

GENERATION



HRALI SME EARTHWORM JIM

TESTOVALI SME
AORUS FV43U

TÉMA
História herných počítačov

VIDELI SME
Free Guy

RETRO
3DFX Monster 3D II



SÚŤAŽ



D-Link®

EXO | AX
AX1500 WI-FI 6 ROUTER

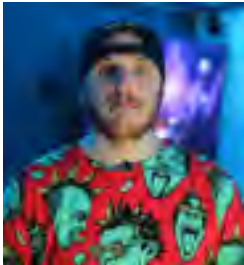
Nové EXO routery DIR-X1560 a DIR-X1860 s podporou štandardu Wi-Fi 6



**Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.**



DIR-X1560



September

Ked' sme pripravovali obsah pre aktuálne číslo nášho/vášho magazínu, pôvodne to z obsahovej stránky po dlhej dobe vyzeralo na drvivú porážku hardvéru voči softvéru, avšak nakoniec sa cez uzávierku podarilo pretlačiť aj pár zaujímavých spestrení, čo celú situáciu nakoniec zvrátilo. Predovšetkým vás tak chceme pozvať na akýsi zoznamovací večierok s aktuálnou výročnou edíciou energetických nápojov lokálne dobre známej firmy, ktorá sa rozhodla nasmerovať svoje produkty do náručia milovníkov hier. V zmysle poznávania nám však dobre padne aj nesmierne dôležitá osвета v radoch domácich televíznych prijímačov, kde dnes stále prevláda istý reklamný tlak spojený s nechut'ou konzumentov skúšať niečo nové a trochu riskovať. Od toho je tu však práve Generation, aby vám pomocou svojich testov odkrýval nové a možno aj netušené možnosti, akým smerom sa pri impulzívnych nákupoch vybrať. V tejto súvislosti preto pre vás máme testy z rôznych koncepčných studníc a tentokrát sme sa nebáli spustiť to pomyselné drevené vedierko až na samotné dno.

Vo svete technológií sa na vavrínoch nespí ani počas pomaly ale isto končiaceho letného obdobia a okrem čoraz priaznivejších vyhládok smerom k donedávna extrémne nedostatkovým polovodičom, sa začínajú objavovať pozitívne správy aj okolo šance zakúpiť si koncom tohto roka PlayStation 5, najlepšie priamo pod vianočný stromček. K tomu dusiaceho sa rodinnému príslušníka s kost'ou kapra v krku a idylka je na svete. Všetky veľké spoločnosti sa navyše začínajú predbiehať v oznamovaní nových radov notebookov a v prípade jedného konkrétneho, ku ktorému nájdete na nasledujúcich stránkach náš komplexný test, sa dokonca pozrieme na zaujímavý nápad okolo fúzie medzi herným prístrojom a zariadením na mixovanie elektronickej hudby. Okrem porcie osobitého, no ako to už tak býva, aj tradičného hardvéru sme si pre vás klasicky pripravili recenzie na niekoľko originálnych hier, kníh, seriálov či filmov. Preto vás už nebudem d'alej brzdiť a rovno to celé odpálím virtuálnym naslinením prsta.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

ASUS prináša nadšencom aj profesionálom možnosť „stvorit' doposiaľ nestvorené“



Spoločnosť ASUS neustále prináša novinky do sveta technológií a inak to nie je ani teraz. Pod heslom „Create the Uncreated“, teda v preklade niečo v zmysle „Vytvor doposiaľ nestvorené“, si prichystala veľkú nádielku zaujímavých produktov, ktoré sú zamerané na ľudí patriacich do skupiny „tvorcov“. Do tejto skupiny však patria nielen kreatívni profesionáli, ktorí presne vedia, čo od svojich zariadení vyžadujú, ale aj amatérski nadšenci s obstojným rozhl'adom a, samozrejme, aj úplní začiatočníci, ktorí len hľadajú možnosti, ako najlepšie začať s tvorbou digitálneho obsahu.

Tieto tri skupiny sa ASUS snaží pokryť špecifickými modelovými radmi notebookov, a to špecificky radom Vivobook Pro určeným pre menej náročných a začiatočníkov, Zenbook Pro pre skúsenejších nadšencov a ProArt Studiobook pre ostrieľaných veteránov. Do dvoch z týchto modelových radov pribudli nadmieru zaujímavé kúsky, no

v ASUSe si nepripravili iba pár nových notebookoch, ale predstavujú veľké zmeny, ktoré sa v budúcnosti dotknú takmer celého portfólia spoločnosti. Ešte predtým, ako predstavíme najnovšie prírastky do ASUS portfólia, musíme zmieniť informáciu, ktorou nás zástupcovia tejto spoločnosti vcelku prekvapili.

Pri desktop počítačoch je úplne bežné, že si potenciálny zákazník vyberá možno aj rovnaký model, ale má na výber pri samotnej platforme, teda od akej spoločnosti je samotný procesor a potenciálne aj grafická karta. Pri svojpomocne skladaných počítačoch ani nehovoriac. Pri notebookoch však doteraz stále nie je bežné, aby spoločnosti ponúkali totožné šasi s možnosťou výberu medzi Intel a AMD platformou, kde sú všetky ostatné parametre totožné. Vďaka tomu, že spoločnosť AMD sa s architektúrou Ryzen za posledné roky dostatočne osvedčila, však už očividne nemôžu výrobcovia pred touto „krivdou“

zatvárať oči a ASUS je jednou z prvých veľkých značiek, ktorá ohlásila, že napriek zvýšenej náročnosti pri dizajnovaní, výrobe a testovaní bude drvivú väčšinu nových produktov ponúkať v rovnakom tele, s rovnakými komponentmi, ale s možnosťou vybrať si medzi Intel a AMD platformou.

Ďalšie zaujímavé oznámenie sa týkalo displejov, ktoré bude ASUS vo svojich zariadeniach ponúkať. Nie je to tak dávno, čo sme priniesli správy o pokrokoch, ktoré sa spoločnosti podarili na poli displejov. Teraz však máme bližšie informácie, ktoré je možné zhrnúť slovami „OLED bude všade“. Všetky nové notebooky z radov Vivobook, Zenbook Pro a ProArt Studiobook totiž bude možné nakonfigurovať s OLED displejom patriacim do najnovšej generácie panelov od spoločnosti Samsung. Preto poskytnú nielen skvelú reprodukciu farieb a naozaj čiernu čiernu, ale oproti predošlým generáciám je priamo do hardvéru panelu aj softvéru samotných notebookov zabudovaných viacero ochranných prvkov,

vd'aka ktorým by sa im mali vyhnúť všetky neduhy starších riešení. To znamená napríklad naozaj nízku šancu „vypálenia“ pixelov, ale aj posunutie modrého spektra mimo škodlivé hodnoty. ASUS má s OLED panelmi vo svojich notebookoch očividne veľké plány, ako voliteľnú možnosť ich totiž plánuje ponúkať pri väčšine svojich zariadení a rovnako vo viacerých verziách, či už pôjde o panely s pomerom strán 16:9 alebo 16:10, s rozlíšením FullHD, 2K alebo aj 4K, s uhlopriečkou od 13 do 16 palcov a niektoré dokonca aj s obnovovacou frekvenciou vyššou ako tradičných 60 Hz. Tieto panely by mali ponúkať 100% pokrytie DCI-P3 farebného spektra a mali by byť z výroby kalibrované a minimálne Pantone certifikované.

Na záver, pred bližším predstavením samotných notebookov, predstavili zástupcovia spoločnosti ASUS novinku, ktorá určite poteší ľudí pracujúcich v programoch Adobe, ale aj iných aplikáciách, v ktorých by sa im hodila lepšia a hlavne presnejšia kontrola pri menení hodnôt. Do viacerých zariadení totiž pribudne otočný gombík nazvaný ASUS Dial. Ten bude na úvod zakomponovaný do troch produktov – externého monitora, notebooku z radu ProArt Studiobook a prémiovej myšky. V ASUSe si ubujú natívnu podporu v Adobe aplikáciách ako Photoshop, Premiere či After Effects, no jedným dychom dodávajú spoluprácu s ďalšími spoločnosťami a aplikáciami, aby mohli kreatívnym ľuďom priniesť ešte viac kontroly a o čosi im uľahčiť prácu.

Teraz už ale pod'me k ohláseným hardvérovým novinkám.

Nové Vivobook Pro a Pro X notebooky ponúknu tenký a ultramobilný dizajn v



spojení s prekvapivo výkonným hardvérom. Nové Vivobook notebooky budú dostupné v štyroch variantoch, 14X OLED/16X OLED a 14 OLED/15 OLED, s unikátnymi farebnými prevedeniami. X-ková rada bude, samozrejme, o čosi silnejšia – ponúkne nielen najnovšie mobilné Ryzen 5000 a Intel Core i9 procesory, ale aj grafickú kartu až do RTX 3050 Ti, 4K OLED panel s pomerom strán 16:10 a touchpad s podporou virtuálneho ASUS Dial. O čosi menej výkonné, no stále zaujímavé modely bez X v mene budú trochu chudobnejšie najmä na grafický výkon, ponúkajúc karty „iba“ do RTX 3050, nižšie bude aj maximálne rozlíšenie obrazovky pri 2880x1800 pixeloch a touchpad príde o funkcionality virtuálneho ASUS Dial, no bude možné do nich nakonfigurovať funkcionality NumberPad 2.0. Pri váhe pod 1,5 kg pri menších modeloch a pod 2 pri väčších budú tieto notebooky určite skvelým spoločníkom nielen na doma či v práci, ale aj na cestách.

Druhým prírastkom sú dva nové modely, ktoré pribudli do radu ProArt Studiobook, špecificky ProArt Studiobook 16 OLED

a ProArt Studiobook Pro 16 OLED. Koncipované sú ako úplná špička pre pravých fajnšmekrov či rokmi ostrieľaných profesionálov a nachádzajú sa v nich tie najlepšie komponenty, najnovšia funkcionality a čo najmodernejší dizajn. V oboch variantoch sa nachádza spomínaný ASUS Dial, teda fyzický otáčateľný gombík.

Oba notebooky potešia aj trojtlačidlovým touchpadom, ktorý bez použitia myši umožní jednoducho pracovať na 3D modeloch, a čo sa touchpadu týka, ide tiež o jedinečný kúsok s podporou stylusu a 1024 úrovňami tlaku. To ocenia najmä ľudia využívajúci Photoshop na cestách. Oba ProArt Studiobook 16 nezaostávajú ani po stránke konfigurovateľného hardvéru, keďže budú dostupné nielen s najnovšími mobilnými Ryzen 5000 procesormi, ale aj vo variantoch so srdcom v podobe Intel Xeon.

Špecificky budú dostupné varianty s až Ryzen 9 5900HX + RTX 3070 a Core i9 11900H + RTX 3060 pri modeli 16 OLED a až Ryzen 9 5900HX + RTX A2000 a Xeon W-11955M + RTX A5000 pri modeli Pro 16 OLED. Ďalšie zaujímavé parametre sú určite Thunderbolt 4 USB-C konektor (dostupný len pri Intel verziách, na AMD platforme iba USB-C 3.2 Gen 2), WiFi 6, reproduktory ladené spoločnosťami Harman Kardon a DTS, HDMI 2.1, čítačka SD Express 7.0 kariet s prenosovou rýchlosťou až 1 GB/S, až do 64 GB RAM a až do 4 TB úložného priestoru. Oba modely ponúknu, ako už ich meno napovedá, 16-palcové obrazovky s pomerom strán 16:10, až 4K rozlíšením a maximálnou svetlosťou 550 nitov.

K ProArt Studiobookom bude tiež možné zakúpiť originálne ASUS príslušenstvo ako brašne, podložku pod myš, ale aj samotnú myšku ProArt Mouse MD300, ktorá bude tiež disponovať novinkou v podobe ASUS Dial.

Daniel Paulini



Fabia Combi nebude



Šikovné kompaktné kombíky sú zjavne už minulosťou. Pred rokmi boli veľmi obľúbené, stačí sa pozrieť na množstvo stále jazdiacich modelov od Škody, Peugeotu či Renaultu.

Svoj odchod z tohto segmentu ako prvý naštartoval Peugeot, ktorý dal malým kombíkom zbyhom s príchodom modelu

208. Pre fanúšikov tohto konceptu veľa modelov v ponuke nezostalo a podľa informácií ČTK príde aj o ten najobľúbenejší.

Škoda Fabia vo štvrtej generácii vyzerá skvele, je to moderné auto s pekným dizajnom a množstvom funkcií, no očividne nakoniec nebude v Combi verzii.

Tento krok sa dal čakať aj napriek tomu, že záujemcov by určite nebolo málo, aj keď časť z nich už prešla do iných segmentov.

Skutočným problémom je ekonomická náročnosť vývoja automobilu, pre ktorý by musela byť vytvorená jedinečná platforma. Fabia by bola v ponuke firmy osamotená a to rapídne zhoršuje rentabilitu celého projektu.

Navyše problémom je aj nová emisná norma Euro 7, ktorá pridáva zvýšené náklady a Fabia by v predĺženej verzii už nemohla konkurovať vyšším modelom v ponuke koncernu. Je preto logické, že sa Škoda bude venovať prechodu na električku, keďže emisné pokuty sa každým rokom zvyšujú a bežné spaľovacie motory sú pre výrobcu na príťaž. Pre fanúšikov Fabie tak zostane len klasická verzia, ktorá na Slovensku štartuje s cenou 11 760 eur pre základnú výbavu so 65-koňovým litrovým motorom.

Na nové autá si počkáme



Problémy s dodávkami čipov trápia automobilky už dlhé mesiace a situácia sa stále zhoršuje. Ak v blízkej dobe plánujete kúpu nového automobilu, tak by ste mali spozornieť a začať riešiť veci s poriadnym predstihom. Na výrobu nových kusov sa totiž čaká dlhé mesiace, pri mnohých modeloch je to aj viac ako pol

roka. Niekoľko mesačné čakacie doby tu samozrejme boli vždy, no situácia sa neustále zhoršuje a zatiaľ to nevyzerá, že by sa niečo zmenilo. Aktuálne s nedostatkom čipov bojujú aj výrobné závody v Bratislave a Trnave.

Jediným riešením ako si odniesť nové auto hneď sú buď jazdené

kusy alebo skladové zásoby pri predajcoch. Aj pri tých sa situácia postupne zhoršuje, stačí sa pozrieť na online ponuku tých najväčších predajcov a zistíte, že mnohé modely už vôbec nemajú skladom. Napríklad hlavný predajca značky Peugeot nemal počas písania tohto článku skladom žiadny model z obľúbených sérií 308 a Rifter, čo sú zhodne veľmi obľúbené série. Dobré zásobené sú len novinky modelov 208, 2008 a 3008, kde si zatiaľ zákazníci dokážu vybrať hneď.

Výrazne lepšie to nie je ani pri dostupnosti Fordu, načakáte sa aj pri niektorých Škodách a problémy má aj doteraz dobre zásobená Toyota. Naopak veľmi dobré zásoby má zatiaľ Hyundai, kde sa dá vybrať z množstva modelov ak je i20, i30, nový Bayon, či Tucson. To isté platí aj pre modely Kia, kde je dostupnosť zatiaľ vynikajúca a zákazník si môže vybrať z množstva okamžite dostupných konfigurácií.

Slováci milujú SUV



Kríza nekríza, SUV a crossovery sa na Slovensku tešia čoraz väčšej obľube, keďže počas prvého polroka ich podiel na predajoch atakoval hranicu 50 %. Samotné predaje zatiaľ raketovo nestúpajú, dozvuky krízy sa totiž miešajú s veľkými problémami na poli čipov do áut. V porovnaní s posledným

„normálnym“ rokom tak predaje zaostávajú stále o jednu tretinu, aj keď práve SUV je ten segment, ktorého akoby sa žiadna kríza ani len nedotkla. Skoro každé druhé auto zakúpené na Slovensku bolo SUV, nie malé alebo kompaktné a lacné, ale mohutnejšie a nie práve najlacnejšie.

Čo sa týka konkrétnych značiek a modelov, nečaká na nás žiadne prekvapenie a prvej desiatke dominuje nemecký koncern. Za prvých šesť mesiacov bol najpredávanejším modelom Škoda Kamiq, čo je model začínajúci na cene 16 300 eur. Na druhom mieste skončil Hyundai Tucson, čo je plnohodnotné SUV s mierne vyššou cenou a lepšou výbavou. Tretie miesto patrilo opäť Škode s modelom Karoq, čo je tiež plnohodnotné SUV s cenou nad 20 000 eur.

Ani zvyšok rebríčka neskrýva žiadne prekvapenie a kopíruje to, čo môžeme bežne stretnúť na našich cestách. Je tu stále obľúbená Kia Sportage, dizajnovo jedinečný Peugeot 2008, Toyota RAV4, ale napríklad Volkswagen má prvý model T-Cross až na siedmom mieste. Obľúbená je aj Dacia Duster, ktorú si za prvý polrok kúpilo až 570 zákazníkov. V prvej 15-ke ale napríklad úplne chýba Honda, ktorej sa na našom trhu v poslednej dobe veľmi nedarí.

Čo letí medzi jazdenkami?



V prvom štvrtroku tohto roka bolo v strednej Európe v ponuke skoro 87 tisíc zánovných áut. S ustupujúcou pandémiou sa dal sekundárny automobilový trh do pohybu a výrazne ožil. Oživenie sa týka aj segmentu zánovných vozidiel, ktorých oproti predchádzajúcemu štvrtroku v krajinách V4 pribudlo vyše 6 500 a bolo ich tak v ponuke celkovo 93 232. Na

slovenskom trhu bol tak v druhom štvrtroku nárast o 1 219 áut, v Maďarsku o 2 040, v Česku o 1 740 a v Poľsku o 1 566. Ceny najviac rástli v Poľsku, a to o 800 eur.

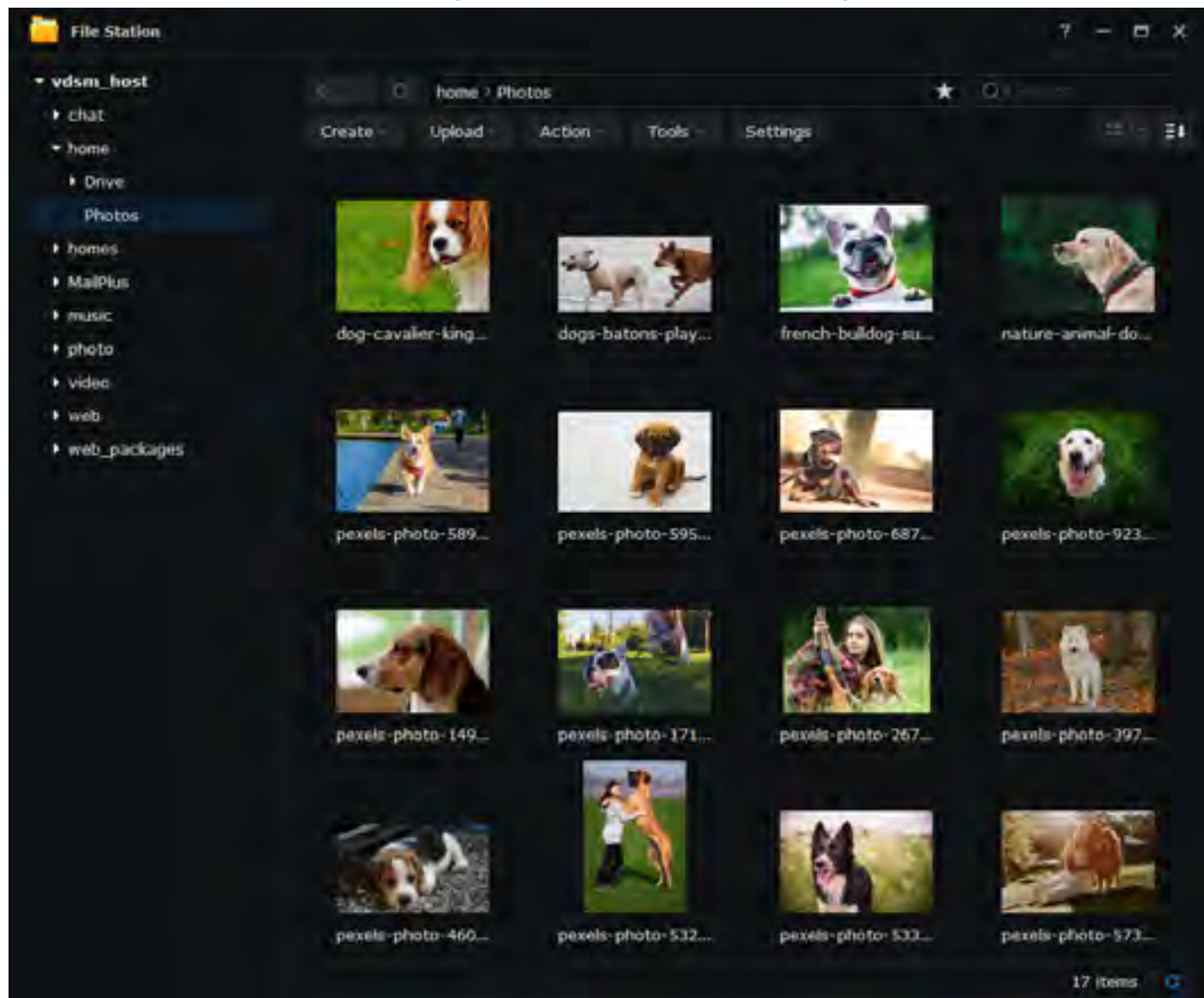
Podľa AAA Auto na Slovensku pri zánovných autách úplne dominujú vozidlá značky Škoda. Na slovenskom trhu tiež výrazne

vzrástol počet plne elektrických vozidiel. Ich najčastejšia cena bola 31 000 eur a dominovali modely BMW. Úplne najinzerovanejším autom na Slovensku bola Škoda Fabia, nasledovaná výrazne drahším modelom Toyota RAV4. Na treťom mieste skončila rozšírená Kia Ceed, nasledovaná modelom Škoda Octavia.

V rebríčku hybridných automobilov patrilo prvých päť miest podľa očakávania Toyote s modelmi RAV4, Corolla a C-HR. Toyota RAV4 skončila na prvom mieste aj v obľúbenom segmente SUV, nasledovaná modelmi Škoda Karoq a Kia Sportage, pričom na piatom mieste skončila prekvapivo aj Dacia Duster. V druhom kvartáli 2021 bolo na slovenskom trhu inzerovaných 9 303 zánovných ojazdených áut, čo je o 1 219 viac ako v prvom štvrtroku 2021. Stredná hodnota ceny sa znížila o 1 090 eur na 18 900 eur. Stredná hodnota veku automobilov bola 1,8 roka a tachometer najčastejšie ukazoval 21 000 km.

Synology DiskStation Manager 7.0

SYNOLOGY PRINÁŠA DOPOSIAL' NAJVVÄČŠIE VYLEPŠENIA PRE SVOJE NAS ZARIADENIA



Spoločnosť Synology už viac ako 20 rokov neponúka iba zariadenia typu NAS, ale pomáha svojim zákazníkom chrániť to najdôležitejšie, na čo v dnešnom modernom svete plnom zhonu a nástrah nielen fyzických, ale aj virtuálnych, myslí mnoho ľudí možno menej, ako by mali. Spomienky, dôležité dokumenty, neoceniteľné dáta. Nikto si neuvedomí, ako dokážu chýbať, až kým nie sú nenávratne preč. Jeden prevrhnutý pohár s tekutinou, jeden prešľap pri odhadovaní nebezpečnosti stránky na internete, alebo nedajbože prírodná kalamita a súbory dôležité, či potrebné, sú fuč.

Samozrejme, netreba mať'ovat' čerta na stenu, hoci trošku strasenia potenciálnymi hororovými scenármi stojí za to, ak donúti aspoň pár ľudí prehodnotiť ich doterajší prístup ku ochrane a zdieľaniu dát. Ako spoločnosť držiaca sa na špičke moderných technológií zabezpečujúcich jednoduché zálohovanie, ochranu a zdieľanie dát sa Synology neustále snaží prinášať svojim zákazníkom a fanúšikom vylepšenia a novinky, ktoré im spríjemnia život, ulahčia spoliehať sa na svoju vlastnú expertízu a možno aj zlepšia spánok s vedomím, že o ich dáta je postarané. Či už patríte medzi

profesionálov, ktorí potrebujú chrániť dôležité dokumenty, tvoríte obsah a nechcete sa spoliehať, že vaše fotografie a videá budú v bezpečí a chránené v cloudových službách, alebo ste zapálený hráč, ktorý nedá dopustiť na uložené pozície v hrách a jedinečné zábery a videá z epických súbojov, chrániť svoje dáta by malo patriť medzi hlavné priority každého zodpovedného používateľa.

Aj preto v Synology pripravili doteraz najväčšie vylepšenie ich špeciálneho operačného systému Synology DiskStation Manager, používaného na viac ako ôsmich



miliónoch zariadení po celom svete. Ten s novou číslovkou 7 získava veľké množstvo vylepšenej aj úplne novej funkcionality. Nový Synology DSM 7.0 bude poháňať nielen nové NAS zariadenia, ale vdýchne nový život aj do tých starších, podporovaných, aby nerušene slúžili svojim majiteľom aj naďalej.

Prečo by vás však mal nový operačný systém pre NAS zariadenia zaujímať? Pokiaľ ste doteraz svoje dáta ešte nezverili do rúk kvalitného NAS, určite vás zaujmú nasledovné riadky. Hlavnou funkciou NAS zariadení (Network Attached Storage / 'Sieťovo Pripojené Úložisko') vždy bolo, a aj v dohľadnej budúcnosti určite bude, najmä zálohovanie dôležitých súborov. Či už ide o firemné zmluvy, fotky z rodinných dovolení, alebo hudobnú a filmovú knižnicu, na NAS zariadenia si môžu používatelia nahrávať čo len chcú, rovnako ako na počítač, či smartfón. Moderné úložiská však už neponúkajú iba obyčajnú ochranu v prípade zlyhania pamäťového média. Kvalitné NAS zariadenia sú schopné sprístupniť dáta do celého sveta, rovnako aj prijímať dáta z každého kúta kraja, pomôžu s jednoduchou organizáciou súborov, zautomatizujú zálohovanie, prehrávajú film, no tiež ponúknu rýchlu a bezpečnú komunikáciu na mobilné zariadenia vďaka vychyteným aplikáciám.

Nový systém DSM 7.0 stavia na používateľmi otestovanom, overenom a obľúbenom základe v podaní verzie DSM 6.2, ale neostáva späť na vavrínoch. Práve naopak, v Synology dávajú veľký dôraz na inováciu a neustále zlepšovanie a nerobia rozdiel, či ide o bezpečnosť, jednoduchosť používania, alebo celkový používateľský zážitok.

Pre bežných, aj mierne náročnejších používateľov bude určite zaujímavé, že obľúbený Synology Drive, osobný cloud schopný zdieľať obsah nielen na vaše, ale aj iné, povolené zariadenia, prešiel množstvom vylepšení, počínajúc prehľadnejšou

správcovskou konzolou, ktorá pomôže pri riešení problémov s IT a monitorovaním dát, či stavu samotného hardvéru. Nikdy nebolo jednoduchšie skontrolovať, aké zariadenia sú aktuálne pripojené do vášho NAS zariadenia a to vrátane ich posledných časov pripojenia. Poteší tiež zoznam najviac zobrazovaných alebo sťahovaných súborov za obdobie až 30 dní, či tabuľky využitia, ktoré vám umožnia posúdiť aktuálne využitie úložiska a tým sa ľahšie pripraviť na budúcnosť. Na NAS zariadeniach s DSM 7.0 je tiež možné ovládať, kedy sa povolí indexovanie, vďaka čomu je možné vyhnúť sa vytváňovaniu systému v dobe, keď by ste ho chceli používať napríklad na pozieranie filmov, či ukazovanie fotografií.

Prihlasovanie do Synology zariadení rovnako prešlo vylepšením, vďaka zakomponovaniu podpory autentifikácie používateľov za pomoci fyzických a virtuálnych tokenov, biometrických údajov cez Windows Hello, Apple Touch ID alebo FaceID, ale aj možnosť povoliť viac-faktorové prihlasovanie. Vďaka nemu budú vaše dáta ešte zabezpečenejšie. Ďalšia funkcionality, ktorú Synology neustále vylepšuje, sa týka možností správy fotiek cez Synology Photos. Inteligentné fotoalbumy,

ktoré je možné nielen zdieľať s rodinou a okolím, dokážu takmer eliminovať čas strávený triedením fotografií nahratých do Synology NAS zariadenia. Po návrate z úžasnej dovolenky, skvelého rodinného stretnutia, alebo pri zálohovaní momentiek zachytených pri každodennom používaní smartfónu, sa len málokomu bude chcieť sedieť za počítačom a preberať sa desiatkami, ak nie stovkami až tisíckami fotografií. Vďaka vylepšenej funkcionality Synology Photos je možné jednoducho spustiť automatické triedenie fotografií a to nielen podľa jednoduchých ukazovateľov ako meno súboru, či dátum, no pokojne aj podľa lokality zachytenia fotografie, akým fotoaparátom, či zariadením bola odfotená, alebo dokonca podľa samotných nastavení fotoaparátu ako ohnisková vzdialenosť, expozícia, clona a ISO. Synology NAS dokonca dokážu rozoznať tváre a na základe toho potom fotografie triediť a náležite označovať. Toto všetko a ešte viac je v novom DSM 7.0 spojené s ešte rýchlejšími indexovaniami, vytváraním miniatúr, spracovaním videí a taktiež úplne novými aplikáciami pre iOS a Android, v ktorých je možné manuálne zálohovať fotky, alebo nastaviť ich automatické sťahovanie.

Samotné Synology však dodáva: Synology DiskStation Manager 7.0 samozrejme nepredstavuje iba vyššie spomenutú funkcionality, naša snaha o inováciu a zlepšovanie sa dotkla takmer každého aspektu, ktoré Synology zariadenia ponúkajú. Túto aktualizáciu by bolo možné zhrnúť ako "Viac kontroly, a pritom viac prehľadnosti. Viac bezpečia a napriek tomu viac možností a otvorenosti."

Viac informácií sa dozviete na stránke [Synology](#) a aj bez toho, aby ste vlastnili Synology NAS si môžete vyskúšať, ako nový systém DSM 7.0 vyzerá vďaka virtuálnej online ukážke na [odkaze](#).

Daniel Paulini



Hell – pekelný nápoj pre hráčov

TIME TO MEET THE DEVIL



Za slovíčkom energia sa dozaista skrýva uchopiteľný zmysel života, s ktorým sa naše telá konfrontujú dnes a denne. Existujú jedinci schopní čerpať energiu z tajných zdrojov bez toho, aby do celého procesu vnášali akýkoľvek vedecký aspekt. Rovnako tak poznáme ľudí, čo svoje dennodenné fungovanie podmieňujú príjmom špeciálnych látok schopných ich takzvané naštartovať a vyslať do sveta plného pracovných a osobných výziev. Nech už dnes energiu tankujete akýmkoľvek štýlom (vedeli ste napríklad že existuje aj čerpanie energie prostredníctvom odhalenia svojich intímnych partii smerom k slnku?), je takmer isté, že ste na nej priam závislí a ak jej náhodou nemáte dostatok, trpí tým nie len váš fyzický, ale aj psychický stav. Špeciálnou kapitolou sa v tomto prípade stávajú nadšenci do videohier, ktorých niekoľko hodinové seansy pred blikajúcimi panelmi a za zvuku praskajúcich kĺbov, odčerpávajú drahocennú energiu rýchlosťou svetla. Táto riziková skupina sa snaží onen deficit vyčerpania kompenzovať mnohými spôsobmi a z vlastnej skúsenosti dobre viem, že nie vždy ide o zdraviu prospešné nástroje, ktorými si čo najrýchlejšie doplniť

vlastnú palivovú nádrž. Počas svojej, dnes už pomerne roziahnutej kariéry publicistu, som sa téme obnoviteľných zdrojov za dverami zatuchnutých hráčskych jaskýň venoval hneď niekoľkokrát. Nech už išlo o články hodnotiace kvalitu farmaceutických výrobkov zameraných na game scénu alebo len o obyčajné sušené mäso ako alternatíva ku nočným telefonátom do tureckej reštaurácie, vždy mi išlo o odkrývanie nových a čo najbezpečnejších foriem obnovy chuti pokračovať v hraní a nespádnúť od vyčerpania z gauča rovnako na spiace mačku, psa alebo spolubývajúceho. V tejto súvislosti som sa aktuálne zameral na výročnú edíciu energetických nápojov mad'arskej spoločnosti Hell, ktorá pri príležitosti osláv svojej pätnásťročnej existencie vytvorila limitovanú verziu troch nápojov určených primárne pre vás, nadšencov do poskakujúcich polygónov. Spoločne tak so mnou absolvujete bláznivú exkurziu s triom príchutí pána pekelníka, ktoré sú schopné naštartovať akékoľvek zhrdzavené torzá kedysi schopných KDA borcov. Poznámka autora: KDA nie je kódové označenie receptu na plnenú papriku, ale skôr v hernom svete známy

odkaz na hodnotiaci algoritmus Kills Deaths Assists z League of Legends.

PvP

Značka Hell je u nás ako aj v nemalom zvyšku sveta, rozhodne zabývaná. Dalo by sa povedať, že nám padne ako spotené biele tielko istému hercovi zo zámoria. Za produkciu spomínaného tria nových príchutí určených pre hráčov by sme, samozrejme, nemuseli hľadať nič viac než úderný marketing, avšak mňa osobne zaujímalo, čo všetko uvedená rada energetických nápojov v plechovkách, ak vôbec, vlastne ponúka a či ide skutočne o nápoj schopný vás nakopnúť v momente, kedy to vyložene potrebujete. Začnime prvou a pre mňa osobne vôbec najsympatickejšie spracovanou tekutinou s názvom PvP. Prečo tie sympatie? Predovšetkým z dôvodu pomenovania. Skratka PvP, čiže Player versus Player, odkazujúca na multiplayer schému sa zhodou okolností stala ústredným pomenovaním aj jedného z video projektov, na ktorom po boku priateľov pracujem už dlhé roky, a tak som sa s úškrnom potešil, že



máme k ruke reklamné predmety, takzvané bez dodatočnej investície. Okrem toho, primárnou chuťou tejto verzie je kokos, na čo ostatne odkazuje aj celý názov PvP Coco Split, a ten ja osobne jednoducho milujem. Po dizajnovej stránke nesúcej insígnie gamepadu a dva genderovo vyvážených bojovníkov so zbraňou v ruke, zaujme pekné logo pred samotnou skratkou PvP a pripomenutie obsahovej zložky. V tomto bode nastupuje do akcie pre sériu nápojov typická dávka kofeínu (32mg na 100ml – jedna plechovka má 250ml), ale hlavne, duo aminokyselín Acetyl-L-Karnitín a L-arginín. Chuťovo ide o príjemný nástup dovolenky pod palmami sprevádzaný klasickým žuvačkovým chvostíkom, na aký sme u energetických nápojov samozrejme zvyknutí.

Arcade

Druhá, a graficky pochopiteľne patrične odlišená, verzia 250ml plechovky od firmy Hell sa snaží klaňať starým dobrým časom arkádového hrania. Na prebale preto nájdete klasickú páku od Atari gamepadu s preklenutím do súčasnej modernej scény, ktorú reprezentuje nervózny hráč s headsetom na strapatej hlave a už s klasickým ovládačom v krčovito stuhnutých rukách. Celý názov znie Arcade Tropical



Bomb, čo má v konzumentovi pochopiteľne vyvolávať efekt exotickéj dovolenky so zvanom dusnej džungle. Po obsahovej stránke samotného nápoja sa nič nemení (ak dáme bokom chuť) a platí rovnaké zloženie ako u vyššie opisovaného PvP, a to vrátane energetickej hodnoty a kalórií. Ak by som si však mal takto predčasne vybrať najmenej zaujímavý dizajn z celej hráčskej edície od Hell, tak by to bol paradoxne práve prebal od Arcade, ktorý mi svojimi farbami pripomenul istý nemenovaný slovenský Anime festival. To sú však veci subjektívne, ako čiastočne aj moja reakcia na inak zaujímavú chuť s patričným odkazom smerom k tropickému ovociu. Keď už spomínam kofeín, ktorý pochopiteľne nepatrí do úst deťom a tehotným ženám, určite nesmiem vynechať slušný podiel vitamínov obsiahnutých v jednotlivých plechovkách – máme tu zložky B2, B3, B5, B6 a B12.

Nova

A hovorí sa, že do tretice prichádza často všetko dobré, a to v prípade výročných nápojov v tomto článku už neraz spomínanej spoločnosti môžem odobriť klasickým súhlasným gestom. Pretože ak sa mne dizajn verzie z trópv vyložene nepozdával, tak obal od NOVA Cherry Beam je už úplne iná pieseň. Sugestívny odkaz na nemilosrdnú mašinu krájajúcu protivníkov ako salám podtrháva sympatickú slečna s mačacím headsetom na červenej hlave a aktuálne praktickým rúškom na tvári. Tento grafický nápad sa mi zaryl hlboko do srdiečka. I keď milujem kokos, čo už dobre viete, tak rovnako pekne sa mi na jazyku osvedčila aj chuť čiernych čerešní. Vyššie uvedené hodnoty kofeínu, ako aj bežných aminokyselín ostávajú nemenné, a preto okrem samotnej príchute môže vašu nerozhodnosť počas kúpy zlomiť už len pre niekoho dozaista dôležitý aspekt dizajnu nápojov. Počas testovania všetkých troch verzií hráčskej edície od Hell som sa snažil k celej veci pristupovať aspoň trochu metodicky bez toho, aby moja hodnotiacia linka sklzála do nejakej profesorskej línie. Čiže žiadny biely plášť, žiadne nahrievanie

nad lyžicou, ani kŕmenie sliepok sušeným extraktom. Nie je totižto nutné opakovať verejne známe skutočnosti zvlášť, ak je vám asi jasné, že tak ako základná červená verzia nápoja Hell obsahuje 32mg kofeínu na 100ml, rovnakú úroveň majú aj PvP, Arcade a Nova. Výrobca sa, okrem dizajnu a príchuť, snaží predovšetkým podtrhnúť prítomnosť spomínaných vitamínov, ako aj dôležitého prvku aminokyselín, čo funguje aj s preklenutím mimo marketingovú rovinu. Ja ako človek, čo denne do seba obráti niekolo šálky kávy a pokles únavy rieši práve pomocou energetických nápojov, som pri postupnom ochutnávaní novinky od Hell pocíťoval klasický efekt povzbudení. Jedna štandardná plechovka obsahuje 32 mg/100ml kofeínu, čím sa dostávate na úroveň šálky expressa, a to je presne to, čo milovník onoho čierneho moku dobre pozná. V prípade, že nie ste milovník kávy, môže vo vás pitie takto koncipovaného drinku vyvolávať istú vstupnú dávku silnej eufórie a povzbudení, ktorá však postupom času opäť klesne na bežnú úroveň. Podstatou ale ostáva, že ak pri hraní v jeden moment budete chcieť vyrovnať akýkoľvek deficit (únava, menej spánku, slabšie sústredenie, mlátenie kladivom do cukrovniiek) s vypitím jednej plechovky tohto nápoja sa s najväčšou pravdepodobnosťou dostaví potrebný efekt – záleží však na rôznych individuálnych okolnostiach.

Rozhodne vnímam tento variant dotankovania energie ako oveľa bezpečnejšiu formu než napríklad v spojitosti so spomínanými farmaceutikami a zvlášť liekmi mimo hernú scénu. Som rád, že sa spoločnosť Hell rozhodla začať venovať aj hernému segmentu a pri príležitosti svojho jubilea priniesla hneď trio zaujímavých produktov, ktorých príchuť a dizajnový aspekt hodnotím celkovo viac než kladne. Rovnako tak im ďakujem za poskytnutie obrovského množstva vzoriek, z ktorých sme si v redakcii postavili babylonskú vežu.

Filip Voržáček

Produkty poskytla spoločnosť Hell Energy

Espresso je dokonalá harmónia chutí – horkej a kyslej



Fúúú. To sa nedá piť. Príšerne horké. Neuveriteľne kyslé. Ak patrí káva k vašim každodenným rituálom určite ste sa s takýmito reakciami už stretli. Žiaľ, pravdou je, že pri príprave espressa sa toho dá veľa pokaziť a výsledný efekt nemusí splniť vaše očakávania. Ale aj môže. Ak sa vydáte na cestu k zážitku z kávy a objavíte, že šálka kávy nie je iba zdroj kofeínu, ale je za tým viac.

Dokonalá chuť

Pri správne pripravenom esprese by vám mala po jazyku prejsť celá paleta chutí. Vrstvy, ktoré sa rozvíjajú od ovocnej kyslosti (napr. chuť brusníc). V ďalšom dúšku by sme mali zachytiť napríklad jemnú horkosť čokolády. A celé by sa to malo spojiť na záver v sladkastej, veľmi príjemnej dlhotrvajúcej dochuti. Samozrejme, čím viac vrstiev objavíme, tým je zážitok z pitia kávy bohatší a viac nás baví si ju vychutnávať.

Dobre pripravené espresso z kvalitného zrna, ktoré je správne upražené, v nás po dopití zanecháva príjemnú sladkastú a dlhotrvajúcu dochuť. Ako znak vyváženosti všetkých už spomínaných faktorov, ktoré vytvorili harmóniu vo vašej šálke kávy. Bez kompromisu sa tento zážitok dá opísať ako chutnanie bonboniéry alebo tabuľky čokolády „študentskej pečate“, kde nás každý kúsok príjemne prekvapí svojou jedinečnosťou a s nadšením očakávame ďalšie sústo.

Správna kyslosť a vyváženosť

Príčiny kyslosti kávy môžu byť spravidla dve. Ovocná a chemická. Prvá spomínaná je ľahko štekľivá, šťavnatá a vo vyváženom esprese vysoko žiadúca. Ako súčasť palety chutí totiž zastupuje ovocnú zložku. Ak ale hovoríme o chemickej kyslosti, tak to už je niečo iné. Tá dáva impulz mozgu – Stop! Toto nie je na pitie! Väčšinou je príčinou takejto kyslosti nedokončený proces praženia zrna alebo zlá technika prípravy už samotného espressa. Pri konzumácii vyvolá v našich ústach doslova zvieravosť. Ak sa to stane, niekde v procese určite nastala veľká chyba. Ak to teda zhrnieme, v celkovej paletе chutí dokonalého espressa by z dôvodu vyváženosti

chutí malo byť zastúpené aj ovocie. Koniec koncov aj kávovníkové zrno sa radí k ovociu.

