Digitálno-Lifestyle magazín pre každého
v spolupráci s **www.gamesite.sk**

Číslo 117 /September 2021 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

HRALI SME
EARTHWORM JIM

TESTOVALI SME
AORUS FV43U

TÉMA
História herných počítačov

VIDELI SME
Free Guy

RETRO
3DFX Monster 3D II



SÚŤAŽ

09 772644 627004

D-Link

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

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



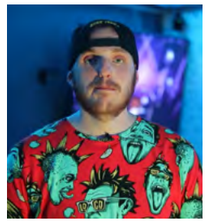
Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.

works with Google Assistant

JUST ASK amazon alexa

DIR-X1560

EDITORIÁL



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 pretlačit' aj pár zaujímavých spestrení, čo celú situáciu nakoniec zvrátilo. Predovšetkým vás tak chcem pozvat' na akýsi zoznamovací večierok s aktuálnou výročnou edíciou energetických nápojov lokálne dobre známej firmy, ktorá sa rozhodla nasmerovat' svoje produkty do náručia milovníkov hier. V zmysle poznávania nám však dobre padne aj nesmierne dôležitá osveta v radoch domácich televíznych prijímačov, kde dnes stále prevláda istý reklamný tlak spojený s nechut'ou konzumentov skúšat' niečo nové a trochu riskovat'. 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 vybrat'. V tejto súvislosti preto pre vás máme testy z rôznych koncepčných studníc a tentokrát sme sa nebáli spustit' 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 vyhliadok smerom k donedávna extrémne nedostatkovým polovodičom, sa začínajú objavovat' pozitívne správy aj okolo šance zakúpit' 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 vel'ké spoločnosti sa navyše začínajú predbiehat' 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 niekol'ko originálnych hier, kníh, seriálov či filmov. Preto vás už nebudem d'alej brzdit' a rovno to celé odpálim 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 pridat' aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

TRENDY
PR

ASUS prináša nadšencom aj profesionálom možnost' „stvorit' doposial' nestvorené"



Spoločnost' 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 doposial' nestvorené", si prichystala vel'kú nádielku zaujímavých produktov, ktoré sú zamerané na l'udí 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 hl'adajú možnosti, ako najlepšie začat' s tvorbou digitálneho obsahu.

Tieto tri skupiny sa ASUS snaží pokryt' 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 ostriel'aných veteránov. Do dvoch z týchto modelových radov pribudli nadmieru zaujímavé kúsky, no v ASUSe si nepripravili iba pár nových notebookoch, ale predstavujú vel'ké zmeny, ktoré sa v budúcnosti dotknú takmer celého portfólia spoločnosti. Ešte predtým, ako predstavíme najnovšie prírastky do ASUS portfólia, musíme zmienit' 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 možnost'ou výberu medzi Intel a AMD platformou, kde sú všetky ostatné parametre totožné. Vd'aka tomu, že spoločnost' AMD sa s architektúrou Ryzen za posledné roky dostatočne osvedčila, však už očividne nemôžu výrobcovia pred touto „krivdou" zatvárat' oči a ASUS je jednou z prvých vel'kých značiek, ktorá ohlásila, že napriek zvýšenej náročnosti pri dizajnovaní, výrobe a testovaní bude drvivú väčšinu nových produktov ponúkat' v rovnakom tele, s rovnakými komponentmi, ale s možnost'ou vybrat' si medzi Intel a AMD platformou.

Ďalšie zaujímavé oznámenie sa týkalo displejov, ktoré bude ASUS vo svojich zariadeniach ponúkat'. 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 zhrnút' slovami „OLED bude všade". Všetky nové notebooky z radov Vivobook, Zenbook Pro a ProArt Studiobook totiž bude možné nakonfigurovat' 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 vyhnút' 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 vel'ké plány, ako volitel'nú možnost' ich totiž plánuje ponúkat' pri väčšine svojich zariadení a rovno 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 ponúkat' 100% pokrytie DCI-P3 farebného spektra a mali by byt' z výroby kalibrované a minimálne Pantone certifikované.

Na záver, pred bližším predstavením samotných notebookov, predstavili zástupcovia spoločnosti ASUS novinku, ktorá určite poteší l'udí 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 sl'ubujú natívnu podporu v Adobe aplikáciách ako Photoshop, Premiere či After Effects, no jedným dychom dodávajú spoluprácu s d'alšími spoločnost'ami a aplikáciami, aby mohli kreatívnym l'ud'om priniest' ešte viac kontroly a o čosi im ul'ahčit' 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 funkcionalitu virtuálneho ASUS Dial, no bude možné do nich nakonfigurovat' funkcionalitu 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 ostriel'aných profesionálov a nachádzajú sa v nich tie najlepšie komponenty, najnovšia funkcionalita a čo najmodernejší dizajn. V oboch variantoch sa nachádza spomínaný ASUS Dial, teda fyzický otáčatel'ný gombík.



Oba notebooky potešia aj trojtlačidlovým touchpadom, ktorý bez použitia myši umožní jednoducho pracovat' na 3D modeloch, a čo sa touchpadu týka, ide tiež o jedinečný kúsok s podporou stylusu a 1024 úrovňami tlaku. To ocenia najmä l'udia využívajúci Photoshop na cestách. Oba ProArt Studiobook 16 nezaostávajú ani po stránke konfigurovatel'ného hardvéru, ked'že 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 spoločnost'ami Harman Kardon a DTS, HDMI 2.1, čítačka SD Express 7.0 kariet s prenosovou rýchlost'ou 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 svetelnost'ou 550 nitov.

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

Daniel Paulini

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

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 zbohom s príchodom modelu 208. Pre fanúšikov tohto konceptu veľa modelov v ponuke nezostalo a podľa informácií ČTK prídu aj o ten najobľúbenejší.

Škoda Fabia vo štvrtej generácii vyzerá skvelo, 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 elektriku, 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. Niekoľkomesačné 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. Dobre 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 vyberať 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 štvrťroku 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 štvrťroku v krajinách V4 pribudlo vyše 6 500 a bolo ich tak v ponuke celkovo 93 232. Na slovenskom trhu bol tak v druhom štvrťroku nárast o 1 219 áut, v Mad'arsku o 2 040, v Česku o 1 740 a v Poľsku o 1 566. Ceny najviac rástli v Poľsku, a to o 800 eur.

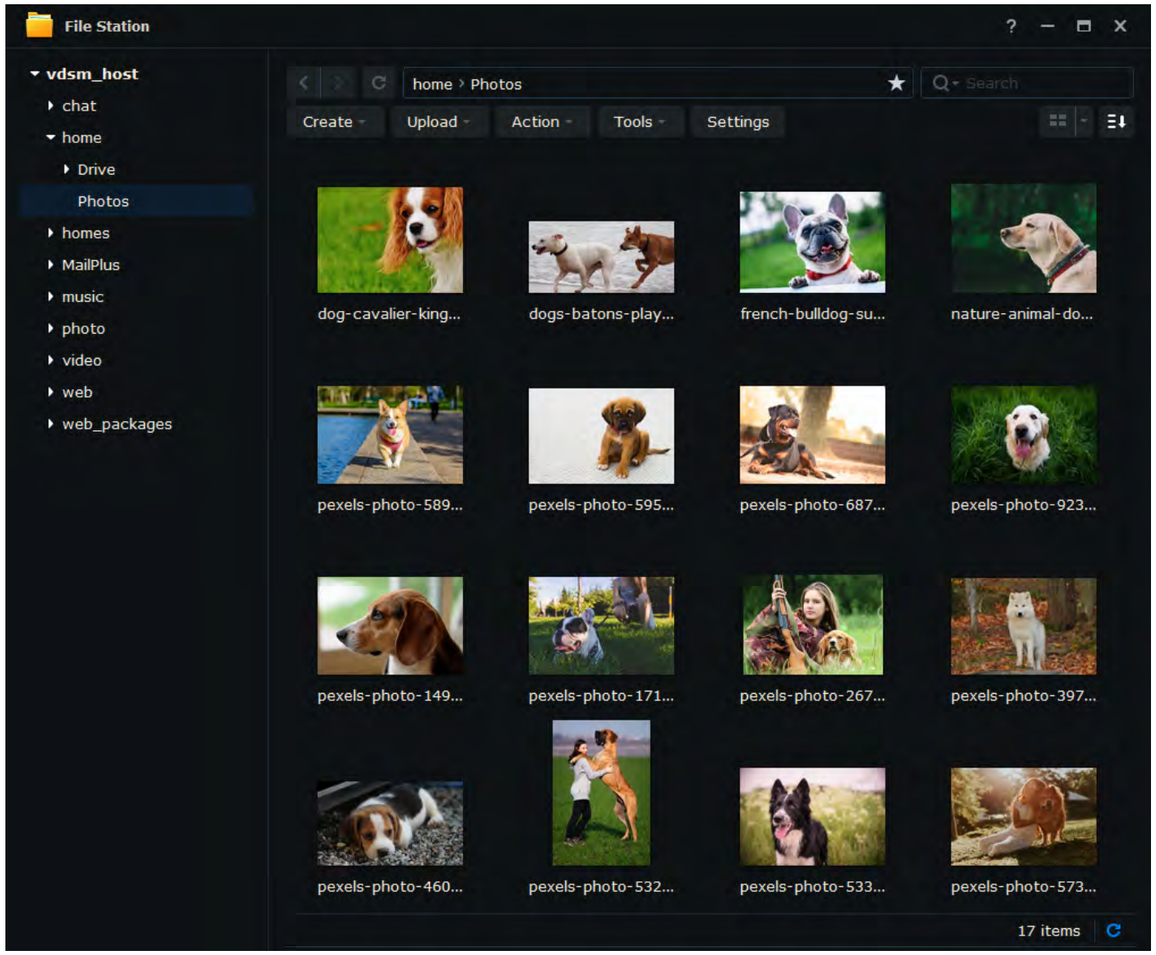
Podľa AAA Auto na Slovensku pri zánovných autách úplne dominujú vozidlá značky Škoda. Na slovenskom trhu tiež výrazne vzrástol počet plne elektrických vozidiel. Ich najčastejšia cena bola 31 000 eur a dominovali modely BMW. Úplne najinzerovanejším autom na Slovensku bola Škoda Fabia, nasledovaná výrazne 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 štvrťroku 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.

TRENDY PR

Synology DiskStation Manager 7.0

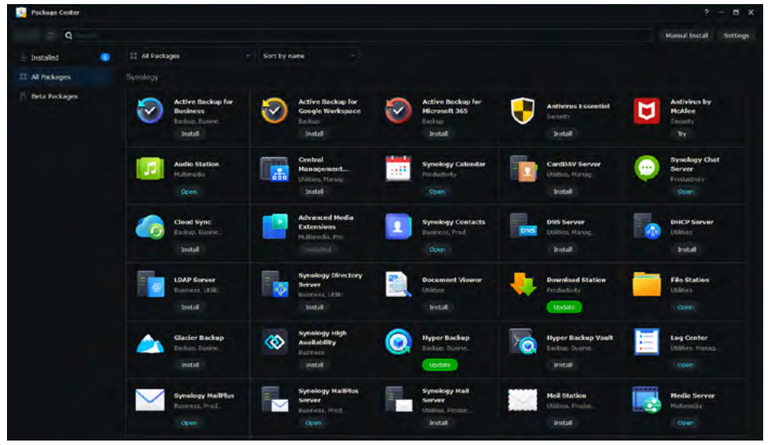
SYNOLOGY PRINÁŠA DOPOSIAĽ NAJVÄČŠIE VYLEPŠENIA PRE SVOJE NAS ZARIADENIA



Spoločnost' 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, neocenitel'né 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 mal'ovat' čerta na stenu, hoci trošku strašenia 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, uľahčia 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 získa 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 nadalej.

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 dovoleniek, alebo hudobnú a filmovú knižnicu, na NAS zariadenia si môžu používatelia nahrať 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, prehrajú film, no tiež ponúknu rýchlu a bezpečnú komunikáciu na mobilné zariadenia vďaka vychytaným aplikáciám.

Nový systém DSM 7.0 stavia na používateľmi otestovanom, overenom a obľúbenom základe v podaní verzie DSM 6.2, ale neostáva spať 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.

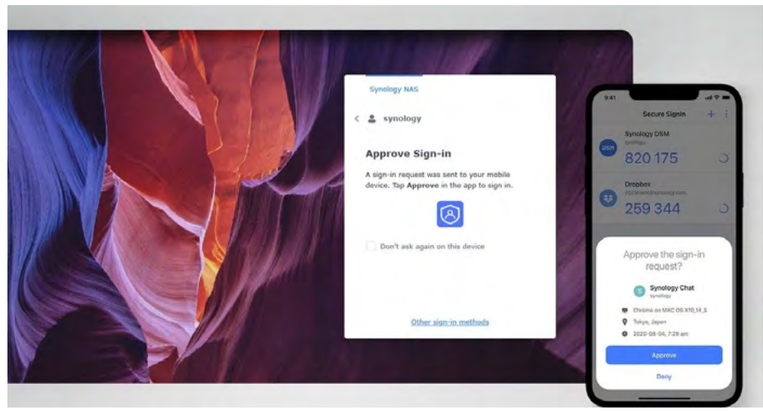
Pre bežných, aj mierne náročnejších používateľov bude určite zaujímavé, že obľúbený Synology Drive, osobný cloud schopný zdieľať obsah nielen na vaše, ale aj iné, povolené zariadenia, prešiel množstvom vylepšení, počínajúc prehľadnejšou správcovskou konzolou, ktorá pomôže pri riešení problémov s IT a 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 vyťažovaniu systému v dobe, keď by ste ho chceli používať napríklad na pozeranie 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 funkcionalita, 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 funkcionalite 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 rýchlejším indexovaním, 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 spomenutá funkcionalita, 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



TRENDY
PR

Hell – pekelný nápoj pre hráčov

TIME TO MEET THE DEVIL



Za slovíčkom energia sa dozaista skrýva uchopitel'ný zmysel života, s ktorým sa naše telá konfrontujú dnes a denne. Existujú jedinci schopní čerpat' energiu z tajných zdrojov bez toho, aby do celého procesu vnášali akýkol'vek vedecký aspekt. Rovnako tak poznáme l'udí, čo svoje dennodenné fungovanie podmieňujú príjmom špeciálnych látok schopných ich takzvane naštartovat' a vyslat' do sveta plného pracovných a osobných výziev. Nech už dnes energiu tankujete akýmkol'vek štýlom (vedeli ste napríklad že existuje aj čerpanie energie prostredníctvom odhalenia svojich intímnych partií smerom k slnku?), je takmer istė, že ste na nej priam závislý 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 niekol'kohodinové seansy pred blikajúcimi panelmi a za zvuku praskajúcich kĺbov, odčerpávajú drahocennú energiu rýchlost'ou svetla. Táto riziková skupina sa snaží onen deficit vyčerpania kompenzovat' mnohými spôsobmi a z vlastnej skúsenosti dobre viem, že nie vždy ide o zdraviu prospešné nástroje, ktorými si čo najrýchlejšie doplnit' vlastnú palivovú nádrž. Počas svojej, dnes už pomerne roztiahnutej kariéry publicistu, som sa téme obnovitel'ných zdrojov za dverami zatuchnutých hráčskych jaskýň venoval hned' niekol'kokrát. 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 pokračovat' v hraní a nespadnút' od vyčerpania z gauča rovno na spiacu 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 pätnást'ročnej 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 naštartovat' akékol'vek 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 ná,s ako aj v nemalom zvyšku sveta, rozhodne zabývaná. Dalo by sa povedat', že nám padne ako spotené biele tielko istému hercovi zo zámoria. Za produkciou spomínaného tria nových príchutí určených pre hráčov by sme, samozrejme, nemuseli hl'adat' 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 náboj schopný vás nakopnút' 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 priatel'ov pracujem už dlhé roky, a tak som sa s úškrnom potešil, že





máme k ruke reklamné predmety, takzvane bez dodatočnej investície. Okrem toho, primárnou chut'ou 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 dua 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-arginím. Chut'ovo ide o príjemný nástup dovolenky pod palmami sprevádzaný klasickým žuvačkovým chvostíkom, na aký sme u energetických nápojov samozrejme zvyknutí.

Arcade

Druhá, a graficky pochopitel'ne patrične odlíšená, verzia 250ml plechovky od firmy Hell sa snaží klaňat' starým dobrý 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 kŕčovito stuhnutých rukách. Celý názov znie Arcade Tropical Bomb, čo má v konzumentovi pochopitel'ne vyvolávat' efekt exotickej dovolenky so závanom dusnej džungle. Po obsahovej stránke samotného nápoja sa nič nemení (ak dáme bokom chut') a platí rovnaké zloženie ako u vyššie opisovaného PvP, a to vrátane energetickej hodnoty a kalórií. Ak by som si však mal takto predčasne vybrat' 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 chut' s patričným odkazom smerom k tropickému ovociu. Ked' už spomínam kofeín, ktorý pochopitel'ne nepatrí do úst det'om a tehotným ženám, určite nesmiem vynechat' 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 odobrit' klasickým súhlasným gestom. Pretože ak sa mne dizajn verzie z trópov vyložene nepozdával, tak obal od NOVA Cherry Beam je už úplne iná pieseň. Sugestívny odkaz na nemilosrdnú mašinu krájajúcu protivníkov ako salám podtrháva sympatická slečna s mačacím headsetom na červenej hlave a aktuálne praktickým rúškom na tvári. Tento grafický nápad sa mi zaryl hlboko do srdiečka. I ked' milujem kokos, čo už dobre viete, tak rovnako pekne sa mi na jazyku osvedčila aj chut' čiernych čerešní. Vyššie uvedené hodnoty kofeínu, ako aj bežných aminokyselín ostávajú nemenné, a preto okrem samotnej príchute môže vašu nerozhodnost' počas kúpy zlomit' už len pre niekoho dozaista dôležitý aspekt dizajnu nápojov. Počas testovania všetkých troch verzií hráčskej edície od Hell som sa snažil k celej veci pristupovat' aspoň trochu metodicky bez toho, aby moja hodnotiaca linka skĺzla do nejakej profesorskej línie. Čiže žiadny biely plášt', žiadne nahrievanie nad lyžicou, ani kŕmenie sliepok sušeným extraktom. Nie je totižto nutné opakovat' verejne známe skutočnosti zvlášt', ak je vám asi jasné, že tak ako základná červená verzia nápoju Hell obsahuje 32mg kofeínu na 100ml, rovnakú úroveň majú aj PvP, Arcade a Nova. Výrobca sa, okrem dizajnu a príchutí, snaží predovšetkým podtrhnút' prítomnost' spomínaných vitamínov, ako aj dôležitého prvku aminokyselín, čo funguje aj s preklenutím mimo marketingovú rovinu. Ja ako človek, čo denne do seba obráti niekol'ko šálok kávy a pokles únavy rieši práve pomocou energetických nápojov, som pri postupnom ochutnávaní novinky od Hell pocit'oval klasický efekt povzbudenia. 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 vyvolávat' istú vstupnú dávku silnej eufórie a povzbudenia, ktorá však postupom času opät' klesne na bežnú úroveň. Podstatou ale ostáva, že ak pri hraní v jeden moment budete chciet' vyrovnat' akýkol'vek deficit (únava, menej spánku, slabšie sústredenie, mlátenie kladivom do cukroviniek) s vypitím jednej plechovky tohto nápoju sa s najväčšou pravdepodobnost'ou dostaví potrebný efekt – záleží však na rôznych individuálnych okolnostiach.

