatibilite na konzole Xbox Series X/S, ktorá zlepšila celkovú grafickú stránku a z obrazu odstránila ono povestné retro rozmazanie.

Každá z úrovní ponúkala hlavné, ale aj vedľajšie misie a ak ste chceli dosiahnuť kompletné pozbieranie všetkých predmetov, bolo nutné si na hru vyčleniť až pätnásť hodín čistého času.

Tento údaj sa vám možno dnes nezdá nejako šokujúci, ale treba si uvedomiť, že táto 3D hra so statickými pozadiami vyšla na hardvéri, ktorý využíval pamäťové médiá s maximálnou kapacitou 64 MB. Prečo spomínam pozadia v podobe poriadne rozostrených fotografií?



Uvádžam to z dôvodu nie práve prívetivej kamery, ktorá bola trňom v oku hráčov aj v dobe, kedy Banjo-Kazooie zbieral celosvetovo vysoké hodnotenia.

Hudobné nástroje

Dnes už patrí ústredná dvojka Banjo a Kazooie, s menami odkazujúcimi na veselé hudobné nástroje, do zlatého fondu videohernej histórie.

Sú súčasťou komplexného univerza a objavujú sa ako hostia v rôznych iných dielach, avšak v čase, kedy prišli na scénu, spôsobili nečakané šialenstvo a dokázali producentom zabezpečiť miliónové zisky.

Dúfajme, že sa raz dočkajú ďalšieho regulárneho pokračovania, ktoré by aj vďaka súčasným možnostiam herných platforiem mohlo znamenať skutočne veľkolepý návrat na scénu tradičného konceptu trojrozmerných plošinoviek.

Verdikt

Prelomová zábava určená pre mnohé vekové skupiny.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	RARE	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Humor	- Kamera	
+ Hratel'nosť'		
+ Zvuk		
+ Hádanky		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Cyberpunk 2077

CYBERPUNK 2077 MA NAHNEVAL, SKLAMAL... A POTOM NADCHOL A PRINÚTIL DAŤ MU DRUHÚ ŠANCU



„Počuli ste niekedy o tragédii Cyberpunku 2077? Myslel som si, že nie. Nie je to príbeh, ktorý by vám CD Projekt RED rozprával. Je to herná legenda.“

Futuristická novinka od CD Projektu RED má skutočne všetko – to dobré, to zlé aj mnoho vecí medzi tým. Niektorí hráči ju milujú a desiatky hodín strávených v Night City, dystopickej metropole ovládanej korporáciami, si nevedia vynachváliť. Iní zasa vyzdvihujú paradox o hernej tematike, ktorou je vyciavanie bežných ľudí korporáciami, a porovnávajú ho s medializovaným vývojárskym peklom, ktorým si zamestnanci CDPR údajne museli pred vydaním Cyberpunku prejsť, aby hru dokončili načas. Samozrejme, kontroverzia už sprevádzala debut nejednej trojčkovej

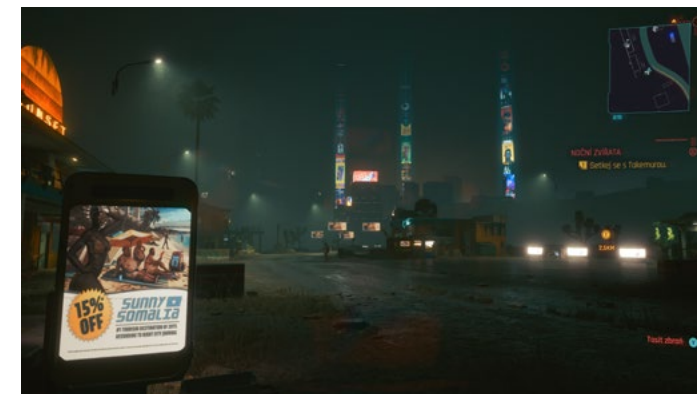
hry a nemožné „dedlajny“ spojené s nadčasmi strávenými v práci nie sú ničím ojedinelým, a to nielen vo videohernom priemysle. Prešlo si tým aj štúdio Naughty Dog pred debutom druhého dielu série The Last of Us a pohár trpezlivosti napokon pretiekol až do takej miery, že nespokojný zamestnanec na internete zverejnil časť herného scenára. Pre hru založenú na rozprávaní príbehu nejde o nepríjemnosť, ale katastrofu.

Pri Cyberpunku sa, našťastie, nič také drastické nestalo, ale možno by to bolo milosrdnejšie než hrbol'atý štart novej značky. Výsledný produkt fanúšikov, ba hernú komunitu celkovo rozdelil na dva ostro vyhranené tábory – a na rozdiel od The Last of Us II nebol jablkom sváru scenár či otázky sexuality. S tou pritom,

paradoxne, Cyberpunk narába absolútne otvorene, o čom svedčí napríklad možnosť vytvoriť si vlastnú transrodovú postavu, prípadne nadväzovať v hre sexuálne vzťahy bez ohľadu na pohlavie.

Cyberpunk vrazil medzi fanúšikov klin nie kvôli obsahu, ktorý je prvotriedny, ale pre niečo na prvý pohľad absurdné – pre technický stav. Aspoň pre mňa je táto situácia takmer až sureálna. Po ôsmich rokoch vývoja a troch odloženiach hry neboli herní veteráni z CD Projektu RED schopní dodať hráčom hru, ktorá je hrateľná na všetkých deklarovaných platformách.

Extrémne nízke snímkovanie na pôvodných konzolách Xbox One a PlayStation 4, padanie hry a chyby

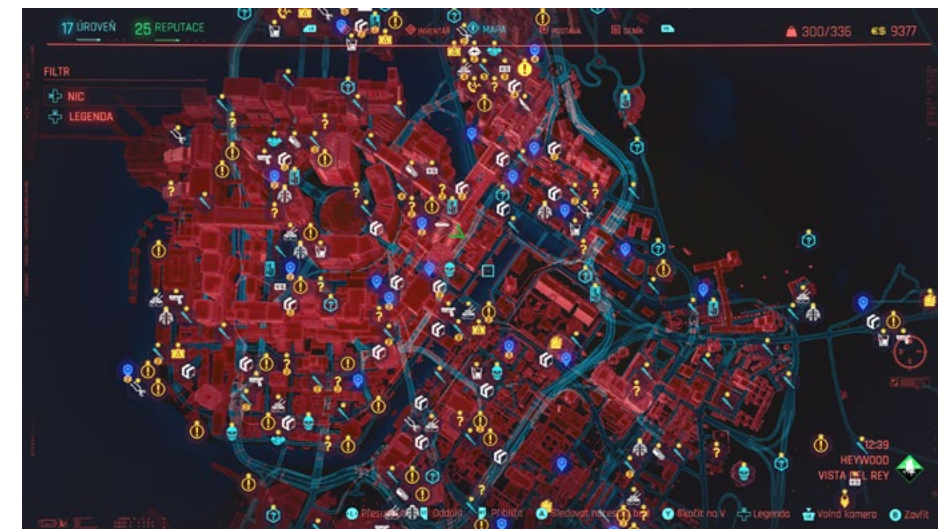


nielen vizuálneho, ale aj zásadného charakteru naprieč všetkými platformami – žiaľostný technický stav po vydaní prehlušil aj nadšenie z vysokých známk od recenzentov, ktorí sa k hre dostali pred jej decembrovým štartom.

Ukázalo sa totiž, že všetky „deviatky“ a „desiatky“ pochádzali z recenzovania hry na PC, jedine platformy, ktorá sa so Cyberpunkom dokázala ako-tak popasovať. Aj next-genové konzoly – Xbox Series X a PlayStation 5 – vykazovali solídne, hoci nie úplne uspokojivé výsledky. Aj keď tieto platformy optimalizácia pre hardvér „budúcej generácie“ ešte len čaká, ich hrubý výkon postačil k tomu, aby tu nenastalo fiasko so staršou generáciou. Situácia je o to horšia, že osemročný vývoj hry mal byť zameraný práve na túto staršiu radu hardvéru, no nakoniec sa ukázalo, že Cyberpunk akoby na „old-gen“ ani nikdy nemal vyjsť.

Príšerne natiahnutý vývoj Cyberpunku ponúka jediné logické vysvetlenie tejto dilemy: keď Poliaci začali na hre pracovať, mali k dispozícii len hardvér, ktorý bol na konci vývoja hry už obstarožný, nedostatočný. Namiesto toho, aby sa z neho snažili „vytrieskať“ čo najviac, venovali drahocenné hodiny pred vydaním optimalizácii na Windows. Celá situácia teda pôsobí tak, akoby manažment štúdia vedome hodil cez palubu státisíce hráčov, ktorí si hru predobjednali na PS4 a Xbox. Tejto teórii nasvedčuje aj to, že konzolovými verziami sa CD Projekt RED pri žiadnych ukážkach veľmi nechválil. Zatajovanie pravdy o tom, ako mizerne hra po vydaní pobeží na Xboxe One a PlayStation 4, nakoniec štúdiu vyniesla nielen hnev fanúšikov, ale aj súdnu žalobu akcionárov.

Nepochybujem o tom, že táto „tragédia“ sa hráčom a médiám vryla do pamäti ešte silnejšie než známy debakel hry No Man's Sky. Jej autori sa však boli neustálym vylepšovaním titulu schopní v očiach fanúšikov vykúpiť.



Na mieste je teda otázka: je to možné aj pri Cyberpunku? Podľa mňa určite áno. To, že Cyberpunk bude pre CD Projekt RED nepekným momentom, sa už asi nezmení nikdy, no značná časť problémov akoby sa sem preniesla z vydania Zaklínača 3 pred 5 rokmi, len v mnohonásobne väčšej, zosilnenej miere.

Nie, absolútne Poliakov neobhajujem. Nesúhlasím s názormi, ktoré nad vydaním Cyberpunku len mávajú rukou, prípadne sa ešte osočujú na druhých s otázkou, čo vlastne čakali od 7-ročného

hardvéru Xboxu a PS4. Bagatelizovať podvod na dôvere hráčov, akého sa podľa mňa CD Projekt RED dopustil, vysvetlením, že „aj Zaklínač 3 bolo potrebné optimalizovať“, je podľa mňa taktiež scestné. Ale predsa len, tu sa už povestné zrnko pravdy naozaj nachádza. Zaklínač 3 sa po vydaní v roku 2015 dočkal niekoľkých opravných „záplat“, ktoré nielen „fixli“ chyby a značne zlepšili výkon hry, ale napravili aj mnohé iné nedostatky. CD Projekt RED teda v mojich očiach už raz dokázal, že bordel po sebe vie upratať, a verím tomu, že



to dokáže opäť. Bude sa len musieť ovel'a viac snažiť. Dva nápomocné „patche“, ktoré v prípade Cyberpunku stihli do Vianoc vyjsť, a dva ešte väčšie, ktoré sú ohlásené na január a február, naznačujú, že varšavský tím nezaháľa.

Jasne, nie všetko negatívne pramení len zo zanedbanej optimalizácie a nedostatočného alfa a beta testovania. CD Projekt RED vydáva hry zriedka, ale toto štúdio je známe svojou megalomániou. Aj Zaklínač 3, aj Cyberpunk sú obrovskými, ba až masívnymi titulmi s precízne spracovaným príbehom, pôsobivými vizuálmi a hýtnou, uveriteľnou atmosférou. Je jasné, že Poliaci nechceli vydať len novú hru, ale znovu redefinovať žáner, nastaviť latku ešte vyššie a zaviesť takmer až neprekonateľný štandard. Pri Zaklínačovi 3 sa to, trúfam si tvrdiť, podarilo. Pri Cyberpunku si už nie som taký istý, a nesúvisí to len so žalosťným technickým stavom.

Ba čo viac, aj keby Cyberpunk vyšiel v tip-top stave, hra by sama o sebe mala problém prekročiť ten obrovitánsky tieň fanúšikovských očakávaní. Všetky tie promo prezentácie a gigantický marketing hráčov len utvrdili v tom, že toto bude nie hra roka, ale desaťročia. A nezabúdajme ani na imidž samotného CD Projektu RED, ktorý mu mohli giganti ako EA, Bethesda či Ubisoft len závidieť. Teda, až doteraz. Stiahnutie hry z distribučnej platformy Sony a vracanie peňazí za hru oklamaným fanúšikom – to je veľmi silná a trpká káva, ku ktorej si zatiaľ ostatní maximálne len pričuchli, zatiaľ čo CDPR si musel odpíť poriadne.

Vracanie peňazí pred časom ponúkal aj Microsoft, čo je obzvlášť zahanbujúce. Cyberpunk bol totiž v poslednom cykle vývoja promován hlavne pod krídlami



platformy Xbox, no napriek tomu hra neoslnila ani na Xboxe One X, kde mal Cyberpunk najväčšiu marketingovú podporu. Konzola dokonca vyšla v špeciálnej, limitovanej cyberpunkovej edícii. Keď som však hru na Xbox One X prvýkrát zapol, zvládol som s technickým stavom zápasit' asi hodinu, kým ma hra sama milosrdne sama nevykopla do Xbox menu.

Teraz si možno budem mierne protirečiť, ale aj napriek absolútne negatívnej prvej skúsenosti som rýchlo pochopil, prečo dokázala hra „PC-čkárov“ tak veľmi ohúriť už od začiatku. Môj debutový zážitok na Xboxe One X bol skreslený biednou frekvenciou snímkovania a početnými chybami, no po spomínaných dvoch opravných „patchoch“ sa Night City v diaľke konečne rysuje v takej podobe, ako Poliaci zamýšľali.

Nie je to však mesto samo o sebe, čo ma tak nadchlo, byť je jeho cyberpunková architektúra pôsobivá. Narácia a tón príbehu, jeho postavy a celková atmosféra spolu so zaujímavou zápletkou

– to sú „obchodné značky“ CD Projektu RED, vďaka ktorým bol Zaklínač 3 takým obrovským hitom. Príbehové kvality Cyberpunku sú nesporné, preto som bol o to viac nahneváný, keď mi technický stav neumožnil precítiť ich naplno.

A potom tie detaily! Je neskutočné, koľko pozornosti vývojári venovali niektorým veciam, zatiaľ čo iné zanedbali. Veci v hre sú neraz buď brilantné, alebo nedotiahnuté. Modely a animácie hlavných postáv skutočne milovými krokmi predbehli konkurenciu, no NPC vo všeobecnosti majú nezvládnutú umelú inteligenciu a pôsobia umelo a prázdne. Interiéry áut vďaka pohľadu z prvej osoby naozaj vyniknú, a preto si vývojári očividne dali záležať na precíznom spracovaní – čo je zase v ostrom kontraste s príležitostne mizernými textúrami, napríklad na plagátoch.

Night City akoby sa rozkladalo na dvoch brehoch obrovitánskej priepasti, kde jedna polovica prekvitá a exceluje a druhá ju trochu ťahá dole, smerom ku všednosti. Aspoň z mojej perspektívy je viditeľné, že v určitých smeroch sa museli autori pri vývoji uskromniť, aby všetko vtesnali do časového plánu. Z hry tak vypadlo viacero slubovaných fíčur a hoci je výsledok grandiózny, myslím, že autori takpovediac chceli hnáť mrakodrapy ešte vyššie.

Samotná gameplay totit'ž nie je až tak úžasne prepracovaná, ako som čakal. Plnenie misií jednoznačne nie je nudné, no oproti príbehovej rovine mu chýba hĺbka. Night City je akousi mekou cyberpunku ako žánru, a rôzne implantáty a technické vylepšenia tela tak hrajú v celom univerze prominentnú rolu. Preto ma zarazilo, ako málo podstatné je napríklad hekovanie zariadení a ovládanie hardvéru prostredníctvom kybervéru.



Či som už konkrétnu úlohu plnil „potichu“ ako nindža alebo priamočiaro ako „Rambo“, hekovanie prístrojov mi málokedy napadlo ako vhodné riešenie situácie. Nepriateľom síce môžete vyskratovať optiku, prípadne ich rozptýliť heknutím televízie či inej mašiny, no málokedy som mal potrebu spraviť to. Samotný štýl, akým navyše misiu splníte, aspoň z môjho uhla pohľadu málokedy zavážil, s výnimkou prípadov, kedy som bol vopred upozornený na preferovaný spôsob správania. Takáto „plytkosť“ síce nie je podľa mňa priamo nedostatkom, no určite nekorešponduje s kvalitatívnym tónom iných častí obsahu – a jednoznačne nie je na úrovni, ktorú som za osem rokov vývoja očakával. V tomto ohľade sa hra skôr prikláňa ku akčnosti než k rozvítenému RPG štýlu.

Nie práve ideálne je aj zvládnutá mechanika prijímanie rôznych prácičiek a kšeftov, ktoré budú – okrem nekonečného predávania ukoristených zbraní – hlavným zdrojom vašich finančných príjmov.

Hlavný hrdina, žoldák menom „V“, je očividne najžiadanejšou osobou v celom meste. Ani na chvíľu som počas hrania nemal pocit, že nemám čo robiť, čo je, samozrejme, super, no

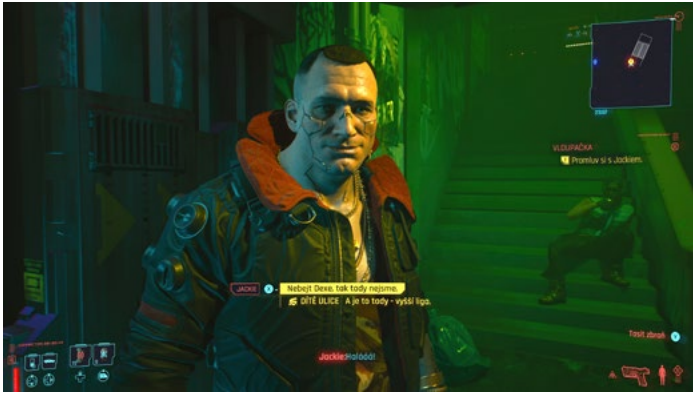


a aj keď sa, ako hráč, rozhodnete telefón v danom momente nezdvihnúť, „V“ to spraví za vás. Hoci tleskam množstvu rôznych úloh, ktoré sú naozaj zaujímavé, kreatívne a prepracované, hra vám ich až príliš tlačí do tváre. V podstate rozhodne za vás, kedy sa daný „quest“ objaví vo vašom elektronickom „denníčku“, čo mi nebolo úplne príjemné.

Obzvlášť otravná bola úloha, v rámci ktorej ste museli hľadať poškodené vozidlá istej taxislužby, ktorú prevádzkuje umelá inteligencia. Tieto autá boli rozmiestnené po celom Nighty City a kedykoľvek ste prešli z jednej časti do druhej, už vám zvonil telefón, ktorý vám zakaždým ohlásil tú istú repetitívnu hlášku. Takáto „lacná“ praktika v takej „drahejšej“ hre bije do očí a nečudujem sa, prečo hráči na fórach svojim „kolegom“ odporúčali, aby túto pasáž splnili čím skôr, nech majú pri lustrovaní mesta svätý pokoj od telefonického bombardovania.

Ohromná nie je len kvantita, ale aj diverzita a výsledná kvalita misií. Naozaj si nepamätám na singleplayerovú hru, ktorá by sa mohla pýšiť takým brutálnym množstvom kreatívneho obsahu. Nájomná vražda, vyšetrovanie smrti politika a pomáhanie starým známym





vybavovať si účty; vývojárom (či skôr manažmentu štúdia) možno zazlievať optimalizáciu a bugy, no určite nie čas, ktorý strávili písaním a dizajnovaním úloh. Kreatívci z CD Projektu RED si svoju domácu úlohu spravili na výbornú, je preto dvojnásobná škoda, že vedenie štúdia očividne neposkytlo ostatným departmentom dostatok času, aby sa týmto kvalitám vyrovnali.

Opäť spomeniem napríklad textúry, ktoré, aspoň na konzole, neraz pichali do očí – ale nie všade. Zatiaľ čo plagáty alebo graffiti na stenách boli úplne rozmazané, akoby pochádzali z 20-ročnej hry, interiéry áut sú dychberúco precízne a unikátne, v závislosti od konkrétného modelu. Takáto dvojakosť platí aj pri NPC postavách, ktoré sú vizuálne pútavé, no umelá inteligencia je v hre niekedy až na smiech. Nejde pritom len o „AI“ chodcov na uliciach, ale aj vašich nepriateľov počas bitiek a prestreliek. V inej hre by to tak možno nevyniklo, ale tu nedostatočná umelá inteligencia svieti ako neónový výklad v tmavej uličke.

Keď sme už pri tých neónoch a tmavých uličkách, je potrebné vyzdvihnúť úchvatný level-dizajn niektorých misií a častí Night City. Napríklad „quest“ s veľkolepým sprievodom v japonskej štvrti bol, z vizuálneho hľadiska, bezchybný. Rovnako silný bol môj dojem aj z opusteného malého mestečka hneď za metropolou, ktoré malo prekviatať, no nakoniec kvôli nedokončenej dial'nici



hráte, tým viac si uvedomíte, že hra mala byť kvalitatívne ešte vyššie. Zrejme z časových dôvodov museli Poliaci niektoré mechaniky osekať, čo sa asi najviac odrazilo na súbojoch a prestrelkách. Zatiaľ čo mesiace pred vydaním sa štúdio chvánilo tým, akými rôznymi spôsobmi bude možné v hre postupovať, v konečnom dôsledku som z hrania taký pocit nemal.

Hra na mňa pôsobila, až na pár výnimiek, dosť lineárne a v zásade som nikdy nemal potrebu postupovať inak ako v hociktorej striel'ačke. Hekovanie zariadení prostredníctvom implantátov ani zd'aleka nezohráva takú dôležitú úlohu, ako mi bolo sľubované pred rokmi na Gamescome, keď som so zatajeným dychom sledoval 45-minútové gameplay demo.

Hojne som skúšal aj „stealth“ praktiky, no poväčšine nerobilo rozdiel, či som sa niekde vkradol potajme ako nindža, alebo tam vpálil s gul'ometom v ruke. Nepriateľov môžete buď rovno zastreliť, alebo sa k nim prikradnúť spoza chrbta a nepozorovane im vykrútiť krk alebo ich priškrtením uspať. Vždy však ide o rovnakú animáciu a nepriatelia sa vám vôbec nebránia. Ba čo viac, keď ich raz uspíte, už tak zostanú. Aj keď nejaký strážca nájde za rohom svojho kolegu v bezvedomí, všetci len začnú pobeňovať dookola a sľubovať vám, že ak sa ukážete, nič sa vám nestane. Pôsobí to trochu komicky a nie realisticky. Bojový



systém nenadchol a ani nesklamal. Striel'anie je, ako sa očakáva, akčné a dynamické, „stealth“ pomerne ľahké, hoci nezáživný, a hekovanie prístrojov je, žiaľ, využitelné najmenej. Celkovo vzaté ide o solídne spracovanie, ibaže nerovnomerné.

Pokiaľ však ide o to, akým štýlom hráte, veľmi sa mi pozdávalo získavanie skúseností na základe toho, čo robíte a aké predmety využívate. Ak si spomínate, podobne to fungovalo napríklad v štvrtom dieli série The Elder Scrolls s podtitulom „Oblivion“. Vylepšovanie postavy je o niečo komplexnejšie a skladá sa z dvoch vrstiev – z vylepšovania atribútov, ktoré využívate napríklad aj v konverzáciách, a vylepšovania tzv. „perkovej“, ktoré sú podriadené jednotlivým atribútom a fungujú ako klasické schopnosti (tzv. „skills“, ak obľubujete anglickú terminológiu). Nejde teda len o to, že si vylepšujete celkovú úroveň postavy, ale aj o vylepšovanie konkrétnych schopností na základe toho, ako často ich využívate. Tento systém nemusí byť po chuti každému, ale osobne som veľmi rád, že sa k nemu

autori priklonili. Odmenu totiž tým pádom získavate za každú činnosť, čo je, aspoň po psychologickú stránku, vítaným dodatkom. Nech už v hre spravíte čokoľvek, mali by ste od nej získať nejaký feedback; negatívny alebo pozitívny. Nie každá hra s vami vie takto komunikovať.

Naopak, menej šťastne je v Cyberpunku vyriešené manažovanie inventára, ktoré vie byť útrpné. Okrem toho, že si môžete vylepšovať svoju výbavu a kupovať nové zbrane, sú podstatnou časťou napredovania aj implantáty.

Tie menia nielen výzor vašej postavy, ale najmä pridávajú často mimoriadne užitočné schopnosti. Implantáty sú však aj poriadne drahé, a tak sa pripravte na to, že si budete musieť dlho odkladať eurodoláre, slangovo „edáče“, do prasiatka. Logicky teda budete zbierať každú zbraň a každú somarinu, aby ste ju neskôr mohli predat' a šetriť si. Váš inventár teda bude veľmi rýchlo plný až do prasknutia, zbytočne spomalíte tempo hry triedením, predávaním a rozoberaním vecí. Herný svet je navyše plný nielen



zbraní, ale aj konzumovateľných predmetov či odpadkov, ktoré môžete predat' alebo rozobrať na súčiastky potrebné ku kraftedu vylepšených verzií tzv. ikonických zbraní.

Samotný inventár navyše nie je úplne prehľadný a rovnako ako minimapa s navigáciou, ktorá vám niekedy až na poslednú chvíľu ukáže, že TU HNEĎ odbočte, je trochu chaotický. Pokiaľ si dobre spomínam, podobné problémy mal aj Zaklínač 3, takže sa nebojím toho, že by vývojári v prípade zvýšenej odozvy od hráčov neboli ochotní používateľské rozhranie upraviť.

Zatiaľ však ide o vcelku útrpnú súčasť hernej ekonomiky, ktorej by sa autori nepochybne vyhli dostatočným testovaním. Predpokladám však, že túto fázu vývoja nepriaznivo ovplyvnila pandémia koronavírusu. Nebyť tejto chúlостivej situácie, v ktorej prevažuje práca z domu a obmedzenie osobného kontaktu, mnoho prvkov v hre by možno bolo na vyššej úrovni.

Nemyslím tým technický stav, ale skôr niektoré praktické, sekundárne záležitosti, ktoré priamo neovplyvňujú to, či je hra dobrá alebo nie, ale štúdio by ich v nasledujúcich aktualizáciách určite malo adresovať. Ale všetko po poriadku. Cyberpunk čaká ešte dlhá „štreka“, kým sa stane hrou, akú si vysnívali nielen hráči, ale nepochybne aj samotní autori. Musíme len počkať... a dať hre druhú šancu. Zaslúži si to.

Verdikt

Brilantný singleplayerový obsah a Keanu Reeves v koži Johnnynho Silverhanda zvädzajú k tomu, aby Cyberpunk 2077 dostal rozhrášenie v podobe najvyššieho hodnotenia. Stačí však jedna jazda centrom Night City alebo jediná prechádzka prepĺneným čínskym trhom, aby človek pochopil, že to skrátka nie je možné. Aspoň zatiaľ nie.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: FPS,RPG	Výrobca: CD Project	Zapožičal: Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ špičkový príbeh	- mimoriadne, extrémne a nechutne zlá optimalizácia	
+ zapamätateľné postavy	- nie úplne fungujúca herná ekonomika	
+ vylepšovanie kybervérom		
+ 90+ hodín obsahu		
HODNOTENIE:	★★★★☆	

Ride 4

SILNEJÚCI POCIT DÉJÀ VU



V hernom svete, ktorému najviac dominujú akčné hry, adventúry a (MMO)RPG, sú stále mojou srdcovkou pretekárske tituly. Nezáleží, či majú vozidlá v hrách dve kolesá, štyri, žiadne, alebo akúkoľvek inú kombináciu, budem sa snažiť zistiť ich limity, ak aj na to neboli stvorené. Dobrá pretekárska hra ma jednoducho dokáže udržať pred obrazovkou počítača oveľa dlhšie ako bežné striel'ačky či klikačky. Problémom predošlej vety je však slovné spojenie „dobrá pretekárska hra“. V posledných rokoch ako by prichádzalo stále menej titulov, čo by mi boli po chuti. A tak ako som mal vysoké očakávania od série MotoGP s ich posledným dielom MotoGP 20, som dúfal, že nový diel zo série Ride bude náplast'ou na moju potrebu pozerat' sa na virtuálne páliace sa gumy, snahu prejsť okruh v dokonalej stope a porážať náročných protivníkov.

Nebudem prezrádzať, no sám titulok už môže napovedať, akým smerom sa Ride 4 vybral. Nechápťe ma zle, určitý pocit familiárnosti je skvelý a od pokračovania v

hernej sérii aj očakávaný. Štúdio Milestone toho má na poli pretekárskych hier za sebou už dost', keďže od neho pochádzajú hry nielen zo série Ride, ale aj MotoGP či WRC. Práve posledný diel MotoGP som si vcelku pochval'oval, hoci ma tiež nechtyl na dlhšie ako mesiac a pol, keď som ho recenzoval a potom ešte párkrát, keď som mal chuť si osviežiť spomienky na jeho jazdný model. Oproti starším hrám zo sérií Need for Speed, Burnout či Forza Horizon je to žalosťne málo herného času za hru stojacu 50 eur. MotoGP 20 však priniesol viacero vylepšení oproti predošlému dielu, najmä na poli celkového pocitu z hry a, hlavne, inteligentnejšiemu systému A.I., ktoré už nemalo absolútne samovražedné sklony a nulovú predstavu o svojom okolí. Kde sa potom s Ride 4 podľa mňa stala chyba?

Najprv to dobré

Ride 4 je rovnako ako MotoGP20 postavený na najnovšom Unreal Engine. To znamená nádherné modely motoriek, nad ktorými bude slintať každý nadšenec, ktorý by

si ich nemohol normálne dovoliť. Dobre spracované sú aj trate, telá jazdcov a plynulosť pohybov pri jazde. Ride 4 ponúka naozaj veľké množstvo motoriek a je pri nich naozaj cítiť ich rozdielne vlastnosti. Pocit z jazdy na desiatky rokov staručkej Honde sa jednoducho ani nedá porovnávať s modernými supermoto. Ďalšia vec, ktorá má účinky na pocity z jazdy, sú dynamické modely počasia, kde sa počas pretekov, najmä tých vytrvalostných, môžu prestriedať naozaj rozdielne stavy trate od slniečka pražiacého na asfalt až po absolútnu prietrž mračien. A keď už spomínam vytrvalostné preteky, tie sú veľmi príjemným spštením hry, pokiaľ ste, podobne ako ja, mierne masochisticky založení. Limitovaný počet zastávok, nutnosť menežovať nielen dotieravých protivníkov, ale aj stav gúm a nádrže psychicky vyžmýkajú aj skúsených hráčov. A kto prejde vcelku bohatú kariéru, môže skočiť do multiplayeru, kde sa počas môjho testovania vždy našla príjemná zmes profíkov, ktorých som nemal možnosť dosiahnuť, ale aj menej nadaných hráčov, na ktorých pádoch som sa mohol zabávať.

Nasleduje šedá zóna priemernosti

Keď som prebral všetko, čo sa mi na Ride 4 páčilo, bolo by len logické prejsť k tomu, čím som už tak nadšený nebol. Prečo sa ale nezastaviť aj pri vlastnostiach či nastaveniach hry, ktoré by som si možno ani nevšimol, kebyže hru nerecenzujem, ale snažím sa ju iba užívať? Jednoducho veci, ktoré keď si hráč všimne, vydá zo seba iba také tiché „meh“. Medzi prvé momenty by som určite zaradil slabo spracovaný úvod do hry. Po textovom predstavení naozaj najzákladnejších vecí je hráč hodený do vody a je mu povedané „plávaj ako psík“. Pri menej náročných hrách by to išlo, no Ride 4 má prekvapivo vysokú krivku náročnosti. Nutnosť prejsť testovaciu trať v limitovanom čase bude pre nových hráčov alebo menej skúsených pretekárov bolestnou skúsenosťou. Mne osobne trvalo pár minút, kým sa mi podarilo prejsť trať za čas, na ktorý som bol vcelku hrdý, a keď už som mal odskúšané, ako sa motorka správa, rozhodol som sa atakovať ešte nižšie časy. Ale keď si predstavím, že by som mal s jednou traťou a jednou motorkou bez protivníkov stráviť viac ako 20 minút, až mi prišlo mierne zle. Tento problém je navyše zosilnený mierne spomalenými reakciami jazdca. Každé stlačenie kláves alebo joysticku so sebou nieslo pocit lagu, na ktorý sa síce dá zvyknúť a neskôr ho človek začne kompenzovať sám od seba, ale pri hre vydané v roku 2020, najmä keď štúdio Milestone dokázalo, že to vie (pri titule MotoGP 20), to mierne zamrzí.

Konečne to zlé

Séria Ride 4 patrí do segmentu pretekárskych videohier, ktorých trh už sám o sebe nie je až tak bohatý. Prirátajte si k tomu absenciu vozidiel so štyrmi kolesami a cieľová skupina hráčov sa ešte viac zužuje. Na záver si prirátajte konkurenciu podobných titulov a skončíte s naozaj



veľmi malou možnosťou predaja, pokiaľ teda v niečom táto hra neexceluje alebo neprináša prevratné riešenia. Nad čím mi rozum zastáva, je fakt, že asi najväčším konkurentom titulu Ride 4 je MotoGP 20. Hra, ktorú vydalo TO ISTÉ štúdio, len o polroka skôr. Ak niektorí hráči frľú na hry ako FIFA či NBA, ktoré vychádzajú každý rok a prinášajú v praxi len kozmetické úpravy a nové mená, ako sa môžu cítiť milovníci motoriek, keď dostanú v priebehu pol roka možnosť kúpiť si takmer totožnú hru. Samozrejme, medzi Ride 4 a MotoGP sú pre nadšencov veľké rozdiely. No pre bežného hráča? Tam, kde by som MotoGP definoval ako simulátor s príchut'ou arkády, je Ride 4 ako arkáda spojená so štipkou simulátoru. A nejde iba o toto dvojité pl'undrovanie malého dedinského rybníka (rozumej: trhu s motorkovými hrami), ale aj o absenciu pokroku vo viacerých smeroch. Pri MotoGP20 som sa tešil, že počítačových protivníkov som sa už nemusel tol'ko obávať, nakoľko začali dávať najavo, že si sú vedomí mojej prítomnosti a prejazd cez akúkoľvek zákrutu nekončil pohľadom na moju šmýkajúcu sa motorku. Pri Ride 4? Samovrahovia. Zase čistí samovrahovia.



Ďalšia vec je tuning a vylepšovanie motoriek. Okrem toho, že v Ride 4 nie je tento aspekt hry takmer vôbec vysvetlený, tešil som sa, že získam výhodu oproti protivníkom a budem sa môcť jednoduchšie odpútať od peletónu a jazdiť vlastné preteky, keď už ma v zákrutách stále atakujú. Ale nie, akékoľvek vylepšenia či zmeny nastavení mali absolútne minimálny dopad na rozdielny výkon oproti protivníkom. Spojte si túto frustráciu zo zlého A.I. a nemožnosti získať nad nimi prevahu po stránke vybavenia so spomínanou strmou krivkou obt'ažnosti a spomalenými reakciami ovládania a získate predstavu o tom, čo ma pri Ride 4 jednoducho odradilo od ďalšieho hrania.

Zhrnutie

Skúsení hráči, čo série Ride a MotoGP už poznajú, sa budú cítiť ako doma, no noví hráči by si mali dávať pozor. Ride 4 nie je oddychová hra, ktorú naštartujete po príchode domov zo školy či práce, aby ste si užili trochu relaxu. Ride 4 je obt'ažná, miestami frustrujúca záležitosť, ktorej hlavným konkurentom je polroka starší titul od toho istého štúdia. Samozrejme, pokiaľ trpíte naozaj obrovskou láskou k pekným motorkám v spojení s masochistickými sklonmi, potom sa možno Ride 4 stane vašou srdcovkou.

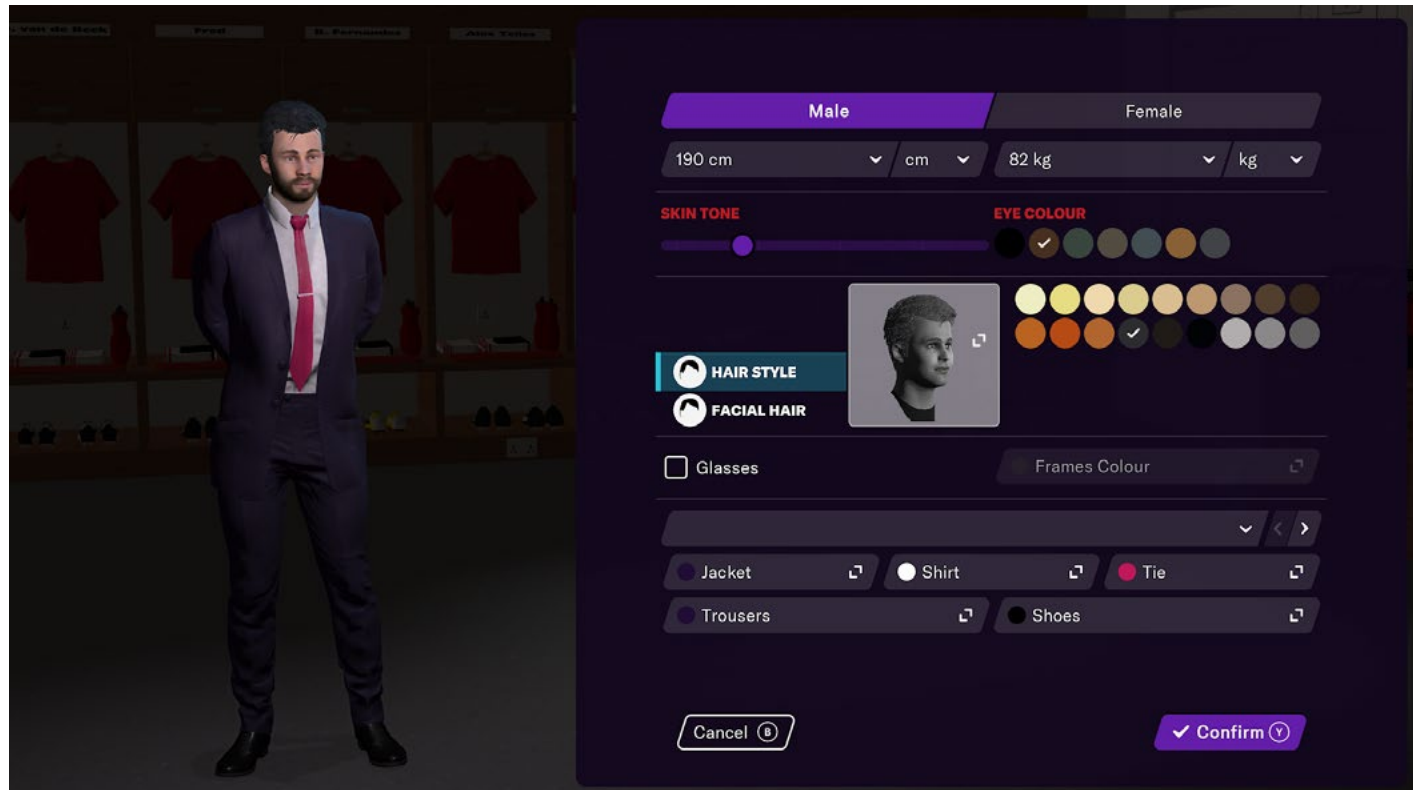
Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
závod	Milestone S.r.l.	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+obstojná kariéra	- samovražedné A.I.	
+dobre spracované trate	- slabý tutoriál	
+bohatá ponuka motoriek	- strmá krivka obt'aznosti	
+dynamické počasie	- bezvýznamný tuning	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA XBOX SERIES X

Football Manager 2021 Xbox Edition

NÁVRAT FUTBALOVÉHO KRÁĽA NA KONZOLY



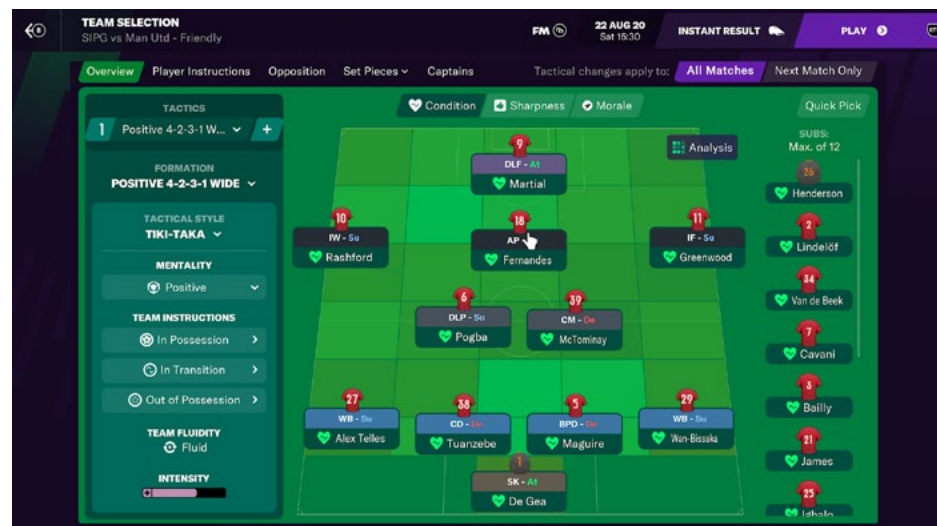
Športové hry majú svoj domov predovšetkým na konzolách a hoci mnohé z nich vychádzajú aj na PC, často sa tieto verzie ocitnú na druhej koľaji, vid' fakt, že NBA 2K21 ani FIFA 21 nedostali next-gen vylepšenia aj na stolných počítačoch. Existuje jedna výnimka. Séria, ktorej domovom bolo dlhé roky PC - Football Manager. To sa však ročníkom 2021 mení a my sme sa pozreli na zúbky Xbox verzii tohto (minimálne v Spojenom kráľovstve) neskutočne populárneho titulu.