Z pohľadu extrakcie

Tentokrát nepôjdeme do podrobností, ale pozrieme sa na ňu z pohľadu vyváženosti horkosti a kyslosti. Pražená káva obsahuje približne 30 % látok (olejov, cukrov a aromatických látok) rozpustných vo vode. Ostatné je drevina zo štruktúry semienka. Koľko z nich dostaneme do šálky, závisí od teploty a času pôsobenia vody na mletú surovinu. Ale pozor! Nie všetky tieto látky z upražených semienok do kávy aj chceme dostať.

Všetky spolu sú totiž veľmi horké a pri tmavšom pražení pripomínajú už spomínané uhlie. Takže prílišná – zvieravá horkosť naznačuje, že káva je preextrahovaná. Naopak, pri nedostatočnej extrakcii sa do šálky nedostane ani to, čo tam chceme a chuť je veľmi nevýrazná, kyslastá. Po odpití rýchlo mizne a je prázdna. Kyslé zložky sa totiž extrahujú ako prvé a keď sa extrakcia ukončí skôr, prevažujú v chuti nápoja. Zároveň však platí, že ak surovinu preextrahujeme dostaneme úplne všetko a horká chuť prebije všetky ostatné zložky a prevezme dominanciu v chuti.

Ak to teda na záver zhrnieme, vyváženosť v správne pripravenom esprese môžeme definovať ako harmóniu všetkých chutí, kde ani jedna z nich nedominuje. Nazdravie!

Pokračovanie v ďalšom čísle...



Súťaž

1. cena / Tričko čierne/biele s logom Generation
2. cena / Šálka s podšálkou s logom Generation
3. cena / Hrnček s logom Generation



Aká veľkosť pamäte RAM je ideálna na hranie hier?

UKÁŽE NÁM TO TEST NA POPULÁRNYCH HRÁCH



Nové hry a aplikácie vyžadujú čoraz viac výkonu. Aj keď vaše zariadenie nie je najnovšie, nemusíte ho hneď hádzat' do koša. V mnohých prípadoch stačí len vymeniť disk a upgradovať pamäť RAM, aby ste získali vyšší výkon a nové herné zážitky. Aká je optimálna veľkosť pamäte pre vaše obľúbené hry?

Každá hra má trochu iné harvérové požiadavky, takže neexistuje jednoznačný spôsob, ako určiť optimálnu veľkosť RAM pre úplne každého. Nejde len o kapacitu, ale aj o typ a rýchlosť pamäťových modulov. Nezabúdajme ani, že veľký vplyv na herný zážitok má tiež použitý operačný systém, rýchlosť diskov, výkon procesora a výkon grafickej karty. To všetko by malo byť spolu v rovnováhe.

Na zjednodušené porovnanie sme použili výsledky testu spoločnosti Kingston, ktoré ukazujú vplyv rôznych veľkostí pamäte RAM na celkovú rýchlosť v štyroch populárnych hrách: World of Warcraft, Call of Duty Warzone, Apex Legends a Fortnite. Rýchlosť sa v teste meria v počte snímkov za sekundu (FPS). Vyššie číslo znamená vyššiu rýchlosť, plynulejší pohyb obrazu a lepšiu odozvu. Nižšie číslo teda znamená horší herný zážitok.

4 GB RAM

Ešte pred pár rokmi by stačili 4 GB pamäte RAM úplne na všetko, no dnes si na takejto zostave sotva zahráte. Hry ako Valorant, League of Legends (LoL), Minecraft, Counter Strike: Global Offensive System, DOTA 2 alebo

GTA 5 by mali byť stále dobre hratelné aj so 4 GB RAM, ale výkon v moderných zostavách už skutočne naozaj zaostáva.

Hra	FPS
World of Warcraft	42 FPS
Call of Duty Warzone	43 FPS
Apex Legends	58 FPS
Fortnite	64 FPS

8 GB RAM

Kapacita 8 GB RAM je dnes považovaná za minimálnu veľkosť pre akúkoľvek hernú zostavu a väčšinu už vydaných hier možno hrať bez väčších problémov, nie však vo vysokých detailoch. Niektoré tituly tak nepôjdu v najvyššej kvalite a možno budete musieť vypnúť aj ďalšie aplikácie na pozadí. S 8GB môžete bez väčších problémov hrať hry ako Cyberpunk 2077, Fortnite, Apex Legends, Rainbow 6 Siege (R6) a World of Warcraft Shadowlands.

Hra	FPS
World of Warcraft	73 FPS
Call of Duty Warzone	61 FPS
Apex Legends	108 FPS
Fortnite	85 FPS

16 GB RAM

Odporúčaná veľkosť pamäte RAM pre väčšinu hier je dnes 16 GB a ako vidno v teste oproti 8 GB poskytne ešte výrazný nárast výkonu. Umožňuje tiež spúšťať aplikácie na pozadí bez toho, aby to nejaký výraznejšie ovplyvnilo hranie hier. Hry ako

Call of Duty Warzone a PUBG sa odporúčajú hrať práve s minimálne 16 GB pamäte RAM.

Hra	FPS
World of Warcraft	91 FPS
Call of Duty Warzone	69 FPS
Apex Legends	135 FPS
Fortnite	108 FPS

32 GB RAM

Medzi hráčmi je stále obľúbenejšia kapacita 32 GB a nedivíme sa. Dôvodom je zrejme citel'né zvýšenie FPS oproti 16 GB. 32GB veľkosť RAM navyše ponúka možnosť vylepšenej grafiky a pritom neobmedzuje ostatné aktivity, ako je živé streamovanie, používanie systémového softvéru alebo počúvanie hudby na pozadí napr. cez Spotify.

Hra	FPS
World of Warcraft	42 FPS
Call of Duty Warzone	43 FPS
Apex Legends	58 FPS
Fortnite	64 FPS

Kol'ko pamäte teda potrebujete na hranie hier?

Záleží najmä na tom, aké hry chcete hrať a kol'ko ďalších aplikácií chcete mať na pozadí. 8 GB stačí dnes len na hranie starších hier, 16 GB určite zlepši herný zážitok a 32 GB sa javí ako voľba pre náročnejších.

„Závisí to od používateľa, aj od jeho rozpočtu. Pri mnohých nových hrách samotní vývojári odporúčajú hrať aspoň so 16 GB RAM. 32 GB je dnes trochu aj investícia do budúcnosti,“ povedal Marcin Gaczor, ktorý na Slovensku zastupuje značku herných pamätí Kingston FURY.

Rôzne generácie pamätí majú rôznu konštrukciu a možnosti. Pri kúpe je preto dobré vopred si overiť, ktorá generácia je vhodná pre vašu zostavu. Najnovšie pamäte DDR4 majú nižšie napájacie napätie, vyššiu rýchlosť a nižšiu latenciu ako predchádzajúca generácia DDR3, ale v oboch prípadoch rozšírenie kapacity pamäte výrazne zlepši kvalitu hrania.

„Výrobcovia pamätí plánujú do konca roka uviesť na trh novú generáciu DDR5, ktorá posunie výkon ešte o krok ďalej,“ dodáva Marcin Gaczor.

Kingston is Everywhere

Pamäťové produkty Kingston vám v tichosti pomáhajú každý deň pri zachytávaní a bezpečnom uchovávaní vašich spomienok, pri práci, pri štúdiu, aj pri vašej zábave. Máme pre vás všetky typy pamäti pre servery, pracovné stanice, mobilné zariadenia, SSD aj USB.

Začali sme ako
2 muži
v garáži,
dnes tvorí rodinu Kingston
vo svete viac ako
3000
pracovníkov

Kingston dodáva do

125

krajín na celom svete

30⁺
rokov
v odvetví

Kingston sledujete masovo na sociálnych sieťach, kde máme partnerstvo s viac ako

350 influencermi

14

triliónov GB
pamäti
vyrobí
Kingston
za rok

200 miliónov

pamäťových modulov sme za ostatných 5 rokov vyrobili a nainštalovali po celom svete

Kingston je s vami neustále počas dňa. Pamäťové produkty vám pomáhajú každý deň pri inováciách.

#KingstonIsEverywhere

Návrat do všedných dní

ZOPÁR GADGETOV (NIELEN) PRE ŠTUDENTOV

Letné prázdniny sa definitívne skončili a preto je na čase oprášiť svoju "školskú výbavu". Predstavíme vám zopár zaujímavých zariadení, ktoré vám pomôžu pri štúdiu, alebo aspoň trochu spríjemnia nadchádzajúce náročné školské obdobie.



Logitech G305

Je bezdrôtová, hračka a zároveň dostupná v rôznych farbách (teraz dokonca i v špeciálnej edícii K/DA s motívom League of Legend). Pohodlne sadne do menšej aj väčšej ruky. Dokáže pracovať v eko režime (pre šetrenie batérie), no v prípade potreby vie komunikovať aj tisíckrát za sekundu pri rozlíšení od 200 do 12 000 DPI a vydrží tak nonstop viac ako 250 hodín s jedinou batériou (9 mesiacov v eko režime). Trafíte sa ňou na každý pixel a vydrží aj menej šetrné zaobchádzanie. Ak by sa existovala univerzálna myš, G305 by bola jedným z vážnych kandidátov.

Cena: **42,82€**



Kingston DataTraveler MAX

Nikomu sa nechce čakať kým sa skopírujú všetky súbory. Nový USB C flash disk Kingston DataTraveler Max, s podporou najnovšieho štandardu USB 3.2 Gen 2, ponúka rýchlosti až 1 000 MB/s pri čítaní a 900 MB/s pri zápise, čo je často viac ako bežné disky vo vnútri PC. Je jedným z najrýchlejších USB diskov na trhu a prvým svojho druhu. Dodáva sa v kapacitách od 256 GB až do 1 TB a tam sa vám už teda určite vmestia všetky „domáce úlohy“.

Cena: od **65,90€**

D-LINK DCS-6100LH

Počkať, nepomýlili sme sa? Nemala tu byť webkamera, ktorá sa hodí napr. na dištančnú výučbu? Nie, kamera je správna. Ide o malú "domácu" bezpečnostnú kameru, ktorá slúži na bežné monitorovanie domácností. Je bezdrôtová, má veľmi zaujímavú cenovku a postráži váš dom počas vašej neprítomnosti. A práve o to ide. Rodičia musia chodiť do práce, no zároveň chcú vedieť, či už sa deti vrátili zo školy a či je doma všetko v poriadku. Kamera keď zaregistruje pohyb, tak vám pošle správu, takže viete, kedy presne príde dieťa domov a nemusíte mu volať kde je a čo robí. Existujú aj modely s reproduktorom, cez ktorý môžete pomocou mobilnej aplikácie spolu komunikovať. Aj toto sú benefity Smart domácností.

Cena: **29,90€**



D-Link COVR-X1862

Pomalá, slabá Wi-Fi sa doma zvyčajne rieši výmenou routeru za silnejší. Ako ďalší krok je vhodné uvažovať nad mesh systémom, ktorý je modulárny. Nové Covr AX1800 podporujú Wi-Fi 6 a okrem obsluhy veľkého počtu zariadení ponúkajú celkovú rýchlosť až 1,8 Gb/s a pre väčšiu bezpečnosť šifrovanie WPA3. Sú ideálne pre nerušené on-line aktivity ako je streamovanie v 4K, hry alebo plynulé videohovory. V predaji sú v balení po 2 a 3 kusoch, ktoré dokážu zabezpečiť pokrytie Wi-Fi na ploche až 420/600 m². Pri potrebe väčšieho pokrytia sa dá sieť ľahko rozšíriť pridaním ďalších prístupových bodov Covr.

Cena: **183,20€**



Logitech G333

Pod označením G333 nájdete prvé slúchadlá do uší od značky Logitech G. Sú navrhnuté špeciálne pre hráčov a prispôbené univerzálnemu použitiu s hernými konzolami, počítačmi a notebookmi, ale aj telefónmi a tabletmi s 3.5mm jack konektorom, alebo (s priloženým adaptérom) aj USB-C konektorom. Vďaka duálnym zvukovým meničom v každom špunte – jeden pre hlboké basy, druhý pre stredné a vysoké tóny – prinášajú zvukový zážitok s bohatou zvukovou scénou, ktorá odhalí každý detail herného prostredia a jasne oddelí hlasový chat. Môžete ich použiť samozrejme aj na hudbu alebo ako headset pri dištančnej výučbe. Sú malé, veľmi pohodlné ľahko sa prenášajú a perfektne izolujú hluk okolia, takže s nimi budete doslova zatvorený vo svojej audio bubline, kde vás nič nebude rušiť.

Cena: **37,90€**

Ako vybrať pre vašu firmu správne Wi-Fi 6 prístupové body



Výber správnej technológie, ktorá skutočne vyhovuje, môže byť skl'účujúci, najmä s toľkými možnosťami na trhu, u ktorých sa na prvý pohľad zdá, že robia to isté. Ako si môžete byť istí, že vaša voľba je správna?

Toto je časté aj pri výbere Wi-Fi 6 prístupových bodov. Ponuky naprieč značkami sa často zdajú byť veľmi podobné a je ťažké vyznať sa medzi nimi, najmä keď útočia pútavým brandingom a vzrušujúcimi cenami. Preto je dôležité podrobne čítať aj drobné písmená, aby ste mali jasnú predstavu o tom, čo každý Wi-Fi 6 prístupový bod, na ktorý sa pozeráte, skutočne ponúka.

Od doživotných záruk až po Wi-Fi štandardy, ktoré umožňujú inovatívne technológie je dobré vedieť, kde môžu prístupovými bodom chýbať niektoré kl'účové detaily. V skutočnosti nie sú všetky rovnaké. Kompromis v kvalite výberom hardvéru na nižšej spotrebiteľskej úrovni môže neskôr spôsobiť problémy a zvýšiť dodatočné náklady. Tu sú štyri kl'účové aspekty, ktoré treba mať na zreteli pri prieskume trhu s Wi-Fi 6 prístupovými bodmi:

1. Posúdenie kvality, aby sa zabránilo dodatočným nákladom

Jedným zo spôsobov ako pochopiť výrobcom ponúkanú kvalitu je pozrieť sa na dĺžku záruky. Krátke záruky a nezverejnenie strednej doby medzi poruchami (MTBF) môžu často viesť k zvýšeniu nákladov v dlhodobom

horizonte. To napr. u Wi-Fi 6 prístupových bodov vo firemnom prostredí môže znamenať vyššie náklady spojené s výmenou chybného hardvéru, k využitej pracovnej sile a stratám v dôsledku prestojov. Pri výbere Wi-Fi 6 prístupových bodov pre vašu firmu je potrebné zabezpečiť transparentnosť MTBF. Navyše, ak je dodávaný hardvér dodávaný s doživotnou zárukou, znamená to, že výrobca si stojí za kvalitou.

Dôležitá je aj rýchlosť prípadnej výmeny chybného HW. Niektorí výrobcovia ponúkajú SLA (Service Level Agreement) služby pre garantovanú výmenu HW v určitom časovom období, napr. nasledujúci pracovný deň (NBD, Next Business Day). Overte si, či sú tieto služby zahrnuté už v cene HW alebo sú voľiteľnou, platenou položkou. Preštudujte si tiež podmienky poskytovania týchto SLA služieb. Pozrite sa aj akým spôsobom a v akom jazyku výrobca poskytuje technickú podporu alebo ako poskytuje prístup k aktualizáciám firmware.

2. Dizajn a vplyv na celkovú účinnosť siete

Oplatí sa pozrieť na podrobnosti a pochopiť, ako dizajn produktu môže ovplyvniť celkovú efektivitu a kapacitu siete. Napríklad tí, čo používajú hardvér nižšej spotrebiteľskej úrovne, poskytujú nižšie rýchlosti v bezdrôtovom pásme 2,4 GHz a nepodporujú v tomto pásme kl'účovú technológiu MU-

MIMO (Multi-User MIMO) pre obsluhu viac zariadení súčasne. To ovplyvňuje celkovú rýchlosť a efektivitu bezdrôtovej siete. V okrajových častiach siete (typicky rohy miestností) alebo pri pripojení väčšieho počtu klientskych zariadení bude v tomto pásme výrazne pomalšie pripojenie. Kvôli chýbajúcej funkcii MU-MIMO nemôžu tieto prístupové body získať certifikáciu Wi-Fi CERTIFIED 6™.

3. Zaisťovanie interoperability a spätnej kompatibility

Wi-Fi certifikácie dokazujú, že produkty prešli prísny testovaním a spĺňajú štandardy dohodnuté v siet'ovom odbore. Ak produkty nemajú certifikát Wi-Fi CERTIFIED 6™ od Wi-Fi Alliance, nezaručujú interoperabilitu, spätnú kompatibilitu a zabezpečenia Wi-Fi 6. Vzhľadom na rastúci počet zariadení, ktoré vstupujú na trh, bude interoperabilita zásadná pre to, aby ste zo svojich Wi-Fi 6 produktov získali čo najviac. Samozrejme musíte zabezpečiť, aby sa aj vaše staršie zariadenia (napr. 802.11n Wi-Fi 4 alebo 802.11ac Wi-Fi 5) mohli bez problémov pripojiť k novej Wi-Fi 6 sieti. Akékoľvek problémy s interoperabilitou a spätnou kompatibilitou povedú k zlým zákazníckym skúsenostiam a spôsobia ďalšie problémy.

4. Ethernet neudusí Wi-Fi

Mnoho Wi-Fi 6 prístupových bodov už podporuje multi-gigabitové rýchlosti. Mnoho prístupových bodov, ktoré používajú lacnejší hardvér na nižšej spotrebiteľskej úrovni, sa ale dodáva iba s gigabitovým Ethernet rozhraním pre pripojenie káblom do siete. To znamená, že bez ohľadu na to, ako rýchla je Wi-Fi, bude výsledná rýchlosť vždy obmedzená káblovým pripojením. Výber prístupových bodov s multi-gigabitovým káblovým pripojením, ako je 2.5G Ethernet, tento problém zmierni a umožní realizovať plný potenciál Wi-Fi 6.

Aby sme to zhrnuli, ak ste sa rozhodli investovať čas a peniaze do upgradu svojej firemnej Wi-Fi siete, nespádajte do pasce výberom Wi-Fi 6 produktov len na základe počiatočných nákladov. S najväčšou pravdepodobnosťou to bude vaša spoločnosť stáť v dlhodobom horizonte oveľa viac.

Marek Vycklický, D-Link

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Bravely Default 2 na PC



Mierne nadpriemerné JRPG Bravely Default 2, ktorému web Gamesite, a teda aj časopis Generation, udelil hodnotenie 3/5, vychádza aj na PC. Square Enix túto skutočnosť ohlásilo len pár dní pred samotným vydaním hry, pričom hneď spustil aj predobjednávky za niečo vyše 50 eur. Spoločnosť nepribližuje žiadne detaily, čiže predpokladáme, že pôjde len o priamy port iba so základnými nastaveniami. Ruku na srdce, bolo by vlastne veľkým prekvapením, ak by Square Enix prinieslo port z konzoly na PC s bohatými nastaveniami. Nintendo Switch tak stráca ďalšiu exkluzivitu. Vzhľadom na to, že Square momentálne chystá na Switch aj The Triangle Strategy a Dragon Quest III HD-2D, je možné, že napokon tieto hry vyjdú časom aj na iné platformy, trebárs PC.

Kolekcia SaGa na PC



Square Enix okrem Bravely Default 2 ohlásilo na PC spolu s iOS a Androidom aj port Collection of SaGa: Final Fantasy Legend, čiže kolekciu troch hier u nás známych pod názvom Final Fantasy Legend. Zaujímavosťou tejto série z pohľadu európskeho hráča je, že u nás vyšla len pred rokom na Nintendo Switch a práve táto verzia prichádza aj na PC. Aj keď tieto hry na západe nesú názov Final Fantasy, s touto sériou nemajú spoločné vôbec nič, keďže sa radia do série SaGa (patria tu napríklad Romancing SaGa, SaGa Frontier) a presne takto sa volali aj pri ich prvom vydaní v Japonsku. Keďže ide pôvodom o GameBoy hry, netreba od kolekcie čakať grafické orgie, no pre fanúšikov žánru a série určite víťané kúsky. Prvé tri SaGa hry v jednom balení vyjdú 21. októbra 2021.

Halo Infinite – HW a dátum



Bez pochyby najočakávanejšia exkluzivita fanúšikov konzol Xbox je Halo Infinite.

Microsoft konečne spomenul, kedy hra vyjde a taktiež, na aké komponenty si budú musieť naštetriť PC hráči. Tak najprv ten dátum. Halo Infinite vyjde 8. decembra 2021 – áno, to znamená ešte tento rok! Pokiaľ ide o hardvér, PCčkári môžu byť spokojní, keďže, ak to myslia s PC hraním vážne, rozhodne už určite majú stroje, na ktorých si nové Halo užijú. Čo sa týka minimálnych, hovoríme o 8 GB RAM, procesoroch i5-4440, respektíve AMD FX-8370 a grafických kartách GTX 1050 Ti, respektíve AMD RX 570. Ak sa pozrieme na odporúčané, sú to 16 GB RAM, procesory i7-9700K, respektíve AMD Ryzen 7 3700X a grafiky RTX 2070, respektíve Radeon 5700 XT. Windows 10 a 50 GB voľného miesta sú povinnosťou.

Reštart série Saints Row



Séria Saints Row začínala ako priamy konkurent „gétéačka“ ešte v roku 2006, keď ponúka totožný prístup k misiám, otvorený svet, vážnejšie podaný príbeh a realistickejšie sa tváriaci svet. Postupom času a s každým ďalším dielom sa Saints Row stávala čoraz viac komédiou, miestami až paródiou a hrateľnosť bola stále viac prepchovaná mnohými „over the top“ momentami. Tornuto je už koniec. Tvorcovia sa nechali počuť, že predovšetkým štvrtý diel bol natoľko mimo reality, že bolo potrebné sériu vrátiť späť na zem. Rozhodne správny krok. Reboot bude v znamení boja gangov vo fiktívnom meste Santo Ileso, pričom bude daný dôraz na vertikálnu hrateľnosť s miestami, do ktorých sa dostaneme až pomocou špeciálnej veci, ktorú budeme musieť získať. Saints Row čakajte v 2022.

Skyrim sa vracia. Opäť



Nie je to vtip. Bethesda opäť raz vydá novú verziu RPG The Elder Scrolls V: Skyrim. Tentokrát pôjde o The Elder Scrolls V: Skyrim – Anniversary Edition, ktorá bude vydaná presne desať rokov od vydania hry, teda 11. novembra 2021. Prvotný zmysel existencie tejto edície je priniesť Skyrim na PlayStation 5 a Xbox Series, druhým už spomínaná oslava výročia. Anniversary Edition ale neprinesie nič zásadné. V podstate pôjde o Special Edition obohatenú o vytvorené módy v rámci programu Creation Club. Podľa informácií výročná edícia prinesie vyše 500 módov, medzi ktorými budú questy, dungeony či kúzla buď od samotnej Bethesdy, alebo iných spoločností, respektíve moderov. Zaujímavosťou bude implementovanie novej rybárskej minihry priamo do základnej hry.

Remaster prvého Quake



Bethesda počas tohtoročného QuakeCon ohlásila a rovno aj vydala remaster legendárnej striel'ačky Quake z roku 1996 za veľmi priaznivú cenu 10 eur.

V prípade, že pôvodnú hru už vlastniete, dostanete remaster úplne zdarma. Nejde ale o remake, čiže priepačný rozdiel medzi oboma verziami na prvý pohľad nie je. Remaster však obsahuje natoľko zásadné vylepšenia, že sa k pôvodnej verzii budete už len sťažka vracat'. Prináša podporu widescreen, podporu vysokých framerateov, modernejšie nasvetlenie, mnoho nových modelov objektov a grafických efektov ako depth of field, antialiasing a mnoho ďalších. Prekvapujúcou novinkou je prítomnosť úplne novej expanzie Dimension of the Machine a svoje miesto si v hre našla aj pôvodne vystrihnutá časť hry z E2M6.

Twisted Metal sa vracia



Podľa všetkého. Herný insider Tom Henderson, ktorý vyzradil existenciu Call of Duty: Vanguard a Battlefield 2042, zverejnil na svojom twitteri obrázok známeho zmrzlínarskeho auta a nápis 2023. Podľa neho Sony pripravuje na ten rok nový diel automobilovej deštrukcie Twisted Metal. Viac informácií nemáme, no pôvodný tvorca série sa nechal počuť, že o ničom takom nevie a ani nebol zo strany Sony kontaktovaný. Twisted Metal je séria, ktorá si svoju najväčšiu slávu užila na prvom PlayStation, kedy dominovala domácnostiam s multitapmi. Séria bola známa svojimi mohutnými deštrukciami, čiernym humorom, temným príbehom a post-apokalyptickým zasadením, ktoré si len žiadalo, aby bolo ešte viac zničené. Vráti sa Calypso, Kane, Axel či padajúca eiffelovka?

Znovuvydanie Blade of Darkness



V roku 2001 vyšla náročná fantasy sekačka Severance: Blade of Darkness od štúdia Rebel Act Studios. Pokiaľ vám meno štúdia nič nehovorí, nečudujeme sa. Ak však povieme, že na troskách Rebel Act Studios neskôr vzniklo štúdio MercurySteam, ktoré sa preslávilo predovšetkým pamätihodnou Castlevania: Lords of Shadow, to vám už určite zasvieti žiarovka nad hlavou. V októbri 2021 vyjde tá hra znovu, a to pod názvom Blade of Darkness. Nepôjde o remaster a ani o remake, hra bude obsahovať len také vylepšenia, aby mohla bežať na moderných operačných systémoch. Hra vyjde len na PC. Severance: Blade of Darkness sa svojho času preslávilo predovšetkým prepracovaným súbojovým systémom, respektíve systémom interakcie zbraní a obetí, ktorými tými zbraňami sekáte.

Remaster PowerSlave: Exhumed



V roku 1996 vyšla zaujímavá FPSka PowerSlave v USA. V tom istom roku vyšla rovnako zaujímavá FPS Exhumed v Európe. Šlo o totožné hry s inými názvami. Dnes tu máme PowerSlave: Exhumed, remaster pôvodnej hry. Tvorcovia parádneho Shadow Man Remastered, štúdio Nightdive Studios, pripravujú vylepšenú verziu dnes už kultovej strieľačky, ktorú neobohatila len o vylepšenú grafiku, ale taktiež aj o veľmi zaujímavý zvrat. Vývojári totižto spoja verzie pre Sega Saturn a Sony PlayStation, aby tým priniesli kompletný a po obsahovej stránke svieži remaster. Remaster vyzerá síl'ubne, no nedá mi nepovedať, že predovšetkým interiéry vyzerajú až príliš svetlo, čím sa ničí originálna atmosféra zatuchnutých a sporo osvetlených kôpiek pôvodných verzií.

Chystá sa nový South Park



Hier na motívy South Parku už pár bolo, ale nikdy nepatrili medzi výkladné skrine kvality. Až pred pár rokmi dostalo South Park na herný vrchol štúdio Obsidian Entertainment zábavnou RPG South Park: The Stick of Truth, na ktoré nadviazalo rovnako dobré South Park: The Fractured but Whole, no už od štúdia Ubisoft San Francisco. To sa písal rok 2017 a na celé štyri roky sa po hernom South Park zľahla zem. Podľa všetkého sa ale pracuje na niečom novom. O niečom novom, čo bude plne 3D. Viac bohužiaľ nevieme. Novinár Jason Schreier, ktorý spomenuté info priniesol, viac toho neprezradil, keďže viac nevedel. Nevie sa ani žáner, ani vývojár a ani vydavateľ, a tak nám neostáva nič iné, len čakať na prvé oficiálne informácie a ohlások. Predstavte si South Park v štýle Zaklínač 3.

Monster Rancher prichádza



Prvé dva diely legendárnej role-playing série Monster Rancher z PlayStation, v ktorej ste trénovali svoje príšerky a nechávali ich bojovať proti iným, sa vracajú v kolekcii Monster Rancher 1 & 2 DX pre mobilné telefóny, PC a Nintendo Switch. Koei Tecmo pripravuje túto kolekciu v rámci 25. výročia vydania prvého dielu série vôbec. Kolekcia bude mať vylepšenú grafiku a hry budú prispôbené moderným herným systémom. Rovnako bude upravená aj hrateľnosť, a to sa týka systému predovšetkým získavania nových príšeriek. Pôvodné hry využívali fyzické CD nosiče pre generovanie nových príšeriek, no táto digital-only verzia bude obsahovať možnosť generovať príšerky z rôznych hudobných CD implementovaných priamo v hre. Monster Rancher 1 & 2 DX vyjde 9. decembra.

Horizon 2 odložený



Očakávaná akčná adventúra Horizon: Forbidden West odohrávajúca sa v originálnom post-apokalyptickom svete nakoniec tento rok nevyjde. Tvorcovia hru museli odložiť, čo zdôvodnili tým najklasickejším, čo sa v súčasnej dobe dá použiť. COVID-19. Stále trvajúca pandémia totiž nabúrava plány všetkých, i herných štúdií, ktoré potom musia improvizovať, aby sa chod vývojov hier nezastavil, ale pokračoval v čo najplynulejšom priebehu. Tak aj tvorcovia druhého Horizonu potrebujú viac času, aby dokázali hru dotiahnuť do takej kvality, s akou budú nakoniec spokojní. Dátum vydania Horizon: Forbidden West teda po novom znie 18. február 2022. Toto pokračovanie hitu Zero Dawn sa bude odohrávať v Kalifornii, pričom svet bude väčší a bude obsahovať viac tajomstiev.

Diamond Monster 3D II (3Dfx Voodoo²)

DIAMANTOVÁ 3DFX KARTA DRUHEJ GENERÁCIE



3Dfx sa vracia! Táto správa rezonuje celé toto leto na rôznych technických weboch. Všetko začalo na Twitteri, kde sa zrazu objavil účet s názvom 3dfox (s malými písmenami) a strhla sa lavína spomienok na túto legendu. Kauza s oživením 3Dfx je stále otvorená a vedú sa veľké špekulácie.

Podľa dostupných informácií za novým 3Dfx stojí investičná spoločnosť Jansen Products, ktorá kúpila nejaké pozostatky pôvodnej 3Dfx (väčšinu už 20 rokov vlastní NVIDIA) a teraz sa snažia o registráciu značky (je veľmi otáznosť, či sa im ju podarí získať). Ohlásili, že plánujú ešte tento rok predstaviť niekoľko nových produktov, vrátane novej grafickej karty, mobilu a tabletu, reproduktorov alebo SmartTV. S najväčšou pravdepodobnosťou ale budú predstavené až v januári na CES2022, no pod úplne inou značkou, nakoľko väčšinu 3Dfx už vyše 20 rokov vlastní NVIDIA.

Táto senzácia však rozpútala lov pokladu. Ostatne aj ja mám jeden historický klenot odložený a mohol by som trochu zaspomínať na legendu pri retro recenzii. Aby ste pochopili, pred tými asi 30 rokmi bola značka 3Dfx skutočne obrovský

pojmom. V 90-tych rokoch posúvali kúzlami Voodoo 3D grafiku na úplne nový level.

Voodoo na druhú

Prvé generácie Voodoo neboli grafické karty, ale len nadstavbou pre VGA (add-on karta, resp. akýsi 3D akcelerátor). Vo svojom počítači ste potrebovali mať nejakú grafickú kartu na bežnú 2D grafiku (vykresľovanie okienok) a Voodoo karty slúžili na 3D. Ich inštalácia do PC dnes vyzerá trochu divne – výstup z VGA ste namiesto na monitor priviedli malým VGA d-sub káblom do 3Dfx karty, na ktorú ste následne pripojili monitor. Dost' ťažko sa to popisuje, takže odporúčam pozrieť sa na obrázok a hádam to lepšie pochopíte. Karta nefungovala samostatne, vždy ste museli mať aspoň nejakú, hoci aj veľmi pomalú grafiku.

To, čo držím v rukách je druhá generácia Voodoo2 (číta sa to „na druhú“) z roku 1998, ktorá slubovala minimálne trojnásobný výkon oproti prvej Voodoo Graphics karte. Teoreticky, pretože v ďalšom kroku sme sa dozvedeli, že vie spracovať za sekundu 3 milióny trojuholníkov, čo teda je takmer

3x viac ako u prvej generácie, no zároveň vie spracovať „iba“ 90 mil. pixelov, čo je asi dvojnásobok oproti jednotke. Testy neskôr preukázali, že reálne to bolo ešte menej, ale aj tak to bolo úžasné. Výkon sa prudko menil v závislosti na výkone a architektúre CPU. U starších Pentium a Pentium MMX ste získali len +2 až +40% výkonu, u Pentium II narástol výkon o +150%. Nebola to však stále očakávaná Rampage – grafická karta s ohromujúcim 3D výkonom, ktorú v tej dobe slubovala 3Dfx. Voodoo2 mala skrátka len hráčom vyplniť čakanie medzi uvedením jednotky a vývojom novej generácie. A keď ste chceli niečo s vyrovnaným výkonom, tak ste si kúpili Voodoo kartu od Monster Multimedia Inc., pretože ich karty využívali referenčný dizajn 3Dfx, no zároveň



boli vyladené lepšie ako tie od konkurencie. Referenčný dizajn ponúkal lepšiu kompatibilitu a možnosť ďalšieho rastu. Niektoré firmy experimentovali a v istých situáciách síce mohli dosahovať lepší, no zároveň aj horší výkon a problematické bolo aj ich ďalšie využitie (napr. prepojenie SLI).

Karta Monster 3D II (referenčná Voodoo2) má až tri grafické procesory 3Dfx – dva (označené D17382 BE) sa starali o úpravu textúr v reálnom čase a tretí procesor (D17356 CK) slúžil ako hlavná riadiaca jednotka. Voodoo2 karta bola dostupná v 8MB alebo 12MB verzii. Pamäť sa využívala nasledovne: 2MB ako frame buffer, 2MB pre Z-buffer a zvyšných 4 až 8MB ako pamäť pre textúry. Popravde drvivá väčšina hier si vystačila s 8MB verziou a len málo ich vedelo využiť tých 12MB (8MB textúry).

Na rozdiel od Voodoo1 mala Voodoo2 implementovaný aj Triangle Setup, čo výrazne odľahčilo prácu CPU. Okrem bilineárnej a trilineárnej filtrácie (namiesto štvorčekov sa na textúry aplikovali filtre, ktoré zjemnili grafiku) zvládala aj Bump mapping, kde sa pomocou dvoch textúr vytváral realistickjší povrch – jedna textúra vytvárala farbu, druhá (čiernobiela) robila „zdrsnenie“ (štruktúru) povrchu. Roky používané dokonale ploché rovné textúry tak boli ľahko nahradené reálnejšími zdrsnenými povrchmi.

Dve karty a SLI

Najväčším prínosom Voodoo2 bol systém SLI (Scan Line Interleave), ktorý umožnil navzájom prepojiť plochým dátovým káblom dve karty. V SLI režime sa potom jedna karta starala o spracovanie a vykresľovanie párnych riadkov obrazu a druhá o nepárne riadky. Teoreticky ste tak mohli zdvojnásobiť celkový výkon. Jedna karta sa zvyčajne používala v rozlíšení max. 800×600 bodov, ale s dvoma v SLI zapojení ste si mohli dopriať rovnakú rýchlosť aj v rozlíšení 1024×768 bodov. Hry ako Quake, Tomb Raider alebo Need For Speed na tom behali úplne hladko.



Neskôr, keď prišli grafické karty s AGP portom, sa SLI na čas stratilo (AGP port bol v PC len jeden). Existovali karty ako Obsidian, kde bola v jednom AGP porte na jednej doske dvojité karta s interným SLI módom, no moc sa to nechytlo. Neskôr sa však SLI opäť vrátilo a využíva sa dodnes ako rýchla cesta na zvýšenie grafického výkonu. Spomínam si ešte, že karta Voodoo2 bola trochu väčšia a preto ju v niektorých PC nebolo možné nainštalovať (z priestorových dôvodov), lenže ako správny hráč sme pre lepší výkon nemali problém vymeniť celú skrinku PC. Ako ste si iste všimli karta nemá žiadne chladenie (ventilátory, ani pasívne rebrá) a nemá ani konektory na prídavné napájanie. Karta sa zahrievala tak, že sa to dalo uchladit' jednoducho aj bez coolerov. Dnes opäť čosi nevídané.

3Dfx a nVidia

3Dfx Interactive bola založená v roku 1994. Prvú Voodoo prestavili v roku 1996 a v roku 1998 boli na vrchole s Voodoo2 a SLI. Vďaka obrovskej škálovateľnosti si karty Voodoo našli svoje miesto nielen v domácych PC, ale aj v profesionálnych staniciach. Boli tu firmy, ktoré na 3Dfx procesoroch dokázali postaviť veľké 3D stanice s výkonom, ktorý predbiehal svoju dobu. Po uvedení ďalších generácií grafických kariet strácala 3Dfx Interactive dych. Neskôr vyšli ešte Voodoo3, 4, aj 5, no tie už nedokázali držať krok s novinkami od ATI a nVidia.

V roku 1998 3Dfx podalo žalobu na nVidia za porušenie patentov. Neskôr sa karta obrátila a v roku 2000 ich žalovala nVidia za porušenie piatich patentov. Ako to skončilo vieme. Spor ukončil predaj 3Dfx spoločnosti nVidia za 112 miliónov. nVidia by asi prehrala a takto sa zbavili hrozby pokút, silnej konkurencie a ešte ako bonus získali aj cenné patenty a inžinierov do vývoja.



Kol'ko stojí Voodoo2 dnes?

Nedalo mi a zašiel som sa pozrieť na ebay po čom teraz letia tieto karty. UFFFFF!!! Najlacnejšiu kartu som našiel za nejakých 70 dolárov (plus ďalších 20 za poštu). Bežná cena bola 150-170 dolárov, ale našlo sa pár ľudí, čo ju ponúkali za 350, ba aj za viac ako 600 dolárov! U nás na bazoši som našiel len jednu 3Dfx (výrazne novší model) za 110€.

Popravde keby sa ma niekto spýtal, moju Monsterku by som „z nostalgie“ nepredal, ale jej dnešnú hodnotu by som tipoval skôr tak na 10 až 30€. Zjavne však ide o vzácnější hardvér, než som si myslel. Pred tými 30 rokmi som za ňu zaplatil asi 10 000 korún (zhruba 350€), čo v tej dobe rozhodne nebolo málo, ale keďže s 3Dfx bežali hry vo vyššom rozlíšení, plynulejšie a textúry boli vyhladené, ako mladý hráč som ju jednoducho musel mať. A mám ju dodnes – v perfektnom stave, ako môžete vidieť aj na fotografiách. Vážne začínam uvažovať, že ju dám pekne zarámovat' a pôjde ako exponát na výstavku do obývačky, no najprv doma pohl'adám nejaké klasické hry a...

-jr-

Earthworm Jim

POKRAČUJEME



Po dlhšej dobe sa mi podarilo pre vás zase raz rozbehnúť menší retro seriál, keďže nasledujúcim spomienkovým článkom máme možnosť priamo nadviazať na ten minulý. V ňom sme sa venovali celoživotnej práci amerického dizajnéra, animátora a producenta menom Douglas TenNapel, ktorého si herná história bude už navždy spájať s klasickou kultovou adventúrou The Neverhood, no aj rovnako populárnou a ikonickou 2D sériou Earthworm Jim. Príbehy netradičného superhrdinu, ktorý pomocou svojho podlhovastého tela dokáže stvárať nevídane kúsky, zasiahli silno aj do môjho detstva a tak je sčasti aj mojou vlastnou hanbou, že sa o hre budeme rozprávať až teraz. Začalo to jednoducho. Najprv muselo poriadne napršať a uschnúť, aby sa zem otvorila a dážďovky mohli vybehnúť na slniečko. Dážďovka Jim takýmto spôsobom debutoval ešte v roku 1994 a to prostredníctvom vydania na

platformy SEGA Genesis a Super Nintendo Entertainment System, neskôr prišli ďalšie porty krížom krážom, avšak pre úspech

samotnej značky bolo dôležité vydanie práve pre medzi sebou súperiaci hardvér značiek SEGA a Nintendo. Vždy vtipný a



pohotový Jim mi do života skočil práve vďaka hardvéru od „Big N“ a, okamžite ako som sa prestal smiať z tej samotnej absurdnosti, že dážďovka dokáže fungovať ako bežný človek, ba dokonca ešte aj o chlp lepšie, pustil som sa do tej torty plnej neskutočne podmanivými nápadmi.

Earthworm Jim je klasickou 2D akciou, kde sa hráč musí snažiť odrážať dotieravých protivníkov (zo zeme aj vzduchu) pomocou svojej strelnej zbrane alebo priamo vďaka vlastnému telu – fakticky používa samého seba ako bič. Pointou je prepracovať sa od začiatku až na koniec s tým, že level dizajn ráta aj s pár vtipnými prvkami z konceptu adventúr. Tých síce na celú hru nie je zase nejako veľa, časovo vám prejdienie hry na sto percent nezaberie viac než štyri hodiny čistého času, ale v danej dobe a v spojení s jemne temným grafickým vizuálom išlo o unikátne spestrenie. Na konci takmer každej úrovne vás čakal súboj so silným bossom, kde bolo nutné zúročiť skúsenosti nazbierané z predchádzajúceho prechodu. Dozista jednoduchý recept, na ktorom však v deväťdesiatych rokoch fungovala drvivá väčšina interaktívnej hernej produkcie, tu navyše tlačil na rovnako bežný vysoký stupeň náročnosti. Aj preto už vyššie spomenutý údaj o celkovom čase nutnom na zvládnutie prvého dielu série Earthworm Jim neberte za smerodajný, keďže sa to celé násobilo často aj dvojciferným číslom. Osobne si spomínam na tie hodiny a hodiny strávené pri snahe prejsť úvodnú časť s kravou na kladke (znalci pochopia)



bez jediného inkasovaného poškodenia. Apropos, ak už spomínam poškodenie, tak hlavný hrdina je vybavený špeciálnym oblekom zjednodušujúcim pohyb v extrémnej rýchlosti, o ktorý má záujem ne jeden zloduch.