Rozhodne vnímam tento variant dotankovania energie ako ovel'a bezpečnejšiu formu než napríklad v spojitosti so spomínanými farmaceutikami a zvlášt' liekmi mimo hernú scénu. Som rád, že sa spoločnost' Hell rozhodla začat' venovat' aj hernému segmentu a pri príležitosti svojho jubilea priniesla hned' trio zaujímavých produktov, ktorých príchut' a dizajnový aspekt hodnotím celkovo viac než kladne. Rovnako tak im d'akujem za poskytnutie obrovského množstva vzoriek, z ktorých sme si v redakcii postavili babylonskú vežu.

Filip Voržáček

Produkty poskytla spoločnost' Hell Energy

TRENDY
Seriál

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 espresse 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 sladkasť 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 šteklivá, šťavnatá a vo vyváženom espresse 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 palete chutí dokonalého espresa 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 espresse 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



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

GENERATION

Aká vel'kost' pamäte RAM je ideálna na hranie hier?

UKÁŽE NÁM TO TEST NA POPULÁRNYCH HRÁCH



Nové hry a aplikácie vyžadujú čoraz viac výkonu. Aj ked' vaše zariadenie nie je najnovšie, nemusíte ho hned' hádzat' do koša. V mnohých prípadoch stačí len vymenit' disk a upgradovat' pamät' RAM, aby ste získali vyšší výkon a nové herné zážitky. Aká je optimálna vel'kost' pamäte pre vaše obl'úbené hry?

Každá hra má trochu iné harvérové požiadavky, takže neexistuje jednoznačný spôsob, ako určit' optimálnu vel'kost' RAM pre úplne každého. Nejde len o kapacitu, ale aj o typ a rýchlost' pamät'ových modulov. Nezabúdajme ani, že vel'ký vplyv na herný zážitok má tiež použitý operačný systém, rýchlost' diskov, výkon procesora a výkon grafickej karty. To všetko by malo byt' spolu v rovnováhe.

Na zjednodušené porovnanie sme použili výsledky testu spoločnosti Kingston, ktoré ukazujú vplyv rôznych vel'kostí pamäte RAM na celkovú rýchlost' v štyroch populárnych hrách: World of Warcraft, Call of Duty Warzone, Apex Legends a Fortnite. Rýchlost' sa v teste meria v počte snímok za sekundu (FPS). Vyššie číslo znamená vyššiu rýchlost', 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 byt' stále dobre hratel'né 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 vel'kost' pre akúkol'vek hernú zostavu a väčšinu už vydaných hier možno hrat' bez väčších problémov, nie však vo vysokých detailoch. Niektoré tituly tak nepôjdu v najvyššej kvalite a možno budete musiet' vypnút' aj d'alšie aplikácie na pozadí. S 8GB môžete bez väčších problémov hrat' hry ako Cyberpunk 2077, Fortnite, Apex Legends, Rainbow 6 Seige (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 vel'kost' pamäte RAM pre väčšinu hier je dnes 16 GB a ako vidno v teste oproti 8 GB poskytne ešte výrazný nárast výkonu. Umožňuje tiež spúšt'at' aplikácie na pozadí bez toho, aby to nejako výraznejšie ovplyvnilo hranie hier. Hry ako Call of Duty Warzone a PUBG sa odporúčajú hrat' 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 obl'úbenejšia kapacita 32 GB a nedivíme sa. Dôvodom je zrejme citel'né zvýšenie FPS oproti 16 GB. 32GB vel'kost' RAM navyše ponúka možnost' 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 hrat' a kol'ko d'alších aplikácií chcete mat' na pozadí. 8 GB stačí dnes len na hranie starších hier, 16 GB určite zlepší herný zážitok a 32 GB sa javí ako vol'ba pre náročnejších.

„Závisí to od používatel'a, aj od jeho rozpočtu. Pri mnohých nových hrách samotní vývojári odporúčajú hrat' 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 overit', ktorá generácia je vhodná pre vašu zostavu. Najnovšie pamäte DDR4 majú nižšie napájacie napätie, vyššiu rýchlost' a nižšiu latenciu ako predchádzajúca generácia DDR3, ale v oboch prípadoch rozšírenie kapacity pamäte výrazne zlepší kvalitu hrania.

„Výrobcovia pamätí plánujú do konca roka uviest' na trh novú generáciu DDR5, ktorá posunie výkon ešte o krok d'alej," dodáva Marcin Gaczor.

Kingston TECHNOLOGY

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 pamätí 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**

30+ rokov v odvetví

Kingston dodáva do **125 krajín na celom svete**

Kingston sledujete masovo na **sociálnych sieťach**, kde máme partnerstvo s viac ako **350 influencermi**



14 triliónov GB pamätí 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

©2019 Kingston Technology Europe Co LLP and Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, England. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 (0) 1932 785469. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

TRENDY
PR

Návrat do všedných dní

ZOPÁR GADGETOV (NIELEN) PRE ŠTUDENTOV

Letné prázdniny sa definitívne skončili a preto je na čase oprášit' 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, hráčska 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 pracovat' v eko režime (pre šetrenie batérie), no v prípade potreby vie komunikovat' aj tisíckrátr 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 čakat' 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".

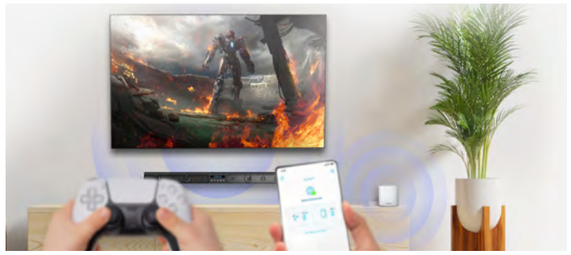
Cena: od ***65,90€***

D-LINK DCS-6100LH



Počkat', nepomýlili sme sa? Nemala tu byt' 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 vel'mi zaujímavú cenovku a postráži váš dom počas vašej neprítomnosti. A práve o to ide. Rodičia musia chodit' do práce, no zároveň chcú vediet', či už sa deti vrátili zo školy a či je doma všetko v poriadku. Kamera ked' zaregistruje pohyb, tak vám pošle správu, takže viete, kedy presne príde diet'a domov a nemusíte mu volat' kde je a čo robí. Existujú aj modely s reproduktorom, cez ktorý môžete pomocou mobilnej aplikácie spolu komunikovat'. Aj toto sú benefity Smart domácností.

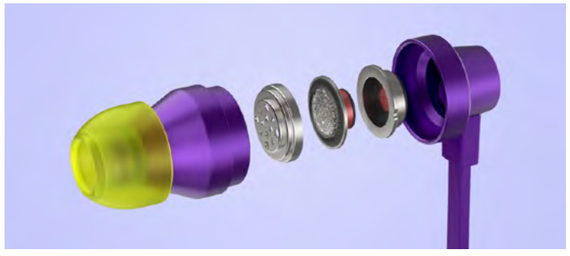
Cena: ***29,90€***



D-Link COVR-X1862

Pomalá, slabá Wi-Fi sa doma zvyčajne rieši výmenou routeru za silnejší. Ako d'alší krok je vhodné uvažovat' nad mesh systémom, ktorý je modulárny. Nové Covr AX1800 podporujú Wi-Fi 6 a okrem obsluhy vel'kého počtu zariadení ponúkajú celkovú rýchlost' až 1,8 Gb/s a pre väčšiu bezpečnost' 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 zabezpečit' pokrytie Wi-Fi na ploche až 420/600 m2. Pri potrebe väčšieho pokrytia sa dá siet' l'ahko rozšírit' pridaním d'alších 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 prispôsobené 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. Vd'aka 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 použit' samozrejme aj na hudbu alebo ako headset pri dištančnej výučbe. Sú malé, vel'mi pohodlné l'ahko sa prenášajú a perfektne izolujú hluk okolia, takže s nimi budete doslova zatvorený vo svojej audio bubline, kde vás nič nebude rušit'.

Cena: ***37,90€***

TRENDY
PR

Ako vybrat' pre vašu firmu správne Wi-Fi 6 prístupové body



Výber správnej technológie, ktorá skutočne vyhovuje, môže byt' skl'učujúci, najmä s tol'kými možnost'ami na trhu, u ktorých sa na prvý pohl'ad zdá, že robia to isté. Ako si môžete byt' istí, že vaša vol'ba je správna?

Toto je časté aj pri výbere Wi-Fi 6 prístupových bodov. Ponuky naprieč značkami sa často zdajú byt' vel'mi podobné a je t'ažké vyznat' sa medzi nimi, najmä ked' útočia pútavým brandingom a vzrušujúcimi cenami. Preto je dôležité podrobne čítat' 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 vediet', kde môžu prístupovým bodom chýbat' niektoré kl'účové detaily. V skutočnosti nie sú všetky rovnaké. Kompromis v kvalite výberom hardvéru na nižšej spotrebitel'skej úrovni môže neskôr spôsobit' problémy a zvýšit' dodatočné náklady. Tu sú štyri kl'účové aspekty, ktoré treba mat' na zreteli pri prieskume trhu s Wi-Fi 6 prístupovými bodmi:

1. Posúdenie kvality, aby sa zabránilo dodatočným nákladom

Jedným zo spôsobov ako pochopit' výrobcom ponúkanú kvalitu je pozriet' sa na dĺžku záruky. Krátke záruky a nezverejnenie strednej doby medzi poruchami (MTBF) môžu často viest' k zvýšeniu nákladov v dlhodobom horizonte. To napr. u Wi-Fi 6 prístupových bodov vo firemnom prostredí môže znamenat' 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 zabezpečit' transparentnost' MTBF. Navyše, ak je dodávaný hardvér dodávaný s doživotnou zárukou, znamená to, že výrobca si stojí za kvalitou.

Dôležitá je aj rýchlost' 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 volitel'nou, 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 účinnost' siete

Oplatí sa pozriet' na podrobnosti a pochopit', ako dizajn produktu môže ovplyvnit' celkovú efektivitu a kapacitu siete. Napríklad tí, čo používajú hardvér nižšej spotrebitel'skej 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 rýchlost' 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 získat' certifikáciu Wi-Fi CERTIFIED 6™.

3. Zaistenie interoperability a spätnej kompatibility

Wi-Fi certifikácie dokazujú, že produkty prešli prísnym 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. Vzhl'adom 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 zabezpečit', aby sa aj vaše staršie zariadenia (napr. 802.11n Wi-Fi 4 alebo 802.11ac Wi-Fi 5) mohli bez problémov pripojit' k novej Wi-Fi 6 sieti. Akékol'vek problémy s interoperabilitou a spätnou kompatibilitou povedú k zlým zákazníckym skúsenostiam a spôsobia d'alšie 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 spotrebitel'skej úrovni, sa ale dodáva iba s gigabitovým Ethernet rozhraním pre pripojenie káblom do siete. To znamená, že bez ohl'adu na to, ako rýchla je Wi-Fi, bude výsledná rýchlost' vždy obmedzená káblovým pripojením. Výber prístupových bodov s multi-gigabitovým káblovým pripojením, ako je 2.5G Ethernet, tento problém zmierni a umožní realizovat' plný potenciál Wi-Fi 6.

Aby sme to zhrnuli, ak ste sa rozhodli investovat' čas a peniaze do upgradu svojej firemnej Wi-Fi siete, nespadnite do pasce výberom Wi-Fi 6 produktov len na základe počiatočných nákladov. S najväčšou pravdepodobnost'ou to bude vašu spoločnost' stát' v dlhodobom horizonte ovel'a viac.

Marek Vyklický, 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 skutočnost' ohlásilo len pár dní pred samotným vydaním hry, pričom hned' spustil aj predobjednávky za niečo vyše 50 eur. Spoločnost' nepribližuje žiadne detaily, čiže predpokladáme, že pôjde len o priamy port iba so základnými nastaveniami. Ruku na srdce, bolo by vlastne vel'kým prekvapením, ak by Square Enix prinieslo port z konzoly na PC s bohatými nastaveniami. Nintendo Switch tak stráca d'alšiu exkluzivitu. Vzhl'adom 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. Zaujímavost'ou tejto série z pohl'ad európskeho hráča je, že u nás vyšla len pred rokom na Nintendo Switch a práve táto verzia prichádza aj na PC. Aj ked' tieto hry na západe nesú názov Final Fantasy, s touto sériou nemajú spoločné vôbec nič, ked'že sa radia do série SaGa (patria tu napríklad Romancing SaGa, SaGa Frontier) a presne takto sa volali aj pri ich prvom vydaní v Japonsku. Ked'že ide pôvodom o GameBoy hry, netreba od kolekcie čakat' grafické orgie, no pre fanúšikov žánru a série určite vítané 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 musiet' našetrit' PC hráči. Tak najprv ten dátum. Halo Infinite vyjde 8. decembra 2021 – áno, to znamená ešte tento rok! Pokial' ide o hardvér, PCčkári môžu byt' spokojní, ked'že, 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 vol'ného miesta sú povinnost'ou.

Reštart série Saints Row



Séria Saints Row začínala ako priamy konkurent „gáteáčka" ešte v roku 2006, ked' ponúka totožný prístup k misiám, otvorený svet, vážnejšie podaný príbeh a realistickejšie sa tváriaci svet. Postupom času a s každým d'alším dielom sa Saints Row stávala čoraz viac komédiou, miestami až paródiou a hratel'nost' bola stále viac prepchávaná mnohými „over the top" momentami. Tomuto je už koniec. Tvorcovia sa nechali počut', že predovšetkým štvrtý diel bol natol'ko mimo reality, že bolo potrebné sériu vrátit' späť na zem. Rozhodne správny krok. Reboot bude v znamení boja gangov vo fiktívnom meste Santo Ileso, pričom bude daný dôraz na vertikálnu hratel'nost' s miestami, do ktorých sa dostaneme až pomocou špeciálnej veci, ktorú budeme musiet' získat'. Saints Row čakajte v 2022.

Skyrim sa vracia. Opät'



Nie je to vtip. Bethesda opät' raz vydá novú verziu RPG The Elder Scrolls V: Skyrim. Tentokrát pôjde o The Elder Scrolls V: Skyrim - Anniversary Edition, ktorá bude vydaná presne desat' rokov od vydania hry, teda 11. novembra 2021. Prvotný zmysel existencie tejto edície je priniest' 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. Podl'a informácií výročná edícia prinesie vyše 500 módov, medzi ktorými budú questy, dungeony či kúzla bud' od samotnej Bethesdy, alebo iných spoločností, respektíve moderov. Zaujímavost'ou bude implementovanie novej rybárskej minihry priamo do základnej hry.

Remaster prvého Quake



Bethesda počas tohtoročného QuakeCon ohlásila a rovno aj vydala remaster legendárnej strieľačky Quake z roku 1996 za vel'mi priaznivú cenu 10 eur. V prípade, že pôvodnú hru už vlastníte, dostanete remaster úplne zdarma. Nejde ale o remake, čiže priepastný rozdiel medzi oboma verziami na prvý pohl'ad nie je. Remaster však obsahuje natol'ko zásadné vylepšenia, že sa k pôvodnej verzii budete už len st'ažka vracat'. Prináša podporu widescreen, podporu vysokých frameratov, modernejšie nasvietenie, mnoho nových modelov objektov a grafických efektov ako depth of field, antialliasing a mnoho d'alších. Prekvapujúcou novinkou je prítomnost' úplne novej expanzie Dimension of the Machine a svoje miesto si v hre našla aj pôvodne vystrihnutá časť hry z E2M6.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Twisted Metal sa vracia



Podl'a všetkého. Herný insider Tom Henderson, ktorý vyzradil existenciu Call of Duty: Vanguard a Battlefield 2042, zverejnil na svojom twitteri obrázok známeho zmrzlinárskeho auta a nápis 2023. Podl'a neho Sony pripravuje na ten rok nový diel automobilovej deštrukcie Twisted Metal. Viac informácií nemáme, no pôvodný tvorca série sa nechal počut', 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. Pokial' 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 obsahovat' len také vylepšenia, aby mohla bežat' 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 striel'ačky, ktorú neobohatia len o vylepšenú grafiku, ale taktiež aj o vel'mi zaujímavý zvrat. Vývojári totižto spoja verzie pre Sega Saturn a Sony PlayStation, aby tým priniesli kompletný a po obsahovej stránke svieži remaster. Remaster vyzerá sl'ubne, no nedá mi nepovedat', že predovšetkým interiéry vyzerajú až príliš svetlo, čím sa ničí originálna atmosféra zatuchnutých a sporo osvetlených kobiek 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 zl'ahla zem. Podl'a všetkého sa ale pracuje na niečom novom. O niečom novom, čo bude plne 3D. Viac bohužial' nevieme. Novinár Jason Schreier, ktorý spomenuté info priniesol, viac toho neprezradil, ked'že viac nevedel. Nevie sa ani žáner, ani vývojár a ani vydavatel', a tak nám neostáva nič iné, len čakat' na prvé oficiálne informácie a ohlásenia. 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 mat' vylepšenú grafiku a hry budú prispôsobené moderným herným systémom. Rovnako bude upravená aj hratel'nost', 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 obsahovat' možnost' generovat' 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 odložit', čo zdôvodnili tým najklasickejším, čo sa v súčasnej dobe dá použit'. COVID-19. Stále trvajúca pandémia totiž nabúrava plány všetkých, i herných štúdií, ktoré potom musia improvizovat', aby sa chod vývojov hier nezastavil, ale pokračoval v čo najplynulejšom priebehu. Tak aj tvorcovia druhého Horizonu potrebujú viac času, aby dokázali hru dotiahnut' 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 odohrávat' v Kalifornii, pričom svet bude väčší a bude obsahovat' viac tajomstiev.

RECENZIA
RETRO

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 3dfx (s malými písmenami) a strhla sa lavína spomienok na túto legendu. Kauza s oživením 3Dfx je stále otvorená a vedú sa vel'ké špekulácie.

Podl'a dostupných informácií za novým 3dfx stojí investičná spoločnost' Jansen Products, ktorá kúpila nejaké pozostatky pôvodnej 3Dfx (väčšinu už 20 rokov vlastní NVIDIA) a teraz sa snažia o registráciu značky (je vel'mi otázne, či sa im ju podarí získat'). Ohlásili, že plánujú ešte tento rok predstavit' niekol'ko nových produktov, vrátane novej grafickej karty, mobilu a tabletu, reprodukторov alebo SmartTV. S najväčšou pravdepodobnost'ou ale budú predstavené až v januári na CES2022, no pod úplne inou značkou, nakol'ko 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 zaspomínat' na legendu pri retro recenzii. Aby ste pochopili, pred tými asi 30 rokmi bola značka 3Dfx skutočne obrovský pojem. 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 mat' nejakú grafickú kartu na bežnú 2D grafiku (vykresl'ovanie 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' t'ažko sa to popisuje, takže odporúčam pozriet' sa na obrázok a hádam to lepšie pochopíte. Karta nefungovala samostatne, vždy ste museli mat' aspoň nejakú, hoci aj vel'mi pomalú grafiku.