Hneď na začiatku sklame majiteľov PS4 alebo PS5. Na mašinkách od Sony si totiž nezamaniažujete. Ako pred pár mesiacmi uviedol na Twitteri Miles Jacobsen, šéf štúdia Sports Interactive, ktoré za sériou stojí, Sony im neposkytlo dev-kit, naopak, tím Xboxu ich o návrat prosil roky a ešte bol aj nápomocný. Najlepšie z toho nakoniec aj tak vyšli hráči na PC, keďže Football Manager 2021 Xbox Edition je Play Anywhere, čo znamená, že si ju môžete zahrat ako

na konzole, tak aj na PC. A nebudem vám klamať, aj som to pre dobro mojich nervov mal zo začiatku chuť urobiť.

Ale pod'me pekne poporiadku. Ak neviete, o čo v takomto štýle hier ide, základy nie sú žiadna raketová veda.

Vytvoríte si vlastného manažera, vyberiete si konkrétny tím, ktorého sa chopíte a hor sa do toho. Na vašich pleciach je v podstate všetko, čo sa týka riadenia futbalového klubu po športovej stránke. Staráte sa o tréning hráčov, nakupujete ich, predávate, skladáte

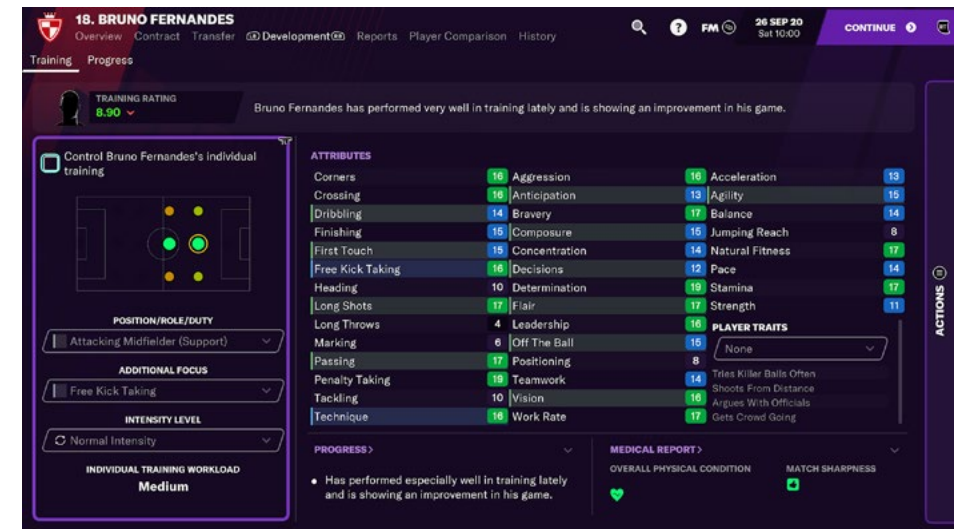


základnú zostavu, vyberáte taktiku, rozprávate sa s médiami, dávate pozor na mladých hráčov, a samozrejme, manažujete aj zápasy, do ktorých však, na rozdiel od série FIFA, zasiahnuť nemôžete. A ak by sa vám toho zdalo veľa, niektoré z úloh môžete delegovať aj na vášho asistenta, čo znamená, že sa o ne postará umelá inteligencia.

Aké je to na konzolách?

Základy by sme teda mali. Čo sa týka konzolovej verzie hry, z veľkej časti je podobná tej na PC. Na úvod vás privíta obrazovka, z ktorej spočiatku nebudete tušiť žiadnu kulehu. Vytvoríte si teda manažera, vyberáte si ligy... a zrazu máte limit desať líg na next-gen a PC a päť na Xbox One. V mojom prípade nasledovalo prvé prižmúrenie očí, že tu niečo nehrá, a veru tak, je to pravda. V prípade konzolového FM totiž ide o akúsi pozmenenú verziu pre tablety (Touch), ktorú hráči dostávajú každý rok zadarmo k ich PC verzii. Samozrejme, nejde o nejaký mobilný free-to-play variant – aj táto verzia je poriadne prepracovaná, len sa s tou hlavnou nemôže až tak rovnať.

Hlavným kameňom úrazu je ovládanie. To je, prosím pekne, aj napriek všetkým snahám vývojárov neintuitívne a iritujúce.

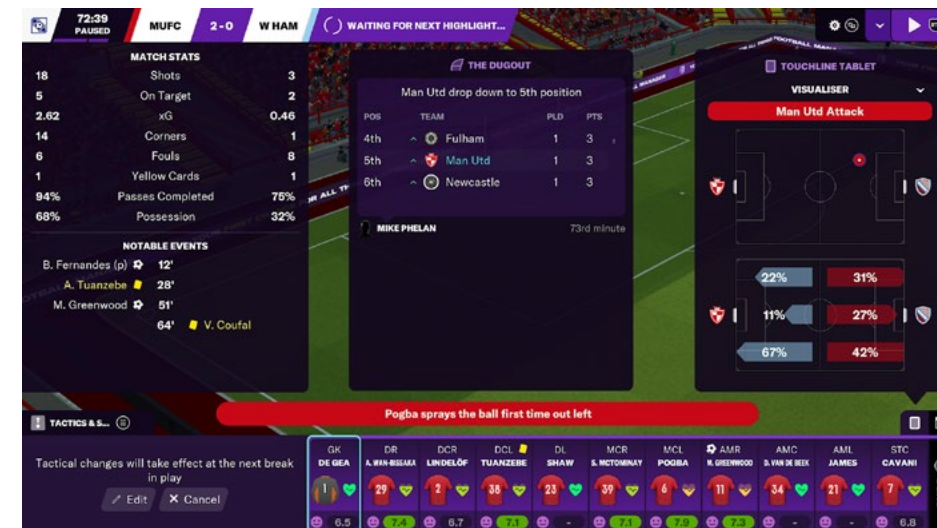


Pamätám si, ako som pred rokom recenzoval konzolovú verziu Civilization VI, ktorá ma bavila, mal som však rovnaké výhrady. Zvyknete si, gamepad sa však v prípade takýchto titulov myške a klávesnici nikdy nevyrovná. Áno, možnosť vychutnať si futbalového manažera v pohodlí gauča rozhodne nie je zlá, čo však z toho, keď polovicu času strávite tým, že sa pomaly budete pokúšať prepnúť do ďalšej časti hry. Obrazovka je v podstate rozdelená na akési bloky, medzi ktorými sa presúvate ľavou páčkou, pričom d-padom si vyberáte

konkrétnejšie. Podržaním ľavej páčky si môžete zapnúť kurzor, pohyb s ním je však ťažkopádny. Dá sa na to zvyknúť, ale keď som si hru na porovnanie zapol na počítači, vďaka spomínanej kombinácii myšky a klávesnice bol zážitok neporovnateľne dynamickejší a pohodlnejší. Celkovo je ťažkopádnejšie celé používateľské prostredie – napríklad výber hráčov do zostavy či určovanie ich úloh by mohlo byť intuitívnejšie.

Starý dobrý Football Manager

Ak sa však cez to prenesiete, v konečnom dôsledku stále ide o skvelú zábavu. Hrateľnostne je to v jadre ten starý dobrý Football Manager, ktorý vás pokojne pohltí na dlhé hodiny. Ten Football Manager, pri ktorom si poviete, že ešte jeden zápas a pôjdem spať... ešte štvrt'finále pohára a končím... dobre, už len tuto nastavím tréningy, tohto hráča dám skautovať a vypínam... No, nevypnete to. Mechanizmy sú totiž rovnaké a stále rovnaký je aj ten úžasný pocit, keď vyhráte ligu, Ligu majstrov, prípadne aj to veľké derby proti hlučnému susedovi. FM 2021 Xbox Edition môže byť vhodnou voľbou pre ľudí, ktorí nemajú až tak veľa času, stále sa však chcú ponoriť do vôd šéfovania futbalovým



ENGLISH PREMIER DIVISION										
Profile Season Preview Stages Past Positions Rules										
STAGES League Table Overall										
POS	INF	TEAM	PLD	WON	DN	LST	FOR	AG	GD	PTS
1st		Man City	4	4	0	0	11	2	9	12
2nd		Tottenham	4	4	0	0	8	3	5	12
3rd		Fulham	4	3	1	0	11	5	6	10
4th		Man Utd	4	3	0	1	9	3	6	9
5th		Aston Villa	4	3	0	1	10	7	3	9
6th		Southampton	4	3	0	1	7	7	0	9
7th		Arsenal	4	2	1	1	7	2	5	7
8th		Everton	4	2	1	1	7	4	3	7
9th		Chelsea	4	2	1	1	6	9	-3	7
10th		Liverpool	4	2	0	2	8	3	5	6
11th		West Brom	4	1	1	2	5	5	0	4
12th		West Ham	4	1	1	2	5	5	0	4
13th		Wolves	4	1	1	2	4	6	-2	4
14th		Leicester	4	0	3	1	4	6	-2	3
15th		Sheff Utd	4	0	3	1	3	3	-2	3
16th		Leeds	4	1	0	3	5	13	-8	3
17th		Newcastle	4	0	1	3	5	9	-4	1
18th		Crystal Palace	4	0	1	3	3	9	-6	1

klubom a manažérsky mód vo FIFE im pripadá príliš arkádový a jednoduchý.

Aby som to upresnil - aj napriek predchádzajúcim vyjadreniam o tom, že ide o trochu zjednodušenú verziu, FM 2021 Xbox Edition je stále poriadne komplexným titulom. Množstvo dát, ktoré na vás vybafne, vás možno na začiatku omráči, ak sa však do futbalu aspoň trochu vyznáte, radi rozmýšľate a chcete sa učiť, čoskoro sa do toho ponoríte. Všetelijaké analýzy vám totiž môžu iba pomôcť, nepotrvá dlho a možno aj vy sa začnete meniť na nového Josého Mourinha. K tomu všetkému treba pripočítať viacero módov. Okrem klasiky je tu online kariéra s kamarátmi, fantasy draft, možnosť vytvoriť si vlastný klub či rôzne historické výzvy - o zábavu takto máte na týždne postarané.

Na zápasy sa opäť celkom dobre pozerá. Neočakávajte grafické orgie, o tie tu nikdy nešlo, ale 3D engine je relatívne obstojný, hoci by si už zaslúžil vylepšenie, najmä keď sa pozriem na next-gen verziu FIFA 21. Taktiež sa

vyskytnú veci, pri ktorých som pozdvihol obočie. V prvom rade sa mi zdá, že sa kope priveľa penáľt. Je pravda, že som si vybral Manchester United (haha), ale osem pokutových kopov za prvých päť zápasov je celkom dost'. Hráči taktiež občas prihrávajú či vystrelia spôsobom, ktorý je robotický a nerealistický. Navyše, umelá inteligencia sa občas nezaprie a postará sa o skvostný kúsok. Už v tret'om zápase sezóny David De Gea, jeden z najlepších brankárov na svete, vykopol loptu tak, že sa od jeho spoluhráča odrazila do vlastnej brány. V 91. minúte. Za stavu 0:0. Proti Chelsea. Nuž.

Nechce sa vám to sledovať? Tak to preskočte

Ak ste veteráni série, možno vás prekvapia aj chýbajúce rozhovory s hráčmi pred zápasom, cez polčasovú prestávku a po zápase - je to tak, k dispozícii je iba motivácia prostredníctvom krátkych pokrikov počas duelu. Nedočkali sme sa ani rozhovorov medzi štyrmi očami, kde by ste svojim zverencom mohli prehovoriť



do duše aj mimo futbalových zápolení. Potešujúcou zmenou však je možnosť delegovať vedenie zápasu na vašich asistentov, ktorým navyše prikázať plán. Majú sa pokúsiť hrať to na istotu v podobe remízy, alebo treba do zápasu nabehnúť ako veľká voda a skúsiť čo najrýchlejšie strelit' gól, aby následne zaparkovali autobus a čakali na protiútoky? Možností je veľa, vy to všetko iba nastavíte a o pár sekúnd uvidíte výsledok. Priznám sa, túto možnosť som párkrát využil, najmä pri stretnutiach s poslednými tímami v tabuľke a väčšinou to dopadlo tak, ako som si prial.

Čo sa týka technickej stránky, tam sa sťazovať nemôžem. FM fičí na Xbox Series X svižne, načítava sa rýchlo, simulácia jednotlivých dní tiež netrvá dlho a počas hrania som sa nestretol ani so žiadnymi bugmi či padaniami. Jedinou malo výčitkou je už spomínané množstvo líg (5 na old-gen, 10 na next-gen), v ktorých si môžete počas jednej kariéry zatrénovať, hoci počet licencií je opäť gigantický. Na záver však pridám ešte jeden odkaz pre Sports Interactive. Prosím vás, tie mikrotransakcie majú čo znamenať? Hra vám v správach, ktoré dostávate od členov tímu či médií, pravidelne ponúka predmety, ktoré napríklad v momente vyliečia zraneného hráča. Samozrejme, zakúpiť si ich môžete za reálne peniaze. Toto je koncept, ktorý horko ťažko akceptujeme vo free-to-play kúskoch, nie v normálnych AAA tituloch!

Záver

Xboxová edícia jednej z najznámejších športových sérií je v podstate slušne prekopaná Touch verzia. Ak sa chcete poriadne ponoriť do riadenia futbalových tímov, možno by bolo lepšie trochu si priplatiť a siahnúť po počítačovej verzii. Ani Football Manager 2021 Xbox Edition však nie je zlý a ak chcete o čosi rýchlejší, no stále komplexný a poriadne zábavný zážitok, rozhodne vás nesklame. Aj tá cena (40 eur) je o čosi priaznivejšia.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Futbalový man.	Sports Interactive	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Poriadne návykové	- Ovládanie vás bude iritovať	
+ V jadre je to stále starý dobrý Football Manager	- Oproti „veľkej verzii“ je to ochudobnené o pár možností	
+ Dynamickejšia hrateľnosť	- Mikrotransakcie	
HODNOTENIE:		★★★★☆

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



Demon's Souls

LEGENDA, KTORÁ TO VŠETKO ZAČALA, JE SPÄŤ A VYLEPŠENÁ AKO NIKDY PREDTÝM!



Väčšina hráčov určite pozná sériu Dark Souls, no nie úplne každý vie, že to celé začala Playstation exkluzivita Demon's Souls, ktorú taktiež väčšina hráčov považuje za to „pravé orechové“. S vydaním PS5 si Sony pre svojich hráčov pripravilo veľké prekvapenie v podaní úplného remaku originálnej hry. Žiaden remaster. Máte sa načo tešiť!.

Myslím, že po videní prvého tease videa ešte niekedy pred viac ako rokom bolo každému jasné, že toto nebude žiaden béčkový remaster. To, čo štúdio Bluepoint ukázalo, malo všetky črty originálu, veteráni spoznali známe lokality, no v štýle a prevedení, o akom ani nesnívali. Toto je jednoznačne jeden z najlepších remakov (ak nie najlepší), ktoré kedy uzreli svetlo herného sveta.

Na začiatok nie zlé, nemyslíte? Pod'me však pekne po poriadku. Po naštartovaní hry na novej PS5 vás



čaká milé prekvapenie v podobe úplne nového vytvárania postavy s množstvom možností a kombinácií. Ešte ste ani nezačali hrať a strávite hodinu s úplne novým mechanizmom remakovaného titulu. Jeden z najlepších pocitov však

bol, keď ste potvrdili vytvorenie svojej postavy a v podstate ste si ani nestihli prečítať tip na nahrávacej obrazovke. Nová PS5 disponuje naozaj skvelým SSD diskom a loadingy sú tak doslova totožné s mihnutím oka. A to ako počas

singleplayeru, tak aj multiplayeru. To bolo naozaj niečo, pri čom som si pripadal až čudne a musel som si chvíľu zvykať. Na dobré sa však zvyká ľahko.

Myslím si však, že to, čo uvidíte po načítaní hry, je to najpodstatnejšie. Nový Demon's Souls proste vyzerá skvostne. Kvôli PS5 som si kupoval aj nový televízor a musím povedať, že už len kvôli tomuto zážitku, keď som sa ocitol v úvodnej lokalite, to stálo za to. Nostalgia starých prostredí v kombinácii s úžasným grafickým prevedením remaku je proste neskutočná. Graficky, atmosféricky, beží to nádherne plynulo, no a, samozrejme, hra vás dlho nenechá čakať na vaše prvé „YOU DIED“.

Skvostné a grafické prevedenie, pri ktorom sa cítite ako v úplne novej a inej hre a ako keby ste ju hrali prvýkrát, ale nie je to jediné, čo táto verzia prináša nové. Vývojári nechceli urobiť tento titul ako cez kopirák, len v novom šate. Pre skalných veteránov, ale aj pre nových hráčov si pripravili aj iné prekvapenia. V podstate v každom leveli je buď zmenených, alebo rovno nových vždy zopár drobností, ktoré potešia ľudí, ktorí si už originálom prešli a majú tak nový dôvod, prečo si preskúmavanie užívať nanovo, ako keby to bolo po prvýkrát. Do hry sa dokonca dostalo aj zopár nových kusov výbavy – brnenia, zbrane, prstene. Taktiež nemôžem vynechať, ako skvele vyzerajú nové animácie mágie.

Na úplných veteránov a ľudí, čo poznajú všetky zákutia naspamäť, čaká ešte jedna novinka – tzv. Fractured mód. Ten sa postará o to, aby sa aj najskalnejší fanúšikovia cítili, akoby Demon's Souls znovu skúšali prvýkrát, resp. aspoň s obmenou. Celý svet totiž obráti



zrkadlovo. A čo bolo teda vpravo, bude vľavo a opačne. Môže sa to zdať ako malá zmena, no pri množstve uličiek, zákutí, rebríkov, skratiek a skrytých nepriateľov za každou možnou prekážkou to je radikálna zmena. Ako bonus hraním tejto verzie získavate špeciálne mince, ktoré, ako hráči zistili, otvárajú tajné dvere a úplne novú časť paláca Boletarian, kde sa ukrýva nový a skvele vyzerajúci set brnenia.

A čo technická stránka? Spomenul som už grafiku a to, že Demon's Souls vyzerá naozaj neskutočne dobre. To, že to celé beží krásne plynulo pri 60 FPS, je skvelý bonus, hlavne v titule, kde vaše reakcie a ich odozva znamenajú rozdiel medzi úspechom alebo 168. tisícou hláškou „You Died“ cez celý televízor.

Demon's Souls hrám už druhýkrát a môžem s pokojom povedať, že okrem asi dvoch prípadov spadnutia (keď som bol naspäť v hre do 30 sekúnd vďaka

rýchlym načítavacím časom) som nenarazil na žiaden bug ani iný technický problém, ktorý by stál za zmienku.

Hľadám jediná vec, ktorá nie je ani tak problémom ako skôr otravou, je, že v jednej z lokalít vývojári zabudli na jednu nepreskočiteľnú animáciu, ktorá bola zámerne dlhá z dôvodu načítania druhého multiplayerového hráča do vášho sveta, čo na PS3 trvalo podstatne dlhšie, no teraz je to už nepotrebné. Ide tak skôr o úsmevné pozabudnutie na starú dobu.

Hodnotenie

Myslím si, že toto zhrnutie bude jedno z najjednoduchších v mojom živote. Oplatí sa remake Demon's Souls na PS5? Odpoveď je jednoznačne áno. No iba ak si trúfate na to, aký je ťažký, a ste fanúšik Souls hier a ich obťažnosti.

Ak spĺňate tieto kritéria, nie je na čo čakať. Lepší Souls titul ste ešte nevideli a pravdepodobne tak skoro ani neuvidíte. Či graficky, hrateľnostne alebo technicky, nový Demon's Souls ponúka všetko, čo slúbil, ukázal a oveľa viac. Ako pre skalných veteránov, tak pre nováčikov. Vidíme sa v Boletarii!

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Bluepoint Games	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ naozajstný remake	- hádam len cena	
+ úžasná grafika		
+ plynulosť		
+ nové mechanizmy a prekvapenia		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

The Pathless

KADIAL' TO VLASTNE MÁM ÍŠŤ?



Vo videohernom svete sa, našť'astie, netočí všetko len okolo AAA titulov od svetoznámych spoločností, hoci je pravda, že Giant Squid nie sú na trhu žiadni nováčikovia. V roku 2016 nám predstavili pekný oddychový titul ABZŮ, pričom tentoraz nechali vodu vodou a premiestnili sa na súš v krásnej artovke The Pathless.



tomto roku (už si nepamätám, ktorá to presne bola). Hned' som si ju dal do hl'adáčka a šéfredaktora som doslova prosíkal o recenziu... okej, klamem, napísal mi sám, či by som to nespravil, pamäť mám niekedy ako zlatá rybka a úplne som zabudol, kedy tento titul vychádza. Našť'astie, Dominik si asi pamätal, čo som rozprával na podcaste po akcii Sony a tak ma zachránil.

Dostal som na výber, ktorú verziu by som chcel, keďže titul vyšiel na PS4 aj na PS5. Povedal som, že počkáme na 19.11. Presne tak, takúto náročnú hru nebudem hrať na PS4 Pro, chcem 4K 60FPS! Žartujem, určite aj PS4 zvládne tento titul na výbornú.

Na PS5 vo vizuále asi nebude absolútne žiadny rozdiel, môžem však povedať, že mám veľmi rád nové arty a tento titul mi rozhodne sadol. Vizuálne a vlastne aj hrateľnostne mi to trochu



pripomínalo Journey, neberte to však ako mínus, lebo Journey mám rád.

Tieto hry beriem ako príjemné oddychovky. Keďže predtým som hral kúsky ako Spider-Man: Miles Morales a Ghost of Tsushima, bol som aj rád za príjemnú atmosféru, ktorú vo mne projekt The Pathless počas hrania vyvolával.

Zaujímavé mechanizmy pohybu sú niečo, na čo som si však musel chvíľu zvykať. Pokiaľ sa teda nechcete po obrovských lesoch, lúkach a horách túlať pomalou chôdzou, musíte vytiahnuť luk, jedinou zbraň, ktorú máte, a strieľať ním do červených „diamantov“, aby ste si doplnili energiu a mohli tak bežať po tom, čo vás to „nakopne“. Autori, našť'astie, mysleli na plynulosť hry a nezaťažujú vás mierením do jednotlivých diamantov, ale tlačidlom R2 a jeho podržaním automaticky zamierite na najbližší a stačí počkať, kým sa naplní logo, že je zamierené, a tlačidlo pustiť. To vás vystrelí dopredu a naberie vám energiu na malú chvíľu.

Chce to trochu málo praxe a po mape budete lietať ako démon, ktorý mešká na nočnú. Pokiaľ ste však majstrami do chvíľ'nosti, viete vystreliť na diamant, hoci sa naplní len do polovice, čo vám dodá ešte viac energie. Zvládnuť toto je alfou a omegou hry, ak ju chcete prejsť za menej ako kvadrilión hodín.

Taktiež sa pripravte na logické hádanky a puzzle, a to individuálne alebo s ďalšou neodmysliteľnou súčasťou vášho pohybu – vtákom orlovitého typu (presný druh neviem špecifikovať, volajme ho vták), ktorého môžete aj upgradovať, ak nazbierate dost' zlatých kosoštvorcov.

Vták vám pomôže pri premiestňovaní ťažkých predmetoch pri týchto hádankách a zároveň vám pomôže kĺzať sa vzduchom či dokonca vyniesť sa na miesta, kam by ste sa inak nedostali. A načo sa tam vlastne chcete dostať? Svet totiž ovládli zlé sily a je len na vás, aby ste ich zastavili. Novinka, že?



V každom prípade, nič zlé na tom nie je, raz za čas byť hrdina, lenže kde a ako začať? Tu The Pathless ukazuje, prečo sa volá tak, ako sa volá. Neobsahuje totiž žiadnu mapu a jediný navigátor bude špeciálne videnie, ktoré, našť'astie, dostanete hneď v úvode. Potom už je len na vás, aby ste našli cestu a spôsob, ako zo sveta vyhnat' zlo.

Nebola by to správna hra, ak by tu neboli súboje s bossmi. Tie majú dve roviny – prvou je dobehnúť ich a druhou zlikvidovať ich, ako inak, lukom. Boj nie je ťažký, chce to len prax v strieľaní, no kým sa k prvému dostanete, budete to mať viac-menej v malíčku.

Tým, že neviete kam a čo skôr, vás titul núti skúmať okolie seba. Narazíte tak na rôzne zaujímavosti vrátane príbehov a rôznych rozprávání o svete okolo vás. Nikto vás nevedie za ručičku, ani nezakazuje nikam ísť, všetko je len na vás, aby ste zvážili, či sa tam viete dostať a ak nie, čo musíte urobiť, aby ste to dokázali. To vás udrží pri hraní oveľa dlhšie, ako keby ste mali všade indikátory, a zároveň to robí hru jedinečnou. Počas celého hrania som nenarazil na žiadne problémy, resp. že by mi niečo nešlo alebo bolo pokazené. The Pathless je aj výborne odladená, teda aspoň na PS5,

hoci je pravda, že keby sa pri tomto zapotila, tak chcem späť svoje peniaze. Chcem tým teda povedať, že jediná vec, čo vás limituje od dokončenia príbehu, ste vy sami a vaša šikovnosť, hoci musím priznať, že oproti novému Crashovi je v tomto prípade zvládnutie mechanizmov prechádzka ružovou záhradou.

Verdikt

The Pathless je veľmi zaujímavá artovka, ktorá by nemala ujsť vašej pozornosti. Pokiaľ sa viete odpútať od konvenčných hier a hľadáte niečo, čo zamestná váš mozog a zabaví vaše ruky pri nacvičovaní nových mechanizmov, ste na správnom mieste.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Adventúra	Výrobca: Giant Squid	Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ príbeh		- pracovanie pohybu nemusí sadnúť každém
+ vizuál/art		
+ zaujímavé mechanizmy		
+ súboje s bossmi		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Sackboy: A Big Adventure

NÁVYKOVÁ A ROZTOMILÁ SKÁKAČKA



Hoci sa spočiatku zdalo, že mi Sackboy neponúkne nič nové, opak bol pravdou. Ak zahodíte predsudky, získate skvelú zábavu pre celú rodinu. Pod'me sa pozrieť, ako dopadol jeden z launch titulov pre PlayStation 5.

V prvom rade však musím spresniť formalku „launch titul pre PlayStation 5“. Najskôr sa zdalo, že spoločnosť Sony zaradí Sackboy: A Big Adventure do čistého launch portfólia novej generácie svojej PlayStation, no nakoniec sme sa dočkali aj portu pre majiteľ'ov konzol PS4. A ak mám byť úprimný, tento krok v zásade chápem a hre to nijak neuškodilo, skôr prospelo.

Vráť'me sa však k samotnému titulu. Po spustení Sackboy: A Big Adventure na PlayStation 5 ma príjemne prekvapila rýchlosť načítavania a takmer okamžite som sa ocitol v hre. Už na prvý pohľad nám pripomína dôverne známy

PlayStation kúsok Little Big Planet a Sackboy by mohol byť bez akýchkoľvek pochyb jeho ďalším pokračovaním.

Osekaná verzia Little Big Planet

Zásadným rozdielom medzi Sackboy: A Big Adventure a spomínanou sériou Little Big Planet je absencia akýchkoľvek budovateľ'ských prvkov, pričom titul sa striktne zameriava na príbehovú kampaň.

V konečnom dôsledku tak získavame čistokrvnú skákačku, ktorú síce zaradíte medzi ďalšie podobne ladené kúsky, ale svojou roztomilou atmosférou na ňu určite len tak nezabudnete.

Veľkým prínosom je presun do plnohodnotného 3D prostredia, čo znamená, že konečne môžete kamerou krúžiť okolo postavy a získať tak lepší pohľad na okolitý svet. Veľmi

oceňujem striktne ladený postup, ktorý je jednoduchý na pochopenie, a celkom určite poteší možnosť ľubovoľne sa pohybovať medzi už prejdеныmi úrovňami, čo zas poteší zberačov všetkých zabudnutých bonusov.

Pohodlné ovládanie

Spomínaný presun do plnohodnotného 3D prostredia v sebe ukrýva prekvapivo pohodlné ovládanie a hlavne kameru, ktorá vás nebude obmedzovať vo výhlade. Toto je rozhodne v podobných hrách veľmi dôležité a Sackboy: A Big Adventure to zvláda na výbornú.

Samotná hra je rozdelená na niekoľko osobitých svetov, ktoré sa prezentujú svojou vlastnou témou. Narazíte na známe prvky v hrateľnosti a nebude chýbať napríklad akčnejšia pasáž, ktorá preverí vaše schopnosti likvidovať nepriateľov rôznymi predmetmi, ale



aj časť, kde vašou jedinou úlohou je šprintovanie do cieľa bez prerušenia.

Mierne ma však prekvapili pomerne krátke pasáže, ktoré síce postupne naberajú na obtiažnosti, no privítal by som dlhšiu návštevu jednotlivých úrovní.

Príbehové klišé

Ani avizovaná príbehová vložka nijak neoslňuje. Ak však túžite pochopiť samotný

príbeh, tak vás celkom určite poteší česká lokalizácia vo forme titulkov.

Dôležitejší je však samotný progres, ktorý sa vás pokúša vtiahnuť do deja, no spôsobom, že vás vyzýva k hľadaniu tajných miestností.

Hoci to samotný príbeh z môjho pohľadu nijak nerozširuje, ale aspoň odmeny v podobe kozmetických doplnkov vedľa potešíť. Mrzí ma však, že samotný



titul neprináša okrem rýchlejšieho načítania pri verzii na PlayStation 5 žiadne ďalšie výhody konzoly novej generácie. Iste, poteší 4K podpora a lepšie zvládnutá haptika, ale to je asi tak všetko. Tým pádom nebude zlou voľbou ani verzia pre PlayStation 4.

Zábavná hra pre viacerých hráčov

Už by sa mohlo zdať, že to má Sackboy zrátané, ale najväčší triumf ešte len prichádza.

Áno, je to kooperačné hranie, ktoré vašu rodinnú zábavu obohatí o ďalšie skvelé zážitky. Vaše príbehové dobrodružstvo vie obohatiť partnerka alebo partner, prípadne deti, ktoré kreslený svet určite ocenia.

Do hry viete pripojiť ďalších troch kamarátov, zatiaľ však len vo forme „gaučového“ hrania. On-line podpora absentuje, ale je v pláne. Ak vám teda vyhovuje takáto forma multiplayeru, určite nebudete sklamaní.

Verdikt

Sackboy: A Big Adventure je možno priamočiara skákačka, ktorá nevybočuje zo zavedených štandardov, ale ponúka príjemnú porciu zábavy pre celú rodinu – a to aj vďaka zábavnému gaučovému multiplayeru.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: plošinovka	Výrobca: Sumo Digital	Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ priamočiara a zábavná skákačka	- pomerene krátke - nepovinné úlohy sú skôr povinnosťou	
+ návykové gaučové hranie	- príbeh je len akousi frázou	
+ česká lokalizácia		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Sam & Max Save the World

RECENZIA VYLEPŠENEJ VERZIE PRIEMERNEJ ADVENTÚRY



Ach, do mäkučkej sladučkej vianočky zamorenej odpornými vyschnutými hrozienkami, to je mi teda dvojica! Obézny hovoriaci pes s obsesiou komentovať všetko suchým anglickým humorom Sam a po násilí bažiaci zajac s ostrou povahou a ešte ostrejšími zubami Max. Bizarnejšiu kombináciu bystrého uvažovania a prostého násilníkeho puďu ste rozhodne nevideli. A títo tu sú, prosím pekne, vyšetrovatelia! Síce len na voľnej nohe, no ak je treba, vždy vezmú opraty spravodlivosti do vlastných rúk a zlosynov po zásluhe potrestajú. Čo na tom, že pri tom sami často porušia zákon.

Sam a Max prichádzajú po 14 rokoch opäť zachraňovať svet a opäť je to také schematické a priamočiare ako predtým. Len s vyleštenejším vizuálom, vďaka ktorému sa titul môže konečne z plných plúc nadýchnuť a žiť. Najväčší rozdiel robí hlavne nasvietenie, ktoré vďaka moderným metódam dodáva

hre peknú hĺbku a život a prostredie krásne rozjasňuje. Tento remaster taktiež obsahuje mnoho zmenených textúr, samozrejme, aj vyššie rozlíšenie a v neposlednom rade i viac či menej očividné premodelovanie niektorých postáv, čo si okamžite všimnete napríklad pri šibnutej Sybile. O hre sa však nedá povedať, že by vyzerala krásne, to vôbec nie. Len je vďaka niekoľkým zásahom tvorcov farebnejšia a živšia.

Pôvodnú hru Sam & Max Save the World malo na svedomí dnes už neexistujúce štúdio Telltale, ktoré práve ňou započalo svoj štýl hier vydávaných po epizódach. Na rozdiel od jeho posledných kusov sa tento ešte dal považovať za adventúru / point-and-click adventúru, preto teda sem-tam od hráčov vyžaduje aj trocha nekonvenčné premýšľanie, aby sa posunuli vpred (Ako získať 10 000 dolárov? Zastavte auto pod zámkou rozbitých svetiel a uložte vodičovi pokutu

vo výške 10 000 dolárov) a taktiež aj zbieranie vecí do inventára, aby ste ich neskôr použili na správnom mieste (hra sa v tomto, našťastie, drží pri zemi a používanie predmetov má logický základ).

Sam & Max Save the World obsahuje celkovo 6 epizód nabitých niekedy viac a niekedy menej fungujúcim humorom a hrateľnosťou, ktorej schéma sa v každej epizóde opakuje.

Začiatok sa odohráva vždy v kancelárii; vždy sa tu nachádza jeden „žákys“, na ktorý potrebujete stále zvyšujúce sa množstvo peňazí - 10 tisíc, 1 milión, 10 miliónov, a podobne. Tie vždy získate netradičným spôsobom; vždy si za tie peniaze kúpite potrebnú vec v tom istom obchode od toho istého obchodníka; vždy pri vyšetrovaní zohrá svoju úlohu neustále povolania meniaci Sybila; vždy sa záver epizódy odohráva v jednej miestnosti, kde sa pár t'ahmi zbavíte

zloducha. Po prvýkrát je to zaujímavé, druhýkrát je to ešte celkom fajn, hoci už začnete niečo tušiť, no tretíkrát už zistíte, že na tomto princípe je asi postavená celá hra a štvrtýkrát si to už potvrdíte. A tak ďalej.

Epizódy nie sú dlhé a ich dĺžka sa skracaie úmerne k počtu už prejdenných epizód. Myslím to tak, že čím viac ich máte za sebou, tým lepšie viete odhaliť ich schému, čím sa limituje bezcieľne blúdenie prostredím. Popri neustále sa opakujúcich prostrediach, ako sú detektívna kancelária, ulica pred ich kanceláriou, obchod, v ktorom si kupujete primitívne veci za hriešne peniaze, či kancelária Sybily, sa v každej časti objaví tak v priemere štyri až päť nových scén nevelkých rozmerov. Celé to pôsobí dosť komorne, čo na jednu stranu vítam, no v ponímaní opakujúcej sa schémy jednotlivých epizód to začne pripadať stereotypne.

Úprimne na seba nažalujem, že vlastne ani neviem, čo mám o tejto hre písať viac. Možno to, že sa mi páčil princíp príbehu, keďže hoci každá z častí má svoj vlastný príbeh a svoje vlastné originálne postavy, všetky spája jeden motív, zvlášťne hypnotizujúce hračky, vďaka čomu nadobudnete pocit, že vo vzduchu sa deje niečo veľké, len zatiaľ na to ešte nemáte dosah a musíte sa k tomu dopracovať odhaľovaním menších káz.

Titul môžete hrať klasickým klikacím spôsobom, prípadne normálne šípkami ako nejaký 3D kusok, len s tým rozdielom, že používa statické, respektíve automaticky sa pohybujúce kamery sledujúce vašu postavu. Hrateľnosť sama o sebe nie je veľmi pamätihodná a prostredia neobsahujú ani toľko



interaktívnych predmetov, ktoré by do nej aktívne vstupovali. Na druhej strane je tu zase veľa predmetov, na ktoré kliknete a Sam vám niečo potom povie. Skôr sa vám do hlavy zarýje hláškovanie oboch (anti) hrdinov, ktorým nie je nič sväté (hlavne Maxovi), ktorí nenechajú na nikom ani nitku suchú a metódy, ktorými obaja pracujú - myš, ktorá im ukradla telefón, týrajú tým, že ju držia cez okno s hrozbou, že ju hodia dole, ak im telefón nedá. Keď im však ten telefón nakoniec dá, tak ju na chodník z druhého poschodia aj tak hodia.

Čo je horšie, tvorcov musím pokarhať za cenzúru. Priznám sa, že sám som na to neprišiel, predsa len sú to už nejaké tie roky, no štebotalo sa, že štúdio upravilo pár dialógov kontroverzného rázu tak, aby viac pasovali tejto politicko, genderovo a bohvie ešte ako neutrálnej dobe, čo sa nakoniec aj potvrdilo.

Sam & Max Save the World nie je oproti originálu až tak štipľavá hra, ak ste však pôvodný titul nikdy nehrali,

vôbec si to nevšimnete. Tiež by som sa chcel pozastaviť nad úrovňou českého prekladu, u ktorého je ako Maxove zuby jasné, že prekladateľ dostal na stôl len surový text bez bližšieho kontextu. Objavujú sa tu totiž také perly, ako keď Sam povie „no dice“ ako konštatovanie, že v koši telefón nenašiel, pričom je to preložené doslovne ako „žiadne kostky“.

Tá anglická fráza, samozrejme, znamená niečo ako „smola“ alebo „nemám šťastie“. Humorná bola taktiež situácia, keď Samovi povedal herný automat „You are on fire!“ po tom, čo mu padli tri rovnaké znaky. V tomto kontexte to, prirodzene, znamená „Tebe to ale sype!“, no preložené je to ako „Hoříš!“.