Jedinečná atmosféra

Červík Jim sa pri prechode úrovňami musel sústrediť nielen na vlastnú bezpečnosť, no súčasne, a to mnohokrát, pomáhať aj rôznym NPC postavám. Tento prvok bol často trňom v oku aj skúsených veteránov a ak som sa vo svojom veku a v čase hrania danej plošinovky naučil niečo nové od svojich

ovel'a starších kamarátov, tak to bola zásoba exkluzívnych a poriadne štvrtatých nadávok. A proti komu to vlastne náš originálne spracovaný hrdina s takou vervou bojoval? Jim sa musel postaviť pred zmes šialených kreatúr zo zvieracej ríše, ako aj niekolk'o ozrutánskych mimozemšťanov, ktorých by ste neradi stretli v tmavej uličke. Taktika na zlikvidovanie každého z nich sa krútila okolo ideálneho časovania útokov a úskokov, čo asi rovnako nespadá do invencie danej doby, no aj vďaka perfektne zvládnutému ovládaniu pomocou obyčajného smerového kríža to celé fungovalo tak ako má. Veľkým problémom sa mohla stať snaha vývojárov priniesť do jemne skostnateného žánru reálnu fyziku, čo najlepšie vystihuje úroveň s ponorkou. V nej je nutné doslova kl'učkovať medzi ostrými hranami podmorských skál a snažiť sa aby presklený batyskaf nedostal fatálne poškodenie. Manévrovanie s ním bolo realizované pomocou smerových turbín a asi vám nemusím opisovať aké problémy robila prekliata zotrvačnosť v pohybe – ako si spomínam, za zvuku vlniacej sa melódie vodných bublínok, tu som sa naučil všetky latinské slovíčka orientované na naše rozmnožovacie orgány.

Inovácia však nezačínala a nekončila len pri praskajúcom skle na batyskafe, to ani náhodou. Medzi jednotlivými levelmi sa nachádzali aj akési pretekárske úrovne, kde je kamera na tú dobu netradične usadená za ramenom hlavnej postavy. Jim sedí na svojej upravenej turbíne z lietadla a snaží sa zdolať komplikovanú vesmírnu dráhu plnú asteroidov a iných smrtiacich prekážok. Kto nedokázal



prekl'učkovať medzi vesmírnymi telesami a v úrovni zlyhal, musel sa následne odobrať do arény a bojovať proti psychopatickej vrane v skafandri, ktorej pokrivený zobák ma strašil ešte aj v snoch. Na danú dobu, kedy Earthworm Jim brázdil herný trh, to bol skutočne zaujímavý prístup k motivácii, aký by dnes zniesol rôzne prirovnania k prehnanej krutosti zo strany autorov.

Vo vizuálnej stránke bolo jasne cítiť akým kvalitným animátorom vlastne Douglas je. Ďalším jedinečným prvkom je scenár. Jim sa musí snažiť ochrániť princeznú s menom What's-Her-Name (pozn. vo vol'nom preklade „aké-je-jej-meno“ a áno, presne tak sa volá) a súčasne dávať pozor, aby mu niekto neodcudzil jeho moderný oblek – ako som už spomenul, usiluje o to veľa silných súperov. A čo sa stane s princeznou? Povedzme, že jej osud máte doslova vo svojich rukách a preto môžete byť prekvapení, ako táto pôvabná bytosť nakoniec skončí.

Mala to byť sága na dlhú trať

Existencia tejto série sa nemala ani náhodou skončiť pri niekoľkých pokračovaniach. Pôvodným zámerom spoločnosti Playmates Toys bolo vytvoriť niečo unikátne, vlastné a schopné preklenúť niekoľko generácií hardvéru. Douglas TenNapel im tak na objednávku dodal komplexný svet schopný vývoja a oni na to zareagovali s veľkým nadšením. O vývoj sa starala firma Shiny Entertainment, ktorá neskôr od autora odkúpila všetky práva na prvý diel a, aj vďaka talentu strojcu tejto značky, dokázala priniesť na trh jedinečnú a originálnu hru s dovtedy nevidenou atmosférou. Dnes to možno nie je tak evidentné, avšak Earthworm Jim



sa s úspechom snažil parodovať všetky tie hry na hrdinov danej éry a aj vďaka tomu bol tak jedinečne vtipný a súčasne bizarný. Zo zaujímavostí v zmysle prezentácie musím vybrať skutočnosť, že verzie pre SNES a Genesis sa od seba jemne odlišovali. Nielen počtom úrovní, ale aj grafickou prezentáciou – SEGA doslova požiadala vývojárov aby do hry implementovali o jednu úroveň navyše, čo dnes môžeme pripísať na konto už spomínaného konkurenčného boja medzi nimi a Nintendom. Uvedený level bol vytvorený v priebehu jedného jediného dňa a krátko na to išlo celé dielo do finálnej produkcie a následne na trh.

Ako asi viete, prvý diel série Earthworm Jim sa dočkal aj kompletnej HD reedície a to v roku 2009 v produkcii spoločnosti Gameloft. Dnes sa však okolo tejto IP dejú oveľa zaujímavejšie veci, keďže

sa chystá priame pokračovanie a to exkluzívne na stále odkladanú konzolu Intellivision Amico (súčasný dátum vydania je nastavený na október 2021 a nikto zatiaľ nevie, či sa ho podarí aj dodržať). Na vývoji hry Earthworm Jim 4 sa podieľa kultová firma Interplay Entertainment a i keď počiatky snáh o rozbehnutie vývoja siahajú ešte do roku 2010, dnes už je isté, že súčasne s vydaním spomínanej platformy Intellivision Amico príde na scénu aj nový Jim. Za jeho vývojom stojí nielen sám Douglas TenNapel, ale aj hromada ďalších členov pôvodného autorského tímu z čias prvých dielov, čo nám dáva veľké nádeje na kvalitný výsledok. Jedinou prekážkou však bude práve snaha držať sa exkluzivity na tak vyhradenom hardvéri, pod ktorého definíciu spadá Intellivision Amico. Osobne ale nepochybujem o tom, že časom si nového Jima zahráme aj na iných mašinkách.

Verdikt

Dážd'ovka, ktorá vás donúti smiať sa i plakať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Shiny Ent.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor	- Nič
+ Hratel'nosť	
+ Zvuk	
+ Grafika	
+ Náročnosť	

HODNOTENIE:

★★★★★



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostings bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Final Fantasy Pixel Remaster

FINAL FANTASY PIXEL REMASTER JE TAK JEDNODUCHÁ HRA, ŽE MA TO AKO HRÁČA AŽ URÁŽA



Keď som si pred mnohými rokmi predstavoval, ako recenzujem úplne prvý diel legendárnej a pre mňa úplne najobľúbenejšej série Final Fantasy, vôbec to nevyzeralo tak, ako to nakoniec dopadlo v tejto recenzii. Dnes už posvätnú hru predovšetkým ranných konzolových RPG titulov som v predstavách chválil za jej nekompromisnosť a schopnosť posúvať hráčov vpred skúšajúc ich um, trpezlivosť a odolnosť. Pôvodná verzia vydaná na NES v roku 1987 taká naozaj aj bola a výrazne sa nezmenili ani nasledujúce grafické remaky pre handheld Wonderswan Color a konzolu Sony PlayStation.

Ak však prestanem spomínať na „spomínanie“ a znesiem sa späť na zem, aby som čelil najnovšej verzii prvého dielu Final Fantasy, uvedomujem si, že by som sa najradšej do tých spomienok vrátil a ak by to bolo možné, tak tam aj navždy ostal. Square Enix totiž v prvej časti jej série remastrov nazvanej Pixel

Remaster, ktorá prepracováva hry Final Fantasy až Final Fantasy VI do pixel artovej grafiky, stúpilo poriadne vedľa.

„Prvé Final Fantasy ako také úplne milujem.“

Prvý Final Fantasy je samo o sebe krásna hra, ktorá necháva veľa na interpretáciu samotného hráča. Je to, samozrejme, produkt svojej doby, keď sa takýmto štýlom hry väčšinou robili, no je veľmi osviežujúce ponoriť sa v súčasnosti do titulu, ktorý vás sám neposúva nikam, pričom sami musíte zistiť, čo treba robiť ďalej. Na to vám slúžia indície obyvateľov miest a dedín, ktoré budete navštevovať.

Štýl ostal oproti originálu nezmenený. Na začiatku si vytvoríte partiu štyroch postáv, pričom každej priradíte jedno povolanie z ponuky obsahujúcej bojovníka, mnícha, zlodēja, červeného mága, bieleho mága, a čierneho mága. Následne sa dostanete do sveta sužovaného terorom silných

monštier ohrozujúcich veľké kryštály zeme, vetra, ohňa a vody ako nositeľia kryštálov, resp. Bojovníci svetla, ktorých úlohou je dané kryštály oslobodiť a prinavrátiť tak svetu opäť balans.

Dej však nie je celkom jednoznačne podaný a tak si musíte čriepky príbehu vyskladať z informácií poskytnutých NPC postavami. Príbeh je síce jednoduchý, no čím viac z neho objavíte, tým viac si uvedomíte, že ponúka viac než len štyroch bojovníkov, ktorí bojujú proti monštrám. Hirobonu Sakaguči, otec série, ktorý prvú hru vymyslel, krásnym spôsobom odhaľuje viac a viac o svete, aby človek na konci ostal obarený z toho, čo sa z príbehu nakoniec vykryštalizovalo.

Z toho dôvodu prvé Final Fantasy ako také úplne milujem. Tá priamočiarosť, ktorá sa na nič nehrá, avšak neskôr sa predsa len otvorí do otvoreného sveta, ten krásny príbeh o temnom svete na pokraji skazy, ktorý musíte zachrániť, a o hlavnom bossovi Garlandovi,

ktorého (vtipne a originálne) zabijete už na začiatku hry, tá interpretácia dejov svojimi vlastnými predstavami, tá čistá a ničím nepoškvrnená fantasy. Final Fantasy je zaslúžene nesmrteľná klasika a základný kameň RPG žánru pre herné konzoly.

Lenže o verzii Pixel Remaster to v žiadnom prípade nepoviem. Iste, obsahuje náležitosti spomenuté vyššie, avšak pridáva k tomu aj celú hŕbu zbytočných featur, ktoré t'ažký (ale nie frustrujúci) titul degradovali na úroveň hier pre materské školy. Myslím to skutočne vážne – ako inak nazvať hru, v ktorej úplne bez grindovania zničíte hlavných bossov, teda bossov



ochraňujúcich spomínané kryštály, na 5 až 7 rán? Marilith, bossa okupujúceho Kryštál ohňa, som dokonca zničil na 4 rany, čiže sa len vystriedali všetky moje postavy v jednom kole a bolo po všetkom.

Poviem to úprimne. Hoci mala séria Final Fantasy t'ahové súboje, nikdy sa nedalo povedať, že by bola nejako zameraná na taktiku. Normálnych nepriateľov ste často ničili na pár rán a jedinú skutočnú výzvu predstavovali hlavne nepovinní bossovia, potom príbehoví bossovia, hoci nie všetci, a nakoniec nepriatelia v tých lokalitách, do ktorých ste sa z nejakého dôvodu dostali podlevelovaní.

Stávalo sa to aj v prvých častiach a s každým ďalším dielom od takého Final Fantasy V to bolo viac a viac očividné. Hovorím to preto, aby som náhodou nepôsobil, že originálna verzia tejto hry bola v tomto bravúrna a bezchybná. To určite nebola, mala svoje chyby a veci, ktoré bolo treba spraviť inak. Bossovia v NES verzii boli občas tiež veľmi slabí a bolo t'ažšie sa k nim skôr dostať, než proti nim bojovať.

„Nebojím sa hru označiť za baby verziu Final Fantasy.“

Hovorím to však aj preto, aby som mohol poukázať na to, ako ste vo verzii Pixel Remaster neustále nadlevelovaní. Od prvých momentov ste konštantne a rádovo silnejší než vaši protivníci z dôvodu rapídne sa zvyšujúcich levelov,

čo znamená zvyšujúce sa štatistiky. Príčinou tohto javu je zníženie potrebného množstva skúsenostných bodov potrebných na získanie ďalšieho levelu. Level cap bol navyše zvýšený z 50 na 100, čiže na konci hry ste doslova Super RamboTerminátorRockyRoboCop, ktorý sa na príšery iba pozrie a tie okamžite samé páchajú hromadné samovraždy. Nebojím sa hru označiť za baby verziu Final Fantasy.

V pôvodnej verzii ste mohli byť tiež rovnako silní ako v Pixel Remaster, vyžiadalo si to však viac času na tréning (grind), pričom ten grind nebol v žiadnom prípade jednoduchý. Nepriatelia boli vždy silní, ukladať hru ste mohli len v krčmách, veci ako stan, ktorý umožňoval doplniť HP a mágiu, stáli veľmi veľa, jednoducho dostať postavy na úroveň, na akú sa v Pixel Remaster dostávajú akoby automaticky, si vyžadovalo veľa úsilia. Pôvodná hra nebola, čo sa balansu týka, veľmi vydatená, čo hráči časom začali pociťovať. Problémom je, že v Pixel Remaster sa takto cítite okamžite. Square pritom uvádza, že vylepšilo



hrateľnosť. To znamená, že aj keď ani pôvodná hra nebola dokonalá, tak neexistuje dôvod, prečo by remastrovaná verzia mala byť ešte horšia.

Square Enix zvýšilo levelovanie, zvýšilo maximálny level, avšak nepriateľom vo väčšine prípadov zanechal pôvodné štatistiky. Aby som ale nevyzeral, že som objavil Ameriku, takáto nízka obťažnosť nie je v prvom Final Fantasy novinkou. Vo Final Fantasy Origins, teda remastrovanej kolekcii prvého a druhého dielu pre prvý PlayStation, bolo možné hrať prvý diel v „EASY MODE“ a vo verzii Final Fantasy: Dawn of Souls vydané pre Game Boy Advance ste ju mohli hrať len v tomto jednoduchom móde. Ak by na to Square upozornilo hneď na začiatku, tak by som aspoň vedel, do čoho idem, hoci by som si, samozrejme, neodpustil poznámky na tak nízku obťažnosť.

Na stránke Steamu avšak Square uvádza, že Pixel Remaster má základ v NES verzii vydané v roku 1987. Nakoniec sa ukázalo, že jediná vec z NES verzie je zachovaný systém mágie vychádzajúcej z pravidiel Dungeons & Dragons, kde je mágia na počet, nie na MP.

Už tak veľmi nízka obťažnosť ide ešte nižšie z dôvodu nových prvkov v hrateľnosti. Mapa sveta by mi určite neprekážala, každé dobré RPG potrebuje kvalitnú mapu, avšak aby sa vám minimapa a normálna mapa ukazovali dokonca aj v dungeonoch, ktorých pôvodný zámer vždy bol dostať hráča do úzkych zamotaných dizajnom chodieb a izieb, aby si nikdy nebol istý, či ide správne, prípadne či sa náhodou neblíži smrteľnému nebezpečenstvu, je doslova svätokrádež a porušenie myšlienky dungeonov ako takých. Minimapy navyše nemôžete nikdy úplne vypnúť. Na mape sveta môžete



minimapu maximálne tak minimalizovať, no nie úplne vypnúť, a v mestách/dedinách/dungeonoch ju môžete vypnúť len dotedy, kým neprejdete na iné podlažie toho istého prostredia alebo nevojete do nejakého domu. Jednoducho tam, kde prebehne loading.

Musím spomenúť aj prítomný auto-targeting, ktorý odstránil kontroverznú vlastnosť originálnej hry. V pôvodnej verzii ste totiž museli dávať pozor, na koho a kedy útočíte – ak ste totiž rozdelili príkazy tak, že predchádzajúca postava nepriateľa zabila a nasledujúca mala tiež nastavený útok na neho, tak tá postava trafila len vzduch.

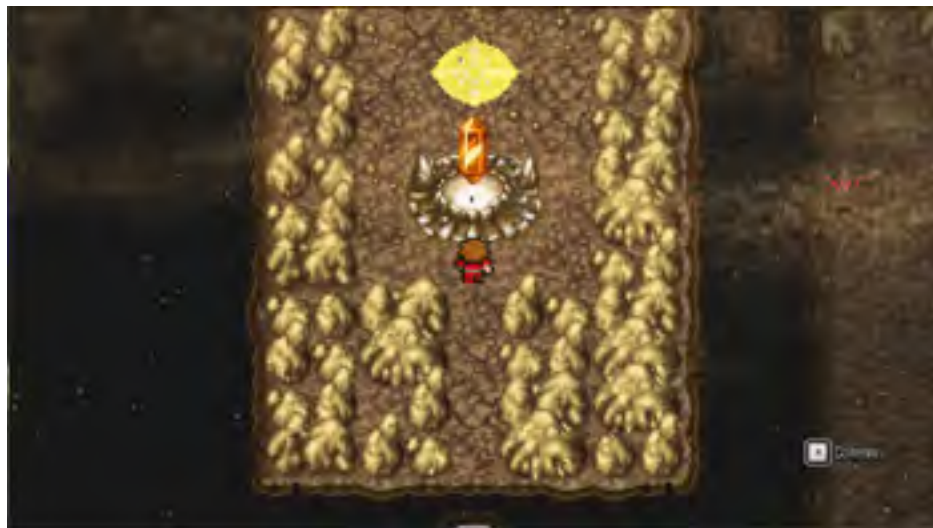
Auto-targeting v Pixel Remaster v takých prípadoch automaticky vyberie najbližšieho žijúceho nepriateľa. Tento titul je však tak veľmi jednoduchý, že na tom ani vôbec nezáleží. Dokonca je tu možnosť auto-attacku. Oproti pôvodnej hre som si taktiež všimol výrazne znížený počet úderov, keď vaše postavy nepriateľov netrafia, hoci rovnako boli ovplyvnení aj nepriatelia.

„Ani sa nenazdáte a budete bohatší než strýko Držgroš.“

Ešte som nespomenul, že oproti pôvodnej verzii boli zredukované aj ceny všetkých vecí v obchodoch, ktoré išli dole o takých 40 až 50 percent. Ani náhodou tak nebudete zažívať situácie, keď sa budete rozhodovať, či miniete peniaze na nejakú drahú zbraň, no potom vám neostane na kúzo alebo hotel, alebo radšej ostanete bojovať proti ťažkým nepriateľom v okolí, aby ste si niečo zarobili. V drivej väčšine prípadov budete mať vždy na všetko dostatok peňazí. Trochu odlišné to môže byť v prvých hodinách, keď tých peňazí budete mať ešte dosť málo, avšak ani sa nenazdáte a budete bohatší než strýko Držgroš.

Ďalšie z radu uľahčení je možnosť ukladať bez obmedzení a to všade. Klasicky ukladať môžete len na mape sveta, rýchle uloženie však môžete využiť v mestách a dokonca aj v dungeonoch. Quicksave má však len jeden slot, čiže každý ďalší takýto save ten predchádzajúci prepíše. Aspoň aké-také obmedzenie. Na druhej strane, táto verzia obsahuje veci, ktoré v tej pôvodnej neboli, ako sú elixíry dopĺňujúce HP/MP, phoenix down oživujúci postavy, či ether dopĺňujúci MP. Ani jedno z toho som však nepoužíval, keďže by sa z hry naozaj stala už len absolútne trápna šaráda, ktorú nie je ani dôvod hrať.

Square titul aj o takých 30 percent zrýchlilo, čo mi taktiež nie je veľmi po chuti. Pôvodná hra bola jemná, pomalá, ba až premýšľavá záležitosť, čo dokopy vytváralo dojem akejsi seansy. Pohyb postáv bol pomalý, atmosféra ako keby sa v nej zastavil čas, čo vkusne podfarbovala rovnako pokojná hudba. V tejto verzii sa ale všetko pohybuje nejakým rýchlo, až som mal pocit, že som sa ocitol kdesi v rýchliku. Jazda na lodi sa napríklad zmenila (a



to doslova) na jazdu v super rýchlom vznášadle. Priznávam, tento mínus je skôr môj osobný, než taký, čo by objektívne a všeobecne poškodzoval hrateľnosť.

Normálny pocit z hrania zažijete až na úplnom konci, v skvelom a dlhom dungeone Chaos Shrine, v ktorom nielenže natrafíte na silnejšie verzie predtým zničených bossov, keď ste zachraňovali kryštály, a teraz už dajú aj celkom zabrat' (tu už konečne aj hrozilo, že moja partia otrčí kopytá!), ale, samozrejme, aj na hlavného bossa, ktorý je dokonca výrazne silnejší než v pôvodnej NES verzii. Ten dungeon je taký dlhý, že som sa v jednej jeho časti rozhodol, že pôjdem späť a doplním si zásoby, keďže sa mi takmer minuli. To, čo sa mi mnohokrát dialo v pôvodnej hre, sa tu objavilo až v poslednom dungeone. Ah, kiežby takto vyzerala celá hra. Smrk.

Ako už naznačuje názov Pixel Remaster, v grafike budú prevládať pixely. Square sa snažilo hru pojať ako klasickú verziu len s vyššou kvalitou grafiky. Výsledok? Square vlastne neremastovalo nič. Grafika, ktorú vidíte na obrázkoch, je len vzatá z Game Boy Advance verzie s kde-tu pozmenenými pixelmi či tmavšími farbami. V ostatných prípadoch je to na pixel rovnaká grafika. Iné sú však sprity postáv a nepriateľov, ktoré boli namodelované nanovo, aby odrážali pôvodný dizajn postáv. Musím povedať, že to sa podarilo – nielenže verne ponímajú pôvodný dizajn, ale tomuto dizajnu po novom svedčí aj viac detailov.

Ak z nejakého dôvodu nemáte radi pixel art ako ja, môžete si zapnúť implementovaný CRT filter, ktorý grafiku rozmaže a pridá falošne scanliny. Tento efekt sa mi páčil a drvivú väčšinu času som hral práve s týmto efektom (rozlíšenie 720p, windowed mode). Použitý blur je však predsa len silnejší, než by možno bolo vhodné a hlavne na začiatku, kým ešte vaše oči nebudú zvyknuté, s ním môžu mať problém. V každom prípade mi to prišlo lepšie ako pozeráť na tie chladné a ostré pixely.

Pri technických veciach musím podotknúť, že ovládanie na klávesnici funguje bez problémov a je tu aj možnosť premapovania klávesov. Hra podporuje aj myš, hoci je to len základná podpora a jej používanie je trochu kostrbaté. Mal som však problém s bezdrôtovým ovládačom Xbox Series X for Windows, keďže tlačidlá jednoducho nechceli fungovať, hoci pri iných hrách problém nebol. Tlačidlá niekedy nereagovali vôbec, inokedy veľmi oneskorene.



„Nobuo Uemacu dodal pôvodnému pípaniu a vŕzganiu nádhernú orchestrálnu dušu.“

Azda tou najlepšou vecou na hre je remastrovaná hudba. Tú mal na starosti priamo Nobuo Uemacu, ktorý pôvodnému pípaniu a vŕzganiu dodal nádhernú orchestrálnu dušu, niekedy s vhodne implementovanými elektronickými prvkami.

Ak táto slabá hra vznikla len preto, aby sme sa dočkali modernizácie pôvodného soundtracku, tak za seba poviem, že to stálo za to. To bol, samozrejme, len vtíp, doslova neexistujúci balans obtiažnosti je tu veľkým problémom. Mimochodom, hudbu si navyše môžete pustiť z menu a počúvať tak soundtrack v celej jeho kráse.

V hre je po novom prítomný aj „beštiár“, v ktorom sa môžete veľa dozvedieť o nepriateľoch, dostupný je však iba z hlavného menu. Trocha nešikovne nakoniec nebol implementovaný priamo do in-game menu, kde by určite dával väčší zmysel. Taktiež sa tu nachádza aj veľká galéria rôznych skíc, artworkov a obrázkov z vývoja hry, čo predstavuje pekný bonus. Mimochodom, keď už je reč o bonusoch a prídavkoch, nenájdeme tu žiadne dodatočné dungeony ani iné herné prvky, ktoré sa objavili vo verziách pre Game Boy Advance a PlayStation Portable.

Na záver len poviem, že ak by Square nakoniec opravilo obtiažnosť, tak by som sa k tejto recenzii vrátil a upravil ju. Aj napriek veľkým problémom a vysloveným námietkam sa mi Final Fantasy Pixel Remaster ako námet a aj ako produkt veľmi páči, keďže zachováva pôvodného ducha hry (s výnimkou rýchlejšieho pohybu). Má to rovnako

silnú atmosféru neznámeho a zároveň auru krásneho dobrodružstva, na ktoré ste len vy sami bez priamych pomôcok od hry. Veľká škoda tej neexistujúcej „vylepšenej“ hrateľnosti, keďže Final Fantasy Pixel Remaster mal na to, aby z trónu slávny Final Fantasy Origins keď nie rovno zhodil, tak sa k nemu aspoň hrdo posadil. A to by pre fanúšikov tejto hry a série znamenalo neskutočne veľa.

Final Fantasy Pixel Remaster nie je veľmi podarená verzia pôvodnej hry z roku 1987, vlastne je jednou z tých najmenej podarených. Pôvodná verzia bola ťažká, no časom sa u nej prejavili problémy s balansom a bugmi a to je to, na čo sa mali tvorcovia zamerať. Bugy opravené boli, avšak namiesto všeobecne zníženej obtiažnosti mali upraviť balans tak, aby zachovali obtiažnosť NES verzie a tú následne udržiavali počas celej hry až do jej úplného konca. Vtedy by sme hovorili o definitívnej verzii Final Fantasy. Tak ako v prípade Final Fantasy Origins, ani tu by som proti jednoduchej obtiažnosti nemal nič, ak by som si mohol vybrať pôvodnú, ktorá by bola aj patrične vyvážená. Takto je Final Fantasy Pixel Remaster až urážlivo jednoduchosou hrou, ktorá sa priveľmi rýchlo zmení na pixelovanú nudu.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ remastrovaný soundtrack je vynikajúci	- výrazne znížená obtiažnosť
+ Final Fantasy sama o sebe je krásna hra	- hĺbka ul'ahčenie
	- agresívny CRT filter
	- hra pôsobí zrýchlene

HODNOTENIE:



The Forgotten City

FATE



Ludský život je nevyspytateľné kľbko plné nití, na konci ktorých čaká tá finálna bodka - posledný vzdych a úklon. Každý jeden z nás by ju rád spoznal skôr než udá svoj tón, avšak to všetko len v záujme ukojenia vlastnej a tak trochu sebeckej zvedavosti. Som presvedčený o tom, že nech už by život pre nás skrýval akékoľvek úžasné prekvapenia a možnosti, ani jeden z nás by s ním nebol nikdy vlastne úplne spokojný, pretože presne tak to máme v povahe a presne tak sme naprogramovaní. V duchu tohto môjho filozofovania nad samotnou existenciou bytia by som vás teraz rád pozval na aspoň čiastočné nazretie za oponu ľudskej povahy sledujúcej zrýchlený chod dejín, a vďaka akejsi modernej forme rozprávačstva, čiže pomocou interaktívnych herných projektov, skúsil onú osudovú bodku použiť ako kocku k stolnej hre. Vrháť sa bude po netradičnom plátne, ktorého pôvodne plánovaný tvar nakoniec vo finálnej forme vyzerá úplne inak, ale ešte než vám to trochu bližšie objasním, položím vám zásadnú otázku: Myslíte si, že ste pánmi svojho osudu?

Dobré základy

Nezávislá spoločnosť Modern Storyteller, ktorej hlavné torzo tvorí len trojica vývojárov, sa na tú pomyselnú hernú mapu vlastne dostala už pred pár rokmi, kedy finálna verzia ich prvej regulárnej a teraz vydanej hry The Forgotten City bola len príbehovým módom do slávnej RPG The Elder Scrolls V: Skyrim.

Áno je to skutočne tak, to čo som pre vás posledných pár dní a s patrične veľkým nadšením testoval, má základ v bezplatne šírenom prídavku do PC verzie ikonického Skyrimu, ktorý si dodnes stiahli viac ako tri milióny ľudí.

Pôvodná myšlienka amatérskeho prídavku však pod už uvedenou tachtou veľkého záujmu hráčskej verejnosti musela predsaden prejsť z koníčky na serióznu produkciu a ja som nesmierne rád, že sa nakoniec The Forgotten City dostalo von na všetky súčasné konzoly ako geniálne prepracovaná adventúra s akčnými prvkami, a hlavne

teda ako hotový a samostatný produkt (neskôr tohto roku by malo dôjsť aj na port pre Nintendo Switch).

Prvé, čo si pri hraní The Forgotten City spojíte s menovanou RPG hrou Skyrim sú dozaista animácie tvárí všetkých NPC postáv, ako aj fyzika objektov, vrátane pre tento projekt toľko potrebnej lukostrelby, avšak tým akákoľvek ďalšia podobnosť vlastne končí.

Jeden deň v živote Rimana

Úvodnú omáčku jemne zahustenú filozofickými úvahami máme za sebou a tak môžeme konečne prejsť k meritu veci.

Pointa The Forgotten City sa skrýva v časovej slučke spájajúcej súčasnosť s dvetisíc rokmi starou minulosťou napojenou na obdobie Rimanov.

Ako hlavný hrdina lapajúci po dychu ste vytiahnutí na breh dravej rieky po tom, čo vás zachytí náhodná ruka istej



záhadne pôsobiacej slečny, a ešte než jej stihnete poďakovať, máte možnosť začať si meniť osud ako čerstvo narodené dieťa. Vyberiete si meno, pohlavie, odtieň pokožky a dokonca aj svoje schopnosti – spadá tam archeológ, špeciálny agent, zloděj a muž bez minulosti.

S touto genetickou výbavou následne vstupujete do portálu vedúceho priamo do tajomného mesta ukrytého v skalnom masíve, ktoré ako keby vypadlo z knížiek o kultúrnom dedičstve Rimanov.

Nie je čas pýtať sa prečo, keďže všetko okolo vás prináša viac otázok než odpovedí a po pár úvodných, dozaista trochu nesmelých krokoch do centra mesta obývaného pravými



nonšalanciou sa pochváli, že je vedúcou osobnosťou tamojšej komunity a potrebuje, aby ste v jeho mene prelomili takzvanú zlatú kliatbu uvalenú na jeho zverencov.

Svet bez zločinu je utópia

Zlaté prekliatie je podľa slov obyvateľov mestečka akýmsi trestom za porušovanie pravidiel slušnej spoločnosti a na rozdiel od zdĺhavých súdov našej prítomnosti prichádza v samotnom momente trestného činu.

Stačí, aby niekto odcudzil pohár vareného vína, či zabil soka v láske pomocou dobre nabrúsenej kopy a okamžite sa dočká premeny na zlatú sochu.

Aj preto je okolo vás, zatiaľ čo obdivujete známu architektúru, až

nápadne veľa zlatých sôch zachytených v dosť podivných polohách.

Už vyššie spomínaný Sencio vás prosí o vyriešenie tejto záhady a jedným dychom zároveň žiada aj o upevnenie svojej pozície pri blížiacich sa voľbách – má totižto pocit, že bude nahradený niekým, kto zlaté prekliatie berie na ľahkú váhu. The Forgotten City je adventúrou plnou textu (viac než osemdesiat tisíc slov) a komplikovaných rozhodnutí, ktoré majú viesť k jednému zo štyroch koncov.

Dost' ťažko sa mi opisuje hlavná pointa celej dejovej línie, keďže vám nechcem prezradiť nič zásadné, čo by skazilo výsledný dojem z hrania. Každopádne chcem, aby ste vedeli, že osobne som bol z komplexnosti toho pomyselného kľbka osudových

nití v takej eufórii, že som neprestal hrať až kým mi v záverečnej štatistike nesvietili všetky splnené úlohy a všetky záverečné scenáristické vyvrcholenia.

Fascinujúce, uhrančivé a návykové

Každá jedna žijúca NPC postava je samostatnou jednotkou s prepracovaným osudom spájajúca príbehy iných v meste sa pohybujúcich postáv. Čím viac rozhovorov preto absolvujete, o to viac postranných misií sa vám aktivuje a súčasne si tak navyšujete celkovú dobu strávenú hraním tejto neobyčajnej adventúry. Je to ako keby ste sa rozhodli poskladať to najnáročnejšie puzzle, aké sa dá kúpiť v obchode, a každý jeden dielik obracali v ruke s priam zanietenou pozornosťou. Úvod hrania sa vám môže zdať trochu chaotický, to si len hľadáte pevné okraje a snažíte sa zorientovať, no akonáhle začnete riešiť jednotlivé hádanky a skúšať nájsť tú správnu postupnosť pod tlakom neustále sa opakujúcej časovej slučky, čoraz viac vám pointa tohto diela začne dávať zmysel.

Zaslúženou odmenou sa neskôr stane pochopenie motivácií istých naoko nevinných obyvateľov lemovaných zlatým rúchom samotnej smrti, ako aj možnosť nadobudnúť prevahu pri vyhrotených situáciách. Uvediem prvý a posledný príklad: počas opakujúcej sa slučky zistíte, že jeden z členov komunity sa zadlžil natol'ko, že je rozhodnutý spáchať samovraždu. Jeho akt je možné samozrejme odvrátiť pomocou rôznych ciest, ako aj využiť na odlákavie pozornosti od vlastných, nie zrovna etických činov – zlaté prekliatie spadá logicky aj na vašu hlavu, avšak ako



sami časom pochopíte, etika sa v tomto prípade dá ohýbať do rôznych tvarov.

Perfektný dabing

Ste ako detektív, uväznený v časovej slučke zachycujúcej jeden jediný deň v živote desiatky Rimanov. To, čo oni považujú za banálne rozhodnutia, sa pre vás stáva spleťou komplikovaných úloh, ku ktorým túžite nájsť ten správny kl'úč. Jediné, čo môžete využiť ako zbraň je dar reči a luk (ten sa viaže na jednu konkrétnu misiu, bez absolvovania ktorej by moje finálne hodnotenie nebolo ani náhodou tak vysoké). The Forgotten City servíruje celkovo štyri konce a len niektoré z nich sa dajú označiť za pozitívne. Aby ste mohli dosiahnuť maximálne pochopenie celej záhady ukrytej hlboko pod povrchom diela samotného, je nutné sa tejto hre oddať na sto percent a nevynechať čo i len jednu jedinú bočnú úlohu. Veľkou výhodou bude pre vás zachovanie už raz

získaných predmetov aj po reštarte dňa (spomienky obyvateľov na vás sú naopak vymazané), ako aj kaskádové skracovanie komplikovaných rozhodnutí bez toho, aby ste ich museli vykonať znova. Po audiovizuálnej stránke nemám hre čo vytknúť. Aj keď je hráč pochopiteľne menším rukojemníkom už vyššie spomínaného Skyrimu, na celkovej kvalite prezentácie sa to nijako nepodpisalo. Animácie, ako aj objekty, sú pôsobivé a ten, kto miluje architektúru Rímskej ríše bude z tejto adventúry doslova unesený. Jediné, čo sa mi vo verzii pre PlayStation 5 nepozdávalo, bolo pár technických nedostatkov, čo sa ale dá dodatočne odstrániť pomocou opravných balíčkov.

Nenápadná adventúrka, o ktorej som premýšľal ešte dlho po jej kompletnom prejení. Ide o dielo hodné vašich peňazí a zároveň ide o projekt schopný klásť dnes stále aktuálne otázky okolo fungovania ľudských bytostí v rozdielnych komunitách, kde obyčajné právo na život často prerastá cez hlavu nejednej ambiciózne uvažujúcej bytosti.

Verdikt

Komplexný zážitok s jedinečnou atmosférou.

Filip Vožáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Modern Storyteller	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Príbeh	- Technické chyby
+ Komplexnosť	
+ Grafika a zvuk	
+ Hratelnosť	

HODNOTENIE:





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



Ghost of Tsushima: Iki island

MÁME TU DLC ROKA?



Pôvodný príbeh Jina Sakaia z obdobia feudálneho Japonska bol prijatý veľmi dobre. Ubehlo už niečo vyše roka a po neskoršom pridaní multiplayerového režimu sme sa dočkali aj DLC rozšírenia, za ktoré si musíte zaplatiť. Viem, že mnoho ľudí nie je fanúšikom plateného dodatočného obsahu, no napríklad taký Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds je krásny príklad toho, že niektoré rozšírenia naozaj stoja za každé euro, ktoré musíte zaplatiť. A rovnako ako Horizon Zero Dawn, aj Iki Island je od dvorného štúdia Sony (v tomto prípade Sucker Punch Productions), môžeme teda v prípade Ghost of Tsushima: Iki Island očakávať rovnakú kvalitu?

Každý, kto hral GoT, vie, že je to titul, ktorý by si zaslúžil pokračovanie. V hodnoteniach recenzentov získaval veľmi dobré skóre, čo sa určite odrazilo aj na predajoch. Ja som napriek tomu zo začiatku patrila medzi skeptikov. Hru som síce doma mal od vydania, no zapol som ju až o dva, možno tri mesiace neskôr,

keď som sa na to začal „cítiť“. Už po hodine som si nadával, prečo som to neurobil skôr. Kto nevie, prípadne hru neskúšal, môže si prečítať našu recenziu, o ktorú sa postaral kolega Mário. Aké je teda pokračovanie?

Keďže som GoT hral ešte minulý rok, je jasné, že som to už prešiel a že som to už nejaký čas nezapol. Na svete platí jedno pravidlo – ak niečo neprecvičuješ, zabudneš to. Našťastie, tiež platí, že ak sa niečo naučíš, rýchlo si spomenieš, ako





sa to robí. Pri komplexnom a bravúrne zvládnutom bojovom systéme, ktorý tento titul obsahuje, bol začiatok po mesiacoch flákania veľmi ťažký. Chvilu trvalo, kým som si spomenul, čo sa čím robí, kde sa čo nachádza, čo ako nastavím a hlavne ako mám bojovať. Prvé minúty boli bolestivé viac pre mňa ako pre mojich nepriateľov... Po prelúskaní sa prvými trápeniami a súbojmi to však celé začalo. Dostal som sa na miesto, ktoré ma malo dostať z ostrova Tsushima.

Rany minulosti

Po preskúmaní oblasti narážam na nový typ nepriateľa, ktorý vie byť pekná osina v zadku. Do mongolských oddielov sa dostáva šaman. Je to v podstate kopijník, ktorý stojí obďaleč a jeho úlohou je totálne zlikvidovať vaše nervy. Mrmle si totiž „pieseň“, ktorá burcuje vojakov pred vami, tí potom útočia bez prestávky a ich obrana sa tak ani poriadne nedá prebiť. Musíte teda utiecť a najskôr zlikvidovať šamana. Neskôr som ho začal ostreľovať lukom, čo mi dosť pomohlo. Navyše, vojaci teraz menia počas súboja zbrane, takže chvíľu bojujete proti šermiarovi a o pár sekúnd sa zmení na kopijníka, čiže musíte prekopať svoje zvyky. Späť však k príbehu. Keď sa prebojujete družstvom, nájdete zlikvidovanú dedinu,

kde sú ľudia nejakí pobĺznení. Zistíte, že Mongoli majú novú zbraň, ktorou chcú zdecimovať posledný odboj Japoncov.

Jin neváha a vydá sa na ostrov Iki, kde sa usídlila zlá Orlica, ktorá má celé toto šialenstvo na svedomí. Pred vami sa začne otvárať vaša minulosť. Práve Iki je miesto, kde zomrel Jinov otec a kde meno Sakai znamená nadávku. Bol to totiž on, čo viedol samurajov proti povstaniu na ostrove, bol to on, čo zabil mnoho ľudí, čím si aj vyslúžil neslávnu prezývku. Jin sa tak musí utajiť. Nie síce úplne, samurajom ostáva, avšak svoje meno necháva za sebou. Je to síce také „prašť jak uhod“, keďže samuraj je takmer rovnako nevíťaný, bez mena Sakai sa však s vami miestni aspoň rozprávajú.

Už pri samotnom cestovaní sa nedobrovoľne rozdelíte so svojím verným koňom, ale to má za následok, že objavíte nový strom schopností na boj s nepriateľmi. Viac prezrádzať nebudem, no určite tomu prídete na chuť. Pravdou však je, že som na to často zabúdal, je to asi najmä o zvyku. Keď už sa dostanete na Iki, čaká na vás nové dobrodružstvo, ktoré sa bude miešať so spomienkami na minulosť a odkryje tak veľkú časť vzťahov medzi Jinom a jeho otcom, ale aj to, akí rozdielni aj napriek blízkeho príbuzenstvu títo dvaja bojovníci boli.

Zlo je s vami všade

Hlavná hra bola robená v štýle samurajských filmov. Bolo to cítiť nielen na každom kroku, no aj v samotných cut-scénach. Váš postup pomaly odkrýval príbeh, čo sme mohli sledovať v krásnom filmovom prevedení. Proste AAA titul so všetkým, čo k tomu patrí. Pokiaľ ide o rozšírenie, mám pocit, akoby to bolo vynechané. Vždy, keď ste sa predtým pohli v hlavnej linke, čakal na vás krátky film, ktorý vám prezradil, čo robí nepriateľ alebo niečo podobné. Tu vývojári stavili na inú kartu. S Orlicou, zlou čarodejnicou, ktorá terorizuje chudobný japonský ľud, sa stretávate pomerne rýchlo. To sa síce stalo aj predtým, následne to ale celé odskočí iným smerom.

Ak chcem tento mechanizmus vysvetliť, musím použiť mini spoiler. Pokiaľ teda nechcete vedieť, preskočte tento odsek... Keď sa dostanete k Orlici, otrávi Jina tak, ako to urobila mnohým iným. Jin je však samuraj telom a dušou, čo znamená, že sa nezblázni a môže normálne ďalej fungovať. Účinky jedu sa však prejavujú po zvyšok hry. Nikdy to neovplyvní súboje, ale príhovory Orlice budú pomerne časté. Nie som fanúšik zdrgovaných stavov v hrách, tento mechanizmus nenávidím, no musím povedať, že tu je to spravené najmenej otravne, ako som doposiaľ videl. Navyše, jednotlivé „rozhovory“ sú viazané na rôzne veci, ktoré spravíte bez ohľadu na to, či pôjde o hlavnú, vedľajšiu linku, alebo sa len budete potulovať po ostrove. Uvediem príklad – skočil som z veľkej výšky, ubralo mi aj zdravie a v tom prišla halucinácia, kde mi čarodejnica hovorí, aby som nabudúce skočil z väčšej výšky, nech to celé ukončím. Detaily, ktoré potešia a dodajú autenticnosť.

Krásy Japonska, časť 2.