To, čo držím v rukách je druhá generácia Voodoo2 (číta sa to „na druhú") z roku 1998, ktorá sl'ubovala minimálne trojnásobný výkon oproti prvej Voodoo Graphics karte. Teoreticky, pretože v d'alšom kroku sme sa dozvedeli, že vie spracovat' za sekundu 3 milióny trojuholníkov, čo teda je takmer 3× viac ako u prvej generácie, no zároveň vie spracovat' „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 sl'ubovala 3DFX. Voodoo2 mala skrátka len hráčom vyplnit' čakanie medzi uvedením jednotky a vývojom novej generácie. A ked' 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 možnost' d'alšieho rastu. Niektoré firmy experimentovali a v istých situáciách síce mohli dosahovat' lepší, no zároveň aj horší výkon a problematické bolo aj ich d'alšie 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. Pamät' sa využívala nasledovne: 2MB ako frame buffer, 2MB pre Z-buffer a zvyšných 4 až 8MB ako pamät' pre textúry. Popravde drvivá väčšina hier si vystačila s 8MB verziou a len málo ich vedelo využit' tých 12MB (8MB textúry).

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

Dve karty a SLI

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



Neskôr, ked' 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 dvojitá karta s interným SLI módom, no moc sa to nechytilo. Neskôr sa však SLI opät' 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 nainštalovat' (z priestorových dôvodov), lenže ako správny hráči sme pre lepší výkon nemali problém vymenit' 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 opät' 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. Vd'aka obrovskej škálovatel'nosti si karty Voodoo našli svoje miesto nielen v domácich PC, ale aj v profesionálnych staniciach. Boli tu firmy, ktoré na 3Dfx procesoroch dokázali postavit' vel'ké 3D stanice s výkonom, ktorý predbiehal svoju dobu. Po uvedení d'alších generácií grafických kariet strácala 3Dfx Interactive dych. Neskôr vyšli ešte Voodoo3, 4, aj 5, no tie už nedokázali držat' 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 pozriet' na ebay po čom teraz letia tieto karty. UFFFFF!!! Najlacnejšiu kartu som našiel za nejakých 70 dolárov (plus d'alších 20 za poštu). Bežná cena bola 150-170 dolárov, ale našlo sa pár l'udí, 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 vzácnejší 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 ked'že s 3Dfx bežali hry vo vyššom rozlíšení, plynulejšie a textúry boli vyhladené, ako mladý hráč som ju jednoducho musel mat'. A mám ju dodnes - v perfektnom stave, ako môžete vidiet' aj na fotografiách. Vážne začínam uvažovat', že ju dám pekne zarámovat' a pôjde ako exponát na výstavku do obývačky, no najprv doma pohl'adám nejaké klasické hry a...

-jr-



RECENZIA
RETRO

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 nevídané 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 plnenej 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 prejdenie 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. Dozaista 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. Apropo, ak už spomínam poškodenie, tak hlavný hrdina je vybavený špeciálnym oblekom zjednodušujúcim pohyb v extrémnej rýchlosti, o ktorý má záujem nejeden 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 tŕňom 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 šťavnatých 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 niekoľko 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 kľúčkovať 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 bubliniek, 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'učkovat' medzi vesmírnymi telesami a v úrovni zlyhal, musel sa následne odobrat' do arény a bojovat' 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 cítit' akým kvalitným animátorom vlastne Douglas je. Ďalším jedinečným prvkom je scenár. Jim sa musí snažit' ochránit' princeznú s menom What's-Her-Name (pozn. vo vol'nom preklade „aké-je-jej-meno" a áno, presne tak sa volá) a súčasne dávat' pozor, aby mu niekto neodcudzil jeho moderný oblek – ako som už spomenul, usiluje o to vel'a silných súperov. A čo sa stane s princeznou? Povedzme, že jej osud máte doslova vo svojich rukách a preto môžete byt' prekvapení, ako táto pôvabná bytost' nakoniec skončí.

Mala to byt' sága na dlhú trat'

Existencia tejto série sa nemala ani náhodou skončit' pri niekol'kých pokračovaniach. Pôvodným zámerom spoločnosti Playmates Toys bolo vytvorit' niečo unikátne, vlastné a schopné preklenút' niekol'ko generácií hardvéru. Douglas TenNapel im tak na objednávku dodal komplexný svet schopný vývoja a oni na to zareagovali s vel'kým nadšením. O vývoj sa starala firma Shiny Entertainment, ktorá neskôr od autora odkúpila všetky práva na prvý diel a, aj vd'aka talentu strojcu tejto značky, dokázala priniest' na trh jedinečnú a originálnu hru s dovtedy nevidenou atmosférou. Dnes to možno nie je tak evidentné, avšak Eartworm Jim



sa s úspechom snažil parodovat' všetky tie hry na hrdinov danej éry a aj vd'aka tomu bol tak jedinečne vtipný a súčasne bizarný. Zo zaujímavostí v zmysle prezentácie musím vybrat' skutočnost', 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 pripísat' 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 ovel'a zaujímavejšie veci, ked'že sa chystá priame pokračovanie a to exkluzívne na stále odkladanú konzolu Intellivision Amico (súčasný dátum vydania je nastavený na október 2021 a nikto zatial' nevie, či sa ho podarí aj dodržat'). Na vývoji hry Earthworm Jim 4 sa podiel'a kultová firma Interplay Entertainment a i ked' 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 d'alších členov pôvodného autorského tímu z čias prvých dielov, čo nám dáva vel'ké nádeje na kvalitný výsledok. Jedinou prekážkou však bude práve snaha držat' 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 smiat' sa i plakat'.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Shiny Ent.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor
+ Hratel'nost
+ Zvuk
+ Grafika
+ Náročnost'

- Nič

HODNOTENIE: ★★★★★



RECENZIA
PC

Final Fantasy Pixel Remaster

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



Ked' 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 ponorit' 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, zlodeja, 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 nositelia 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 črepky 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 ťažký (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.



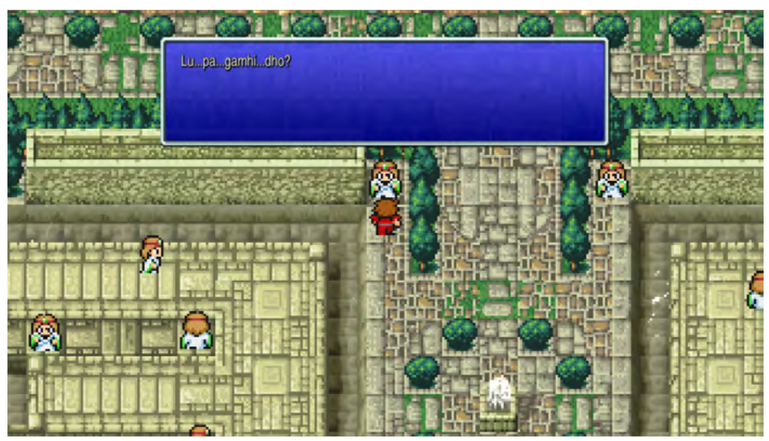
Poviem to úprimne. Hoci mala séria Final Fantasy ťahové súboje, nikdy sa nedalo povedať, že by bola nejako zameraná na taktiku. Normálnych nepriateľov ste často ničili na pár rán a jedinú skutočnú výzvu predstavovali hlavne nepovinní bossovia, potom príbehoví bossovia, hoci nie všetci, a nakoniec nepriatelia 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 ťažšie 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 vydarená, čo hráči časom začali pocit'ovať'. Problémom je, že v Pixel Remaster sa takto cítite okamžite. Square pritom uvádza, že vylepšilo



hratel'nost'. To znamená, že aj ked' ani pôvodná hra nebola dokonalá, tak neexistuje dôvod, prečo by remastrovaná verzia mala byt' ešte horšia.

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

Na stránke Steamu avšak Square uvádza, že Pixel Remaster má základ v NES verzii vydanej 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.

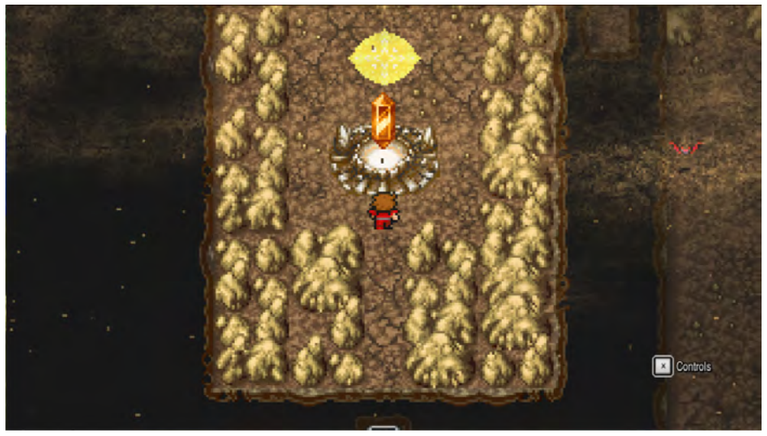
Už tak vel'mi nízka obt'ažnost' ide ešte nižšie z dôvodu nových prvkov v hratel'nosti. Mapa sveta by mi určite neprekážala, každé dobré RPG potrebuje kvalitnú mapu, avšak aby sa vám minimapa a normálna mapa ukazovali dokonca aj v dungeonoch, ktorých pôvodný zámer vždy bol dostat' hráča do úzkych zamotaným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



minimapu maximálne tak minimalizovat', no nie úplne vypnút', a v mestách/dedinách/dungeonoch ju môžete vypnút' len dovtedy, kým neprejdete na iné podlažie toho istého prostredia alebo nevojdete do nejakého domu. Jednoducho tam, kde prebehne loading.

Musím spomenút' aj prítomný auto-targeting, ktorý odstránil kontroverznú vlastnost' originálnej hry. V pôvodnej verzii ste totiž museli dávat' pozor, na koho a kedy útočíte – ak ste totiž rozdelili príkazy tak, že predchádzajúca postava nepriatel'a 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 nepriatel'a. Tento titul je však tak vel'mi jednoduchý, že na tom ani vôbec nezáleží. Dokonca je tu možnost' auto-attacku. Oproti pôvodnej hre som si taktiež všimol výrazne znížený počet úderov, ked' vaše postavy nepriatel'ov 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 zažívat' situácie, ked' sa budete rozhodovat', či miniete peniaze na nejakú drahú zbraň, no potom vám neostane na kúzlo alebo hotel, alebo radšej ostanete bojovat' proti t'ažkým nepriatel'om v okolí, aby ste si niečo zarobili. V drvivej väčšine prípadov budete mat' vždy na všetko dostatok peňazí. Trochu odlišné to môže byt' v prvých hodinách, ked' tých peňazí budete mat' ešte dost' málo, avšak ani sa nenazdáte a budete bohatší než strýko Držgroš.

Ďalšie z radu ul'ahčení je možnost' ukladat' bez obmedzení a to všade. Klasicky ukladat' môžete len na mape sveta, rýchle uloženie však môžete využit' v mestách a dokonca aj v dungeonoch. Quicksave má však len jeden slot, čiže každý d'alší takýto save ten predchádzajúci prepíše. Aspoň aké-také obmedzenie. Na druhej strane, táto verzia obsahuje veci, ktoré v tej pôvodnej neboli, ako sú elixíry doplňujúce HP/MP, phoenix down oživujúci postavy, či ether doplňujúci MP. Ani jedno z toho som však nepoužíval, ked'že by sa z hry naozaj stala už len absolútne trápna šaráda, ktorú nie je ani dôvod hrat'.

Square titul aj o takých 30 percent zrýchlilo, čo mi taktiež nie je vel'mi po chuti. Pôvodná hra bola jemná, pomalá, ba až premýšl'avá záležitost', 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 nejako 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 hratel'nost'.

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, ked' 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, ked'že 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 prevládat' pixely. Square sa snažilo hru pojat' ako klasickú verziu len s vyššou kvalitou grafiky. Výsledok? Square vlastne neremastrovalo 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 nepriatel'ov, ktoré boli namodelované nanovo, aby odrážali pôvodný dizajn postáv. Musím povedat', 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 zapnút' 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 mat' problém. V každom prípade mi to prišlo lepšie ako pozerat' na tie chladné a ostré pixely.

Pri technických veciach musím podotknút', že ovládanie na klávesnici funguje bez problémov a je tu aj možnost' premapovania klávesov. Hra podporuje aj myš, hoci je to len základná podpora a jej používanie je trocha kostrbaté. Mal som však problém s bezdrôtovým ovládačom Xbox Series X for Windows, ked'že tlačidlá jednoducho nechceli fungovat', hoci pri iných hrách problém nebol. Tlačidlá niekedy nereagovali vôbec, inokedy vel'mi 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 vtip, doslova neexistujúci balans obt'ažnosti je tu vel'kým problémom. Mimochodom, hudbu si navyše môžete pustit' z menu a počúvat' tak soundtrack v celej jeho kráse.

V hre je po novom prítomný aj „beštiár", v ktorom sa môžete vel'a dozvedieť o nepriatel'och, 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 vel'ká galéria rôznych skíc, artworkov a obrázkov z vývoja hry, čo predstavuje pekný bonus. Mimochodom, ked' 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 obt'ažnost', tak by som sa k tejto recenzii vrátil a upravil ju. Aj napriek vel'kým problémom a vysloveným námietkam sa mi Final Fantasy Pixel Remaster ako námet a aj ako produkt vel'mi páči, ked'že 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. Vel'ká škoda tej neexistujúcej „vylepšenej" hratel'nosti, ked'že Final Fantay Pixel Remaster mal na to, aby z trónu slávny Final Fantasy Origins ked' nie rovno zhodil, tak sa k nemu aspoň hrdo posadil. A to by pre fanúšikov tejto hry a série znamenalo neskutočne vel'a.

Final Fantasy Pixel Remaster nie je vel'mi podarená verzia pôvodnej hry z roku 1987, vlastne je jednou z tých najmenej podarených. Pôvodná verzia bola t'ažká, no časom sa u nej prejavili problémy s balansom a bugmi a to je to, na čo sa mali tvorcovia zamerat'. Bugy opravené boli, avšak namiesto všeobecne zníženej obt'ažnosti mali upravit' balans tak, aby zachovali obt'ažnost' 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 obt'ažnosti nemal nič, ak by som si mohol vybrat' pôvodnú, ktorá by bola aj patrične vyvážená. Takto je Final Fantasy Pixel Remaster až urážlivo jednoduchou hrou, ktorá sa privel'mi 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 obt'ažnost'
+ Final Fantasy sama o sebe je krásna hra	- hŕba ul'ahčení
	- agresívny CRT filter
	- hra pôsobí zrýchlene

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PS5

The Forgotten City

FATE



Ľudský život je nevyspytateľné klbko 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 trocha 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. Vrhať 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 ťarchou veľkého záujmu hráčskej verejnosti musela predsalen prejsť z koníčku na seriózny 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 rokov 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



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 kosy a okamžite sa dočká premeny na zlatú sochu.

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



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, zlodej 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 knižiek o kultúrnom dedičstve Rimanov.

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



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 osemdesiattisíc slov) a komplikovaných rozhodnutí, ktoré majú viesť k jednému zo štyroch koncov.

Dosť 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 klbka 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 natoľko, že je rozhodnutý spáchať samovraždu. Jeho akt je možné samozrejme odvrátiť pomocou rôznych ciest, ako aj využiť na odlákanie 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 splet'ou komplikovaných úloh, ku ktorým túžite nájsť ten správny kľúč. 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 nepodpísalo. 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 prejdení. 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
+ Komplexnosť
+ Grafika a zvuk
+ Hrateľnosť
- Technické chyby

HODNOTENIE: ★★★★☆

VAŠA CESTA K ZÁŽITKU Z KÁVY
Kávoholik

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 predvádzacom 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

KÁVOHOLIK s. r. o. ■ Dúbravská cesta 3 ■ 840 05 Bratislava ■ Tel.: +421 919 123 123 ■ kavoholik@kavoholik.sk ■ www.kavoholik.sk

RECENZIA
PS5

Ghost of Tsushima: Iki island

MÁME TU DLC ROKA?



Pôvodný príbeh Jina Sakaia z obdobia feudálneho Japonska bol prijatý vel'mi 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 l'udí 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 vel'mi dobré skóre, čo sa určite odrazilo aj na predajoch. Ja som napriek tomu zo začiatku patril medzi skeptikov. Hru som síce doma mal od vydania, no zapol som ju až o dva, možno tri mesiace neskôr, ked' 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?

Ked'že 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 vel'mi t'ažký. Chvíl'u 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 nepriatel'och... 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 nepriatel'a, ktorý vie byť pekná osina v zadku. Do mongolských oddielov sa dostáva šaman. Je to v podstate kopijník, ktorý stojí obd'aleč 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 ostrel'ovať lukom, čo mi dosť pomohlo. Navyše, vojaci teraz menia počas súboja zbrane, takže chvíl'u bojujete proti šermiarovi a o pár sekúnd sa zmení na kopijníka, čiže musíte prekopať svoje zvyky. Späť však k príbehu. Ked' sa prebojujete družstvom, nájdete zlikvidovanú dedinu, kde sú l'udia nejakí pobláznení. 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 l'udí, 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", ked'že samuraj je takmer rovnako nevítaný, bez mena Sakai sa však s vami miestni aspoň rozprávajú.

Už pri samotnom cestovaní sa nedobrovol'ne rozdelíte so svojím verným koňom, ale to má za následok, že objavíte nový strom schopností na boj s nepriatel'mi. Viac prezrádzať' nejdem, no určite tomu prídete na chuť'. Pravdou však je, že som na to často zabúdal, je to asi najmä o zvyku. Ked' už sa dostanete na Iki, čaká na vás nové dobrodružstvo, ktoré sa bude miešať' so spomienkami na minulosť' a odkryje tak vel'kú časť' vzťahu medzi Jinom a jeho otcom, ale aj to, akí rozdielni aj napriek blízkemu 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, ked' ste sa predtým pohli v hlavnej linke, čakal na vás krátky film, ktorý vám prezradil, čo robí nepriatel' alebo niečo podobné. Tu vývojári stavili na inú kartu. S Orlicou, zlou čarodejnicou, ktorá terorizuje chudobný japonský l'ud, 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 spojler. Pokiaľ' teda nechcete vedieť', preskočte tento odsek... Ked' 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 d'alej fungovať'. Účinky jedu sa však prejavujú po zvyšok hry. Nikdy to neovplyvní súboje, ale príhovory Orlice budú pomerne časté. Nie som fanúšik zdrogovaných 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 ohľ'adu na to, či pôjde o hlavnú, vedľajšiu linku, alebo sa len budete potulovať' po ostrove. Uvediem príklad – skočil som z vel'kej 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 autentickosť'.

Krásy Japonska, časť 2.

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

spomalit', niekedy až zastavit' a kochat' sa. Stávalo sa mi, že som ani nechcel hru vypnút' a vrátit' sa do fádnej reality. Ked'že nepozerám trailery, dúfal som v podobný zážitok. Môžem skonštatovat', že všetko je tak, ako má byt'.

Vývojári zobrali paletu farieb, otočili ju hore nohami a začali mal'ovat'. Snažili sa zachovat' „ducha' ostrovov a nájdeme tu teda vel'mi podobné rozloženie – hory, skaly, pláže. Pokial' však ide o biodiverzitu, fauna aj flóra sa posunuli na d'alšiu 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 d'alší zaujímavý mechanizmus. Ak si spomínate, v pôvodnej hre ste mali možnost' odpočinút' si v rôznych častiach krajiny a popritom zložit' „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 využit' gyroskop v ovládači a po bezchybnom zahratí vás čaká odmena v podobe dôvery zvieratka, prípadne zaujímavého amuletu. Pokial' ide o prítomnost' zvierat samotných, sú lokality, kde ich budete vnímat' ovel'a viac ako kedykol'vek 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 spamätat' a už tu mali d'alšiu 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 získat' priazeň domácich, aby mal aspoň nejakú podporu. Tu prichádza d'alší prvok, ktorý mení správanie l'udí. Aj tu si totiž budujete legendu. Prechádzaním misií, príbehu, ale aj obyčajným zachraňovaním chudákov zajatých jednotkami nepriatel'ov tak napĺňate legendu o samurajovi.