Priznám sa, že veľmi nechápem zmysel tohto vylepšeného znovuvydania (pôvodný podtitul Remastered sa nakoniec do názvu ani nedostal).

Ako adventúra je to hra vcelku priemerná, graficky to ani teraz nie je žiaden zázrak a hra namiesto toho, aby po tých dlhých rokoch priniesla do originálu niečo nové, z toho originálu, paradoxne, ešte berie. Suchý humor, našťastie (zväčša), stále funguje, no schematickosť hrateľnosti začne po čase unavovať.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
point-and-click	Skunkape Games	Skunkape Games
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Sam a Max sú skvelá dvojica	- schematická hrateľnosť	
+ agresívny čierny humor	- úsmevný český preklad	
+ hravý a farebný art štýl	- cenzúra	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Pikmin 3 Deluxe

HEY!



Hovorte si, čo chcete, avšak aj napriek faktu, ako bola konzola Nintendo GameCube v zásade komerčne neúspešná, nechala na svojom výkonnom železe vzniknúť hromadu dnes už ikonických sérií. Jednou z nich je aj originálna značka Pikmin, ktorou sa v roku 2001 opäť a jasne definovala schopnosť koncernu Nintendo zahltiť trh niečím nevídaným a maximálne jedinečným. Toho času v produkcii hviezdneho mentora všetkých japonských dizajnérov, Šigeruho Miyamota, vznikol príbeh o roztomilých tvoroch, tzv. Pikminoch, ktorí pomáhajú stroskotanému vesmírnemu dobrodruhovi poskladať jeho rozpadnutú raketu a vrátiť sa späť domov. Konceptom sa sérii Pikmin dá priradiť označenie real-time stratégie, hoci v tomto prípade opäť platí a vlastne vždy platilo, že Nintendo sa nechce nechať škatuľkovať a strkať do jedného nudného šuplíka. Preto berte uvedený

žáner len ako odrazový mostík pre niečo s ovel'a širším, ale stále poriadne hravým presahom. Dnes, v roku 2020, keď by sa ne jeden z nás najradšej nechal vystreliť do vesmíru ako kapitán Olimar, hlavný hrdina celej tejto IP, nám Nintendo prináša port tretej časti tejto série na ich aktuálny a stále populárny systém Nintendo Switch. Čo všetko táto nová Deluxe verzia ponúka a ako sa hra za tých takmer osem rokov od svojho vydania zmenila, to si spoločne rozpovieme na nasledujúcich riadkoch.

Všetky DLC

Tretí diel vyšiel v čase, keď Nintendo prežívalo doteraz poslednú veľkú hardvérovú ranu plnú neúspechu. Toho času totiž Pikmin 3 prišiel ako exkluzivita na WiiU, platformu, o akej možno dnes už menej zasvätení z vás ani len netušia, že niekedy existovala. Opak je však pravdou, a to nás krásne vracia do úvodnej vety

tejto recenzie. Každá jedna konzola – nemusí byť nutne reč len o Nintendo strojoch – nech už bola úspešná alebo nie, dala svetu niečo jedinečné, pričom tam rozhodne spadá aj tretí diel tejto značky. V roku 2013 hra naplno využívala unikátny systém ovládania prostredníctvom separátnej dotykovej obrazovky WiiU, ktorá okrem simulovania mapy umožňovala aj špeciálne využitie pohybových funkcií. Jedinečný, ba až románový prístup k žánru stratégií, ktorý autori skombinovali s čarovným svetom mimozemských bytostí Pikmin, funguje úplne bezproblémovo aj dnes a Nintendo si to plne uvedomuje. Možno aj preto sa port na Switch javí ako nie práve prepracovanou novinkou, ostatne po technickej stránke je badať len minimálne zlepšenie textúr a pridanie niekoľkých efektov na dotvorenie atmosféry – na druhej strane je potešujúce, že hra sa neseká ani v handheld režime a ide celkovo ako po

masle. Vôbec najzásadnejšou novinkou tak ostáva kooperácia podaná formou tradičného rozdelenia jednej obrazovky, kde si však tvorcovia neodpustili pár podivných rozhodnutí. Jedným z nich je spoločná mapa, ktorá po aktivácii zakrýva celú obrazovku a bráni tak vo výhl'ade obom hráčom súčasne. Ďalší problém vidím v zle riešenej interakcii medzi duom hlavných hrdinov, kde jeden stráca kontrolu nad vlastným pohybom len preto, že sa vývojárom nechcelo naprogramovať novú sadu animácií. Aby ste rozumeli, táto značka bola vždy synonymom pre sólovú jazdu, čo v spojení so skúmaním cudzej planéty prinášalo jedinečnú atmosféru, avšak po novom môžete na svoje bádanie prizvať aj druhého hráča alebo využiť čistokrvnú Battle arénu 1 proti 1, čo už môže vo finále spôsobovať isté anomálie, s akými sa Nintendo nechcelo separátne zaoberať.

Žiadny dotyk

Ešte než sa výraznejšie pustím do cieľenej kritiky, je nutné, hlavne pre vás, čo sa z priložených obrázkov nedokážete takpovediac vysomáriť, uviesť princíp hrateľ'nosti na pravú mieru. Hlavná pointa série spočíva vo využívaní niekoľ'kých druhov Pikminov (vodný, elektrický, ohnivý, kamenný a podobne), ktorých si doslova vypestujete na konkrétne účely a následne vediete krajinou ako poslušných vojakov. V praxi to vyzerá tak, že ak narazíte na nejakú fyzickú prekážku, ktorú by hlavný hrdina sám nedokázal odstrániť, stačí jej smerom doslova nahádzať potrebný počet Pikminov a oni už automaticky konajú svoju prácu.

Tento postup sa využíva aj v boji s nebezpečnými živočíchmi, čo mimo iného zahŕňa epické bitky s úžasne nápaditými bossmi. Všetko si v sebe nesie kus čarovnej atmosféry, ktorej pointa tkvie výhradne v samotnej scenérii jednotlivých oblastí planét, po ktorých sa presúvate formou orbity. Máme tu slnečné záhrady, zamrznutú tundu, machom prerastené jaskyne a iné, z nášho bežného života notoricky známe kulisy. V čom je však problém, ak sa na celok pozerám ako na niečo, čo som hral v roku 2013? Zásadne tu absentuje využitie dotykovej obrazovky konzoly Switch, čo je voči skutočnosti, že konzola WiiU sa v spojení s tretím dielom tejto série priamo snažila túto prednosť vyniesť čo najvyššie, dosť veľký problém. Ďalší vlas v polievke spočíva v absencii akejkol'vek online schémy, ktorá by v kombinácii so spomínanou kooperáciou odbúrala



neprakticky riešené rozdelenie jedného obrazu a zároveň by priživila dlhotrvajúcu zábavu v móde Bingo Battle, teda jedného proti jednému. Mimochodom, jediné, čo v tomto smere môžeme považovať za niečo nové, spočíva v online schéme ukladania štatistík, čo je ale chabou náplasťou na produkt predávaný ako AAA novinku súčasnosti.

Ovládanie je uspokojivé

Ovládacia schéma je dozaista slušne rozvrhnutá na všetky dostupné spôsoby Switch konfigurácie (klasika, Joy-Con alebo mix) a páčila sa mi schopnosť zamknúť konkrétny objekt, čo v pôvodnej verzii rozhodne chýbalo, ak by však vývojári chceli priniesť plnohodnotný port, pomocou dotyku by sa komandovanie farebných „cibuliek“ realizovalo oveľa intuitívnejšie, veď koncept stratégií v reálnom čase sa vždy ovládal lepšie len pomocou obyčajného t'ahu prstom. Nechcem však zámerne haniť niečo, čo si to možno až do takej miery nezaslúži, keďže séria Pikmin ostáva v mojich očiach stále jedinečným príkladom pestrých nápadov a zábavnej hrateľ'nosti. Už len to realisticky vyobrazené ovocie, ktoré konkrétne v tomto diely nosia Pikminovia na svojich ramenách, priam dýcha vlastnou osobnosťou. Preto musím autorom trochu napraviť reputáciu, a to potvrdením rozšírenia motivácie v príbehovej kampani.

Po novom tu máme možnosť realizovať sa prostredníctvom úplne nových postranných misií, ktorých je tu viac než dosť a spoločne tak tvoria akúsi modernejšiu fasádu oproti originálu. Nečakajte síce nič komplexné, čo by rozšírilo hlavnú dejovú linku, skôr len také menšie, ale stále zábavné popudy, prečo konať inak v takmer osem rokov starom origináli.

Atmosféra

Na jazyk sa mi tlačí veta o tom, ako to Nintendo posledný rok so svojimi návratmi k starším dielam tak troška fláka, veď si stačí spomenúť na nedávno vydanú a nie práve presvedčivú kolekciu Super Mario 3D All-Stars na Switch. Nebolo by však vôbec fér skončiť práve tento text na čisto negatívnej vlne len preto, že sám som možno od Pikmin 3 Deluxe očakával niečo viac, jednoducho nejakú pridanú hodnotu hodnú vôbec najstaršej vývojárskej firmy všetkých čias. Spracovaním totiž stále ide o jedinečnú real-time stratégiu, akú by ste sotva našli u konkurencie a kde atmosféra, ruka v ruke s chytľavou hrateľ'nosťou, mení hodiny na minúty a sekundy na nekonečné úsmevy.

Pre každého, kto nikdy pôvodnú trojku nemal možnosť vyskúšať a sám má doma Switch, je toto dielo priamo povinnosťou, pre pamätníkov však odporúčam počkať na cenovo výhodnejšiu ponuku.

Verdikt

Pikmin 3 dostal obstojne fungujúcu kooperáciu a pár nenápadných zmien.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
real-time stratégia	Nintendo	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Multiplayer	- Nepresvedčivý port	
+ Atmosféra	- Kooperáčné problémy	
+ Hratel'nosť	- Len lokálny multiplayer	
+ Zvuk		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Dirt 5

NÁVOD, AKO SKLAMAŤ SKALNÝCH FANÚŠIKOV



Zbožňujem hernú sériu Dirt. Myslím to vážne. K titulom z nej sa vraciam rok čo rok a tým nemyslím len Dirt a Dirt 2, ale aj arkádovejšie Dirt 3 a Showdown. Čas od času ma dokonca prepadnú masochistické chůtky a vtedy zapínam Dirt Rally. A keď zavolá nostalgia, idem ešte d'alej a zabíjam čas v Colin McRae Rally. Preto som sa na príchod Dirt 5 tešil ako malé dieťa a aj keby som nemal možnosť zrecenzovať hru pod krídlami Gamesite, tak by som si ju asi kúpil. Ale... Pokiaľ si nechcete kažiť ilúzie o štúdiu Codemasters a sérii Dirt, bude lepšie nasledujúce riadky nečítať.

Štúdio Codemasters je na poli pretekárskych titulov takmer legendárne. Kto by nepoznal série ako Colin McRae Rally, TOCA Race Driver, Grid, či F1? Codemasters toho má od svojho vzniku v roku 1986(!) za sebou naozaj veľa nielen čo sa pretekárskych titulov týka. No práve pri nich zvládli s ľahkosťou preskakovať medzi zábavnými arkádovými hrami a tvrdými simulátormi. Preto je jednoduché pochopiť, aké

veľké očakávania sa vzťahovali na nový Dirt. Všetkým bolo z trailerov a pred vydaním vypustených informácií jasné, že nepôjde o tvrdú simuláciu ako Dirt Rally či F1 a všetci hráči odchovaní (mňa nevynímajúc) na Dirt 3 a Showdown sa tešili na nádielku arkádového bláznenia. Avšak to, čo za plnú cenu 55 eur pristálo v obchodoch, čakal naozaj málokto.

Najprv to dobré

Novému Dirtu nemožno uprieť jeho hravý prístup, ktorým si srdcia arkádových hráčov získali staršie tituly zo série. Dirt 5 tiež vyzerá naozaj úžasne – od perfektne spracovaných modelov áut až po dychberúce vizuály rozličných máp. Dynamické počasie a meniaci sa čas dňa z bežného okruhu navyše dokáže vyčarovať úplne iný zážitok aj pri opätovnom hraní. Online multiplayer je vcelku vydarený a dá sa pri ňom stráviť nejaký ten čas, no šťastím mi takmer explodovala hlava, keď som zistil, že Dirt 5 ponúka aj splitscreen. V dnešnej dobe už nie je tak rozšírený, no možnosť na

veľkej obrazovke vtesnať až štyroch pretekárov a súperiť medzi sebou z pohľadia jedného gauča je skvelá (ak by teda nebola korona a nebáli sme sa pozývať si domov ľudí). Soundtracku tiež nemôžem vytknúť ani jednu skladbu a nech si kto chce, hovorí, čo chce (viem, že osoba, ktorú myslím, si bude túto recenziu čítať a aj takto vokálne s ňou nesúhlasím), „moderátori“ hry v podaní chlapov z Youtube kanálu Donut Media mi k arkádovému Dirt titulu pasujú perfektne. Áno, miestami sú infantilní a ich hlasy nemusia sadnúť každému, no je pri nich cítiť, že autá sú naozaj ich vášeň a nejde len o zaplateného dabéra, čo odrapoce svoje slovíčka a vezme tučný honorár. Nejako mi však dochádzajú slová chvály...

Krátke zamyslenie

Arkádovosť a zábava Dirt hier nikdy nespočívala v jednom aspekte, ale išlo o kombináciu množstva faktorov a možností. Pri Dirt 5 akoby game dizajnérov v Codemasters muži v čiernom



preblikli neuralizérom a prikázali im vytvoriť hru, ktorá sa na Dirt 5 podobá po všetkých stránkach, ale jednoducho to nie je ono. Vlastne mi napadá ešte lepšie prirovnanie. Po hraní Dirt 5 mám pocit, ako by za ním nestálo štúdio Codemasters, ale z akejsi paralelnej dimenzie sem boli premiestnení ufóni, ktorí z diaľky študovali, čo sa za Dirt sériou ukrýva a teraz sa veľmi snažili napodobniť tú ukrytú esenciu, to „je ne sais quoi“. Avšak výsledok je niečo, čo sa ako pravý Dirt síce tvári, ale vnútri sa ukrýva len prázdnota.

Takže teraz to zlé

Prvým problémom, čo ma prekvapil a to som sa ešte ani nedostal do hry, je to, ako dlho trvá spustiť ju. Pardon, ale s NVMe SSDčkom by som nečakal, že sa úvodná obrazovka objaví až po viac ako 30 sekundách. Ale dobre, konečne som v hre, užívam si úvod, nastavujem si postavu, vyberám auto a narážam na prvý veľký problém, ktorý si všimne každý, kto natešene spustí prvé preteky. Ako by som to slušne povedal... jazdný model je...

nedotiahnutý? Čudný? Zlý. V poslednej dobe som skúšal veľa arkádových titulov a aj zopár simulačnejšie zameraných. A takmer každý sa vedel zaradiť do svojej kolónky. Pri Dirt 5 som mal pocit, ako by sa jazdný model snažil byť arkádovo uvoľnený, no občas bol zrazu simulačne tvrdý. Niečo mi na ňom jednoducho nesesedelo počas celého hrania, rovnako ako hlúposť počítačových protivníkov, ktorých aj pri nastavení na vyššiu obtiažnosť viete absolútne jednoducho predbehnúť v akejkol'vek zákrute.

Dobrym pocitom v prvých dňoch hrania tiež nepomáhalo, ako úboho Dirt 5 fungoval na vcelku výkonnom hardvéri. Áno, nemám doma žiadnu RTX 3080 či 3090 a ani Core i9-10900K či Ryzen 9 3950X, no čakal som, že s mierne pretaktovaným procesorom i5-9600K a grafickou kartou RTX 2080 dosiahnem viac ako priemerných 70 FPS. Pri FullHD rozlíšení! Žiadne 2K, nebudaj 4K, nie, 1920x1080 pixelov, vysoké nastavenia, vypnutý V-SYNC a hra občas padala k nízkym 50 FPS. Aby som však štúdiu Codemasters nekrivdil, po rade updatov sa



už priemerné FPS pohybujú okolo stovky. Potom si však uvedomím, že v F1 2020, hre od toho istého štúdia, ktorá vyzerá rovnako dobre, ak nie lepšie, nemám pri FullHD rozlíšení problém prelomiť 150 až 180 FPS na najvyšších nastaveniach. Ach.

A ďalšie zlé

K nepodarenému jazdnému modelu a slabému výkonu si teraz prirátajte ešte všetky menšie problémy, ako sú napríklad absencia podpory volantov, malý počet máp, občasné grafické bugy, chabý pokus o Gymkhanu a pre Dirt titul prekvapivo rýchly nástup rutiny a máte v praxi Dirt 5. Och, a aby som nezabudol, Dirt 5 sa vybral cestou iných hier, ktoré prídu v okresanej forme a do ktorých počas roku (rokov?) má pribúdať obsah. Ibaže ten je platený. A čo si už teraz môžete mimo 55-eurovej cenovky kúpiť? Napríklad Gameplay Booster Pack za 5,49 eur, ktorý permanentne zvýši XP a peniaze, ktoré pri pretekoch získavate. Alebo môžete zaplatiť rovno 34,99 eur za akýsi Season Pass menom Year 1 Upgrade, ktorý vám odomkne všetok obsah, ktorý do Dirt 5 štúdio naleje. Bol som naozaj optimista. Ale... Aká veľká je šanca, že po takom vlačnom prijatí doň budú v Codemasters chcieť investovať čas ešte rok?

Zhrnutie

Dirt 5 mal byť poctivým pokračovaním naozaj obľúbenej hernej série. Ak by som k tomuto titulu pristupoval bez akýchkoľvek očakávaní, bol by som možno ešte ako-tak spokojný s tou troškou zábavy a pekných vizuálov, ktoré ponúka. Ale s vedomím, čoho sú Codemasters schopní, ak sa naozaj snažia, a so spomienkami na stovky hodín strávených v iných Dirt tituloch je u mňa Dirt 5 veľký fail. Odporúčam kupovať iba v akcii. A budem držať prsty prekřížené, aby Codemasters na tento titul rýchlo urobili záplaty, ktoré odstránia všetky problémy, ktoré s ním majú verní fanúšikovia arkádového jazdenia v blate.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
*****	Codemasters	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ dobré vizuály	- prekvapivo	
+ svižný soundtrack	- nízky framerate	
+ splitscreen	- občasné bugy	
	- hlúpa A.I. protivníkov	
	- zlý jazdný model	
	- málo rôznych tratí	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

ASUS ZenBook Flip S

Najtenší konvertibilný notebook na svete s OLED displejom kombinuje výbornú mobilitu, flexibilitu a výkon s luxusným dizajnom.

Tento ultratenký notebook umožňuje pohodlné prenášanie vďaka hrúbke iba 13,9 mm a hmotnosti 1,2 kg. Unikátny dotykový displej 4K UHD OLED so živými farbami, bezrámikovým NanoEdge dizajnom a certifikáciou PANTONE Validated disponuje 100 % farebným gamutom DCI-P3 a certifikáciou VESA DisplayHDR 500 True Black pre hlboké zobrazenie čiernej farby. Zároveň ponúka TÜV Rheinland certifikát pre ochranu zraku a stylus ASUS Pen so 4 096 úrovňami tlaku.

ZenBook Flip S ponúka luxusné a prémiové spracovanie s prestížnou povrchovou úpravou Jade Black, detailmi

brúsenými diamantom a dekoračným panelom z kartáčovaného hliníka. Odolné a precízne vyrobené 360° pánty ErgoLift umožňujú používať ZenBook Flip S v režime notebooku, tabletu či stojana.

Technológia ASUS NumberPad 2.0 zjednodušuje a urýchľuje zadávanie dát a klávesnica, ktorá pokrýva celú šírku notebooku, poskytuje dostatok miesta na klávesy s užitočnými funkciami.

ZenBook Flip S je navrhnutý tak, aby poskytoval vynikajúci výkon, a to kdekoľvek. Jeho tenké a ľahké telo obsahuje všetko potrebné pre nekompromisnú produktivitu v kancelárii, doma alebo na cestách. Výkon zabezpečuje procesor Intel Core i7 11. generácie, grafická karta Intel Iris Xe a vysokorýchlostná pamäť RAM o veľkosti 16 GB v kombinácii s bleskovým úložiskom

PCIe 3.0 x4 SSD. ZenBook Flip S ponúka výdrž až 15 hodín a nová technológia rýchleho nabíjania umožňuje nabiť 60 % kapacity v priebehu 49 minút.

Technológia ASUS USB-C Easy Charge umožňuje nabíjanie pomocou adaptérov USB-C s certifikáciou Power Delivery alebo pomocou štandardnej USB-C nabíjačky, ako sú powerbanky či cestovné adaptéry. ZenBook Flip S ponúka bohatú výbavu I/O portov, vrátane HDMI portu štandardnej veľkosti, dvoch Thunderbolt 4 USB-C portov a tiež USB-A 3.2 portu 1. generácie. K dispozícii je takisto WiFi 6 s renosovými rýchlosťami až do 2,4 Gbps s podporou technológie ASUS WiFi Master Premium, ktorá filtruje rušenie a automaticky vyberá najlepší hotspot.

ASUS ZenBook Flip S (UX371) je dostupný na Slovensku od 1 469 EUR.



Logitech G PRO X SUPERLIGHT



Myš PRO X SUPERLIGHT, navrhnutá v spolupráci s profesionálnymi e-športovcami, je vybavená najrýchlejším 2,4 GHz bezdrôtovým pripojením LIGHTSPEED pre neobmedzené hranie s výdržou batérie až 70 hodín.

Po starostlivom prepracovaní konštrukcie váži nová PRO X SUPERLIGHT len necelých 63 gramov a je tak takmer o 25 % ľahšia ako súčasná myš PRO Wireless. Senzor Logitech G HERO 25K s rozlíšením 25 600 DPI je prvý senzor myši, ktorý dokáže sledovať pohyb s presnosťou lepšou ako 1 mikrometer, a to s nulovým vyhladzovaním, zrýchlením alebo filtrovaním.

Logitech G PRO X SUPERLIGHT bude dostupná v priebehu januára za 149 EUR.

Razer Wolverine V2



Wolverine V2 navrhnutý pre konzolu Xbox Series X | S využíva akčné tlačidlá a D-pad Razer Mecha-Tactile, ktoré prinášajú kvalitnejšiu ergonómiu a pokročilú prispôbitelnosť pre lepšiu presnosť a kontrolu nad hrou.

Patentované akčné tlačidlá Razer Mecha-Tactile majú vysokú životnosť 3 milióny stlačení a zníženú aktivačnú vzdialenosť 0,65 mm. Vďaka tomu je ich aktivácia o 35 % rýchlejšia než u štandardných membránových tlačidiel. Okrem rýchlejších spínačov má ovládač Wolverine V2 dve programovateľné multifunkčné tlačidlá, ktoré možno softvérovo nakonfigurovať.

Ovládač Razer Wolverine V2 je dostupný na Slovensku za 119,99 EUR.

SanDisk IxpanD



Bezdrôtová nabíjačka SanDisk IxpanD Sync pomáha riešiť problematiku manuálneho zálohovania a proces zjednodušuje. Na zálohovanie tak nie je nutné myslieť. Nabíjačka disponuje vlastnou ukladacou

kapacitou až 256 GB a umožňuje bezdrôtové nabíjanie pri súčasnom zálohovaní fotografií a videí z nabíjaného zariadenia. Súčasne tým uvoľňuje na tomto zariadení skutočne potrebné miesto.

Druhý, spoločne uvádzaný produkt, SanDisk IxpanD 15W, je určený všetkým, ktorí hľadajú jednoduché bezdrôtové dobíjanie.

Na nabíjačku stačí jednoducho položiť mobilné zariadenie kompatibilné s technológiou Qi a rýchlo nabíjať výkonom až 15 W. Obe zariadenia, SanDisk IxpanD Sync a IxpanD 15W, sú kompatibilné so zariadeniami AirPods Pro, iPhone 8 a vyššie, Samsung Galaxy S7 a vyššie, Samsung Galaxy Note 5 a vyššie a ďalšími Qi kompatibilnými mobilmi, a to aj pri používaní ochranných obalov. Pre bezpečné nabíjanie a ochranu batérie tieto nabíjačky využívajú kontrolu teploty, detekciu cudzích objektov a adaptabilné dobíjanie.

SanDisk IxpanD Wireless Charger Sync je dostupná v kapacitách 64 GB, 128 GB a 256 GB za odporúčanú cenu od 95,99 EUR. SanDisk IxpanD Wireless Charger 15W je dostupná za odporúčanú cenu od 49,99 EUR.

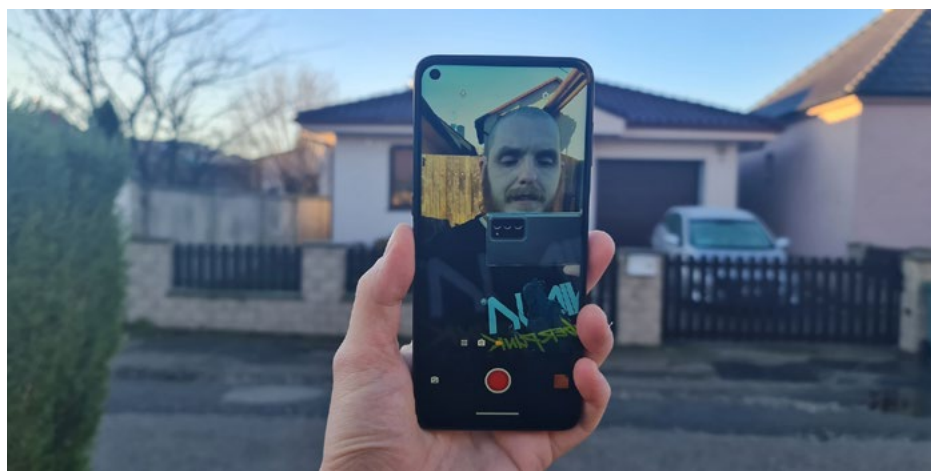
Moto G9 Plus

NAZDAR MOTO



Ty starý známy pes, kolega a kamarát z čias strednej školy, kedy sme pomocou tvojej vyklápacej verzie strhávali pozornosť udivených vrstovníkov a na otázky typu; to len tak jedným prstom? sme prikyvovali hlavou ako ten pes prílepený žuvačkou o palubovku pol'ského kamiónu. Motorola sprevádzala môj vek dospievania v rannej a neskoršej fáze, ktorú paradoxne ukončil nástup plnohodnotných smartphone zariadení. Nikdy som však na to písmeno s jemne pretiahnutými končekmi nezabudol a rád sa k nemu vraciam aspoň takto, formou testov najnovších telefónov jeho obrodeneho formátu. Áno, fráza Hallo Moto už dávno zaznieva výhradne z úst čínskej spoločnosti Lenovo a celá filozofia portfólia zariadení od tejto kedysi legendárnej telekomunikačnej značky s americkými koreňmi čelí nemilosrdným útokom často oveľa vynaliezavejšej konkurencie. Cez to všetko tu Motorola stále je a stále ju rovnako v hojnom počte nachádzame aj

v rukách spotrebiteľov po celom svete. Mobilné telefóny s logom tejto firmy sú čoraz populárnejšie aj na našom území a na jeden z dôvodov tohto stavu sa dnes spoločne pozrieme prostredníctvom tradičnej recenzie.



Nemusíme sa tu na nič hrať, dôvod úspechu značky Motorola na území Slovenska tkvie predovšetkým v umne nastavenom pomere cena verzus výkon, vďaka čomu je hneď niekoľko mobilov, aj pomocou ponuky tunajších operátorov,

rok čo rok úspešne integrovaných priamo do rúk vás, zákazníkov. Celkový trend postupného znižovania nákladov a s tým aj finálnej cenovky sa po boku dravej konkurencie stará o popularizáciu mnohých zástupcov sekcie G a aktuálne je to aj G9 Plus, teda mobil schopný presadiť sa v takzvanej lowcost sekcii. Za predpokladu, že sa dnes v čase povianočných výpredajov obzeráte po nejakom tom lacnejšom telefóne, spoločnosť Motorola by nemala vypadnúť z vášho hľadávacieho zoznamu. G9 Plus sa v úvode roku 2021 pohybuje na hranici dvesto eur a za túto nenáročnú kôpku mincí vám ponúka dostatočne veľkú obrazovku so slušnou svietivosťou, poriadne objemnú batériu, decentný dizajn a ako čerešničku na torte aj obstojný fotoaparát. Pri vytiahnutí hlavných predností tohto mobilu sa ne jeden kupec môže právom začať jemne usmievať, avšak treba si uvedomiť, že konečná cenovka sa u G9 Plus opiera aj o niekoľko konštrukčných skratiek, ktoré by pri bližšom skúmaní mohli tie povestné misky váh nakloniť smerom od vášho nadšenia.

Neumývať

Začnime tradične od piky, ostatné to, čo tento telefón má alebo nemá, si ste dnes schopní zistiť aj bez študovania často zbytočne obsiahlych recenzií. Balenie nástupcu G8 Plus ako keby vypadlo z oka podobne koncipovanému modelovému radu Moto G 5G, čím sa vám do ruky, okrem samotného hardvéru, zosunie aj pár nečakaných prekvapení. Na čele stojí farebne neutrálny obal z gumy s kompletným pokrytím hrán obrazovky, ako aj jemne vystúpeného fotoaparátu na zadnej strane. Čo ma však potešilo zo všetkého najviac? Integrácia adaptéru s výkonom 30 W, ktorá sa v spojení s USB-C káblom postará o pomerne rýchle doplnenie nádrže s energiou a zároveň pridá výrobcovi jedno veľké a dosť výrazné plus. V čase, kedy píšem tento text, sa totižto éterom nesú signály o



d ďalších nezmyselných nápadov ohľadom eliminácie adaptérov zo základného balenia telefónov, ktoré po firme s nahryznutým jablkom plánuje presadiť aj priama konkurencia pre Motorolu (Xiaomi). Je preto dobré vedieť, a práve značka začínajúca na písmeno M to stále opakuje, že ich politika nič podobné do budúcnosti nechystá. Škoda len, že v prípade G9 Plus výrobca akosi zabudol v továrni integrovať základnú fóliu priamo na displej, čo už dnes ja osobne považujem za nutný štandard.

Zatiaľ čo odkladáme bokom v celku uspokojivé balenie, opakovaným pohybom zápästia si môžeme potlačiť samotný telefón. Ten je s váhou na hranici 223 gramov právom považovaný za poriadneho valacha, ktorý by nemal problém stiahnuť vám na pláži plavky s vytáhanou gumou. Osobne dávam vždy prednosť vyššej gramáži, keďže práve tá sa môže v mnohých situáciách stať tenkou čiarou medzi pádom a úsmevom. Jednoducho je vždy lepšie prístroj výrazne cítiť v ruke a tento efekt sa u G9 Plus naplňa viac ako dost. O to viac je potom smutné, že celkové šasi bolo vytvorené len pomocou plastu obopínajúceho 6,8 palcový IPS panel. Distribútor mi na test zaslal vzorku s modrou farbou, ktorá síce v priamej konfrontácii so svetelnými lúčmi vyzerá viac ako pekne, ale pri bližšom prezretí

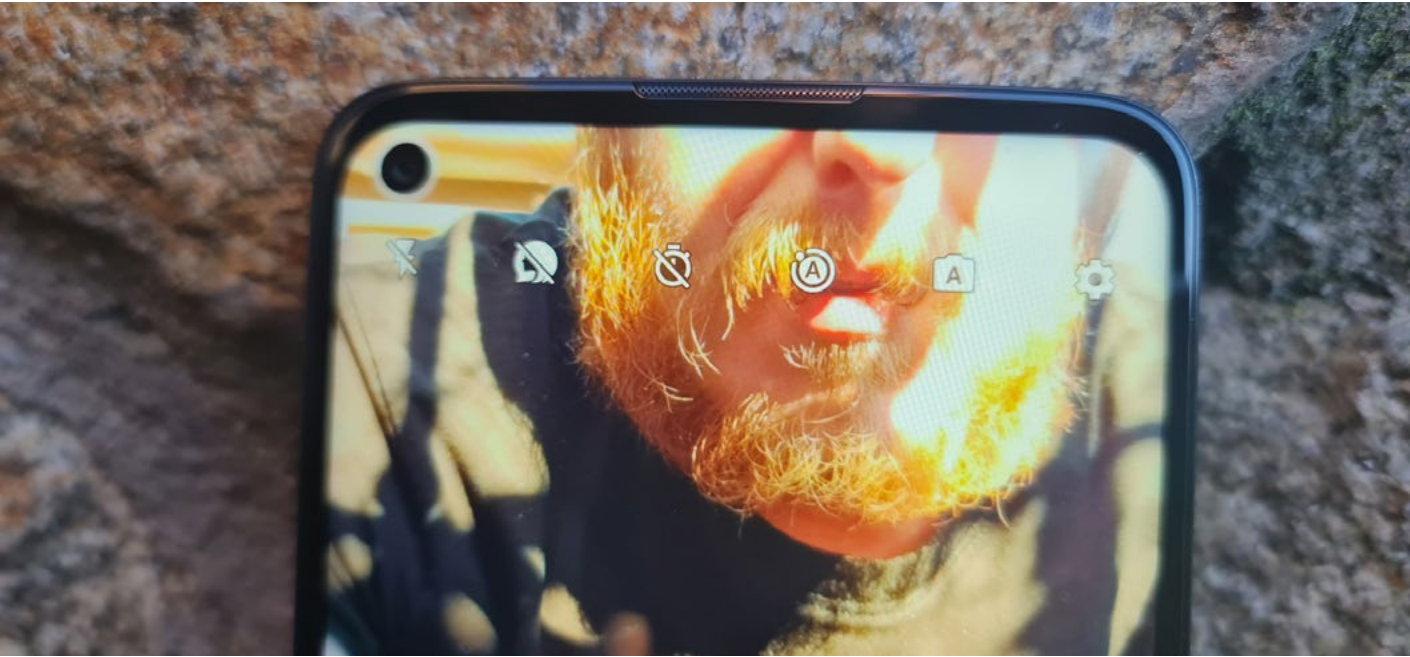


je jasne vidieť, ona vyššie spomenutá sekcia lacných zariadení. Plastový kryt je vybavený lesklým povrchom, čo automaticky priťahuje všetky odtlačky, a preto ak sa rozhodnete tento mobil prijať do svojej rodiny, odporúčam vám od prvého momentu aplikovať ochranný obal. Zariadenie nedisponuje žiadnym stupňom ochrany, a preto ho nemôžete vystaviť prúdu vody, ktorým by ste pravidelné čistenie prípadne urýchlili.

Dizajn

Pohlád na G9 Plus vo mne vyvolával isté a možno trochu nečakané uznanie. Zmes použitých materiálov je síce jasnou deklaráciou toľko opakovanej cenovej relácie, kde sa tento mobil motá, avšak cez to všetko spadá dizajn do celkových pozitív. Na pravej strane nájdete interaktívny snímač odtlačkov prstov, ktorý môžem s kludom Angličana označiť za spolaľivý (v ponuke je aj možnosť odomknúť prístroj pomocou skenovania tváre). Veľkosť mojich rúk mi umožnila telefón držať s istou dávkou bezpečia, a to aj pri komplikovanom ovládaní, a kto by chcel nejaký ten benefit zo spolupráce medzi Motorolou a Googlom, na ľavej strane hrany telefónu je možné nahmatať špeciálne tlačidlo určené na zobudenie Google asistenta. Milovníkov fyzických vstupov následne dozaista poteší prítomnosť 3,5 mm konektora, naopak konzumentov dávajúcich prednosť klasickej forme Dual Sim slotu zarazí integrácia hybridného vstupu (buď dvakrát Sim alebo Sim s MicroSD kartou), ale inak sa tu rozprávame o tradičnej funkčnej koncepcii dizajnu.

To, čo bude vždy u takto koncipovaných smart zariadení hrať prím, je obrazovka. G9 Plus tu prichádza na scénu s IPS LCD panelom a pomerom strán 20:9. Ten pri svojom rozlíšení 2400 x 1080 podporuje HDR10 so štandardnou obnovovacou frekvenciou 60 Hz a v tomto smere teda nič výrazné, čo by stálo za podrobný rozbor.



Vďaka pomeru strán máte možnosť si už na jeden záber nechať zobraziť dostatočnú porciu informácií a keďže displej vykazuje slušnú ostrosť a priebornosť voči otravným slnečným lúčom, s týmto telefónom sa nestratíte ani pri častom používaní v exteriéroch. Štandardom ostáva aj motion funkcia spustenia základných informácií na obrazovke vždy, keď sa mobil pohne, čo je rozhodne praktická pomôcka a hlavne to znižuje počet nechcených odtlačkov na obrazovke. Treba však rátať s tým, že sem tam sa vám telefón rozsvieti v situáciách, kedy by ste si to možno vôbec neželali.

Cvak

Ak som ešte v úvode tohto článku spomínal uspokojivý fotoaparát, dozaista si za týmto tvrdením stojím aj o pár riadkov nižšie. Motorola tu do zadnej časti natlačila štyri snímače (64 MP, 8 MP na ultra široké zábery, 2 MP na makro a 2 MP na hĺbkú), to všetko s minimálnym zásahom do celkovej hrúbky prístroja. Na prednej strane



nájdete selfie s výrezom a rozlíšením 16 MP, kde obe strany dokážu spracovať dnes už rovnako spomínaný HDR efekt. V tejto cenovej relácii sa zase raz ukázalo, že ak máte nad sebou krásne slnečnú scénu, vytváranie nádherných fotiek zvládnete aj bez mobilu z takzvanej prémiovej kategórie, avšak akonáhle sa obloha zatiahne, nastupuje čiastočná degradácia výslednej kvality. S G9 Plus ste schopní vytvárať priemerné fotografie, aj keď vám slniečko takzvané nepraje, ale pochopiteľne tu neočakávajte nejaký nadštandard.

Pozrime sa teraz stručne pod kapotu G9 Plus, kde drieme procesor Qualcomm Snapdragon 730G za asistencie 4 GB RAM a to všetko s úložiskom 128 GB. Na danú triedu ide o uspokojivú výbavu, ktorá zaručuje nielen plynulosť chodu celého systému, ale aj možnosť spustenia náročnejších videohier. Počas viac než mesačného testu som v tomto smere nezaznamenal výraznejšie zakolísanie. Na samotný záver som si už tradične nechal

schopnosti batérie a proces nabíjania ako taký. Motorola v tomto prípade správne volí cestu vyššej kapacity, kde vám do ruky dáva akumulátor s kapacitou 5000 mAh a s ním spojenou výdržou na hranici dvoch dní. Nerozprávame sa tu však o dvoch dňoch nejakého sporadického zapínania s cieľom prečítať si pár mailov, rozprávame sa tu o intenzívnom využívaní, aké by sme mohli pokojne zaradiť pod sekciu „naše každodenné obsesie“. V balení, ako už dobre viete, na vás čaká adaptér s výkonom 30 W, vďaka ktorému stačí len hodinka a pol do úplného nabitia. Batéria preto dozaista spadá medzi hlavné prednosti G9 Plus a spoločnosť Motorola vám k tomu ešte pribalí slušne spracovaný reproduktor, uspokojivú konektivitu, motion funkcie v zmysle ovládania a podarený fotoaparát. Ak by som sa mal teraz oprieť aj o hranu negatív, respektíve nenaplnených očakávaní, asi spomeniem absenciu bezdrôtového nabíjania, nemožnosť pripojiť sa na 5G sieť, či prítomnosť hybridného slotu.

Verdikt

Cenovo dostupný mobil vhodný primárne pre nenáročných užívateľov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Batéria	- Hybridný slot
+ Displej	- Žiadne 5G
+ Fotoaparát	
+ Dizajn	
+ Výbava	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Klasika v novej dimenzii!