Spomínate na tie časy, keď ste sa na koni prehánali po krásnych farebných lesoch či lúkach ostrova Tsushima? Scenérie, ktoré vyrážali dych, vás nútili

spomaliť, niekedy až zastaviť a kochať sa. Stávalo sa mi, že som ani nechcel hru vypnúť a vrátiť sa do fádnjej reality. Keďže nepozerám trailery, dúfal som v podobný zážitok. Môžem skonštatovať, že všetko je tak, ako má byť.

Vývojári zobrali paletu farieb, otočili ju hore nohami a začali maľovať. Snažili sa zachovať „ducha“ ostrovov a nájdeme tu teda veľmi podobné rozloženie – hory, skaly, pláže. Pokiaľ však ide o biodiverzitu, fauna aj flóra sa posunuli na ďalšiu úroveň. Pri jazde na koni narazíte na nové lesy a lúky, ktoré vyzerajú diametrálne odlišne oproti Tsushime, ale stále budia dojem, že patria k Japonsku a nie ste na opačnej strane sveta.

Pribudol aj ďalší zaujímavý mechanizmus. Ak si spomínate, v pôvodnej hre ste mali možnosť odpočinúť si v rôznych častiach krajiny a popritom zložiť „báseň“, za ktorú ste dostali čelenku. Meditácia bola upgradovaná a tentokrát tu nájdete aj miesta, kde hráte zvieratám na flaute. Štúdio sa pri tom rozhodlo využiť gyroskop v ovládači a po bezchybnom zahratí vás čaká odmena v podobe dôvery zvieratka, prípadne zaujímavého amuletu. Pokiaľ ide o prítomnosť zvierat samotných, sú lokality, kde ich budete vnímať oveľa viac ako kedykoľvek predtým. Líšky však na Iki nehl'adajte. Za dlhé hodiny som nestretol ani jednu.

Duch ostrova Iki

Po príchode na ostrov vás nikto nemá rád. Samurajovia pred pätnástimi rokmi narobili škody, z ktorých sa obyvatelia ani nestačili spamätať a už tu mali ďalšiu pohromu. Jin to vie, bol pri tom a sám si odniesol zážitok, ktorý ho sprevádza po zvyšok života. Napriek nástrahám minulosti bojuje proti Mongolom a snaží



sa získať priazeň domácich, aby mal aspoň nejakú podporu. Tu prichádza ďalší prvok, ktorý mení správanie ľudí. Aj tu si totiž budujete legendu. Prechádzaním misií, príbehu, ale aj občajným zachraňovaním chudákov zajatých jednotkami nepriateľov tak naplňate legendu o samurajovi.

Tentokrát sú tu „len“ tri úrovne, ktoré môžete dosiahnuť. Či je to veľa alebo málo, rozhodnite sami, dôležité je, že stále majú dopad na reakcie s vašimi stretnutiami, hoci zase raz nie tak ako v pôvodnom titule. Mne chýbal ešte aspoň jeden level – keďže som sa snažil prechádzať aj vedľajšie misie, takže som maximum dosiahol pomerne rýchlo. Tu je trošku nevyužitý potenciál a hráča netlačí do skúmania ostrova tak, ako by sa inak dalo. Podstatné však je, že z pôvodnej nenávisti a pohrdania sa dopracováate k vďačke a možno aj malému rešpektu. Jinova pokora až ostro kontrastuje s priamosťou a krutosťou jeho otca a v konverzáciách to môžete dať najavo, pokiaľ sa rozhodnete ísť touto cestou. Ak v sebe aj niekedy nejakú pýchu mal, je dávno

preč a z Tsushimy zobral so sebou okrem vernej katany a koňa jedno. Ducha. Ducha Tsushimy, ktorý ohýba vlastný kódex, aby pomohol ľuďom v núdzi. Ghost of Iki.

Pokračovanie samuraja Jina Sakaia je ďalší klenot od Sony. Na návrat do Japonska som sa veľmi tešil a všetky moje očakávania boli naplnené. Štúdio Sucker Punch dokázalo zobrať to, čo bolo dobré, pridali niečo nové a nepokazili to. Áno, pokiaľ máte dobré základy, máte na čom stavať. V minulosti sme mali možnosť vidieť, že sa dá pokaziť aj to, našt'astie, toto nie je ten prípad.

Nehovorím, že hra je bez chyby. Narazil som dokonca aj na pár „múch“, no ide o bezvýznamné veci. Ostrov Iki ma úplne pohltil a iba dúfam, že sa do feudálneho Japonska ešte budem môcť vrátiť.

Verdikt

Ak ste niekedy váhali nad nejakým DLC obsahom, bola by chyba, ak by ste to robili aj v prípade rozšírenia Ghost of Tsushima. Stojí za každý jeden cent. Nadväzuje na už veľmi dobrú hru a prináša so sebou všetko, čo od pokračovania (hoci nie plnohodnotného) očakávate. Môžem už dodať iba jedno: tak sa to robí, do psej matere...

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Sucker Punch Prod.	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál	- škoda, že to
+ príbeh	nebolo dlhšie
+ bojový systém	
+ rozmanitosť	
a veľkosť ostrova	

HODNOTENIE:



Tribes of Midgard

ZA MÁLO PEŇAZÍ VEĽA MUZIKY?



Nie je to tak dávno, čo som sa dozvedel o existencii Tribes of Midgard a musím povedať, že mi hra hneď padla do oka. Farebná, veselá, bojová a zo severu. Práve severská mytológia je poslednú dobu in a keďže patríam k tým starším fanúšikom, tak to viem ešte viac oceniť.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše, ako to u mňa býva zvykom, radšej rovno skočím do recenzie. Ani hra sa s vami nemazná a od začiatku je to boj o život. Na úvod však musím vytiahnuť jednu negativitku, teda aspoň pre mňa – povinný prológ, ktorý mi veľmi nesadol a ani neukázal všetko, čo mal. Áno, oboznámil ma s úplnými základmi, vďaka ktorým som si vedel spraviť aspoň nástroje, no už keď som bol v dedine, mohli ma zobrat' naozaj všade a vysvetliť mi, kde čo a hlavne na čo je. Takto musíte bádať sami.

Viem, často sa st'ážujem, že nové hry nás vodia za ručičky a je to otravné. V Tribes of Midgard to vôbec nie je

pravda, na všetko musíte prísť sami, no už keď ten prológ bol povinný, tak ho aspoň spravím poriadne.

Pokiaľ ide o samotnú „kampaň“ (v hre máte na výber hneď niekoľko režimov), môžete hrať sami, čomu sa aj prispôsobia mechanizmy, alebo s inými ľuďmi (maximálne 10 vrátane vás), čo rozhodne odporúčam viac. Dokážete viac, urobíte viac, naučíte sa viac, všetko prosto viac.

Ja som začal single-player, keďže som prevažne tento typ hráča, a bolo to trochu trápenie. Hlavne som nepoznal všetky mechanizmy – čo ako funguje, kde sa čo nachádza, ako čo vyzerá, ako, kde a prečo niečo zbierať. Určite mi rozumiete...

Tak som urobil niečo, čo sa nestalo už niekoľko tisíc rokov. Predplatil som si PS Plus. Neskôr som prišiel na to, že ak by som tento titul chcel zrecenzovať naozaj poriadne, nemal by som na výber. V matchmakingu je to ale úplne iná pesnička.

Obrovský a pestrý svet

Priznám sa, zaskočila ma veľkosť a rozmanitosť mapy. Samozrejme, na začiatku nevidíte ani na meter – keď si otvoríte mapu, odkrýva sa pred vami ako v starých dobrých „stratégických“.

Vašou úlohou je rúbať stromy, ťažiť železo a kameň, a vlastne zbierať úplne všetko, okolo čoho prejdete. Našťastie, ide to na „jeden klik“ a všetko sa vám (až na isté výnimky) hodí priamo do inventára.

Takže si len tak chodíte a likvidujete svet okolo seba, aby ste zabezpečili svoju dedinu a rôzne potreby, o čom si povieme neskôr.

Pri tomto ťažení sa vám pomaly odkrýva mapa, ktorá je vždy iná. Vyzerá to, že je náhodne generovaná, takže nová hra znamená nové objavovanie. Raz sa dokonca stalo, že spawn bol na útese a polka hráčov padala priamo do mora. Navyše sme boli obkľúčení horami, tak



sme sa nemohli ani pohnúť. Museli sme hru opustiť a skúsiť to znova.

Svet obsahuje niekoľko biotopov, ktoré sú celkom náhodne rozmiestnené a každý má svoje vlastné charakteristiky a nepriateľov. Nájdete tu klasickú zeleň, močiare, púšť, či ľadové kráľovstvo (nebojte, bez Elsy a jej Let It Go). V každom biotope nájdete iné materiály, čo je alfou a omegou hry. Na vyrobenie silnejšej výzbroje, odolnejších nástrojov, či lepších elixírov potrebujete kopu rôznych vecí, ktoré sa môžu nachádzať na opačnej strane sveta. Navyše, do niektorých môžete vstúpiť len s na to určeným oblečením alebo elixírom, inak vás začne zabíjať mráz alebo teplo. Ísť tam však musíte, lebo zima príde tak či tak.

Tu prichádza fast travel, ktorý vôbec nie je na hanbu, práve naopak, bez neho sa nedá fungovať. Ako prechádzate a objavujete svet, aktivujete si portály na rýchle cestovanie. Je to neskutočne užitočné, pretože runu, ktorú máte na rýchly návrat domov, môžete použiť len raz za istý čas a to sa nehodí vždy. Nepriatelia sú veľmi rozliční a často veľmi silní, čo vás donúti na ústup a bez rýchleho cestovania by ste nemuseli cestu domov prežiť. Elixír zdravia si viete tiež spraviť len v dedine, prípadne ho môžete nájsť.



Dedinka (duša) moja

Vašou najväčšou starosťou (okrem nepriateľov a nekonečného farmania) bude práve udržanie vašej rodnej obce nažive. Nachádza sa v nej strom života, Yggdrasil, ktorý musí ostať nažive. Je to tzv. strom duší.

Všetko, čo v tomto svete existuje, obsahuje duše, ktoré zbierate. Či zdvihnete kameň, zrubete strom, zabijete nepriateľa alebo diviaka, za každý jeden úkon dostanete duše, ktoré

majú hneď niekoľko využití. Môžete upgradovať obchody, stavať obrnenie dedinky, prípadne opravovať zbrane. Áno, d'akujeme Zelde, myslím, že tento mechanizmus je odtiaľ. Našťastie, ak sa aj dostanete k legendárnej zbrani a úplne ju zničíte, ostáva v inventári a viete ju donekonečna „oživovať“. Je však dobré mať pri sebe viac zbraní, najmä ak idete na niektorého z bossov.

Späť k dušiam. Ich najdôležitejším poslaním je udržať strom pri živote, on sa nimi totiž živí a pomaličky ich papá, preto sa musia dopĺňať. Našťastie, konzumuje ich veľmi pomaly, takže si to ani nevšimnete. Všimnete si však, že každú noc musíte chodiť dedinu brániť, pretože pred jej bránami sa objavujú démoni, ktorí strom chcú zničiť. Každú noc sú silnejší a silnejší, takže vy musíte farmit' a farmit', aby ste sa vyleveľovali a získali lepšie zbrane a vďaka tomu ich ľahšie premohli.

Obri a trpaslíci

Noční démoni nie sú jediný postrach, na ktorý si treba dávať pozor. V pravidelných intervaloch zostúpi na zem jeden z obrov (ľadový, ohnivý, démonický...) a zamieri si to rovno do vašej dedinky. Jeho healthbar je ďaleko za všetkým, proti čomu ste bojovali, pričom každý ďalší ho má väčší



a väčší. Našťastie, vždy sa zrodia veľmi ďaleko a prejde niekoľko dní, kým dorazí do dediny, takže máte dost času, aby ste ich našli a pomaly ich likvidovali.

Môj rekord bol päť zabitých obrov (samozrejme, v multi-player móde). Boj s nimi si vždy vyžaduje inú taktiku v závislosti od toho, ktorý typ to práve je. Sekáte mu do nôh, pretože ste pri ňom taký maličký, uhýbate sa, uskakujete, zomierate. Zás prichádzajú na scénu teleporty, vďaka ktorým sa k obrovi viete dostať pomerne blízko vždy, keď sa znovu narodíte. Inak tomu, čo dal spawn mimo dediny, by som nahádzal po rukách...

A ak sa obri dostanú do vašej dediny, je to veľmi krátky proces, takže odporúčam veľmi neváhať a ísť sa im postaviť čo najskôr, ako sa bude dať, aj keď vaši kolegovia na to budú kašľať.

Levely a odmeny

V hre fungujú dva rôzne systémy úrovni, niečo ako v League of Legends. Začínate vždy na úrovni 1 (max je 10), no mimo toho zbierate za každú odohratú hru body skúsenosti a levelujete sa tak, že za každý míľnik dostávate rôzne odmeny. Potom sú tu výzvy, po ktorých splnení máte možnosť získať zaujímavé predmety a zbrane či odomknutie „typu postavy“, za ktorú budete v danom svete hrať. Či to bude mág alebo bojovník, je to na vás, celkovo ich je osem a každý má svoju vlastnú podsekcii schopností, ktoré sa môžu vylepšovať.

Ak sa raz rozhodnete pre daný typ, ostáva vám do konca hry. Pri novom matchmakingu môžete vyskúšať zas iný a tak ďalej, kým nenájdete to, čo vám najviac vyhovuje. Pozor, každý jeden si musíte odomknúť rôznymi metódami



a potom to „zobrať“ v challenges. Niektoré sa vám najskôr budú zdať nemožné, no ako sa do hry dostanete a pochopíte ju, nebude to až tak ťažké.

V hlavnom menu nájdeme aj obchod, kde sa dá nakupovať za skutočné peniaze, našťastie, titul vás k tomu nenúti a za celú dobu sa mi nestalo, aby to bolo potrebné. Priznám sa, týmto veciam sa vyhýbam oblúkom, no z toho, čo som videl, ide hlavne o kozmetické úpravy a nemalo by to z vás urobiť lepších bojovníkov.

Tribes of Midgard má svoju kampaň, ak ju však dokončíte, neznamená to, že hra končí. Naopak, ak v Sage porazíte hlavného bossa, môžete sa tešiť na ďalšie výzvy a bossov, ktoré prídu zadarmo. Veľké updaty budú ešte tri (o ktorých vieme), dočkáme sa ich v septembri, novembri a januári, takže je sa na čo tešiť. Musím ale upozorniť na jednu vec – je to neskutočný žrút času. Pauza tu neexistuje, samozrejme, a jedno sedenie, ak máte kvalitných spoluhráčov, môže trvať aj niekoľko hodín (myslím, že raz som pri tom sedel skoro štyri alebo päť), čo je

masaker, takže sa do toho nepúšťajte, ak nemáte veľa času. Je síce pravda, že po skolení prvého obra sa otvorí Bifrost a vy môžete odísť zo sveta a zhrabnúť XP-čka, no necháte svojich v štitu? Asi áno, lebo ak to spravíte desaťkrát, dostanete za to odmenu vo forme nového typu bojovníka. Sorry, chalani.

Najviac ma však štvala zima. Keď prišla a nebol som pripravený, úplne ma odrezala od hry. Žiaľ, materiály na jej prežitie sa nachádzajú len v ľadových kráľovstvách a nie je ich tam dost pre všetkých (aspoň sa mi to zdalo). Iritovalo ma aj šplhanie pomocou stavieb – Viking vie skoliť 50-metrového obra, no nevylezie na dva metre vysokú skalú, čo ma často privádzalo do nepríčetnosti. Takže som si musel postaviť rampu, bez ktorej sa niekedy mohol úplne zastaviť progres hry.

Verdikt

O Tribes of Midgard by som mohol rozprávať a písať hodiny, ale nebudem. Môžem však povedať, že ide o neskutočne nabitú a podarenú hru, ktorú som nevedel vypnúť. Za tie peniaze dostanete viac muziky ako pri niektorých AAA tituloch. Odporúčam všetkými desiatimi!

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Všetko okrem FPS
Výrobca: Norsfell Games Inc.
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
+ art-štýl
+ biotopy
+ obrovské množstvo možností

- zima, zima, zima
- šplhanie

HODNOTENIE:



Chernobylite

ĎALŠÍ VÝLET DO ZÓNY ZA SPRIEVODU PRASKANIA DOZIMETRA



Chernobylite som si prvýkrát všimol ešte v roku 2019, keď sa hra nachádzala v early access programe na Steame, pred ktorým ešte prebehla Kickstarterová kampaň. Napriek tomu, akú popularitu a oddanú fanúšikovskú základňu si vybudovala séria STALKER, kvalitných titulov zasadených do tohto prostredia je veľmi málo. Chernobylite mal navyše ambície byť sci-fi hororom s prvkami survival a craftingu, čo vôbec neznelo ako zlý nápad. Ale viete, ako to chodí s ambicióznymi hrami, najmä keď sú dlhšie v predbežnom prístupe a nestojí za nimi kamarát s adekvátnym množstvom financií.

Už z úvodu hry je jasné, že Chernobylite základné piliere stavia na príbehu a atmosfére, ktorá funguje na jednotku s hviezdíčkou. Hlavným hrdinom je Igor Chymynuk. Vedec, ktorý v elektrárni pracoval práve počas nehody v roku 1986. A taktiež vtedy zmizla jeho snúbenica Tatiana, pričom pátranie po nej ho po tridsiatich rokoch privedie

naspäť do zóny. Aby toho nebolo málo, do záhadného zmiznutia sa zapletie konšpirácia s KGB a tajomná nová látka, objavená práve v rádioaktívnej zóne. Tá prilákala nielen žoldnierov a hrdlořezov, ale i postavy z akoby iného sveta.

Atmosféra primárne čerpá zo samotnej zóny a jej vynikajúceho spracovania. Pozorovaní lokality pri statickom pozorovaní pôsobi až fotorealisticke. Každá scenéria je bohatá na vegetáciu a kopu malých detailov, ako sú detské hračky, zabudnuté vybavenie domácnosti, či vojenská technika.

Všetko je navyše obrastené machom alebo hrdzou a je evidentné, že sa na tom podpísal čas. Prečo vizuál vyzerá tak dobre? To má v prípade Chernobylite aj svoje vysvetlenie. Vývojári z The Farm 51 sa vydali do uzavretej zóny Černobyl'u a s pomocou 3D skenovania zachytili terén a budovy, čo následne preniesli do hry. Škoda však, že prostredie je doslova mŕtve. Nenájdete žiadnych

potulujúcich sa psov, prípadne srnky či diviaky, ktorých je reálna zóna plná, a pokiaľ natrafíte na nepriateľov, ich AI vás nechá sklamaných, pretože sú naozaj tupí. Zamrzí aj množstvo hororových prvkov, keďže počas prvej hodiny uvidíte všetky spôsoby, ktorými sa vás hra bude snažiť vystrašiť.

Samotná zóna nie je postavená ako jeden veľký otvorený svet, ale skladá sa z menších častí – do nich sa presuniete z hlavného hubu, ktorý funguje ako základňa pre vás a vašich pomocníkov. Na začiatku každého dňa si zvolíte, kam sa chcete vybrať podľa toho, či potrebujete splniť príbehovú misiu, alebo získať určité suroviny.

A práve surovín budete potrebovať naozaj veľa. Elektronické súčiastky, mechanické komponenty, palivo, jedlo. Čokoľvek nájdete, šup s tým do vaku. Pokiaľ do danej lokality pošlete niekoho z vašej skupiny, podľa jeho schopností a vybavenia uvidíte aj

predpokladanú šancu na úspech. Po každej misii nasleduje súhrn, ako sa vašim kumpánom darilo, čo získali, pričom vašou úlohou je potom distribúcia jedla. Pokiaľ sa jeden člen vašej skupiny zraní a chcete mu poskytnúť viac stravy, aby sa mentálne aj fyzicky cítil lepšie, ostatní na neho môžu žiarliť, ak im tiež nedáte podobne veľkú porciu. Morálka a vaša obľúbenosť u jednotlivých postáv tak hrá veľmi dôležitú rolu.

Titul pred vás pri každej mozgovej príležitosti kladie príležitosť rozhodnúť o ďalšom vývoji. Značná časť z vašich rozhodnutí navyše má reálny dopad na jednotlivé osudy postáv a aj samotný záver hry. Niektorými voľbami viete ovplyvniť aj samotnú zónu, a to napríklad počtom nepriateľov v danom sektore alebo dokonca úplným odstránením niektorých častí.

A niektoré rozhodnutia naozaj nebudú príjemné. Zaujímavým prvkom je aj smrť samotného Igora. Hra nekončí, no dostanete sa do akéhosi snového sveta, kde máte možnosť zmeniť niektoré rozhodnutia z minulosti. Platidlo za túto možnosť je ale vzácné. Autori v Chernobylite naozaj ukázali, ako majú radi hru s časom a červie diery.

Skoro celú hru je možné prejsť bez jediného výstrelu a tichý postup by som vám aj odporúčal, keďže zabíjanie hlava-nehlava sa odrazí na Igorovej psychike. Na druhej strane, pocit zo strelby je až prekvapivo dobrý a už dávno som nevidel tak surové následky po výstrele z brokovnice. Nechápem však rozhodnutie ukazovať zdravie nepriateľa na celej vrchnej časti obrazovky, takže aj keby sa náhodou nejaký nepriateľ pokúšal dostať k vám ukrytý v bujnej húštine, dávno o ňom viete. Trpieť určite nebudete ani nedostatkom nábojov a nič vám teda nebráni, aby ste pár kríkov pokropili výstrelmi zo samopalu.

Počas hrania som nenašiel žiadne využité vo vyrábaní akéhokoľvek druhu pascí, keďže všetky ostatné varianty bojového postupu boli efektívnejšie a rýchlejšie. Miernym sklamaním je aj radiácia, ku ktorej máme po seriáli z produkcie HBO všetci určite poriadny rešpekt. V Chernobylite je to taký vzdialený bratranec radiácie, ktorú by sme očakávali. Pri silnom žiarení vám síce v ušiach zaznie známe praskanie dozimetra, no hra si v akomkoľvek prejave na Igorovi dá načas. A ak by sa vám podarilo byť žiareniu vystavený dlhšie, stačí použiť vhodné lieky a je po strese.



Veľkou časťou titulu je crafting. Budovanie základne, ktoré je hlavnou činnosťou mimo zóny, je veľmi podobné systému z Fallout 4. Ako sa voľne pohybujete z pohľadu prvej osoby, vyberiete z menu zariadenie alebo vybavenie a to umiestnite tam, kam sa práve pozeráte. Ide o jednoduchý a naozaj intuitívny systém. Vďaka zlepšeniam vašej základne tak môžete pestovať vlastné huby a bylinky, vylepšovať brnenie či zbrane, variť a podobne.

Aby ste sa k týmto všetkým vymoženostiam dostali, bude vás to niečo stáť – už spomínané nazbierané suroviny. Základňa je taktiež jediné miesto, kde môžete minúť body schopností za nazbierané skúsenostné body. Nové schopnosti získate tréningom od ostatných členov vašej skupiny a každý vás vie naučiť niečo iné. Preto je vo vašom záujme udržiavať si s nimi dobré vzťahy a snažiť sa na svoju stranu získať všetkých.

Po audiovizuálnej stránke je Chernobylite ako na sínusoide. Vrcholom je skvelá vizuálna prezentácia, no padá na animáciách a napríklad tváre postáv neuvidíte vôbec, keďže všetci nosia plynové masky. Efekty počasia, vetra a hmly sú výborné, za čo môžeme ďakovať Unreal Engine 4. So zvukmi je to rovnaké.

Niektoré zbrane znejú super a ambientné zvuky dotvárajú atmosféru rovnako. No pri niektorých činnostiach alebo zariadeniach zvuky chýbajú kompletne. Niektoré môžu mať problém aj s ruským dabingom, najmä pri postavách, ktoré sa snažia pôsobiť drsne alebo komicky. U mňa to bolo naopak a debaty so všetkými som si užíval. Anglický dabing

sa v tomto prípade nielenže nehodí, ale je aj veľmi biedny, ak však patríte medzi tých, čo ruštinu neprekonajú, máte aspoň na výber. Po hardvérovej stránke sa moja mašina z GTX 1070 ani veľmi nezapotila, čo je naozaj prekvapením. Niektoré nastavenia som musel z veľmi vysokých stiahnuť na vysoké, ale inak titul bežal v 1440p úplne bez problémov.

Verdikt

Priznám sa, že od Chernobylite som sa snažil nemať príliš veľké očakávania. O to viac ma hra prekvapila svojimi kvalitami a nápadmi. Vývojári sa nebáli zaexperimentovať, požičať si pár mechanizmov a prvkov z iných titulov a celý balík zasadiť do sveta so skvelou atmosférou a pohlcujúcim príbehom. Škoda však, že ambície boli v niektorých prípadoch až príliš veľké a značná časť obsahu tak nie je dotiahnutá, prípadne je príliš jednoduchá. Nehovorím to často, ale hru by určite stálo za to rozšíriť formou DLC. Dúfam ale, že Chernobylite sa bude dariť a zaradí sa medzi klasiky tzv. eurojanku. Som zvedavý, s čím prídu vývojári z The Farm 51 nabudúce.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival FPS	The Farm 51	The Farm 51

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborná atmosféra	- Nedotiahnuté a jednoduché prvky
+ Pohlcujúci príbeh	- Pár bugov a technických nedostatkov
+ Nové nápady a kvalitná hrateľnosť	
+ Krásny vizuál	

HODNOTENIE:



Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin

POKÉMON KLON LEPŠÍ AKO POKÉMON



Herný štýl Monster Hunter titulov („lov - zober korist' - vylepši vybavenie - opakuj') a t'ahový bojový systém z Pokémonov. Ak máte radi aspoň jedno, Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin je pre vás.

Capcom má za sebou šnúru úspešných vydaní hier, ktoré bodujú v rebríčkoch predajnosti na popredných priečkach. Ich značka Monster Hunter sa do širokého povedomia dostala hlavne vďaka titulu Monster Hunter World, ktorá hru priblížila širokému publiku na PC a konzolách. Monster Hunter Rise naopak vrátil hernú sériu tam, kam patrí - na Nintendo konzoly.

Monster Hunter Stories 2 teraz nadväzuje na svojho predchodcu Monster Hunter Stories, ktorý vyšiel pôvodne na Nintendo 3DS, no môžete ho poznať aj vďaka podarenému portu na smartfóny. Monster Hunter Stories preberá koncept od t'ahových JRPG hier ako napríklad Pokémon. Trénujete si tím príšeriek, zbierate nové a porážate nepriateľov.

Hra ale ide ďalej a do boja sa zapája aj samotný tréner, v hre nazývaný Rider. Na prvý pohľad vás nový prírastok do série Monster Hunter zaujme animovaným vizuálom, ktorý podľa mňa sedí konzole od Nintendo oveľa viac, ako pokus o „reálnu grafiku“, o ktorú sa snaží Monster Hunter Rise. Tutoriál vás oboznámi so základnými mechanikami hry, čo je primárne boj s príšerami a ich zbieranie.

Bojový systém je sviežim prístupom k t'ahovým JRPG. Zápolenie prebieha v dvoch tímoch, kde na jednej strane stojíte vy, ako Rider, a vaše monštrum (v hre nazývané familiárne „monstie“). Väčšinu hry s vami strávi aj niektorý zo spoločníkov a ich monstie, takže váš tím pozostáva zo štyroch členov.

Vy ako hráč však plne ovládáte len svoju postavu jazdca, váš monstie, piercing spoločník a jeho monstie sú ovládané cez AI. Toto rozhodnutie hráči chvália, i kritizujú. Na jednej strane je logické, že neovládáte celý svoj tím, keďže je to RPG, kde sa upriamujete na jednu

postavu, na strane druhej, z t'ahových JRPG ako Final Fantasy či Dragon Quest zvyknutí, že ovládame celý svoj tím a považujeme to za samozrejmú. V konečnom dôsledku, v boji 4v4 ovládáte len jednu osminu všetkých účastníkov, čo sa môže niekomu zdať málo.

Počas boja si vyberáte, či budete útočiť silou, rýchlo alebo takticky, pričom tieto tri útoky spolu vytvárajú kruh, podobný hre kameň - papier - nožnice. Táto mechanika sa prejaví, ak sa dva nepriateľské charaktéry rozhodnú útočiť na seba navzájom. Vzniká head-to-head situácia, z ktorej víťaz zaútočí s bonusom, zatiaľ čo porazený spraví len zlomok poškodenia. V prípade remízy si obe strany vymenia bežné údery.

Okrem tohto výberu si môžete počas boja meniť medzi tromi typmi zbraní - sečné, drvivé a bodné. Nečakaným zvratom je, že vymenenie zbrane nestojí akciu, ako je to pri JRPG zvykom. Každá príšera a každá jej časť, na ktorú sa dá útočiť, majú iné odolnosti a slabosti proti týmto útokom



a je na vás, aby ste objavovali, do koho sa ako a čím oplatí útočiť. Ak máte (tak ako ja) zlú krátkodobú pamäť, Monster Hunter Stories vás poriadne potrápi v momentoch, kedy vidíte, že príšera ide útočiť proti vám, no ani za nič si neviete spomenúť, ako útočila naposledy.

Čerešničkou na torte bojového systému sú „finishery“ s epickými animáciami, za ktoré by sa nemuselo hanbiť žiadne JRPG. Útokmi počas boja plníte tzv. „kinship gauge“ (pozn. vo voľnom preklade „miera prepojenia“), ktorú keď naplníte, môžete naskočiť na monstie a spustiť ultimátny jazdecký útok, ktorý spôsobí množstvo poškodenia a sprevádza ho epická animácia originálna pre každý typ monstie.

Prvýkrát vás animácia bude baviť, no po niekoľkých hodinách vás môže nudiť. Tvorcovia na to mysleli preto pridali možnosť zrýchliť animácie bojov až trojnásobne. Pri trojnásobnom zrýchlení hra automaticky preskakuje animácie jazdeckých útokov.

Svoju monstie síce v boji neovládate, no môžete jej pomôcť, modifikáciou jej schopností pomocou pridávania génov. Týmto tvorcovia obohatili klasický herný

systém Monster Hunter hier (spomínaný „lov – koristiť – vylepšenie – opakovanie“) o zber a vylepšovanie príšeriek.

Nové príšery môžete nájsť v norách – mini dungeonoch, na konci ktorých je hniezdo s vajčkami. Jedno z vajec si vyberiete a donesiete do dediny, kde ho následne gacha-game štýlom otvárate a čakáte, čo za príšerku dostanete. Nadšenie z návratu do dediny, keď máte plný inventár vzácnych vajec, je motiváciou, ktorá vás v hre ženie

dopredu a donúti vás tvrdiť, že „toto je posledná výprava a už idem spať“. Vajcia však až príliš pripomínajú lootboxy a summony, ktoré poznáme z mnohých free-to-play titulov. Tie nás často nútia kupovať si hernú menu za reálne peniaze. Monster Hunter Stories 2 síce tiež má mikrotransakcie, no môžete si za ne kúpiť len niekoľko kozmetických úprav vašej postavy. Všetky vajcia, monsties, aj vybavenie si musíte poctivo nájsť a zaslúžiť.

Prírastky vo vašom tíme príšer môžete pridať do svojho aktívneho tímu a využívať ich v boji, alebo ich môžete použiť ako materiál na posilnenie ostatných. Keď príšera gén odovzdá inému vášmu oblúbenkovi, darca zanikne, no na príjemcovi si vďaka tomu môžete pridať žiadanú vlastnosť. Gény sú umiestnené v sieti 3x3 a dostávajú bonusy, ak sú tri v rade, stĺpci alebo diagonálne (podobne ako víťazstvo v piškvorkách). Správne nastavenie génov príšer v tíme je pútavou minihrou samou o sebe a často som pri tejto činnosti strávil dlhé momenty.

Jedným z hlavných ťahúňov hry je okrem chytľavého súbojového systému aj spektakulárne nakreslený svet podložený



výnimočným soundtrackom, v ktorom je výrazne cítiť ázijské vplyvy. Príbeh hry vás prevedie cez sériu prostredí, do ktorých sa budete neskôr radi vracat', aby ste objavili všetky poklady a nory príšer. Každé z prostredí má špecifické nástrahy a niektoré sa dajú zdolať len vďaka určitým schopnostiam príšer. Na to, aby ste preskúmali celé územie, budete musieť liezť po lianách, preskakovať plošiny, plávať a rozbíjať kamene, čo sú schopnosti jednotlivých príšer, ktoré si môžete vycvičiť.

Okrem klasickej kampane, ktorú by ste mali zvládnuť do štyridsiaticich hodín, ponúka hra aj kooperatívne úlohy a PvP. Na dĺžke hlavnej dejovej línie pridáva aj to, ako veľmi budete chcieť objavovať okolitý svet, skladať nový tím príšer, či plniť vedľajšie úlohy. Kooperatívny mód prináša úlohy, ktoré môžete plniť s náhodnými ľuďmi, s ktorými vás hra spojí, alebo s priateľmi, na základe pozvánky. Takéto výpravy sú ideálne na „farmenie“ vzácnych vajec, no hra so skutočným človekom ako spoločníkom je rozmanitejšia. Predsa len, skutočného hráča nenahradí žiadny AI spoločník. Ďalším okorenением už aj tak širokej a komplexnej hry je PvP – súboj hráča proti hráčovi. Klasický bojový systém prešiel malými zmenami v tom, kto môže na koho cieľiť útoky, a súboj sa končí po troch knock-outoch. PvP patrí podľa mňa medzi tie jednotvárnejšie aspekty inak veľmi pestré hry.

Hra vás do zápolenia proti ostatným hráčom nenúti, aj keď odmenou za súboje sú tzv. bottle caps, čo je alternatívna mena, za ktorú si môžete u mačacích obchodníkov kupovať predmety. Avšak bottle caps sa dajú nazbierať aj inými spôsobmi, takže sa nemusíte báť, že by vám bez PvP niečo ušlo. Príbeh Monster Hunter Stories 2 je klasicou



anime jazdou. Začínáme s bezmenným hrdinom, ktorý objavuje svoje schopnosti a zachraňuje svet. Ani by mi nenapadlo očakávať od príbehu nejaké výraznejšie zvraty, no na animované prestrihové scény sa pozerá dobre a nie sú také dlhé, aby mohli začať nudiť. Nie každému musí sadnúť mačací charakter Navirou, ktorý používa množstvo slovných hračiek týkajúcich sa práve mačacieho slovníka, čo je pri sérii Monster Hunter zvykom. Buď ho máte chuť prebodnúť (namiesto ďalšej príšery), alebo si toho malého čudáka oblúbite. Ostatne, hra má pre neho prichystaný zvýšený stupienok všade, kde sa pristavíte.

Ak by som mal porovnať posledný prírastok do rodiny t'ahových Pokémon hier Sword a Shield s novým Monster Hunter Stories 2, Monster Hunter by z toho určite vyšiel víťazne. Je mi jasné, že Pokémon sa musí držať zaužívaných pravidiel, na ktorých základe vznikol, no aktualizácie a vylepšenia sveta Pokémonov sú ťažkopádne a lenivé aj napriek niekoľkokoročnému vývoju. Monster Hunter Stories 2 ukázal,

ako ďaleko sa dá žánr t'ahových RPG so zbieraním príšer posunúť a možno práve táto hra inšpiruje ďalšie Pokémon-clone hry.

Aby som len nechválil, nie každému môže nátura hry imponovať. Prestrihy síce nie sú dlhé, no súboje sa vedľa natiahnuť na neúnosnú dĺžku, kedy dúfate, že najbližšie kolo bude posledným pre vás alebo vášho oponenta. Hra síce ponúka bohatý koncový obsah, no keď sa prestane posúvať príbeh, zmení sa hra na poriadny „grinding“ a staré známe „pochytať ich všetkých“.

Podľa plánov, ktoré tvorcovia zverejnili, fanúšikov minimálne do októbra čaká každý mesiac nový obsah zadarmo. Či môžeme očakávať aj nejaké platené DLC alebo expanziu, zatiaľ potvrdené nebolo, no hra na to určite ponúka obrovský priestor.

Verdikt: Monster Hunter Stories 2 posúva žánr t'ahových RPG so zbieraním príšeriek na nový level a potvrdzuje, že anime vizuály k tomuto žánru neodmysliteľne patria. Hra boduje na oboch frontoch. Je sviežim prídavkom do série Monster Hunter hier a zároveň výborným JRPG.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: t'ahové JRPG	Výrobca: Capcom	Zapožičal: Cenega
-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Svieži prístup ku gacha žánru	- Niektoré súboje trvajú príliš dlho
+ Krásne anime vizuály	- Koncový obsah dokáže byť monotónny a repetitívny
+ Objavovanie sveta a nových lokalít	

HODNOTENIE:

★★★★★



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

ASUS TUF Gaming AX5400



Router TUF Gaming AX5400 je vďaka intuitívnemu ovládaniu, trom herným režimom pre PC, konzoly aj hranie na telefóne a flexibilnému nastaveniu QoS dobrou voľbou pri práci alebo výučbe z domova. Odolné a robustné

prevedenie, typické pre všetky produkty z radu TUF, spĺňa prísne testy kvality.

Kombinovaná sieťová priepustnosť dvoj pásmoveho routeru TUF Gaming AX5400 dosahuje rýchlosť až 5

400 Mb/s. Oproti predchádzajúcim generáciám ponúka Wi-Fi 6E pripojenie až štvornásobné zvýšenie kapacity siete a zvýšenie celkového pokrytia signálom Wi-Fi až o 80%.

Router využíva technológiu OFDM, ktorá umožňuje signálu Wi-Fi 6E dostať sa oproti signálu Wi-Fi 5 výrazne ďalej. Novinka je vybavená konfiguráciou 4x4 MU-MIMO a samostatnými 2,4GHz a 5GHz anténami pre minimalizáciu rušenia signálu. Router ďalej podporuje technológiu AiMesh, teda možnosť zapojenia smerovača do jedinej Wi-Fi siete s ďalšími routermi ASUS, ktoré túto technológiu podporujú, a pokryť tak aj tie najväčšie priestory.

Funkcia Link Aggregation, ktorá spája WAN a LAN, sa postará o stabilné a rýchle káblové pripojenie s reálnou výslednou rýchlosťou až 2 Gb/s pre internetové pripojenie aj pri prístupe k zariadeniam na sieť.

Router TUF Gaming AX5400 sa predáva za 173,90 EUR.

Cooler Master MasterBox NR200



Štyri nové farebné varianty počítačovej skrine NR200P boli vybrané na základe ankety, ktorá vznikla v úzkej spolupráci s komunitou tvorcov na Reddit. Oblúbenosť originálneho modelu NR200 (P)

v komunite kreatívnych tvorcov bola obrovská. Prevažne pozitívne ohlasy a významný posun na trhu s dostupnými m-ITX počítačovými skriňami prinútili Cooler Master k oslavám. Štyri nové

farebné varianty mali premiéru na akcii Summer Summit 2021, ktorú organizuje Cooler Master. Ide o tieto prevedenia - Flamingo Pink, Caribbean Blue, Sunset Orange a Nightshade Purple. Jednotlivé farby využívajú tiež odlišné farby doplnkov. Flamingo Pink a Caribbean Blue majú biele uchytanie pre základné dosky, rámčeky a ventilátory, zatiaľ čo Sunset Orange a Nightshade Purple sú vyhotovené v odtieňoch čiernej. Všetky štyri novinky zachovávajú vlastnosti pôvodného modelu a naďalej využívajú maximálnu úsporu miesta a vytvárajú skriňu s výnimočnou kompatibilitou vzhľadom k jej veľkosti. Každý z prvkov je s rozvahou umiestnený v priestore s celkovým objemom 18 litrov tak, aby bola podporená kompatibilita, účinnosť chladenia a jednoduchá montáž.

Nové farebné varianty sú k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 109,99 EUR.

TP-Link Deco X20-DSL a X20-4G



TP-Link predstavuje dva nové mesh systémy z radu Deco, ktoré zaistujú spoľahlivé pokrytie Wi-Fi signálom po celom dome alebo firme.

Routery Deco X20-DSL a Deco X20-4G sú ideálnym riešením pre všetkých, ktorí nechcú robiť kompromisy v kvalite bezdrôtového pripojenia a využijú ideálnu kombináciu Wi-Fi 6 routera, Mesh systému a VDSL modemu alebo LTE modemu. Jednotky Deco tiež chránia vaše súkromie pred kybernetickými hrozbami alebo dokážu blokovat' nevhodný obsah, k čomu slúži prémiové zabezpečenie TP-Link HomeShield.

Ich prednosťou je jednoduchosť, variabilita a možnosť rozšírenia o ďalšie jednotky, ktorými je možné ďalej rozširovať signál.

Creative Outlier Air V3



Creative Technology oznámilo vydanie Creative Outlier Air V3, najnovšieho prírastku do svojej najpredávanejšej skutočne bezdrôtovej série do uší.

Tieto potu odolné štipule do uší, ktoré majú uhladenejší a lepšie padnúci tvar, sú ľahšie a napriek tomu obsahujú vylepšenia oproti svojmu predchodcovi - lepšiu kvalitu zvuku a životnosť batérie (10 hodín na jedno nabitie a celkom 40 hodín), reguláciu okolitého hluku, pripojenie Bluetooth 5.2, štyri mikrofóny a bezdrôtové nabíjanie. Outlier Air V3 prichádzajú predovšetkým s novou aplikáciou Creative, ktorá ponúka vysokú úroveň personalizácie.

Creative Outlier Air V3 sa uvádza na trh za propagačnú cenu 59,99 EUR.

Trust GXT 259 Rudox



Trust pre náročných zákazníkov uviedol na trh kvalitný kondenzátorový mikrofón Trust GXT 259 Rudox s reflexným filtrom pre vytvorenie príjemného zvuku bez odrazov. Kondenzátorový

mikrofón GXT 259 Rudox možno využiť v štúdiu aj exteriéri.

Má kardiodnú charakteristiku, veľmi kvalitný zvuk a jedinečnú konštrukciu s

molitanovým reflexným filtrom, ktorý zabráňuje odrazu zvuku v priestore a nechcenej ozvene. Zvuk tak zostane plný a čistý. Výhodou je tiež tzv. molitanový POP filter, ktorý zabráňuje atakom pri vyslovovaní výrazných hlások, ako sú B a P.

GXT 259 Rudox má frekvenčný rozsah od 18 do 21 000 Hz a k počítaču sa pripája 1,8 m dlhým USB káblom. Na tele mikrofónu sú voliče pre silu zvuku posiadaného do počítača (gain) a hlasitosť prísluchu slúchadiel, ktoré je možné zapojiť priamo do mikrofónu.