Tentokrát sú tu „len' tri úrovne, ktoré môžete dosiahnut'. Či je to vel'a 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 – ked'že som sa snažil prechádzat' aj vedl'ajšie 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 pohŕdania sa dopracovávate k vd'ake a možno aj malému rešpektu. Jinova pokora až ostro kontrastuje s priamost'ou a krutost'ou jeho otca a v konverzáciách to môžete dat' najavo, pokial' sa rozhodnete íst' 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 l'ud'om v núdzi. Ghost of Iki.



Pokračovanie samuraja Jina Sakaia je d'alší klenot od Sony. Na návrat do Japonska som sa vel'mi tešil a všetky moje očakávania boli naplnené. Štúdio Sucker Punch dokázalo zobrat' to, čo bolo dobré, pridali niečo nové a nepokazili to. Áno, pokial' máte dobré základy, máte na čom stavat'. V minulosti sme mali možnost' vidiet', že sa dá pokazit' 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 môct' vrátit'.

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 vel'mi dobrú hru a prináša so sebou všetko, čo od pokračovania (hoci nie plnohodnotného) očakávate. Môžem už dodat' 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 nebolo dlhšie
+ príbeh	
+ bojový systém	
+ rozmanitost' a vel'kost' ostrova	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PS5

Tribes of Midgard

ZA MÁLO PEŇAZÍ VEĽA MUZIKY?



Nie je to tak dávno, čo som sa dozvedel o existencii Tribes of Midgard a musím povedat', že mi hra hned' padla do oka. Farebná, veselá, bojová a zo severu. Práve severská mytológia je poslednú dobu in a ked'že patrím k tým starším fanúšikom, tak to viem ešte viac ocenit'.

Nebudem chodit' 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 vytiahnut' jednu negativitku, teda aspoň pre mňa – povinný prológ, ktorý mi vel'mi nesadol a ani neukázal všetko, čo mal. Áno, oboznámil ma s úplnými základmi, vd'aka ktorým som si vedel spravit' aspoň nástroje, no už ked' som bol v dedine, mohli ma zobrat' naozaj všade a vysvetlit' mi, kde čo a hlavne na čo je. Takto musíte bádat' sami.

Viem, často sa st'ažujem, že nové hry nás vodia za ručičky a je to otravné. V Tribes of Midgard to vôbec nie je pravda, na všetko musíte prís't' sami, no už ked' ten prológ bol povinný, tak ho aspoň spravím poriadne.

Pokial' ide o samotnú „kampaň' (v hre máte na výber hned' niekol'ko režimov), môžete hrat' sami, čomu sa aj prispôsobia mechanizmy, alebo s inými l'ud'mi (maximálne 10 vrátane vás), čo rozhodne odporúčam viac. Dokážete viac, urobíte viac, naučíte sa viac, všetko proste viac.

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

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

Obrovský a pestrý svet

Priznám sa, zaskočila ma vel'kost' a rozmanitost' mapy. Samozrejme, na začiatku nevidíte ani na meter – ked' si otvoríte mapu, odkrýva sa pred vami ako v starých dobrých „stratégiách'.

Vašou úlohou je rúbat' stromy, t'ažit' železo a kameň, a vlastne zbierat' úplne všetko, okolo čoho prejdete. Našt'astie, 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 t'ažení 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 obkl'účení horami, tak





sme sa nemohli ani pohnút'. Museli sme hru opustit' a skúsit' to znova.

Svet obsahuje niekol'ko biotopov, ktoré sú celkom náhodne rozmiestnené a každý má svoje vlastné charakteristiky a nepriatel'ov. Nájdete tu klasickú zeleň, močiare, púšt', či l'adové král'ovstvo (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 nachádzat' na opačnej strane sveta. Navyše, do niektorých môžete vstúpil len s na to určeným oblečením alebo elixírom, inak vás začne zabíjat' mráz alebo teplo. Íst' tam však musíte, lebo zima príde tak či tak.



Dedinka (duša) moja

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

Vašou najväčšou starost'ou (okrem nepriatel'ov a nekonečného farmenia) bude práve udržanie vašej rodnej obce nažive. Nachádza sa v nej strom života, Yggdrasil, ktorý musí ostat' nažive. Je to tzv. strom duší.

Všetko, čo v tomto svete existuje, obsahuje duše, ktoré zbierate. Či zodvihnete kameň, zrúbete strom, zabijete nepriatel'a alebo diviaka, za každý jeden úkon dostanete duše, ktoré majú hned' niekol'ko využití. Môžete upgradovat' obchody, stavat' obrnenie dedinky, prípadne opravovat' zbrane. Áno, d'akujeme Zelde, myslím, že tento mechanizmus je odtial'. Našt'astie, ak sa aj dostanete k legendárnej zbrani a úplne ju zničíte, ostáva v inventári a viete ju donekonečna „oživovat'". Je však dobré mat' pri sebe viac zbraní, najmä ak idete na niektorého z bossov.



Spät' k dušiam. Ich najdôležitejším poslaním je udržat' strom pri živote, on sa nimi totiž živí a pomaličky ich papá, preto sa musia doplňat'. Našt'astie, konzumuje ich vel'mi pomaly, takže si to ani nevšimnete. Všimnete si však, že každú noc musíte chodit' dedinu bránit', pretože pred jej bránami sa objavujú démoni, ktorí strom chcú zničit'. Každú noc sú silnejší a silnejší, takže vy musíte farmit' a farmit', aby ste sa vylevelovali a získali lepšie zbrane a vd'aka tomu ich l'ahšie premohli.

Obri a trpaslíci

Noční démoni nie sú jediný postrach, na ktorý si treba dávat' pozor. V pravidelných intervaloch zostúpi na zem jeden z obrov (l'adový, ohnivý, démonický...) a zamieri si to rovno do vašej dedinky. Jeho healthbar je d'aleko za všetkým, proti čomu ste bojovali, pričom každý d'alší ho má väčší a väčší. Našt'astie, vždy sa zrodia vel'mi d'aleko a prejde niekol'ko dní, kým dorazí do dediny, takže máte dost' času, aby ste ich našli a pomaly ich likvidovali.

Môj rekord bol pät' 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. Zas prichádzajú na scénu teleporty, vd'aka ktorým sa k obrovi viete dostat' pomerne blízko vždy, ked' 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 vel'mi krátky proces, takže odporúčam vel'mi neváhat' a íst' sa im postavit' čo najskôr, ako sa bude dat', aj ked' vaši kolegovia na to budú kašl'at'.

Levely a odmeny

V hre fungujú dva rôzne systémy úrovní, 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 míl'nik dostávate rôzne odmeny. Potom sú tu výzvy, po ktorých splnení máte možnost' získat' zaujímavé predmety a zbrane či odomknutie „typu postavy", za ktorú budete v danom svete hrat'. Či to bude mág alebo bojovník, je to na vás, celkovo ich je osem a každý má svoju vlastne podsekciu schopností, ktoré sa môžu vylepšovat'.

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



a potom to „zobrat'" v challenges. Niektoré sa vám najskôr budú zdat' nemožné, no ako sa do hry dostanete a pochopíte ju, nebude to až tak t'ažké.

V hlavnom menu nájdeme aj obchod, kde sa dá nakupovat' za skutočné peniaze, našt'astie, 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 urobit' 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 tešit' na d'alšie výzvy a bossov, ktoré prídu zadarmo. Vel'ké updaty budú ešte tri (o ktorých vieme), dočkáme sa ich v septembri, novembri a januári, takže je sa na čo tešit'. Musím ale upozornit' na jednu vec – je to neskutočný žrút času. Pauza tu neexistuje, samozrejme, a jedno sedenie, ak máte kvalitných spoluhráčov, môže trvat' aj niekol'ko hodín (myslím, že raz som pri tom sedel skoro štyri alebo pät'), čo je masaker, takže sa do toho nepúšt'ajte, ak nemáte vel'a času. Je síce pravda, že po skolení prvého obra sa otvorí Bifrost a vy môžete odíst' zo sveta a zhrabnút' XP-čka, no necháte svojich v štichu? Asi áno, lebo ak to spravíte desat'krát, dostanete za to odmenu vo forme nového typu bojovníka. Sorry, chalani.



Najviac ma však štvala zima. Ked' prišla a nebol som pripravený, úplne ma odrezala od hry. Žial', materiály na jej prežitie sa nachádzajú len v l'adových král'ovstvách a nie je ich tam dost' pre všetkých (aspoň sa mi to zdalo). Iritovalo ma aj šplhanie pomocou stavieb – Viking vie skolit' 50-metrového obra, no nevylezie na dva metre vysokú skalu, čo ma často privádzalo do nepríčetnosti. Takže som si musel postavit' rampu, bez ktorej sa niekedy mohol úplne zastavit' progres hry.

Verdikt

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

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
+ art-štýl
+ biotopy
+ obrovské množstvo možností
- zima, zima, zima
- šplhanie

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

Chernobylite

ĎALŠÍ VÝLET DO ZÓNY ZA SPRIEVODU PRASKANIA DOZIMETRA



Chernobylite som si prvýkrát všimol ešte v roku 2019, ked' 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 vel'mi málo. Chernobylite mal navyše ambície byt' sci-fi hororom s prvkami survival a craftingu, čo vôbec neznelo ako zlý nápad. Ale viete, ako to chodí s ambicióznymi hrami, najmä ked' 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 hviezdičkou. 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 hrdlorezov, ale i postavy z akoby iného sveta.

Atmosféra primárne čerpá zo samotnej zóny a jej vynikajúceho spracovania. Množstvo lokalít pri statickom pozorovaní pôsobí až fotorealisticky. 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 pokial' natrafíte na nepriatel'ov, ich AI vás nechá sklamaných, pretože sú naozaj tupí. Zamrzí aj množstvo hororových prvkov, ked'že počas prvej hodiny uvidíte všetky spôsoby, ktorými sa vás hra bude snažit' vystrašit'.

Samotná zóna nie je postavená ako jeden vel'ký 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 vybrat' podl'a toho, či potrebujete splnit' príbehovú misiu, alebo získat' určité suroviny.

A práve surovín budete potrebovat' naozaj vel'a. Elektronické súčiastky, mechanické komponenty, palivo, jedlo. Čokol'vek nájdete, šup s tým do vačku. Pokial' do danej lokality pošlete niekoho z vašej skupiny, podl'a 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. Pokial' sa jeden člen vašej skupiny zraní a chcete mu poskytnút' viac stravy, aby sa mentálne aj fyzicky cítil lepšie, ostatní na neho môžu žiarlit', ak im tiež nedáte podobne vel'kú porciu. Morálka a vaša obl'úbenost' u jednotlivých postáv tak hrá vel'mi dôležitú rolu.

Titul pred vás pri každej možnej príležitosti kladie príležitost' rozhodnút' o d'alšom vývoji. Značná časť z vašich rozhodnutí navyše má reálny dopad na jednotlivé osudy postáv a aj samotný záver hry. Niektorými vol'bami viete ovplyvnit' aj samotnú zónu, a to napríklad počtom nepriatel'ov v danom sektore alebo dokonca úplným odstránením niektorých častí.

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

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

Počas hrania som nenašiel žiadne využite vo vyrábaní akéhokol'vek druhu pascí, ked'že 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 akomkol'vek prejave na Igorovi dá načas. A ak by sa vám podarilo byt' žiareniu vystavený dlhšie, stačí použit' vhodné medikamenty a je po strese.



Vel'kou časť ou titulu je crafting. Budovanie základne, ktoré je hlavnou činnost'ou mimo zóny, je vel'mi podobné systému z Fallout 4. Ako sa vol'ne pohybujete z pohl'adu prvej osoby, vyberiete z menu zariadenie alebo vybavenie a to umiestnite tam, kam sa práve pozeráte. Ide o jednoduchý a naozaj intuitívny systém. Vd'aka zlepšeniam vašej základne tak môžete pestovat' vlastné huby a bylinky, vylepšovat' brnenie či zbrane, varit' a podobne.

Aby ste sa k týmto všetkým vymoženostiam dostali, bude vás to niečo stát' – už spomínané nazbierané suroviny. Základňa je taktiež jediné miesto, kde môžete minút' body schopností za nazbierané skúsenostné body. Nové schopnosti získate tréningom od ostatných členov vašej skupiny a každý vás vie naučit' niečo iné. Preto je vo vašom záujme udržiavat' si s nimi dobré vzt'ahy a snažit' sa na svoju stranu získat' všetkých.

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

Niektoré zbrane znejú super a ambientné zvuky dotvárajúce atmosféru rovnako. No pri niektorých činnostiach alebo zariadeniach zvuky chýbajú kompletne. Niekto môže mat' problém aj s ruským dabingom, najmä pri postavách, ktoré sa snažia pôsobit' 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 vel'mi biedny, ak však patríte medzi tých, čo ruštinu neprekonajú, máte aspoň na výber. Po hardvérovej stránke sa moja mašina z GTX 1070 ani vel'mi nezapotila, čo je naozaj prekvapením. Niektoré nastavenia som musel z vel'mi vysokých stiahnut' na vysoké, ale inak titul bežal v 1440p úplne bez problémov.

Verdikt

Priznám sa, že od Chernobylite som sa snažil nemat' príliš vel'ké očakávania. O to viac ma hra prekvapila svojimi kvalitami a nápadmi. Vývojári sa nebáli zaexperimentovat', požičat' si pár mechanizmov a prvkov z iných titulov a celý balík zasadit' do sveta so skvelou atmosférou a pohlcujúcim príbehom. Škoda však, že ambície boli v niektorých prípadoch až príliš vel'ké a značná časť obsahu tak nie je dotiahnutá, prípadne je príliš jednoduchá. Nehovorím to často, ale hru by určite stálo za to rozšírit' formou DLC. Dúfam ale, že Chernobylite sa bude darit' 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 hratel'nost'	
+ Krásny vizuál	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin

POKÉMON KLON LEPŠÍ AKO POKÉMON



Herný štýl Monster Hunter titulov („lov - zober korisť - vylepši vybavenie - opakuj") a ťahový 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 ťahových 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 Nintenda ovela 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 ťahovým 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 ovládate len svoju postavu jazdca, váš monstie, piercing spoločník a jeho monstie sú ovládaní cez AI. Toto rozhodnutie hráči chvália, i kritizujú. Na jednej strane je logické, že neovládate celý svoj tím, keďže je to RPG, kde sa upriamujete na jednu postavu, na strane druhej, z ťahových JRPG ako Final Fantasy či Dragon Quest zvyknutí, že ovládame celý svoj tím a považujeme to za samozrejmosť. V konečnom dôsledku, v boji 4v4 ovládate 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 charaktery rozhodnú útočiť na seba navzájom. Vzniká head-to-head situácia, z ktorej vít'az 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 menit' 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 vol'nom 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 bavit', 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 – korisť – vylepšenie – opakovanie") o zber a vylepšovanie príšeriek.

Nové príšery môžete nájsť v norách - mini dungeonoch, na konci ktorých je hniezdo s vajíčkami. 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 obľúbencovi, 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 vít'azstvo 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 cítit' 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 zdolat' len vd'aka určitým schopnostiam príšer. Na to, aby ste preskúmali celé územie, budete musiet' liezt' po lianách, preskakovat' plošiny, plávat' a rozbíjat' kamene, čo sú schopnosti jednotlivých príšer, ktoré si môžete vycvičit'.

Okrem klasickej kampane, ktorú by ste mali zvládnut' do štyridsiatich hodín, ponúka hra aj kooperatívne úlohy a PvP. Na dĺžke hlavnej dejovej línie pridáva aj to, ako vel'mi budete chciet' objavovat' okolitý svet, skladat' nový tím príšer, či plnit' vedl'ajšie úlohy. Kooperatívny mód prináša úlohy, ktoré môžete plnit' s náhodnými l'ud'mi, s ktorými vás hra spojí, alebo s priatel'mi, 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 okorenením 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 cielit' útoky, a súboj sa končí po troch knock-outoch. PvP patrí podl'a mňa medzi tie jednotvárnejšie aspekty inak vel'mi pestrej hry.

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



anime jazdou. Začíname s bezmenným hrdinom, ktorý objavuje svoje schopnosti a zachraňuje svet. Ani by mi nenapadlo očakávat' od príbehu nejaké výraznejšie zvraty, no na animované prestrihové scény sa pozerá dobre a nie sú také dlhé, aby mohli začat' nudit'. Nie každému musí sadnút' mačací charakter Navirou, ktorý používa množstvo slovných hračiek týkajúcich sa práve mačacieho slovníka, čo je pri sérii Monster Hunter zvykom. Bud' ho máte chut' prebodnút' (namiesto d'alšej príšery), alebo si toho malého čudáka obl'úbite. Ostatne, hra má pre neho prichystaný vyvýšený stupienok všade, kde sa pristavíte.

Ak by som mal porovnat' 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 držat' zaužívaných pravidiel, na ktorých základe vznikol, no aktualizácie a vylepšenia sveta Pokémonov sú t'ažkopádne a lenivé aj napriek niekol'koročnému vývoju. Monster Hunter Stories 2 ukázal, ako d'aleko sa dá žáner t'ahových RPG so zbieraním príšer posunút' a možno práve táto hra inšpiruje d'alšie Pokémon-clone hry.

Aby som len nechválil, nie každému môže nátura hry imponovat'. Prestrihy síce nie sú dlhé, no súboje sa vedia natiahnut' na neúnosnú dĺžku, kedy dúfate, že najbližšie kolo bude posledným pre vás alebo vášho oponenta. Hra síce ponúka bohatý koncový obsah, no ked' sa prestane posúvat' príbeh, zmení sa hra na poriadny „grinding" a staré známe „pochytaj ich všetkých".

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

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

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk
MP3.SK MOBILNÉ TELEFÓNY
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

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

ASUS TUF Gaming AX5400



Router TUF Gaming AX5400 je vd'aka intuitívnemu ovládaniu, trom herným režimom pre PC, konzoly aj hranie na telefóne a flexibilnému nastaveniu QoS dobrou vol'bou pri práci alebo výučbe z domova. Odolné a robustné prevedenie, typické pre všetky produkty z radu TUF, spĺňa prísne testy kvality.

Kombinovaná sieť'ová priepustnosť' dvojpásmového routeru TUF Gaming AX5400 dosahuje rýchlosť' až 5 400 Mb/s. Oproti predchádzajúcim generáciám ponúka Wi-Fi 6 pripojenie až štvornásobné zvýšenie kapacity siete a zvýšenie celkového pokrytia signálom Wi-Fi až o 80%.

Router využíva technológiu OFDM, ktorá umožnuje signálu Wi-Fi 6 dostať sa oproti signálu Wi-Fi 5 výrazne d'alej. Novinka je vybavená konfiguráciou 4x4 MU-MIMO a samostatnými 2,4GHz a 5GHz anténami pre minimalizáciu rušenia signálu. Router d'alej podporuje technológiu AiMesh, teda možnosť' zapojenia smerovača do jedinej Wi-Fi siete s d'alšími 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 rýchlosť'ou až 2 Gb/s pre internetové pripojenie aj pri prístupe k zariadeniam na sieti.