Meshify 2 | Meshify 2 XL

Lenovo Legion T5

OBSTOJNÝ VÝKON, KVALITNÉ PREVEDENIE, MIERNE VYSOKÁ CENA



Na akom zariadení sa najlepšie hrá? Smartfón má v dnešnej dobe takmer každý človek a na rozdiel od hier spred niekoľkých rokov sa už aj na smartfónoch objavujú naozaj kvalitné a dobre vyzerajúce hry. Čo ale v prípade, že chcete hrať náročnejšie tituly a potrebujete byť aj na cestách? Potom je, samozrejme, odpoveďou notebook. Potom sú tu ešte konzoly, no tým som osobne nikdy príliš neprišiel na chuť. Takže? Tie najlepšie herné zážitky a najintenzívnejší pocit ponorenia sa do hry (odhladnuc od VR) je stále dostupný na stolných počítačoch. Desktopy s veľkým monitorom ponúkajú ten najvyšší možný výkon, ale aj možnosť, ako sa k hraniam dostať za menší peniaz ako s prémiovou prirážkou za mobilitu notebookov.

Osobne som naozaj veľkým fanúšikom desktopov a nevidím to tak, že by sa v dohľadnej budúcnosti mali výhody a nevýhody rôznych platforiem zmeniť. Tým, že sa počítačom a primárne desktopom venujem už mnoho rokov, nemám problém so skladaním komponentov do jedného funkčného celku (niekedy je tak možné aj ušetriť peniaze), alebo si minimálne počítač upraviť presne podľa vlastných predstáv. Preto na takzvané „prebuilt“, teda už zložené herné desktopy pozerám ako na nutné zlo, ktorému často niečo chýba a pri ktorých robia spoločnosti časté školské chyby. Nič netušiaci zákazníci, ktorí sa len chceli hrať alebo streamovať, potom trpia. Áno, som si vedomý toho, že nie každý má čas naštudovať si, ako všetky komponenty pasujú dokopy a už vôbec

nemajú chuť zisťovať si jemnejšie nuansy balansovania výkonu, ceny a dostupnosti komponentov. Prebuilt počítače ma však už v minulosti zopárkrát potešili, a preto som sa napriek pesimistickejšiemu úvodu recenzie na testovanie desktopu s názvom Lenovo Legion T5 celkom tešil.

Obal a jeho obsah

Legion T5 dorazil zabalený vo väčšej krabici, bezpečne uložený do polotvrdkej peny, ktorá by ho mala ochrániť aj pred tým najnešikovnejším kuriérom. Okrem samotného počítača toho veľa nečakajte. Keďže ide o cenovo dostupný kúsok, nájdete v balení už len krabičku s brožúrkami a napájací kábel.

Prvé dojmy a spracovanie

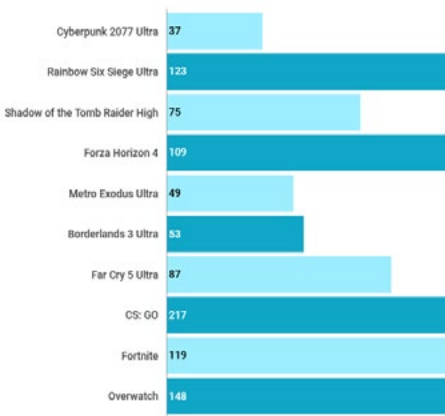
Veľkosťou by som skrinku Legion T5 zaradil medzi midi-tower kúsky. Tie sú celkom kompaktné, takže je často možné používať ich aj na stole a nemusia zbierať prach pod ním. Formát skrinky je tradičný kváder, no pre potreby potenciálnych LAN párty poteší držiak v zadnej časti, za ktorý je možné skrinku prenášať.

Dizajnovu sa mi T5 celkom páčil, pretože nejde o obyčajnú matne čiernu krabicu, ale sú na ňom vkusne umiestnené aj prvky lesklejšieho plastu (ktorý je našťastie mimo miest, ktorých sa budú používatelia často dotýkať) a logo Legion. Všetky bočné steny sú kovové a nepriehľadné, čo pri použitých komponentoch dáva veľký zmysel. Skrinky s bočnicami z akrylu alebo tvrdeného skla sú predsa len lepšie pre počítače, v ktorých sa nachádza silný hardvér a disponujú podsvietením.

Vnútorňé rozvrhnutie a manažment káblov

Napriek tomu, že sa do skriniek s midi-tower formátom často zmestia aj ATX matičné dosky, je v Legion T5 o čosi menší mATX kúsok. Pod ním sa nachádza nemonulárny zdroj s výkonom 400 W a vedľa neho klieťka na dva 3,5-palcové disky. Klieťka je spoločne obsadená a poteší najmä možnosťou vkladat

Priemerné FPS v hrách - 1080P



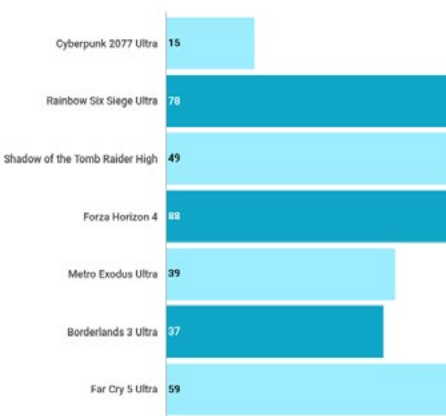
a vyberať disky bez použitia náradia, keďže napájanie a prenos dát z diskov je zabudovaný do konca zásuviek, do ktorých sa na kolajničkách za pomoci plastového držiaka zasúvajú disky. V skrinke sa nachádzajú dva 120 mm ventilátory – jeden v prednej časti na spodku funguje ako prívod a druhý v zadnej časti hore ako výfuk. Osobne by som možno ocenil ešte jeden ventilátor, avšak hardvér v tomto modeli nie je príliš tepelne náročný, takže by nemal mať problém s nedostatkom vzduchu. Čo je pri už poskladaných počítačoch niekedy kameňom úrazu, je manažment káblov. Niektoré spoločnosti si na ňom nedajú záležať ani vtedy, keď je jeden bok skrinky priehľadný. Pri Legion T5 však musím uznávať prikývnuť a povedať, že vedenie káblov je inteligentne rozvrhnuté a v samotnej skrinke sa nachádzajú úchyty, ktorými je väčšina často neposlušných káblov vedená.

Komponenty

Teraz ale už na komponenty, ktoré síce neohúria, no ani príliš nesklamú. Vnútri Lenovo Legion T5 modelu, ktorý sme mali možnosť testovať, sa nachádzajú skrinky – aspoň vo verzii, ktorú sme testovali my, sa ukrýva procesor Intel Core i5-10400, grafická karta Nvidia GeForce GTX 1660 Super a 16 GB 2933 Mhz DDR4 RAM. Pre rýchlosť operačného systému a programov Legion T5 ponúka 512 GB NVMe SSD disk WD SN730 a po stránke ukladania dát harddisk s kapacitou 1 TB WD Blue. Všetky tieto komponenty bežia vďaka zákazkovej matičnej doske od Lenovo a 350 W zdroja od spoločnosti Fortron s klasifikáciou 80 Plus Bronze.

O výkone zdroja som spočiatku nebol veľmi presvedčený, no k použitému procesoru, ktorý nie je možné pretaktovať, a energeticky nenáročnej GTX 1660 Super to nie je až taká zlá kombinácia. Iba do budúcnosti limituje možnosť výmenu grafickej karty za silnejšiu a výmenu

Priemerné FPS v hrách - 1440P



procesora za i7 variant. Na záver ma veľmi potešilo zakomponovanie WiFi/Bluetooth.

Testovanie a výsledky

Nakoľko ide o počítač s primárne herným zameraním, boli aj testy smerované na ukážku koľko FPS Legion T5 zvládne v 1080P a 1440P rozlíšení. Okrem tradičných testov v hrách bol počítač otestovaný aj syntetickými benchmarkami a výsledky si môžete pozrieť na obrázkoch nižšie.

Problém s „prebuilt“ systémami

Už na začiatku recenzie som spomenul, že vopred zložené desktopy od veľkých spoločností majú často svoje chybičky krásy. Niekedy ide o nelogickú kombináciu komponentov, inokedy o kvalitu zloženia, no problémom niekedy býva aj cena. Lenovo Legion T5 má na svoje účely hrania menej náročných hier komponenty dobre vyvážené. Dokonca musím dať plus za použitie dvoch RAM modulov s rýchlosťou 2933 Mhz, čo je maximum, s akým dokáže i5-10400 a matičná doska pracovať. Kvalita zloženia aj dizajn počítača sa mi tiež celkom páčili...

Takže chybičkou krásy pri tomto kúsku je logicky cena. Nami testovaný model bol v čase písania recenzie dostupný z rôznych obchodov v priemernej cene okolo 900 eur. Bez toho, aby som lovil tie najlepšie akcie som z obchodu so zeleným mimozemšťanom zložil rovnaký počítač za 580 eur bez grafickej karty. Áno, žijeme síce v dobe, v akej žijeme, a všetky grafické karty sú takmer všade vypredané, no keď som skontroloval históriu cien kariet GTX 1660 Super, neboli nikdy vyššie ako 300 eur, hoci sa držali skôr okolo 270-280 eur. To znamená, že za zloženie systému od Lenovo zákazníci platia okolo 40-90 eur. Osobne neviem posúdiť, s akými maržami v Lenovo pracujú, no pri masovej výrobe majú

výrobcovia často komponenty dostupné za oveľa lepšie ceny ako keď ich kupujú finálni zákazníci. Áno, je fajn mať záruku na celý počítač a tiež je príjemné, nemusieť sa platiť v skrinke so šraubovákmi, ale...

Keď som ja pomáhal skladať počítače mojim známym, tak som si často nepýtal žiadne finančné ohodnotenie a keď už, tak sa rátať v desiatkach eur a nie blízko ku stovke. Ako počítačový nadšenec rád vidím, že aj veľké spoločnosti už začínajú chápať dôležitosť rovnováhy hardvéru, no s úplne čistým svedomím stále nemôžem odporúčať „prebuilt“ ako tú správnu možnosť. Ak však bude vyzeráť trh s grafickými kartami naďalej tak ako v posledných mesiacoch, asi nebude inej cesty.

Zhrnutie

Lenovo Legion T5 poteší obstojným dizajnom a vyrovnaným hardvérom. Poslúži menej náročným hráčom či náročnejším používateľom internetu a MS Office nástrojov. Kde však jeho dobré vlastnosti mierne zakopávajú, je cena, ktorá je na použité komponenty príliš vysoká.

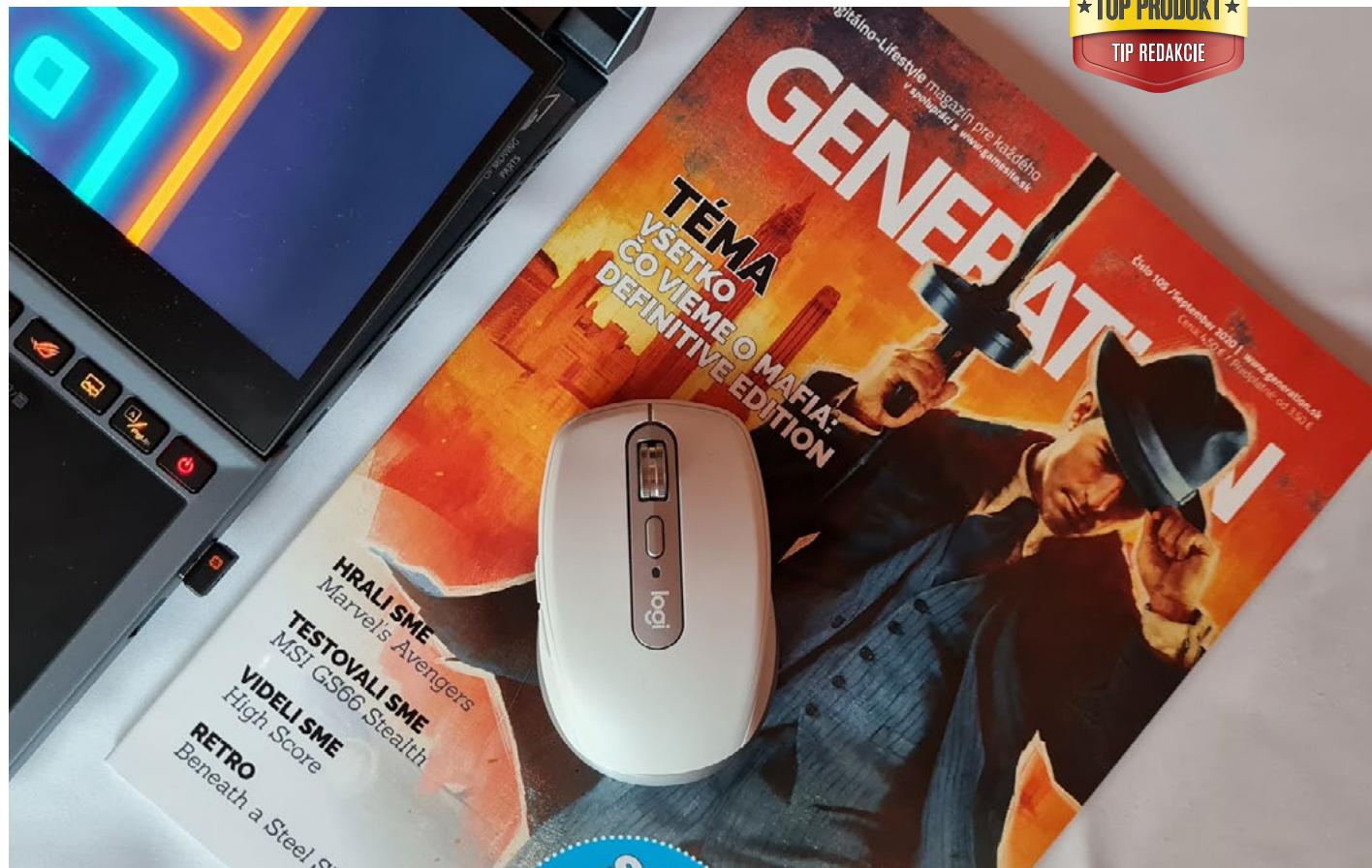
Ak ho objavíte v zľave za cenu okolo 800 eur, potom nad ním môžete pouvažovať, no s cenovkou 900 eur a viac bude šikovnejšie poskladať si počítač vlastnoručne alebo poprosiť šikovnejšieho známeho.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vkusný dizajn + vyrovnaný hardvér + 3-ročná záruka	- cena - slabší zdroj - obmedzené možnosti vylepšenia
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Logitech MX Anywhere 3

NOSIL SOM JU VO VRECKU



Je to ako balzam na dušu dať si po tom nekonečnom zástupe herných myší trochu sviežeho vetříku, prestať dookola riešiť latenciu odozvy ako nejakú záchranú brzdu mnohých fatálnych zlyhaní online hráčov po celom svete a radšej otvoriť okno a vpustiť tak na svoj stôl rýdzo praktickú myš určenú na kancelárske, respektíve kreatívne využitie. Švajčiarsky gigant Logitech mi totižto v tomto prípade priviail tretiu generáciu MX Anywhere a mne neostalo nič iné než sa pred jej schopnosťami začať klaňať ako ten večne pokorný sluha. Dôvodom je tu hneď niekoľko, ostatne, za všetko asi môže čo-to povedať už len úvodná porcia priložených fotografií, aby však hneď takto na začiatku nedošlo k nejakému nedorozumeniu, v nasledujúcom texte sa nebudeme rozprávať o len takej nejakej myši, vhodnej na prehľadávanie facebookového profilu nášho neomylného majstra premiéra,

zvaného citový ostrostrelec (aj keď pokojne sa na ňu môžete spol'ahnúť aj v tomto smere), ale skôr o ultimátnom a kompaktnom zariadení, ktoré sa vám stratí vo vrecku ako tie zlepené karamelky.

Logitech prináša hardvér schopný plniť vaše rozkazy na akomkoľvek povrchu, čo je u myší všeobecne dosť problematické. To preklenutie medzi stolom a gaučom sa dnes stáva o to jednoduchšie, zvlášť, ak máte pred sebou výkonnú Smart TV, ktorá si o nejakú tú fúziu s myšou a klávesnicou priamo pýta. Televízor je však len jeden príklad z mnohých, pri ktorom sa vám schopnosti MX Anywhere 3 budú hodiť. Myš som testoval na rôznych povrchoch a bral ju na všemožné miesta, len aby som overil PR frázy výrobcu o takmer stopercentnej spol'ahlivosti samotného snímača. Nová MX sa bezproblémovo osvedčila na akomkoľvek sklenom stole,

nech už som ju hodil medzi papierové poháre od známej siete kaviarní, alebo položil na stolík v obývacej izbe. Laserový snímač si rovnako poradil s lesklým povrchom drevených stolov či, naopak, drsnou látkou na sedacích súpravách a aby sme naplnili komplexnosť nábytkárskeho biznisu, produkt fungoval na výbornú aj na nevyspytateľných kožených gaučoch. Jednoducho tam, kde si často sadáte za účelom interakcie s telefónom, tabletom, televízorom alebo notebookom, si so sebou bez obáv môžete brávať aj novinku z radu Anywhere – oh, that makes sense!

Tri v jednom

Filozofia samotnej myšky je vám asi už jasná, a tak sa pod'me venovať jej d'alším nemenej zaujímavým prednostiam. Ak som vyššie spomínal istú ideálnosť pre kreatívny segment, tak s týmito



faktom sa spája aj skutočnosť, že samotné rolovacie koliesko využíva systém elektromagnetického posuvu s presnosťou na jeden jediný pixel a rýchlosťou schopnou preletieť tisíc riadkov behom sekundy. Z časti to síce znie, ako keby som citoval reklamný leták, čo je nakoniec aj pravda, ale pre vás je dôležité vedieť, že v tomto prípade sa sladké PR reči až prehnane presne zrazili s realitou. Ocelové koliesko je extrémne tiché a pomocou nižšie usadeného tlačidla môžete voliť medzi zotrvačným režimom alebo prípadne jemnou sekvenciou – tá je určená pre nabehnutie do náručia tomu jednému jedinému osudovému pixelu. Oba varianty dávajú suverénny pocit istoty a človek sa tak so samotnou myšou zžije už pri prvých sekundách jej držania. Apropos, dizajn, respektíve proporcie tohto produktu, sú kapitolou samou o sebe.

Prémiové materiály

Sprvu som sa u bezdrôtovej MX Anywhere 3 trochu obával menších rozmerov, bál som sa, že pri dlhodobom používaní sa moja objemná dlaň dostane do kŕčov z toho, ako myš neustále obopína, ale tento môj predsudok nakoniec zhorel v prachu zabudnutia.

Od momentu zoznámenia až po posledné zabalenie a odoslanie späť na adresu distribútora sa moja pravá ruka nemala na čo sťažovať, a preto nevidím problém ani u prípadných zákazníkov, čo majú ruku veľkosti lopaty na sneh a naopak. Ručička váhy sa zastavila na hranici sto gramov, čo možno môže vzbudzovať isté negatívm, avšak podľa mojej mienky to skôr pomáha navodiť istý pocit luxusu a poctivého hardvéru než niečoho nespohľahlivého. Sám som predmet recenzie bežne nosil vo vrecku a ani raz mi nespádli nohavice – teda okrem jedného sna, ale o tom sa tu nebudeme rozprávať. V jednom vrecku mobilný telefón a v druhom MX Anywhere 3, s ktorou som dokázal súčasne ovládať telefón a notebook, to všetko len jednoduchým

prepnutím tlačidla na spodnej hrane myši. Celkovo je možné spárovať toto zariadenie pomocou Bluetooth až s tromi ďalšími (pamäť ostáva zachovaná aj po kompletnom vybití) a ako bonus tu slúži klasický USB kľúč vhodný do PC.

Ona celková váha má logicky pôvod v nie práve malom akumulátore, integrovanom do dizajnovo decentného šasi. Batéria je schopná podržať prístroj v plnom chode až šialených sedemdesiat dní (často v pondelok doobeda mám pocit, že asi takto dlho pracujem v jednom kuse, zatiaľ čo v hrnčeku sotva vychladla podivne zapáchajúca káva) a nabit ju na jeden celý deň dokážete už behom pár minút samotného pripojenia na USB-C káblu – ten je, samozrejme, súčasťou balenia. V tomto ohľade preto nemám opäť prečo vyťahovať akékoľvek negatívne emócie. Aj keď možno nová MX Anywhere vyzerá ako bežná kancelárska myš (šesť

znesie myš aj hrubšie zaobchádzanie a nerozpadne sa len pri prvom kontakte s masťou hlavou, avšak bolo by veľkou škodou odierať tie elegantné krivky. Mimochodom, Logitech tradične prináša hneď niekoľko farebných variantov, a tak komu sa nepáči špecifická biela, môže si skúsiť vybrať z odtieňu pôvabnej ružovej alebo nekompromisnej čiernej.

Na samotný záver a akúsi poslednú notu skladby som si nechal symbol, na ktorý reflektuje drvivá väčšina spotrebiteľov. Znak € je často posledným zrnkom v ťažkom procese rozhodovania sa a ak by som preto mal vybrať aspoň malú prekážku, prečo do tohto hardvéru neskočiť rovnými nohami, mohla by to byť práve jeho finálna cena. Ako som písal v úvode, MX Anywhere 3 však nie je bežnou myškou hodnou zabudnutia, ide o luxusne pôsobiaci nástroj plný funkcií, ktoré dokážu uspokojiť kreatívnych ľudí, ako aj tradičnú sortu užívateľov. Myš je schopná fungovať extrémne dlho a takmer na akomkoľvek povrchu (nie, na antuke som to neskúšal) a preklenúť jeden a ten istý obsah naprieč trojicou odlišných zariadení. To všetko ostatné, kde spadá dizajn a kvalita vybraných materiálov, berte už len ako bonus a opodstatnenie ceny ako takej.

Verdikt

Jedna z najlepších kancelárskych myší, aké som kedy strkal do vrečka!

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktnosť	- nič
+ funguje takmer všade	
+ batéria	
+ dizajn	
HODNOTENIE:	★★★★★

SteelSeries Rival 3 Wireless

MEDAILY NA HRUDI



Dve dekády skúseností a isté herné know-how, na aké dajú miliómy spokojných spotrebiteľ'ov po celom svete, tak to je známa dánska spoločnosť SteelSeries, ktorá nám svoje kvality dokazuje s príchodom každého nového hardvéru. Aktuálne sa obrody ich starších konceptov dočkala aj cenovo dostupná myš Rival 3, ktorej dizajnéri odstrihli prít'az v podobe káblu a pretavili ju tak do bezdrôtovej a komerčne oveľa atraktívnejšej verzie. Našťastie však amputovaný chvost nie je tou jedinou zmenou voči klasickej káblovej forme, o čom si ostatne povieme v nasledujúcom texte.

Spustíme to sekciou dizajnu, ktorý v tomto prevedení asi nikoho extra neohúri. Rival 3 vo svojej Wireless forme ide na vlnu totálnej symetrie, čo má za cieľ prilákať aj ľavákov z pomedzi tej početnej skupinky herných nadšencov – ak dáme bokom

duo postranných tlačidiel, ktoré si z ľavej strany na pravú nemáte ako prehodiť. Myš padne krásne do ruky hlavne u menších a stredných veľkostí dlane, čím sa majiteľ'om takzvaných lopát asi dánska manufaktúra v tomto prípade príliš



nezalíška. V zmysle použitých materiálov sa potom celok nesie na báze odolného polyméru, ktorý síce na mňa pôsobil možno až prehnané ako vytrhnutý z kancelárie a nie z herného kútika, ale na druhú stranu sa tak produkt teší oveľa lepšej



konštrukčnej pevnosti. Pokojne vám myš môže spadnúť na tvrdú zem a nemusíte sa obávať, že by sa rozlúskla ako starý uschnutý kokos. Na rozdiel od káblovej verzie sa v tomto prevedení RGB osvetlenie presunulo mimo tradične umiestneného loga priamo na rolovacie koliesko, čím sa naplnila ona nepísaná podstata gaming náradia. Veľkou nevýhodou, na bezdrôtovú myš, je však celková váha.

Tá sa zastavila na hranici 106 gramov, čím sme sa výrazne vzdialili k dnes už čoraz populárnejším prevedeniam takzvaných včelích plástov, teda čiastočne otvorených konštrukcií. Myš samotná je ale podľa môjho názoru pocitovo možno o nejaký ten gram ľahšia, čo pramení aj z počtu vložených batérií. Jedná sa totižto o produkt napájaný klasickými AAA batériami (integrovat' môžete dve súčasne, ale myš sama funguje už pri spojení s jednou), ktoré by vám podľa papierových predpokladov mali vydržať viac než štyristo hodín plného zaťaženia. Osobne som nemal ako tento údaj naplno overiť, navyše je rovnako jasné, že v prípade tradičných batérií je nesmierne dôležité, akú značku do hardvéru zasuniete – našťastie v balení Rival 3 Wirelless vás čaká duo tej najkvalitnejšej na trhu.

Pohodlie predovšetkým

Pôvodný Rival tretej generácie bol medailami ovenčený zástupca v prijateľnej



cez nastavenie aktivity až po spomínané RGB svetielka. Pre stálych zákazníkov firmy SteelSeries sa nič výrazné nemení a po automatickom spárovaní im do kolónky používaného hardvéru jednoducho pribudne nový kamarát.

Kamarát, čo vďaka dostatočne veľkým teflónovým plochám (náhradné v balení neľadajte) krásne kľže po podložke a ponúka šesť plne programovateľných tlačidiel. Priateľ s pogumovaným rolovacím kolieskom a s príjemne navoleným odporom, avšak s absenciou



cenovej relácii. Ani po prechode na bezdrôtový prenos, kde sa využíva buď Bluetooth alebo USB kľúč s 2.4 GHz, sa konečná cena razantne nezvýšila a kvalita výrobku ostala na identickej vlně.

Čo sa týka latencie, tak tu sa rozprávame o priemerných údajoch do 20 ms na jedno kliknutie, čo je s ohľadom na spomínané náklady úplne bežné a očakávané. Rovnako tak som sám očakával, že akonáhle výrobok spárujem s aplikáciou SteelSeries Engine 3, celá tá škála užívateľských možností, čo do rozhrania, mi zatlačí na kútiky úst.

A áno, moje očakávania sa rozhodne naplnili a pomocou spomínanej aplikácie vám je umožnené konfigurovať všetky potrebné parametre a definovať viacero prednastavených profilov. Od citlivosti

nekonečného krútenia – tu za mňa menší nedostatok, na aký som si už tak nejako zvykol. Výrobca navyše vytiahol von problémový TrueMove snímač a prerobil ho do prípony Air. Výsledkom je 18 000 DPI lomeno 400 IPS a ďalší dôvod sa tešiť z tohto prípadného nákupu.

Pôvodná verzia bola možno vo finále ľahšia a rovnako tak samozrejme aj o pár eur lacnejšia, avšak Rival 3 sa vo svojej bezdrôtovej forme nemá prečo stavať do úzadia. V danej cenovej relácii ide totižto o spoľahlivé náradie s vysokou výdržou a odolným šasi, ktorému škodí snáď len nemožnosť pripojenia káblu v prípade, ak nemáte doma náhradné batérie.

Verdikt

Všestranná myš vhodná aj pre ľavákov, ktorá sa nestratí ani v kancelárii.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SteelSeries	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Absencia vstupu na kábel
+ Váha	- Nie je pre veľké ruky
+ Batéria	
+ Spoľahlivosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo ThinkBook Plus

UNIKÁTNY NOTEBOOK S DVOMI DISPLEJMI



E-Ink displeje sú známe z elektronických čítačiek kníh. Sú to displeje bez podsvietenia, ktoré nezatážujú l'udské oči a spotrebávajú minimálne množstvo energie. Do istej miery ide o experiment, keďže takýchto kombinácií je málo. Má to v prípade novinky od spoločnosti Lenovo zmysel?

Balenie

Notebook prišiel zabalený v krabici, v ktorej nájdete praktické puzdro a dotykové pero, ktoré má fungovať práve s E-Ink displejom. Pero je magnetické, preto je ho možné priložiť na obidve strany notebooku. Ďalej sa v príslušenstve nachádza štandardná nabíjačka a používateľ'ský manuál.

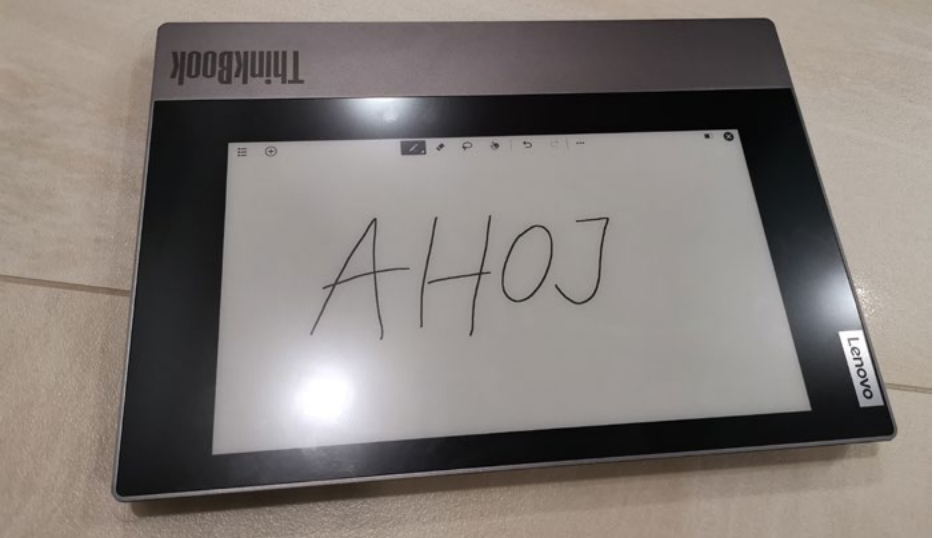
je teda skôr „laboratórna“ frekvencia, na ktorej je procesor schopný bežať len pár sekúnd. Čo sa týka frekvencie všetkých jadier, procesor bežal pri plnej záťaži pri teste Cinebench R20 na 1,6 – 1,8GHz, čo sú pomerne nízke hodnoty. Treba si však uvedomiť, že nejde o zariadenie, ktoré bude slúžiť na úlohy, ktoré vyžadujú maximálny výkon.

Čo sa týka pamätí, použitých je 8 GB RAM bežiacich na frekvencii 2667MHz s časovaním CL19-19-19-43-2T. Teda pomerne konzervatívne hodnoty. RAM pamäť je osadená len jednokanálovo, v praktických testoch teda treba počítať len s polovičnou pamäťovou priepustnosťou, ale v praxi to nie je nič strašné. Úložný priestor je riešený prostredníctvom 512GB SSD disku M.2, odozva notebooku je teda veľmi rýchla.

Grafická karta je len integrovaná Intel, nejaké tie staršie hry si s obmedzeniami zahráte a na zobrazovanie to stačí. Notebook je vybavený primárnym 13,3-palcovým IPS displejom s Full HD rozlíšením 1920x1080. Pozorovacie uhly sú skvelé, vernosť farieb displeja je na výbornej úrovni. Druhý displej má veľkosť 10,8-palca a ide o už v úvode spomínaný E-Ink displej.

Klávesnica je pohodlná, samozrejme, bez numerickej časti a viacerých klávesov, pri 13,3-palcových notebookoch je to však štandard. Medzerníkom spolu s Fn klávesom je možné regulovať podsvietenie. Čítačka odtlačkov prstov sa netradične nachádza na pravej strane na tlačidle, ktorým sa notebook zapína. Jej používanie je bezproblémové, funguje rýchlo a spoľahlivo. Touchpad je veľký a presný, použiť myš je, samozrejme, ale podstatne pohodlnejšie.

Zvuková stránka je tvorená dvojicou malých stereo reproduktorov, ktoré sú umiestnené po bokoch notebooku. Pyšnia sa certifikáciou Harman Kardon, zvuk účinne vylepšuje technológia Dolby Audio. Výšky a aj stredy sú v poriadku, čisté a presné, basová zložka je však takmer nulová. Nuž, fyzika pri tak malom zariadení jednoducho



nepustí. Chladenie je pomerne tiché. Pri náročných testoch sa ventilátor ozval, ale celkovo je zariadenie príjemne tiché. Nejde skrátka o extrémne výkonný hardvér.

Konektivita je štandardná, na ľavej strane je HDMI konektor, USB-C s podporou DisplayPort a audio Jack, na pravej strane sú dva klasické USB 3.0 konektory a tlačidlo na zapnutie/vypnutie s integrovanou čítačkou odtlačkov prstov.

Kapacita batérie je z dôvodu veľkosti len 45Wh, Lenovo ale sľubuje výdrž až 10 hodín. To by sa zrejme pri minimálnom jase a vytážení malo dať, my sme priemerne pri testoch dosiahli okolo 8 hodín s 50% jasom displeja a pri bežnej kancelárskej práci a surfovaní po internete.

Poteší pribalená 65W nabíjačka, ktorá má kábel typu USB-C a veľmi malé rozmery. Je to fajn najmä kvôli univerzálnejšiemu využitiu.

Dizajn a ergonómia

Dizajn tohto zariadenia je pomerne špecifický. Na prvý pohľad ide o klasický moderný hranatý dizajn a čierne kovové telo, ktorého boky sú magnetické. Po

zavretí displeja, ktorý je, samozrejme, hrubší, sa zariadenie mení na niečo ako tablet alebo čítačku elektronických kníh



vd'aka prítomnosti sekundárneho E-Ink displeja. Hmotnosť 1,4 kg je vyššia pre dvojicu displejov, hrúbka 17,4 mm takisto.

Testy výkonu

Ako už bolo na začiatku spomenuté, primárne nejde o zariadenie na výkonovo náročné použitie. Ide o ultrabook, ktorý má primárne slúžiť na kancelársku prácu a konzumáciu mediálneho obsahu, čítanie kníh a mailov, prípadne robenie poznámok na E-Ink displeji.

V teste Cinebench R20 dosahuje procesor v Single core teste 271 bodov, čo je pre predstavu asi polovičná hodnota ako aktuálne najvýkonnejšie desktopové procesory. V Multi core teste je výsledok 879, čo tiež nie je žiadna úžasná hodnota. Pamäťový subsystém takisto z dôvodu jednokanálovej konfigurácie nepatrí k najrýchlejším, v teste Aida 64 dosahuje hodnotu čítania pamäte necelých 20GB/s a to isté aj v teste zápisu pamäte. Čo sa latencie týka, tá dosahuje cez 90 ns. Grafický výkon sme z dôvodu použitia integrovanej grafickej karty Intel netestovali.

E-Ink displej

Samostatnú kapitolu si zaslúži E-Ink displej. Ako bolo spomenuté už v úvode,

tento displej sa primárne používa v čítačkách kníh. Keďže nespotrebováva takmer žiadnu energiu, čítačky vydržia na batérii často dlhé týždne.

To je to, na čo sa dá použiť aj v tomto prípade. Po vypnutí notebooku je možné na ňom nechať zobrazené nejaké obľúbené fotky alebo pozadie. V pohotovostnom režime môže byť použitý aj ako zobrazenie mailu alebo kalendára. Funguje však len s aplikáciami od Microsoftu.

K displeju je pribalené aj dotykové pero, ktoré je magneticky prichytiteľné na strany notebooku. Po displeji sa síce dá kresliť aj prstom a reaguje aj na dotyk, ale s perom je to podstatne presnejšie a príjemnejšie kvôli možnosti detekcie tlaku až v 4096 úrovniach.

Displej funguje relatívne dobre, dá sa použiť na kreslenie, písanie poznámok, najlepšie ho ale asi využijete pri čítaní kníh. Reakcia displeja je pre použitú technológiu pomalá a aj softvér zatiaľ nefunguje dokonale. Stáva sa, že displej po zatvorení notebooku nie vždy zareaguje, hoci je v pohotovostnom režime. Preto sa niekedy nevyhnete otvoreniu a zapnutiu notebooku manuálne, čo je škoda. Na tomto nedostatku by to teda ešte chcelo popracovať.

Záverečné hodnotenie

Toto zariadenie hodnotíme v dvoch rovinách. Ako štandardný ultrabook ho hodnotíme pozitívne, hoci v podstate ničím nevybočuje z priemeru. Ide o veľmi kvalitne spracované zariadenie, komponenty sú zamerané najmä na čo najdlhšiu výdrž batérie a kancelársku prácu. V druhej rovine, ako hybridné zariadenie s E-Ink displejom, rozhodne ide o zaujímavý a originálny počin, realizácia však ešte nie je úplne dotiahnutá hlavne po softvérovej stránke. Otázne je, či to Lenovo nejakými aktualizáciami ešte vylepší. Minimálne displej sa dá použiť ako čítačka kníh, prípadne nástroj pre deti na kreslenie – aspoň ušetríte papier.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Skvelé spracovanie a celokovové šasi	- Softvérová stránka E-Ink displeja nie je úplne dotiahnutá
+ E-Ink displej	- Slabší hardvér
+ USB-C nabíjačka	- Vyššia hmotnosť
+ Dotykové pero	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Cooler Master Hyper 212 EVO v2

NÁVRAT NÍZKOROZPOČTOVÉHO KRÁĽA



Ked' sa spoločnosť už vo svojom názve chváli, že je majsterkou v chladení, je možné od nej očakávať naozaj kvalitné produkty alebo ide len o chvastanie? Pri značke Cooler Master je, našťastie, rokmi overené, že chladenie im v drvivej väčšine prípadov naozaj ide a dôkazom toho je aj stále obl'úbený kráľ počítačových zostáv s nižším rozpočtom. Reč je o vzdušnom chladení Cooler Master Hyper 212 EVO, ktoré tróni v mnohých počítačoch už takmer desiaty rok. Po tol'kých rokoch je však čas na zmenu a hoci šikovné hlavy z Cooler Masteru vydali viacero novších verzií, až teraz prichádza plnohodnotný nástupca s menom Cooler Master Hyper 212 EVO v2.

Priznajme si to, máloktorý počítač naozaj potrebuje vodné chladenie, niečo zákazkové vodné chladenie pozostávajúce zo samostatného radiátora, pumpy a bloku na procesor. Drvivá väčšina procesorov si bude

spokojne tikať a posielat' jednotky a nuly aj pod kvalitným vzdušným chladičom. A jednou z najlepších možností ako uchladiť aj mierne výkonnejšie procesory, bol vzdušný chladič Cooler Master Hyper 212 EVO. Samozrejme, príliš divoké taktovanie s touto sortou chladičov nie je najmúdrejšie skloňovať, no verzia tohto chladiča mi 5 alebo 6 rokov dozadu pri mojom (nie tak triumfálnom) návrate k desktopovým počítačom pomohla k vyššiemu výkonu v hrách s procesorom Intel Pentium G3258, pretaktovaným na 4,5 GHz pri teplotách pod 70 °C. Teraz však už pod'me na to, čo nová verzia vlastne ponúka.