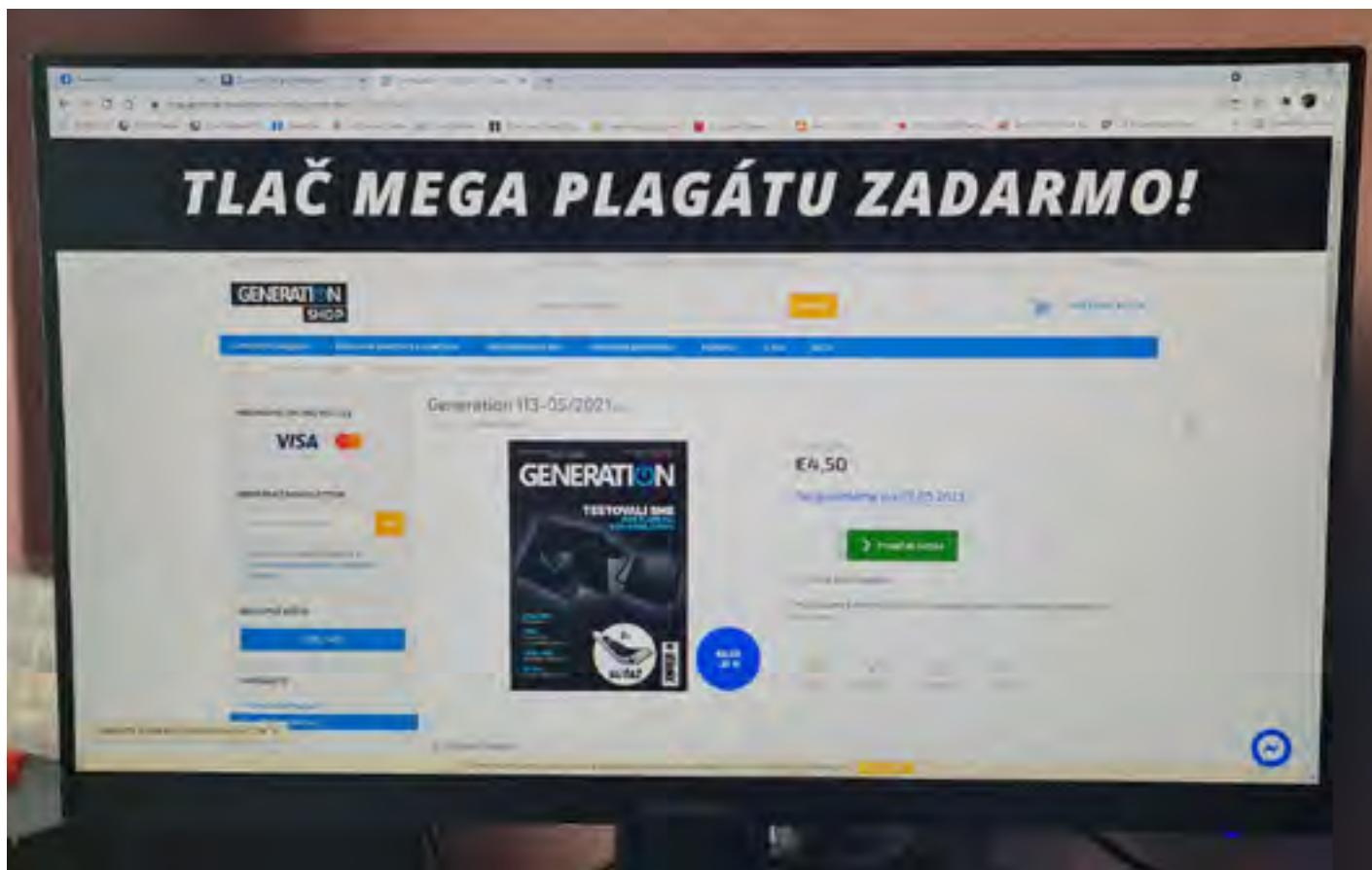
Pri nahrávaní má mikrofón aj cez USB pripojenie nulovú latenciu.

Na stôl sa s rozmermi 55 x 190 x 55 mm vojde ľahko a vďaka robustnému stojančeku a váhe 0,332 kg je pri domácom nahrávaní dokonale stabilný.

Na slovenskom trhu sa mikrofón Trust GXT 259 Rudox predáva exkluzívne na Alza.sk za 179 EUR.

ViewSonic XG2405

A ZASE TO KLIŠÉ OKOLO CIEN



Doba je jednoducho taká. Cena rozhoduje vždy tam, kde je zákazník nútený starať sa nielen o svoje, v úvodzovkách, sebecké potreby, ale aj o potreby rodinných príslušníkov, a preto je treba zostavovať rozpočet s istou rezervou schopnou pokryť akékoľvek problémy. Kupovať z tohto dôvodu herný monitor a vyhodiť zaň horibilnú sumu si dnes nemôže dovoliť úplne každý, a tak verím, že doceníte aj našu snahu poradiť vám v tomto ohľade to najlepšie, v čo najnižších cenových hladinách. V duchu tohto konštatovania vás dnes môžem, takzvané, prepašovať do sekcie hernej zobrazovacej techniky, čo hrá limbo s dvesto eurovou hranicou a darí sa jej tú pomyselnú tyč nezhradiť.

Známa taiwanská spoločnosť ViewSonic, vďaka ktorej som ja osobne mal možnosť postaviť si na stôl viac monitorov než šálou s kávou, sa už dlhý čas snaží

prinášať ideálny pomer medzi cenou a výkonom. V prípade herného náradia a špeciálne práve monitorov, keďže týmto smerom sa uberá celá filozofia danej značky, tak svojim zákazníkom núkajú kvalitné obrazovky za rozumné ceny.

Presne do tejto kategórie spadá aj model XG2405, čo je fakticky dvadsaťštyri palcový monitor s IPS panelom a dnes stále často využívaným Full HD rozlíšením – myslené v pomere k veľkosti uhlopriečky. Možno to z mojej strany bude znieť jemne alibisticky, keďže som sám v oblasti hier zástanca nutného prechodu na 4K, ale na základe súčasných štandardov je nemožné dodržať nízke náklady pri integrácii QHD či dokonca práve 4K panelu. Navyše, pri daných rozmeroch, je 1080p stále dostatočným údajom, hlavne ak je monitor schopný naplniť kolónku 144 Hz, čo práve táto mnou testovaná vzorka rozhodne dokáže.

Hustota pixelov 93 PPI

Štandardne môžeme ten pomyselný hrot od nabrúsenej ceruzky zaraziť prednostne pod sekciu dizajnu. Pri danej a rozhodne viac než len prijateľnej cenovke dostanete v tomto ohľade priam nadštandard. Monitor prichádza ako takmer hotový produkt a jeho zloženie je otázkou jednoduchého spojenia dvoch kusov, čiže panelu a ergonomického stojana. Práve stojan je na celej tej veci najväčším prekvapením, keďže jeho variabilita v zmysle nastavení mieri až za hranicu danej cenovej relácie. Stojan je schopný vytiahnuť obrazovku do výšky 15,2 cm a jeho otočná základňa vám umožní viac než dostatočný bočný náklon v uhle 90 stupňov a rovnako tak aj horizontálny náklon do 20 stupňov. Jediné, čo tu trochu chýba, je možnosť otočiť celú obrazovku vertikálne, čiže na takzvaný biznis štýl, čo však u herného náradia asi



nie je práve nejakou prioritou. Tou je v tomto prípade napríklad možnosť úchopu za predpripravený výrez v hornej časti stojanu a rovnako tak praktický a pekne skrytý háčik na headset. Ak by som preto mal hodnotiť samotný dizajn nejakým separátnym číslom, tak tu je XG2405 doslova kilometre nad konkurenciou, samozrejme, v danej cene. Treba si uvedomiť skutočnosť, že ovela drahšie produkty z rovnakej kategórie herných monitorov nedokážu po stránke funkčného dizajnu naplniť ani polovicu toho, čo práve dokázal tento výrobok od ViewSonic, a preto si myslím, že to stojí za vašu pozornosť.

Aby som zachoval kompletnú rovinu faktov okolo možnosti pripojenia, tak okrem dvoch HDMI portov (1.4) je vám k ruke aj dnes nesmierne dôležitý DisplayPort (1.2) a klasický audio vstup. Samotný monitor disponuje dvojicou reproduktorov s výkonom 2W, ktoré sú samozrejme skôr núteným doplnkom v prípade, ak si potrebujete rýchlo vstrebať nejaký audiomateriál a práve máte uši odtlačené od nie práve dokonalého headsetu. Je však príjemné vedieť, že aký taký zvuk tu v zálohe je a je možné ho využiť. Často využívať budete, za predpokladu ak si samozrejme tento produkt zadovážite, aj päťicu fyzických tlačidiel na zadnej strane



zariadenia. OSD je celkovo prehľadné a dá sa v ňom zorientovať pomerne rýchlo. Panel je certifikovaný na AMD FreeSync, avšak rovnako ho môžete pokojne prepojiť s NVIDIA G-Sync, aj keď v tomto smere nemá takzvané podchytenú licenciu. Všetko však funguje bez problémov, a to v oboch variantoch, aj keď je treba vedieť pri akom prepojení.

Dominantnou vecou totižto ostáva logicky vysoká obnovovacia frekvencia, ktorá pracuje v rozsahu od 48 Hz až po 144 Hz a práve najvyššiu hranicu dokážete využiť pri AMD karte s prepojením cez HDMI aj DisplayPort, avšak u NVIDIA už len cez DP.

Odozva 1ms

Monitor vám príde vo viac ako slušnej kalibrácii priamo z továrne. Farby sa preto tvária už pri prvom spustení prirodzene a nesú si v sebe istý nádych reality. Čo sa týka herných režimov, tak tu samozrejme nechýba klasické trio; FPS, RTS a MOBA – čo je ale od herného náradia asi očakávané, nech má cenovku akúkoľvek. Zo samotného IPS panelu som mal v tomto prevedení príjemný pocit, nech už išlo o hranie na PC alebo konzole a rovnako tak kladne by som sa mohol vyjadriť v súvislosti s klasickou kancelárskou prácou.

Rýchla odozva má za následok úžasnú plynulosť objektov v pohybe, čo človek najlepšie pocíti v momente, keď na jednom stole zdieľa prepojenie s počítačom cez dva monitory – jeden s poriadnou odozvou a jeden v tomto smere o dosť horší. Vtedy stačí len sledovať plynulosť pohybu pri kurzore myši a hneď je vám jasné, odkiaľ fúka kvalita a čo je vhodné viac na hranie, a čo na prezeranie webových stránok. U tohto modelu je toho ovela viac, čo stojí za obdivovanie, vynechal som napríklad

ešte široké pozorovacie uhly a viac ako dobrú hustotu pixelov, avšak niekomu môže prekážať napríklad základný kontrastný pomer 1000:1 a rovnako tak aj vyobrazenie čiernej farby. Čo mne osobne trochu vadilo, respektíve som z neustáleho testu rôznych notebookov zvyknutý na vyššiu svietivosť, bol jas na úrovni 250 nits. Za predpokladu, že máte v izbe, alebo kdekoľvek daný monitor používate, dobre odfiltrované ostré slnko, je však tento atribút z mojej strany skôr prehnaným pátraním po minimálne dôležitých veciach.

ViewSonic XG2405 je vo finále viac než len obstojným výrobkom s výbornou cenovkou. Za dvesto eur dostanete perfektnú zobrazovaciu techniku na hranie, ale aj prácu, ktorá vás poteší vysokým výkonom a verne podanými farbami. Čerešničkou na tej pomyslenej torte ostáva variabilita použitia stojanu, ako aj licencovaná podpora FreeSync. Tomu, kto momentálne hľadá herný monitor a chce svoju investíciu do neho zúročiť v čo najvyššom rozsahu, môžem vyššie hodnotený hardvér odporučiť všetkými desiatimi.

Verdikt

Viac než len rozumná voľba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 144Hz, 1ms	- Reprodukory
+ Oblasť	
+ Variabilita stojanu	
+ FreeSync	
+ Cena	

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkPad X1

KONVERTIBILNÝ TITÁN



Spoločnosť Lenovo opäť rozširuje svoj rad konvertibilných „notebookov do ruky“, ako to ja rád volám, ktoré sa právom môžu honosiť istým statusom exkluzivity. Či už použijeme prívlastky s odkazom na vzácne kovy, alebo upriamime pozornosť na výkon, v oboch prípadoch musí zákazník siahnuť hlboko do vrecka, aby si tieto zdanlivo len koncepčné vízie pretavené do reálneho výrobku mohol vôbec dovoliť. Inak tomu nebude ani pri našom ďalšom teste radu ThinkPad, ktorý po novom dokázal vstrebávať samotný titán. Tento exkluzívny, ľahký a pevný kov sa aj po boku ďalších materiálov stal súčasťou prvkov, z ktorých bol laptop ThinkPad X1 Titanium Yoga Gen 1 zostrojený. Výsledkom je nielen už avizovaná vysoká cena, ale aj ohromujúca výška na hranici jedenástich milimetrov. Ako som už vyššie spomínal hardvér vhodný do ruky, tak práve tento notebook si vďaka svojej celkovej hmotnosti a rozmerom doista zaslúži v danej

charakteristike búchať šampanské z vrchného miesta a smiať sa zo smútiacej konkurencie. Podme sa však pozrieť hlbšie na kvality tejto čerešničky na torte od spoločnosti Lenovo, ktorú si môžete zadovážiť za sumu okolo tritisíc eur.

Aj keď neviem, kde presne a v akom množstve sa nachádza onen glorifikovaný titán, na základe jemného rozdielu v lesklosti celého šasi, kde vrchné veko žiari ako naleštené gule na petang a zvyšok sa s patinou v oku krčí niekde v úzadí, si dovoľm predpokladať, že onen titán bol situovaný práve do onoho veka. Aj napriek tomu nie je možné, aby ste ho odklopili len pomocou jedného prsta, ostatne celý prenosný počítač váži len 1,18 kg, a to je naozaj extrém v každom ohľade. Čo sa týka rozmerov, ide o 13,5-palcový model s dotykovým IPS panelom a možnosťou plného preklopenia na štýl tabletu, čo sa aj vďaka deklarovanej

hmotnosti dá rozhodne zadefinovať ako skutočný 2 v 1 produkt bez výraznejších kompromisov. Zariadenie krásne padne do ruky a pokojne by ho mohlo celý deň nosiť aj malé dieťa bez toho, aby mu to spôsobovalo akúkoľvek fyzickú bolesť. Nová verzia X1 je aj vďaka celkovému dizajnu produkt vhodný práve na prenos a prácu v teréne, ako je však na tom výkon?

V Lenove do jeho útrobov museli integrovať upravené chladenie, respektíve Tiger Lake čip jedenástej generácie, a samozrejme sa myslelo aj na dostatočnú virtuálnu konektivitu. Nazrime však teraz spoločne do pomerne skromného obsahu balenia.

Je tam, nie je tam...

Som hold asi stará škola a doteraz sa nedokážem zmieriť so skutočnosťou, že keď už ukrojím z rodinného alebo firemného konta takú výraznú sumu,



jedna disponuje Wi-Fi konektivitou a naopak, druhá vám umožňuje aktiváciu LTE/5G – tu bude možno zakopaný pes, pokiaľ ide o to (ne)pribalené pero. Po otvorení balenia si okamžite všimnete pomer strán 3:2, ktorý vo výsledku robí tvar celého notebooku jemne neštandardným. V hornej časti rámu obrazovky sa skrýva HD kamera s možnosťou snímania tváre a rovnako s detekciou priblíženia. Páči sa mi, ako je kamera skrytá za čierny odtieň rámiku a verím, že mnohých z vás určite poteší aj manuálne ovládaný kryt jej deaktivácie. Čo sa mi však už vôbec nepáči, je rozlíšenie kamery na úrovni 720p, čo ju degraduje na podpriemer.

Lenovo myslelo na bezpečnosť viac než býva zvykom, a tak okrem už spomínanej kamery vsadenej vedľa infračerveného snímača ponúka aj malú čítačku odtlačkov

akou sú vyššie uvedené tri tisícky eur, nedostane sa mi za to adekvátnych bonusov. Dokonca ani to balenie nevykazuje akýkoľvek náznak faktu, že si domov či do práce nesiete vysoko exkluzívny laptop obsahujúci značku Ti. V strohom papierovom obale nájdete klasickú dokumentáciu (ani len tá nálepka na zakrytie škrabancov z parkoviska tam nie je), notebook a batériu s výkonom 65 W vrátane USB-C koncovky.

A zatiaľ čo nadávate ako taký pohan, uvedomíte si, že konvertibilný notebook má predsa dotykový panel, a preto by sa patrilo k tomu celému pribaliť aj patrične schopné dotykové pero. V balení som ho ale hľadal márne. Podľa mojich informácií sú na trhu verzie obsahujúce aj Lenovo Precision Pen, avšak mnou testovaná vzorka ho nemala, čo považujem za chybu, a ak budete mať v prípade kúpy tohto laptopu viac štastia, pošlite mi potom tú nálepku, pero nepotrebujem. Nechajme teraz môj



trápný humor bokom a pod'me ďalej. Celé šasi je vyrobené zo zmesi titánu, karbónu a horčíka. To ho robí extrémne pevným a zároveň ľahkým kusom hardvéru. V predaji sú dve verzie zariadenia, pričom

prstov umiestnenú v pravom hornom rohu. Jej funkčnosť, rovnako ako aj funkčnosť detekcie tváre, by sa dala označiť za dobré, a tak v tomto prípade nemám výrobku až tak čo vyčítať. Po stranách nízko profilovej klávesnice sa nachádza duo 2 W reproduktorov s certifikáciou Dolby Atmos, ktoré vám uspokojivo poslúžia počas obednej pauzy alebo rýchlej video prezentácie niekde vo výťahu cestou na míting. To podstatné však treba spomenúť pri reproduktoroch.

Na ľavej strane nájdete malinký spínač pre zapnutie a vypnutie, ako aj audio vstup pre headset, avšak na tej pravej len duo Thunderbolt 4 konektorov – ten, kto si zakúpi verziu so slotom na SIM karty, dostane ako bonus ešte o jeden vstup navyše. V tomto prípade sa celkové proporcie extrémne tenkého zariadenia podpísali na fyzickej konektivitě viac, než ste možno z bežnej praxe zvyknutí, a je nutné vás o tom patrične informovať. Počas testu klávesnice doplnenej o



dostatočne veľký touchpad som bol s výsledkom citlivosti spínačov viac-menej spokojný. Je prekvapivé, s akým zdvihom sa tu pracuje. Očakával som oveľa nižší profil klávesov, a za dobré považujem aj skutočnosť, že materiál okolo klávesov nie je náchylný na zber odtlačkov a mastných flakov (tu ten kov jednoducho vie, čo robí).

16 GB RAM

A ako je na tom IPS panel? Vďaka pomeru strán 3:2 ponúka rozlíšenie 2256 x 1504p (v predaji sú verzie aj s Full HD a 4K panelmi), čo je pri danej veľkosti dostačujúce. Ani pri bližšom skúmaní nemá vaše oko tendenciu hľadať nepríjemné medzery medzi jednotlivými pixelmi a na panel sa vám pozerá príjemne aj v exteriéri (svietivosť dosahuje slušnú priemernú úroveň cca 450 nitov – záleží na tom, v akých bodoch obrazovky meriate). Panel ponúka 99 % sRGB, čím sa predurčuje na prácu s fotografiou alebo video materiálom. Vďaka už uvádzanému pomeru strán ste navyše schopní si na obrazovke nechať visieť oveľa viac informácií, a to nás obľúkom zase vracia ku klasickému kancelárskemu využitiu.

Chcem však dodať, že aj keď je možné tento laptop zapriať do rôznych sfér využitia, neočakávajte, že bude vo všetkých excelovať ako iné výrobky špeciálne vytvorené pre kreatívnych ľudí. Pomocou aplikácie Commercial Vantage môžete nastavovať rôzne softvérové funkcie zariadenia, kam spadá aj už spomínaná detekcia pohybu. O čo konkrétne ide? Lenovo ThinkPad X1 je schopný v reálnom čase monitorovať vašu prítomnosť a akonáhle sa od neho vzdialite, dokáže sa uzamknúť tak, aby ste náhodou



neprišli o svoje cenné dáta. Rovnako tak je schopný sa pri vašom návrate zase odomknúť, ako keby vás doslova cítil. Veľmi praktický a funkčný pomocník. V spomínanej aplikácii si môžete ale nastavovať aj mnohé iné funkcie, ako napríklad kvalitu zvuku, funkčnosť batérie, klávesové skratky, kameru, a tak ďalej.

Z textu vyššie ste jasne pochopili, že táto titánom korunovaná a konvertibilná novinka od spoločnosti Lenovo je rozmerovo kompaktná a vhodná na transport. Tenké šasi preto so sebou logicky prináša problém s chladením, ako aj s kapacitou akumulátora, čo v prvom prípade rieši zadná mriežka na odvod horúceho vzduchu a v druhom zase batéria s kapacitou 44,5 Wh. Bateria udrží notebook v chode pri strednej záťaž (sem spadá sledovanie videí a používanie viacerých programov súčasne), naopak, niečo málo cez sedem hodín. Nižšiu výdrž

batérie v tomto prípade neberiem ako zásadný problém, pomocou USB-C si totižto akumulátor naplníte kdekoľvek sa len dá. Čo môže mnohým po čase liezť na nervy, je chladenie. Vetrák v snahe vytlačiť nánosy horkého vzduchu hučí bez prestávky a sotva ho dokážete odignorovať. Ako ďalší problém vnímam z mojej strany celú tú snahu o prémiový pocit z použitia drahého kovu. Mat' sčasti titánové šasi je isto vec, ktorá zaväži pri bežnej konverzácii niekde v kaviarni, ale ešte než padne pena na vašom tekvicovom bio latte, čo prešlo tráviacim traktom opice, každý okolo zabudne, čo ste to vlastne vraveli. Za jasné prednosti však považujem výborný výkon vďaka kombinácii i7 a Intel Iris Xe Graphics, ktorý vám umožní vykonávať aj náročné operácie a kontrolovať ich pomocou dobre fungujúceho dotykového panelu s úžasným farebným pokrytím. Toto zariadenie, nech už si ho nakonfigurujete akokoľvek, je určené výhradne do rúk milovníkov exkluzívnych kúskov, a preto v danom prípade cena až tak nerozhoduje. Nemusím vám však asi prízvukovať, že v inej kategórii notebookov by ste s daným rozpočtom dostali oveľa viac.

Verdikt

Exkluzívny kus laptopu, s ktorým sa budete chcieť pochváliť.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	3 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Displej	- Konektivita
+ Dizajn	- Obsah balenia
+ Použité materiály	- Kamera
+ Klávesnica	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

Panasonic RZ-B100W

CENA ROZHODUJE



Kol'kokrát som už pri skladbe textu na test o hardvéri musel prihliadať na nízku cenovú reláciu, len aby sa tým ospravedlnil ten zástup nedostatkov? Nebudeme si klamať, bolo to veľakrát a nie vždy som mal chuť vyzdvihovať výrobok len preto, že mi to daný distribútor v mailovej komunikácii naznačoval – len tak medzi riadkami. O to viac som radšej, keď mi na stole pristane už navonok komplexný produkt, aký vo finále nechce žiadneho konzumenta oškľbať o jeho financie. Niečo také sa udialo aj aktuálne po tom, čo som rozbalil nový príspevok firmy Panasonic do ich radu True Wireless slúchadiel.

Bezdrôtové slúchadlá s mikrofónom, ktoré si jednoducho zavesíte do uší a idete si napríklad zabehať, sú často terčom rôznej kritiky. V prípade už spomínanej ceny sa však Panasonic v tomto snažil zapáčiť čo najširšej mase a preto modelu RZ-B100W

pripol cenovku na hranici sedemdesiat eur. Konceptne sa rozprávame o slúchadlách, ktoré si používateľ nezasúva priamo do ušného kanáliku, čím sa automaticky neizoluje od okolitých ruchov. Tento prvok nemusí každému sedieť, ale existuje sorta ľudí, ktorým práve akési hermetické štupl'ovanie uší vyložene prekáža a preto volia onen systém polozenia.

Nepohodlie sa, pochopiteľne, odbúra, je tu však zase ďalšia potenciálna prekážka, keďže nie každý tvar uší je ideálny a kompatibilný s niečím takýmto. Predtým, než si zakúpite podobný hardvér, odporúčam vám ho najprv vyskúšať niekde v predajni, aby ste zbytočne nemuseli prejsť nie vždy dobre riešeným reklamačným procesom. Ďalšie negatíva sa spájajú napríklad aj so slabšou úrovňou počuteľných basov, ktorých celkový rozsah sotva doceníte bez priameho zasunutia. Tento neduh

však Panasonic vcelku slušne koriguje softvérovo pomocou pridania funkcie XBS Extra Bass – systém zvyšuje basy vždy, keď je to potrebné. Ako vidíte, všetko má svoje výhody, ale aj nevýhody. V tomto prípade tá prevaha môže rozhodovať viac než v inej koncepcii prenosných slúchadiel.

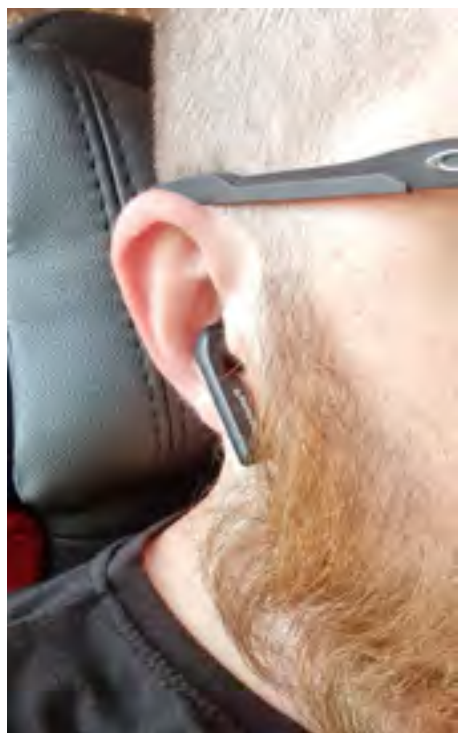
Čo je v balení?

V pomerne veľkej krabici na vás toho veľa nečaká. Keďže slúchadlá nepotrebujú žiadnu formu nastavcov, po rozbalení vám v ruke ostane samotné puzdro so vstavanou batériou, slúchadlá a dostatočne dlhý USB-C kábel s prechodom do klasického áčka. Nič viac tu očakávať nemusíte. V momente, keď si zavesíte obe slúchadlá do uší, pocítite príjemnú slobodu a komfort. Jedno slúchadlo váži sotva päť gramov a preto vás z neho nebude bolieť absolútne nič, nech už by

ste ho nosili hodinu alebo celý deň. Tvarom sa slúchadlá držia overeného konceptu predĺženej tyčinky, čo má, pochopiteľne, priamu nadväznosť na integrovanú batériu. Puzdro váži sotva štyridsať gramov a je spracované do podoby výklopnej krabičky s integrovaným LED svetlom na prednej strane a samostatným párovacím tlačidlom. Produkt som, samozrejme, musel a chcel otestovať pri rôznych situáciách.

Počas rýchleho behu (potreboval som na záchod po mexickom obede), ako aj pri pokojnej prechádzke (vyšiel Zaklínač GO pre telefóny a preto je nutné sa konečne zase začať prechádzať ulicami), pričom v oboch prípadoch sa slúchadlá nesnažili vyskočiť z mojich uší. Dôvodom je ich celkový tvar vhodný aj pri nosení čiapky, čo oceníte v chladnejšom období. Tu však musím jemne skritizovať citlivosť dotykového tlačidla priamo na tele slúchadiel (na stíšenie, zastavenie, posunutie skladby alebo prijatie hovoru). Ak si dáte tesnejšiu čiapku v úrovni, kde jej lem tlačí na slúchadlá, môže sa vám pri pohybe stať, že si nechtiac zastavíte práve bežiacu pesničku – toto sa však dá vyriešiť posunutím prikrývky hlavy.

Konštruktéri Panasonicu aj napriek nižšej cenovej relácii zvládli dosiahnuť odolnosti IPX4, čo je stupeň krytia schopný prežiť striekajúcu vodu zo všetkých uhlov a súčasne aj nános prachu. Slúchadlá si preto môžete bez starosti zobrať aj von v prípade, ak by mal hroziť dážď a pri behu sa súčasne nemusíte báť, že by menšia úroveň potu prenikla do plastového šasi a poškodila výrobok. Ako je na tom ostro sledovaná výdrž batérie? Jeden z viac



ako dôležitých aspektov, na ktorý by ste pri výbere bezdrôtových slúchadiel mali nahliadať, tu obstál na výbornú. V tele tenkých tyčínok sa totiž nachádzajú batérie s kapacitou 40mAh, čím vám sami o sebe ponúknu výdrž na úrovni štyroch hodín.

Samotná dokovacia stanica, ktorá je súčasne ochranným obalom pri transporte, je schopná slúchadlá nabiť celkovo viac než tri razy po sebe, čím sa dostaneme na zhruba šesťnásť hodín. Mimochodom, páčila sa mi svetelná signalizácia priebehu dobíjania pomocou malého kruhu v strede doku.

Bluetooth 5.0

Obsluha je pomerne jednoduchá. V momente, keď vyberiete čo i len jedno slúchadlo z puzdra, automaticky sa spáruje s telefónom či iným zariadením (pozor, nie je možné párovať s viacerými zdrojmi). Slúchadlo je schopné hrať aj v Mono režime, čiže ak by ste si chceli len zatelefonovať a jedno ucho nechať voľné, aj toto vám RZ-B100W umožní, pretože mikrofón je na oboch stranách. Dosah signálu je závislý od prostredia, v akom produkt chcete používať, pričom v otvorenom priestranstve sa signál preruší cca po 25 metroch a v interiéri bude všetko záležať na počte stien okolo vás. O možnosti interakcie pomocou dotyku som písal už vyššie, v každom prípade táto funkcia vám ponúka všetko podstatné od regulovania skladieb až po obsluhu hovorov.

Na samotný záver recenzie som si nechal aspekt, bez ktorého by sa podstata slúchadiel sotva dokázala naplniť. Zvuk je v tomto prípade reprodukován pomocou 13 milimetrov dlhých meničov s podporou už spomínanej funkcie XBS, ktorá sama o sebe zvláda dotankovať basy tam, kde je to nutné. Práve táto linka je veľkou prednosťou slúchadiel samotných, čo by ste od ich konštrukčnej koncepcie možno

neočakávali. Celková kvalita prezentovanej hudby však stojí a padá na úrovni hlasitosti, s akou si ju budete púšťať. Pri maximálnej hranici totiž potláčate strednú linku na úkor basov a preto je nutné buď sa oprieť o nastavenia viac, než je bežné, alebo znížiť hlasitosť. Nech už som skúšal akýkoľvek hudobný štýl, vo väčšine prípadov som bol s prezentáciou slúchadiel viac ako spokojný, hoci výšky sa tu tlačia do úzadia.

Konštrukcia slúchadiel vás jednoducho nepustí do nejakých intenzívnejších prednesov, ale svoj účel splnia – kto chce priblíženie ku koncertnej sále, musí siahnúť po uzatvorených mušliach.

Vhodné na telefonovanie

Panasonic s týmto výrobkom cieľi na nenáročného konzumenta, ktorý sa chce konečne zbaviť káblov a užívať si pohodlné počúvanie svojej obľúbenej hudby tam, kde to bežne nerobí. Prezentácia zvuku, ako aj možnosť vybavovania telefonických hovorov, to všetko ide ruka v ruku s pohodlím pri nosení a výbornou cenovkou.

Verdikt

Pre každého, kto si nerád strká slúchadlá až do mozgu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Panasonic	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pohodlie	- Chýba ochrana pri nechcenom dotyku
+ Basy	
+ Batéria	
+ Cena	
+ Zvuk	

HODNOTENIE:



TCL 20SE

OBRIA VÝDRŽ PRI CENOVEJ DOSTUPNOSTI



Značku TCL možno nie je pre veľkú časť slovenskej populácie známa, to však neznamená, že by šlo o nejakú novú alebo neskúsenú spoločnosť.

Na zahraničných trhoch (hlavne vo svojej čínskej domovine) operuje spoločnosť TCL Technology už 40 rokov.

Skúseností by mali mať naozaj na rozdávanie, takže som sa len rád pustil do overovania, či s ich cenovo dostupným smartfónom TCL 20 SE zúročili, čo sa dalo, alebo padli do pasce priveľkých kompromisov len preto, aby znížili cenovku pod súčasných 150 eur.

TCL 20 SE patrí medzi tie cenovo najdostupnejšie smartfóny na slovenskom trhu. Respektíve, aspoň parametrami sa zaradil medzi tie, o ktorých sa aj oplatí hovoriť, pretože je, samozrejme, možné kúpiť aj smartfón

pod 100 eur, no o rok už na ňom bude sekáť aj tetris.

Obal a jeho obsah

Smartfón dorazil v bielej, kompaktnej krabičke s čistým, hoci nie príliš moderným dizajnom. Vnútri sa ukrýva nielen samotný smartfón, ale aj všetky potrebné doplnky ako USB-C – USB kábel, nabíjačka, mäkký plastový obal, nástroj na vyňatie SIM držiaka a zopár brožúrok. Pribalený obal poteší, rovnako ako USB-C konektor, ktorý síce na smartfónoch pribudol už pred niekoľkými rokmi, no pri cenovo dostupnejších kúskoch ešte stále trpnem, či neskrývajú MicroUSB.

Prvé dojmy a spracovanie

TCL 20 SE na prvý pohľad vyzerá mierne nadpriemerne. Je to vďaka svojmu

farebnému prevedeniu, no je len logické, že pri výrobe jeho tela boli použité plasty a lacnejšie materiály. Rozmermi 20 SE poteší hlavne milovníkov väčších obrazoviek a majiteľov väčších rúk, čo mne osobne úplne vyhovovalo. Viem si ale predstaviť, že používatelia s krátkymi prstami by často museli využívať obe ruky na plnohodnotnú obsluhu. Pocitu kvality pridáva mierne väčšia hmotnosť zariadenia spôsobená nielen väčším displejom, ale sčasti aj veľkou batériou. Čítačka odtlačkov prstov sa nachádza na zadnej strane, čo opäť nahrá dlhším prstom, no jej umiestnenie je logické a nemal by byť problém nájsť ju ani pri držaní dvoma rukami.

Telo, komponenty a výkon

TCL 20 SE ponúka 6,8-palcový IPS LCD displej s výrezom na selfie kameru,



ktorý má rozlíšenie 1640 x 720 pixelov, tiež označované ako HD+. Displej nie je v ničom prevratný, ale ani ničím nesklame. Ponúka pekné farebné prevedenie, použiteľné pozorovacie uhly, a dá sa naňho spoliehať aj vonku za slnečného počasia. Trošku horšie je na tom reproduktor ukrytý v spodnej časti. O ňom sa dá povedať, že síce reprodukuje zvuky zo zariadenia, ale nič viac. Výkon modelu 20 SE je na dnešnú dobu postačujúci – osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 460 postavený na 11 nm architektúre v spojení s grafickým čipom Kryo 240 a 4 GB RAM zvládne menej náročné hry, a mal by si poradiť aj s ľahším multitaskingom, pričom nevybije 5000 mAh batériu tak rýchlo, ako výkonnejšie kusy. Poháňaný je operačným systémom Android 11, čo je pre trh s cenovo dostupnými kúskami nadmieru potešiteľné, no zamrzí absencia rýchleho nabíjania či NFC, ktoré je v dnešnej dobe využívané čoraz častejšie.

Fotoaparát(y)

Teoreticky ponúka tento smartfón až 5 objektívov, jeden predný (13 mp) a štvoricu zadných snímačov (48 MP, 5 MP, 2 MP, 2 MP), no napriek vyššiemu počtu objektívov žiadne zábraky neočakávajte. Na pekné fotky treba dobré svetlo, vďaka ktorému hlavný snímač dokáže zachytiť ostré, hoci niekedy príliš farebne sýte fotky. Aj širokouhlý snímač dokáže urobiť dobrý záber, ale pri ňom sú ideálne podmienky ešte dôležitejšie. Ostatné dva zadné objektívy, 2 MP

macro a 2 MP snímač hĺbký sú podľa môjho názoru na smartfóne len preto, aby mohla spoločnosť avizovať „AŽ“ 4 objektívy. Pri reálnom používaní som ich výhody nanešťastie neobjavil.

Zhrnutie

Suma pod 150 eur je akosi hranicou, pri ktorej sa cenovo dostupné smartfóny začínajú stávať aj použiteľnými. TCL Technology sa to s modelom 20 SE podarilo dokázať, keď do jeho tela zabudovali takmer všetko, čo by mohol používateľ od moderného smartfónu očakávať. Mrzí len absencia NFC, mierne horší reproduktor a kvalita fotiek, ktoré zachytia momentku, ale väčšieho nadšenia fotografie sklamú.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL Technology	145 €

PLUSY A MÍNUSY:

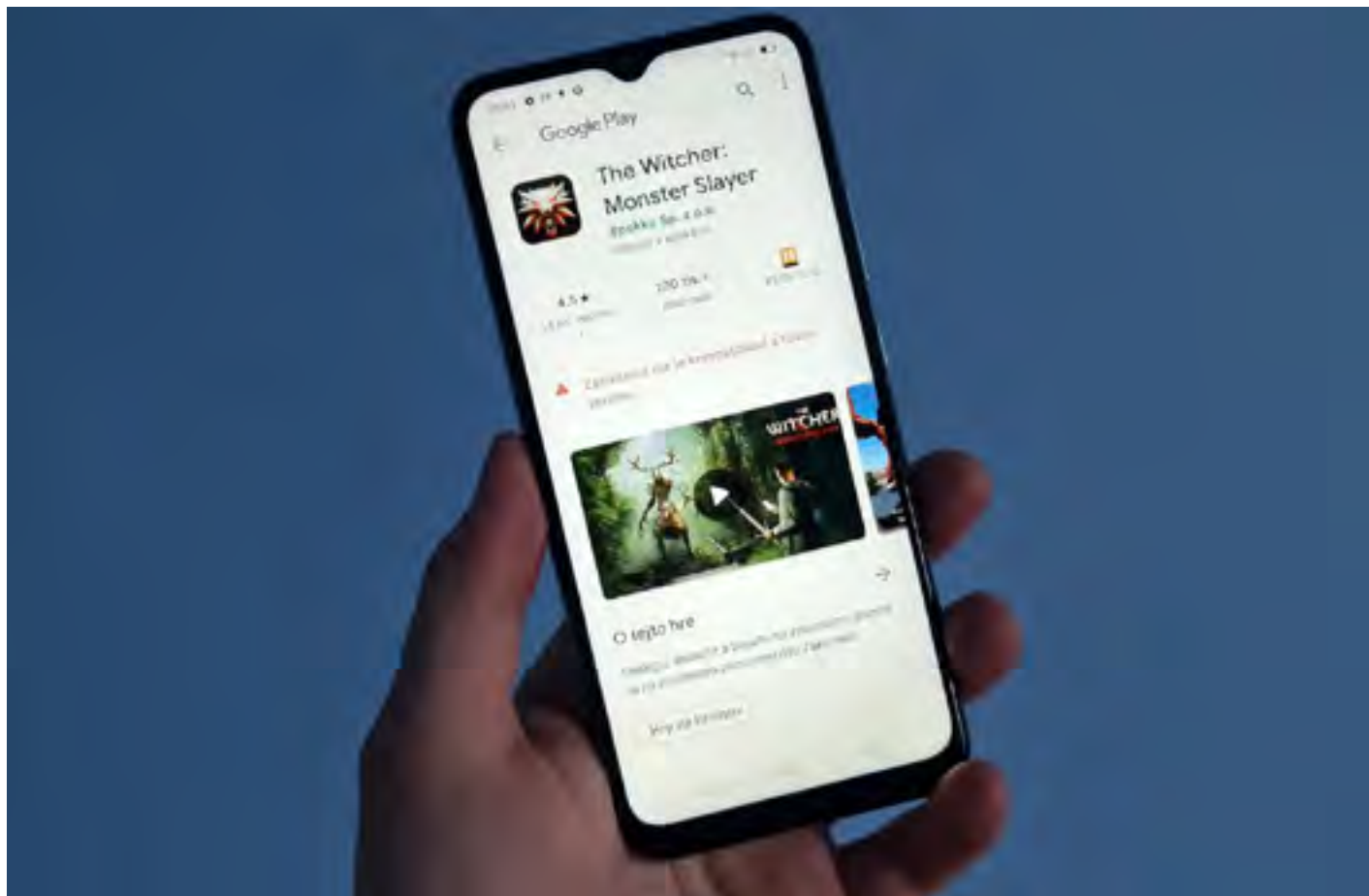
+ Dlhá výdrž batérie	- Podpriemerný reproduktor
+ 4 GB RAM	- Absencia NFC
+ Veľký displej	- Nevýnimočné fotoaparáty
+ Skvelý pomer ceny/výkonu	

HODNOTENIE:



Realme Narzo 30A

HERNÝ MOBIL ZA STOVKU?



Čínska značka Realme sa na našom trhu snaží už dlhodobo etablovať ako cenovo dostupný zdroj v rámci mobilných zariadení, kde dominujú predovšetkým telefóny a k nim pripojené príslušenstvo. Nedávno – môžeme pokojne hovoriť o nečakanom prekvapení – takto rozšírila svoje portfólio o úplne nový rad mobilov s názvom Narzo, a to vo verzii 30A. Prvé, čo vás pri pohľade na špecifikácie tohto prístroja zaujme, je naozaj veľká kapacita akumulátora aj slušného procesora, čo ide ruka v ruku s finálnou cenovkou. Realme Narzo 30A vás totiž môže stáť len niečo málo cez sto eur a takto prívetivá cenovka v sebe, pochopiteľne, skrýva veľa otáznikov, na ktoré si teraz dáme súhrnnú odpoveď. Je dnes vôbec možné vyrobiť solídny mobilný telefón, ktorý pokryje základné požiadavky súčasných spotrebiteľov, ohodnotiť ho danou sumou a ešte na tom aj niečo zarobiť?