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. Obľ'úbenosť' 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 uchytenie 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.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

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



TP-Link predstavuje dva nové mesh systémy z radu Deco, ktoré zaisťujú 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 blokovať' nevhodný obsah, k čomu slúži prémiové zabezpečenie TP-Link HomeShield.

Ich prednosť'ou je jednoduchosť', variabilita a možnosť' rozšírenia o d'alšie jednotky, ktorými je možné d'alej 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 štuple do uší, ktoré majú uhladenejší a lepšie padnúci tvar, sú ľ'ahšie 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 kardioidnú charakteristiku, veľ'mi kvalitný zvuk a jedinečnú konštrukciu s molitanovým reflexným filtrom, ktorý zabraňuje odrážaniu zvuku v priestore a nechcenej ozvene. Zvuk tak zostane plný a čistý. Výhodou je tiež tzv. molitanový POP filter, ktorý zabraňuje 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 posielaného do počítača (gain) a hlasitosť' príposluchu slúchadiel, ktoré je možné zapojiť' priamo do mikrofónu.

Pri nahrávaní má mikrofón aj cez USB pripojenie nulovú latenciu.

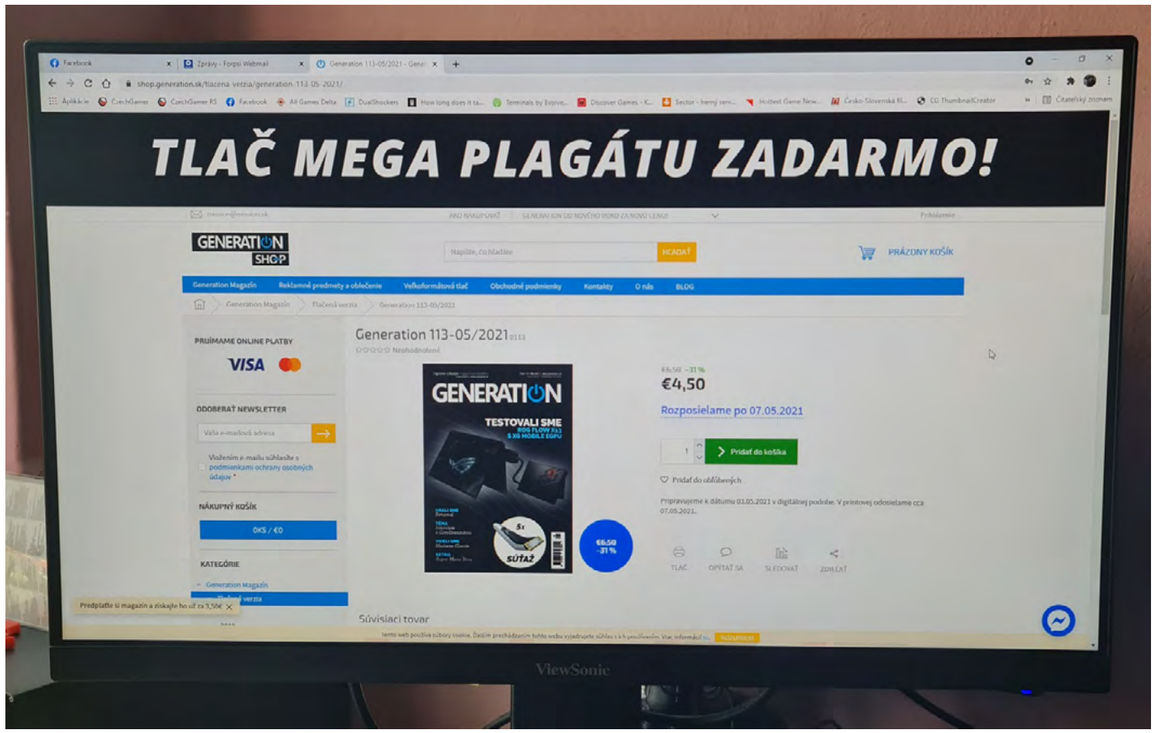
Na stôl sa s rozmermi 55 × 190 × 55 mm vojde ľ'ahko a vďaka robustnému stojančeku a váhe 0,332 kg je pri domácom nahrávaní dokonale stabilný.

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

RECENZIA
HARDWARE

ViewSonic XG2405

A ZASE TO KLIŠÉ OKOLO CIEN



Doba je jednoducho taká. Cena rozhoduje vždy tam, kde je zákazník nútený starat' sa nielen o svoje, v úvodzovkách, sebecké potreby, ale aj o potreby rodinných príslušníkov, a preto je treba zostavovat' rozpočet s istou rezervou schopnou pokryt' akékol'vek problémy. Kupovat' z tohto dôvodu herný monitor a vyhodit' zaň horibilnú sumu si dnes nemôže dovolit' úplne každý, a tak verím, že doceníte aj našu snahu poradit' vám v tomto ohl'ade to najlepšie, v čo najnižších cenových hladinách. V duchu tohto konštatovania vás dnes môžem, takzvane, prepašovat' do sekcie hernej zobrazovacej techniky, čo hrá limbo s dvesto eurovou hranicou a darí sa jej tú pomyselnú tyč nezhodit'.

Známa taiwanská spoločnost' ViewSonic, vd'aka ktorej som ja osobne mal možnost' postavit' si na stôl viac monitorov než šálok s kávou, sa už dlhý čas snaží prinášat' ideálny pomer medzi cenou a výkonom. V prípade herného náradia a špeciálne práve monitorov, ked'že 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 dvadsat'štyri palcový monitor s IPS panelom a dnes stále často využívaným Full HD rozlíšením – myslené v pomere k vel'kosti uhlopriečky. Možno to z mojej strany bude zniet' jemne alibisticky, ked'že som sám v oblasti hier zástanca nutného prechodu na 4K, ale na základe súčasných štandardov je nemožné dodržat' nízke náklady pri integrácii QHD či dokonca práve 4K panelu. Navyše, pri daných rozmeroch, je 1080p stále dostačujúcim údajom, hlavne ak je monitor schopný naplnit' kolónku 144 Hz, čo práve táto mnou testovaná vzorka rozhodne dokáže.

Hustota pixelov 93 PPI

Štandardne môžeme ten pomyselný hrot od nabrúsenej ceruzky zarazit' prednostne pod sekciu dizajnu. Pri danej a rozhodne viac než len prijatel'nej cenovke dostanete v tomto ohl'ade 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, ked'že jeho variabilita v zmysle nastavení mieri až za hranicu danej cenovej relácie. Stojan je schopný vytiahnut' 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 možnost' otočit' 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 možnost' úchopu za predpripravený výrez v hornej časti stojanu a rovnako tak praktický a pekne skrytý háčik na headset. Ak by som preto mal hodnotit' samotný dizajn nejakým separátnym číslom, tak tu je XG2405 doslova kilometre nad konkurenciou, samozrejme, v danej cene. Treba si uvedomit' skutočnost', že ovel'a drahšie produkty z rovnakej kategórie herných monitorov nedokážu po stránke funkčného dizajnu naplnit' ani polovicu toho, čo práve dokázal tento výrobok od ViewSonic, a preto si myslím, že to stojí za vašu pozornost'.

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 vstrebat' nejaký audiomateriál a práve máte uši odtlačené od nie práve dokonalého headsetu. Je však príjemné vediet', že aký taký zvuk tu v zálohe je a je možné ho využit'. Často využívat' budete, za predpokladu ak si samozrejme tento produkt zadovážite, aj päticu fyzických tlačidiel na zadnej strane zariadenia. OSD je celkovo prehl'adné a dá sa v ňom zorientovat' pomerne rýchlo. Panel je certifikovaný na AMD FreeSync, avšak rovnako ho môžete pokojne prepojit' s NVIDIA G-Sync, aj ked' v tomto smere nemá takzvane podchytenú licenciu. Všetko však funguje bez problémov, a to v oboch variantoch, aj ked' je treba vediet' 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 využit' 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 akúkol'vek. 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 vyjadrit' v súvislosti s klasickou kancelárskou prácou.

Rýchla odozva má za následok úžasnú plynulost' objektov v pohybe, čo človek najlepšie pocíti v momente, ked' na jednom stole zdiel'a prepojenie s počítačom cez dva monitory – jeden s poriadnou odozvou a jeden v tomto smere o dost' horší. Vtedy stačí len sledovat' plynulost' pohybu pri kurzore myši a hned' je vám jasné, odkial' fúka kvalita a čo je vhodné viac na hranie, a čo na prezeranie webových stránok. U tohto modelu je toho ovel'a viac, čo stojí za obdivovanie, vynechal som napríklad ešte široké pozorovacie uhly a viac ako dobrú hustotu pixelov, avšak niekomu môže prekážat' 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 svietivost', bol jas na úrovni 250 nits. Za predpokladu, že máte v izbe, alebo kdekol'vek 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 pomyselnej torte ostáva variabilita použitia stojanu, ako aj licencovaná podpora FreeSync. Tomu, kto momentálne hl'adá herný monitor a chce svoju investíciu do neho zúročit' v čo najvyššom rozsahu, môžem vyššie hodnotený hardvér odporúčat' všetkými desiatimi.

Verdikt

Viac než len rozumná vol'ba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
ViewSonic	200€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ 144Hz, 1ms	- Reproduktory
+ Obraz	
+ Variabilita stojanu	
+ FreeSync	
+ Cena	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo ThinkPad X1

KONVERTIBILNÝ TITÁN



Spoločnost' Lenovo opät' rozširuje svoj rad konvertibilných „notebookov do ruky", ako to ja rád volám, ktoré sa právom môžu honosit' istým statusom exkluzivity. Či už použijeme prívlastky s odkazom na vzácne kovy, alebo upriamime pozornost' na výkon, v oboch prípadoch musí zákazník siahnut' hlboko do vrecka, aby si tieto zdanlivo len koncepčné vízie pretavené do reálneho výrobku mohol vôbec dovolit'. Inak tomu nebude ani pri našom d'alšom teste radu ThinkPad, ktorý po novom dokázal vstrebat' samotný titán. Tento exkluzívny, l'ahký a pevný kov sa aj po boku d'alších materiálov stal súčast'ou 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 vd'aka svojej celkovej hmotnosti a rozmerom dozaista zaslúži v danej charakteristike búchat' šampanské z vrchného miesta a smiat' sa zo smútiacej konkurencie. Pod'me sa však pozriet' hlbšie na kvality tejto čerešničky na torte od spoločnosti Lenovo, ktorú si môžete zadovážit' za sumu okolo tritisíc eur.

Aj ked' 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 dovolím predpokladat', 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 ohl'ade. Čo sa týka rozmerov, ide o 13,5-palcový model s dotykovým IPS panelom a možnost'ou plného preklopenia na štýl tabletu, čo sa aj vd'aka deklarovanej hmotnosti dá rozhodne zadefinovat' ako skutočný 2 v 1 produkt bez výraznejších kompromisov. Zariadenie krásne padne do ruky a pokojne by ho mohlo celý deň nosit' aj malé diet'a bez toho, aby mu to spôsobovalo akúkol'vek fyzickú bolest'. Nová verzia X1 je aj vd'aka celkovému dizajnu produkt vhodný práve na prenos a prácu v teréne, ako je však na tom výkon?

V Lenove do jeho útrob museli integrovat' 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 zmierit' so skutočnost'ou, že ked' už ukrojím z rodinného alebo firemného konta takú výraznú sumu,



akou sú vyššie uvedené tri tisícky eur, nedostane sa mi za to adekvátnych bonusov. Dokonca ani to balenie nevykazuje akýkol'vek 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 zatial' čo nadávate ako taký pohan, uvedomíte si, že konvertibilný notebook má predsa dotykový panel, a preto by sa patrilo k tomu celému pribalit' aj patrične schopné dotykové pero. V balení som ho ale hl'adal márne. Podl'a mojich informácií sú na trhu verzie obsahujúce aj Lenovo Precision Pen, avšak mnou testovaná vzorka ho nemala, čo považujem za chybu, a ak budete mat' v prípade kúpy tohto laptopu viac št'astia, pošlite mi potom tú nálepku, pero nepotrebujem. Nechajme teraz môj trápny humor bokom a pod'me d'alej. Celé šasi je vyrobené zo zmesi titánu, karbónu a horčíka. To ho robí extrémne pevným a zároveň l'ahkým kusom hardvéru. V predaji sú dve verzie zariadenia, pričom jedna disponuje Wi-Fi konektivitou a naopak, druhá vám umožňuje aktiváciu LTE/5G – tu bude možno zakopaný pes, pokial' 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 možnost'ou 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 bezpečnost' viac než býva zvykom, a tak okrem už spomínanej kamery vsadenej vedl'a infračerveného snímača ponúka aj malú čítačku odtlačkov prstov umiestnenú v pravom hornom rohu. Jej funkčnost', rovnako ako aj funkčnost' detekcie tváre, by sa dala označit' za dobré, a tak v tomto prípade nemám výrobku až tak čo vyčítat'. Po stranách nízkoprofilovej klávesnice sa nachádza duo 2 W reproduktorov s certifikáciou Dolby Atmos, ktoré vám uspokojivo poslúžia počas obednej pauzy alebo rýchlej video prezentácie niekde vo výt'ahu cestou na míting. To podstatné však treba spomenút' pri reproduktoroch.

Na l'avej 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 konektivite viac, než ste možno z bežnej praxe zvyknutí, a je nutné vás o tom patrične informovat'. Počas testu klávesnice doplnenej o

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

16 GB RAM

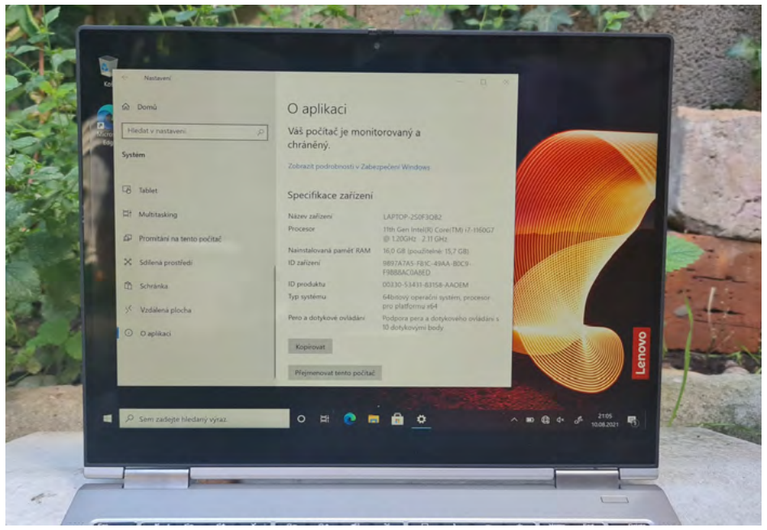
A ako je na tom IPS panel? Vd'aka pomeru strán 3:2 ponúka rozlíšenie 2256 x 1504p (v predaji sú verzie aj s Full HD a 4K panelmi), čo je pri danej vel'kosti dostačujúce. Ani pri bližšom skúmaní nemá vaše oko tendenciu hl'adat' nepríjemné medzery medzi jednotlivými pixelmi a na panel sa vám pozerá príjemne aj v exteriéri (svietivost' 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. Vd'aka už uvádzanému pomeru strán ste navyše schopní si na obrazovke nechat' visiet' ovel'a viac informácií, a to nás oblúkom zase vracia ku klasickému kancelárskemu využitiu.

Chcem však dodat', že aj ked' je možné tento laptop zapriahnut' do rôznych sfér využitia, neočakávajte, že bude vo všetkých excelovat' ako iné výrobky špeciálne vytvorené pre kreatívnych l'udí. Pomocou aplikácie Commercial Vantage môžete nastavovat' rôzne softvérové funkcie zariadenia, kam spadá aj už spomínaná detekcia pohybu. O čo konkrétne ide? Lenovo ThinkPad X1 je schopný v reálnom čase monitorovat' vašu prítomnost' a akonáhle sa od neho vzdialite, dokáže sa uzamknút' tak, aby ste náhodou



neprišli o svoje cenné dáta. Rovnako tak je schopný sa pri vašom návrate zase odomknút', ako keby vás doslova cítil. Vel'mi praktický a funkčný pomocník. V spomínanej aplikácii si môžete ale nastavovat' aj mnohé iné funkcie, ako napríklad kvalitu zvuku, funkčnost' batérie, klávesové skratky, kameru, a tak d'alej.

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. Baterka udrží notebook v chode pri strednej zát'aži necelých desat' hodín a pri tej najväčšej (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 kdekol'vek sa len dá. Čo môže mnohým po čase liezt' na nervy, je chladenie. Vetrák v snahe vytlačit' nánosy horkého vzduchu hučí bez prestávky a sotva ho dokážete odignorovat'. Ako d'alší problém vnímam z mojej strany celú tá snahu o prémiový pocit z použitia drahého kovu. Mat' sčasti titánové šasi je isto vec, ktorá zaváži 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 vd'aka kombinácii i7 a Intel Iris Xe Graphics, ktorý vám umožní vykonávat' aj náročné operácie a kontrolovat' ich pomocou dobre fungujúceho dotykového panelu s úžasným farebným pokrytím. Toto zariadenie, nech už si ho nakonfigurujete akokol'vek, je určené výhradne do rúk milovníkov exkluzívnych kúskov, a preto v danom prípade cena až tak nerozhoduje. Nemusím vám však asi prízvukovat', že v inej kategórii notebookov by ste s daným rozpočtom dostali ovel'a viac.



Verdikt

Exkluzívny kus laptopu, s ktorým sa budete chciet' pochválit'.

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 hádžeme 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

RECENZIA
HARDWARE

Panasonic RZ-B100W

CENA ROZHODUJE



Kol'kokrát som už pri skladbe textu na test o hardvéri musel prihliadat' na nízku cenovú reláciu, len aby sa tým ospravedlnil ten zástup nedostatkov? Nebudeme si klamat', bolo to vel'akrát a nie vždy som mal chut' vyzdvihovat' výrobok len preto, že mi to daný distribútor v mailovej komunikácii naznačoval – len tak medzi riadkami. O to viac som radšej, ked' mi na stole pristane už navonok komplexný produkt, aký vo finále nechce žiadneho konzumenta oškĺbat' 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 zabehat', sú často terčom rôznej kritiky. V prípade už spomínanej ceny sa však Panasonic v tomto snažil zapáčit' čo najširšej mase a preto modelu RZ-B100W pripol cenovku na hranici sedemdesiat eur. Koncepčne sa rozprávame o slúchadlách, ktoré si používatel' nezasúva priamo do ušného kanáliku, čím sa automaticky neizoluje od okolitých ruchov. Tento prvok nemusí každému sediet', ale existuje sorta l'udí, ktorým práve akési hermetické štupl'ovanie uší vyložene prekáža a preto volia onen systém položenia.