Obal a jeho obsah

Vonkajší obal, v ktorom sa Hyper 212 EVO v2 nachádza, bude familiárny pre kohokol'vek, kto videl obaly Cooler Master produktov za posledných pár rokov. To

znamená obal ladený do šedej a fialovej farby, kombinácia, pri ktorej som nikdy nemyslel, že bude spolu tak dobre vyzerat'. Vnútri obalu sa najprv nachádza krabíčka s príslušenstvom na inštaláciu, brožúrka s informáciami a pod nimi samotný chladič s už nainštalovaným 120 mm ventilátorom. Čo sa príslušenstva týka, v malej krabíčke je ho vcelku dost', od úchyto v na všetky možné platformy cez držiak na ďalší ventilátor a rozdvojku napájania až po malú tubu s teplovodivou pastou Cooler Master Master Gel Pro. Čo sa pasty týka, nejde síce o úplnú špičku s hodnotou termálnej vodivosti > 8 (W/m-K), no na bežné aj menej náročné používanie postačí.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení prekvapí Hyper 212 EVO v2 síce nie prehnanou, no stále citel'nou váhou, čo pri lacnejších vzdušných chladičoch nie je



také bežné. Chladič ponúka, rovnako ako jeho predchodcovia, štvoricu medených heatpipe s priamym kontaktom na procesor, vď'aka čomu by malo byť odvádzanie tepla hračkou. Hliníkové rebrá sú umiestnené v takzvanom stacked-array, vď'aka čomu Cooler Master si'ubuje lepší prietok vzduchu a opäť raz rýchlejšie odvádzanie tepla. Na strane rozmerov a vylepšení kompatibility sa Hyper 212 EVO v2 môže pochváliť s o 5 milimetrov nižším vzrastom a vď'aka asymetrickému telu by už nemal prekážať ani pri použití naozaj vysokých RAM modulov. Uchytenie ventilátorov už tiež neriešia tenké a na inštaláciu prácne drôty, ako to bolo pri starších verziách, ale plastové konzoly, ktoré sa jednoducho priskrutkujú k ventilátorom a tie je možné následne jednoducho zacvaknúť na miesto po nainštalovaní chladiča na matičnú dosku.

Čo všetko a čo nové prináša Hyper 212 EVO v2?

Niektoré z rozdielov oproti starším generáciám som už spomenul. Menovite asymetrickú stavbu, nový štýl uchytenia ventilátorov či o 5 milimetrov nižší vzrast.

Ďalšie rozdiely však predstavuje napríklad použitie nového SickieFlow v2 120 mm ventilátoru namiesto staršieho XtraFlow 120 mm. SickieFlow v2 ponúka lepší rozsah otáčok (600 – 1800 RPM vs. 650 – 1600 RPM), nižšiu hlučnosť (8 – 27 dBA vs. 9 – 31 dBA), naozaj veľké zlepšenie po stránke statického tlaku vzduchu (2,52 mm H2O vs. 1,7 mm H2O), pri miernom znížení prietoku vzduchu (CFM 62 vs. 66.3). Samozrejmosťou je podpora asi všetkých Intel socketov (vrátane najnovšieho LGA1200) a väčšina ponuky spoločnosti AMD (logicky všetko okrem TR4), takže sa nemusíte báť, či bude nový Hyper 212 EVO v2 pasovať aj do vášho počítača. Čo musím osobne naozaj vyzdvihnúť, je fakt, že hoci je EVO v2 dodávaný len s jedným 120 mm ventilátorom, je v balení všetko potrebné, aby naňho bolo možné nainštalovať ďalší 120 mm ventilátor. Dve plastové konzoly, štvorica skrutiek a rozdvojka pre napájanie dvoch ventilátorov z CPU FAN konektora síce nezní ako veľ'a, no viem si predstaviť, ako niektoré menej rešpektovateľné spoločnosti tieto súčiastky predávajú ako samostatný kit. Takto sa z chladiča za prívetivú cenu stáva

(pri investícii cca 8 eur za nový SickieFlow v2 ventilátor) chladič schopný potenciálne postarať sa aj o výkonnejšie procesory.

Testovanie

Cooler Master Hyper 212 EVO v2 bol podobne ako ostatné chladiče v grafe nižšie otestovaný s procesorom AMD Ryzen 7 2700. Teplota okolia sa pohybovala od 21 do 23 stupňov Celzia a vyt'ažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

Obchody sú v dnešnej dobe plné efektných, no často neefektívnych chladičov. Nieкто si povie, že svetielka sú mu milšie ako plnšia peňaženka a dobre uchladený procesor, no každý, kto nepotrebuje ohurovať, nepotrebuje žiaden dychberúci WOW faktor a myriadu svetielok, si nový Hyper 212 EVO v2 určite zamiluje. Áno, nejde o žiaden revolučný komponent. Nezáiskate vď'aka nemu desiatky FPS navyše, ani vám nevylieči reumu. Ale za 35 eur sa bez odvrávania a starostí postará o všetky stredne aj mierne výkonnejšie procesory. A čo viac si od takéhoto produktu možno želať?.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Cooler Master	Cena s DPH: 35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie	- nič
+ časom osvedčený dizajn	
+ nízka hlučnosť	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Fractal Design Meshify 2

MENŠIA, NO STÁLE OBROVSKÁ



Iba nedávno sme mali v redakcii šancu pozrieť sa na zúbok novej skrinke od spoločnosti Fractal Design s menom Meshify 2 XL. Spolu s XL verziou k nám zavítal aj jej menší brat a hoci hovorím menší, treba toto slovo brať s rezervou. Počítačová skrinka Meshify 2 totiž rozmermi stále konkuruje aj tým najväčším modelom od iných firiem. No napriek väčšej veľkosti sme si museli vyskúšať, či sa odrazila aj na nízkych teplotách.

Švédská značka počítačových komponentov a skriniek Fractal Design je u hráčov obľúbená najmä pre schopnosť spájať vo svojich produktoch funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosť používania s kvalitnými materiálmi. Je síce pravda, že v posledných rokoch sa v modelových radoch Fractal Design

produktov začali objavovať aj výstrednejšie vyzerajúce produkty plné RGB LED pásikov a podsvietených ventilátorov, avšak Meshify 2, podobne ako jej väčší brat, ostáva verná jednoduchému receptu. Ten predstavujú skrinky úctyhodných rozmerov, ktoré pojmu takmer akýkoľvek hardvér, je v nich jednoduché skladať počítač a ponúkajú veľakých vychytávkov, ktoré uľahčia majiteľom život nielen na začiatku, ale aj počas dlhých rokov používania. Aj na začiatku tejto recenzie musím spomenúť, že tento rok sme už mali možnosť otestovať skrinky z radu Define 7, ktoré ukázali, akým smerom sa plánujú vo Fractal Design v najbližších rokoch uberať. No a skrinka Meshify 2 je postavená na rovnakom základe ako Define 7 a 7 XL. Stačí však na skrinke vymeniť pár dielov a predávať ju ako vynovený modelový rad?

Obal a jeho obsah

Po nosení, rozbal'ovaní a testovaní XL verzie Meshify 2 skrinky ma už veľkosť menšej z týchto verzií neprekvapí, možno sa mi dokonca zdá ako drobk. Vedľa iných komponentov je však obal Meshify 2 stále naozaj masívny. Kartónová krabica na svojom povrchu stále ukazuje, ako skrinka vyzerá a to aj takzvaným „exploded view“, teda pohľadom na komponenty skrinky oddelené od seba.

Obal Meshify 2 na rozdiel od Meshify 2 XL cestou do redakcie neutŕžil žiadnu viditeľnú ujmu, takže nebolo prekvapením, že sa v jeho vnútri ukrývala skrinka, ktorá je bezpečne chránená z čelných strán tvrdším polystyrénom a zboku podlhovastou kartónovou krabičkou s príslušenstvom. Pri

Meshify 2 XL som sa sťažoval, že krabička s príslušenstvom bola položená na vrchu a preto nechránila bok so skleneným panelom, takže je skvelé vidieť, že pri Meshify 2 je táto ochrana zabezpečená.

A poteší to aj napriek tomu, že verzia skrinky, ktorú sme testovali, nemá ani jeden bok zo skla, ale ponúka celokovové čierne prevedenie. V spomínanej škatuľke s príslušenstvom sa nachádza len brožúrka na prvé použitie, až štvorica prídavných držiakov na disky a malá krabička s tradičným skrinkovým príslušenstvom, ako sú skrutky, antivibračné podložky či sťahovacie pásy.

Prvé dojmy a spracovanie

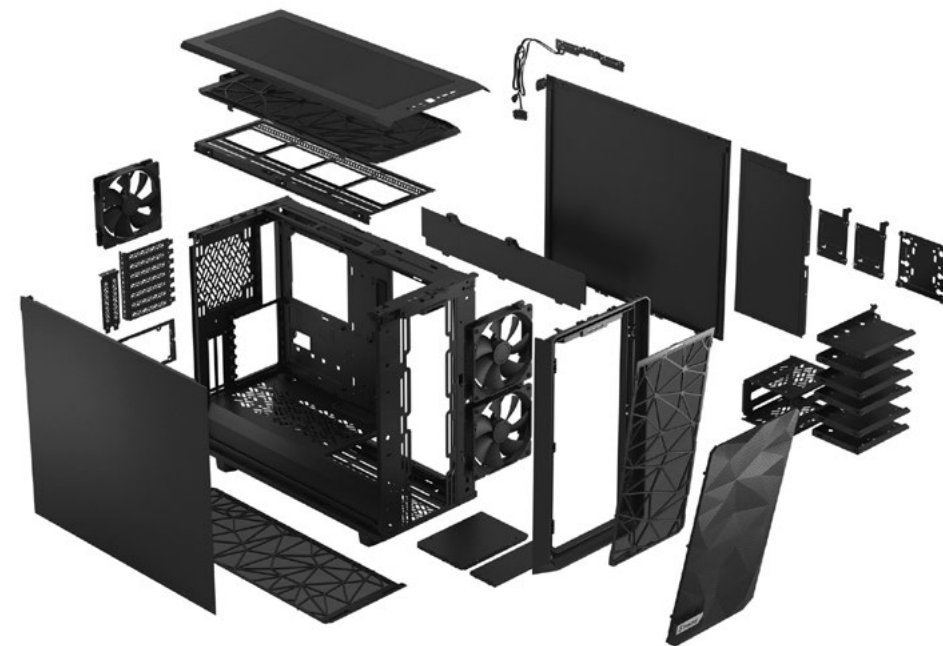
Meshify 2 je plnohodnotná full-tower skrinka, ktorá si nájde svoje miesto najlepšie vedľa stola alebo pod ním, no s trochou snahy (a veľkým stolom) ju nie je problém umiestniť aj na pracovnú plochu. Meshify 2 je stále masívny (hoci o čosi menší) monolit, ktorého rozmery a váha prezrádzajú, že nejde o žiaden lacný či nekvalitný špás pre používateľov plánujúcich používať slabšie procesory a len jednu grafickú kartu.

Vďaka inteligentnému vnútornému rozvrhnutiu je to však, podobne ako skrinky z radu Define 7 či jej väčší brat, jedna z najlepších skriniek, aké som v posledných rokoch videl.

Vizuál a materiál

Čo sa dizajnu týka, podobne ako XL verzia, aj Meshify 2 je naozaj striedmy kúsok, čiže na výber je momentálne len v bielej a čiernej farbe s rozličnými konfiguráciami ľavej bočnice. Dostupné sú verzie s priehľadným sklom, tmavým sklom a kovovou „Solid“ bočnicou. Fanúšikovia Fractal Design skriniek si však už mohli zvyknúť, že z celej ponuky produktov tejto spoločnosti je len malé percento v inej farbe ako čiernej či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra.

Čo však Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, o to viac vynahrádza na poli vnútorného rozloženia, kvalitného prevedenia a modularnosti. Kovové šasi je však na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie pevné aj bez nainštalovaných bočníc či vrchného panelu a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. Na záver Meshify 2 napriek veľkému dôrazu na priepustnosť vzduchu stále ponúka nadmieru dobrú ochranu proti prachu, čo znamená odnímateľné



filtre nielen na čele skrinky, ale aj po celej dĺžke vrchnej a spodnej časti.

Rozvrhnutie

Vnútorné rozloženie Meshify 2 kopíruje, to čo sme už mali možnosť vyskúšať pri Define 7 a aj Meshify 2 XL, no ako som už spomínal v recenzii XL verzie, odstraňuje viacero maličkostí, ktoré mi pri Define 7 prekážali. Tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov je krytý spredu a plastovým

pásikom aj zozadu, pravá strana skrinky je stále perfektne riešená, takže svojou modularnosťou osloví ako milovníkov zákazkového vodného chladenia, tak aj ľudí, čo potrebujú do skrinky napratať množstvo diskov a vedľa oželiť priestor pre rezervoár chladiaceho roztoku.

Na otváranie bočníc či odnímanie vrchného a predného panelu opäť netreba žiaden skrutkovač, prípadne iné nástroje, ale za všetkým stoja zacvakávacie



plastové úchyty a magnety. Podobne ako XL verzia, aj Meshify 2 ponúka priedušné a navyše otvárateľné predné dvierka ukrývajúce prachový filter.

Po stránke pozícií pre disky je v základnom rozložení, v akom je skrinka dodávaná, možné osadiť dvojicu 2,5-palcových diskov a tri 3,5/2,5 disky. Po presunutí pár vnútorných priečok toto číslo stúpne o ďalšie štyri pozície vďaka priloženému príslušenstvu, no celkovo sa do Meshify 2 teoreticky zmestí až jedenásť 3,5-palcových diskov, čo z nej robí stále zaujímavú voľbu aj napríklad pre NAS server pre náročnú domácnosť či menšiu firmu.

Kto však nepotrebuje toľko úložiska, no chce chladit' výkonný hardvér, bude určite vďačný za veľkú podporu chladenia, ktorá predstavuje až 420mm radiátory vo vrchnej, 360mm v prednej časti a 280mm kúsky v spodnej časti. Skrinka je dodávaná s trojicou 140mm Dynamic X2 GP-14 ventilátorov umiestnených v konfigurácii 2x intake vpredu a jeden exhaust vzadu, čo by malo postačiť na bežnú prevádzku, no je iba logické, ak by si majitelia dokúpili zopár ďalších.

Vychytávky

Meshify 2 po stránke vychytávok ponúka v praxi totožné veci ako jej XL brat. To znamená zakomponovanie predných dvierok s ľahko dostupným prachovým filtrom (ktoré je raz za čas dobré vyprašiť). Ďalší bonus, na ktorý si už fanúšikovia Fractal Design mohli zvyknúť, je zabudovaný ovládač ventilátorov Nexus+ 2, do ktorého sa dá zapojiť až 9 ventilátorov (6x 3PIN + 3x PWM) rozmiestnených po celej skrinke a ktoré sa dajú následne ovládať cez PWM konektor pripojený do matičnej dosky.

Stále totiž neexistuje príliš veľá matičných dosiek, ktoré by až 9 ventilátorov podporovali bez ďalších investícií, pričom mat' možnosť' jedným kliknutím zmeniť skrinku z tichého spoločníka na maximálne monštrum na poli odstraňovania tepla bolo pri používaní naozaj príjemné. Ovládač je napájaný SATA konektorom a nie MOLEXom, ako to býva pri lacnejších skrinkách, a zvládne napájať ventilátory o celkovom výkone až 30W, čo by malo postačiť aj tým najnáročnejším majiteľom. A v neposlednom rade podporuje Meshify 2 XL aj možnosť' nainštalovať jednu grafickú kartu vertikálne, vďaka čomu nebude vidno iba nudnú vrchnú časť, ale priamo chladič s ventilátormi a podsvietením. Túto možnosť' však príliš neodporúčam pre viac ako dvojslotové grafické karty.



Možnosti chladenia a testovanie

Meshify 2 sa, rovnako ako Meshify 2 XL a v praxi aj staršie modely z tohto radu, drží jednoduchej mantry, ktorou je čo najväčšia priepustnosť vzduchu. Vďaka tomu je do tejto skrinky možné bez väčších obáv umiestniť aj naozaj výkonný hardvér.

Aj tento model sme osadili kombináciou hardvéru Intel Core i5-9600K s 280mm AIO chladičom, 32GB RAM a RTX 2080 v základnom nastavení, v akom je skrinka dodávaná.

V pokoji sa, podobne ako pri XL verzii, držali teploty komponentov len pár stupňov (2-3°C) nad teplotou miestnosti. Ako odrazový mostík zase raz poslúžila skrinka Define 7, v ktorej sa mi síce zatiaľ žiaden hardvér nepodarilo upiecť, no po stránke prietoku vzduchu jednoducho nepatrí medzi tie najvýkonnejšie kúsky na trhu.

Malá zmena, ktorá je možno daná o niečo menšími rozmermi skrinky, no dá sa pripísať aj štatistickej odchýlke, sa udiala pri zaťažení komponentov syntetickými benchmarkmi. Zatiaľ čo pri Meshify 2 XL sa teploty držali oproti Define 7 nižšie o 6-9°C, pri Meshify 2 sa tento náskok stenčil o jeden stupeň Celzia. Tento výsledok je stále naozaj úctyhodný a pri používaní Meshify 2 a 2 XL skriniek by som určite nemal potrebu v lete otvárať bočnicu či zvyšovať

výkon ventilátorov. To sa o iných skrinkách, ktoré mi prešli pod rukami, povedať nedá.

Zhrnutie

Meshify 2 XL bolo monštrum. Meshify 2 je také malé a milé monštrum. Nikomu, našťastie, neodhryzne ruku a definitívne nebude mať zlý vplyv na hardvér, aký sa v tejto skrinke ocitne, no po stránke rozmerov, miesta na hardvér a prietoku vzduchu patrí medzi špičku toho, čo sa dá v dnešnej dobe zohnať. Bez akéhokoľvek temperovaného skla síce ťažko zaujme nadšencov hľadájúcich niečo efektné, čím ohúria návštevy, avšak skúsení milovníci počítačov pri všimnutí si tejto skrinky na, pod či pri niekoho stole budú vedieť, že jej majiteľovi ide v prvom rade o výkon a jednoduchosť používania. A aj o čosi menšiu cenovku oproti „fešnejšej“ verzii so skleneným bokom.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ striemý dizajn	- nič
+ skvelý prietok vzduchu	
+ zabudovaný ovládač ventilátorov	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Thor 300RGB Keyboard

HERNÁ RGB KLÁVESNICA S MECHANICKÝMI SPÍNAČMI ZA VIAC AKO PRIJATEĽNÚ CENU



Thor 300 je mechanická herná klávesnica od pol'skej firmy Genesis, ktorá by chcela ponúknuť vlastnosti drahých renomovaných značiek za zlomok nákladov. Do akej miery sa jej to darí?

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v kartónovej krabici. Balenie obsahovalo len tie najzákladnejšie veci – používateľský manuál – a potešilo oko na vyt'ahovanie klávesov.

Dizajn a ergonómia

Klávesnica je vyrobená z odolnej kovovej konštrukcie a plastového tela. Spracovanie je na pomerne dobrej úrovni, nenájdete na nej žiadne ostré a nepríjemné hrany, plasty sú použité základné, bez mäkkenej povrchovej úpravy. Na spodnej strane sa nachádzajú štyri protišmykové podložky a dve výsuvné nožičky, ktorými je možné regulovať výšku a sklon. Poteší aj možnosť' prispôsobenia vedenia kabeláže tromi smermi – stredom, vľavo alebo vpravo. Prítomná je aj LED signalizácia zapnutých kláves typu Caps Lock, Scroll Lock a Win Lock. Niektoré typy klávesníc už tieto LED diódy neobsahujú, keďže používajú zapnutie/vypnutie podsvietenia konkrétneho klávesa. Čo sa rozloženia kláves týka, to je úplne štandardné. Klávesy nie sú ponorené

do tela klávesnice, teda mierne trčia do okolitého priestoru. Klávesnica obsahuje plný anti-ghosting (N-Key rollover) a vďaka tejto funkcii je teda možné stlačiť hocikakú kombináciu kláves v rovnakom čase bez obavy, že niektoré klávesy nebudú zaregistrované aplikáciou. Vhodné najmä pre online hráčov.

Podsvietenie klávesnice je plne RGB s 25 rôznymi efektami, ktoré sa dajú nastavovať cez aplikáciu. Klávesnica môže svietiť aj jednou farbou alebo vytvárať rôzne efekty. Umožnené je aj premapovanie kláves.

Klávesnica je vybavená spínačmi Outemu Brown, ktoré sú kópiou Cherry MX. Výrobca sa chváli životnosťou 50 miliónov kliknutí. Klávesnica je vybavená celkovo 104 klávesmi, z toho je 11 multimediálnych. Na kliknutie treba 55 gramov tlaku ± 10 gramov. Odozva je 8 ms. Mali sme možnosť' porovnať ju s klávesnicou Ozone, ktorá obsahuje Cherry MX Red spínače. Genesis klávesnica má subjektívne kratší a jemnejší priebeh stlačenia klávesa, takisto sú tieto spínače oveľa tichšie ako Cherry MX spínače. Priame porovnanie Outemu Brown vs Cherry MX Brown sme ale, bohužiaľ, k dispozícii nemali.

Používateľské dojmy

Používateľské dojmy boli po týždni testovania pozitívne, nezaznamenali

sme žiadne problémy ani so samotnou klávesnicou, ani s používateľským softvérom, ktorý je jednoduchý a intuitívny.

Spracovanie a povrchová úprava kláves nie je na úplne špičkovej úrovni, to sa ale v tejto cenovej kategórii ani neočakáva. Trocha nám prekážala absencia dlaňovej opierky. Keďže sú klávesy pomerne vysoko, je potrebné si nejakú zakúpiť, inak bude používanie nekomfortné.

Záverčné hodnotenie

Genesis Thor 300 RGB je zaujímavá herná klávesnica nielen pre low budget hráčov. Ponúka mechanické spínače Outemu Brown, ktoré sú celkom pohodlné a presné, plne RGB funkcionlitu s možnosťou nastavovania a, najmä, prijateľnú cenu 50 eur.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ technické parametre	- povrchové
+ plne RGB	spracovanie –
podsvietenie	základné plasty
+ mechanické spínače	- absencia
	opierky dlaní
HODNOTENIE:	★★★★★

Lenovo Legion 5P

ZAMERANÝ NA E-ŠPORTY, NO OVEĽA SCHOPNEJŠÍ



Vysoký výkon, obstojná mobilita, vkusný dizajn a funkcionlita zameraná na hráčov sú vlastnosti, ktoré sa snaží poskytnúť spoločnosť Lenovo so svojím radom Legion notebookov. Časy, keď bývalo Lenovo najznámejšie svojimi Think zariadeniami určenými pre profesionálov a náročných používateľov, sú dávno preč. A hoci sú Think počítače a notebooky stále obľúbené, nás ako hráčov veľmi teší, že Legion rok čo rok prichádza so zaujímavými kúskami.

Nedávno mal kolega šancu pozrieť sa na modely Legion 7 a Legion 5, ktoré si veľmi pochvaľoval. Osobne som bol mierne prekvapený, keď k nám do redakcie zavítal po modely Legion 5 a Legion 5P, pretože som si nebol istý, či nejde iba o totožný notebook s odlišnými parametrami. Tam, kde je však Legion 5 zameraný na nižšiu strednú triedu a menej náročných hráčov, prichádza Legion 5P so

silnejším hardvérom a viacerými zmenami zameranými na milovníkov e-šport hier.

Už osvedčený dizajn

Legion 5P, rovnako ako jeho predchodcovia z posledných rokov, ponúka tmavošedé telo s 15,6-palcovou obrazovkou. Obrazovka je ešte stále takmer úplne bezrámková a plnohodnotná klávesnica ponúka RGB podsvietenie vhodné na každú príležitosť.

Prekvapením je absencia webkamery, ktorú Lenovo ospravedľňuje práve zameraním sa na e-šport hráčov a na publikum.

Priznajme si to, pre hráčov nie sú webkamery až tak životne dôležité, a kto si kupuje herný notebook, s ktorým by chcel aj streamovať, si väčšinou kúpi samostatnú webkameru s väčšou kvalitou než má akákoľvek zabudovaná kamera.

Tradičné Legion rozloženie a konektivita

Telo 5P nad'alej ponúka rozloženie pántov obrazovky asi centimeter a pol od zadnej časti, v ktorej sa nachádza drvivá väčšina portov. Keď som mal v roku 2018 prvýkrát možnosť vidieť model na novinárskom predstavení nového radu Legion, na ktorom som sa zúčastnil, moje srdce zaplesalo radosťou.

Veľmi hráčov pri svojich notebookoch musí stále trpieť, že im z bokov notebooku trčí päť káblov (z toho tri priamo zasahujú do miest, po ktorých zvyknú hýbať myšou). Legion 5P ponúka po jednom USB 3.0 Typ A porte na každej strane spolu s combo audio portom vľavo. Ethernet, USB-C, ďalší pár USB 3.0 portov, HDMI a napájanie nájdete vzadu. Áno, možno sa pri pripájaní nového hardvéru budete musieť



načiahnuť či sa nakloniť za notebook, alebo nedajbože sklopiť jeho obrazovku, no osobne si myslím, že toto riešenie je stokrát lepšie ako limitovať priestor na pohyb s myšou či nedajbože prehrať hru preto, že sa mi myš zamotala do káblov.

Čo mierne zamrzí, je absencia Thunderbolt portu, hoci vďaka dostatočne silnej RTX 2060 karte v tomto modeli nebude potrebné pripájať externé grafické karty. Ako už v recenzii na Legion 5 spomenul kolega Filip, tiež by som uvítal možnosť nabíjať notebook na cestách cez USB-C, ale táto funkcionlita pri tradičných hrubých a ťažkých herných notebookoch nebude tak skoro rozšírená.

Vyvážený výkon a hardvér

Model s označením 15IMH05H/82AW0044CK, ktorý sa k nám dostal na otestovanie, síce neohúri najúžasnejším výkonom, no každej osobe ochotnej počúvať hovorím, že v dobrom počítači je lepšia rovnováha ako hrubá výpočtová sila. Šesťjadrový procesor i7-10750H podporujúci hyperthreading si vďaka základnému taktu 2,6-GHz s turbom až 5 GHz v spojení s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 2060 6G a úctyhodných 32 GB RAM poradí aj s náročnejšími hrami.

A všetky hry si budú môcť hráči uložiť na 1 TB SSD disk. Tu už nejde o vstupnú bránu do sveta menej náročných online hier, ale o plnohodnotnú náhradu staršieho desktop počítača. Preto nie je prekvapením, že sa obrazovka môže pochváliť až 144 Hz obnovovacou frekvenciou. Áno, už sú dostupné aj notebooky s 300 Hz panelmi, no 144 je stále zlatou strednou cestou, ktorá veľmi dobre padne k tomuto hardvéru.



Obstojné prevedenie

Telo Legionu 5P napriek svojim väčším rozmerom a hmotnosti trpí menším problémom s prehýbaním, najviac badateľným na samotnej obrazovke a po bokoch spodnej časti, avšak nejde o žiadnu extrémnu krehkosť a pri používaní som nikdy nemal pocit, že by som mohol notebooku ublížiť aj menej šetrným zaobchádzaním.

Klávesnica je naozaj kvalitná a aj vďaka programovateľnému RGB (nie na každé tlačidlo, ale 4 časti klávesnice) som si písanie recenzie o tomto notebooku na tomto notebooku užil aj v noci. Trackpad však už nedosahuje také kvality ako klávesnica.

Nechápte ma zle, samotný trackpad je funkčný a postačí pri bežnejšom používaní, no už niekoľko rokov čakám, kedy sa konečne výrobcovia notebookov (tí, ktorí nemajú ako názov spoločnosti žiadne ovocie) prehnú do 21. storočia a prinesú aj na herné notebooky väčšie trackpady. Na záver sú tu reproduktory, ktoré boli schopné vydávať dostatočne hlasný zvuk bez toho, aby znel príliš skreslene. A dokonca ponúkli aj celkom príjemné basy. Nepostačia síce na diskotéku, ale na pozretie filmu vo dvojici či menšej skupinke by mali byť dostatočné.

Prekvapivo dlhá výdrž

Legion 5P ma nadmieru prekvapil výdržou batérie. Áno, som si vedomý toho, že sa hardvér neustále posúva nielen čo sa týka vyššieho výkonu, ale aj lepšieho energetického manažmentu, no 8 hodín bežného fungovania (browsovanie na internete) a viac ako 11 hodín pri

ľahšom používaní by som od herného notebooku nečakal. Samozrejme, pri plnom zaťažení platí, že sa vybije za hodinku a pol, no bez hrania bude na cestách naozaj obstojným spoločníkom.

Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legionu 5P darilo v hrách aj syntetických testoch.

Zhrnutie

Cena okolo 1400 eur je už zopár rokov akýmsi prelomovým bodom, keď sa nižšia stredná trieda herných notebookov schopných rozbehať CS:GO, Fortnite a LOL pomaly mení na naozaj schopné modely, ktoré utiahnu aj najnovšie AAA tituly.

Legion 5P nie je výnimkou, takže napriek svojmu zameraniu na e-športové publikum posluží vďaka obstojnému procesoru a stále schopnej RTX 2060 aj náročnejším používateľom. Pre všetkých hráčov, ktorým by sa však cena až tak nepáčila, je možné kúpiť tento notebook o cca 200 eur lacnejšie s jedinou zmenou v konfigurácii, ktorou je prechod z 32, na 16 GB RAM.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vyvážený hardvér + dobre riešené chladenie + väčšina portov na zadnej časti	- badateľné prehýbanie častí tela
HODNOTENIE:	
★★★★★	

NZXT Kraken X73 RGB

V ROVNAKÝCH ŠATÁCH S VYLEPŠENÝM VNÚTROM



Komponenty od spoločnosti NZXT patria medzi obľúbené u veľ'a hráčov a nie je to preto, že by boli najlacnejšie, alebo poskytovali tie najlepšie výsledky. Nie, NZXT ponúka nekompromisne nádherné a väčšinou aj kvalitné produkty, ktoré dodávajú obstojné výsledky. Rodina Kraken AIO vodných chladičov na procesory je tu s nami už pekných pár rokov, no tie kúsky, čo sú dostupné teraz, sa síce môžu podobat' na staršie verzie, ale vnútri ponúkajú rad vylepšení. Prečo aj menit' dychberúci dizajn, ktorým si Krakeny získali srdcia mnohých hráčov aj nehráčov? Model NZXT Kraken X73, ktorý k nám zavítal, akoby z oka vypadol predošlej generácii, no predsa len ide o lepš' produkt vo'd'aka inováciám ukrývajúcim sa pod povrchom.

Či už ide o odomknutý procesor súci na pretaktovanie, alebo bežnejší kúsok určený na hranie, pri každom jednom procesore je najväčším strašiakom teplo. Silnejšie procesory od AMD stále dokážu vydávať

vcelku dost' tepla, nehovoriac o tom, že Intel ešte stále ponúka desktopové procesory na architektúre 14 nm (++++), z ktorých na úkor vyšších prevádzkových teplôt a spotreby energie vydupáva každý rok o čosi lepšie výsledky.

Po pretaktovaní aj tých najnovších procesorov je jednoduché nedostatočne schopné chladiče položiť' na kolená a dosahovať' teploty nad 90 °C. Preto, aby výkonné procesory vydržali čo najdlhšie, je odporúčané držať' ich prevádzkovú teplotu aj v tých najextrémnejších situáciách pod hranicou 70 stupňov. A keď' už náhodou nemusia stačiť' rozmerné vzdušné chladiče, prichádza na rad vodné chladenie. Nie každý však má peniaze a kontekty alebo skúsenosti na inštaláciu zákazkového vodného chladenia, kde prichádzajú na rad AIO/CLC chladiče (All-in-one/Closed-Liquid-Cooler) spájajúce to najlepšie zo sveta vodného chladenia s jednoduchosťou udržby a inštalácie vzdušného chladenia.

Obal a jeho obsah

NZXT dokazuje, že stále patrí do radu spoločností, ktoré dizajn naozaj ovládajú a aj pri navrhovaní obalu sa rozhodli držať' už pár rokmi overeného dizajnu.

Balenie je dostatočne minimalistické, aby neodradilo poriadkumilovných zákazníkov, so zobrazením zariadenia na prednej strane a pár informáciami po bokoch a na zadnej strane. Krabica je stále ladená do zaujímavej kombinácie fialovej a bielej, ktorá zaujme už pred otvorením.

To dôležité sa ale, ako vždy, ukrýva vnútri. Bezpečne uložené do recyklovaného kartónu sa v krabici nachádza trojica ventilátorov, 360 mm radiátor prepojený chladiacou hlavou kombinovanou s pumpou, malý papier so základnými informáciami a QR kódom na webstránku s manuálom, príslušenstvo pre inštaláciu a kábliky na pripojenie.

Prvé dojmy a spracovanie

Stále nadmieru potešiteľ'nou správou o Kraken X73 sú hadice medzi radiátorom a hlavou chladenia, ktoré sú, ako po minulé roky, obalené textilnou mriežkou. Pri starších Kraken modeloch mi prekážalo použitie odhalených gumových hadičiek, no nové modely to už majú dlhšie pod kontrolou. Hlava chladenia je stále o čosi vyššia ako pri bežných chladičoch, ale po odlepení ochrannej fólie je na ňu radosť' pozerat' už pred spustením, nehovoriac o tom, aké dizajnové triky má v rukáve po zapnutí v počítači.

Zakomponované RGB LED diódy a efekt nekonečného zrkadla je jednoducho stále perfektný. K tomuto modelu sú, ako už meno napovedá, dodávané kvalitné PWM ventilátory s názvom AER 2 RGB 120 mm s LED podsvietením krúžku okolo ventilátorov, no pokiaľ' nemáte skrinku s priehľ'adným čelom alebo vrchným panelom, je možné kúpiť' aj lacnejšiu verziu s obyčajnými, nepodsvietenými AER ventilátormi. Na nových AER 2 RGB ventilátoroch je zaujímavá možnosť' reť'azového zapojenia pre potreby RGB podsvietenia. Z každého ventilátora totiž ide iba jeden 4PIN káblík na bežné napájanie, no na ovládanie a napájanie RGB LED sú na ventilátoroch špeciálne IN a OUT porty, ktoré je potrebné prepojiť' s hlavou chladenia.

Inštalácia a špecifikácie

Majiteľ'ov s Intel procesormi určite poteší predinštalovaný úchyt na túto platformu, kompatibilný aj s najnovším LGA1200 socketom (keďže medzi uchytením chladičov na LGA1151 a LGA1200 nie je žiaden rozdiel). Ani majitelia počítačov s AMD procesormi ale nemusia zúfať', pretože výmena úchyty je naozaj jednoduchá a nezaberie viac ako pár sekúnd. Inak NZXT neodstúpilo od svojho overeného systému, pri ktorom je na zadnú stranu Intel matičnej dosky priložený oporný úchyt, do ktorého sú spredu našrabované štyri dištančné skrutky, na ktoré sa až následne nasadzuje hlava chladenia a zabezpečuje prichytenie rozmernými maticami, dotiahnutel'nými aj prstami. Pri AMD doskách ide iba o výmenu vrchnej časti plastových úchytoz za štvoricu skrutiek. Inštalácia radiátora a ventilátorov je iba otázkou výberu toho správneho miesta a natočenia v skrinke, kde poteší otočná časť' hlavy chladenia, takže logo NZXT teraz môže svietiť' tým správnym smerom v akejkol'vek nainštalovanej polohe. Hadice vedúce od pumpy do radiátora sú dostatočne dlhé aj pre rozmernejšie skrinky a podobne sú na tom aj všetky kábliky, ktoré treba do



Kraken X73 pripojiť'. Nové Krakeny majú na pumpke stále dva porty, jeden pre Micro-USB konektor zakončený internou USB2.0 koncovkou pre ovládanie chladenia cez softvér, druhý s vývodmi pre napájanie RGB cez SATA, 3PIN konektor na napájanie pumpy a posledný na napájanie a ovládanie RGB podsvietenia na ventilátoroch. Na prvý pohľ'ad to môže vyzerat' ako vcelku dost', no nasledujúc prehľ'adný manuál na stránke, zvládnú inštaláciu aj menej zdatní používatelia. Čo sa špecifikácií samotného chladiča týka, ide o model s 360 mm hliníkovým radiátorom hrubým 27 mm.

Hlava pumpy sa pri pohľ'ade z vrchu dizajnovovo od predošlých modelov príliš nelíši (hoci podsvietené zrkadlo je o čosi väčšie), no vnútro a spodná časť' prešli väčšími vylepšeniami. Čo sa samotnej pumpy týka, už nejde o Asetek model šiestej generácie, ale NZXT Kraken X73 prešiel na novšiu a podľa všetkého kvalitnejšiu siedmu generáciu. A zmenami prešla aj spodná časť' doliehajúca na samotné procesory, ktorá by mala po novom lepšie odvádzať' teplo.

Softvér a ovládanie

Všetky nastavitel'né systémy od NZXT sú ovládané z jednej aplikácie, ktorá sa volá CAM V4. Tá dokáže nielen ovládať' komponenty, ale aj monitorovať' ich stav, varovať' pri nezrovnalostiach a ešte viac. V minulosti som nemal s CAM softvérom tie najlepšie skúsenosti, no roky vývoja sa odrazili aj na kvalite používania a počas celej doby používania som si nevšimol žiadne problémy. Mierne zamrzí, že rozšírená funkcionlita tohto softvéru, ktorá bola dostupná nielen cez počítač, ale aj cez mobilnú aplikáciu, už skončila, ale očividne na ňu nemali majitelia až tak skvelé ohlasy a v NZXT nevideli dôvod na jej udržiavanie.

Testovanie a namerané hodnoty

Kraken Z73 RGB bol otestovaný s procesorom Intel Core i5-9600K, a to ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 5 GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 19 do 21 stupňov Celzia, pričom vyt'ažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách, resp. pri používaní profesionálnych programov. Na testovanie boli použité programy Furmark, Aida64, HeavyLoad, 3DMark, a Prime95 a výsledky v grafe nižšie sú ich priemerom.