Kódové označenie 30A je premiéra radu Narzo a hoci to bude pri toľko spomínanej sume znieť trochu vtipne, súčasne jeho vlajkovou loďou. Pozrime sa teraz na samotné balenie, ktoré by sa dalo označiť za uspokojivé. Okrem hlavného zariadenia vám v rukách pristane nabíjací adaptér (18W) s kabeľáťou v podobe USB-C a spinky na vysunutie prístupu pre SIM kartu.

Nič viac neočakávajte. Po dizajnovnej a konštrukčnej stránke sa daný hardvér dá už pri prvom dotyku zaradiť pod tzv. low budget sekciu, ostatne ide o plne plastové šasi bez snahy o nejaké prekrytie či kamufláž. Napriek tomu telefón s váhou na hranici dvesto gramov padne príjemne do dlane a vďaka zadnej vrúbkovanej textúre vám tam vydrží aj pri spotenej pokožke. Na oko veľký prím tu hrá 6,5-palcový IPS panel s HD+ rozlíšením, ktorý by síce

mohol zvládnuť aj výraznejšie priblíženie k samotnému okraju šasi, ale nejde o niečo katastrofálne. Všetky tlačidlá sú potom integrované na pravej strane, kde môžete nájsť spínač na zamknutie zariadenia aj reguláciu zvuku, zo spodnej strany zas na vás nesmelo pozrie čítačka odtlačkov prstov (áno, aj mobil za stovku môže mať túto bezpečnostnú vymoženosť). K funkčnosti a spoľahlivosti samotnej čítačky nemám výraznejšie výhrady, avšak jej umiestnenie je zbytočne vysoko, čím telefón núti konzumenta natáľovať ukazovák do neprirodzenej pozície a celý proces odomkania dotykcom preto nie je tak efektívny.

3,5mm Jack poteší

Okrem konektora na pripojenie audio kábla musím rozhodne spomenúť možnosť

zasunutia až dvoch SIM kariet a dokonca aj jednej microSD karty – palec hore. Daná a výrazne nízka cenovka, s ktorou ide Narzo 30A na trh, ma nútiť skúsiť 'podrobiť' jeho telo trochu násilníckemu konaniu.

Zariadenie je však aj napriek použitým materiálom dostatočne tuhé a neohýba sa ani pri výraznejšom tlaku. Keďže celé šasi je z tvrdeného plastu, mobil znesie aj nejaký ten pád na tvrdšiu podlahu bez toho, aby sa pri špecifikáciách mohol pochváliť akoukoľvek vojenskou certifikáciou.

Pri recenzovaní som automaticky uvažoval, komu niečo takéto dať vlastne do rúk bez toho, aby som dostal kopanec do zadku a vyhovel aspoň jeho základným potrebám. Okamžite mi napadla moja malá dcérka, ktorá momentálne bojuje so svojím prvým prenosným telefónom staršieho dátumu výroby. V jej rukách by Narzo 30A našiel dozaista uplatnenie a aj po pádoch na zem by bol schopný ponúknuť to, čo od neho malé dieťa môže očakávať. Na pustenie videa z detského



spustenie bude zdať prostým úkonom, avšak v momente, keď by ste na tomto hardvéri chceli rozbehnúť niečo väčšie, dostanete úder rovno do slabín. V čase testu zhodou okolností pol'ský CD Projekt RED vydal mobilného Zaklínača na štýl Pokémon GO a ten Narzo 30A nebol schopný ani len stiahnuť – dôvodov je tu, samozrejme, hneď niekoľko. Takže áno, tento mobil pokryje aj herné nároky, ale s veľkou rezervou a pre konkrétnu skupinu nenáročných konzumentov.

Gorilla Glass 3

Sklo kryje panel s rozlíšením 1600 x 720 pixelov s výbornou svietivosťou 570 nitov.

YouTube stačí aj základné ozvučenie, čo testovaná vzorka dokázala zvládnuť (pre skúsené ucho je však dlhodobé používanie niečoho podobného skôr utrpením).

Výkon tu zabezpečuje prekvapivo zaujímavý procesor Helio G85 s operačnou pamäťou 3GB a rozbehne akúkoľvek arkádu určenú pre mladšie publikum, čo je rovnako veľké pozitívum. V tomto bode sa musím trochu vrátiť ešte na začiatok celej recenzie, kde zámerne spomínam niečo o hernom mobile za stovku. Aby ste tomu správne porozumeli, distribútor mi napísal, že Narzo 30A je vďaka procesoru vhodným prístrojom na hry, čo je čiastočne pravdou, avšak za pojmom hry sa skrýva veľa premenných. Je dozaista pravda, že dieťaťu, ktoré si do útrobov 32GB veľkého úložiska natiahne zástup nenáročného softvéru, sa ich





V boji proti ostrému slnku je preto tento panel schopný poskytnúť dostatočný prehľad, avšak pri podrobnom skúmaní sa na povrchu začnú vynárať indície vedúce k celkovej cene prístroja. Opäť ide o argument, ktorý by malé dieťa alebo nenáročný dôchodca sotva riešili.

Pre týchto potenciálnych zákazníkov tu mám výraznú výhodu v podobe veľkokapacitnej batérie. Vďaka 6000mAh akumulátoru vás mobil dokáže podržať viac než tri dni v kuse aj pri intenzívnom používaní. Už uvádzaný a v balení prítomný adaptér s výkonom 18W je schopný batériu naplniť z nuly na maximum za necelé tri hodiny, čo je rovnako dosť slušné. A ako je na tom často riešený

fotoaparát? V tomto bode sa už cena prejavila najvýraznejšie, ak dám bokom skutočnosť, že prístroj nemá NFC a zvláda len 4G, keďže na zadnej strane nájdete len duo snímačov. Ten hlavný má 13Mpx a sekundárny smiešnych 2Mpx (k čomu to je dobré, to sa ma nepýtajte, v každom prípade predná selfie kamera má 8Mpx).

Výsledná kvalita fotografií sa preto delí na snímky vyhotovené pri ideálnych svetelných podmienkach a na všetky ostatné pri zhoršenom svetle. V prvom bode môžeme hovoriť o priemere, ktorý je schopný uspokojiť len tých nenáročných, ak však padne šero, všetky rozmazané a nevýrazné obrázky poputujú do koša rýchlejšie než moja dcéra napočíta do

päť – po anglicky. Pri videu nechcem výrazne mrhať vašim časom, keďže, samozrejme, ponúka len Full HD pri tridsiatich snímkach za sekundu, čo definujem ako holý zadok bez nohavic.

Na samotný záver som si nechal najväčšiu prekážku, ktorú by ste pred prípadnou kúpou mali zvážiť. Systém pracuje na báze Androidu 10. Takéto niečo síce dieťa alebo babka s dedkom sotva budú riešiť, avšak vo finále ide o veľký problém hlavne z dlhodobého hľadiska. Ako vidíte, cez hodnotiace sito nakoniec prepadlo niekoľko argumentov, pretože by si model Narzo 30A mohol nájsť cestu do srdca špecifickej skupine používateľov, avšak rovnako nám na povrch tohto lacného koktailu vyplávalo niekoľko nepríjemných dôvodov, pretože ruky preč. Ja by som si, aj vo svetle konkurencie, radšej priplatil pár desiatok eur a siahol po inom zariadení, ale to už nechám, samozrejme, len a len na vás.

Verdikt

Produkt vhodný do rúk nenáročného a hlavne neskúseného zákazníka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Realme	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Starý Android
+ Batéria	- Fotoaparát
+ Procesor	- Pozícia snímaču
+ Dual SIM	odtlačkov

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus G14 – Alan Walker

KTO SA CHCE STAŤ HUDOBNÍKOM?



Sú to už viac než štyri mesiace, čo som vám prostredníctvom mojej tradične netradičnej recenzie na v tom čase nový prírastok do rodiny ROG radu Zephyrus ospevoval štrnásťpalcový notebook so skratkou G14. Svete čuduj sa, máme to celé na stole znova. Nie je to tak, že by nám ASUS do redakcie poslal doslova niečo, čo sme tu už raz mali, to, samozrejme, nie, tentokrát však prichádza na rad istou sortou konzumentov stále milovaná kooperácia medzi slávnymi osobnosťami mimo výplatnej pásky danej firmy a exkluzívnym hardvérom obaleným do kozmetických zmien. Hoci ja by som rád pred sebou videl skôr edíciu Christian „Flake“ Lorenz (to je ten vychudnutý pán zvärač z Rammsteinu), musel som sa nakoniec pri rozbal'ovaní dizajnovu repasovanej štrnástky herného náradia Zephyrus uspokojiť s hudobníkom menom Alan Walker – no homo. Asi sa teraz sám jemne zhodím, áno, tiahne mi pomaly, ale iste na štyridsiatku a populárnu elektronickú hudbu sledujem asi tak intenzívne ako rast susedových

paprik v záhone, avšak pred samotnou recenziou tejto limitovanej edície som vôbec netušil, kto ten Alan vlastne je. Prvé, čo sa mi v hlave asociovalo, ak dáme bokom môjho obl'úbeného Alana Aldu, je istý zosnulý herec z jednej nekonečnej telenovely o autíčkach, avšak až krátko pátranie v prostredí internetu ma konečne patrične uviedlo do obrazu. Pod'te sa preto na chvíľu pozrite! na zaujímavý nápad ohľadom prepojenia dvoch zdanlivo nesúvisiacich svetov, ktorých spoločným menovateľom ostáva vysoko kvalitný a hlavne výkonný notebook.

V záujme pokrytia celej škály tých najzásadnejších informácií vás, samozrejme, chcem oboznámiť aj s výkonom integrovaného procesora či grafickej karty, hoci ak by sme si tento aspekt porovnali s už spomínaným aprílovým testom, sotva by sme našli výraznejšie zmeny. V zmysle CPU tu máme najnovší čip AMD Ryzen 9 (5900HS), ktorý pri benchmarkoch dokázal bez problémov

udržať krok s konkurenčným Core i9 od Intelu a v niekoľkých atribútoch ho dokonca bol schopný prekonať. Dostatočne výkonný procesor by však nebol ničím bez rovnako schopnej grafickej karty a tú v edícii s celosvetovo populárnym DJom zastupuje NVIDIA GeForce RTX 3050. Menované duo v mnou testovanej konfigurácii navyše pekne doplnila dostačujúca operačná pamäť 16GB a výborný IPS panel s certifikátom schopným pomôcť kreatívnym ľuďom pri úprave fotografií a videí. Nemusíme sa tu asi vôbec rozprávať o celkovej schopnosti daného zariadenia rozbehnúť akúkoľvek modernú hru, preto prejdeme k tomu, prečo by ste vôbec mali mať záujem investovať do základnej štrnástky viac len z toho dôvodu, že ju podpísal známy muzikant. Počas rozbal'ovania som z krabice od notebooku postupne vyt'ahoval veci, ktoré by ste tam sotva čakali. Dajme teraz bokom hlavnú hviezd celého balenia, na to bude dost času o pár riadkov nižšie, pod'me sa pozrieť na všetky tie predmety, ktoré podpísal sám



ctený Alan Wake (vtip, aký dúfam pochopí každý hráč). Máme tu dostatočne hrubé zimné ponožky vhodné do akejkoľvek fujavice, ktoré sú navyše schopné zastúpiť aj iné praktické využitie (už ste si niekedy pred rande tlačili zrolované „fusakle“ do rozkroku?). Ďalej bejzbalová čiapka s kovovou sponou na regulovanie veľkosti a logami ROG/AW, krásne puzdro s mnohými priehradkami, ale čo je pre nadobudnutie zmysluplnosti celého tohto nápadu vôbec to najdôležitejšie, mixážny pult určený na tvorbu vašich vlastných hudobných setov s patričnou linkou pre sample.

Kultúrny dom v plameňoch

Konečne sa dostávame k celkovému dizajnu samotného štrnásťpalcového laptopu, ale aj jeho pevného obalu, ktorý sa s pomocou USB-C kábla môže lusknutím prsta premeniť na improvizovaný mixážny pult ako vystrihnutý z promo letáku. Prvé slovíčko, ktoré vás napadne v momente, keď odklopíte veko s podivným gravírovaním odkazujúcim na akúsi digitálnu elektro schému, je „gramofón“.

Presne ten má evokovať pevná kazeta ukrývajúca samotný notebook a presne to sa mi okamžite votrelo do srdiečka. Bol som síce jemne v rozpakoch z toho, že výrobca do obsahu balenia onen dátový USB kábel nezahrnul a ja som musel na prepojenie puzdra s počítačom použiť svoj vlastný, ale dejú sa aj väčšie katastrofy – mimochodom, už ste videli očkovaciu lotériu (poznámka poloslepeho autora – ten kábel tam, samozrejme,

bol, našiel som ho až v čase, keď som celý produkt balil na odchod k ďalšiemu recenzentovi)? Praktický plastový kryt s dotykovou plochou síce nemá slúžiť na nejaký priamy transport, ak by ste ho však chceli zobrať niekam von na akciu, dokáže sám zastúpiť obal od notebooku a ochrániť ho aj pri drsnejšej manipulácii.

Aj keď celokovové šasi s magnetom zabraňujúcim náhodnému odklopeniu veka je samo o sebe schopné zniesť drsné rany, čiže pridávané puzdro je už len ekvivalentom dvoch kondómov narazených na hlave uhrovitého pubescenta. Všetku energiu preberá pult priamo z laptopu a keď ho doň zapojíte, spustí sa špeciálny hudobný softvér, ktorý je určený na mix skladieb a úpravu zvukových efektov.

V softvéri nájdete už predinštalovaný song od autora s iniciálami AW, môžete však doň napasovať akúkoľvek inú pesničku (samozrejme, len ak ju vlastníte, vy špinaví a po rume páchnuci piráti!). Celý tento nápad s prepojením dvoch svetov, čiže herného náradia a multimediálneho hudobného príslušenstva na tvorbu samplov, pochopiteľne, nemá glorifikovať





len meno Alana Walkera. ASUS, a to som si overil priamo počas novinárskej prezentácie s menším kolom otázok a odpovedí, chce svojím verným zákazníkom ponúknuť fúziu ich vlastnej hudobnej tvorby s výkonným prenosným počítačom – elektro hudba je len jeden z konceptov, ktorý môžete do tejto rovnice začleniť. Kto má rád poctivý kresťanský rock plný obrátených krížov, nič mu nebráni obľadiť Alana vedrom svätej vody.

ROG Zephyrus G14 je vďaka svojím črevám stroj schopný uspokojiť akéhokoľvek náruživého hráča, ale práve pribalený mixážny pult ho celý súčasne prenáša do úplne novej sféry možného využitia. Samozrejme, v tejto limitovanej edícii však musíme upriamiť na všetky tie pestré insígnie klaňajúce sa britsko-nórskemu hudobnému producentovi, ktorý by si z tých platinových dosiek zinkasovaných počas svojej kariéry mohol pokojne odlieť vlastnú sochu – možno by bola síce dutá, ale tak lepšie než LP platňou po holom zadku.

Edícia Alan Walker v podaní G14 je dozaista osobitým kusom hardvéru. Strojcovia mysleli na každý jeden detail a podarilo sa im preto na základnom kovovom a pevnom šasi vytvoriť krásnu paletu odkazov smerujúcich k známemu

hudobníkovi. Začnime menej nápadným binárnym kódom 0100000101010111 na spodnej strane, ktorý v preklade znamená iniciály AW. Pokračovať môžeme textilnou aplikáciou na veku od panelu s QHD rozlíšením či krásne gravírovaným podpisom pri klasickom štítku ROG. Kto si však potrpí na skutočnú extravagantnosť, môže využiť priestor v rohu veka, kde sa nachádza dierkovaný AniMe Matrix panel – ten by ste za menší príplatok našli aj v klasickej verzii daného notebooku, ale v spojení s interakciou mixážneho pultu, keď sa celý panel rozblíka do rytmov vášho muzikálneho talentu, to razom dáva úplne iný význam.

Celú paletu zmien môžeme uzatvoriť graficky pozmenenou a na prácu a zábavu dokonalou klávesnicou, kde písmená A a W nahradil znak samotného hudobníka. Ak si dobre spomínam (radšej som si to overil prostredníctvom archívu), tak v pôvodnej recenzii z apríla som produktu vyčítal nekvalitné a nekonzistentné podsvietenie klávesnice a absenciu webovej kamery. Druhý menovaný problém sa, samozrejme, nepodarilo napraviť, ale oceňujem, že práve táto limitovaná a exkluzívna verzia herného notebooku ROG G14 sa už za spomínané LED svetlá pod nízko profilovými klávesmi hanbiť nemusí.

Touchpad so skleným povrchom dostal art ekvalizér

Ako ste určite zbadali aj sami, drvivá väčšina textu vyššie sa zámerne krútila okolo obsahu balenia vynovenej podoby známeho modelu Zephyrus G14, do ktorej odtlačil svoju dušu DJ a náruživý hráč Alan Walker. Všetko ostatné totiž môžeme sotva definovať ako nejaké novum, čo však priamo neznižuje kvalitu hardvéru a jeho nepopierateľný výkon.

Táto dizajnovovo inovovaná štrnástka s logom ROG prináša obrovskú výdrž batérie, brutálny výkon s presahom do troch sfér využitia a rovnako vysoko kvalitný 120Hz displej, aby vám však stálo za to zaplatiť takmer 2-tisíc eur za balenie s mixážnym pultom, čapicou, ponožkami a prenosnou taškou, musíte byť milovať Alana Walkera, alebo túžiť po rozbehnutí svojej vlastnej kariéry DJ-a. Nech už spadáte do jednej alebo druhej kategórie zákazníkov, kúpou tejto jedinečnej elektroniky si domov donesiete v súčasnosti najexkluzívnejší štrnásťpalcový herný laptop na svete a za týmto tvrdením si budem s radosťou stáť aj navzdory tomu, že jediné, čo som bol schopný pomocou zvukovej interakcie vyprodukovať, bol remix skladby Skákal pes přes oves s Beethovenovou siedmou symfóniou v A dur.

Verdikt

Exkluzívna verzia prenosného herného náradia s nečakaným presahom do sveta hudby.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1919€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Absencia
+ Kompaktnosť	webovej kamery
+ Výkon	
+ Batéria	
+ Chladenie	

HODNOTENIE:



MSI Modern AM271P 11M

DECENTNÝ POČÍTAČ V NENÁPADNOM FORMÁTE



Nie každý používateľ PC potrebuje, či nemá miesto na, veľkú bedňu so všetkým hardvérom poháňajúcim prácu na jednom, alebo viacerých displejoch. Alternatívou k desktopovým počítačom je notebook s dokovacou stanicou, no pravdou je, že aj obstojné kancelárske notebooky môžu stáť takmer 2 000 eur. Čo tak ale spojenie kompaktného hardvéru a výkonu stolového počítača (aspoň čo sa procesoru týka)? Odpoveďou na takéto prosby je AIO, teda All-In-One, počítač zabudovaný do samotného monitora, ponúkajúci výhody „menších“ rozmerov a čistého stola. Na otestovanie u nás pristál presne takýto kúsok s menom MSI Modern AM271P 11M, sl'ubujúci obstojný výkon a aj niečo navyše.

AIO počítače nie sú ničím novým pod slnkom. Teoreticky patrili všetky z prvých verejne dostupných a rozšírených

počítačov do segmentu AIO. Až časom prišli spoločnosti na to, že je možno výhodnejšie odpojiť monitor, klávesnicu a myš od hardvéru zabezpečujúceho výkon.

Trh s AIO PC však ani v dnešnej dobe nestagnuje, veď sa stačí pozrieť na počiny od spoločnosti s jablčkom v logu, MSI, či iné. AIO počítače niekedy bohužiaľ trpia neduhmi, najmä ak napríklad skončí životnosť hardvéru. I keď monitor by ešte fungoval pokojne niekoľko rokov, neexistuje spôsob, ako doň pustiť video signály. Alebo ešte horšia situácia, že by hardvér stále vládol, ale monitor by už doslúžil, bez možnosti vyslať obraz do iného monitora.

Kúsok s menom Modern AM271P 11M sl'ubuje nielen hardvér, ktorý dokáže slúžiť viac ako pár rokov, ale odstraňuje aj strach z predčasnej zastaranosti.

Čisto na stole

Jednou z hlavných výhod AIO počítačov je ich schopnosť udržať pracovný, či akýkoľvek iný stôl, čistý od veľkej zmesi káblov. MSI Modern AM271P 11M nie je výnimkou, hoci pri plnom využití z neho bude možné viesť káblov až až. Kto miluje úplnú absenciu káblov, vystačí si pri tomto počítači len s napájacím káblom, k tomu pripojí bezdrôtovú myš a klávesnicu, no a nakoniec ho prepojí s internetom cez Wi-Fi. Kto by však chcel využiť všetky porty, zistí, že je ich naozaj požehnané. Dvojica USB-C portov, dva USB 3.2 Gen 2 Typu A, tri USB 2.0, HDMI In, HDMI Out, 3,5 mm jack a na záver aj RJ45 ethernet. Využitie všetkých by z AM271P 11M dokázalo pri neopatrnom manažmente kabeláže urobiť takmer ježka. S trochou snahy sa však všetky káble dokážu jednoducho upratať cez otvor v stojane



a je ich možné takmer nepozorovane vyviesť za stôl. Radšej mať možnosti, ako v budúcnosti zistiť, že potrebujete pripojiť ďalšie zariadenie a bez kúpy externého hub-u to jednoducho nepôjde.

Výkon na prácu aj trochu oddychu

Celý tento monitoro-počítač je poháňaný „novinkou“ od spoločnosti Intel, procesorom Intel Core i7-1165G7, postavenom na technológii 10 nm. Nejde o žiadne monštrum s počtom jadier v dvojciferných hodnotách. Na bežnú prácu, aj trochu náročnejšie úlohy 4 jadrá s podporou hyper-threadingu postačia. Procesoru sekunduje zabudovaný grafický čip Intel Iris Xe Graphics, ktorý zvládne aj ľahšie hry v obstojných framerate-och.

Tento počítač si však ľudia určite nebudú kupovať na hranie, skôr kvôli produktivite. Tej bude napomáhať 27 palcový monitor s rozlíšením FullHD, teda 1920 x 1080 pixelov, nanešťastie bez podpory dotykového



ovládania a iba s obnovovacou frekvenciou 60 Hz, zato aspoň s antireflexnou úpravou. Okrem procesoru s grafickým čipom ponúkal nami testovaný model 512 GB M.2 NVMe SSD disk, 16 GB RAM v dual-channel rozložení a tiež Realtek RTL8111H ethernet s Intel Wireless AX201 (WiFi 6 + Bluetooth 5.0) modul pre bezdrôtovú komunikáciu. V balení som tiež našiel vcelku premyslenú webkameru s FullHD rozlíšením, ktorú je jednoduché pripevniť na vrch monitora a zapojiť do špeciálne umiestneného USB portu na vrchnej strane.

Život s MSI Modern AM271P 11M

Je samozrejmé, že sa nájde viacero nevýhod, keď sa povie All-In-One počítač. Ťažkosti pri budúcom vylepšovaní, trampoty čo robiť s monitorom ak odíde hardvér, alebo naopak, či limitovaný grafický výkon skrz absenciu dedikovanej grafickej karty. MSI Modern AM271P 11M však viacero z týchto strašiakov adresuje. Vylepšiť úložný priestor je jednoduché, vďaka ľahko prístupnej

šachte pre 2,5 palcové disky, a aj RAMku je možné do budúcnosti zväčšiť na až 64 GB. Ak by po záruke náhodou prestala fungovať časť monitora, poskytuje AM271P aj HDMI Out port, a naopak, ak by monitor stále fungoval, ale odišiel procesor, či matičná doska, je možné ho stále používať ako externý 27 palcový monitor cez HDMI In. Čo sa limitovaného grafického výkonu týka, áno, toto bude jedným z faktorov, kvôli ktorým niektorí potenciálni zákazníci radšej siahnu po tradičnom stolnom PC, alebo si priplatia za notebook s dedikovanou grafickou kartou.

Zhrnutie

Za cenu, ktorú si MSI za nami testovaný Modern AM271P pýta, nie je možné očakávať herné monštrum. Tento počítač ponúka moderný vzhľad, obstojnú obrazovku a v reálnom svete použiteľné zabudované reproduktory, no prináša aj viacero „vychytávok“ ako je jednoducho vylepšiteľné úložisko, či FullHD webkameru a tiež viacero uistení, že bude použiteľným členom kancelárie, alebo domácnosti, aj po tom, ako niektoré súčiastky pomaly poznačí zub času.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- iba integrovaná grafická karta
+ obstojné teploty a tiché chladenie	- žiadny Thunderbolt 3
+ rýchly NVMe disk	
+ webkamera v balení	

HODNOTENIE:



AORUS FV43U

KEĎ ZA (POMERNE) MÁLO PEŇAZÍ DOSTANETE VEĽA MUZYKY



Spoločnosť Gigabyte nezaváhala a zavelila „4K Pro Gaming On!“. Na trh vypustila tri väčšie modely 4K monitorov, ktoré sú určené nielen pre PC segment, ale mali by osloviť i majiteľov herných konzol. Z 32-, 43- a 48-palcovej verzie (tá je mimochodom OLED) sme do redakcie dostali na test stredne veľký model - AORUS FV43U.

Ten monitor má všetko

Po vybalení a jednoduchej montáži solídnych kovových nožičiek ma opäť mierne zaskočilo, aká nesporná je „43-ka“ na bežnom kancelárskom stole. Po úvodnej ergonomickej šarade prišiel čas na zoznamovanie sa s týmto, na prvý pohľad netuctovým, monitorom. Skutočne, spredu pôsobí dizajnovovo sviežo s jemnými šikmými líniami. Pri pohľade na zadnú stranu je

už zrejmé, že ide o gaming monitor, škoda len, že dozadu sa nikto nepozereá. Tam je, mimochodom, predpríprava na uchytenie na stenu s rozmerom 200 x 200 mm.

Následovalo ešte zbežné „omrknutie“ oficiálnej stránky, hlásajúcej len samé superlatívy. Úprimne, v tejto cenovej kategórii som takú štedrosť nečakal. Ale kým som monitor reálne nezapojil a nezapol, stále som bol mierne skeptický. Darmo, prax mi zatiaľ vždy potvrdila, že marketing trochu prestreluje.

Každopádne, výrobca uvádza tieto superlatívy: 4K panel s Quantum Dot technológiou, typ VA pre lepšiu kontrast dosahujúci hodnotu 4000:1, HDR 1000, max. frekvenciu 144Hz, variabilný refresh rate, 97% pokrytie DCI-P3 farebného priestoru, Space

Audio, HDMI 2.1, USB-C... Jednoducho, na prvý pohľad, výkladná skriňa.

Bohaté menu

A čo ukázala prax? Pod logom v strede je prakticky umiestnený menu joystick, no nechýba ani priložený diaľkový ovládač. Ten má jednoduchý, minimalistický dizajn a dostatočne pohodlne sa s ním dá pohybovať v menu monitora. To je prvá vec, ktorú si po zapnutí musím vždy prebehnúť.

Už na prvý pohľad vidieť prehľadnosť a bohaté možnosti nastavení. Aj napriek nie práve najrýchlejšej technológii displeja (VA), monitor ponúka v prvom rade nastavenia pre súťažné hranie - Aim Stabilizer Sync, čo je vlastne „backlight strobe“ alebo „ULMB“, teda redukovanie rozmazania pohybu na hardvérovej úrovni,



ktoré testovaný Aorus zvláda dokonca aj so zapnutým Freesync/G-Sync.

Mimochodom, známy „ufo test“ potvrdil, že to v praxi aj reálne funguje a rýchlo sa pohybujúce objekty sú pekne ostré. Ďalšie „gaming fičury“ ako Black Equalizer, Super Resolution (preostrenie obrazu), Overdrive, či Adaptive Sync sú pri takom monitore už samozrejmosťou.

Menu s obrazovými módmí podporuje širokú paletu prednastavených presetov, plus tri užívateľské. Tu si okrem bežných parametrov viete nastaviť aj gammu, teplotu farieb, no čo ma príjemne zaskočilo, aj farebné gamuty. Na výber je sRGB, DCI-P3, Adobe RGB a Auto. A akoby to nestačilo, 6-stupňová kalibrácia farieb RGB/CMY myslím uspokojí i náročnejších užívateľ'ov. Takéto možnosti zvyknú mať skôr monitory z profesionálneho

segmentu. Vyzdvihol by som aj, podľa mňa, najlepšiu implementáciu PBP/PIP módov akú som kedy videl. Obvykle je nutné manuálne nastaviť všetky zdroje na 60 Hz, vypnúť HDR a všetky dodatočné funkcie, ako napríklad variabilný refresh rate a modliť sa, aby nabehol obraz.

Na tomto monitore stačilo aktivovať „obraz v obraze“ a v sekunde sa na obrazovke zobrazili oba signály. Možno to bolo aj vďaka nainštalovanej aplikácii OSD Sidekick, ktorá vnútila operačnému systému správne nastavenia. Každopádne, obraz okamžite naskočil a po vypnutí PBP/PIP sa nastavenia OS opäť vrátili do pôvodného stavu. Užívateľ'sky veľmi príjemné, tliekam.

Ako správny gaming monitor ponúka testovaný model aj také tie „barličky“ ako časovač, počítadlo, informácie o



aktuálnom zobrazení, zameriavač a podobne. Zaujímavý je aj „dashboard“ zobrazujúci detailné údaje o CPU a GPU počas hrania, ktoré si monitor „t'ahá“ cez pribalený USB kábel. Gigabyte do výbavičky pribalil dokonca aj funkciu „KVM switch“, teda možnosť používania viacerých zariadení cez jednu klávesnicu a myš.

Test v praxi

Na vypnutej obrazovke sa nedá nevšimnúť si lesklý povrch obrazovky, a to aj napriek deklarovanej úprave „anti-glare“. Je preto dosť kl'účové, kde je v miestnosti okno, či iné zdroje svetla. Po zapnutí sa prejavil hlavný neduh VA panelu - pozorovacie uhly boli citel'ne horšie v porovnaní s IPS či OLED.

Práve preto by som odporučil sedieť minimálne meter pred obrazovkou, čo neblahý efekt výrazne eliminovalo. Na druhú stranu, výhodou obre uhlopriečky je, že už dáva zmysel vytvoriť si širokoúhle rozlíšenie, napr. 21:9 (3840x1600) a máte krásny širokoúhly obraz. Škoda len, že nie každá hra bola ochotná pristúpiť na môj pokus a trik nefungoval alebo fungoval len v okne. Každopádne, ponúka sa tu motto: dva monitory v jednom.

Po spustení prvej hry sa okamžite dostavil „wau efekt“ z ozaj veľkého okna do iných svetov. Farby žiarivé a kontrast na prvý pohľad vyšší ako pri IPS monitore. Čierna bola teda dosť hlboká, i keď pri hraní po tme bolo poznateľ, že OLED to nie je. Už tak výbornému kontrastu pomáha aj zopár zón podsvietenia, ktoré sú povinnou jazdou pre udelenie HDR600 a vyššie. FV43U má certifikát VESA Display HDR1000 a je to



veru poznať. Obzvlášť pri hraní po tme dokáže tento monitor pekne oslepiť a stále si udržať vyvážený obraz plný detailov. Zo štyroch HDR módov sa HDR1000 javil ako najpresnejší, avšak aj najtmavší.

Pokročilé nastavenia ponúkajú zvyšné módy a musím uznať, že výrobca prakticky povolil úplne rozštelovať prednastavený setup :) Každopádne, to nechali na užívateľovi, a to sa mi páči. Mnoho výrobcov v HDR povolí jas, maximálne kontrast, a to je jednoducho príliš málo.

Z môjho nadšenia ma trochu zarazila nefunkčnosť funkcie „local dimming“, ktorá názvom naznačuje využitie lokálneho stmievania, no v praxi sa dostavil efekt výrazne stmaveného obrazu, a to aj v jasných scénach zaliatych slnkom.

Zmena nenastala ani po updatnutí firmwaru, čo trvalo asi 10 minút. Našťastie to nie je až taký problém, keďže VA panel má natívny kontrast pomerne slušný. Do výbavičky by to chcelo ešte nejaký dynamický kontrast, funkciu, ktorú mal výborne implementovanú nami testovaný ASUS ROG STRIX XG438 a skvele vďaka nej vynikli tmavé scény. Za obrazom nezaostalo ani audio. Konkrétne Space audio. A nie je to len marketing. Vstavané repro nielenže

slušne zneli, ale dokázali skutočne vytvoriť ilúziu priestorového zvuku.

Za zmienku stojí aj spomínaná aplikácia OSD Sidekick, ktorá nielenže dokonale nahradzuje menu monitora, ale ponúka dokonca aj klávesové skratky na mnohé funkcie.

Celá táto paráda dokáže poriadne prikúriť a s tým veru treba počítať. Najmä v lete. Pri maximálnom jasne, čo sa v HDR odporúča, som nameral teplotu

zadného panelu 50 °C. Ak si do rovnice pridáme plochu monitora, výjde nám z toho imidžové vykurovacie teleso.

To, mimochodom, môže poslúžiť aj ako televízor. Škoda len, že nepodporuje natívny 24p mód, v ktorom beží drvivá väčšina filmov na streamovacích službách a pri konverzii na 60 Hz to občas s obrazom zašukávalo.

Nakoniec som ešte otestoval PlayStation 5, ktorá cez HDMI 2.1 dokáže 4K HDR 120Hz avšak len s kompresiou 4:2:0. Naproti tomu, DisplayPort 1.4 podporuje Display Stream Compression a teda 4K HDR pri 144 Hz v plnom RGB.

Záverečné hodnotenie

Aorus FV43U ma nadchol. Je to špecifický monitor kvôli svojej veľkosti. Na bežnú prácu je síce vhodný, no kvôli VA panelu z neho nikdy referenčný monitor nebude.

A ani ním nechce byť. Je to každopádne návyková záležitosť. Ak hľadáte veľký, dostupný monitor, so 4K obrazovkou, s certifikáciou VESA HDR1000, živými farbami a skvelou výbavou, ďalej nehládajte. Za tieto peniaze jednoducho trh nič lepšie neponúka.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
Aorus	1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Quantum Dot 4K HDR	- Local dimming ma nenadchol
+ HDMI 2.1	- Produkuje veľa tepla
+ HDR1000	
+ Množstvo funkcií	

HODNOTENIE:



Genesis Rhod 350

LACNÁ HERNÁ KLÁVESNICA



Spoločnosť Genesis sa už roky zaoberá tvorbou herných periférií. Nejde síce o popredného výrobcu, jeho produkty sú však známe po celom svete, sú kvalitné, nestoja zbytočne veľa a najmä vďaka tomu sa im každý rok darí viac. V tejto recenzii sa pozrieme na jednu z jeho herných klávesníc nižšej triedy, konkrétne na model Rhod 350, ktorý ponúka už v dnešnej dobe štandardné RGB podsvietenie, no zároveň aj zaujímavé spínače a mnoho iných vecí.

Spracovanie a dizajn

Rhod 350 ma vyhotovením a materiálmi použitými pri jeho výrobe až tak nezaujal. Zväčša išlo o tvrdený plast, ktorý je v danej cenovke bežný. Ocenit' však musím, že aj napriek menej kvalitnému spracovaniu pôsobí produkt vcelku odolne a nemám pocit, že by sa po jednom či dvoch úderoch pri hraní Counter-Strike mal rozbiť. Spomenúť, samozrejme, musím aj dlaňovú opierku, ktorá prichádza v balení ako samostatný kus. Tá je tvorená plastom rovnakého typu, aký nachádzame na klávesnici, takže nejde o nič špeciálne, no svoj účel tento materiál ako v opierke, tak aj v zariadení určite splní.

Z hľadiska dizajnu sa Genesis zbytočne nesnažil o nič, čo by bolo príliš výrazné, za čo musím spoločnosť pochváliť. Držala sa jednoduchého dizajnu, ktorý bol obohatený

iba o zopár pásikov a vzorov sivej farby, ktoré sa nachádzali na opierke a na periférii. Jediná vec, ktorá sa mi tak trochu nepáčila, bola farba bočných strán klávesnice. Táto svetlosivá farba mi totiž pripomína starú konzolu PlayStation, resp. menu vo Windows 2000. Možno ide iba o moju predstavivosť, no nemôžem si pomôcť a stále mám pocit, že mám iba akýsi „skin“ na 20-ročnej klávesnici.

Používanie

Rhod 350 som mal možnosť testovať zopár dní a bol som s ňou viac-menej spokojný aj napriek niektorým menším problémom. Mechanické spínače by ste v 20-eurovej klávesnici čakali márne, preto je v zariadení použitá technológia membránových spínačov, ktorých hlavnou nevýhodou sú najmä väčšie oneskorenia. Pri tomto modeli sa konkrétne bavíme o 8 ms. Tento čas je však pre väčšinu z nás irelevantný a pomalšie reakcie si tak vôbec nemusíte všimnúť. Ďalšou záležitosťou, ktorá mi prekážala, bola tvrdosť stláčania tlačidiel, resp. ich aktivačná sila, ktorá je stanovená na 55 g. Toto je ale skôr vec názoru a osobnej preferencie, pokojne teda môže nastať situácia, že vám príde tvrdosť stláčania úplne perfektná. Dlaňová opierka sa nakoniec osvedčila ako celkom užitočná záležitosť, ktorej jediný problém bola absencia akéhokoľvek textilného materiálu na jej povrchu, čo by zabránilo

šmýkaniu rúk. Takisto aj opieranie by bolo pohodlnejšie. Nakoniec by som rád pochválil RGB podsvietenie, ktoré nebolo zbytočne príliš výrazné, a aj multimediálne klávesy, ktoré mi používanie celkom spríjemnili.

Záverečné hodnotenie

Genesis pri výrobe modelu Rhod 350 odvedol nadpriemernú prácu. Za 20 eur si môžete dopriať hernú perifériu, ktorej používanie si pravdepodobne zamilujete.

Zaujme vás na nej zrejme jej dizajn, ktorý sa nesnaží zbytočne pútať pozornosť, a taktiež spínače, ktoré síce reagujú pomalšie, no na druhú stranu sú veľmi tiché a až na tvrdosť stláčania je písanie a hranie hier skvelým zážitkom.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort	- tvrdosť stláčania
+ cena	- spracovanie

HODNOTENIE:



Acer Enduro Urban N3

DO KOČA AJ ŠKOLSKÉJ TAŠKY



S radom odolných notebookov Enduro z produkcie spoločnosti Acer som vás v malej veľkej premiére zoznámil ešte začiatkom tohto roka, a to pri recenzii na model N3. Ak si dobre spomínate (ja som si totižto musel patrične osviežiť pamäť, aj napriek tomu, že vtedajšie fotografie som vyhotovoval v lesoch na Záhori, a to pri mínusových teplotách), tak v samotnom teste som vyzdvihoval predovšetkým odolnosť voči vonkajšiemu poškodeniu, výdrž batérie, ako aj schopnosť zniesť určitú úroveň návalu vody a prachu. Aj keď nám Acer nemohol toho času poslať verziu N7, ktorá pohodlne znesie aj ranu ťažkým kladivom a zaliatie tekutým dusíkom, ich snaha priniesť akési pracovné laptopy do rúk bežných konzumentov sa vo finále stretla s porozumením, a preto prišiel rad aj na menší upgrade či zasadenie nového semienka s podtitulom Urban.

Práve ten mi robil posledný mesiac dosť intenzívnu spoločnosť a nech už som brázdil exteriéry alebo naopak ostával izolovaný od vonkajšieho sveta, v oboch prípadoch si tento prenosný počítač našiel svoje uplatnenie a len potvrdil moje nadšenie z predchádzajúcej verzie. Pod'me sa však teraz pozrieť cez ono sklo pomyselnej lupy a spoločne si zhodnotiť všetky klady aj zápory jednej z troch dostupných konfigurácií.

Poznáte to dobre. Po tom, čo si zakúpite svoj nový notebook, snažíte sa oň starať ako o vlastného potomka – opatrujete ho, utierate mu zadok aj predok už pri prvom náznaku znečistenia a dávate mu svoju lásku vždy, keď je to možné. Postupom času však zovšednie úplne všetko, zvlášť materiálne veci a čím starší váš kedysi milovaný laptop je, o to menej vás zaujíma,

či sa dookola umýva alebo leží v prachu. Špeciálna sorta konzumentov sú práve spomínané deti, ktorým je často osud kdejakého produktu u zadku ešte skôr, než sa nožom rozreže plomba na jeho balení.

A práve pre nich, ak dáme bokom už vyššie spomínané pracovné prostredie v drsnejších podmienkach, je určený prenosný počítač Enduro Urban N3. Vďaka pevnému šasi z odolného a hrubého plastu doplneného o špeciálne kryty všetkých vstupov, môžeme využitelnosť takéhoto zariadenia podobne začleniť aj do segmentu školských potrieb, kde dozaista nájde svoje adekvátne uplatnenie. Diet'a môže laptop hádzať kade tade po izbe a ubezpečujem vás, že jediné čo si z toho celého ten prístroj odnesie, môžu byť menšie škrabance a odery – a to je presne to, čo deckám vadí rozhodne

nebude (nálepka Labkovej patroy zakryje pokojne aj kráter). Teraz je samozrejme otázkou, aký výkon váš školák pre svoje potreby skutočne potrebuje, a ak by mal zotrvať vyložene u webového prehliadania a písania textu, pokojne môžeme ostať v tých najnižších cenových vodách, a to v sume okolo šesť stoviek.

Istota v ruke

Nám sa do redakcie podarilo zohnať vôbec ten najvýkonnejší variant, a to s procesorom Intel Core i7 označovaným aj ako Tiger Lake, s grafickou kartou Iris Xe, a čo je vôbec najpodstatnejší údaj, s operačnou pamäťou o veľkosti 32GB!

Táto kombinácia vás príde na necelých 1400 eur, a to si k tomu ešte pridajte rýchly a spol'ahlivý SSD disk s kapacitou 1000GB. Než sa však pozrieme priamo na výkon opísaných čriev, bolo by vhodné utrúsiť pár viet aj na margo dizajnu. Ako píšem vyššie, deťom je v zásade jedno na čo konkrétne si budú lepiť nálepky svojej obľúbenej



rozprávky, aj keď jemne vrúbkovaný povrch vrchného veka (nedá sa logicky otvoriť pohodlne jedným prstom) by ich od tejto činnosti mohol trochu odrádzať.