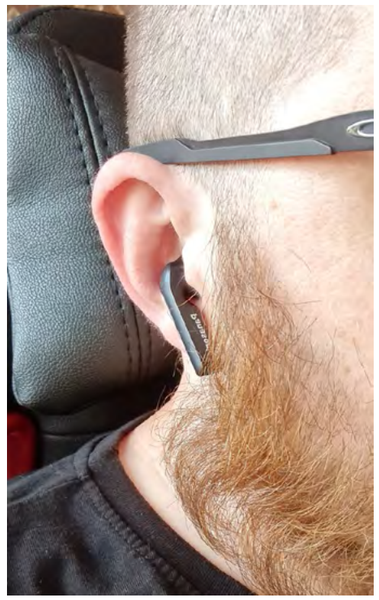
Nepohodlie sa, pochopitel'ne, odbúra, je tu však zase d'alšia potenciálna prekážka, ked'že nie každý tvar uší je ideálny a kompatibilný s niečím takýmto. Predtým, než si zakúpite podobný hardvér, odporúčam vám ho najprv vyskúšat' niekde v predajni, aby ste zbytočne nemuseli prejst' nie vždy dobre riešeným reklamačným procesom. Ďalšie negatíva sa spájajú napríklad aj so slabšou úrovňou počutel'ných 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, ked' je to potrebné. Ako vidíte, všetko má svoje výhody, ale aj nevýhody. V tomto prípade tá prevaha môže rozhodovat' viac než v inej koncepcii prenosných slúchadiel.

Čo je v balení?

V pomerne vel'kej krabici na vás toho vel'a nečaká. Ked'že slúchadlá nepotrebujú žiadnu formu nadstavcov, 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 očakávat' nemusíte. V momente, ked' si zavesíte obe slúchadlá do uší, pocítite príjemnú slobodu a komfort. Jedno slúchadlo váži sotva päť gramov a preto vás z neho nebude boliet' absolútne nič, nech už by ste ho nosili hodinu alebo celý deň. Tvarom sa slúchadlá držia overeného konceptu predĺženej tyčinky, čo má, pochopitel'ne, priamu nadväznost' 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 otestovat' 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 začat' prechádzat' ulicami), pričom v oboch prípadoch sa slúchadlá nesnažili vyskočit' z mojich uší. Dôvodom je ich celkový tvar vhodný aj pri nosení čiapky, čo oceníte v chladnejšom období. Tu však musím jemne skritizovat' citlivost' 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 stat', že si nechtiac zastavíte práve bežiacu pesničku – toto sa však dá vyriešit' posunutím prikrývky hlavy.

Konštruktéri Panasonicu aj napriek nižšej cenovej relácii zvládli dosiahnut' odolnosti IPX4, čo je stupeň krytia schopný prežit' striekajúcu vodu zo všetkých uhlov a súčasne aj nános prachu. Slúchadlá si preto môžete bez starosti zobrat' aj von v prípade, ak by mal hrozit' dážd' a pri behu sa súčasne nemusíte bát', 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 nahliadat', tu obstál na výbornú. V tele tenkých tyčiniek sa totiž nachádzajú batérie s kapacitou 40mAh, čím vám sami o sebe ponúknu výdrž na úrovni štyroch hodín.

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

Bluetooth 5.0

Obsluha je pomerne jednoduchá. V momente, ked' vyberiete čo i len jedno slúchadlo z puzdra, automaticky sa spáruje s telefónom či iným zariadením (pozor, nie je možné párovat' s viacerými zdrojmi). Slúchadlo je schopné hrat' aj v Mono režime, čiže ak by ste si chceli len zatelefonovat' a jedno ucho nechat' vol'né, aj toto vám RZ-B100W umožní, pretože mikrofón je na oboch stranách. Dosah signálu je závislý od prostredia, v akom produkt chcete používat', pričom v otvorenom priestranstve sa signál preruší cca po 25 metroch a v interiéri bude všetko záležat' 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 naplnit'. Zvuk je v tomto prípade reprodukovaný pomocou 13 milimetrov dlhých meničov s podporou už spomínanej funkcie XBS, ktorá sama o sebe zvláda dotankovat' basy tam, kde je to nutné. Práve táto linka je vel'kou prednost'ou 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 púšt'at'. Pri maximálnej hranici totiž potláčate strednú linku na úkor basov a preto je nutné bud' sa opriet' o nastavenia viac, než je bežné, alebo znížit' hlasitost'. Nech už som skúšal akýkol'vek 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 siahnut' po uzatvorených mušliach.

Vhodné na telefonovanie

Panasonic s týmto výrobkom cieli na nenáročného konzumenta, ktorý sa chce konečne zbavit' káblov a užívat' si pohodlné počúvanie svojej obľúbenej hudby tam, kde to bežne nerobí. Prezentácia zvuku, ako aj možnost' vybavovania telefonických hovorov, to všetko ide ruka v ruke 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: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

TCL 20SE

OBRIA VÝDRŽ PRI CENOVEJ DOSTUPNOSTI



Značku TCL možno nie je pre vel'kú 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 privel'kých 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 hovorit', pretože je, samozrejme, možné kúpit' aj smartfón pod 100 eur, no o rok už na ňom bude sekat' 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 niekol'kými rokmi, no pri cenovo dostupnejších kúskoch ešte stále trpnem, či neskrývajú MicroUSB.

Prvé dojmy a spracovanie

TCL 20 SE na prvý pohl'ad vyzerá mierne nadpriemerne. Je to vd'aka 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 majitel'ov väčších rúk, čo mne osobne úplne vyhovovalo. Viem si ale predstavit', že používatelia s krátkymi prstami by často museli využívat' obe ruky na plnohodnotnú obsluhu. Pocitu kvality pridáva mierne väčšia hmotnost' zariadenia spôsobená nielen väčším displejom, ale sčasti aj vel'kou batériou. Čítačka odtlačkov prstov sa nachádza na zadnej strane, čo opät' 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, použitel'né pozorovacie uhly, a dá sa naňho spol'ahnút' aj vonku za slnečného počasia. Trošku horšie je na tom reproduktor ukrytý v spodnej časti. O ňom sa dá povedat', 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 poradit' aj s l'ahším multitaskingom, pričom nevybije 5000 mAh batériu tak rýchlo, ako výkonnejšie kúsky. Poháňaný je operačným systémom Android 11, čo je pre trh s cenovo dostupnými kúskami nadmieru potešitel'né, 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 mpx) a štvoricu zadných snímačov (48 MP, 5 MP, 2 MP, 2 MP), no napriek vyššiemu počtu objektívov žiadne zázraky neočakávajte. Na pekné fotky treba dobré svetlo, vd'aka ktorému hlavný snímač dokáže zachytit' ostré, hoci niekedy príliš farebne sýte fotky. Aj širokouhlý snímač dokáže urobit' dobrý záber, ale pri ňom sú ideálne podmienky ešte dôležitejšie. Ostatné dva zadné objektívy, 2 MP macro a 2 MP snímač hĺbky sú podl'a môjho názoru na smartfóne len preto, aby mohla spoločnost' avizovať „AŽ" 4 objektívy. Pri reálnom používaní som ich výhody nanešťastie neobjavil.

Zhrnutie

Suma pod 150 eur je akousi hranicou, pri ktorej sa cenovo dostupné smartfóny začínajú stávat' aj použitel'nými. TCL Technology sa to s modelom 20 SE podarilo dokázat', ked' do jeho tela zabudovali takmer všetko, čo by mohol používatel' od moderného smartfónu očakávat'. Mrzí len absencia NFC, mierne horší reproduktor a kvalita fot'ákov, ktoré zachytia momentku, ale väčšieho nadšenca fotografie sklamú.

Daniel Paulini





ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
TCL Technology	145 €

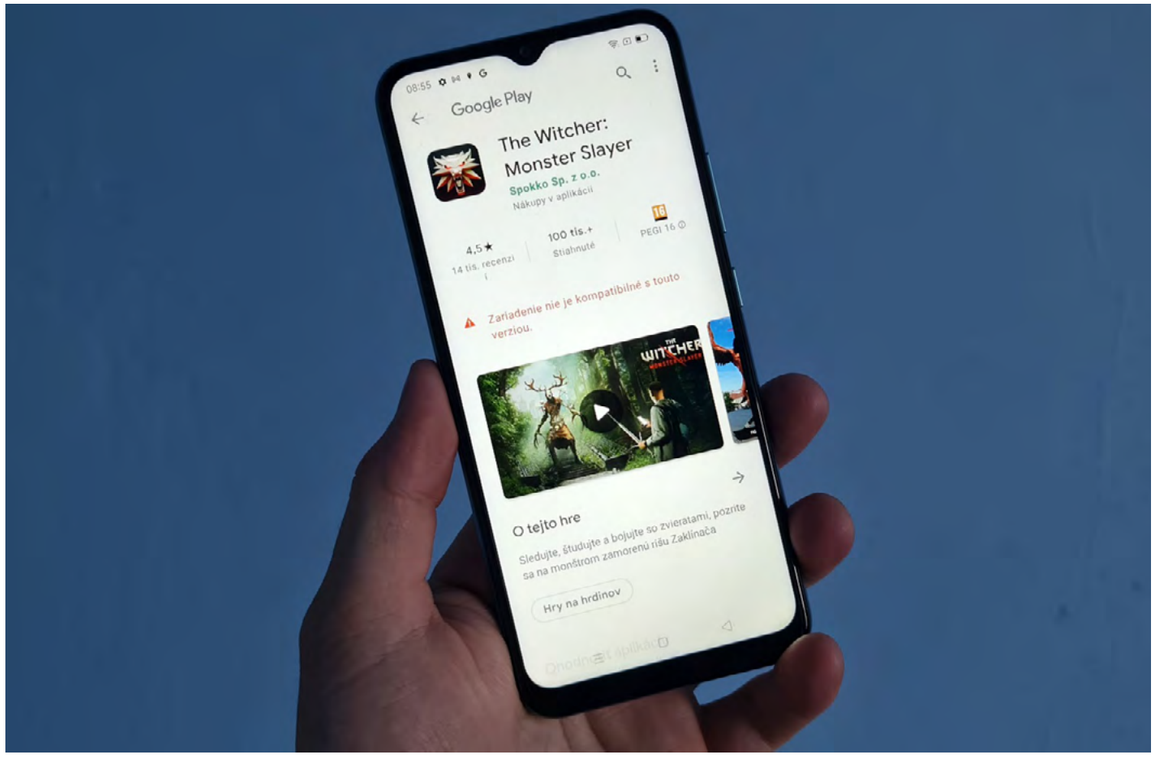
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dlhá výdrž batérie	- Podpriemerný reproduktor
+ 4 GB RAM	- Absencia NFC
+ Vel'ký displej	- Nevýnimočné fotoaparáty
+ Skvelý pomer ceny/výkonu	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

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 ruke 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 tol'ko spomínanej sume zniesť trocha 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 kabelážou v podobe USB-C a spinky na vysunutie prístupu pre SIM kartu.

Nič viac neočakávajte. Po dizajnovej 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 nať'ahovať ukazovák do neprirodzenej pozície a celý proces odomykania dotykom 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 nútila 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 poľský 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 trocha 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 útrob 32GB veľkého úložiska natiahne zástup nenáročného softvéru, sa ich





V boji proti ostrému slnku je preto tento panel schopný poskytnút' dostatočný prehl'ad, avšak pri podrobnom skúmaní sa na povrchu začnú vynárat' indície vedúce k celkovej cene prístroja. Opät' ide o argument, ktorý by malé diet'a alebo nenáročný dôchodca sotva riešili.

Pre týchto potenciálnych zákazníkov tu mám výraznú výhodu v podobe vel'kokapacitnej batérie. Vd'aka 6000mAh akumulátoru vás mobil dokáže podržat' viac než tri dni v kuse aj pri intenzívnom používaní. Už uvádzaný a v balení prítomný adaptér s výkonom 18W je schopný batériu naplnit' z nuly na maximum za necelé tri hodiny, čo je rovnako dost' slušné. A ako je na tom často riešený fotoaparát? V tomto bode sa už cena prejavila najvýraznejšie, ak dám bokom skutočnost', že prístroj nemá NFC a zvláda len 4G, ked'že 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 hovorit' o priemere, ktorý je schopný uspokojit' 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 mrhat' vaším časom, ked'že, samozrejme, ponúka len Full HD pri tridsiatich snímkach za sekundu, čo definujem ako holý zadok bez nohavíc.



Na samotný záver som si nechal najväčšiu prekážku, ktorú by ste pred prípadnou kúpou mali zvážit'. Systém pracuje na báze Androidu 10. Takéto niečo síce diet'a alebo babka s dedkom sotva budú riešit', avšak vo finále ide o vel'ký problém hlavne z dlhodobého hl'adiska. Ako vidíte, cez hodnotiace sito nakoniec prepadlo niekol'ko argumentov, prečo by si model Narzo 30A mohol nájst' cestu do sŕdc špecifickej skupine používatel'ov, avšak rovnako nám na povrch tohto lacného koktailu vyplávalo niekol'ko nepríjemných dôvodov, prečo dat' 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 odtlačkov
+ Dual SIM	

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
HARDWARE

ROG Zephyrus G14 – Alan Walker

KTO SA CHCE STAŤ HUDOBNÍKOM?

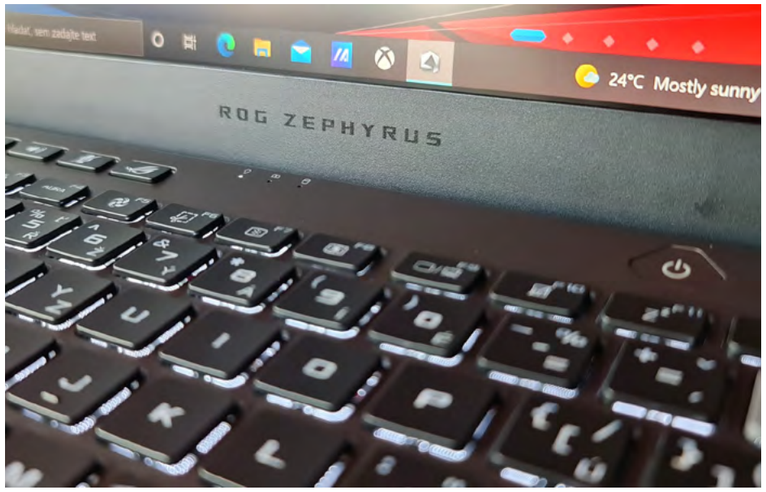
GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



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 štrnást'palcový 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 osobnost'ami 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 zvárač z Rammsteinu), musel som sa nakoniec pri rozbal'ovaní dizajnovo repasovanej štrnástky herného náradia Zephyrus uspokojit' 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 paprík 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 krátke pátranie v prostredí internetu ma konečne patrične uviedlo do obrazu. Pod'te sa preto so mnou pozriet' na zaujímavý nápad ohl'adom prepojenia dvoch zdanlivo nesúvisiacich svetov, ktorých spoločným menovatel'om ostáva vysoko kvalitný a hlavne výkonný notebook.

V záujme pokrytia celej škály tých najzásadnejších informácií vás, samozrejme, chcem oboznámit' 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 udržat' krok s konkurenčným Core i9 od Intelu a v niekol'kých atribútoch ho dokonca bol schopný prekonat'. 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 pamät' 16GB a výborný IPS panel s certifikátom schopným pomôct' kreatívnym l'ud'om pri úprave fotografií a videí. Nemusíme sa tu asi vôbec rozprávat' o celkovej schopnosti daného zariadenia rozbehnút' akúkol'vek modernú hru, preto prejdime k tomu, prečo by ste vôbec mali mat' záujem investovat' 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 hviezdu celého balenia, na to bude dost' času o pár riadkov nižšie, pod'me sa pozriet' na všetky tie predmety, ktoré podpísal sám







ctený Alan Wake (vtip, aký dúfam pochopí každý hráč). Máme tu dostatočne hrubé zimné ponožky vhodné do akejkol'vek fujavice, ktoré sú navyše schopné zastúpit' aj iné praktické využitie (už ste si niekedy pred rande tlačili zrolované „fusakle" do rozkroku?). Ďalej bejzbalovú čiapku s kovovou sponou na regulovanie vel'kosti 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 štrnást'palcového laptopu, ale aj jeho pevného obalu, ktorý sa s pomocou USB-C kábla môže lusknutím prsta premenit' na improvizovaný mixážny pult ako vystrihnutý z promo letáku. Prvé slovíčko, ktoré vás napadne v momente, ked' odklopíte veko s podivným gravírovaním odkazujúcim na akúsi digitálnu elektro schému, je „gramofón".

Presne ten má evokovat' 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 použit' svoj vlastný, ale dejú sa aj väčšie katastrofy – mimochodom, už ste videli očkovaciu lotériu (poznámka poloslepého autora – ten kábel tam, samozrejme,



bol, našiel som ho až v čase, ked' som celý produkt balil na odchod k d'alšiemu recenzentovi)? Praktický plastový kryt s dotykovou plochou síce nemá slúžit' na nejaký priamy transport, ak by ste ho však chceli zobrat' niekam von na akciu, dokáže sám zastúpit' obal od notebooku a ochránit' ho aj pri drsnejšej manipulácii.

Aj ked' celokovové šasi s magnetom zabraňujúcim náhodnému odklopeniu veka je samo o sebe schopné zniet' drsné rany, čiže pridávané puzdro je už len ekvivalentom dvoch kondómov narazených na hlave uhrovitého pubescenta. Všetku energiu preberá pult priamo z laptopu a ked' 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 napasovat' akúkol'vek 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, pochopitel'ne, nemá glorifikovat'





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

ROG Zephyrus G14 je vd'aka svojím črevám stroj schopný uspokojit' akéhokol'vek náruživého hráča, ale práve pribalený mixážny pult ho celý súčasne prenáša do úplne novej sféry možného využitia. Samozrejme, v tejto limitovanej edícii však musíme upriamit' na všetky tie pestré insígnie klaňajúce sa britsko-nórskemu hudobnému producentovi, ktorý by si z tých platinových dosiek zinkasovaných počas svojej kariéry mohol pokojne odliat' 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 vytvorit' krásnu paletu odkazov smerujúcich k známemu hudobníkovi. Začnime menej nápadným binárnym kódom 0100000101010111 na spodnej strane, ktorý v preklade znamená iniciály AW. Pokračovat' môžeme textilnou aplikáciou na veku od panelu s QHD rozlíšením či krásne gravírovaným podpisom pri klasickom štítku ROG. Kto si však potrpí na skutočnú extravagantnost', môže využit' 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, ked' sa celý panel rozbliká do rytmov vášho muzikálneho talentu, to razom dáva úplne iný význam.

Celú paletu zmien môžeme uzatvorit' 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 napravit', ale oceňujem, že práve táto limitovaná a exkluzívna verzia herného notebooku ROG G14 sa už za spomínané LED svetlá pod nízkoprofilovými klávesmi hanbit' 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 definovat' ako nejaké nóvum, čo však priamo neznižuje kvalitu hardvéru a jeho nepopierateľný výkon.

Táto dizajnovo 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 zaplatit' takmer 2-tisíc eur za balenie s mixážnym pultom, čapicou, ponožkami a prenosnou taškou, musíte bud' milovat' Alana Walkera, alebo túžit' 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 štrnást'palcový herný laptop na svete a za týmto tvrdením si budem s radost'ou stát' aj navzdory tomu, že jediné, čo som bol schopný pomocou zvukovej interakcie vyprodukovat', 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 webovej kamery
+ Kompaktnost'	
+ Výkon	
+ Batéria	
+ Chladenie	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI Modern AM271P 11M

DECENTNÝ POČÍTAČ V NENÁPADNOM FORMÁTE



Nie každý používatel' PC potrebuje, či nemá miesto na, vel'kú 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 stát' takmer 2 000 eur. Čo tak ale spojenie kompaktného hardvéru a výkonu stolového počítača (aspoň čo sa procesoru týka)? Odpoved'ou 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 odpojit' monitor, klávesnicu a myš od hardvéru zabezpečujúceho výkon.