Zhrnutie

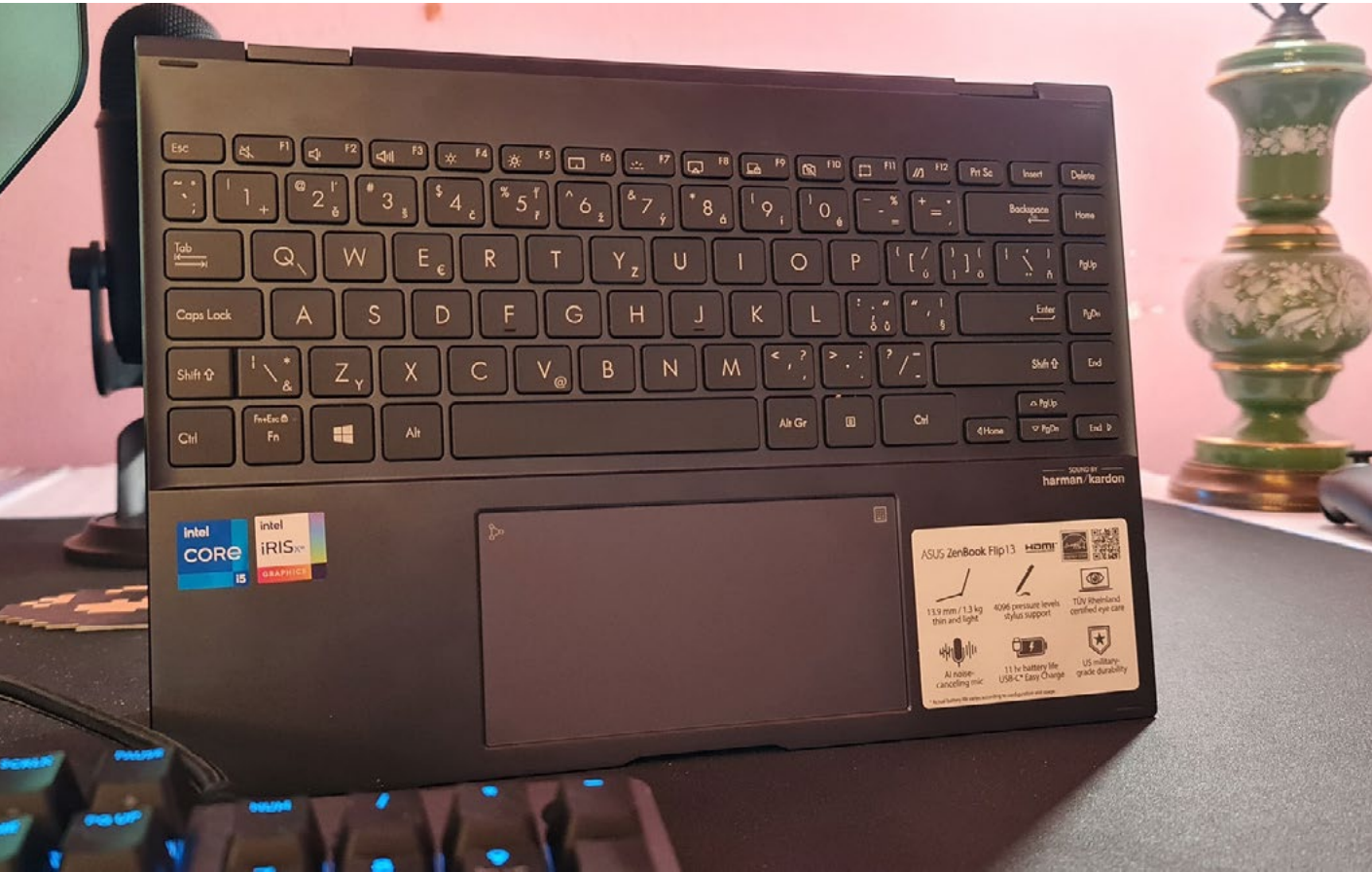
Prečo menit' niečo, čo je už takmer dokonalé? V NZXT si povedali, že nové Krakeny netreba úplne prekopávať', stačí na nich urobiť' menšie zmeny, ktoré vyústia do jednoduchšieho používania a možno dlhšej životnosti, a ja s nimi definitívne súhlasím. Kraken X73 definitívne nie je najlacnejším 360 mm AIO chladičom a nie je ani tým najvýkonnejším. No čo sa dizajnu týka, nemá mimo pár kúskov takmer konkurenciu. Pokiaľ' na peniaze neberiete ohľ'ad, budú nové Krakeny vo vašom počítači vyzerat' naozaj dobre a zvládnú uchladiť' aj tie najnáročnejšie procesory.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožíčal: NZXT	Cena s DPH: 170€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obstojný výkon	- cena
+ kvalitné spracovanie	
+ nová Asetek 7th gen. pumpa	
+ 6-ročná záruka	
HODNOTENIE:	★★★★★

ASUS ZenBook Flip 13 UX363E

KONVERTIBILITA



Trend obojživelných notebookov, kde sa jedným ťahom dokážete dostať z klasického laptopu do sféry tabletov, pokračuje vo svojom prograse a jediné, čo v tomto smere buduje určité praktické prekážky, sú proporcie samotných produktov. Nie je totižto nič horšie než vyliezť z vane, natiahnúť si župan, sadnúť si na gauč a hodiť si na obnažené kolená desaťkilogramovú rárohu, čo je údajne tablet a počítač v jednom, ktorá vám vďaka svojej váhe behom pár minút zastaví prietok krvi. Tento za vlasy pritiahnutý príklad je, samozrejme, mimo nasledujúceho textu, kde si spoločne povieme o novom prírastku do radu extrémne kompaktných zariadení ZenBook od spoločnosti ASUS. Tá sa, práve v duchu úvodných viet vyššie, dočkala verzie Flip a prináša vám ľahký kus elektroniky s potencionálne vysokým výkonom a duálnym systémom

využitia. Je to tablet alebo počítač? Oboje a zároveň vlastne ani jedno.

Pýtate sa, prečo ten rýchlo poňatý upgrade, ktorý v zmysle značky ZenBook navonok dokážete sotva dešifrovať? Odpoveď nájdete v nedávno ohlásenej jedenástej generácii procesora Intel Core zvaného Tiger Lake, ktorý ASUS logicky integroval aj do zástupu ďalších prenosných počítačov. Výkon v pravom slova zmysle, a to hlavne vďaka použitiu 10 nm procesného uzla a grafickej karty Intel Iris Xe, čo je súčasne v sekcii notebookov taká malá veľká premiéra. Začnime však dnes stále riešeným dizajnom, respektíve s ním spojenou celkovou váhou, kde sa ručička zastavila na hranici 1,3 kg, čo vám automaticky napovie, aký ľahký kus hardvéru máte vlastne pred sebou. Výzor ide ruka v ruku so všetkými podobne koncipovanými prístrojmi,

vhodnými na prácu, kdekoli'vek sa vám len zachce, pochopiteľne, ak to aktuálny stav batérie dovolí. Za prívlastkom Flip sa skrýva možnosť prelomiť displej o 360 stupňov, čo je efektne hlavne pri režime tabletu, ale keďže aj po tejto premene ide stále skôr o ťažšiu verziu tabletu, sotva by si niekto išiel niečo podobné kupovať primárne ako tablet.

V balení nájdete aj pero

Zámerné som v odseku vyššie spomínal akýsi rýchly sled obmien v totožnom rade mini notebookov, keďže podobné laptopy sa v našej redakcii obmieňajú v dosť svižnom slede, a preto sa ich celkový dizajn zásadne nemení. Výkonnostne vylepšený ZenBook s klasickým ErgoLift zdvihom, kde je automaticky zabezpečené lepšie chladenie, je z môjho pohľadu istou esenciou dokonalosti. Klávesnica



zapustená do plne kovového šasi sa opäť roztahuje až po okraj a keďže ponúka spolaľhivú odozvu plne tichých spínačov a štandardné rozvrhnutie bez numerickej časti, v tomto smere nemám prečo vytáhnovať na svetlo sveta nejaké prípadné negatíva. Možno vám viac poslúži informácia, že ja sám vlastním dve o niečo staršie verzie radu ZenBook, ktoré dnes používam denne na prácu či už doma, alebo v kancelárii. Existuje snáď ešte lepšia reklama na spolaľhivosť a komplexnosť výrobku, ak si recenzent, ktorému ročne prejdú rukami desiatky podobných prístrojov, vyberie dvakrát po sebe jednu a tú istú značku?

Celá tá funkcia aktívnej interakcie cez dotykový trinásťpalcový Full HD displej môže potešiť študentov, ako aj prípadných umelcov, ktorí by si pomocou pribaleného pera mohli písať poznámky alebo spracovávať nejaké hrubé náčrty vlastných myšlienok. Čo sa však týka obrazovky, tu dizajnéri spravili menší krok späť, keď oproti minulému modelu okrajové rámy nepatrne zväčšili, čím rozhodne nenaplnili dnes toľko očakávaný a modernejší vzhľad. Nejde však o prvok, ktorý by nejakú zásadnú kazil celkový dojem z tohto hardvéru, to určite nie. K zmenám neprišlo ani v sekcii chladenia, kde sa na tak malom priestore, ktorý tento 13,9 mm hrubý počítač ponúka, nedajú robiť žiadne zázraky. Minimálne so súčasnými technologickými štandardmi, aké spadajú pod silné reštrikcie v zmysle koncovej ceny. Z tohto dôvodu sa pripravte na to, že pri vytočení zariadenia do vyšších otáčok nastane výraznejšie prehrievanie atakujúce hranicu päťdesiatich stupňov Celzia.

Absenciu 3,5 mm zvukového vstupu, vhodného napríklad pre headset, tu ASUS zachraňuje ďalším pribaleným príslušenstvom, a to špeciálnou USB redukciou, ktorú preto nemusíte separátne dokupovať. Čo však hneď po boku už opisovanej úžasnej klávesnice hrá po otvorení jedným prstom prím aj naďalej,

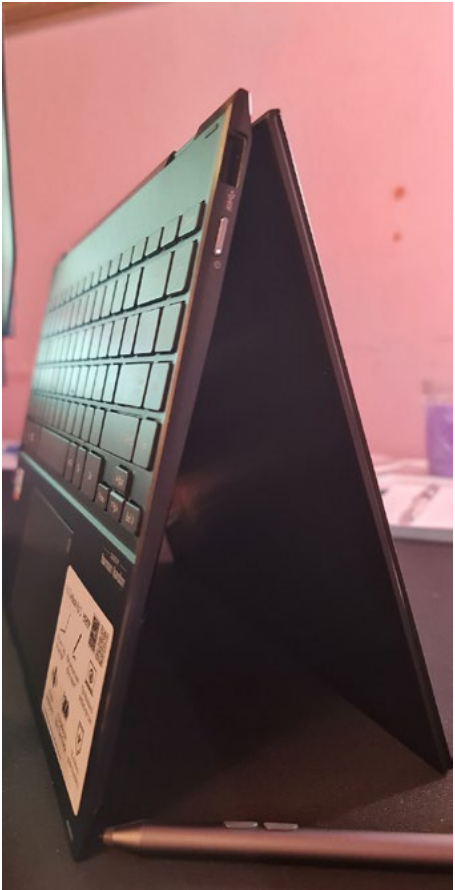
je obrovský a vysokokvalitný touchpad. Jeho primárna podpora pre gestá je vám asi jasná, ale okrem toho, že sa po ňom prsty krásne kĺžu, je súčasne schopný zastúpiť absenciu numerickej časti, ktorú tu aktivujete jednoduchým dotykom jedného prsta. Apropo, ak už spomínam účinný dotyk, tak nesmiem vynechať ani poznámku na margo vstavaných reproduktorov s licenciou Harman Kardon. Tie sa vďaka zameraniu na výšky a stredy, možno až výrazne na úkor akýchkoľvek basov, dokážu s úspechom dotknúť vášho ucha v momente, keď sledujete film alebo kratšie video. Po tejto stránke som bol opäť spokojný viac, než by som možno ešte pred testom samotným očakával.

Kto sa navyše obáva, že na základe často trebných predsudkov o nevýraznosti farieb dotykových obrazoviek bude musieť v tomto prípade pretrpieť akúsi šed' a nudu, môže ho produkt rovnako jemne šokovať. Panel totižto dokáže servírovať paletu živých farieb a tá v zmysle prezentácie ide ruka v ruke aj s už spomínanou zvukovou kulisou.

Vydrží, ale...

Samostatnou kapitolou, na akú sa koncový zákazník pozerá (často oprávnené) kriticky, je batéria a jej celková výdrž. ASUS uvádza údaj na hranici pätnástich hodín, ktorý sa však mne osobne nepodarilo dosiahnuť ani pri strednom nastavení jasu a vypnutí všetkých energií požierajúcich atribútov. Prinajlepšom som tento laptop dokázal udržať v stave bdlosti po dobu dvanástich hodín, ale to už išlo o extrém, ktorý by ste sotva označili za užívateľsky pohodlný alebo snáď prijateľný. Pri plnom vytážení na kancelársku prácu a príjemne rozsvieteným displejom vás ale nový sklopný ZenBook podrží pokojne desať hodín, čo je podľa môjho názoru dostatočne dlhá doba.

ASUS ZenBook Flip v konfigurácii, v akej sa mi dostal do rúk, a s cenou niečo málo



cez tisíc eur môže v súčasnosti zaujať mnohými časťami. Na prvom schodíku stojí vynovený procesor Intel Core 11 a na druhom mu zdatne sekunduje grafická karta Intel Iris Xe – pohodlne tu spustíte aj pár nenáročných hier, avšak toto by samo o sebe neoslnilo, ak by na tom ďalšom netrónila spolaľhivá pamäť a dostatočne objemný akumulátor, ktorý vás odreže od elektrickej zásuvky aj na desať hodín.

Medzi pridružené prednosti spadá aj veľmi pohodlná klávesnica, nadpriemerný panel a úžasný touchpad či možnosť preklopenia do režimu tabletu.

Verdikt

Kompaktný spoločník vhodný nielen na prácu, ktorý prichádza v overenom dizajne a s možnosťou plného preklopenia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + batéria + klávesnica + výbava + váha	- chladenie - hrubšie rámy
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Creative Pebble V3

DVAJA MALÍ, HLUČNÍ, MINIMALISTICKÍ ELEGÁNI



Tretia generácia Creative Pebble, najpredávanejších stolných reproduktorov podľa štatistik Amazon.com, dostala niekoľko zaujímavých vylepšení. Po najnovšom komunikujú už aj cez Bluetooth 5.0, majú prepínač gainu, meniče zväčšené o štvrt' palca a cenu, vďaka ktorej majú obrovský počet fanúšikov a používateľov na celom svete.

Obal a jeho obsah

Vonkajšok krabice, ako je už zvykom, obsahuje množstvo informácií o produkte.

Reproduktory prichádzajú bezpečne zabalené v bublinkovej fólii. S nimi prichádza aj produktová dokumentácia a pozlátená redukcia z USB C na USB A.

Prvé dojmy a spracovanie

Plastové telo reproduktorov je už na prvý pohľad odolné. Predná strana je tvorená samotnými meničmi o priemere 2,25",

ktoré majú farebný nádych krásnej jemne medenej farby, a sú naklonené v uhle 45 stupňov. Zaujímavosťou je, že tieto meniče Creative vyladil na mieru presne pre tento model. Celý priestor zadnej strany



tela bol maximálne efektívne využitý pre umiestnenie basového reproduktora. Na spodnej strane oboch jednotiek sa nachádza protišmyková podložka. Všetko podstatné sa nachádza na pravom reproduktore – vpredu modrý LED indikátor zapnutia, potenciometer na hlasitosť, tlačidlo na aktiváciu Bluetooth; vzadu vstup na 3,5 mm jack; na spodku manuálny prepínač gainu. Oba reproduktory sú prepojené neodnímateľným káblom dlhým 1,35 m, USB C-čkový kábel na napájanie (prípadne aj signál) má dĺžku 1,2 m.

Používanie

Pebble V3 majú široký záber konektivity – dajú sa pripojiť klasickým 3,5 mm

AUX káblom cez USB C vďaka priloženej redukcii aj cez USB A a najväčšou výhľadkou je práve možnosť pripojenia cez Bluetooth 5.0. Nech už si používateľ zvolí akýkoľvek spôsob prepojenia, je rýchly a bezproblémový. Unikátom je však prepínač gainu na spodnej strane pravého reproduktora, ktorý v prípade 10 W napájania automaticky zosilňuje hlasitosť zvuku, a to bez negatívneho ovplyvnenia skreslenia. Výsledkom je čistý a ešte hlasnejší zvuk, pričom Creative sľubuje až o 50 % vyššiu hlasitosť, ako ponúkal predchádzajúci model Creative Pebble.

Pebble V3 prešiel v našej redakcii náročným testom používania od počúvania hovoreného slova cez hudbu rôznych

žánrov až po filmy a hranie počítačových hier. V prvom prípade je nutné povedať, že treba mať ideálne rozloženie reproduktorov, aby bol reprodukován zvuk čo najhodnovernejší. Použitá technológia audio processingu, nazvaná Clear Dialog, zabezpečuje, že hovorené slovo je vždy zreteľné aj pri nižších hlasitostiach. V neposlednom rade nás veľmi potešilo aj to, že počas prehrávania YouTube videí nemali Pebble oneskorenie, a presne to, čo sa hovorilo na obrazovke telefónu, bolo okamžite počuť z reproduktorov (aj pri schválne spôsobenom trhavom pretáčaní).

Zostali sme veľmi príjemne prekvapení, ako dobre sa dali precítiť hlasné, tiché aj napínavé scény vo filmoch či počítačových hrách. Od dostatočnej hlasitosti sa dal „precítiť“ každý jeden výstrel.

Z pohľadu audiofila by sa dalo konštatovať, že reproduktory sú silne výškovo orientované, s celkom pekným mid-range zvukom, a nemôžeme poprieť čistotu zvuku. Zvukové stopy sa takmer vôbec nezlievajú. Jedinou výraznejšie slabšou oblasťou sú však basy. Žánre s mnohými akustickými nástrojmi znejú na týchto reproduktoroch skvele, rockové a popové žánre tak isto.

Slabší prejav majú Pebble v elektronickej hudbe, a hlavne v hudbe s množstvom tónov tých najnižších frekvencií. Subwoofer by im naozaj veľmi pomohol. V tejto cenovej kategórii si však trúfame povedať, že veľmi ťažko by sme hľadali akýkoľvek soundbar alebo prenosný reproduktor, ktorý by hral pri takejto hlasitosti takto pekne.

Zhrnutie

Creative Pebble V3 sú vynikajúci produkt za vynikajúcu cenu. Skvele sa hodia ako doplnok k notebooku a na každodenné používanie. Jediným výraznejším mínusom sú slabé basy – tento problém by určite vyriešil subwoofer, avšak na úkor skladnosti a, hlavne, možností prepravovania.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + kvalita spracovania + funkčnosť + kvalita zvuku + cena	- chýbajú basy (veľmi by im pomohol subwoofer)
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ASUS ZenBook 13 UX325E

DÉJÀ VU

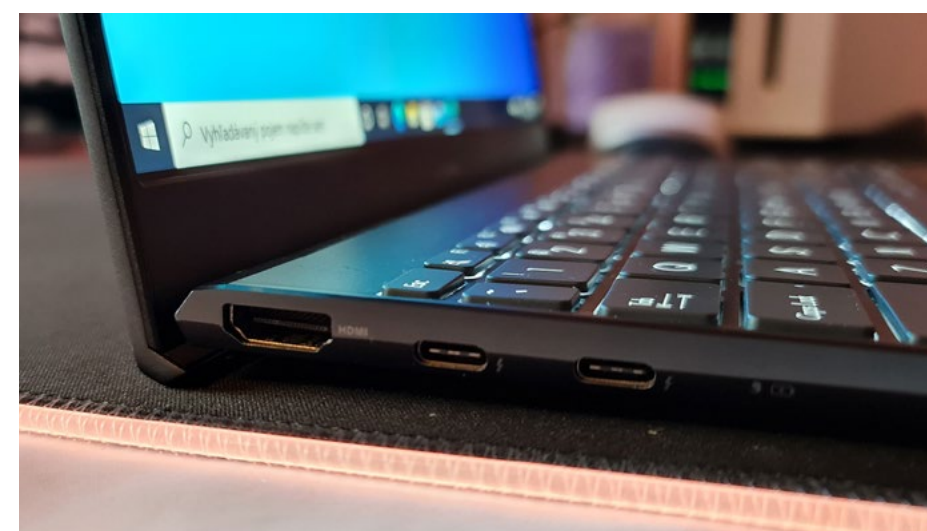
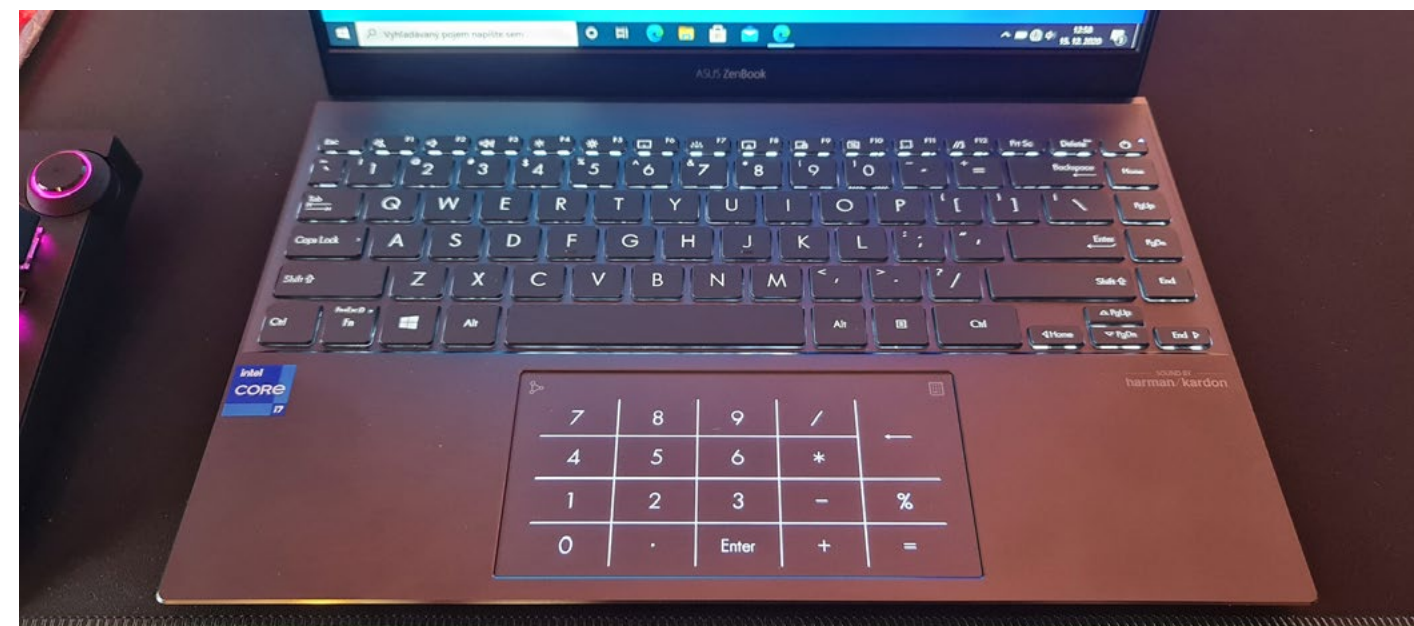


Nesmiete mi to mat' za zlé, ostatne, za posledné mesiace mi s rachotom na stôl pristálo hneď niekoľko notebookov, ktoré by od seba bez príslušnej dokumentácie vedel len málokto odlíšiť. V prípade série ZenBook od spoločnosti ASUS bol síce ten pomyselný pád na stôl zo všetkých najmenej rušivý, veď ide o kompaktné prenosné laptopy s váhou na hranici jedného kilogramu, avšak pri takto overenom dizajne s takmer nulovým estetickým progresom, myslené v tom dobrom, sa mi jednoducho nemôže nikto čudovať, že som začínal chytať efekt akéhosi opakovania toho istého dookola.

Môj osobný verklík sa aj v duchu zenovej nálady v tomto prípade zastavil na trinásťpalcovom a neuveriteľne štíhlom notebooku s kódovým označením UX325E. Ak ste nikdy nemali tú česť s radom ZenBook od firmy ASUS, určite vás zaskočí nielen jeho mušia váha,

ale aj minimalistický dizajn s veľkým dôrazom na praktickosť. Tá spočíva v plne patentovanom systéme pántov, ktoré pri

vyklopení vrchného panelu automaticky zdvíhajú aj spodok zariadenia tak, aby bolo dosiahnuté oveľa lepšie chladenie.



audiovizuálneho diela. Keď už spomínam šuplík s tým najnovším, čo vám je k dispozícii, určite nemôžem vynechať ani podporu Thunderbolt 4 a Wi-Fi 6.

Toto všetko dizajnéri zabalili do vysoko odolného kovového šasi, čo aj nad'alej napĺňa predstavu o modernej elegancii a štýle, ktoré dnes už vo svete elektroniky nie sú ani náhodou nejakou samozrejmosťou.

Tak ako ASUS ponúka päťicu interných SSD diskov, rovnako dáva svojim zákazníkom voľbu medzi trojicou procesorov a duom 13,3-palcových panelov. Práve u LCD obrazovky s Full HD rozlíšením by som sa teraz rád pristavil.

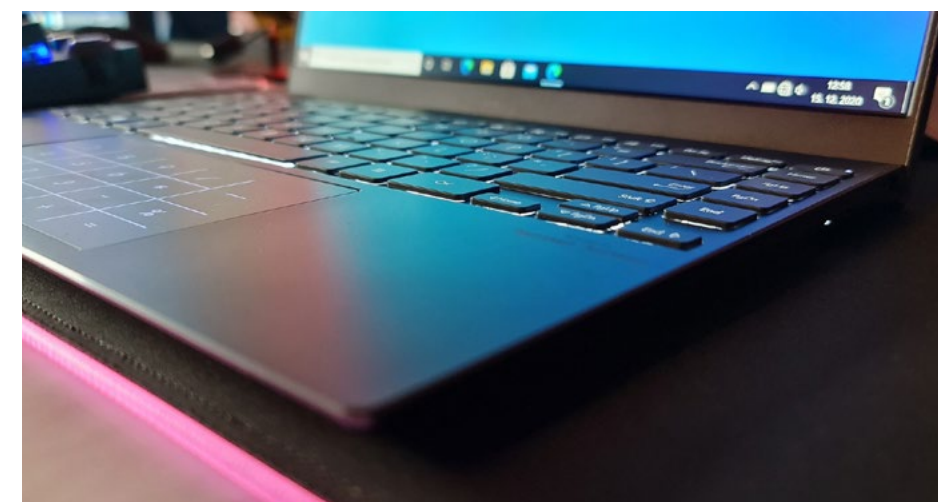
Panel aj so svojimi tenkými rámkami po stranách zaberá dostatočne veľkú plochu na takzvaný efekt optického pohľtenia prezentovaného obsahu – ide o 88 % voči telu zariadenia, aj keď ja osobne by som si vedel predstaviť implementáciu webovej kamery do spodnej hrany, aby sa naopak tá vrchná mohla ešte viac stenčiť. Rozlíšenie

Prístup vzduchu zo spodnej strany je tak lepší a hardvér sa dokáže oveľa lepšie ochladiť, čo doceníte hlavne pri používaní počítača na pevnom podklade. Tento príklad však pochopiteľne nespadá len pod tie najnovšie modely radu ZenBook, ale keďže ide o jednu z veľkých predností tejto značky, je logické, že ho dizajnéri prenášajú aj do svojich najnovších výtvorov.

U dračieho jazera

Asi vás nijako nešokuje skutočnosť, že za častým obmieňaním jedného a toho istého konceptu tu v skutočnosti stojí zmena samotných vnútorností zariadenia.

V tomto prípade ide o najnovší procesor jedenástej generácie (Tiger Lake), presne Intel Core i7-1165G7, ktorý by sa v pomere jadier a vlákien dal opísať aj v zmysle hokejovej terminológie, a to s finálnym výsledkom 4 : 8. Procesor v tomto prípade ženie vpred integrovanú grafickú kartu Iris Plus, a aby toho nebolo málo, k



je u tejto uhlopriečky však viac ako slušné a nemyslím, že by niekomu absencia QHD alebo 4K mohla nejako zdvíhať tlak, keďže v tomto prípade by to bolo len zbytočné navyšovanie celkových nákladov.

Jediné, čo odlišuje obe ponúkané verzie panelu, je práve svietivosť, kde máte možnosť voľby medzi 300 a 450 nits a v oboch verziách s podporou stopercentnej sRGB palety. Na obrazovku sa pekne pozerá, nech už pracujete alebo, ako som naznačil v texte vyššie, relaxujete, avšak jediné, čo by som mnou testovanej vzorke chcel vytknúť, bolo nie úplne presné dosiahnutie svietivosti tak, ako to udáva sprievodný PR leták.

Klávesnica poteší

ZenBook 13 UX325E tradične potvrdil svoje papierové predpoklady aj bez nejakých hlbších analýz. Tak, ako tu máme možnosť počúvať zvuk cez nadpriemerne dobre nastavené reproduktory od Harman / Kardon, rovnako sa môžeme spoľahnúť na výborne fungujúcu klávesnicu s nízkoprofilovými 1,4 mm spínačmi. Dostatočne roztiahnutá a plne podsvietená klaviatúra kladie jemný odpor do kláves a ani pri dlhodobom písaní sa vaše prsty nebudú cítiť nejako nekomfortne. Klávesnici tu robí podporu, voči rozmerom notebooku, priam obrovský touchpad so skleným povrchom, po ktorom sa prsty kľžu bez akýchkoľvek problémov. Keďže veľkosť klávesnice nedovolila strojcom integrovať numerickú časť, tá sa tu nakoniec opäť objavuje práve ako separátna funkcia touchpadu s viac ako obstojnou spoľahlivosťou.

Tiger Lake čip dáva novým obmenám ZenBook 13 niekol'ko zásadných výhod. Tou prvou je navýšenie výkonu a zníženie celkovej spotreby, vďaka čomu



som bol schopný s týmto výrobkom fungovať nepretržite viac než pol dňa. Ide o jednu zo zásadných predností takto koncipovaného biznis laptopu, ktorý sa navyše vďaka integrovanej grafickej karte dá za určitých kompromisov použiť aj ako čiastočný herný nástroj.

Kto by chcel skúsiť experimentovať aj týmto smerom, určite si pred ním nebudem hneď tľukať na čelo, avšak treba si uvedomiť, na čo presne je tento hardvér určený a na hry to naozaj nie je. Berte ho skôr ako dostatočne výkonné železo na multitasking, kde primárne prevláda kancelárska práca v exteriéri, keďže tam sa nový ZenBook môže pre vás stať ekvivalentom dokonalosti.

V súčasnej dobe, keď nás pandémia stavia do značnej izolácie, určite doceníte aj nadpriemerne slušnú webovú kameru, ktorá je navyše schopná za dobrého osvetlenia vytvoriť uspokojivé obrázky,

a to bez výrazného rozmazania. Čo sa týka konektivity, výrobca vám pribalil adaptér s LAN konektorom, ako aj USB-C redukciu s 3,5 mm vstupom. Na zariadení samotnom nájdete jeden HDMI 2.0 vstup, slot na SD karty a duo už spomínaných Thunderbolt 4 portov.

Potvrdenie predpokladov

V úvode tejto recenzie na nového zástupcu série ZenBook som sa cítil byť jemne rozhodnutý opakujúcimi sa a podobne koncipovanými produktami, ktoré mi poslednou dobou prechádzajú cez zimou skrehnuté prsty, avšak akokoľvek vás toto moje rozpoloženie mohlo vyvieť z miery, v prípade ASUS ZenBook 13 UX325E sa opäť naplnili predpoklady.

Ide totižto o vysoko kvalitný kus prenosného počítača, ktorý ohúri dizajnom a potenciálom svojich vnútorností a aký sa vám vryje do pamäti už po pár hodinách jeho používania.

Verdikt

ASUS v tomto prípade aj nad'alej a s úspechom obrusuje svoj cenný diamant.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- slabšia svietivosť
+ batéria	
+ klávesnica	
+ výkon	
+ web kamera	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

RECENZIA
HARDWARE

MSI GeForce RTX 3080 Suprim X 10G

STELESNENÁ ZVRCHOVANOSŤ



Najnovšie grafické karty sa doteraz nemali šancu ani ohriať na regáloch obchodov, čo myslím doslovne, keďže ako nové RTX 3xxx, tak ani RX 6xxx v praxi nie je možné zohnať. Teda, aspoň nie za normálnu cenu bez toho, aby ste platili prémium pofidérnym osobám, ktoré majú svoje cestičky, ako sa k týmto kartám dostať. Preto som za možnosť recenzovať hardvér len a len vďaka tomu, že sa nám k redakcii za posledný mesiac aj niečo zastavilo viacero výkonných kúskov. Doteraz najzaujímavejší model karty RTX 3080 však definitívne musí byť novinka z pera spoločnosti MSI, ktorá predstavila nový high-end modelový rad Suprim (čítaj „sjuprím“, ako známa značka Supreme).

Osobne som si myslel, že MSI RTX 3080 Gaming X Trio bude zlatým klincom môjho recenzentského roka, čerešničkou na torte, po ktorej mi v spomienkach ostane príjemný pocit aj po tom, ako sa vrátim

späť k môjmu tradičnému vybaveniu v podobe GTX 1650 Super v súkromnom počítači a RTX 2080 v Gamesite testovačke. V MSI mali ale zjavne iné plány a chceli ukázať, že Gaming X Trio očividne nebolo dosť prémiové, a tak tesne pred koncom roka predstavili nový modelový rad Suprim. Dosiahla táto karta moje očakávania a aká je v porovnaní s kartou Gaming X Trio, ktorá už je sama o sebe jednou z kvalitnejších v ponuke (hoci mimo ponuky väčšiny obchodov, samozrejme)?

Obal a jeho obsah

Pokiaľ rozmery balenia indikujú prémiovosť grafickej karty, tak Suprim X má našliapnuté naozaj dobre. Tak ako aj predošlé prémiové karty od spoločnosti MSI, je MSI GeForce RTX 3080 Suprim X dodávaná v naozaj rozmernej a kvalitne vyzerajúcej krabici. V balení sa hneď na vrchu nachádza A4ka s krátkym popisom

nového modelového radu (ktorý však nebude 99 % hráčov zaujímať) a bližšími informáciami na druhej strane. Pod ním sa už nachádza tenká ochranná vrstva v podobe mäkkej peny, v ktorej je osadená papierová zložka, obsahujúca pár brožúrok ako, napríklad, manuál či komiksovo spracovaný návod na inštaláciu. Pod touto penou sa nachádza ešte jedno prekvapenie, ktorým je vkusne vyzerajúca podložka pod myš. Osobne síce pochybujem, že ľudia, čo majú 900 až 1000 eur na nákup novej karty, nebudú mať na kvalitnejšiu a väčšiu podložku pod myš, najmä takú, čo by mala aj obšíte okraje, ale stále ide o pekné gesto a dobrá podložka pod myš nie je nikdy zlá. Teraz už ale k samotnej karte. Tá je zabalená v antistatickom obale a v pene pod ňou je umiestnená špeciálna celokovová výstuha pozostávajúca z troch častí, ktorú si majitelia nielenže môžu, ale podľa mňa musia nainštalovať do počítača. Podpera sa totiž pri normálnej inštalácii

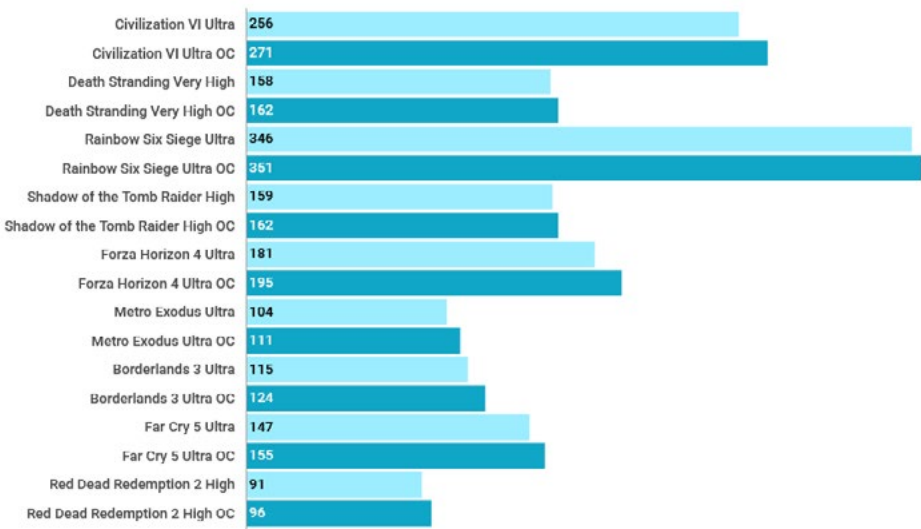
karty postará o jej udržanie vo vodorovnej pozícii a zabráni prílišnému klesaniu na jej konci. To je totiž pri karte s takouto váhou, napriek kvalitnému prevedeniu, veľmi veľké riziko. Veľké prehýbanie som si síce po nainštalovaní karty nevšimol, no pre dlhodobé používanie a, najmä, ak by sa s počítačom hýbalo, ju určite odporúčam.

Prvé dojmy a spracovanie

MSI GeForce RTX 3080 Suprim X je jedným slovom masívna. Dvoma slovami je sakramentsky masívna. Už pri Gaming X Trio som sa chytal za hlavu, keďže s rozmermi 323 x 140 x 56 mm a váhou 1565 gramov ide o jednu z najväčších kariet, aké sme doposiaľ mali v redakcii. Suprim X rozmer navyšuje na 336 x 140 x 61 mm a váhu dvíha o viac ako 300 gramov na celkových 1882 g. Už aspoň,



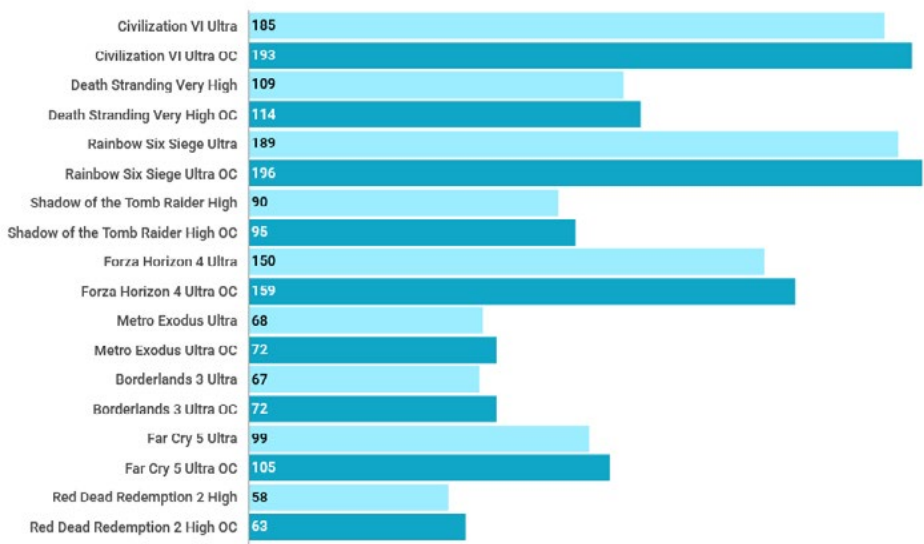
Priemerné FPS v hrách - 1440P



dúfam, chápete, prečo som pri tejto karte naozaj veľkým zástancom pribalenej podpery. Čo sa však dizajnu, materiálov a prevedenia týka, ani tu sa nenechá Suprim X zahanbiť. Na povrchu karty sa nachádza minimum plastu, ktorý z veľkej časti nahrádza brúsený hliník. Vďaka rozličným smerom brúsenia povrchu karta získava aj na plochej časti vrchného backplate-u trojdimenzionálny vzhľad, ktorí je z boku a zo spodu ešte zosilnený vďaka použitiu mnohouholníkových tvarov kopírujúcich kontúry karty.

Suprim X disponuje aj RGB LED podsvietením, hoci nejde o príliš prehnané riešenie. Hráči sa môžu tešiť na podsvietené MSI Dragon logo na vrchnej časti, Suprim časť na boku a dva pásiky pri ventilátoroch, no nečakajte nič ako podsvietenie zakomponované do samotných ventilátorov, aké ponúkajú

Priemerné FPS v hrách - 4K



niektorí výrobcovia, alebo MSI vo svojej staršej rade Lightning kariet.

Na rozdiel od niektorých riešení výrobcov sa všetky tri ventilátory točia rovnakým smerom a nijako sa neprekrývajú, čím nevytvárajú vírenie a turbulencie vzduchu. V konečnom dôsledku však, ako bude vidno v grafoch s výsledkami, chladenie tejto karty v MSI zvládli obstojne.

Technické špecifikácie

O chladenie sa pri MSI RTX 3080 Suprim X stará, podobne ako pri RTX 3080 Gaming X Trio, trojica Torx 4.0 ventilátorov, ktoré boli so svojimi špeciálnymi prepojenými lopatkami navrhnuté na čo najlepšie výsledky pri chladení grafických kariet. Totožný medzi RTX 3080 Gaming X Trio a Suprim X je aj použitý grafický čip a veľkosť

pamäte. Čoho je však tento grafický čip a pamäť schopné, je iný príbeh. Na zadnej strane grafiky je stále možné nájsť štvoricu video výstupov, tri DisplayPort v1.4a a jeden HDMI 2.1, čo síce neohúri, no malo by postačiť aj náročnejším používateľom. Vec, ktorá ma ale stále ohuruje, je potreba napájať kartu za pomoci troch 8 PIN konektorov. Úprimnú sústrasť majiteľom slabších zdrojov, keďže k takejto karte a výkonnému procesoru je odporúčaný minimálne 750 W zdroj.