Tak ako predchádzajúca verzia N3 radu Enduro, aj táto novinka má hrany ošetrované dostatočne hrubými gumovými aplikáciami a všetky postranné vstupy zakrývajú dokonalo priliehajúce pláty, použijem teraz

bohémizmus, záslepiek. Voda ani prach tak nemajú šancu dostať sa k citlivým miestčkám prístroja, čo potvrdzuje toľko proklamovaný certifikát IP53. Okrem neho však nesmieme zabudnúť ani na vojenský štandard MIL-STD 810H, čo je síce fakticky identický štandard ako pri spomínanom Enduro N3, avšak prívlastok H zabezpečuje navýšenie celkových schopností a ide tak o menšiu evolúciu. Nechajme ale teraz laboratórne skratky a podme si uzavrieť kapitolu s dizajnom.



Testovaná vzorka svojím vzhľadom reprezentuje samotnú filozofiu na základne akej bola zostrojená. Stačí, aby ste si tento sotva dva kilogramy vážiaci notebook zobrali na pár sekúnd do rúk, pohrali sa s ním a je vám hneď jasné, kam tým Acer cieľil. Nové Enduro je ako dobre stavaná bojová loď, o ktorú sa môže pokojne oprieť pár torpéd a jedine, čo si z tohto stretu odnesie, bude čierny flák na svojom laku. V zatvorenom stave si prístroj pomocou výstuh chráni všetky svoje citlivé body a systém chladenia dokáže na základe



silného roztočenia ventilátorov dostať zo svojho vnútra nechcené tekutiny/prach skôr, než si utriete spotené čelo. Na to, kam sám dizajn smeruje, ide o sympatický kus elektroniky, schopnej s prehľadom zničiť aj kopanec do rozkroku.

Po otvorení veka nastane asi najväčšia vizuálna slabina súvisiaca s pohľadom na hrubé kraje lemujúce štrnásťpalcový Full HD monitor. Práve v tomto bode sa cielenie na školské a iné bojové prostredie priam asociuje a k tomu treba pripočítať pre výuku dnes extrémne dôležitú webovú kameru. Rozlíšenie kamery ostáva takým malým a z môjho pohľadu aj nechceným štandardnom (720p), ale aj cez limit ostrosti prenášaného obrazu si myslím, že výsledná kvalita v zmysle nastaveného svetla a nutného šumu je na školskú výučbu dostačujúca. Jednostupňové podsvietenie nízko profilovej klávesnice beriem ako taký pokus o vtíp, každopádne keďže celková výdrž akumulátora je schopná presiahnuť hranicu dvanástich hodín plného vyt'aženia, dokážem Aceru tento detail čiastočne odpustiť – ale do negatív ho zaradiť musím.

Áno, finálne hodnotenie sa z veľkej časti opiera práve o extrémnu kapacitu batérie, akú môžete doplniť buď príbaleným 45W adaptérom (je malý a vojde sa do detského batohu bez toho, aby vášho potomka stiahol niekam do kanálu) alebo priamo cez dostatočne výkonné USB-C. A ako je na tom kvalita klávesnice a stredne veľkého touch-padu? Reakcia spínačov je expresne rýchla, čo si vyžaduje menší cvik, zvlášť ak ste zvyknutí na väčšiu tuhosť. Každopádne, Acer dobre vie, ako sa vyrábajú pohodlné klaviatúry a žiarivým príkladom je aj Enduro Urban 3. Ani po hodinách tvorby súvislého textu som nemal chuť strkať ruky do, v tomto článku už spomínaného, tekutého dusíka, a preto môžem klávesnicu poslať pod klapotajúce prsty kohokoli'vek



z vás. Touch-pad s plastovým povrchom prenáša pohyb viac ako slušne a určite potešia fyzické spínače, ktoré pomôžu práve začínajúcim konzumentom.

Thunderbolt 4 a Wi-Fi 6

Svietivosť štrnásťpalcového IPS panelu s Full HD rozlíšením sa zastavila na výbornej úrovni 450 nits, čo musí vyhovovať pri používaní v presvetlenom exteriéri ako aj tmavom interiéri. Laptop som preto zobral na test do prírody a zatiaľ, čo sa ostré lúče slnka snažili skaziť mi prehliadanie sociálnych sietí na čerstvom vzduchu, ja som sa mohol pokojne rozčuľovať nad všetkými tými zmarenými obláčkami, ktoré naši vážení spoluobčania rozmlátili kladivom na znak protestu – za každú jednu zmarenú cukrovinku som toho dňa zapálil na záhrade snob cukrovej vaty.

Ešte než celý test uzavriem tradičným zhrnutím, hodí sa spomenúť v mojej konfigurácii prezentovaný výkon. Kvalitný procesor, grafika, ako aj RAM vám v danom

prostredí dávajú možnosť zapriať prístroj do náročnejších procesov, a kto by chcel priamo upravovať fotografie či videá, nové Enduro mu nebude stáť v ceste. Ako ste sami postrehli, celá recenzia sa niesla v akomsi duchu školskej výuky, do ktorej môžeme testovaný produkt bez váhania posadiť. Rovnako tak je jasné, že takto koncipovaný laptop sa presadí na akomkoľvek pracovisku v zmysle kancelárskej súdržnosti s drsnými podmienkami, kde ho podporia vojenské štandardy a ochrany pred vodou lomeno prachom. Ak by som v tomto momente zháňal nový alebo vôbec prvý pracovný počítač pre svoje dieťa, ktoré sa pomaly ale isto snaží prenikať do procesu moderného učenia sa, neváhal by som ani sekundu a objednal Enduro Urban N3. Odolnosť ide ruka v ruke s obrovskou výdržou batérie, vysokým výkonom, komplexnou konektivitou a výbornou klávesnicou. Naopak medzi menšie nedostatky môžeme zaradiť nie práve oslnivú webovú kameru, dizajn rámovania IPS panelu a jednostupňové podsvietenie klávesnice.

Verdikt

Prenosný počítač schopný obstáť v extrémnych, ale aj bežných podmienkach.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Odolné a ľahké telo	- Podsvietenie
+ Konektivita	- Webová kamera
+ Batéria	
+ Vhodný pre školákov	
+ Klávesnica	

HODNOTENIE:



TCL C825

OVEŠANÝ MEDAILAMI



Vždy som sa pri pohľade na tie fotografie komunistických pohlavárov ovešaných medailami od smiechu priam búchal do kolien, a ak dāme bokom samotný fakt okolo absurdného počtu vyznamenaní za zásluhy z čias, kedy sa žiadna vojna nediala a generálom t'ahalo na sto rokov, efekt istej nadradenosti voči zbytku poctivo sa živiacej populácie tomu dával už len bizarnú korunku na plešatú hlavu s veľkým fl'akom. Verím však, že u veľkého množstva spomínaných vojakov sa prvá medaila cenila vždy viac než tá posledná, už len preto, že ju dosiahli za niečo hodné pozornosti a skutočného vyznamenania. Tento retro náhl'ad do našej minulosti, ktorý však vlastne v istej miere funguje v niekoľkých krajinách ešte dodnes (dā si niekto Kim-chi?), by som teraz rád aplikoval aj na pomyselnú hrud' spoločnosti TCL Electronics. U nás stále čoraz známejší výrobca spotrebnej elektroniky a predovšetkým televízorov totižto získal

svoje vôbec prvé a prestížne EISA ocenenia a debutová medaila v kategórii „PRÉMIOVÝ LCD TELEVÍZOR" pripadla priamo 65 palcovému LCD panelu s kódovým označením C825 – spadá tam rovnako aj obrazovka vo veľkosti 55 palcov. Mal som to št'astie sa posledný mesiac starať o test tohto 4K mini-LED zariadenia a už takto v úvode vám musím povedať, že minimálne prvú medailu z kategórie prémiových LCD televízorov za rok 2021 až 2022 si bez akýchkoľvek diskusií plne zaslúžilo.

Začnime rovno dizajnom, čiže kategóriou nad akou sa síce dá polemizovať v prípade, ak ide o monitory, avšak u klasickej zobrazovacej techniky ide o pramálo dôležitý aspekt. V prípade TCL C825 ostáva všetko v tradičnej forme rovných línii, ktoré trocha vizuálne narúša pribalená Full HD kamera so širokouhlým záberom a predovšetkým cenný soundbar od spoločnosti Onkyo. Ak by som mal niečo

proporciám tohto produktu vytknúť, tak by to bol snād' len o trochu hrubší profil z boku, než akým sa v súčasnosti hrdo pýši nemenovaná konkurencia, a to naprieč mnohými značkami. Celý televízor aj s uvedeným príslušenstvom váži viac než dvadsať kilogramov, čo nie je nič strašné a dokázal som ho preto osadiť do kovového rámu, ako aj následne nainštalovať na vyvýšenú plochu stola úplne sám. V rámci bezpečnosti ale odporúčam zohnať si ďalší pár rúk, pretože by ste asi nechceli pomocou nešikovného t'ahu prísť o viac než tisíc eur, však? Po inštalácii na vami zvolené miesto je už len na vás, či si do hornej hrany strčíte spomínanú kameru alebo nie, každopádne jej využitie sa viaže na vstavanú aplikáciu Google Duo (potrebujete svoj účet). Vyskúšal som niekoľko video hovorov a na socializáciu je tento netradičný doplnok vítaným spestrením, zvlášť v dnešnej nie zrovna ideálnej



dobe – mimochodom kamera má dokonca automatickú uzávierku krytu a celá sa k TV pripája jednoducho pomocou magnetu.

Vhodný pre hráčov

Samotný produkt zapadne bez akýchkoľvek problémov do všednej, ale aj výbavou extravagantnej miestnosti, začo vďaka lesklému kovovému rámu, v ktorom je osadený po stránke obrazu úžasný 4K panel. Fakt, že TCL priamo spolupracuje s firmou Google, má za následok skutočnosť, že táto TV beží priamo na Androide (11) a v

jej rozhraní je podporovaná obrovská škála známych aplikácií s neustálym prísunom aktualizácií (áno, nájdete tam aj TikTok, prepáčte, myslel som TikTok). Kto sa pred kúpou televízora preto vždy bojí, že sa po roku či dvoch už môže na aktualizovanie softvéru vlastne vykašľať, v prípade tejto Google TV ho môžeme ubezpečiť o úplnom opaku. Ovládanie zariadenia sa realizuje prostredníctvom na oko prehl'adného diaľkového ovládača pripojeného cez Bluetooth, ktorý navyše dokáže prijímať aj vaše hlasové povely. Keď sa presunieme smerom k zadnej časti, z pravej strany na vás vyskočí hned' štvorica HDMI 2.1 vstupov, z čoho však 4K prenos pri 120Hz a VRR/ALLM zvládajú len dva z nich. Pýtate sa načo je u televízora variabilná obnovovacia frekvencia? Tento aspekt sa priamo spája so svetom herných konzol, keďže TCL jasne cieľi aj na sortu milovníkov gaming kultúry, kam samozrejme hrdó spadá aj náš časopis (nezaslúžime si tiež nejakú medailu, aspoň z kartónu od

banánov?). Televízor som preto prepojal so súčasnou next-gen špičkou a testoval na ňom herný režim cez mašinky PlayStation 5 a Xbox Series X. Práve v prípade Xboxu ma režim VRR zaujímal zo všetkého najviac, keďže je to len pár týždňov, čo sa na spomínanej platforme objavil port celosvetovo milovaného Microsoft Flight Simulátora, a práve konzola Series X umožňuje preskočiť zámok snímkovej frekvencie a rozbehnúť „let“ na viac než len 60FPS, ak na to máte doma zobrazovaciu techniku. Musím povedať, že v tomto ohľade u mňa TCL okamžite získalo ovel'a väčšiu kredibilitu, keďže grafická kvalita spomínanej hry určenej nie len pre zariadených aviatikov sa razom začala dot'ahovať na desktopovú úroveň. Hojne k tomu logicky prispel aj tol'ko proklamovaný 4K mini-LED panel. Takže áno, ak v súčasnosti hľadáte poriadnu a všestrannú televíziu, akú ste schopní spárovať s najmodernejšími hernými konzolami, C825 je ideálna voľba.





Pri opise vstupov však nesmiem d'alej vynechať LAN, jeden USB 2.0, AV adaptér, anténovú a v neposlednom rade satelitnú bránu. V tomto texte už niekoľkokrát zaznel opis panelu s prívlastkom 4K mini-LED, čo by bolo vhodné aj presnejšie zadefinovať. Ide v súčasnosti o novú technológiu podsvietenia, pri ktorej sa tisíce diód rozprestierajú na ploche určitého počtu zón za účelom presnej redukcie kontrastu a svetla (55 palcová obrazovka z tohto konkrétneho modelu využíva 128 zón a mnou testovaná 65 celých 160 zón).

Samotný obraz televízora je preto nesmierne živý a už na prvý pohľad si vás získa, nech už naň z vonku dopadá ostré slnko, alebo je tam tma ako v rohu. Tomuto faktu pomáha aj nadpriemerne dobrý antireflexný filter, vďaka ktorému sa vám počas sledovania panelu na ňom neodráža nič, čo tam nemá čo robiť. Pochopiteľne bude stále na mieste diskusia okolo kvality čiernej farby, a to medzi klasickým OLED panelom a mini-LED, avšak ani tento aspekt v podaní recenzovaného TCL

produktu neodchádza z toho pomysleného boja so sklonenou hlavou. Inteligentné monitory a televízna technika v súčasnosti vedú vďaka svetelným senzorom pracovať so svojím okolím a rovnako je na tom aj C825. Vďaka podpore všetkých HDR formátov a špeciálne Dolby Vision IQ, tak dokáže panel rozoznať vonkajšie svetelné podmienky a podľa toho regulovať kvalitu obrazu. Separátne Dolby Vision potom prostredníctvom HDR10+ zlepšuje stream cez Netflix alebo Amazon Prime.

Cena a výkon

Dnešný trend dokupovania zvukovej sústavy sa síce už nekrúti okolo zastaraného pojmu „stereo systémov“, avšak jedna vec jednoducho nahradila druhú a v tomto prípade zostavu zaprášených krabíc vystriedal soundbar. TCL vám v cene televízora, ktorá je sama o sebe viac ako štedrá, ponúka stavaný zvukový systém od firmy Onkyo. V zadnej časti je integrovaný basový reproduktor (je priamo v tele TV) a naopak v tej prednej

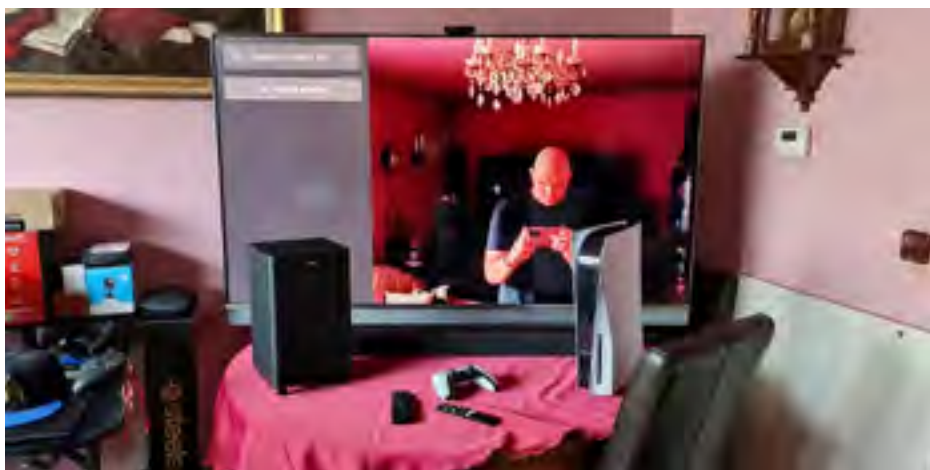


pod spodnou hranou obrazovky nájdete podlhovastý soundbar v textilnej košielke – oba kamaráti podporujú Dolby Atmos. Celková prezentácia zvuku by sa dala opísať v rovnakých superlatívach ako pri hodnotení kvality obrazu, čo doceníte nie len pri sledovaní epických veľkofilmov, ale aj pri hraní videohier. Zvuk samotný je intenzívnej povahy bez skreslenia a ani jedna linka sa nesnaží prehlásiť tú druhú bez toho, aby ste sa museli hrabať v nastaveniach a niečo vyložené kalibrovať. Počas prípravy tohto textu som si musel spraviť menší výskum, hlavne naprieč staršími príspevkami z oblasti televízorov od TCL a z toho celého jasne vyplynulo, že daná spoločnosť prelomila isté predsudky práve pomocou C825, vďaka čomu preklenula z oblasti lacných televízorov do prémiovej triedy. S týmto tvrdením môžem okamžite súhlasiť, ostatne naznačil som vám to už v prvom odstavci, čo potvrdzuje aj historicky prvé ocenenie od EISA v kategórii „PRÉMIOVÝ LCD TELEVÍZOR“.

Verdikt

Vysoko kvalitná a moderná TV vhodná pre bežné, ale aj herné využitie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompletná HDR podpora	- Nič
+ Google podpora	
+ Výborný zvuk aj obraz	

HODNOTENIE:

★★★★★

Lenovo Think Book 15p

MULTIMEDIÁLNA MAŠINA



Lenovo sa súčasťou, dúfajme aj pomaly doznievajúcou, krízou v oblasti dostupnosti kl'účových komponentov inšpirovalo viac než jeho konkurencia, z čoho vyplýva ovel'a väčší tlak na produkciu multimediálnych notebookov schopných uspokojiť širšiu časť zákazníckej verejnosti. Na jednu stranu tu preto máme desiatky pracovných laptopov s grafikou, aká by si našla väčšie uplatnenie v rýdzo herných mašinách, avšak súčasne sa zo snahy danej firmy vyľahlo aj niekoľko praktických pomocníkov, ktoré ani náhodou nebudia dojem vopred vykalkulovaného PR. Žiarivým príkladom je aj d'alší „pán na holenie“ z radu ThinkBook, ktorý svojou filozofiou prenikol výrazne za hranice kancelárskeho využitia. Tento pätnásť palcový prenosný počítač reprezentuje akúsi odbočku smerom od minuloročnej verzie identického názvu a do hry navyše zapája výkonnú grafickú kartu, možnosti radového modelu X1, a to všetko v ovel'a

prijateľnejšie cenovej relácii, než by ste si mohli myslieť. Uvedomujem si tú skutočnosť, že vďaka našej frenetickej frekvencii testov rôznych laptopov od rôznych firiem sa vám samotným ovel'a horšie orientuje v tom pretlaku všetkých tých kódových označení, a preto to celé radšej odpálím ešte skôr, než sa vám z toho číslovania zakrúti hlava.

Výraznou charakteristikou nového Think Booku je doista jeho celokovové šasi vzbudzujúce dojem, že ide o hardvér schopný povysávať vám peňaženku lepšie než Peggy Bundová. Opak je však pravdou. Mnou testovaný model s 4K panelom, procesorom Intel Core i7 a spomínanou grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1650 vás prídje na sumu krútiacu sa okolo 1500 eur, čo je skutočne na súčasné pomery viac ako dobrá cena. Spomínaný hliník je narušený len plastovým rámkom obopínajúcim displej

a hlavný podlhovastý pánt, inak je všetko ostatné na dotyk chladné tak, ako sme zvyknutí u prémiových zariadení. Tých zmien oproti minulému modelu je tu síce hneď niekoľko, avšak ide len o jemné detaily v oblasti spojov, čo nie je vôbec nutné nejako špeciálne rozoberať. Celková váha notebooku sa zastavila na úrovni 1,9 kg, čo dokazuje zameranie na prenos bez akýchkoľvek dopadov na pocit pohodlia. Po stránke pre zákazníka dnes stále dôležitého dizajnu sa tu rozprávame o jednoduchom minimalizme spoliehajúcom sa na onen efekt lesklého kovu a jediným výrazným prvkom tak ostáva veľký nápis radu Think Book umiestnený do stredu vrchného veka – apropos, to otvoríte úplne bez problémov pomocou jedného prsta.

Všetko po ruke

Trend upratania jednotlivých vstupov na jednu stranu tu Lenovo rozbíja na



celej čiare. Zatiaľ čo na pravej strane môžete nájsť praktickú a stále žiadanú čítačku SD kariet, hneď po boku jedného USB-A (3.0) vstupu, naopak na druhej strane na vás čaká festival portov všetkého druhu. Nachádzame tam vstup pre nabíjací adaptér, LAN bránu, HDMI, druhý USB-A (3.0), USB-C (3.0) a vstup pre headset. Určite ste si všimli absenciu Thunderboltu ako aj nie úplne najrýchlejšie špecifikácie USB vstupov, čo môžeme dozaista považovať za jemné negatívum. Opakovane však musím pochváliť prítomnosť slotu na SD karty, aj keď rýchlosť prenosu dát taktiež nie je nijako oslnivá. Čo však oslní, zvlášť v dnešnej neľahkej dobe, je integrácia snímaču odtlačku prstov priamo do hlavného tlačidla slúžiaceho pre zapnutie a vypnutie zariadenia – v tomto ohľade všetko funguje tak, ako má. Po otvorení veka na vás hodí očko stredne veľký touch-pad posunutý trochu netradične na ľavú stranu a predovšetkým podsvietená klávesnica obsahujúca aj

numerickú časť. Nízko profilové spínače sú schopné vyvinúť minimálny odpor voči tlaku vašich prstov, a preto je dôležité si pri tvorbe dlhšieho textu nechať všetko takzvané uležať v rukách a jednoducho pretrpieť pár desiatok chýb, než si ruky zvyknú. Výhodou však ostáva dobrý telesný pocit, a to aj po dlhých seansách a nulová hlučnosť. Ešte než sa pozrieme

na hodnotenie displeja, určite je vhodné spomenúť prítomnosť webovej kamery s rozlíšením 720p a manuálnou uzávierkou. V tomto smere sa jedná o priemer, keďže kamera dokáže umne zachytávať okolité osvetlenie a reprodukovat' slušné farby, avšak má naopak problém s dostatočným ostrením nehovoriac o výraznejšom digitálnom šume. Keď už spomínam socializovanie sa cez kameru, môžeme to rovno spojiť aj s celkovým ozvučením realizovaným cez reproduktory umiestnené na spodnej strane notebooku. Vďaka softvérovej podpore máte v tomto smere možnosť niekoľkých praktických nastavení a samotné vyznenie zvuku by sa dalo označiť za uspokojivé, aj keď pochopiteľne absentuje basová linka a možnosť hlasitejšieho prejavu. V mnou testovanej vzorke bol osadený 4K panel s IPS technológiou schopný vyvinúť výbornú svietivosť na úrovni 600 nits – dokonca prekvapí celkovo krásne rozloženie jasu po celej ploche, čo nebýva u týchto produktov úplnou samozrejmosťou. Navyše tu máme stopercentné pokrytie gamutu a kvalitný





kontrast. Ak mňa predtým výraznejšie sklamala absencia rýchlych portov po stranách kovového šasi, tak naopak 4K displej nemám vôbec čo vytknúť.

Čo to utiahne?

Lenovo do strojovne integrovalo procesor Comet Lake za asistencie 16 GB operačnej pamäte a už v úvode článku spomínanej NVIDIA GeForce GTX 1650. Vďaka tejto kombinácii si daný notebook môže právom pripnúť hrdú medailu multimediálnej mašiny schopnej spustiť moderné hry ako aj upravovať vizuálny obsah – fotografie a videá. V zmysle hrania je však nutné pristúpiť k výrazným kompromisom čo do nastavení, ale to ste asi pochopili aj bez môjho prízvukovania. Sotva by si srdce náruživého hráča chcelo kupovať túto špecifickú odbočku v modelovom rade Think Book len preto, že v základe má ako tak schopné GPU, každopádne ako doplnok či prípadne spustenie obedovej pauzy pri hraní menej náročných projektov, to celé môže zafungovať aj týmto smerom. A čo batéria, ujo Filip? No som rád že sa pýtaš ctený čitateľ, v tomto aspekte sa síce strojcovia z Lenova nemusia vyložené skrývať za plotom, avšak prítomnosť



mnou samým velebeného 4K panelu s nadpriemernou svietivosťou dokáže akumulátor s kapacitou 57Wh pekne streť. Na stredné nastavenie jasu a pri kancelárskej práci ste schopní atakovať hranicu desiatich hodín prevádzky, avšak akonáhle spustíte video a začnete robiť na procesy náročnejšie úkony, nedostanete sa cez hranicu siedmich hodín.

Záverom som si tentokrát nechal odrobinku spojenú s teplotou. Ak by som

mal hľadať jeden výrazný a súčasne najhorúcejší bod, kde sa prístroj jemne prehrieval, ukázal by som na stred tesne pod spodnou hranou obrazovky.

Chladienie však tentokrát skutočne plní to, k čomu ho inžinieri naprogramovali, a preto sa nemusíte obávať, že by vám notebook spálil stehná, či nebodaj pri plnej zátiaži nejako inak ublížil. Je pekné vedieť, že Lenovo ani v tejto dobe nespí na vavrínoch a pokračuje v inovovaní svojich vlastných nápadov, čoho dôkazom je práve zaujímavo koncipovaný Think Book 15p. Medzi jeho najväčšie prednosti

patrí cenová relácia, schopnosť naplniť podstatu multimediálneho prístroja, kovové šasi a úžasný 4K panel.

Treba však rátať s absenciou Thunderboltu, DisplayPortu a rovnako strpieť nie zrovna rýchlu čítačku SD kariet. Ak vám vymenované negatíva nejako neprekážajú a v súčasnosti by ste chceli obmeniť kancelárske vybavenie za koncepčne rozvetvený hardvér, nevidím dôvod, prečo sa neobzrieť práve za vyššie hodnotením laptopom.

Verdikt

Zvláda kanceláriu, herňu ale aj kreatívny brloh.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 4K panel	- Žiadny Thunderbolt
+ Výkon	- Žiadny DisplayPort
+ Kovové šasi	- Pomalá čítačka kariet
+ Multimediálne zameranie	

HODNOTENIE:



PECHLÁT ŠVEHLÍK ČERMÁK HOFMANN
NORISOVÁ MAŠTALÍR POLNIŠOVÁ



FILM PATRIKA HARTLA

PRVOK, ŠAMPÓN, TEČKA A KAREL

PRODUCENTI: MARTIN PALÁT, MICK HAWK | DŮŘEJ: KULHÁNEK | VOJTĚCH FRÍČ | KOPRODUCE: DAVID BLÜMEL & PETR KUTÁČ | IVAN PILIP | MARTIN CHALUPSKÝ | KREATIVNÍ PRODUCENTKA: KY. HELENA ULDRICHOVÁ
KONCEPT: IVA K. JESTŘÁBOVÁ | VÝKONNÝ PRODUCENT: RENÉ KORENÁŘ | VEDOUcí VÝPRAVY: ROMAN CHOCHOLA | MAŠKY: VERONIKA RIEHS | ARCHITEKT: JAN VLČEK | HOSTY: MICHAELA HORÁKOVÁ, HOŘEJŠÍ
ZVUK: LUKÁŠ MOUDRÝ | HUDBA: MAREK DOUBRAVA | STŘIH: DŮŘEJ HOKR | KAMERA: TOMÁŠ SYSEL | SCÉNÁŘ A REŽIE: PATRIK HARTL

V KINÁCH OD 26. 8. 2021

EBONTONFILM STUDIOS love.FRAME EUROPEANA Česká televize BOURDON inogy CSOB PLEZENSKÝ KRAJ PFX beep sound AS AURA SUPER frekvence BIG MEDIA marianne TVmagazin TOTALFILM EBONTONFILM

DESIGNER BY: JAN POKOR / POKORDESIGN / PHOTOGRAPHY BY: TOMÁŠ TRŠTÍN 2021

Acer Enduro N7

OBRNENÝ NOTEBOOK URČENÝ LEN PRE VYVOLENÝCH



Ked' som si pred pár mesiacmi prezeral ponuku nových zariadení od spoločnosti Acer, ktoré budú dostupné na testovanie, zaujalo ma hlavne pár herných kúskov, zameraných skôr na používateľ'ov s limitovaným rozpočtom. Ked' však ku mne dorazila rozmernejšia krabica od spoločnosti Acer, nemal som ani potuchy, že nebudem testovať tradičný notebook, ale kúsok, ktorým by sa dala napláňovať tretia svetová vojna kl'udne aj z močiara. A ktorý by tiež poslúžil ako pancierovanie na armádne vozidlá, či prinajmenšom ako tupá zbraň. Odolné notebooky sú na svete už od počiatku prenosných zariadení, preto nie je prekvapivé, že aj Acer takýto model ponúka.

Dokonca prednedávnom mal kolega možnosť pozrieť sa na zúbok modelu Acer Enduro Urban N3. Ten je však, ako aj jeho

meno napovedá, zameraný aj na bežnejšie používanie a nepotrebuje vyzeráť ako kovový hranol s pár plastovými doplnkami a držiakom ako kufrík. Na druhú stranu, model Enduro 7 vyzerá presne tak, ako by ste si mohli predstavovať odolný notebook. Kufríkové držadlo nevynímajúc.

Ako však takýto notebook testovať, keď ho aj nešetrným zaobchádzaním nevystavím ani zlomku podmienok, na aké bol certifikovaný? Pretože v Acer si povedali, že odolný notebook by mal mať za sebou toľko testov a certifikácií, že si ho bez strachu zoberú na misie aj členovia Expendables. Samozrejmosťou sú certifikácie MIL-STD-810G a IP65.

Enduro 7 je navrhnutý tak, aby odolal pádom aj na tú najtvrdšiu podlahu, odolal

vniknutiu vody k citlivej elektronike a bolo možné na ňom pracovať ako vnútri v kancelárii, tak v kameňolomoch, na archeologických vykopávkach, či v strede amazonského pralesu. Jeho 15.6 palcový displej je umiestnený do tela s pôdorysom 17" notebookov, ale to len preto, aby bol displej naozaj chránený.

Po otvorení notebooku je vidno nielen samotný displej s rozlíšením Full HD a maximálnou jasnosťou až 700 nitov, ale aj webkamery pre Windows Hello prihlasovanie, klávesnicu možnú používať aj s rukavicami a menší touchpad s dvojicou fyzických tlačidiel pravého a ľavého kliknutia myšky.

Na pravej a zadnej strane notebooku sa nachádza neprekvapivo obstoľné množstvo



konektorov, rovnako neprekvapivo zakrytých gumenými chlopňami, vďaka ktorým sa tento notebook môže chváliť spomínanou IP65 certifikáciou. HDMI, štvorica USB 3.0, čítačka SD kariet a 3.5mm jack patria medzi bežnejšie vybavenia, no dvojica RJ45 portov pre ethernet a COM port pre komunikáciu so staršími a špecializovanými zariadeniami sa na notebookoch už tak často nevidia.

Keď už som dostatočne popísal, ako je tento notebook robustný, odolný a ponúka aj bohatú funkčnosť, asi by bolo logické očakávať, že pod jeho kapotou sa bude ukrývať prepracovaný hardvér. Ibaže tu sa nachádza jeden z kameňov úrazu tohto notebooku. Alebo by bolo lepšie povedať Achillova pata? Acer Enduro 7 je totiž napriek svojej úctyhodnej váhe okolo 3 kilogramov, vybavený iba energeticky nenáročným štvorjadrovým procesorom Intel Core i5-8250U. A 8 GB RAM. A 512

GB SATA SSD diskom. Podobné parametre by boli zaujímavé 5-6 rokov dozadu, avšak porovnateľný výkon v dnešnej dobe poskytujú lacné chromebooky a notebooky možné kúpiť za 400 až 500 eur. Cena Acer Enduro 7 vám možno preto vyrazí dych. V nami testovanej konfigurácii ide o čiastku takmer 2900 eur. To je takmer dosť peňazí na kúpu dvoch obstojných grafických kariet. Vcelku hrôzostrašné, všakže.

Avšak musím sa zahrať na diablovoho advokáta a priznať sa, že plne chápem, prečo sa pre takúto konfiguráciu a komponenty v Acer rozhodli. A že z časti chápem aj cenovku tohto zariadenia. Pre notebooky používané v divočine a horších podmienkach je jednoducho odolnosť a výdrž batéria na prvom mieste, výkon sa vlečie ďaleko za nimi. Ide o notebook určený veľmi špecifickému publiku a jeho



dizajn, výroba a testovanie stáli určite nemalé peniaze. Preto môže byť cenovka vyššia, ako by bežní používatelia očakávali, pretože pokiaľ patríte do skupiny ľudí, ktorí jednoducho takto odolný notebook potrebujú (najčastejšie na pracovné účely), vaša práca vám ho veľmi skoro zaplatí.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	2 860€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Certifikácie odolnosti	- Slabšie komponenty
+ Dlhá výdrž na batérii	- Prémiová cena
+ Za chodu vymeniteľná batéria	

HODNOTENIE:



Creative BT-W3

RIEŠENIE PRE PRIPOJENIE BEZDRÔTOVÝCH SLÚCHADIEL TAKMER K HOCIČOMU



Creative BT-W3 je nový USB-C dongle, disponujúci funkciou Bluetooth 5.0 so štyrmi druhmi podporovaných kodekov - aptX, aptX HD, aptX LL (Low Latency) a štandardným SBC.

Obal a jeho obsah

BT-W3 prichádza zabalený v malej papierovej krabičke, bezpečne uložený v tvrdej pene. Okrem dongla v balení nájdeme aj redukciu z USB-C na USB-A, analógový mini mikrofón s 3,5mm jackom a produktovú dokumentáciu. Samotný obal na zadnej strane obsahuje mnohé užitočné informácie, ako napríklad aká farba svietiacej LED diódy na dongli reprezentuje ktorý kodek.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad a pot'ažkanie je dongle naozaj malinký a ľahučký. Pripája sa pomocou rozhrania USB-C, na jeho tele sa nachádza iba jedna malinká farebná LED

dióda a zo zadnej strany jediné tlačidlo, ktoré slúži na voľbu používaného kodeku.

V tomto prípade sa ku spracovaniu, či hodnoteniu použitých plastov nemá veľký význam vyjadrovať, avšak musíme podotknúť, že tlačidlo voliča použitého kodeku pri zatrasení donglom hrkoce.

Používanie

Používanie BT-W3ky začína párovaním, ktoré je naozaj jednoduché. Dongle sa po pripojení do portu USB a podržaní tlačidla na 2 sekundy uvedie do párovacieho módu, o čom nás informuje blikajúca LED diódka. Následne je potrebné uviesť





do párovacieho módu audio zariadenie, s ktorým chce používateľ BT-W3ku spárovať a už len chvíľku počkať. Je nutné podotknúť, že párované audio zariadenia musia podporovať používané kodeky aptX, pretože v opačnom prípade je možné BT-W3ku používať len v obvyčajnom móde SBC. V redakcii sme tento dongle testovali so slúchadlami Creative SoundBlaster JAM V2, ktoré aptX a jeho varianty podporujú. Bolo zaujímavé sledovať rozdiely medzi používanými kodekmi.

Pre hranie, pozeranie filmov či videí sa najviac osvedčil kodek aptX LL (Low Latency), ktorý latenciu skresal na úctyhodnú hodnotu 30-40ms, a preto nedochádza k nepríjemnej asynchrónii obrazu a zvuku.

Kodek aptX HD je špeciálne vhodný pre počúvanie hudby s najvyššou možnou kvalitou zvuku. Klasickú aptX a SBC sme však v redakcii nepoužívali vôbec, pretože v spolupráci so slúchadlami podporujúcimi kodeky aptX HD a LL, neposkytujú



klasické aptX a SBC žiadne zaujímavé výhody. Výbornou správou je, že BT-W3 je možné používať aj so zariadeniami Nintendo Switch a Sony Playstation 4.

Analógový 3,5 mm mikrofón, ktorý v Creative pribalili, je vhodný napríklad pre pripojenie do ovládača PS4 a počas hrania multiplayerových titulov je teda možné komunikovať so spoluhráčmi; tiež sa dá pripojiť do konzoly Nintendo Switch, avšak len s poupraveným firmwarom, ktorý vypína

profil HPF (handsfree). V poslednom rade môžeme spomenúť výhodu - energetická spotreba BT-W3 je menej ako 40 mA, a preto nevyžaduje napájanie ani externým zdrojom, ani neobsahuje dobíjateľný akumulátor.

Žiaľ, aktuálna technológia Creative neumožňuje mať pripojené viaceré zariadenia naraz.

Zhrnutie

Creative BT-W3 je jednúčelový dongle s funkciou spracovania a prenosu audio signálu pomocou Bluetooth 5.0. Kvalita zvuku, ktorú BT-W3 ponúka je však veľmi dobrá, a preto môže byť kúpa tohto dongla zaujímavá aj pre používateľov, ktorých zariadenie disponuje staršou verziou Bluetoothu. Svoju úlohu si BT-W3ka plní veľmi dobre. Naplno ho jednoznačne ocenia hlavne používatelia, ktorí vlastnia slúchadlá s podporou kodekov aptX.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Creative	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nevyžaduje externé napájanie, ani dobíjanie batérie	- neumožňuje pripojenie s viacerými zariadeniami naraz
+ podporované kodeky	

HODNOTENIE:



SONY WF-1000XM4

NIČÍM NERUŠENÝ HUDOBNÝ PÔŽITOK A TO NAOZAJ KDEKOL'VEK



Bezdrôtové slúchadlá naberajú z roka na rok na kvalite a zároveň aj na popularite. Dnes už človek nemusí minúť dve výplaty, aby si mohol dopriať dokonalý zvukový a zároveň bezdrôtový zážitok. SONY ale nekončí len pri tom. V postavení lídra na trhu v oblasti potláčania hluku nám teraz táto japonská stálica prináša najnovší model ich úplne bezdrôtových štupľov do uší – WF-1000XM4.

Japonský gigant nás naozaj dlhú dobu krmil kvalitnou porciou marketingových rečí a presviedčal nás, že jeden z ich najambicióznejších produktov si okamžite zamilujeme. Počnúc dokonalým zvukovým zážitkom, cez fantastický mikrofón, až po ideálne potlačenie okolitých zvukov. Všetky slubované funkcie a možnosti slúchadiel sme dôkladne otestovali a teraz vám prinášame náš názor.

Slúchadlá dokázali upútať už po odbalení. Minimalistický dizajn a na pohľad veľmi kvalitné prevedenie. Produkt sa predáva v dvoch farebných variantoch – čiernom a striebornom. Prvý menovaný pôsobí úplne bezchybne.

Kombinácia čiernej farby doplnená o zlatý nápis výrobcu a malý kruhový výčnelok navodzuje maximálne elegantný a decentný dojem, v ktorom nie je žiadny rušivý element. Strieborná takisto nevyzerá vôbec zle, ale predsa len je škoda, že sa v SONY rozhodli nechať čierne štuple aj na strieborných slúchadlách, ktoré tam na pohľad naozaj nesedia. Zvláštne ale je, že na niektorých online materiáloch je vidieť, že strieborné slúchadlá majú aj strieborné štuple do uší. Okamžite sme si všimli, že štuple nie sú typické, gumené, ale akoby penové. Po návšteve stránky

výrobcu sme sa dozvedeli, že ide o unikátny materiál na báze polyuretánovej peny, ktorý maximalizuje plochu povrchového dotyku so zvukovodom a zabezpečuje tak maximálne pohodlie pri používaní. Teória znie síce naozaj dobre, ale ako to vyzerá v praxi?

Okamžite po vložení slúchadiel do ucha sme začali mať pocit, že toto bude naozaj niečo veľké. Mimoriadne pohodlné štuple, ktoré vôbec netlačili a po chvíli bez hudby by človek aj zabudol, že tam niečo má. Ďalším pozitívnym prekvapením bolo práve toľko ospevované potlačenie okolitých zvukov. Slúchadlá majú totiž dva režimy, ktorým sa ale bližšie povenujeme neskôr. Pri prvom nasadení bol však zapnutý ten, ktorý sa v rámci možností snaží úplne potlačiť okolitý zvuk a veruže sme ostali v nemom úžase. Už aj pri vypnutej

hudbe sa okolitý hluk rapídne utlmil, aj keď samozrejme, čo to bolo počuť.

Najdôležitejším aspektom každých slúchadiel je pochopiteľne audio kvalita. No pri tomto modeli je to kombinácia kvality a potlačenia okolitého zvuku. Integrovaný procesor V1 sa spolu s úplne novým 6 mm meničom postarali o absolútne dokonalý hudobný a zvukový zážitok. Slúchadlá majú úplne čisté výšky a oproti predchodcovi aj kvalitnejšie basy. Sú vhodné snáď pre úplne všetky hudobné žánre a kvôli podpore kodeku LDAC dokážu uspokojiť aj naozaj náročných poslucháčov. V kombinácii s potlačením okolitého zvuku si tak vychutnáte svoju obľúbenú hudbu naozaj všade a veruže tým myslíme všade!

Mali sme totiž jedinečnú možnosť otestovať slúchadlá v metre. Existuje málo miest, ktoré dokážu preveriť kvalitu slúchadiel a hlavne potlačenia okolitého zvuku lepšie ako práve B linka pražského metra, kde človek pri obvyčajných slúchadlách počuje viac zvuk metra, či akýkoľvek iný zvuk zo slúchadiel, ako hudbu samotnú. Model WF-1000XM4 ale dokázal naplniť všetky očakávania a naozaj aj v takto nehostinných podmienkach nám poskytol dokonalý a ničím nerušený hudobný zážitok.

Vráťme sa ale k už spomínaným režimom potlačenia okolitého zvuku. Jeden z nich sme už čiastočne opísali. Režim, ktorý vám úplne potlačí všetky okolité zvuky a šumy, vrátane vetra. Ten je ideálny hlavne na cestu verejnou dopravou



alebo na ničím nerušené počúvanie hudby doma, či v kaviarni. Zároveň je ale nevhodný resp. trochu nebezpečný pri pohybe vonku, pretože to potlačenie hluku je na tak vysokej úrovni, že naozaj potom pri pustenej hudbe nie je počuť ani len trúbenie auta. Druhým je tzv.

ambientný zvuk, kedy sa potlačenie prispôbuje vášmu okoliu, pričom slúchadlá dokážu veľmi dobre rozlíšiť, či ste na prechádzke v meste alebo mimo neho, či športujete alebo len tak sedíte a užívate si hudbu. Okrem toho zariadenie disponuje aj funkciou Speak-to-Chat, ktorá automaticky stlmí hudbu akonáhle zaregistruje váš hlas a pár sekúnd po tom, čo prestanete rozprávať, vráti hlasitosť späť na pôvodnú hodnotu.