Trh s AIO PC však ani v dnešnej dobe nestagnuje, ved' sa stačí pozriet' na počiny od spoločnosti s jabĺčkom v logu, MSI, či iné. AIO počítače niekedy bohužial' trpia neduhmi, najmä ak napríklad skončí životnost' hardvéru. I ked' monitor by ešte fungoval pokojne niekol'ko rokov, neexistuje spôsob, ako doň pustit' video signály. Alebo ešte horšia situácia, že by hardvér stále vládal, ale monitor by už doslúžil, bez možnosti vyslat' obraz do iného monitora.

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

Čisto na stole

Jednou z hlavných výhod AIO počítačov je ich schopnost' udržat' pracovný, či akýkol'vek iný stôl, čistý od vel'kej zmesi káblov. MSI Modern AM271P 11M nie je výnimkou, hoci pri plnom využití z neho bude možné viest' 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 využit' všetky porty, zistí, že je ich naozaj požehnane. 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 urobit' takmer ježka. S trochou snahy sa však všetky káble dokážu jednoducho upratat' cez otvor v stojane





a je ich možné takmer nepozorovane vyviest' za stôl. Radšej mat' možnosti, ako v budúcnosti zistit', že potrebujete pripojit' d'alšie 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 l'ahšie hry v obstojných framerate-och.

Tento počítač si však l'udia určite nebudú kupovat' na hranie, skôr kvôli produktivite. Tej bude napomáhat' 27 palcový monitor s rozlíšením FullHD, teda 1920 x 1080 pixelov, nanešt'astie 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 pripevnit' na vrch monitora a zapojit' do špeciálne umiestneného USB portu na vrchnej strane.

Život s MSI Modern AM271P 11M

Je samozrejmé, že sa nájde viacero nevýhod, ked' sa povie All-In-One počítač. Ťažkosti pri budúcom vylepšovaní, trampoty čo robit' 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. Vylepšit' úložný priestor je jednoduché, vd'aka l'ahko prístupnej šachte pre 2,5 palcové disky, a aj RAMku je možné do budúcnosti zväčšit' na až 64 GB. Ak by po záruke náhodou prestala fungovat' 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 používat' 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 očakávat' herné monštrum. Tento počítač ponúka moderný vzhl'ad, obstojnú obrazovku a v reálnom svete použitel'né zabudované reproduktory, no prináša aj viacero „vychytávok" ako je jednoducho vylepšitel'né úložisko, či FullHD webkameru a tiež viacero uistení, že bude použitel'ným 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: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

AORUS FV43U

KEĎ ZA (POMERNE) MÁLO PEŇAZÍ DOSTANETE VEĽA MUZIKY



Spoločnost' 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 majitel'ov herných konzol. Z 32-, 43- a 48-palcovej verzie (tá je mimochodom OLED) sme do redakcie dostali na test stredne vel'ký model - AORUS FV43U.

Ten monitor má všetko

Po vybalení a jednoduchej montáži solídnych kovových nožičiek ma opäť mierne zaskočilo, aká nespratná je „43-ka" na bežnom kancelárskom stole. Po úvodnej ergonomickej šaráde prišiel čas na zoznamovanie sa s týmto, na prvý pohl'ad netuctovým, monitorom. Skutočne, spredu pôsobí dizajnovo sviežo s jemnými šikmými líniami. Pri pohl'ade na zadnú stranu je už zrejmé, že ide o gaming monitor, škoda len, že dozadu sa nikto nepozerá. 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 štedrost' nečakal. Ale kým som monitor reálne nezapojil a nezapol, stále som bol mierne skeptický. Darmo, prax mi zatial' vždy potvrdila, že marketing trochu prestrel'uje.

Každopádne, výrobca uvádza tieto superlatívy: 4K panel s Quantum Dot technológiou, typ VA pre lepší 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 pohl'ad, výkladná skriňa.

Bohaté menu

A čo ukázala prax? Pod logom v strede je prakticky umiestnený menu joystick, no nechýba ani priložený dial'kový 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 pohl'ad vidiet' prehl'adnost' a bohaté možnosti nastavení. Aj napriek nie práve najrýchlejšej technonológii 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 samozrejmost'ou.

Menu s obrazovými módmi podporuje širokú paletu prednastavených presetov, plus tri užívatel'ské. Tu si okrem bežných parametrov viete nastavit' 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 RBG/CMY myslím uspokojí i náročnejších užívatel'ov. Takéto možnosti zvyknú mat' skôr monitory z profesionálneho segmentu. Vyzdvihol by som aj, podl'a mňa, najlepšiu implementáciu PBP/PIP módov akú som kedy videl. Obvykle je nutné manuálne nastavit' všetky zdroje na 60 Hz, vypnút' HDR a všetky dodatočné funkcie, ako napríklad variabilný refresh rate a modlit' sa, aby nabehol obraz.

Na tomto monitore stačilo aktivovat' „obraz v obraze" a v sekunde sa na obrazovke zobrazili oba signály. Možno to bolo aj vd'aka nainštalovanej aplikácii OSD Sidekick, ktorá vnútila operačnému systému správne nastavenia. Každopádne, obraz okamžite naskočil a po vypnutí PBP/PIP sa nastavenia OS opät' vrátili do pôvodného stavu. Užívatel'sky vel'mi príjemné, tlieskam.

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 možnost' používania viacerých zariadení cez jednu klávesnicu a myš.



Test v praxi

Na vypnutej obrazovke sa nedá nevšimnút' si lesklý povrch obrazovky, a to aj napriek deklarovanej úprave „anti-glare". Je preto dost' 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 sediet' minimálne meter pred obrazovkou, čo neblahý efekt výrazne eliminovalo. Na druhú stranu, výhodou obrej uhlopriečky je, že už dáva zmysel vytvorit' si širokoúhle rozlíšenie, napr. 21:9 (3840x1600) a máte krásny širokoúhly obraz. Škoda len, že nie každá hra bola ochotná pristúpit' 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 vel'kého okna do iných svetov. Farby žiarivé a kontrast na prvý pohl'ad vyšší ako pri IPS monitore. Čierna bola teda dost' hlboká, i ked' pri hraní po tme bolo poznat', 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 poznat'. Obzvlášt' pri hraní po tme dokáže tento monitor pekne oslepit' a stále si udržat' vyvážený obraz plný detailov. Zo štyroch HDR módov sa HDR1000 javil ako najpresnejší, avšak aj najtmavší.

Pokročilé nastavenia ponúkajú zvyšné módy a musím uznat', že výrobca prakticky povolil úplne rozštelovat' prednastavený setup :) Každopádne, to nechali na užívatel'ovi, a to sa mi páči. Mnoho výrobcov v HDR povol'uje jas, maximálne kontrast, a to je jednoducho príliš málo.

Z môjho nadšenia ma trochu zarazila nefunkčnost' 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. Našt'astie to nie je až taký problém, ked'že VA panel má natívny kontrast pomerne slušný. Do výbavičky by to chcelo ešte nejaký dynamický kontrast, fukciu, ktorú mal výborne implementovanú nami testovaný ASUS ROG STRIX XG438 a skvele vd'aka 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 vytvorit' 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 fukcie.

Celá táto paráda dokáže poriadne prikúrit' a s tým veru treba počítat'. 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 poslúžit' 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 zaškubávalo.

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 vel'kosti. Na bežnú prácu je síce vhodný, no kvôli VA panelu z neho nikdy referenčný monitor nebude.

A ani ním nechce byt'. Je to každopádne návyková záležitost'. Ak hl'adáte vel'ký, dostupný monitor, so 4K obrazovkou, s certifikáciou VESA HDR1000, živými farbami a skvelou výbavou, d'alej nehl'adajte. Za tieto peniaze jednoducho trh nič lepšie neponúka.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Aorus	1 100€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Quantum Dot 4K HDR	- Local dimming ma nenadchol
+ HDMI 2.1	- Produkuje vel'a tepla
+ HDR1000	
+ Množstvo funkcií	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Rhod 350

LACNÁ HERNÁ KLÁVESNICA



Spoločnost' 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 vel'a a najmä vd'aka 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 rozbit'. Spomenút', 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 hl'adiska dizajnu sa Genesis zbytočne nesnažil o nič, čo by bolo príliš výrazné, za čo musím spoločnost' pochválit'. 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 predstavivost', no nemôžem si pomôct' a stále mám pocit, že mám iba akýsi „skin" na 20-ročnej klávesnici.

Používanie

Rhod 350 som mal možnost' testovat' 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 všimnút'. Ďalšou záležitost'ou, ktorá mi prekážala, bola tvrdost' stláčania tlačidiel, resp. ich aktivačná sila, ktorá je stanovaná na 55 g. Toto je ale skôr vec názoru a osobnej preferencie, pokojne teda môže nastat' situácia, že vám príde tvrdost' stláčania úplne perfektná. Dlaňová opierka sa nakoniec osvedčila ako celkom užitočná záležitost', ktorej jediný problém bola absencia akéhokol'vek 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 odviedol nadpriemernú prácu. Za 20 eur si môžete dopriat' hernú periférium, ktorej používanie si pravdepodobne zamilujete.

Zaujme vás na nej zrejme jej dizajn, ktorý sa nesnaží zbytočne pútat' pozornost', a taktiež spínače, ktoré síce reagujú pomalšie, no na druhú stranu sú vel'mi tiché a až na tvrdost' stláčania je písanie a hranie hier skvelým zážitkom.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Genesis	20€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ komfort	- tvrdost' stláčania
+ cena	- spracovanie

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Acer Enduro Urban N3

DO KOČA AJ ŠKOLSKEJ TAŠKY



S radom odolných notebookov Enduro z produkcie spoločnosti Acer som vás v malej vel'kej premiére zoznámil ešte začiatkom tohto roka, a to pri recenzii na model N3. Ak si dobre spomínate (ja som si totižto musel patrične osviežit' pamäť, aj napriek tomu, že vtedajšie fotografie som vyhotovoval v lesoch na Záhorí, a to pri mínusových teplotách), tak v samotnom teste som vyzdvihoval predovšetkým odolnost' voči vonkajšiemu poškodeniu, výdrž batérie, ako aj schopnost' zniest' určitú úroveň návalu vody a prachu. Aj ked' nám Acer nemohol toho času poslat' verziu N7, ktorá pohodlne znesie aj ranu t'ažkým kladivom a zaliatie tekutým dusíkom, ich snaha priniest' 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 dost' intenzívnu spoločnost' 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 podtrhol moje nadšenie z predchádzajúcej verzie. Pod'me sa však teraz pozriet' 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. Vd'aka pevnému šasi z odolného a hrubého plastu doplneného o špeciálne kryty všetkých vstupov, môžeme využitel'nosť takéhoto zariadenia podobne začlenit' 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 vadit' rozhodne nebude (nálepka Labkovej patroly 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 vel'kosti 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, det'om je v zásade jedno na čo konkrétne si budú lepiť nálepky svojej obľúbenej



rozprávky, aj ked' jemne vrúbkovaný povrch vrchného veka (nedá sa logicky otvorit' pohodlne jedným prstom) by ich od tejto činnosti mohol trocha odrádzať.

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



bohemizmus, záslepiek. Voda ani prach tak nemajú šancu dostať sa k citlivým miestečkám prístroja, čo potvrdzuje tol'ko 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 pod'me si uzavriet' 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 cielil. Nové Enduro je ako dobre stavaná bojová lod', o ktorú sa môže pokojne opriet' pár torpéd a jediné, čo si z tohto stretu odnesie, bude čierny fľak 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 zniesť 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 nízkoprofilovej klávesnice beriem ako taký pokus o vtip, každopádne keďže celková výdrž akumulátora je schopná presiahnuť hranicu dvanástich hodín plného vyťaženia, dokážem Aceru tento detail čiastočne odpustiť – ale do negatív ho zaradiť musím.

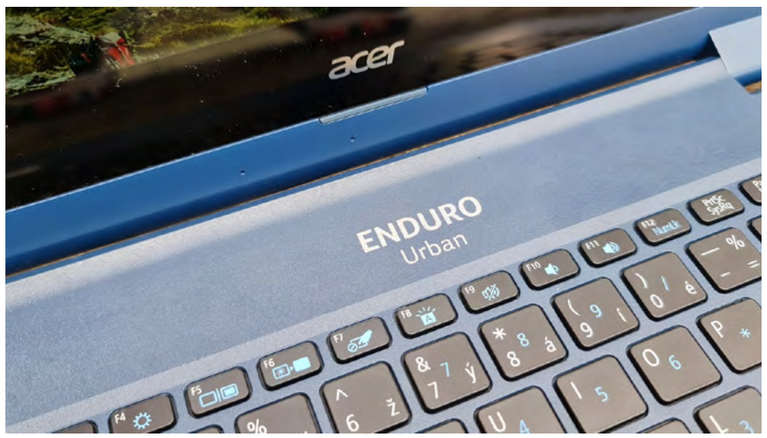
Áno, finálne hodnotenie sa z veľkej časti opiera práve o extrémnu kapacitu batérie, akú môžete doplniť buď pribaleným 45W adaptérom (je malý a vojde sa do detského batohu bez toho, aby vášho potomka stiahol niekam do kanálu) alebo priamo cez dostatočne výkonné USB-C. A ako je na tom kvalita klávesnice 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 kohokoľvek 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 oblátkami, 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 zapriahnuť 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 zarátať 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: ★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

TCL C825

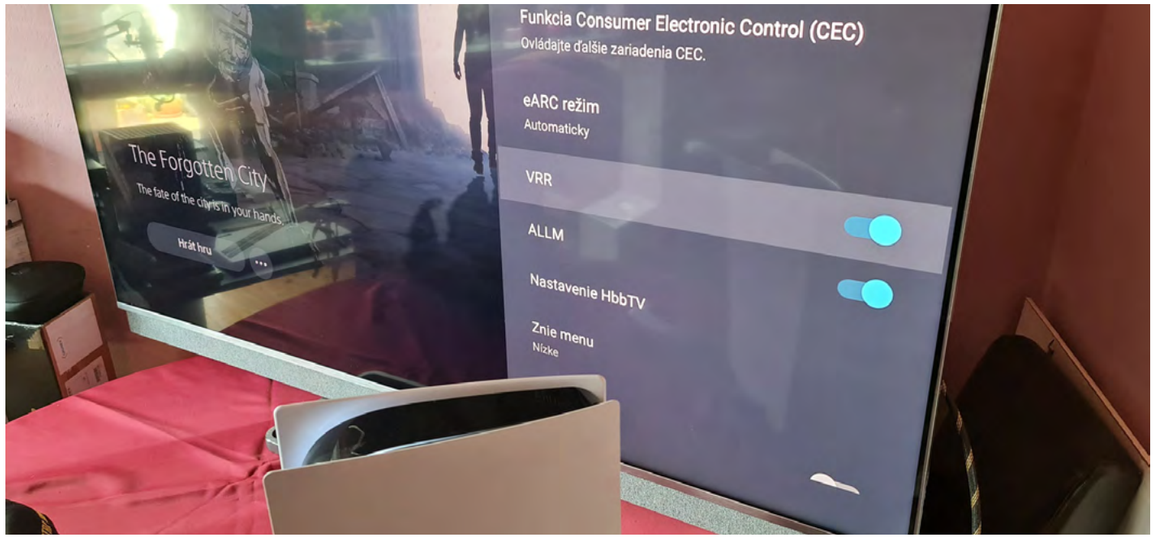
OVEŠANÝ MEDAILAMI

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Vždy som sa pri pohľade na tie fotografie komunistických pohlavárov ovešaných medailami od smiechu priam búchal do kolien, a ak dáme bokom samotný fakt okolo absurdného počtu vyznamenaní za zásluhy z čias, kedy sa žiadna vojna nediala a generálom ťahalo na sto rokov, efekt istej nadradenosti voči zbytku poctivo sa živiacej populácie tomu dával už len bizarnú korunku na plešatú hlavu s veľkým fľakom. 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 náhľad do našej minulosti, ktorý však vlastne v istej miere funguje v niekoľkých krajinách ešte dodnes (dá 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 šťastie 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.

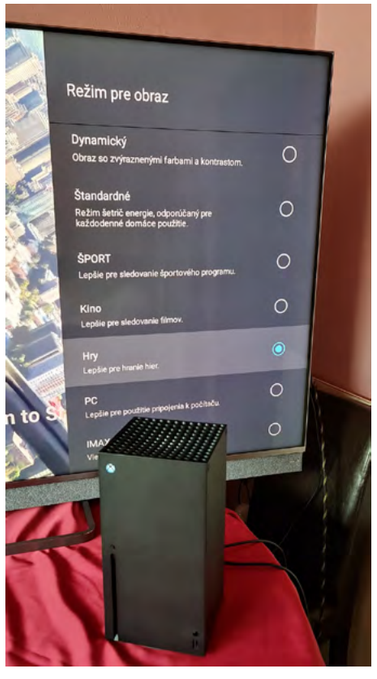
Začnime rovno dizajnom, čiže kategóriou nad akou sa síce dá polemizovať v prípade, ak ide o monitory, avšak u klasickej zobrazovacej techniky ide o pramálo dôležitý aspekt. V prípade TCL C825 ostáva všetko v tradičnej forme rovných línií, ktoré trocha vizuálne narúša pribalená Full HD kamera so širokouhlým záberom a predovšetkým cenný soundbar od spoločnosti Onkyo. Ak by som mal niečo proporciám tohto produktu vytknúť, tak by to bol snáď len o trocha hrubší profil z boku, než akým sa v súčasnosti hrdo pýši nemenovaná konkurencia, a to napriek 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 ťahu 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 akýchkol'vek problémov do všednej, ale aj výbavou extravagantnej miestnosti, začo vd'ačí lesklému kovovému rámu, v ktorom je osadený po stránke obrazu úžasný 4K panel. Fakt, že TCL priamo spolupracuje s firmou Google, má za následok skutočnost', že táto TV beží priamo na Androide (11) a v jej rozhraní je podporovaná obrovská škála známych aplikácií s neustálim prísunom aktualizácií (áno, nájdete tam aj TikTak, prepáčte, myslel som TikTok). Kto sa pred kúpou televízora preto vždy bojí, že sa po roku či dvoch už môže na aktualizovanie softvéru vlastne vykašlat', v prípade tejto Google TV ho môžem ubezpečit' o úplnom opaku. Ovládanie zariadenia sa realizuje prostredníctvom na oko prehl'adného dial'kového ovládača pripojeného cez Bluetooth, ktorý navyše dokáže prijímat' aj vaše hlasové povely. Ked' 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, ked'že TCL jasne cieli aj na sortu milovníkov gaming kultúry, kam samozrejme hrdo spadá aj náš časopis (nezaslúžime si tiež nejakú medailu, aspoň z kartónu od banánov?). Televízor som preto prepojil 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, ked'že je to len pár týždňov, čo sa na spomínanej platforme objavil port celosvetovo milovaného Microsoft Flight Simulátora, a práve konzola Series X umožňuje preskočit' zámok snímkovej frekvencie a rozbehnút' „let" na viac než len 60FPS, ak na to máte doma zobrazovaciu techniku. Musím povedat', že v tomto ohl'ade u mňa TCL okamžite získalo ovel'a väčšiu kredibilitu, ked'že grafická kvalita spomínanej hry určenej nie len pre zanietených aviatikov sa razom začala dot'ahovat' na desktopovú úroveň. Hojne k tomu logicky prispel aj tol'ko proklamovaný 4K mini-LED panel. Takže áno, ak v súčasnosti hl'adáte poriadnu a všestrannú televíziu, akú ste schopní spárovat' s najmodernejšími hernými konzolami, C825 je ideálna vol'ba.