Osobne by som nič menej ako 800 wattový 80 Plus Gold (alebo 700 – 750 wattový 80 Plus Platinum a vyššie) zdroj jednoducho neodporúčal. Najmä, ak sa rozhodnete kartu aj jemne pretaktovať a v počítači máte aj výkonný procesor. Pri skúšaní toho, čo všetko MSI RTX 3080 Suprim X dokáže v spolupráci s procesorom Intel Core i9-10900K, sa spotreba celého systému viackrát priblížila na dosah k 700 W. A to som ani príliš netaktoval samotný procesor, ale venoval som sa skôr karte. Taktovanie na Suprim X je totiž neskutočne príjemné. Samotná karta bola málokedy obmedzená tepelnými výsledkami, keďže aj v tých najextrémnejších chvíľach si držala okolo 70 °C. A, na rozdiel od MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio, som sa pri taktovaní až tak nebál, pretože Suprim X dispnuje duálnym BIOSom, vďaka ktorému je možné opraviť škody, aké by mohlo narobiť neopatrné taktovanie.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Nastavenie podsvietenia rieši aj pri Suprim X stále program Mystic Light, ktorý sa po novom ukrýva ako súčasť aplikácie Dragon Center. Jeho výhodou je prehľadnosť a možnosť nastavovať RGB LED diódy



nielen na samotnej karte, ale, napríklad, aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami.

Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčať (a ktorý množstvo ľudí používa aj pri kartách iných značiek), je MSI Afterburner. Afterburner zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsenejší používateľ potrebovať na prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej karte sú prehľadne zobrazené taktý grafického čipu a pamäte, povolené prekroenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov.

Monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov, od taktov, cez teploty, až po rýchlosti ventilátorov je naozaj jednoducho dostupné.

Testovanie

Na poriadne otestovanie grafickej karty je potrebný aj značne rýchly procesor. Preto bola karta osadená na matičnej doske MSI MEG Z490 Unify spolu s procesorom Intel Core i9-10900K a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol počas testov pretaktovaný na 5.0 GHz na všetkých jadrách, pri RAM bol zapnutý XMP profil pre plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore / skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Všetky hry boli testované v rozlíšeníach 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPs.

Zhrnutie

MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio je super. Ale MSI GeForce RTX 3080 Suprim X je jednoducho „sjuprim“. Toto slovíčko v preklade znamená „zvrchovaná, mimoriadna, úžasná“ a každá z definícií na ňu jednoducho sedí. Pokiaľ nechcete investovať do karty s vodným chladením a na účte sa vám len tak váľa okolo 1000 eur, tak Suprim X je neskutočne dobrá voľba. Teda, až raz bude dostupná v obchodoch...

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 950€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ účtyhodný výkon	- nemusí pasovať
+ skvelé chladenie	do každej skrinky
+ užívateľsky priateľský softvér	
+ duálny BIOS	
HODNOTENIE:	★★★★★

Lenovo Legion Y740S

PEKNÝ ALE...



Čo si tu budeme nahovárať, vždy je tam nejaké ale. Než sa však dostaneme k jeho podstate, dovol'te, aby som vyjadril svoj postoj, špeciálne k poslednému radu sekcie Legion, ktorou sa Lenovo má dozaista právo pýšiť. Ostatne, adekvátnym dôkazom môjho osobného nadšenia z práce ich dizajnérov a celkovo strojov hardvéru, nesúc spomínané logo, sú v tomto časopise nedávno publikované recenzie na Legion 5 a Legion 7. U nich som totižto nešeril chválu, a to v drvivej väčšine hodnotiacej tabuľky, a ak už niekde bolo možné vytiahnuť ten neviditeľný notes s kritickými poznámkami, tak sa to vo finále dotklo maximálne tak menej dôležitých alebo rýdzo subjektívnych uhlov pohľadu. Teraz, keď už máme jasne nastolený môj pohľad na vec, môžeme sa presunúť k záverečnej bodke tohto roku v zmysle značky Legion, ktorá má však, nanešťastie, horkosladkú príchuť.

Ak sa kalendárny rok 2020 v zmysle dizajnerských pokusov na políčku s nápisom „prenosné herné náradie“ niesol v nejakom trende, tým trendom bolo rozhodne celkové zmenšovanie.

Zošťihliť nástroj na hranie najmodernejších interaktívnych diel je snom malých, ale aj veľkých spoločností, pričom značka Legion, pochopiteľne, stojí v rade s tými najväčšími a práve Legion Y740S je dôkazom ich snahy o prevrat.

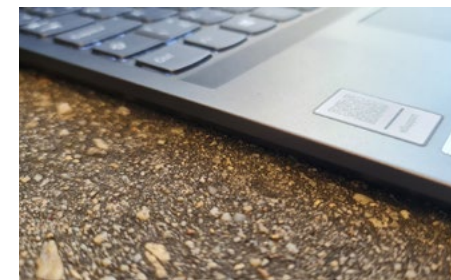
Doba, keď sa systém chladenia pre výkonné grafické karty bude dať skryť do dlane jednej ruky, je nám však stále vzdialená, a tak pri vytvorení extrémne tenkého zariadenia, akým predmet tejto recenzie dozaista je, musíte automaticky rátať s poriadnou kopou plnou kompromisov. Zoštíhlenie na úroveň 1,7 kilogramu pri celkových rozmeroch 356 mm x 14,9 mm x 251,8

mm vám do rúk vloží neskutočne tenký kus plne kovového notebooku.

Ten si svojím prevedením odnáša to najlepšie od svojich oveľa výkonnejších kolegov (5 a 7), avšak sám posúva úroveň kompaktnosti na ďalší level. Aby ste tomu rozumeli, v tomto prípade sa rozprávame o 15-palcovom hardvéri určenom na hranie hier, ktorý svojimi proporciami s prehľadom strčí do vrečka väčšinu konkurencie.

Elegancia

Ani sám neviem, koľkokrát som už toto slovíčko v súvislosti s recenzovaním výrobkov z továrne Lenovo vlastne použil. Avšak kombinácia čiernej a šedej farby vytetovanej na hliníkovom šasi, kde sa dizajnérom podarilo krásne vyzdvihnúť svietiace logo na vrchnej časti a zároveň zanechať stále zaujímavý systém pántov so 180-stupňovým preklopením



panelu, je jednoducho očarujúca. U tohto konkrétneho modelu si k tomu ale ešte pridajte jeho neuveriteľnú štíhlosť, aká si vás najprv omotá okolo prsta a až potom podnieti poriadne dlhý zástup otázok.

Prvou je dostupnosť portov, a teda konektivita. U nej treba jasne deklarovať snahu výrobcu zachovať istý štandard, aj keď to v tomto prípade znamená pripojiť externý adaptér na akési dobehnutie už dávno rozbehnutého vlaku.

Na samotnom tele laptopu nájdete dva USB 3.1 porty druhej generácie, ktoré dizajnéri umiestnili na zadnú stranu a hneď dva Thunderbol 3 vstupy zasadené, naopak, po vašej ľavej ruke. Oba je, samozrejme, možné využiť na dobíjanie elektrickej energie.

Čo sa týka pravej strany, tak tu nachádzame 3,5 mm vstup pre slúchadlá a kompletnú bránu na SD karty. Práve možnosť integrácie pamäťového média ja osobne chválím, keďže jedným z posledných

Presuňme sa teraz k pätnástipalcovému panelu s antireflexným povrchom, ktorý výrobca dodáva vo verzii s 4K alebo Full HD rozlíšením. Mne sa do redakcie dostalo v úvodzovkách len Full HD, avšak s celkovou svietivosťou 300 Nits, čo je ďalší z mnohých preferovaných aspektov.

Na prvý pohľad preto displej vyzerá krásne a prehľadne, ale treba podotknúť, že je schopný len 72 % sRGB, takže sotva na niečom takomto môžete rozbehnúť akýkoľvek grafický projekt či niečo iné v tomto smere.

Mimochodom, 4K panel je na tom u sRGB o niečo lepšie, keďže dosahuje hranicu stovky, a sám o sebe je schopný ponúknuť svietivosť 600 Nits. V súvislosti so zobrazovaním je asi na mieste aj otázka ohľadom obnovovacej frekvencie, keďže Legion Y740S je herným notebookom. Tu vás výrobca opäť jemne sklame, keďže v tomto smere ponúka 60 Hz, a to v oboch svojich predajných verziách.

Písanie je radosť

Za predpokladu, že dizajn radu Legion zasluhuje priam legionárske medaily na klope imaginárnej uniformy, tak





podsvietené klávesnici by sme sa mali kľáňať ako nejakému božstvu. U Legion Y740S máme k dispozícii kompletné spektrum kláves vrátane numerickej časti, ale čo je dôležitejšie, nízkoprofilové spínače s trocha razantnejším odporom naplňajú moje predstavy o dokonalosti. Nezaznamenal som žiadnu latenciu ani nechcenú interakciu, nech už som klávesy využíval na hranie alebo písanie. V druhom prípade som počas intenzívneho mesačného testu vytvoril väčšinu článkov pre dané obdobie a ani raz som nemal pocit, že by mi niečo na klávesnici vadilo alebo prekážalo. Medzi jednotlivými tlačidlami je dostatočný rozstup, a tak ani pri dlhotrvajúcich

pracovných výkonoch vaše telo nezačne túžiť po klasickej forme vysokého zdvihu a širšieho rozloženia kláves. Ešte než opustíme sekciu priameho kontaktu vašich rúk s týmto produktom, určite sa patrí spomenúť aj touchpad. Jeho veľkosť je úmerná veľkosti hardvéru, prsty po ňom kľúzu bez výrazného zadrhávania a klasicky ponúka kompletnú podporu pre gestá.

Odd'aľoval som to ako sa len dalo, avšak nastal čas pozrieť sa pod kapotu tohto údajne herného notebooku. Lenovo jednoducho do vyššie opisovanej koncepcie nemalo ako napasovať samostatnú grafickú kartu, ktorú by ste zároveň dokázali schladit', a tak pristúpilo na dnes

sotva populárny krok integrovanej grafiky. Pod taktovkou procesoru i7 Comet Lake a za asistencie 16 GB RAM máte možnosť pokúsiť sa rozbehnúť súčasné hry len s veľkou vrstvou kompromisov. Jediná šanca, ako si zahrať tie najmodernejšie projekty na maximálnom nastavení, spočíva v pripojení sprievodného produktu BoostStation eGPU, ktorý Lenovo predstavil ako akéhosi desktop partnera práve pre Y740S. Bez tejto takmer päťstoeurovej pomoci, ktorá je sama o sebe sotva prenosná, sa daný notebook nedá kategorizovať ako plnohodnotné gaming náradie. Áno, zahráte si na ňom všetky nenárodné tituly, avšak pri cene niečo cez 1300 eur by som ja osobne skôr odporúčal investovať radšej do Legion 5, ktorý sa za hernú mašinku už môže považovať, a to bez výrazných kompromisov.

Na záver treba dodať, že výdrž batérie tu je aj cez minimálne proporcie celého notebooku schopná podržať vás na hranici desiatich hodín pri bežnom kancelárskom procese, avšak akonáhle sa dostanete k hraniu, túto dobu musíte skratiť minimálne o polovicu, ak nie ešte viac.

Verdikt

Bez separátne predávaného eGPU je tento herný notebook sotva polovičným produktom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + klávesnica + použité materiály + webová kamera	- výkon - cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



RECENZIA HARDWARE

Genesis Thor 420RGB Keyboard

PERFEKTNÁ HERNÁ „LOW PROFILE“ KLÁVESNICA OD GENESIS SO SKVELÝM DIZAJNOM



Thor 420 je mechanická herná klávesnica od pol'skej firmy Genesis, ktorá ponúka kvalitné vyhotovenie, štýlový dizajn, plne konfigurovateľné RGB v „Low Profile“ vyhotovení za zaujímavú cenu.

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v kartónovej krabici. Balenie obsahovalo len používateľský manuál.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je to, čo v tomto prípade ohúri asi najviac. Klávesnica je štíhla a elegantná, „Low profile“ klávesy a predný kryt z brúseného hliníka sú ozaj oku lahodiace. Výška klávesnice je len 24 mm a rozmery sú veľmi kompaktné. Na druhej strane pôsobí veľmi robustne a pevne, jednoducho žiadny lacný „plasták“. RGB podsvietenie výborný dojem ešte umocňuje.

Zo spodnej strany nájdeme výklopné nožičky, ktoré umožňujú nastavenie naklonenia, nachádza sa tu aj 6 protišmykových výstupkov.

Klávesnica je čisto mechanická, spínače sú Content Slim Blue s dráhou len 2,5 mm s aktivačným bodom len 1,2 mm a potrebným tlakom na stlačenie klávesy

len 45 gramov. Reakcie sú teda veľmi rýchle. Klávesy navyše pri stlačení vydávajú príjemný cvakavý zvuk. Počet kláves je 104.

Ako už bolo spomenuté, podsvietenie je plne RGB s 22 možnými efektami, ktoré sa dajú nastavovať cez aplikáciu.

Klávesnica môže svietiť aj jednou farbou alebo vytvárať rôzne efekty. Prípustné je aj premapovanie kláves. Prítomná je aj LED signalizácia zapnutých kláves typu Caps Lock, Scroll Lock a Win Lock.

Klávesnica obsahuje plný anti-ghosting (N-Key rollover) a vďaka tejto funkcii je teda možné stlačiť hocijakú kombináciu kláves v rovnakom čase bez obavy, že niektoré klávesy nebudú zaregistrované aplikáciou. Vhodné najmä pre online hráčov.

Práca na klávesnici je výborná, s ergonómiou sme nezaznamenali žiadny problém, pracuje sa s ňou ozaj výborne.

Používateľské dojmy

Používateľské dojmy boli po týždni testovania vysoko pozitívne, nezaznamenali sme žiadne problémy ani so samotnou klávesnicou, ani s používateľským softvérom, ktorý je

jednoduchý a intuitívny. Spracovanie a povrchová úprava kláves je výborná. Keďže ide o minimalistický dizajn, treba zvážiť zakúpenie podložky. Čo sa multimediálnych kláves týka, fungujú pomocou klávesových skratiek, alebo je možné klávesy pomocou používateľského softvéru premapovať.

Záverečné hodnotenie

Genesis Thor 420 RGB je zaujímavá herná „Low Profile“ klávesnica, ktorá nás prekvapila špičkovým dizajnom a kvalitným spracovaním. Na hernom stole teda hanbu určite neurobí, skôr naopak. Klávesy a spínače sú presné, RGB dotvára dizajnovú dokonalosť. Cena začínajúca na 70 eurách je takisto vcelku prijateľná na to, čo klávesnica ponúka.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ technické parametre + plne RGB podsvietenie + mechanické spínače	- absencia opierky dlaní
HODNOTENIE:	
★★★★★	

GIGABYTE GeForce RTX 3060 Ti Eagle OC

HOCI JE EŠTE IBA MLÁĎA, TENTO OROL TOHO ZVLÁDNE POŽEHNANE



Čo majú najnovšia generácia Nvidia RTX kariet a AMD RX spoločné? Okrem vcelku vysokých cien, ktoré však ospravedlňujú úctyhodným výkonom, aj ich kriminálne nízky nedostatok v skladoch a na regáloch kamenných obchodov. Takmer všetkým PC nadšencom, ktorí si chceli pod vianočný stromček zaobstarat' k novým hrám aj najnovšiu grafiku, ostali oči pre plač, keďže sa ku skladovým zásobám zas a znovu dostávajú skalperi, ktorí za ne následne pýtajú nekresťanské peniaze, alebo mineri kryptomien, ktorí vďaka nim len viac zarábajú na ďalšie karty. Čo sa teda rozhodla urobiť spoločnosť Nvidia? Zvýšiť produkciu na RTX 3070 a RTX 3080 kartách? Implementovať systémy, ktoré by zaručili, že ich karty skončia naozaj v rukách hráčov? Nie, ani jednu z týchto možností. Nvidia sa rozhodla ponúknuť ďalší model RTX 3*** kariet zameraný na hráčov s nižšími rozpočtami, ktorý

snáď pre minerov a skalperov nebude „až“ tak zaujímavý. Nuž, zhodou okolností sa k nám jedna verzia karty RTX 3060 Ti dostala, a to verzia Eagle OC od spoločnosti Gigabyte. Horsa teda na testy, aj keď si nie sme v redakcii istí, či a kedy si ju budete môcť kúpiť aj na Slovensku.

Po vydaní kariet RTX 3000 si veľká časť hráčov, nadšencov aj novinárov myslela, že AMD, tak ako po minulé roky, nebude mať čím odpovedať na naozaj vysoký výkon a zase raz sa budú karty Radeon predávať ako low a mid-tier. RX 6800 a duplom RX 6800 XT však naozaj prekvapili svojím výkonom pri tradičnom rasterizačnom renderovaní hier a obrazov. V Nvidia možno aj preto cítili potrebu odpovedať ponukou grafickej karty, ktorá zaujme práve tých hráčov, čo sa doposiaľ pri túžbach po lacnejších kartách (no stále s obstojným výkonom) obracali na AMD. Jednu vec

však musím povedať. S cenou medzi 400 – 500 eur nie je Gigabyte RTX 3060 Ti Eagle OC definitívne „lacná“ karta. Za lacné karty považujem kúsky, ktoré stoja od 200 do 300 eur, kde spadajú niektoré modely GTX 1650 Super či Ti a RX 5500 XT/5600 XT. Trojtisícová generácia RTX kariet však prináša dostatočne vysoký výkon, aby sa niektorým hráčom oplátilo zainvestovať aj do RTX 3060 Ti. Ako neskôr uvidíte sami v recenzii, výkon tejto karty je rovný kartám, ktoré sa doteraz predávali za takmer dvojnásobok jej ceny.

Obal a jeho obsah

Oproti baleniam RTX 3070 a 3080 kariet je krabica, v ktorej je dodávaná GIGABYTE GeForce RTX 3060 Ti Eagle OC, naozaj malá. V prevažne čiernej škatuli s prvkami Nvidia zelenej a s veľkou strieborno-modrou grafikou na prednej strane sa



ukrýva jednoducho vyzerajúca karta chránená tradične mäkkou penou. Na zadnej strane balenia sa nachádza pár základných informácií o chladení karty, podpore RGB podsvietenia ovládateľného cez aplikáciu RGB Fusion 2.0 a o portoch. Prekvapivo sa vnútri balenia okrem karty a pamfletu na rýchlu inštaláciu nenachádza nič, žiadne CDčko s drivermi (čo je super), avšak ani nálepky, ktorými by sa mohol hráč pochváliť na svojom počítači.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte so svojím novým modelovým radom Eagle prišiel až v prvej polovici tohto roka, a to s modelom GTX 1650. To však neznamená, že pod menom Eagle sú dostupné len menej výkonné grafické karty. Do rodiny „orlov“ totiž pribudli nielen najnovšia RTX 3060 Ti, ale v ponuke sú aj 3070, 3080 a dokonca aj 3090. Čo sa Eagle 3060 Ti týka, dostupné sú dve verzie, základná 3060 Ti a 3060 Ti OC, ktorá bude priamo z výroby ponúkať o niečo vyššie takty. A práve OC verzia sa dostala aj k nám. Po stránke výzoru sa nemá Eagle za čo hanbiť. Jednoduchý výzor ladený v odtieňoch šedej dopĺňajú strieborné logá GIGABYTE, GEFORCE RTX a modré logá EAGLE. Čo ukazuje na nižšiu cenu, je plastové prevedenie celého krytu karty, teda aj backplate-u, no poteší, že karta aspoň nejaký kryt vrchnej časti má, na rozdiel od lacnejších kariet minulých rokov. O chladenie sa stará dvojica protibežných Windforce ventilátorov, ktoré napriek svojim menším rozmerom dokážu kartu bez problémov ochladiť aj za tých najnáročnejších podmienok. Vďaka kombinácii moderného dizajnu a, hoci menej výraznému, no stále prítomnému, RGB LED riešeniu sa karta nestráti ani v prémiovejších skrinkách



a napriek celoplastovému prevedeniu v zloženom počítači pôsobí kvalitne.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov. Preto ma vcelku prekvapilo, že v záložke Support nie je okrem manuálu nič. A to napriek tomu, že je do karty zakomponované RGB podsvietenie a aj na samotnom balení karty sa nachádzajú informácie o podpore programu RGB Fusion 2.0. Aplikáciu RGB Fusion, poprípade Aorus Engine, ktorý je ekvivalentom obľúbeného programu MSI Afterburner, je samozrejme, možné stiahnuť aj priamo zo stránok výrobcu alebo cez šikovný program Gigabyte App Center a následne kartu ovládať, taktovať či monitorovať. Vďaka RGB Fusion je možné nastaviť podsvietenie nielen na samotnej karte, ale podľa matičnej dosky napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami. AORUS Engine zase zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatok, ale aj náročnejší používateľ potrebovať na prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej karte sú prehľadne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov, od taktov cez teploty až po rýchlosti ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnej doske MSI Z490 MEG Unify spolu

s procesorom Intel Core i9-10900K a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPs. Čo ma pri tejto karte zaujalo, je dopad, aký je konečne viditeľný pri zapnutí funkcie DLSS. Pri testovaní v tituloch podporujúcich RTX a DLSS 2.0 boli výsledky v 4K s RTX a DLSS ON v niektorých prípadoch lepšie ako pri bežnom RTX OFF renderovacím móde.

Zhrnutie

Vianoce sa blížia, čo poznať nielen na príleve nového hardvéru, ale aj na neustálom bombardovaní hráčov novými titulmi. Kto nemal šancu zohnať najnovšie RTX 3070, 3080 alebo RX 6800 a 6800 XT, by mohol teoreticky siahnuť po (o niečo) lacnejšej RTX 3060 Ti a Gigabyte Eagle OC je jedným z kúskov, ktoré by sme na základe výsledkov a teplôt mohli odporučiť. Za cenu 400 – 500 eur prináša výkon, aký doteraz ponúkali karty RTX 2080 Super, ktoré často stoja takmer 1000 eur. Avšak, ak už RTX 2070, 2080, alebo 2080 Super máte, potom nie je upgrade nutný.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nízke teploty + stabilné takty + moderný dizajn + tichá aj pod zátťažou	- mohla by byť aj lacnejšia - nateraz obmedzená dostupnosť
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Lenovo IdeaPad Flex 5

VIAC AKO LEN TABLET, ALE...



Notebookov s dotykovou obrazovkou je na trhu naozaj veľké množstvo. O trochu menej už je takzvaných konvertibilných zariadení, ktoré možno používať nielen v tradičnom notebookovom formáte, ale ktorým pánty dovol'ujú fungovať aj režime tabletu či stanu. Lenovo má vo svojej ponuke viacero zariadení, z ktorých takmer všetky sú známe pod názvom modelového radu Flex. Do redakcie nám tentokrát zavítal model Lenovo IdeaPad Flex 5 – ponúka to najlepšie zo sveta tabletov, a zároveň disponuje plnohodnotnou klávesnicou a výkonnejším hardvérom, aký sa normálne nachádza aj v tých najdrahších tabletoch. Bola však nami testovaná konfigurácia dostatočne výkonná a zaujímavá na to, aby sme vám ju mohli odporučiť? To sa, samozrejme, dozviete v recenzii nižšie.

Niektorým ľuďom vyhovuje pracovať na stolových počítačoch, iní sa nevedia vzdať mobility notebookov, ďalší zase vyžadujú dotykové ovládanie a jednoduchosť tabletov. Konvertibilné zariadenia spájajú to najlepšie zo sveta notebookov a tabletov, no nie vždy sa musí stret týchto dvoch svetov skončiť úplne pozitívne.

Väčšia obrazovka, no prospela by dieťa

V dnešnej dobe je 14 palcov asi najrozšírenejším rozmerom notebookových obrazoviek na zariadeniach, pri ktorých je mobilita naozaj dôležitá. Stále sa však od nich vyžaduje možnosť využitia aj bez pripojenia sa na externé obrazovky. Preto nie je prekvapením, že IdeaPad Flex 5 je dostupný aj s touto uhlopriečkou. Model,

ktorý sme v redakcii obdržali na testovanie, sa môže popýšiť 15,6-palcovou obrazovkou s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov. Držať notebook takýchto rozmerov v jednej ruke a používať ho ako tablet je síce možné, no s väčšími rozmermi logicky stúpa aj hmotnosť. Tam, kde bežné 13 a 14-palcové konvertibilné notebooky vážia pod 1,5 kilogramu, sa nami testovaný Flex 5 môže pochváliť hmotnosťou okolo 1,8 kila.

Možno si povieť, že 200 či 300 gramov navyše nie je tak veľá, no pri dlhšom používaní v móde tabletu to dokáže urobiť veľký rozdiel. Inak je Flex 5 celkom podarený kusok. Hoci nejde o úplne prémiový produkt, cítiť z neho kvalitu, nikde sa príliš neprehýba a vďaka robustným pántom, navrhnutým na bezproblémové a opakované otáčanie o takmer 360 stupňov,

je možné používať ho nielen ako tablet či notebook, ale aj vo všetkých možných polohách medzi tým. Pokiaľ máte silnejšie ruky, potom vám do nich Flex 5 krásne sadne aj na dlhé hodiny používania.

A pokiaľ silné ruky nemáte, nuž, potom existujú dve možnosti: buď sa porozhliadnete po inom konvertibilnom notebooku, alebo ich po pár týždňoch či mesiacoch vďaka Flex 5 silné mať budete.

Ergonómiou tesne pod prémiovým priemerom

Na prvý pohľad je IdeaPad Flex 5 príjemný a jednoduchý na používanie. Ponúka všetky moderné vymoženosti ako podsvietenú klávesnicu (v slušivej bielej farbe, žiadne výstredné RGB), čítačku odtlačkov prstov pre rýchle prihlasovanie sa či posuvnú krytku webkamery, ktorá sa stále častejšie objavuje aj na zariadeniach, ktoré nie sú určené špecificky pre profesionálov alebo na firemné použitie.

Veľké plus si odo mňa vyslúžil aj za plnohodnotný NUM PAD, ktorý je najmä pri pracovných záležitostiach, ale aj pri hraní, esenciálny.

Čo už nepochválím, je rozloženie klávesnice, ktoré akoby rávalo s ľuďmi s prstami tenkými ako ceruzky. Toto sa týka ľavého shiftu, tlačidla - \ | ň' - vtlačeného ku klávesnici Enter a šípok hore + dole, ktoré sú vtesnané do veľkosti jedného normálneho klávesu. Chápem, že s limitovaným priestorom prichádzajú kompromisy, ale ani po týždni a pol používania som si na túto klávesnicu nezvykol.

Nemôžem jej však uprieť celkom tichý chod a odhliadnuc od spomínaných tlačidiel, aj príjemný pocit pri písaní. Ako bonus, ktorý som síce ja osobne nevyužil naplno, no niektorým používateľom bude určite viac po chuti, bol pribalený dotykový stylus s Wacom softvérovými ovládačmi.

Stylusom bolo možné ovládať Flex 5 (najmä pri citlivejších činnostiach ako kreslenie či úprava fotiek) oveľa jednoduchšie ako myšou či dokonca prstami.

Parametre

Dost' už ale o zovňajšku a ergonómii, prejdime radšej k samotným komponentom, ktoré Flex 5 poháňajú. Poskytnutý model nesie hrdé označenie 81X3003HCK a ide o takmer úplnú špičku, čo sa tohto modelového radu týka. To znamená procesor Intel Core i7-1065G7



Comet Lake (konečne 10 nm architektúra) so štyrmi jadrami a ôsmimi vláknami, pracujúcimi s 8 MB vyrovnávacej pamäte a taktami od 1,3 GHz až do 3,9 GHz Turbo pri optimálnych podmienkach. Procesoru sekunduje dedikovaná grafická karta Nvidia GeForce MX330 2 GB DDR5, čo je v praxi iba premenovaná staršia generácia GeForce MX250 s mierne vyšším taktom.

Ďalej sa v tomto notebooku nachádza 16 GB DDR4 3200 MHz RAM, 512 GB M.2 PCIe SSD disk a WiFi 802.11 ax, čiže po novom WiFi 6 spolu s Bluetooth 5. Dedikovaná grafická karta poteší, no mám z nej mierny pocit do vzduchu vyhodenej peňazí, elektriny a interného priestoru, keďže nové Intel Comet Lake procesory ponúkajú na bežnú prácu aj zábavu obstoje Intel Iris Plus grafické čipy.

Po stránke hrania nečakajte ani od jedného z grafických riešení žiadne zázraky, možno tak pár rokov staršie hry na nižších nastaveniach pri FullHD rozlíšení. No pre akceleráciu náročnejších pracovných úloh je predsa len dobrý akýkoľvek výkon navyše.

Okrem týchto komponentov ponúka Flex 5, samozrejme, aj rad portov, ako dvojicu plnohodnotných USB 3.0 konektorov, jeden USB-C, cez ktoré je možné zariadenie aj nabíjať (nanešťastie nie Thunderbolt), plnohodnotný HDMI 1.4b port, 3,5 mm combo Jack, a dokonca aj čítačku SD/MMC kariet.

Život s veľkým tabletom

Lenovo IdeaPad Flex 5 som sa snažil používať čo najviac, no osobne sa asi naozaj neradím medzi ľudí, ktorí by potrebovali spájať všetky zariadenia do jedného. Alebo ma možno len Flex 5 až tak neuchvátil. Keď som totiž zatúlil po

výkone, sadol som za stolový počítač, keď som potreboval mobilitu, siahol som po svojom súkromnom (staručkom, no stále funkčnom) Lenovo E31, a keby som mal chuť „tabletovať“, tak by som si asi požičal iPad mladšieho brata.

Jedna vec, čo Flex 5 v mojich očiach mierne zachraňuje, bola výdrž batérie, ktorá sa pri bežnom používaní nemala problém prehupnúť cez 11 hodín. V dnešnej dobe však tak či tak nikto nikam necestuje a všetci tvrdneme buď v práci, alebo doma, vždy na dosah zástrčky.

Zhrnutie

Áno, IdeaPad Flex 5 si nájde svoje miesto, či už pôjde o začínajúceho grafika, niekoho, kto vo voľnom čase upravuje fotky alebo len bežného firemného pracovníka, ktorý chce veľký notebook s možnosťou využívať ho aj ako tablet. Osobne však budem odporúčať skôr zariadenia s menšou uhlopriečkou, ktorú je vždy možné zväčšiť externým monitorom, ako zápasit' s 15,6-palcovým zariadením. IdeaPad Flex 5 s 15,6-palcovou obrazovkou jednoducho neočaril a zopár podarených aspektov nedokázalo úplne vyvážiť slabší dojem, ktorý zanechal.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 039€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- cena
+ obstoje spracovanie	- vyššia hmotnosť
+ pribalený dotykový stylus	- rozloženie niektorých tlačidiel
+ dlhá výdrž batérie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

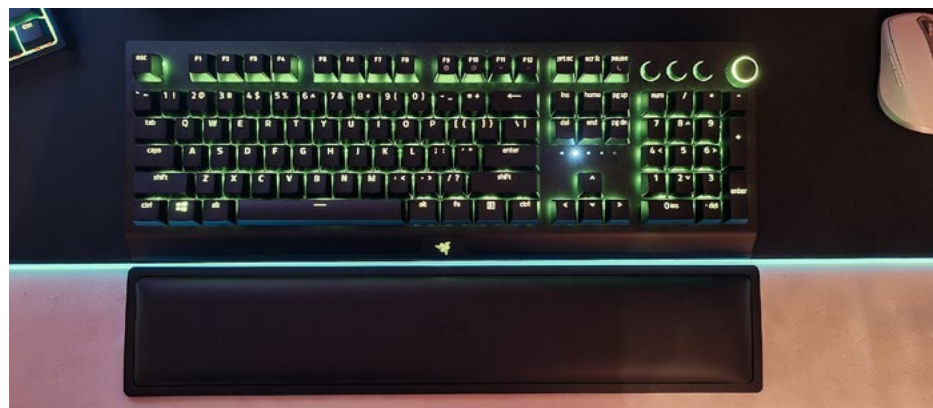
Razer Blackwidow V3 PRO

MÔJ PRVÝ RAZ



V čase, keď som si pripravoval tento pre mňa špecifický text s jemnou prímiesou straty panenstva (ikónické zelené logo trojice zmijí sa mi čo do testu dostalo do rúk v premiére), som úplnou náhodou narazil na filozofickú múdrosť o tom, že aj keď nesúhlasíme s názorom iných, mali by sme až do smrti hájiť ich právo vyjadriť svoj postoj k danej veci. Prišlo mi to v súvislosti s recenzovaním produktu od značky Razer nesmierne príhodné, ostatne, je to práve táto singapurská/americká firma, čo sa musí dnes a denne vyrovnávať s poriadne pestrou zmesou názorov na ich výrobky. Tak ako u iných

koncernov a výrobcov nielen hernej elektroniky, aj oni, pochopiteľne, majú na desiat' skálnych fanúšikov rovnaký počet odporcov, čo samo o sebe nie je ničím šokujúcim. Avšak keďže sa Razer sústreďí fakticky výhradne na segment videohier, je tá zloba predsa len o niečo výraznejšia, než to je, napríklad, u Apple alebo Samsungu. S takýmto vnútorným nastavením som sa postavil nad novinku z Razer sekcie bezdrôtových klávesníc a začal skúmať jej celkové kvality a nedostatky v snahe priniesť vám možno viac než len bežný text plný neosobných PR fráz.



Vo svetle vyššie naznačených faktov, kde som s firmou Razer nemal nikdy reálne hmatateľné skúsenosti, je pochopiteľné, že som si do testu Blackwidow dotiahol aj niekoľko jemných predsudkov. Nemusíme chodiť okolo horúcej kaše, na internete si môžete prebehnúť veľké fóra plné diskutérov s názorom, že Razer síce vie, ako sa robia dizajnovito lákavé produkty, avšak po ukončení záručnej doby si s nimi môžete vypodložiť nespevnený stôl alebo prípadne ich použiť ako zarážku na dvere. Značná časť ich zákazníkov je navyše presvedčená, že ide o efekt takzvanej „krásne vyrezávanej truhlice“, ktorá je však plná červotočov. V tomto ohľade vám dnes sotva môžem po teste „čiernej vdovy“ nejako relevantne slúžiť, ozvite sa mi za dvadsaťtri mesiacov, každopádne tak, ako som si za tie roky robil postupne názor na tol'ko spomínanú firmu, sa výsledná kvalita ich najnovšej hardvérovej hračky ukázala ako ekvivalent pre búranie drvivej väčšiny predsudkov. Všetky obavy sa rozplynuli už pri prvej synchronizácii V3 PRO s mojou aktuálnou PC zostavou. Najprv som síce jemne tápal, kam to dizajnéri skryli miniatúrny UBS prijímač (2,4 GHz), ktorý je jednou z dvoch možností, ako tento hardvér spárovať a uviesť do chodu,



avšak stačilo si pozrieť krátky manuál a už som prstom d'obal do malých plastových dvierok zo spodnej strany klávesnice.

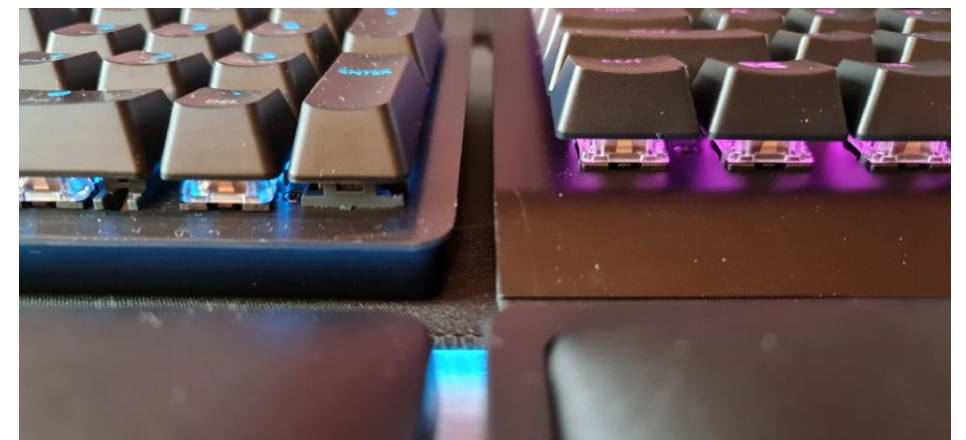
Prišli kolotoče

Zvuk cvaknutia trojbodového prepínača na boku takmer plne kovového šasi tejto klávesnice som bral ako synonymum pre spustenie kolotočov. Ikónické a plne regulovateľné podsvietenie je možné prepojiť s tromi zariadeniami súčasne, ostatne, pomocou Bluetooth (5.0) je to len otázka niekoľkých sekúnd. V3 som takouto cestou zoznámil s niekoľkými mobilnými telefónmi, ktoré mi v tom čase ležali na stole a skúšal istý stupeň kancelárskeho multitasking využitia (Android išiel takmer bez problémov, u iOS sa funkčnosť kláves trochu zadrhávala). Patentované zelené spínače kladú do prstov minimálny odpor, čím sa stávajú ideálnym nástrojom nielen na hranie, ale aj na tradičné písanie. Niekoľko môže síce zaskočiť vyšší hluk pri klikaní, avšak výrobca ponúka aj svoje žlté a ovela tichšie lineárne spínače, výber a preferencie preto

ostávajú na vás. Klávesy sú odliate z ABS plastu a disponujú jemne drsným povrchom, ktorý pri práci zabraňuje nechcenému sklzavaniu. Ale čo je v zmysle pohodlia v tomto prípade asi najzásadnejšie? V balení na vás okrem potrebnej USB-C kabeláže na nabíjanie a série nálepiek čaká aj špeciálna externá podložka pod dlane, respektíve zápästia. Koženkové puzdro naplnené pamäťovou penou je podľa mňa možno až prehnane poddajné na tlak rúk,

tie si však na tento druh pohodlia určite rady a hneď zvyknú. Počas dlhých hodín intenzívneho hrania alebo písania som sa na ňu natol'ko namotal, že som si na konci každého dňa vyhradil vždy čas na jej dôkladné očistenie. Asi si viete predstaviť, ako taká podložka zbiera spotené flaky a popadané čiastočky prachu, a je preto nutné sa o ňu patrične postarať.

Čierna vdova je v zmysle ponuky kláves takzvanou kompletnou paletou a to vrátane numerickej časti, čo je vo vrchnej pravej časti doplnené multimediálnou lištou. Tej dominuje slušne spracované sekvenčné koliesko na ovládanie hlasitosti, aké som ale ja osobne a pomocou už spomínaného Razer softvéru okamžite dedikoval na posúvanie okien smerom hore a dole. Razer Synapse 3 vám umožňuje nastavenie makier, meniť zdánlivo nekonečnú paletu RGB podsvietenia a, ako uvádzam vyššie, naprogramovať si každý jeden spínač separátne. Nikto vás tu nenúti obmedzovať sa limitovaným počtom profilov, a tak si môžete pokojne vytvoriť desiatky špecifických sekcií pre každú hru separátne





a len si medzi nimi jednoducho prechádzať podľa toho, ako vám to vyhovuje.

Stručne by som sa ešte mohol oprieť o celkový dizajn V3. V tomto prípade sa rozprávame o nie práve šokujúco spracovanej rovnej doske, z ktorej vystupujú klávesy s dostatočnou medzerou na prienik neónových lúčov, čo v spojení s tmavou miestnosťou vytvára viac ako pôsobivú svetelnú šou. Áno, čo do využiteľnosti, ono RGB je na konci zoznamu, avšak dnes už sa musí prihliadať aj na tento aspekt, keďže mnohí z vás majú svoje herné kútiky prepracované do posledného detailu a práve nie dobre spracované podsvietenie môže zmarit' ne jeden nápadito premyslený interiér. Tohto sa však ale u firmy Razer nemusíme vôbec obávať, ostatne, práve na tej toľko opakovanej diskotéke si táto spoločnosť vybudovala medzinárodnú slávu. Zo spodnej strany klávesnice na vás čiha niekoľko stabilizačných prvkov, ktorým, samozrejme, dominuje duo nožičiek s regulovateľným sklonom (6 až 9 stupňov). Celé zariadenie sa váhou dostalo takmer na úroveň jedného a pol kilogramu, čím na stole dosahuje ideálnu stabilitu a neposúva sa ani pri drsnejšom tlaku vašich rúk. U bezdrôtových výrobkov je na mieste, pochopiteľne, nielen spol'ahlivosť samotnej batérie, ale aj funkcie zariadenia pri jej minimálnej kapacite. V3 sa v tomto prípade prepína do šetriaceho režimu na hranici piatich percent energie, kedy rapídne poklesne jas RGB, ale čo



Kto už niekedy videl, koľko možností vám v tomto ohľade softvér od firmy Razer ponúka, určite pochopí, prečo to tu teraz nemôžeme opisovať v nejakých hlbších vrstvách. Pre vás je dôležité vedieť, že nastavenie intenzity jasu je len jedna z mnohých možností, ako si životnosť batérie predĺžiť.