Na záver by sme spomenuli už len výdrž batérie a kvalitu mikrofónu. Výrobca udáva až 24 hodín hrania, avšak nie nepretržite. Samotné slúchadlá vydržia pri zapnutom potlačení hluku necelých 8 hodín a ďalších takmer 16 je „uložených“ v obale na slúchadlá. Pri vypnutom potlačení hluku ale vydržali slúchadlá hrať vyše 30 hodín, takže výdrž je naozaj solídna.

Následné nabitie je možné cez USB-C konektor alebo aj bezdrôtovo. Mikrofón zľahka zaostáva, na jednej strane to nie je úplná tragédia, ale počúvať cez to niekoho celý deň by sme naozaj nechceli. Avšak, otestovali sme napríklad aj potlačenie hluku vetra pri telefonovaní a to zvládol na jednotku.

Verdikt: Ideálna voľba pre tých najnáročnejších poslucháčov, ktorí by sa už raz a navždy chceli odstrihnúť od nepraktických káblov a užívať si ničím nerušený hudobný zážitok.

Kvalitné materiálové spracovanie, takmer dokonalé potlačenie okolitého hluku, či tá najvyššia kvalita prehrávaného zvuku. To všetko, ale aj omnoho viac, vám ponúknu momentálne pravdepodobne najlepšie naozaj bezdrôtové slúchadlá.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Sony	270€

PLUSY A MÍNUSY:

+ materiálové spracovanie	- nič
+ kvalita prehrávania	
+ potlačenie okolitého hluku	

HODNOTENIE:



HyperX Alloy Core RGB

PRE ČO NAJLEPŠÍ HERNÝ ZÁŽITOK



Hľadáte novú hernú klávesnicu? Chcete aby bola kvalitná a čo najspol'ahlivejšia? Nechcete do nej investovať zbytočne priveľa, no bojíte sa lacných klávesníc a neveríte im? Na tieto otázky hráči hľadajú odpovede od viacerých spoločností, ktoré sa ich snažia zlákať na kúpu ich produktov. Jednou z takýchto spoločností je aj HyperX, ktorá patrí medzi popredných svetových výrobcov herných PC doplnkov a periférií. Špecializujú sa najmä na zariadenia s cenovkou radiacou sa k strednej a vyššej strednej triede, v ktorej sa im už dlhé roky darí. Klávesnica, na ktorú sa pozrieme v dnešnej recenzii, nesie označenie Alloy Core RGB a, i keď od spomínanej značky je to kúsok patriaci skôr k tým lacnejším, o jeho skutočnej kvalite sa dočítate neskôr v recenzii.

Dizajn založený na podsvietení

Klávesnica po stránke dizajnu pravdepodobne neočarí každého, a to hlavne vďaka nie príliš hernému dizajnu.

Zároveň je vidieť, že ako hlavný dizajnový prvok klávesnice nebol použitý jej samotný tvar, ale RGB podsvietenie, bez ktorého by zariadenie pôsobilo dosť staromódne. Osobne to ale neberiem za závažné mínus Core RGB, je to však

niečo, čo by sa dalo jednoducho napraviť a nezasiahlo by to príliš do koncovnej ceny.

Žiaden kov, len plast

Z hľadiska spracovania považujem produkt za vydarený, na svoju cenu možno až nadpriemerný. Len ťažko by ste tu hľadali kovové prvky, HyperX zákazníkom v tomto modeli ponúka totiž obvyčajný matný tvrdený plast, ktorý aj napriek svojej nižšej cene pôsobí na zariadení dostatočne odolne a fakt spoľahlivo.

Klávesnice predsa nie sú robené na to, aby sa po nich udieralo od hnevu, ale na písanie a prácu, prípadne na hranie videohier.

Používanie

Moje skúsenosti s používaním tejto klávesnice boli zväčša kladné. Nemám sa veľa mi na čo sťažovať, no ak by som mal niečo aspoň trochu skritizovať, pravdepodobne by som venoval zopár slov menším, prídavným tlačidlám na zadných rohoch vrchnej strany produktu.

Ide totiž o tlačidlá so zbytočne vyšším profilom a tvrdým stláčaním, ktoré slúžia na spustenie „herného režimu“,

prepínanie režimov podsvietenia, jeho úplné vypnutie a nastavovanie systémovej hlasitosti, prípadné prepínanie a pozastavovanie hudby a videí. Čo sa týka membránových spínačov, uvedomujem si, že väčšina hráčov ich odsudzuje, pretože nemajú také funkčné vlastnosti ako mechanické spínače, ktoré by ste si u modelov od iných výrobcov mohli kúpiť za rovnakú cenu.

Membrány majú jedinou výhodu a tou je, že sú tichšie, čo osobne vnímam ako veľké plus a ako človek, ktorý si hry zahrá iba príležitostne absenciu mechanických spínačov nijak nepocítim. Ticho pri hraní a písaní je mi naozaj príjemné.

Klávesy ako také sa stláčajú pohodlne, používateľ vie presne, kedy sa tlačidlo stlačí úplne a kedy len čiastočne, nie sú zbytočne pritvrdé a taktiež sa ani nestláčajú pod váhou prstov.

Podsvietenie je jasné a dokonca máte možnosť nastaviť si 2 úrovne jasú podsvietenia, ak by ste chceli produkt využiť ako nočnú lampičku.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica HyperX Alloy Core RGB je perfektná klávesnica strednej triedy, ktorá so svojou cenovkou približne 49 eur poteší každého hráča, ktorý si chce dopriať naozaj kvalitnú klávesnicu, na ktorej sa perfektne píše. A čo sa týka hrania hier, určite nebudete sklamaní ani z membránových spínačov. Je vidieť, že spoločnosť HyperX vie potešiť zákazníka.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie	- len plast
+ klávesy	- trochu zastaraný dizajn

HODNOTENIE:



HyperX Pulsefire Surge RGB

HERNÁ MYŠ SO SUPER DIZAJNOM A S RGB, AKÉ SME TU UŽ DLHO NEMALI



Spoločnosť HyperX je už roky na trhu PC doplnkov, komponentov a periférií, a naozaj sa jej darí. Zameriavajú sa v nej najmä na herné produkty určené pre hráčov a podporujú množstvo známych osobností a e-športových tímov, čo im zaručuje dokonalú propagáciu medzi hráčmi všetkých vekových kategórií. Ich produkty sa vyznačujú vysokou kvalitou, skvelým pomerom ceny a výkonu a predovšetkým pútavým dizajnom. V dnešnej recenzii si povieme niečo o hernej myši z modelového radu Pulsefire, konkrétne o modeli Surge RGB.

Spracovanie a dizajn

Čo sa týka dizajnu, mám zopár vecí, ktoré by som HyperX vytkol. Ide o konštrukciu z matného tvrdeného plastu, ktorý síce pôsobí naozaj pevne a elegantne, nanešťastie je ale doplnený o programovateľné tlačidlá, ktoré pôsobia lacnejšie a nekvalitne. Ďalej si drobnú kritiku zaslúži aj scrollovacie koliesko. Osobne uprednostňujem, ak je každé pretočenie kolieskom jasne cititeľné, no v prípade Pulsefire Surge tomu tak nie je. Šlo predovšetkým o „rozmazaný“, jemný pohyb, pri ktorom som takmer

nezachytil, či som koliesko naozaj pretočil do novej polohy, alebo nie.

S výnimkou týchto prvkov ale hovoríme o naozaj vydarenom kúsku, a to isté platí aj o dizajne. Spoločnosť sa úmyselne nesnažila zamerať na úpravy tvaru myšky, a jej výsledná konštrukcia je vďaka tomu symetrická, nie ergonomická. Oceňujem aj vkusne vložené podsvietenie, o ktorom si povieme viac neskôr. Samozrejmosťou je logo spoločnosti umiestnené na najviditeľnejšej strane zariadenia.

Softvér a používanie

V úvode tohto odseku by som rád spomenul softvér, s ktorým produkt spolupracuje. Ide o aplikáciu stiahnutelnú na Microsoft Store s názvom HyperX NGENUITY a v skratke si v nej môžete nastaviť typy podsvietenia, rôzne efekty, farby, režimy, a vlastne všetko, čo v každom inom dedikovanom softvéri.

Ďalej si môžete priradiť funkcie pre programovateľné tlačidlá a pohrať sa s profilmi DPI a farbou, ktorá zasvieti pri ich nastavení. Celková orientácia v softvéri sa mi vďaka jeho prehľadnosti zdala veľmi

jednoduchá a nastavenia, ktoré ponúkala, boli dostatočne rozšírené a pochopiteľné.

Myš som mal možnosť niekoľko dní intenzívne testovať a bol som s ňou veľmi spokojný. Pochváliť musím Pixart 3389 senzor, ktorý sa staral o naozaj dokonalé zachytávanie každého pohybu s minimálnou odozvou. Maximálna citlivosť, ktorú si môžete vďaka tomuto senzoru v nastaveniach vybrať, je 16 000 DPI. Ďalej sa o snímanie každého tlačidla starajú Omron spínače, ktoré poskytujú garantovanú výdrž viac ako 50 miliónov stlačení, čo je celkom príjemný údaj svedčiaci o tom, že myš vám s prehľadom vydrží zopár rokov.

Rád by som ešte venoval pár riadkov podsvieteniu. To pôsobí jednoducho, no spoločnosť si na ňom dala záležať. Predsa len, nevidí sa často, že by myš disponovala podsvietením v podobe tenkej čiary, pohybujúcej sa okolo celého zariadenia. Tento pásik je doplnený aj o podsvietené logo spoločnosti, na ktoré si môžete nastaviť RGB režimy individuálne od spomínaného pásu.

Záverečné hodnotenie

Kým si na Pulsefire Surge naozaj zvyknete, potrvá vám to aspoň 2-3 dni. Potom už na ňu nedáte za žiadnych okolností dopustiť a budete stopercentne spokojní s jej kúpou. Za približne 50 eur totiž získavate myš, ktorá vás očarí kvalitnými a odolnými Omron spínačmi, zaujímavým podsvietením a softvérom, a v neposlednom rade aj komfortom pri používaní, aký ste už dlho nezažili.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie	- nič
+ spínače	
+ komfort	

HODNOTENIE:

★★★★★

GIGABYTE GeForce RTX 3080 Ti Vision OC

KANCELÁRSKY VZHĽAD S NADUPANÝM HERNÝM VÝKONOM



Po roku od vydania novej generácie grafických kariet Nvidia RTX sa trh pomaly, ale isto spamätáva, v skladoch obchodov už často býva viac ako jeden kus za mesiac a aj ceny už nie sú tak prestrelené. Určite tomu napomohli aj nové Ti modely pôvodných kariet, pričom tentokrát sme v redakcii mali možnosť pozrieť sa práve na kúsok s čipom 3080 Ti. A to nie obyčajný, herne zameraný model, ale moderným dizajnom oplývajúcu krásavicu z radu Gigabyte Vision.

Trojtisícová generácia RTX kariet priniesla naozaj dostatočne vysoký výkon, aby sa niektorým hráčom oplatilo zainvestovať a prejsť na RTX 3070 či 3080 aj napriek tomu, že ceny lámali rekordy.

RTX 3080 Ti posúva herný aj profesionálny výkon ešte ďalej, a to len za o čosi vyššiu cenu, akú si pýtajú výrobcovia za luxusnejšie 3080-ky. Za tento výkon vďaka najmä

parametrom, ktoré sú takmer totožné s momentálnym kráľom výkonu, modelom RTX 3090, no nedesí takou veľkou cenovkou vďaka viacerým šikovným kompromisom.

Obal a jeho obsah

Oproti bežným baleniam herných grafických kariet je GIGABYTE GeForce RTX 3080 Ti Vision OC naozaj odlišná. Moderný dizajn a kombinácia bielej a čiernej farby napovedá skôr o kancelárskom, prípadne profesionálnom použití.

O to sa aj v Gigabyte očividne snažili, keďže ich modelový rad produktov Vision prepája brehy herného a profesionálneho sveta. Mne sa dizajn RTX 3080 Ti Vision OC 12G nadmieru páčil a ak by som fungoval s rozpočtom, ktorý by mi povolil si ju zadovážiť, okamžite by som ju využil v čisto bielom PC. Vnútri krabice

sa okrem karty nachádza už iba malá brožúrka na vysvetlenie inštalácie, no čačky ako nálepky a ďalšie maličkosti určite budúcim majiteľom nebudú chýbať.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte so svojím modelovým radom Vision prišiel už pred pár rokmi a nepatria do nej len grafické karty, ale napríklad aj matičné dosky a rozširujúce PCIe karty.

Všetky majú spoločný prémiový feel a zameranie na náročnejších zákazníkov, ktorí stále vyžadujú vysoký výkon, využívajú tieto komponenty na profesionálne účely, no nestráňa sa ani hier. Po stránke vzhľadu sa nemá 3080 Ti Vision za čo hanbiť. Moderný vzhľad, ktorý predstavuje biela farba prevažnej väčšiny karty, je doplnený o podsvietené logo GIGABYTE a trojicu bielych ventilátorov a zaručí, že táto karta



bude vyzerat' dobre ako v nadupanom a RGB LED-kami podsvietenom hernom stroji, tak aj v skrinke profesionála, tróniac na jeho kancelárskom stole.

Malý postreh, ktorý ma pri inštalácii do počítača mierne pobavil, je, že logo VISION zobrazené na ventilátoroch je možné hore nohami prečítať ako NOISIA, čo v skomolenom preklade znamená hlučnosť, no, našťastie, nešlo o indikáciu správania sa karty počas používania.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov. Aplikáciu RGB Fusion, prípadne Aorus Engine (ekvivalent obľúbeného programu MSI Afterburner) je možné stiahnuť priamo z produktovej stránky, alebo cez šikovný program Gigabyte App Center, a následne môžete kartu ovládať, taktovať či monitorovať. AORUS Engine zase zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj náročnejší



používateľ potrebovať na prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej karte sú prehľadne zobrazené taktý grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania, ale aj nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od taktov cez teploty až po

rýchlosti ventilátorov. Oplatí sa pozrieť aj na súbory BIOS, ktoré pridávajú karte podporu Resizable BAR Support, funkcie, ktorá ešte dvíha výkon v hrách a profesionálnych aplikáciách. Keďže karta nedisponuje RGB podsvietením, tentokrát je aplikácia Gigabyte RGB Fusion nepotrebná.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnej doske Aorus Z590 Pro AX 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 rozlíšeníach 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.

Zhrnutie

Ceny grafických kariet stále nie sú optimálne a ich dostupnosť tiež pokrívajú. Ale v obchodoch je už dostupných aspoň pár kusov na výber a pokiaľ máte financie na naozaj výkonnú kartu, mala by byť Gigabyte RTX 3080 Ti Vision OC 12G na prvých priečkach zoznamu. Obstojné chladenie, skvelý výkon a najmä málo videný dizajn v bielej farbe z nej robia naozaj zaujímavú voľbu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízke teploty	- prémiová cena
+ stabilné taktý	
+ moderný dizajn	
+ tichá aj pod zát'azou	
+ backplate	

HODNOTENIE:



Fitbit Luxe

FITNESS NÁRAMOK PRIMÁRNE URČENÝ PRE ŽENY, KTORÝ SI MÔŽU SO SEBOU ZOBRAŤ AJ NA PLES.



Na začiatku to boli doplnky len pre tých najväčších technologických nadšencov, no dnes si množstvo majiteľov smartfónov nevie predstaviť život bez nich. Múdre hodinky a fitness náramky sa stali bežným doplnkom na rukách mužov, žien a aj detí. No kým páni majú na výber z obrovského množstva rôznych modelov a dizajnov, tak čisto ženské modely sú stále v menšine.

Zmena postupne prichádza, hlavne pri väčších značkách môžeme nájsť v ponuke čisto ženské verzie produktov. Síce ide len o zlaté a ružové farebné prevedenia, občas navyše mierne menšie. Jedným z mála modelov zacielených na dámske publikum je nový Fitbit Luxe – luxusne pôsobiaci fitness náramok.

Dostupný je v štyroch verziách, z ktorých je len jedna neutrálne čierna.

Zlatá a ružová

Fitbit ponúka tri čisto dámske verzie svojho nového fitness náramku – strieborná s ružovým silikónovým remienkom, zlatá s krémovým silikónovým remienkom a špeciálna zlatá verzia so zlatým kovovým remienkom.

Za prémiový dizajn si však musíte priplatiť, konkrétne 50 eur. Ide o cenovo drahší produkt, hlavne s ohľadom na to, čo má vo svojej ponuke Huawei, Honor a Xiaomi. Fitbit má na rozdiel od nich ale niekolké výhody, vrátane dlhoročných skúseností

a prinášania nových funkcií. Samotný dizajn je skutočne určený pre nežnejšie pohlavie, aj v čiernej farebnej verzii totiž na mužskej ruke pôsobí trochu nezvyčajne.

My sme testovali zlatú verziu so svetlým krémovým remienkom, ktorý na ženskej ruke vyzerá skutočne veľmi dobre. Telo zariadenia je vytvorené z kovu, je pevné, malé a určite vás nebude obtťažovať pri bežných denných činnostiach a pokojne s ním môžete aj spať.

Spodná strana so senzorom nie je kovová, nemali by ste teda mať žiadnu negatívnu reakciu na pokožke. To ale nemôžeme povedať o remienku, nakoľko sú silikónové materiály problematické pri všetkých

značkách. Aktívni športovci by mali považovať o dokúpení náhradného. Verzia s kovovým remienkom je vhodná skôr pre tých, ktorí veľmi nešportujú a potrebujú zariadenie skôr len pre sledovanie svojho zdravia a pohybu počas bežného dňa.

Aj so silikónovým remienkom má zariadenie hmotnosť len niečo cez 26 gramov, čo je o 10 gramov menej, ako Apple Watch bez remienka. Po pár dňoch nosenia sme na náramok skutočne ako keby zabudli a jeho prítomnosť na ruke sme si uvedomili len ráno a večer, pri vstupe do sprchy. Aj pri tak malej hmotnosti a malých rozmeroch sa do zariadenia podarilo umiestniť batériu dostatočne veľkú na to, aby napájala náramok po dobu až piatich dní. Nie je to pritom hodnota v nejakom špeciálnom režime, ale pri bežnom používaní s aktivovanými všetkými funkciami.

Čo sa ale firme stále nedarí vylepšiť k dokonalosti, je systém nabíjania. Pre každý jeden svoj výrobok má totiž špeciálnu nabíjačku s nutnosťou kontaktného pripojenia.

Chápeme, že rôzne tvary neumožňujú vytvorenie jedného univerzálneho riešenia, no firma by už mohla konečne prejsť na bezkontaktné nabíjanie. V balení nečakajte ani nabíjačku, po vzore konkurencie tu okrem zariadenia a remienku nájdete len USB kábel pre nabíjanie.

Množstvo informácií

Fitbit vie o vás zistiť obrovské množstvo informácií, počet krokov a tep je skutočne len začiatkom. Väčšinu informácií vám Luxe zobrazí na malom farebnom OLED displeji, ktorý je príjemným zlepšením v porovnaní s tým, čo ponúkali predchádzajúce modely výrobcu. Nemá síce vysoké rozlíšenie, ale pre potreby informovania stačí. Notifikácie zo smartfónu však nezobrazí úplne najlepšie, na Slnku je jeho intenzita našt'astie lepšia, ako sme čakali.

Počas dňa vám bude zariadenie merať spálené kalórie, kroky, prejdenú vzdialenosť a samozrejme aj váš tep. Aktivitu vám počíta cez aktívne zónové minúty, čo je nový, presnejší systém zbierania údajov o vašej aktivite. Už nestačí len malá prechádzka, ak chcete byť fit, musíte pre to aj niečo spraviť. Namiesto pomalej vychádzky sa pripravte na skutočne rýchlu chôdzu, bez ktorej sa k spaľovaniu tukov nedostanete. Išli ste si zabehať, alebo cvičíte kardio? Tak dostanete rovno dvojnásobok zónových minút.

Tento nový systém je náročnejší, no zároveň dokáže viac motivovať k aktívnejšiemu pohybu. Predchádzajúce meranie



pohybu sa skutočne dalo jednoducho oklamať len trošku rýchlejšou chôdzou, teraz budete mať na displeji buď veľkú nulu, alebo sa začnete poriadne hýbať. Aktivitu si môžete merať manuálne, alebo to necháte na automatiku.

Odporúčame tú prvú možnosť, zozbierané dáta sú presnejšie a hlavne obsahujú viac informácií. Novinkou je takzvané skóre únavy, ktoré vám pomôže pri zotavovaní sa po tréningu. Vďaka tejto funkcii budete vedieť, či ste už dostatočne zregenerovaní pre ďalší tréning.

Počas spánku vám zariadenie zistí množstvo informácií, či už okysličenie krvi, zmenu teploty pokožky, frekvenciu dýchania, detaily jednotlivých fáz a samozrejme aj tep. Tu ale množstvo informácií získate len s mesačným predplatným, ktoré máte zadarmo prvých šesť mesiacov. Pokiaľ nie ste vyslovene fanatik do štatistík, tak sa bez neho zaobídete, no my sme si na túto službu rýchlo zvykli.

Fitness náramok pre náročných

Fitbit Luxe je skvelý fitness náramok určený primárne pre nežnejšie pohlavie. Nebude zavadzať ani na menšej ruke, je ľahký, pekný a s množstvom funkcií. Počas celého dňa a aj noci sleduje vaše srdce, teplotu pokožky, vašu aktivitu a všetky cvičenia.

Tie dokáže detegovať aj automaticky, takže sa nemusíte o nič starať. Pokojne s ním môžete aj plávať, nabit' ho stačí raz

za päť dní. Sila produktov Fitbit je hlavne v dátach, ktoré sa zbierajú a následne zobrazia v aplikácii. Tu však na bežného používateľa čaká drobná nástraha, keďže pre ich interpretáciu je potrebná aspoň základná znalosť danej problematiky. Na tieto čísla je potrebné pozeráť sa komplexne, keďže určité zmeny v teplote, rýchlosti dýchania, tepu a okysličenia krvi môžu poukázvať na nastupujúce problémy.

Ak by sme mali nájsť nejaké negatívne vlastnosti, tak by sme ich veľa nenapočítali. Ako obvykle, problémom môže byť občas nefungujúca synchronizácia s aplikáciou. Druhým problémom je jedine vyššia cena, hlavne s ohľadom na konkurenčnú ponuku.

Za základnú verziu zaplatíte 150 eur, za prémiovú verziu s kovovým remienkom o 50 viac. Zameriava sa síce na odlišného zákazníka, no porovnaním cien sa tu nemôžeme vyhnúť. Preto ak hľadáte skutočne štýlový fitness náramok, dajte novému Fitbitu šancu.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Fitbit

Cena s DPH:
149€

PLUSY A MÍNUSY:

- + krásny dizajn
- + farebný OLED displej
- + pravidelné aktualizácie
- + množstvo funkcií
- občas problémová synchronizácia
- cena

HODNOTENIE:



Eternals od Marvelu

Hneď od ich prvého oznámenia sme vedeli, že Eternals budú pre Marvel Cinematic Universe predstavovať veľmi odlišnú záležitosť, akú nám doposiaľ predstavili.

Už samotný výber režisérky, Chloé Zhao, ktorú primárne poznáme z režirovania nenáročných realistických drám ako Rider alebo Oscarový Nomadland, je pre MCU zaujímavou voľbou.

V týchto dňoch sme mali možnosť vidieť posledný trailer tohto snímku, ktorý

nešetril rozsiahlym množstvom akčných sekvencií podľa predstáv Jacka Kirbyho. Z traileru sa dozvedáme množstvo informácií ako to, že Eternals žijú na zemi už 7000 rokov a nesmú zasahovať do ľudských záležitostí, pretože ich primárnou úlohou je boj s Deviants.

Zatiaľ čo Eternals sú vyobrazovaní ako nadľudia s božskými schopnosťami, Deviants predstavujú jednu z najstarších rás, ktorá žije už tisíce rokov. Čo je dôležité, každý jedinec

má iné schopnosti. Okrem týchto informácií nám upútavka poskytla aj dôvod, prečo prichádza k zmene.

Tou je Emergence, ktorú spôsobila Endgame a celá situácia ohľadom Thanosa. Zhao sa podarilo zostaviť neuveriteľné obsadenie – Salma Hayek, Angelina Jolie, Kit Harington, Richard Madden, Gemma Chan, Kumail Nanjiani, Brian Tyree Henry a mnohí ďalší. Či film naplní očakávanie, zistíme už koncom tohto roka.



Brendan Fraser je späť



Brendan Fraser sa pridal k obsadeniu filmov Killers of the Flower Moon od Martina Scorseseho a Brothers od Maxa Barbakowa.

Prvá zo spomínaných snímok bude dráma podľa románového bestselleru Davida Granna. Dej sa odohráva v štáte Oklahoma v 20. rokoch 20. storočia a približuje sériové

vraždy členov ropného spoločenstva Osage Nation, ktorými sa začala takzvaná vláda teroru. Fraser by mal hrať právnika WS Hamiltona a vo filme sa objaví po boku Oskarových hereckých hviezd Roberta De Nira a Leonarda DiCapria. DiCaprio je viac menej Scorseseho stálicou, preto jeho obsadenie nie je prekvapením.

Druhá spomínaná snímka, Brothers, bude komédiou, ktorej dej ešte momentálne nie je jasný. Známe však je, že okrem Frasera, sa môžeme tešiť na Petera Dinklagea, Josha Brolina a Glenn Close. Veľmi Fraserových fanúšikov privítalo tieto novinky veľmi pozitívne. Samotný herec bol prekvapený ako dlho jeho meno rezonovalo v médiách, že vydal oficiálne stanovisko, v ktorom potvrdil svoj dlhoročný fanúšikom.

Fraser bol bezpochyby veľkou hviezdou filmových 90. rokov. Veľmi ľudí ho slávou prirovnávalo k hercom formátu ako Brad Pitt alebo Tom Cruise. Jeho kariéra však upadla medzi rokmi 2000 až 2010.

Našťastie, zdá sa, že je tomuto úpadku je koniec a Frasera môžeme v súčasnosti vidieť aj seriáli Doom Patrol alebo vo filme od Stevena Soderberga s názvom No Sudden Move.

Tom Hanks v novej Sci-Fi snímke



Film Finch, s Miguelom Sapochnikom na režisérскеj stoličke a scenárom od Craiga Lucka a Ivora Powella, predstavuje Toma Hanksa v hlavnej úlohe ako inžiniera robotiky Fincha.

Finch, okrem iného, zobrazuje postavu, ktorá ako jedna z mála prežila kataklizmatickú slnečnú premenu. Tá zmenila svet na pustatinu. Finch žije už desaťročie v podzemnom bunkri, kde si spolu so svojím psom Goodyerom vybudoval vlastný svet. Aby nebol sám, vytvorí si robota Jeffa (Caleb Landry Jones), ktorý mu má pomôcť v strážení Goodyeara. Trojica sa vydá na nebezpečnú cestu cez pustý americký západ, počas ktorej sa snaží Finch ukázať svojmu robotovi krásu toho, čo znamená byť nažive.

Sám doma pokračuje



Disney už mesiace pripravuje novú verziu svojej vianočnej klasiky Sám doma, v ktorej hral hlavnú úlohu Macaulay Culkin.

Nový sequel sa bude volať „Home Sweet Home Alone“ a na obrazovky Disney by mal prísť 12. novembra. Nový film sa bude môcť pochváliť skvelým obsadením. V hlavnej úlohe Culkina nahradí Archie Yates, ktorého sme mali možnosť vidieť, napríklad vo filme Jojo Rabbit. Po jeho boku budú hrať Ellie Kemper, Rob Delaney, Aisling Bea alebo Kenan Thompson. Už nám stačí len dúfať, že toto silné obsadenie a scenár od Mikey Daya z SNL, či réžia v podaní Dana Mazera spravia z filmu klasiku porovnateľnú s originálom.

Clint Eastwood ako Cry Macho



Clint Eastwood si vybudoval svoju kariéru na hraní ikonických mužských charakterov. Tentokrát sa vracia vo svojom poslednom filme Cry Macho.

Opäť ide o film, ktorý Eastwood režíruje, ale tiež v ňom hrá hlavnú úlohu. O scenár sa postarali Nick Schenk (Gran Torino) a N. Richard Nash (Dragonfly). Eastwood bude hrať úlohu Mika Milo, bývalú hviezdu ródea, ktorý v roku 1979 zoberie jednorazovú prácu od svojho bývalého šéfa. Táto práca spočíva v tom, že má priviesť jeho syna Rafa (Eduardo Minetti) z Mexica. Ako to už býva, to čo vyzeralo ako jednoduchá práca, sa nakoniec mení na veľmi ťažkú záležitosť. Film bude koncom tohto roku uvedený nie len v kinách, ale aj na HBO Max.

Free Guy 2



Týždeň po uvedení filmu Free Guy do kín, Ryan Reynolds oznámil, prostredníctvom svojho Twitteru, že Disney plánuje sequel tejto veľmi vydarenej komédie.

Táto informácia by nemala byť prekvapením, pretože samotný debut tohto filmu zarobil 51 miliónov dolárov. Filmu tiež pomohlo, že na rozdiel od Black Widow, bol uvedený len do kín. Zatiaľ ešte nie sú jasné ďalšie detaily filmu. Ani to, či Shawn Levy bude pokračovať v režírovaní pokračovania.



Free Guy

FREE GUY URČITE PATRÍ K FILMOM, KTORÉ SA TOTO LETO OPLATÍ VIDIEŤ



Kanadský režisér Shawn Levy má obzvlášť radosť z vdýchnutia života veciam, ktoré by mali byť, podľa práva, neživé. Jeho režisérsky talent sme už mali možnosť vidieť napríklad vo filmoch franšízy Noc v múzeu. Napriek tomu jeho prechod do filmu založenom na násilnej videohre Free City nie je až taký veľký, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Ryan Reynolds hrá bankového pokladníka Guya, ktorý je jednou z nehrateľných postáv alebo NPC v hre Free City. Ak ste niekedy hrali RPG hru (Role-Playing Game), akou je napríklad Grand Theft Auto alebo Red Dead Redemption, určite viete, o koho ide. Je to generická osoba, ktorú vidíte kráčať po ulici počas toho, ako sedíte za volantom svojho auta alebo počas toho, ako vás naháňa polícia. NPC sú celú dobu v pozadí hry, kde stále opakujú jednu a tú istú frázu ako „Hey, watch it!“ alebo „I’ve got to get to work!“.

Zamysleli ste sa ale niekedy nad tým, čo ak aj také NPC charaktery majú svoje obavy, ambície alebo nádeje? Čo keď aj NPC má dušu? To nás privádza do deja a k jednej z hlavných zápletiok filmu Free Guy. Guy (Ryan Reynolds) o tom, že je NPC alebo to, že žije v hre, nevie. Naplno si užíva svoju každodennú rutinu pitia rovnakého druhu kávy, žartovaním s najlepším kamarátom Buddym (Lil Rel Howery) alebo prepadmi jeho banky. Všetko sa zmení, keď jedného dňa uvidí Molotov Girl, online avatara Millie (Jodie Comer). Molotov Girl je úžasná, má rada rovnakú zmrzlinu ako Guy alebo rada počúva tú istú hudbu ako Guy.

Od tohto momentu sa Guy snaží urobiť všetko, čo je v jeho silách, aby prekročil hranice a stal sa z neho hrdina – v hre Free City sú hrdinovia avatary so slnečnými okuliarmi. Po tom, čo sa mu počas jednej z nespočetných bankových lúpeží podarí

získať od jedného hrdinu slnečné okuliare, čím má možnosť vidieť to, ako Free City vidia ostatní hráči, sa začne učiť pravidlá hry, o ktorej ani nevedel, že je jej súčasťou. Po prvom stretnutí Molotov Girl a Guya, počas ktorého Millie vysvetlí Guyovi pravidlá hry Free City a princíp získavania vyšších levelov, sa z Guya pomaly začne stávať virálny fenomén. Avatar, ktorého nikto neovláda a dosiaľ ani nemal žiadnu identitu, sa zrazu stáva online hrdinom, ktorého sledujú milióny hráčov a má novú prezývku Blue Shirt Guy.

Čo sa týka Millie, tá má ale svoje dôvody, prečo sa každý deň vracia do sveta hry Free City. Táto informácia slúži ako vedľajšia zápleťka filmu. Millie a jej priateľ Keys (Joe Keery) kedysi vytvorili malú indie hru Free Life – išlo o hru v štýle Sims, kde sa charaktery mohli svojvoľne dejovo vyvíjať. Túto hru predali spoločnosti Soonami,



konkrétne šéfovi Antoineovi (Taika Waititi). Soonami síce hru odkúpili, ale podľa ich oficiálneho vyjadrenia sa ju nikdy nerozhodli vydať. Millie sa preto snaží zistiť, či Antoine nepoužil v hre Free City jej kódy. Túto informáciu chce použiť v súdnom procese, ktorý vedie proti Soonami. Jej priateľ Keys medzitým začal pracovať pre Antoinea v jeho Free City tíme. Millie už nemá veľa času, nakoľko Soonami plánuje spustenie novej verzie Free City – Free City 2.

Preto spolu s Guyom začne robiť kroky, aby sa dostali k dôležitým informáciám, ktoré by jej mohli nájsť kódy, ktoré boli použité k vytvoreniu hry. Dalo by sa povedať, že Free Guy je v svojej podstate o online hernej kultúre. Ale na rozdiel od iných filmov, ktoré sa snažia vykresliť hráčsku kultúru alebo sú založené na konkrétnych videohrách, ide o čosi lepší počin. Nielen v rámci pozitívneho vykreslenia, ale aj toxicity. Čo sa tento film snaží primárne povedať, je to, že ľudia na internete sú hrozni a osoba, ktorá stojí napríklad za avатарom motorkára, môže byť v skutočnosti 20-ročný chlapec žijúci v suteréne domu svojej matky. Film si miestami požičiava dej napríklad zo Spielbergovho Ready Player One, Matrixu alebo dokonca miestami aj z The Truman Show. Pre mňa osobne bolo jedným z hlavných dôvodov prečo vidieť tento film jeho herecké obsadenie, pričom môžem



potvrdiť, že kombinácia Reynolds a Comer vyšla veľmi dobre. Tiež ved'ajšie role sú veľmi vydarené v podaní Joea Keeryho, Lil Rel Howeryho alebo Taika Waititi. Práve pri poslednom menovanom som mala v mnohých scénach pocit, že išiel bez scenára a hral proste len svoje vtipné ja, čo najmä v druhej polke filmu vyznelo už trochu ako paródia na filmových zloduchov.

Čo musím tiež vyzdvihnúť, je to, že aj keď k filmu vyšlo veľa trailerov, ani jeden tak celkom neprezrádza potencionálnym divákovi úplný dej filmu. Jedno easter eggs strieda druhé a tiež cameá, či už v

podobe známych hercov alebo vlogerov a online hráčov ako Ninja, Jacksepticey, Lazarbeam a Pokimame, stoja za to a v niektorých situáciách sú vážne nečakané. Free Guy určite patrí k filmom, ktoré sa toto leto oplatí vidieť. Dej filmu je viac-menej plynulý od začiatku do konca a jednotlivé scény nestrácajú nič, čo sa týka dávky humoru. Záverečná bojová scéna tiež patrí k veľmi vydareným častiam. Nečakajte od filmu serióznejšiu zápletku, aj keď hlavný dej patrí ku kvalitnejším prevedeniam, rozhodne ide o dobrú letnú oddychovku.

„Bankový pokladník, ktorý zistí, že je skutočnosťou NPC postavou v brutálnej videohre, sa rozhodne stať hrdinom svojho vlastného príbehu ... takého, ktorý sám prepisuje.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Shawn Levy

Rok vydania: 2021
Žáner: Komédia/Akčný/Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------|----------------------------|
| + Dude | - Trochu nútená love story |
| + Scenár | |
| + Obsadenie | - miestami |
| + Cameo | predvídateľný dej |

HODNOTENIE:



Suicide Squad: Samovražedná misia

ĎALŠÍ PODARENÝ REPARÁT PRE DC



Druhé pokračovanie zloduchov konajúcich kúsok dobra je v kinách. Agentka Wallerová znovu naverbovala zaujímavú partiu a pod hrozbou detonácie hlavy primäla ku kladným činom tých najhorších z najhorších. Samozrejme, nebolo to zadarmo. Tak ako to už v Suicide Squade býva zvykom, za zdarnú misiu by kriminálnici dostali zníženie odpykávania svojho trestu o desať rokov. Misia sa samozrejme podarila a pre divákov bolo dost' potešujúce, že aj keď Wallerová reprezentuje zákon a poriadok, tak v druhom pokračovaní sa karty trochu obrátia. Nastáva tak zvrät v systéme, kedy tí zlí konajú dobro a tí dobrí sa snažia ututlať svoje chyby.

Tentokrát sa o záchranu sveta postarali noví delikventi, ktorí dostali na striebornom plátne DC univerza priestor po prvýkrát (T.D.K – Nathan

Fillion; Javelin – Flula Borg; Bloodsport – Idris Elba, Peacemaker – John Cena, Ratcatcher – Daniela Melchior a iní...), ale zopár postáv ako napríklad Harley Quinn (Margot Robbie) či kapitán Boomerang (Jai Courtney) si svoje miesto z prvého pokračovania zastali. Nedávno som spomínal, že väčšinou sú druhé pokračovania skôr sklamaním než noblesným prekvapením. Samovražedná misia je dôkazom, že aj výnimka potvrdzuje pravidlo. Niekedy na to úplne stačí výmena scenáristu a režiséra.

Zmena je život

Niektro by mohol možno namietat', že oproti prvému Suicide Squadu sa pomenilo viac ľudí (napríklad aj herecké obsadenie, nielen réžia). Je pravda, že z jednotky zostalo v pokračovaní len málo postáv, ale musím povedať, že Will Smith

(Deadshot), Jay Hernandez (Diablo) či Adewale Akinnuoye-Agbaje (Killer Croc) v jednotke nezahrali zle. Problém bol skôr v scenári, ktorý nebol napísaný pútavo.

Konanie postáv bolo predvídateľné a autor sa v ňom nevyhol ani strašnému klišé. James Gunn prebral po Davidovi Ayerovi štafetu a rovnako sa podieľal ako na scenári, tak na réžii filmu. Ujal sa teda obidvoch profesií, podobne ako jeho predchodca. Zrejme zavážilo, že James Gunn mal už skúsenosti s komixovým blockbusterom (Strážcovia galaxie) a vedenie DC sa s ním veľmi uvažene dohodlo na spolupráci.

Na strane druhej – keď jednotka bola natol'ko zlá, tak sa človek ani nemusel veľmi snažiť. Nechcem ale režisérovi krivdiť. Na Samovražednej misii 2 je skutočne vidieť snahu o nakopnutie



zomierajúcej mrciny s názvom Suicide Squad. Snahu o to, aby divák ešte dal tejto sérii šancu. Musím poznamenať, že Jamesovi Gunnovi sa podarilo sequel zachrániť unikátnym spôsobom. Divák je v napätí už od prvej scény, šikovne sa pohral s nechronologickým rozprávaním (niečo na štýl Nolanových alebo Tarantinových filmov), ktoré sa počas filmu párkrát zopakovalo. Postavy, ktoré do deja veľmi nemali čo prineŕať, jednoducho nemilosrdne z príbehu odstránil (tiež veľmi dobrý krok – David Ayer na to nemyslel a bočný príbeh Jokera (Jared Leto) z prvého dielu pôsobil zbytočne).

Ked' dáš trojročným detom miesto hračky motorovú pílu

Čo ma trochu zarážalo, je, že DC ešte podľa mňa celkom netuší, kto je cieľový divák ich filmov. Na jednej strane



film reprezentuje celkom pochmúrny dej plný dost' naturálnych scenérii. Inšpirácia čírim existencionalizmom je na mieste, veď tím sa ich komiksy odlišujú od ostatných komiksových firiem. To je to pútavé, čo napríklad z Nolanovho Batmana urobilo hit. To všadeprítomné temno, ten na krk dýchajúci chlad. Keby však DC išlo po tomto, zrejme by sa vyhranili len na starších divákov a to asi nechceli.

Preto tvorcovia vo filme Suicide Squad vyskladali vizuál, ktorý vyzerá dost' infantilne. Naivná 3D animácia žraloka (a aj jeho vodných 'kamarátov'), či hlavného antagonistu príbehu – Starfish filmu ale naozaj nepomáha.

Pôsobí to potom trochu, ako keď dáte medzi deti zapnutú motorovú pílu a už dopredu viete, že to št'astne neskončí. Tu musím uznať, že v jednotke bol ten vizuál pútavejší – Killer Croc vyzeral desivo, Enchantress (Cara Delevingne) dost' temne. Keby sa Jamesov Gunnov

rozprávačský potenciál z druhého pokračovania Suicide Squadu a výtvarno z prvého filmu dali dokopy, došlo by k úžasnej symbióze.

Vizuál tvoria aj kostýmy. Chválim autorov, že sa snažili čo najviac sa priblížiť k pôvodnej komiksovej predlohe, ale na druhej strane – niektoré kostýmy tým pádom vyzerali jednoducho smiešne. Pritom nie je až tak zložitá zachovať pôvodný nápad, no zároveň ho ozvláštniť a uspôbiť súčasnemu estetickému cíteniu a trendom. Nie raz sa to DC-ku už podarilo (viď Jason Momoa a Aquamanov oblek). V Suicide Squade 2 pôsobil Peacemakerov outfit – budem parafrázovať hlášku z filmu: „Ako keby mal na hlave záchodový dekel.“ Odhliadnuc od výtvarnej stránky bol príbeh skutočne zaujímavo urobený a sprevádzal ho skvelý soundtrack. Potešení museli byť hlavne poslucháči tvrdej hudby, nakoľko v OST odzneli také mená ako Johnny Cash, Pixies či Kansas.

„Výmena režiséra priniesla do DC nový vzduch. Dej bol pútavý, filmárčina precízna a hudba tvrdá ako kameň. Dojem z filmu kazil len infantilný vizuál a kostýmy.“

Adrián Mihálik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
James Gunn

Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------|---------------------|
| + réžia a scenár | - kostýmy |
| + nové postavy | - grafický vizuál |
| + hudba | antagonistu |
| | a niektorých postáv |

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, 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,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková,
Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková,
Ondrej Ondo, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázik,
Michaela Hudecová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Earthworm Jim

MARKETING A INZERCIA

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 vydavateľ'a.

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
vydavateľ'a alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných
článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu
redakcie/vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené.
Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k
dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov
sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

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

logitech G

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCE



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



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