Čo povedať na záver? Razer Blackwidow V3 PRO sa v úlohe bezdrôtovej klávesnice dokáže s prehl'adom postaviť akejkoľvek konkurencii a v istých aspektoch ju pohodlne preskočiť (hlavne, čo sa týka svetelnej šou a softvérových úprav). Cena je tu však možno nad rámec vašich predstáv, čo je podľa môjho



dôležitejšie, nastane takmer dvojsekundová latencia pri stlačení spínaču. V tomto stave je klávesnica fakticky už nepoužiteľná. Pomocou dva metre dlhého pleteného USB kábla ste schopní ju zase naplniť behom dvoch hodín, avšak, samozrejme, tu záleží aj na skutočnosti, či ju počas toho budete aktívne nad'alej používať. A ako sú na tom moje jednotlivé merania výdrže samotnej?

Očarujúce RGB

Pri kompletnom potlačení RGB efektu fungoval predmet recenzie takmer dvesto hodín. Akonáhle sa však zapli „kolotoče“ a začal nábeh na epileptický záchvat, podarilo sa mi dostať na hranicu pätnástich hodín. Tu opäť hrá veľkú úlohu nastavenie výšky jasu, ako aj zadaný profil svetelného efektu.

názoru jedno z mála negatív tohto hardvéru. Počas hrania som s ňou nemal ani ten najmenší problém a jediné, čo môže trochu zamrzieť, je slabšia výdrž batérie ako takej a časté pripájanie káblu. Kompletná paleta kláves s vysoko kvalitnými spínačmi a tak trochu návykovým kolieskom s mediálnou funkciou, to všetko vsadené do kovového šasi s príjemnou podložkou pod zápästia, nás stavia pred jasné odporúčania smerom k vám. Moje predsudky voči značke Razer sa po tomto teste rozplynuli ako para nad hrncom a už sa teším, až sa mi do redakcie dostane ďalší z ich produktov. Možno medzičasom stihneme zbúrať aj tú toľko riešenú poruchovosť po uplynutí záručnej doby.

Verdikt

Táto zmija si vás omotá okolo prsta.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Razer	Cena s DPH: 250€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ prémiová kvalita + spínače + spol'ahlivosť + softvérová podpora	- cena - výdrž batérie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

MSI Immerse GH61 + MSI Immerse HS01 Combo

SPRÁVNA DVOJKA PRE KAŽDÝ HERNÝ BRLOH



Kvalitné herné slúchadlá tvoria spolu so zaujímavým stojanom priam ideálnu kombináciu pre každého, kto ešte stále zháňa headset k svojej PC zostave.

Firma Sony začala v roku 1985 s výraznejším znižovaním stavov a s odstupom času by sme im za to asi mali poďakovať. Rok na to totiž partia „odpadlíkov“ založila vlastnú firmu s názvom Micro-Star International, ktorú väčšinou poznáme práve pod skratku MSI.

Spoločnosť si za vyše tri dekády vybudovala stabilné miesto na trhu a pravidelne prináša hráčom tie najlepšie herné produkty. Medzi širokú škálu produktov patria aj headsety a jeden z nich, spolu s naozaj zaujímavým stojanom sa nám objavil v redakcii.

Pozitívne prekvapenia na nás čakali už pri odbal'ovaní produktu. Obsah

balenia totiž disponuje kvalitným a pevným puzdrom, v ktorom nájdeme samotné slúchadlá, USB redukciu ale aj ďalšiu sadu vymeniteľných náušníkov, tentokrát ale látkových, nie koženkových.

Spomínaná USB redukcia ponúka hráčom možnosť ovládať hlasitosť či zapínať/vypínať priestorový 7.1 zvuk a mikrofón. Samotné zariadenie MSI Immerse GH61 sú uzavreté slúchadlá s rozmermi 210 × 185 × 100 mm a hmotnosťou 300 g.

Základný kábel s jack konektorom na konci meria 1 m, po napojení USB redukcie sa kábel predĺži o 1,2 m. Robustná konštrukcia v sebe ukrýva 40 mm menič od firmy ONKYO, ktorý využíva neodymový magnet.

Špičkovú kvalitu zvuku zabezpečuje zabudovaný zosilňovač s DAC od ESS Technology – ESS Sabre. Aby toho nebolo málo, slúchadlá sú kompatibilné s programom od Nahimic, ktorý dokáže povýšiť zážitok z hrania ešte o úroveň vyššie.

Žiadnym herným slúchadlám nesmie chýbať ani mikrofón. Inžinieri z MSI to vyriešili veľmi šikovne, pretože mikrofón sa manuálne vysúva z konštrukcie slúchadiel a vôbec tak nezavádza, ak ho práve hráč nepoužíva.

Všetky tieto marketingové reči z predchádzajúceho odstavca sa nakoniec naozaj osvedčili aj v praxi. Slúchadlá sedia na hlave dobre a hrajú výborne. Priestorový 7.1 zvuk sa dokonale dokáže prispôbiť každému hernému žánru a hlavne v prípade FPS posúva hráča do nepatrnej výhody, keďže do detailov počuje každý jeden krok.

Ostatné žánre ale nijako nezaostávali a napríklad pri hrách s otvoreným svetom si hráči určite vychutnajú tie malé detaily, ako hluk davu, šum mora či okolitú faunu. Hudobne nás slúchadlá na prvý pokus až tak neohúrili ale správnymi zmenami v programe Nahimic sme nakoniec dosiahli požadovanú kvalitu. Predsa len sú slúchadlá primárne určené a zároveň

aj nastavené na hranie. Menej náročným poslucháčom ale pravdepodobne postačí aj „default“, tí náročnejší sa budú musieť vyhrať s nastavením a EQ.

Dokonalým spoločníkom, samozrejme okrem samotného hráča, je pre slúchadlá práve stojan s označením Immerse HS01.

Predáva sa v dvoch baleniach, buď ako samostatný produkt alebo v tzv. „combo“ edícii spolu s Qi nabíjačkou. Stojan má kvalitné hliníkové spracovanie a jeho príjemný dizajn zabezpečuje, že nebude kaziť celkový dojem žiadneho herného brlohu.

Samotná Qi nabíjačka nie je pevnou súčasťou stojana a teda je možné ju umiestniť kamkoľvek, kde to komu vyhovuje.

Príjemným bonusom nabíjačky je RGB panel, ktorý mení farbu podľa toho, či je nabíjačka v pohotovostnom režime, práve nabíja, alebo zaznamenala nejakú chybu.

Verdikt

Slúchadlá za svoju na prvý pohľad vysokú cenu ponúkajú adekvátnu kvalitu. Skvelé spracovanie, špičkové technológie a fantastický priestorový zvuk robia z tohto produktu skvelú voľbu pre každého hráča.

Menej náročným poslucháčom navyše úplne postačia aj na hudbu. Stojan predstavuje už len príjemný bonus pre každého, kto chce mať svoje slúchadla bezpečne odložené.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 95 € (headset), 50€ (stojan)
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičkový zvuk + kvalitné spracovanie + použité technológie	- nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Samsung Odyssey G7

DOKONALOSŤ MÁ MNOHO PODÔB



Ešte než sa nám do redakcie prihrnie žeriov, aby následne položil na titánom vystužený stôl predimenzovaný monitor Odyssey G9, ktorý je fakticky akousi zlúčeninou dvoch dostatočne veľkých herných panelov do jedného celku, porozprávame sa dnes o jeho menšom, ale výkonnostne vôbec nie slabšom bratříkovi. Samsung opäť nadväzuje na úspech radu Odyssey a po boku onej veľrybej plutvy – tak som svojho času pomenoval ten šialene natiahnutý panel, umiestňuje na trh aj cenovo a rozmerom oveľa dostupnejšiu verziu G7. Oba sa môžu pochváliť kompletne zahnutou obrazovkou, od ktorej najväčší juhokórejský konglomerát už v tradičnej TV forme dávno upustil, a rovnako tak sú schopné konzumenta doslova ovaliť zmesou ohurujúcich parametrov. Jedna vec je však hádzat pekne navoňané PR frázy rovno do úst dôverčivým zákazníkom a druhá je ich viesť aj priamo obhájiť v praxi. A presne na tento, často kritický stret predpokladov s výslednou realitou skúsime teraz namieriť našu zmes skúseností z viac než mesačného testu.

VESA štandard je prítomný

G7 je možné si zaobstarat' v dvoch veľkostiach, a to s uhlopriečkou dvadsaťsedem alebo tridsaťdva palcov. Tu tak výrobca dáva možnosť vám, prípadným zákazníkom, doplniť si svoju hernú zostavu o väčší alebo o niečo menší panel, pričom mne osobne parkovala na stole tá menšia z pomocných plutiev veľryby. Pointou oboch variantov ale ostáva ono toľko proklamované zakrivenie, ktoré je schopné vás počas hrania vtiahnuť do diania o niečo viac než klasický efekt lešenárskej dosky.

Zakrivenie 1000R je akousi parafrázou na reálne ľudské oko, čím sa pri sledovaní dosiahne efekt dokonalého prepojenia prezentovaného obsahu s vašim zorným uhlom. Ak ste niekedy videli predchádzajúce modely tohto radu, nech už išlo priamo o náradie pre gaming alebo pomocníkov do kancelárie, určite vás celkový výsledok dizajnérov nijako zásadne neprekvapí. Iste, môžeme tu badať pár výrazných novinek, ako je RGB podsvietenie umiestnené v dvoch



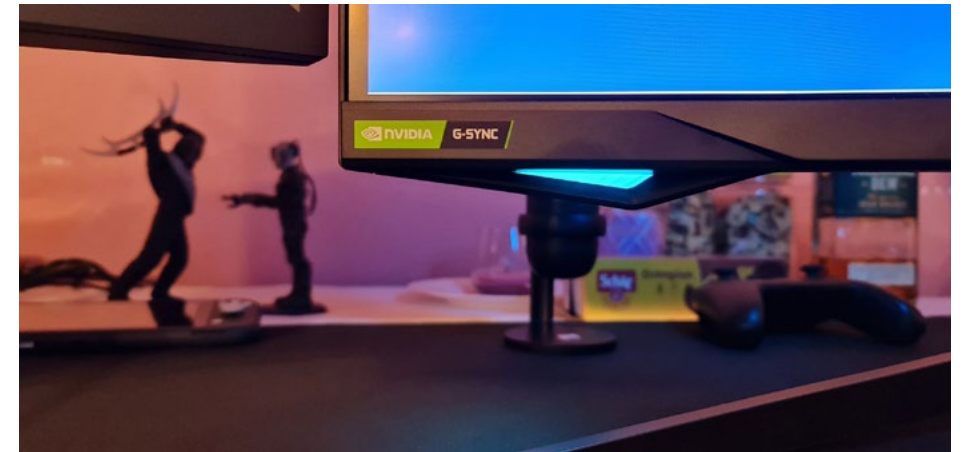
výbežkoch po dolnej hrane obrazovky, ale čo sa týka spracovania plastov a proporcií zariadenia ako takého, všetko sa nesie na báze kozmetických úprav. Osobne som sa do Odyssey zamiloval už na prvý pohľad, respektíve na prvé rozbalenie.

Objemná krabica, hutne vystužená polystyrénom, vám do rúk vloží pevný kovový stojan s triedičom káblov a plastovou krytkou, na akej sa nachádza odkladací háčik pre headset. Milovníkov ambientného podsvietenia určite poteší priesvitná skladacia krytka zadného úchytu, do ktorej prúdi azúrovo modrá farba vždy, keď prístroj uvediete do chodu. Z obsahu balenia následne treba ešte spomenúť prítomnosť DisplayPort (1.4) káblu, jedného USB káblu a dokonca aj manuálu s CD nosičom. Plastových

puzdier a drôtikov tu preto budete mať dostatok na to, aby sa nejedna vrkočatá bojovníčka za ekológiu minimálne raz prehodila vo svojej vyhriatej posteli.

Skrutky

Poskladať tento monitor do plnej prevádzky je otázka niekoľkých minút, aj keď vás musím upozorniť, že mechanizmus pripevnenia panelu k variabilnému stojanu opäť využíva systém štyroch šraubov. Tam, kde konkurencia už dávno prešla na jednoduché zacvakávanie, sa Samsung drží tradičných úchyto,



čo môže niekomu robiť vrásky na čele. Osobne to plne chápem u G9, kde sa skutočne rozprávame o elektronickom monolite, ktorého pád by znamenal fraktúru oboch vašich rúk a zlomenie stola na dve polovičky, každopádne, aj tu si výrobca poistil celistvosť klasickou formou. Dobré, zabudnime na šraubovú a podme sa pozrieť na dôležitejšie aspekty.

Monitor sám disponuje matným plastom, na akom sa neusádzajú odtlačky prstov, čo dozaista ocenia všetci prípadní záujemcovia. Quad HD panel s rozlíšením 2560 x 1440 sa rozťahuje takmer až po samotný okraj a jediné, čo mu v tomto smere trochu kazí efekt celkovej prezentácie, je oveľa hrubšia spodná hrana, tradične opatrená logom výrobcu.

Stojan nesúci panel sa v praxi nesnaží zaberať prehnane veľký priestor, a preto sa, na rozdiel od G9, nebudete musieť na stole nejako zásadne obmedzovať.

Dizajnéri sa snažili skĺbiť dostatočnú stabilitu s praktickým aspektom, čo sa im vo finále, podľa môjho názoru, aj podarilo. Ich úspech pokračuje aj pri pohľade na celkovú konektivitu, kde máme možnosť pripojiť k monitoru hneď duo zariadení cez DisplayPort. Každého, kto dáva prednosť HDMI (tu sa rozprávame o 2.0), môže na druhú stranu jemne sklamať

len jeden jediný vstup. Inak vás zo zadnej strany poteší možnosť zapojiť 3,5 mm audio kábel a duo USB 3.0 vstupov.

Na biznis

Je čas sa stručne pozrieť aj na komplexnosť v zmysle manipulácie. Prvé, čo mňa osobne zaujímalo, bola možnosť otočiť G7 na výšku, respektíve na biznis štýl, čím sa vám aj v spojení s prehnutým panelom razom otvorí krásne prehľadná stena, kam si môžete posadiť aktuálne prichádzajúce maily alebo iné tabuľky. Inak je stojan vybavený posuvnou základňou na dostatočne širokú manipuláciu v zmysle výšky, do strán alebo do uhla náklonu.





Nejde tu o žiadnu raketovú vedu, ktorú by sme museli nejako separátne pitvať, každopádne, je dobré vedieť, že monitor za šesť stoviek eur vám dáva priestor na ideálne usadenie očí vášmu pohodliu. Od údajov o centimetroch a uhloch náklonu sa teraz presúvame ku kvalite panelu samotného. Rozlíšenie QHD obrazovky som už spomínal vyššie, a preto sa pripravte na vierohodné podanie kompletnej farebnej škály s toľko potrebným sRGB na úrovni 125 %. Kto by preto chcel svoj herný panel využiť aj na nejaké tie pracovné úkony v zmysle úprav fotografie alebo videa, bude mu to dozaista umožnené.



Obrazovka vám ďalej vďaka celoplošnému podsvieteniu a funkcii Black Equalizer verne prezentuje často toľko problematickú čiernu farbu a s ňou sa čiastočne spája aj trochu slabšia podpora HDR (600). Je preto dané, že G7 môžete pokojne spojiť so sledovaním akéhokoľvek vizuálneho obsahu, avšak jeho najväčšou prednosťou ostáva hranie hier.

Žiadne reproduktory

Panel disponuje natívnou obnovovacou frekvenciou na úrovni 240 Hz, s čím sa

ale logicky treba popasovať pri samotnej schopnosti vašej zostavy, ako aj pri podpore grafických kariet (v tomto smere výroba dáva prednosť firme Nvidia, a aj preto nájdete na prednej hrane nálepku G-Sync).

Celá téma o namiešaní desktopu ideálneho k danému modelu monitoru v sebe nesie isté úskalia, a preto je možno vhodné pred konečným výberom panelu trochu študovať názory hráčov používajúcich určité konfigurácie, inak riskujete menšie odchýlky od výsledkov proklamovaných v recenziách. Keď sa pozrieme na

možnosti rozhrania monitoru, určite je nutné spomenúť klasické kategorizovanie herného režimu pre jednotlivé koncepty ako FPS, RTS alebo RPG. Každopádne, kto by chcel výslednú prezentáciu obrazu prispôbiť aj na sledovanie filmov alebo používanie monitora v pracovnom procese, nájde tu hromadu pomocníkov, vrátane ochranných filtrov pre váš cenný zrak. V tomto smere ale zase platí, že mnohé zo skratiek sú skôr vhodné na efekt placebo než na čokoľvek výrazne rukolapné, ale, na druhú stranu, je vždy lepšie mať na výber z viacerých možností než, ako sa povie, ťapať na okraji vyschnutého

jazera. Ak by som mal vyložené pátrať po menších negatívach G7, niekoho môže sklamať slabé HDR, menšie pozorovacie uhly alebo z praktického hľadiska nie práve dobrá dostupnosť zadnej hrany pre pripojenie káblov. Inak sa však rozprávame o zariadení s úžasnou odozvou 1 ms, obnovovacou frekvenciou 240 Hz a bezkonkurenčným dizajnom napojeným priamo na uhrančivé zakrivenie.

Využiť ho môžete ako tvorca obsahu, ale aj ako milovník filmovej a hernej kultúry, kde najviac zaujme komplexné poňatie farieb a hlavne tej čiernej.

Verdikt

Monitor ideálny na hranie aj na pracovné výkony.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn + spracovanie + panel + možnosti	- bez reproduktorov
HODNOTENIE:	
★★★★★	



eset
INTERNET SECURITY

NOVÁ EDÍCIA 2021

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

1. cena
ESET INTERNET SECURITY EDÍCIA 2021

2. cena
ESET INTERNET SECURITY EDÍCIA 2021

3. cena
ESET INTERNET SECURITY EDÍCIA 2021

Súťaž

eset | bezpečne *na* nete.sk
Internetová bezpečnosť zrozumiteľným jazykom

Poznáme tvár Filmového Solid Snakea



Spoločnosť Sony pripravuje film, ktorý bude adaptáciou úspešnej hernej série štúdia Konami, Metal Gear Solid, a my už poznáme herca, ktorý stvárni hlavnú postavu Solid Snakea.

Bude ním Oscar Isaac, ktorého zrejme väčšina pozná z posledných troch dielov série Star Wars. Proces prípravy tohto filmu začal už dávno, no konečne vidíme skutočný progres, ktorým je obsadenie Dereka Connollyho do roly scenáristu a usadenie Jordana Vogt-Robertsa do režisérskeho kresla.

Od 90. rokov minulého storočia máme možnosť zahrat' si hry zo série vytvorenej svetoznámych herným vývojárom, Hideom Kojimom.

Séria sleduje superšpióna Solid Snakea v jeho celoživotnom boji proti chodiacim bojovým tankom, ktoré sa nazývajú Metal Gears a nukleárnemu armagedonu. Zatiaľ čo séria začala Tom Clancyho

štýlom, príbeh neskôr nabere až absurdné situácie obsahujúce podľu umelú inteligenciu, či dokonca duchov. Zatiaľ však nie je jasné, aké obdobie Snakeovho života bude film zachytávať, no na základe Isaacovho veku sa predpokladá, že bude príbeh zasadený do obdobia niekedy okolo Metal Gear Solid a Metal Gear Solid 2.

Aj keď sú filmové adaptácie známych hier vždy veľkým riskom, o čom svedčia aj zatiaľ negatívne recenzie na nový Monster Hunter s Milou Jovovich, Metal Gear Solid bol titulom, od ktorého sa očakávala filmová adaptácia už dlho, a to na základe príbehu, ktorý hra ukazuje.

Napriek tomu, že Kojima už nie je súčasťou spoločnosti Konami, dal Vogt-Robertsovi svoje požehnanie a verí, že ako režisér a fanúšik hernej série prinesie perfektný filmový zážitok.



Nový Indiana Jones bude posledný



Špekulácie kolovali, sem-tam sa niekde niečo povedalo, no už je to oficiálne.

V poradí piaty Indiana Jones nielenže bude posledným dielom s Harrisonom Fordom, ktorý je hlavnou postavou série od roku 1981, no bude to taktiež úplný koniec. Prezidentka spoločnosti Lucasfilm, Kathleen Kennedy, teda potvrdila, že Ford nebude nikomu predávať žezlo, a ani nebudú vytvárať miesto pre prípadné spin-offy. To isté v podstate povedal producent série, Frank Marshall, a teda že je len jeden Indiana Jones, a tým je Harrison Ford. Je dosť možné, že po vzore Marshallovho filmu, Logana (Hugh Jackman), ukončia ságu Indyho smrťou. Film by mal prísť v roku 2022, konkrétnejšie 29. júla.

Zomrel Boba Fett



Vo veku 75 rokov nás opustil herec Jeremy Bulloch, ktorý stvárnil legendárneho nájomného zabijaka Boba Fetta v Star Wars, konkrétnejšie v dieloch The Empire Strikes Back (Impérium vracia úder) a Return of the Jedi (Návrat Jediho).

Informoval o tom Daniel Logan, ktorý vo filmoch hral jeho syna. Stalo sa to týždeň po tom, čo nás opustil ďalší z hercov z úspešnej ságy, a to David Prowse, ktorý bol vo filmoch v obleku Dartha Vadera. Bulloch ani netušil, že postava Boba Fetta sa pre fanúšikov stane jednou z najpopulárnejších postáv celej ságy. A túto skutočnosť ešte posilnil návrat Boba Fetta v seriáli Mandalorian.

Po Batmanovi príde horor



Režisér Batmana, Matt Reeves, má momentálne plné ruky práce s natáčaním nového Batmana s Robertom Pattinsonom, ktorý príde do kín v roku 2022.

Medzitým sa režisér chce venovať aj produkcii nového hororu Switchboard. Má už za sebou nejaké to strašenie vo filmoch Cloverfield a Let me in. Na filme má spolupracovať s tvorcami série Paranormal Activity. Film má sledovať operátorku telefónnej ústredne v 40. rokoch minulého storočia, ktorej jedného dňa zavola sériový vrah. Zatiaľ čo pomaly prichádza na to, o čo mu vlastne ide, zisťuje, že je zrejme ďalšou obeťou. Film bude produkovať spoločnosť Dark Hall, ktorá sa chce zaoberať predovšetkým tvorbou hororov a trilerov.

Netflix efekt



Zrejme najväčšia streamovacia služba Netflix dokáže ovplyvniť diváka natol'ko, že sa z danej témy niektoré relácie neskôr stane hit.

Celosvetový úspech zožal seriál Dámsky gambit (The Queen's Gambit). Počas prvých 28 dní si seriál pozrelo cez 62 miliónov účtov, čo prekonal rekord streamovacej služby. Sledujeme tu príbeh mladého dievčaťa, ktoré v sebe nájde mimoriadny talent na šachy, no prekážkou v ceste k sláve jej je závislosť. Po vydaní seriálu sa celosvetovo počet predajov tejto hry zvýšil o 125% a spoločnosť Goliath Games prezradila, že predaje ich šachových setov vzrástli o viac, ako 1000% v porovnaní s rovnakým obdobím minulého roka a počet stiahnutí iPhoneovej aplikácie Chess.com vyskočil z minima na popredné priečky.

Ava: Bez soucitu

TOHTOROČNÁ FILMOVÁ TVORBA BOLA VPLYVOM PANDÉMIE POMERNE SLABÁ. ZACHRÁNI JU NOVÝ AKČNÝ FILM V RÉŽII TATEA TAYLORA?



Začiatok filmu zastihne Avu uprostred misie – v roli osobnej šoférky a s blond parochňou si získa sympatie svojho cieľa. Zavezie ho doprostred pol'a a tam mu strelí guľku do hlavy. Ešte pred smrťou sa od neho však snaží zistiť, čím sa prevínil – zvyk, ktorý Ava robí napriek tomu, že je to v organizácii, ktorej je členkou, zakázané. Následne sa odvezie do hotela; svoju úlohu odvieďa (takmer) bezchybne.

V rýchlom slede prestrihov sa dozvedáme Avinu minulosť – o jej závislosti na alkohole a drogách, o jej delikventskej mladosti, o prihlásení sa do armády a následnom vstupe do tajnej organizácie, ktorá sa zaoberá likvidáciou ľudí. Ava je v tom, čo robí, dobrá – dokonca by sa dalo povedať, že najlepšia. To sa však zmení, keď kolega z odboru Simon (Colin Farrell) vydá rozkaz na jej odstránenie. Ava o tom

však netuší a z bližšie nevysvetlených dôvodov sa vracia späť k rodine, od ktorej pred ôsmimi rokmi ušla.

Akčný trhák alebo rodinná dráma?

Vytvára otázka, čím sa vlastne tento film snaží byť. Akčným filmom na štýl Johna Wicka alebo rodinnou drámou? Vyzerá to, že oboma, no uspieť sa mu nedarí bohužiaľ ani v jednom. Po pomerne dobrom začiatku akcia ustúpi do úzadia a film sa sústreďí na vzťahy medzi Avou a jej matkou a sestrou. Vykreslenie Avy ako človeka hodného súcitu sa však nepodarilo. Divák má tak-nejak pocit, že Ava si za všetko môže sama. Zo dňa na deň opustila svoju rodinu a snúbenca a po návrate sa cíti ublížene, pretože jej snúbenec si našiel náhradu – jej sestru. A Avin charakteristický

zvyk pýtať sa svojich obetí, čo zlé urobili, mal tiež zrejme vyvolať sympatie, no pôsobí skôr ako konanie psychopata, ktorý sa snaží (pomerne chabó) sám pred sebou ospravedlniť vraždu. Ešte aj prvý dobrý skutok, ktorý Ava pre svoju sestru po ôsmich rokoch urobí, pôsobí ako zúfalá snaha získať naspäť muža, ktorého sama bez slova opustila. Rodinná dráma je preto prinajlepšom nezaujímavá a prinajhoršom iritujúca. Človek si takmer začne priať, aby sa postavy viac bili a menej rozprávali.

Akčné scény sú však rovnako sklamaním. Ava bojové umenie nepochybne ovláda veľmi dobre, no vytvára otázka, či nie až príliš dobre. Žiadny muž totiž pre Avu nepredstavuje výzvu, väčšina padá dole po jednom zásahu guľkou alebo po dobre mierenom údere. Zdá sa, že Ava oplýva takmer nadľudskou silou,



aj keď na to herečka Jessica Chastain vôbec nevyzerá. Ako pozitívum vnímam fakt, že Avu vidíme niekoľkokrát vo voľnom čase aj naozaj trénovať, čo dodáva filmu náznak realistikosti.

Ani hviezdne obsadenie nezachránilo zlý scenár

Čo si budeme klamať, scenár filmu je naozaj zlý. Organizácia, ktorej sú Ava a Simon členmi, pôsobí nesmierne amatérsky, asi tak ako deti hrajúce sa na zloduchov v porovnaní s tými ozajstnými. Kritizovať hercov za príšerné herecké výkony by bolo zrejme nemiestne – v tomto prípade je na vine skôr scenár a réžia. Postavy sú skrátka nedostatočne vykreslené a ploché, aj keď niektoré z nich by možno stáli za bližšie spoznanie, napríklad Simon. Iné sú naopak vykreslené dosť, no takým spôsobom, ktorý vzbudzuje skôr nesympatie. Jessica Chastain sa pritom svojej úlohy zhostila v rámci možností dobre.



Jedinou svetlou výnimkou je postava Dukea (John Malkovich), Avinho nadriadeného. Ten má napriek všetkému Avu rád a pôsobí v jej živote ako otcovská figúra. Vo filme si zahral aj rapper Common v úlohe Avinho bývalého, ten však odvieďol dosť mizerný herecký výkon. Človek až začne premýšľať, či má Common v zásobe iba jeden výraz tváre a tón hlasu. Film ako taký pôsobí dosť amatérsky a to divákov priam vyzýva k hľadaniu dier v zápletke alebo nelogickosti v konaní postáv. A že ich nie je málo.

Dalo by sa povedať, že film vôbec negraduje a v polovici filmu sú vám takmer všetky postavy už tak nesympatické, že vám je jedno, ako sa film vlastne skončí. Podtitul filmu je naozaj zvolený výborne, súcitiť nebudete mať ani s Avou, ani s filmom samotným. Napätie sa kvôli tomuto a tiež v dôsledku toho, že akčné scény nie sú vôbec akčné, takmer úplne vytráca a vy už iba netrpelivo čakáte na koniec. Ten

do istej miery naznačuje pokračovanie, čo sa však v dôsledku dosť negatívneho prijatia filmu zdá nepravdepodobné.

„Ava sa snaží pôsobiť ako ženská verzia Johna Wicka. Filmu však chýba napätie a sympatický hlavný hrdina, ktorému všetko zlé prepáčime.“

Natália Belicová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Tate Taylor	Rok vydania: 2020 Žáner: Akčný / Triler / Drama
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dobré herecké obsadenie	- zlý scenár - nesympatické postavy - chýbajúce napätie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Barbarians

KEĎ SA V SERIÁLOCH O GERMÁNOCH ZAČNETE STRÁCAŤ



Priznávam sa, že k tomuto seriálu ma viedlo jediné – dlhé čakanie na vydanie novej hry Assassin’s Creed Valhalla. Tematika Vikingov ma vždy fascinovala, pozrel som si azda všetky novodobé seriály, ktoré momentálne streamovacie služby ponúkajú. A keď som uvidel nový seriál s nemeckým názvom „Barbaren“, dal som sa prehovoriť zaujímavým náhl'adovým obrázkom. A chybu som veru nespravil.

Teda, aby som uviedol všetko na pravú mieru, nejde priamo o Vikingov, ale o germánske kmene. Tie boli počas 9. storočia Rimanmi považované za barbarské. A preto hádate správne, keď poviete, že práve preto nesie seriál názov Barbari.

V podstate sa všetko točí najmä okolo troch hlavných postáv – „takmer Rimana“ Arminiusa (Laurence Rupp), odvážnej Thusnelde (Jeanne Goursaud) a okolo udatného Folkwina (David Schutter). Tých všetkých spojuje jedno zaujímavé puto, ktoré sa dozvieme na konci prvej časti.



Keďže má seriál iba sedem epizód, nie je namieste, aby som prezradil, o čo ide.

Každá postava má čo divákovi ponúknuť. Thusnelda je taká klasická „blond postava“, ktorá sa vo vikingských seriáloch vyskytuje. Všetci ju považujú za obyčajnú ženu, ktorá by sa mala vydat' a starať sa o svojho

manžela. Ved' 9. storočie bolo pre ženy v podstate nočnou morou. Ona však v sebe vidí viac ako len domácu gazdinku, chce bojovať, chce sa rozprávať s bohmi – chce byť jednoducho ženou bojovníčkou! Folkwin je bojovník dušou aj telom. Síce nepatrí medzi najväčších obrov v kraji, no jeho skúsenosti so sekerou či inou



zbraňou sú fascinujúce. A Arminius? O ňom sa dozviete najviac asi počas sledovania seriálu. Keďže vám nechcem nič viac vyzradiť, poviem iba to, že je v podstate taký „správňak“, aj keď to zo začiatku to tak nevyzerá. A v konečnom dôsledku je seriál najmä o ňom a jeho „dvojitej transformácii“.

Čo by som seriálu ale vytkol, je to, že pri sledovaní som mal z niektorých hercov zvláštny pocit. Respektíve postavy menili prudko svoje správanie. Napríklad taký Flokwin – pri ňom som si zo začiatku myslel, že ide o dva rozdielne charaktery. Až po tretej časti som bol so všetkým už „oboznámený“ a postavy som vedel rozoznať, respektíve si ich spojiť. Či išlo len o moju nepozornosť, alebo je začiatok seriálu zmätočne napísaný, toto rozhodnutie nechám na vás, keď si seriál pozriete.

Cítiť tu nemeckú tvorbu

Keďže v Barbaroch nájdeme takmer drvivú väčšinu hercov z Nemecka či Rakúska, boli tvorcovia asi limitovaní nemecky hovoriacimi krajinami. Opäť sa chytím postavy Folkwina, ktorá mi celú dobu pomerne vadila a viem si pre ňu predstaviť iného herca s viac dospeljšími rysmi. Naopak Arminius či Thusnelda svoje role zvládajú ukázkovo a navyše sa do daného charakteru prosto hodia.

Ako som už písal vyššie, seriál má „iba“ 7 epizód. Každá z nich má približne 45 minút. Osobne by som prijal možno o také dve-tri epizódy navyše. No s tým však už nič nenarobíme.

Avšak na to, že Barbari nie sú vyprodukovaní „Hollywoodom“ alebo inou spoločnosťou, ktorá má roky



skúsenosti, ide o pomerne dobre zvládnutý seriál. Navyše si dovoľím povedať, že vie konkurovať aj tým známejším.

Čo musím vyzdvihnúť, sú zábery z niektorých „bitiek“, ktoré som naozaj sledoval so zatajeným dychom. K tomu sa pridáva výborné spravená hudba, ktorá ma do deja dokázala vtiahnuť ihneď, ako začala hrať – no proste PARÁDA!

Barbari sú pre mňa tohtoročné prekvapenie Netflixu

Barbari prichádzajú s podobným námetom ako Vikings, Kráľovstvo či iné obdobné seriály, no vsádzajú na iné obdobie a najmä na inú krajinu, kde sa dej odohráva. To tvorcom vyšlo jednoducho na jednotku. Epická výprava, výborný hudobný sprievod – to všetko vynáša tento seriál do výšin. Čo ho však jemne zráža dole, sú krivkajúce

herecké výkony niektorých postáv. To sa snád' v d'alšej sérii napraví – uvidíme.

„Tri hlavné postavy, každá z nich má iný charakter a aj tak ich niečo spojuje. Barbari sú veľkolepým historickým seriálom, ktorý však pokrívka v práci s postavami.“

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Barbara Eder, Stephen St. Leger	Rok vydania: 2020 Žáner: Akčný / Drama / Dobrodružný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vikingská/germánska tematika stále funguje	- chcelo by to viac častí
+ hudba	- niektoré herecké výkony
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Brooklyn 99

NEOBYČAJNÝ POLICAJNÝ OKRSOK PLNÝ TÝCH NAJSTATOČNEJŠÍCH
POLICAJTOV A DETEKTÍVOV – TO JE BROOKLYN 99.



Pamätáte si ešte na Policajnú akadémiu? Šibnutá komédia, ktorá vo svojej dobe chytila za srdce mnoho ľudí. A práve námet „policajti v komediálnom prostredí“ je vďačná téma napríklad v už spomínanej Policajnej akadémii a samozrejme, Brooklyn 99 nie je žiadnou výnimkou.

Najlepšia policajná komédia v hre

Vymyslený policajný okrsok číslo 99 v newyorskom Brooklyne je také bežné pracovné prostredie plné detektívov, policajtov a zatknutých zločincov. V hlavnej úlohe sa predstavuje Jake Peralta (Andy Samberg) ako detektív, ktorému mozgové závitky pracujú tak ako nikomu inému, no správa sa sť a malé dieťa.

Navyše na okrsok prichádza nový vedúci oddelenia – kapitán Holt (Andre Braugher). Ten je presne taký, ako by ste od šéfa očakávali – prísny, spravodlivý a nepodplatiteľný. To zo začiatku Jakeovi príliš neseďí, keďže doposiaľ bol zvyknutý na laxný prístup k práci a šéfov, ktorí nad jeho správaním iba mávnu rukou.

V zamestnaní však nie je jediným detektívom, okolo ktorého sa seriál točí. Stretneme tu aj detektívku Rosu (Stephanie Beatriz), seržanta

Terryho (Terry Crews), Amy Santiagovú (Melissa Fumero), Ginu Linettiovú (Chelsea Peretti) či Charlesa Boyla (Joe Lo Truglio). Každá zo spomínaných postáv má svojrázny charakter.

Taká Rosa je „drsniačka“ prvého stupňa, s ktorou by ste problém mať nechceli, Amy je ukážkový šprt, čo pozná každý jeden zákon aj odzadu, Charles je pre zmenu obrovský dobrák, no nemešlo ako vyšité a Gina – tá je klasická sekretárka, ktorá má všetko „na háku“.

Výborná dižka, ktorá zabaví každého

Každý diel Brooklyn 99 má okolo dvadsať minút (celá séria približne 13 až 22 dielov), za ktoré sa stihne udiť kopec vecí. Nejedna detektív vyrieši obrovský prípad, dokáže prekabátiť svojho súpera či pomôže blízkeho kamarátovi. Dej nie je zbytočne natiaknutý a každá séria končí zaujímavým „zauzlením“, ktoré nás na ďalšiu poriadne navnadí.

Herci sa v sériách extrémne nestriedajú. Je pravda, že sa sem-tam objaví nový charakter alebo niektorý zmizne – či už záporný, alebo kladný – no nemusíme sa báť, že sa práve ten váš ihneď stratí. Jediným problémom je asi to, že prvé



série musíte ako-tak „prekusuť“, respektíve sa ich naučiť pozerat. Tento komediálny policajný kolotoč sa rozbehne až na konci druhej série.

Celé to je však spôsobené aj akousi zvláštnou atmosférou, ktorá v podstate vo svete nemá konkurenciu. Jednoducho Brooklyn 99 patrí medzi tie najlepšie policajné komédie, aké som kedy mohol vidieť. Nájdeme tu zábavu, policajtov, zloduchov – jednoducho postavy, ktoré sa hodia nielen do akčného seriálu, ale aj komédie, akou je práve táto. Navyše musím vyzdvihnúť to, ako seriál narába s rôznymi citlivými témami. Či ide o rasizmus, alebo homofóbiu, nastavuje im zrkadlo a divákovi jemne a nevtieravo tieto témy vysvetľuje.

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
D. Holland, M. McDonald, C. Zisk, ...

Rok vydania: 2013 – 2021
Žáner: Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborní herci
+ skvelý humor
+ zaujímavé prostredie

- prvé série patria medzi slabšie

HODNOTENIE:

★★★★★



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

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.,
Železiarska 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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Krištofová, Adrián Liška, Michaela Medvedová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupatko, Martin Černický, Pavol Košík, Ondrej Ondo, 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
CYBERPUNK 2077

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 opísaných 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 © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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

logitech™



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

Daťe hre ďalší rozmer! RGB podsvietenie LIGHTSYNC vás dostane hlbšie do akcie v mnohých obľúbených hrách. Technológia LIGHTSYNC reaguje svetelnými efektmi na výbuchy, približujúcich sa nepriateľov, na zranenia, liečenie,...



G502 HERO SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI

a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak,

aby zodpovedala

presne vašim predstavám.

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.



vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.

Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- ♥ Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- ♥ Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- ♥ Kávovary pre domácnosť
- ♥ Možnosť osobne si pozrieť tovar v predváždzacom priestore na Bajkalskej ulici v Bratislave
- ♥ Baristické školenia
- ♥ Výhodné partnerstvo v rámci hotelov, kaviarní a reštaurácií
- ♥ Kávu praženú srdcom pre vaše chute v sieti kaviarní Slovensko v srdci



Pridajte sa ku Kávoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy