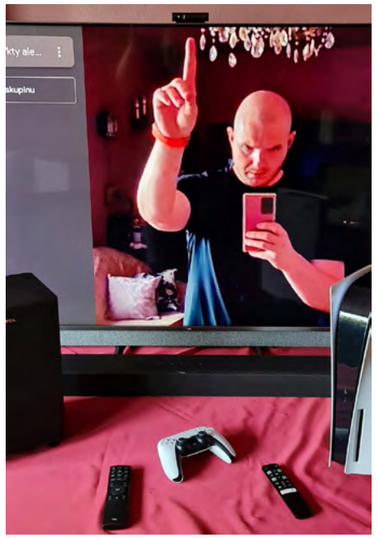


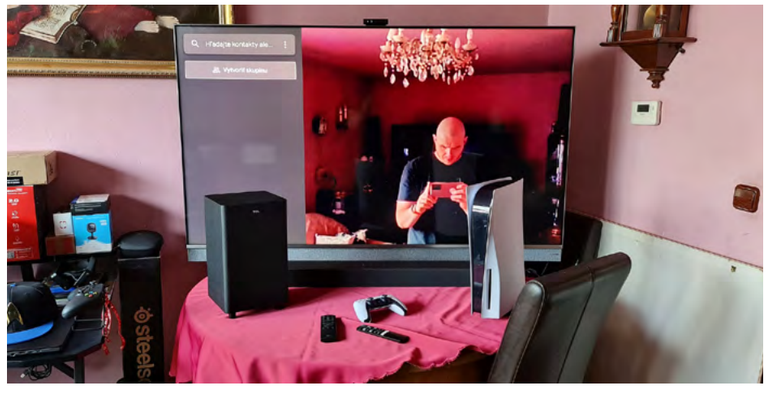
Pri opise vstupov však nesmiem d'alej vynechat' LAN, jeden USB 2.0, AV adaptér, anténovú a v neposlednom rade satelitnú bránu. V tomto texte už niekol'kokrát zaznel opis panelu s prívlastkom 4K mini-LED, čo by bolo vhodné aj presnejšie zadefinovat'. Ide v súčasnosti o novú technológiu podsvietenia, pri ktorej sa tisícky 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 pohl'ad 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, vd'aka ktorému sa vám počas sledovania panelu na ňom neodráža nič, čo tam nemá čo robit'. Pochopitel'ne 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 vedia vd'aka svetelným senzorom pracovat' so svojím okolím a rovnako je na tom aj C825. Vd'aka podpore všetkých HDR formátov a špeciálne Dolby Vision IQ, tak dokáže panel rozoznat' vonkajšie svetelné podmienky a podl'a toho regulovat' 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 košiel'ke – oba kamaráti podporujú Dolby Atmos. Celková prezentácia zvuku by sa dala opísat' v rovnakých superlatívoch ako pri hodnotení kvality obrazu, čo doceníte nie len pri sledovaní epických vel'kofilmov, ale aj pri hraní videohier. Zvuk samotný je intenzívnej povahy bez skreslenia a ani jedna linka sa nesnaží prehlušit' tú druhú bez toho, aby ste sa museli hrabat' v nastaveniach a niečo vyložene kalibrovat'. Počas prípravy tohto textu som si musel spravit' menší výskum, hlavne naprieč staršími príspevkami z oblasti televízorov od TCL a z toho celého jasne vyplynulo, že daná spoločnost' prelomila isté predsudky práve pomocou C825, vd'aka čomu preklenula z oblasti lacných televízorov do prémiovej triedy. S týmto tvrdením môžem okamžite súhlasit', 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:	★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo Think Book 15p

MULTIMEDIÁLNA MAŠINA



Lenovo sa súčasnou, dúfajme aj pomaly doznievajúcou, krízou v oblasti dostupnosti kľúčových komponentov inšpirovalo viac než jeho konkurencia, z čoho vyplýva ovela 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 vyliahlo aj niekoľko praktických pomocníkov, ktoré ani náhodou nebudia dojem vopred vykalkulovaného PR. Žiarivým príkladom je aj ďalší „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 ovela 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 ovela horšie orientuje v tom pretlaku všetkých tých kódových označení, a preto to celé radšej odpálim ešte skôr, než sa vám z toho číslovania zakrúti hlava.

Výraznou charakteristikou nového Think Booku je dozaista 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 príde na sumu krútiacu sa okolo 1500 eur, čo je skutočne na súčasné pomery viac ako dobrá cena. Spomínaný hliník je narušený len plastovým rámikom 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 – apropo, 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 nelahkej 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 trocha netradične na ľavú stranu a predovšetkým podsvietená klávesnica obsahujúca aj numerickú časť. Nízkoprofilové spínače sú schopné vyvinúť minimálny odpor voči tlaku vašich prstov, a preto je dôležité si pri tvorbe dlhšieho textu nechať všetko takzvane 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 reprodukovať 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 displeju nemám vôbec čo vytknút'.

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. Vd'aka tejto kombinácii si daný notebook môže právom pripnút' hrdú medailu multimediálnej mašiny schopnej spustit' moderné hry ako aj upravovat' vizuálny obsah – fotografie a videá. V zmysle hrania je však nutné pristúpit' k výrazným kompromisom čo do nastavení, ale to ste asi pochopili aj bez môjho prízvukovania. Sotva by si srdce náruživého hráča chcelo kupovat' túto špecifickú odbočku v modelovom rade Think Book len preto, že v základe má ako tak schopné GPU, každopádne ako doplnok či prípadne spestrenie obedovej pauzy pri hraní menej náročných projektov, to celé môže zafungovat' aj týmto smerom. A čo batéria, ujo Filip? No som rád že sa pýtaš ctený čitatel', v tomto aspekte sa síce strojcovia z Lenova nemusia vyložene skrývat' za plotom, avšak prítomnost'



mnou samým velebeného 4K panelu s nadpriemernou svietivost'ou dokáže akumulátor s kapacitou 57Wh pekne strestat'. Na stredné nastavenie jasu a pri kancelárskej práci ste schopní atakovat' hranicu desiatich hodín prevádzky, avšak akonáhle spustíte video a začnete robit' na procesy náročnejšie úkony, nedostanete sa cez hranicu siedmych hodín.

Záverom som si tentokrát nechal odrobinku spojenú s teplotou. Ak by som mal hl'adat' jeden výrazný a súčasne najhorúcejší bod, kde sa prístroj jemne prehrieval, ukázal by som na stred tesne pod spodnou hranou obrazovky.

Chladenie však tentokrát skutočne plní to, k čomu ho inžinieri naprogramovali, a preto sa nemusíte obávat', že by vám notebook spálil stehná, či nebodaj pri plnej zát'aži nejako inak ublížil. Je pekné vediet', 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, schopnost' naplnit' podstatu multimediálneho prístroja, kovové šasi a úžasný 4K panel.

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



Verdikt

Zvláda kanceláriu, herňu ale aj kreatívny brloh.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	1 600€

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

HODNOTENIE: ★★★☆☆



RECENZIA
HARDWARE

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 používatel'ov s limitovaným rozpočtom. Ked' však ku mne dorazila rozmernejšia krabica od spoločnosti Acer, nemal som ani potuchy, že nebudem testovat' tradičný notebook, ale kúsok, ktorým by sa dala naplánovat' 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 možnost' pozriet' sa na zúbok modelu Acer Enduro Urban N3. Ten je však, ako aj jeho meno napovedá, zameraný aj na bežnejšie používanie a nepotrebuje vyzerat' 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 predstavovat' odolný notebook. Kufríkové držadlo nevynímajúc.

Ako však takýto notebook testovat', ked' ho aj nešetrným zaobchádzaním nevystavím ani zlomku podmienok, na aké bol certifikovaný? Pretože v Acer si povedali, že odolný notebook by mal mat' za sebou tol'ko testov a certifikácií, že si ho bez strachu zoberú na misie aj členovia Expendables. Samozrejmost'ou 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 pracovat' ako vnútri v kancelárií, 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 jasnost'ou až 700 nitov, ale aj webkamery pre Windows Hello prihlasovanie, klávesnicu možnú používat' aj s rukavicami a menší touchpad s dvojicou fyzických tlačidiel pravého a l'avého kliknutia myšky.

Na pravej a zadnej strane notebooku sa nachádza neprekvapivo obstojné množstvo



konektorov, rovnako neprekvapivo zakrytých gumenými chlopňami, vd'aka ktorým sa tento notebook môže chválit' 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.

Ked' už som dostatočne popísal, ako je tento notebook robustný, odolný a ponúka aj bohatú funkcionalitu, asi by bolo logické očakávat', že pod jeho kapotou sa bude ukrývat' prepracovaný hardvér. Ibaže tu sa nachádza jeden z kameňov úrazu tohto notebooku. Alebo by bolo lepšie povedat' Achillova päta? 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 porovnatel'ný výkon v dnešnej dobe poskytujú lacné chromebooky a notebooky možné kúpit' za 400 až 500 eur. Cena Acer Enduro 7 vám možno preto vyrazí dych. V nami testovanej konfigurácií ide o čiastku takmer 2900 eur. To je takmer dost' peňazí na kúpu dvoch obstojných grafických kariet. Vcelku hrôzostrašné, však že.



Avšak musím sa zahrat' na diablovho advokáta a priznat' 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 odolnost' a výdrž batéria na prvom mieste, výkon sa vlečie d'aleko za nimi. Ide o notebook určený vel'mi špecifickému publiku a jeho dizajn, výroba a testovanie stáli určite nemalé peniaze. Preto môže byt' cenovka vyššia, ako by bežní používatelia očakávali, pretože pokial' patríte do skupiny l'udí, ktorí jednoducho takto odolný notebook potrebujú (najčastejšie na pracovné účely), vaša práca vám ho vel'mi skoro zaplatí.



Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	2 860€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Certifikácie odolnosti	- Slabšie komponenty
+ Dlhá výdrž na batérií	- Prémiová cena
+ Za chodu vymenitel'ná batéria	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

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 pohl'ad a pot'ažkanie je dongle naozaj malinký a l'ahučký. 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 vol'bu používaného kodeku.

V tomto prípade sa ku spracovaniu, či hodnoteniu použitých plastov nemá vel'ký význam vyjadrovat', avšak musíme podotknút', že tlačidlo voliča použitého kodeku pri zatrasení donglom hrkoce.



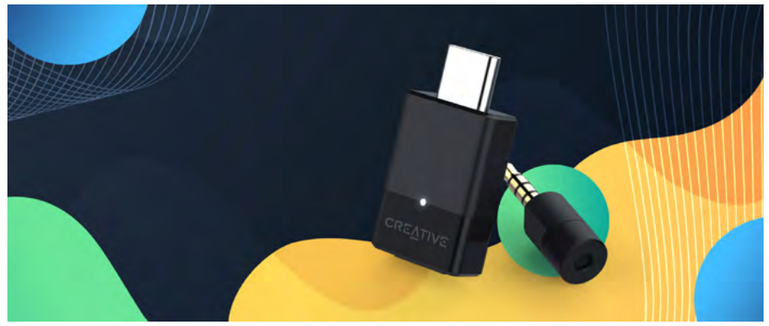
Používanie

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 uviest' do párovacieho módu audio zariadenie, s ktorým chce používatel' BT-W3ku spárovat' a už len chvíl'ku počkat'. Je nutné podotknút', že párované audio zariadenia musia podporovat' používané kodeky aptX, pretože v opačnom prípade je možné BT-W3ku používat' len v obyčajnom móde SBC. V redakcii sme tento dongle testovali so slúchadlami Creative SoundBlaster JAM V2, ktoré aptX a jeho varianty podporujú. Bolo zaujímavé sledovat' 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 používat' 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 komunikovat' so spoluhráčmi; tiež sa dá pripojit' do konzoly Nintendo Switch, avšak len s poupraveným firmwarom, ktorý vypína profil HPF (handsfree). V poslednom rade môžeme spomenút' výhodu - energetická spotreba BT-W3 je menej ako 40 mA, a preto nevyžaduje napájanie ani externým zdrojom, ani neobsahuje dobíjatel'ný akumulátor.



Žial', aktuálna technológia Creativu neumožňuje mat' pripojené viaceré zariadenia naraz.

Zhrnutie

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

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	40€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

SONY WF-1000XM4

NIČÍM NERUŠENÝ HUDOBNÝ PÔŽITOK A TO NAOZAJ KDEKOĽVEK



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 kŕmil 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 sľubované 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 tol'ko 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 modely 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 obyčajných 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 prispôsobuje 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: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

HyperX Alloy Core RGB

PRE ČO NAJLEPŠÍ HERNÝ ZÁŽITOK



Hl'adáte novú hernú klávesnicu? Chcete aby bola kvalitná a čo najspol'ahlivejšia? Nechcete do nej investovat' zbytočne privel'a, no bojíte sa lacných klávesníc a neveríte im? Na tieto otázky hráči hl'adajú odpovede od viacerých spoločností, ktoré sa ich snažia zlákat' 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 ked' 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 vd'aka nie príliš hernému dizajnu.

Zároveň je vidiet', že ako hlavný dizajnový prvok klávesnice nebol použitý jej samotný tvar, ale RGB podsvietenie, bez ktorého by zariadenie pôsobilo dost' staromódne. Osobne to ale neberiem za závažné mínus Core RGB, je to však niečo, čo by sa dalo jednoducho napravit' a nezasiahlo by to príliš do koncovej ceny.

Žiaden kov, len plast

Z hl'adiska spracovania považujem produkt za vydarený, na svoju cenu možno až nadpriemerný. Len t'ažko by ste tu hl'adali kovové prvky, HyperX zákazníkom v tomto modeli ponúka totiž obyčajný matný tvrdený plast, ktorý aj napriek svojej nižšej cene pôsobí na zariadení dostatočne odolne a fakt spol'ahlivo.

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 vel'mi na čo st'ažovat', no ak by som mal niečo aspoň trochu skritizovat', 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 kúpit' za rovnakú cenu.

Membrány majú jedinú výhodu a tou je, že sú tichšie, čo osobne vnímam ako vel'ké plus a ako človek, ktorý si hry zahrá iba príležitostne absenciu mechanických spínačov nijak nepocit'ujem. Ticho pri hraní a písaní je mi naozaj príjemné.

Klávesy ako také sa stláčajú pohodlne, používatel' 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 možnost' nastavit' si 2 úrovne jasu podsvietenia, ak by ste chceli produkt využit' 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 dopriat' naozaj kvalitnú klávesnicu, na ktorej sa perfektne píše. A čo sa týka hrania hier, určite nebudete sklamaní ani z membránových spínačov. Je vidiet', že spoločnost' HyperX vie potešit' zákazníka.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	49€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podsvietenie	- len plast
+ klávesy	- trochu zastaraný dizajn

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

HyperX Pulsefire Surge RGB

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



Spoločnost' 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, nanešt'astie je ale doplnená o programovatel'né tlačidlá, ktoré pôsobia lacnejšie a nekvalitne. Ďalej si drobnú kritiku zaslúži aj scrollovacie koliesko. Osobne uprednostňujem, ak je každé pretočenie kolieskom jasne citel'né, 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. Spoločnost' sa úmyselne nesnažila zamerat' na úpravy tvaru myšky, a jej výsledná konštrukcia je vd'aka tomu symetrická, nie ergonomická. Oceňujem aj vkusne vložené podsvietenie, o ktorom si povieme viac neskôr. Samozrejmost'ou je logo spoločnosti umiestnené na najviditelnejšej strane zariadenia.

Softvér a používanie

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

Ďalej si môžete priradit' funkcie pre programovatel'né tlačidlá a pohrat' sa s profilmi DPI a farbou, ktorá zasvieti pri ich nastavení. Celková orientácia v softvéri sa mi vd'aka jeho prehl'adnosti zdala vel'mi jednoduchá a nastavenia, ktoré ponúkala, boli dostatočne rozšírené a pochopitel'né.

Myš som mal možnost' niekol'ko dní intenzívne testovat' a bol som s ňou vel'mi spokojný. Pochválit' musím Pixart 3389 senzor, ktorý sa staral o naozaj dokonalé zachytávanie každého pohybu s minimálnou odozvou. Maximálna citlivost', ktorú si môžete vd'aka tomuto senzoru v nastaveniach vybrat', 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 prehl'adom vydrží zopár rokov.

Rád by som ešte venoval pár riadkov podsvieteniu. To pôsobí jednoducho, no spoločnost' si na ňom dala záležat'. 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 nastavit' RGB režimy individuálne od spomínaneho 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 dopustit' 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: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 vďačí 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 nestránia sa ani hier. Po stránke výzoru 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 vyzerať dobre ako v nadupanom a RGB LED-kami podsvietenom hernom stroji, tak aj v skrinke profesionála, tróniac na jeho kancelárskom stole.

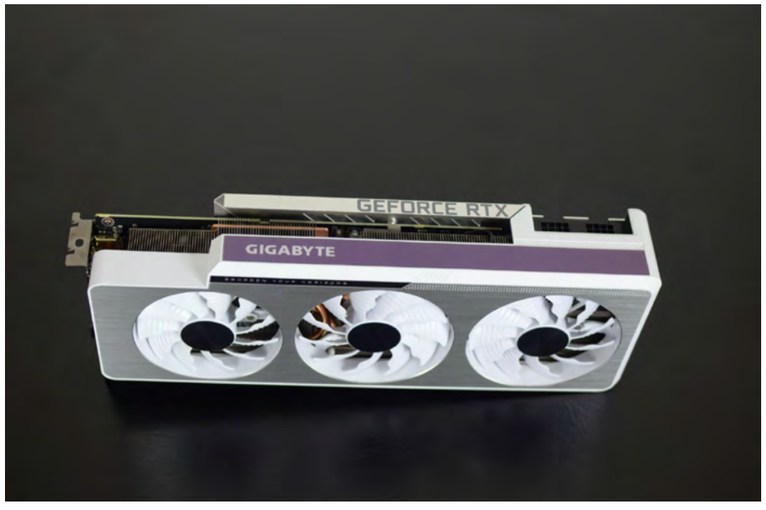
Malý postreh, ktorý ma pri inštalácii do počítača mierne pobavil, je, že logo VISION zobrazené na ventilátoroch je možné hore nohami prečítať ako NOISIA, čo v skomolenom preklade znamená hlučnosť, no, našťastie, nešlo o indikáciu správania sa karty počas používania.

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 takty 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 rozlíšeniach 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.

Zhrnutie

Ceny grafických kariet stále nie sú optimálne a ich dostupnosť tiež pokrivkáva. Ale v obchodoch je už dostupných aspoň pár kúskov 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 takty	
+ moderný dizajn	
+ tichá aj pod záťažou	
+ backplate	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

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 majitel'ov smartfónov nevie predstavit' 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 nájst' 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 priplatit', konkrétne 50 eur. Ide o cenovo drahší produkt, hlavne s ohl'adom na to, čo má vo svojej ponuke Huawei, Honor a Xiaomi. Fitbit má na rozdiel od nich ale niekol'ko výhod, 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 vel'mi dobre. Telo zariadenia je vytvorené z kovu, je pevné, malé a určite vás nebude obt'ažovat' pri bežných denných činnostiach a pokojne s ním môžete aj spávat'.

Spodná strana so senzorom nie je kovová, nemali by ste teda mat' žiadnu negatívnu reakciu na pokožke. To ale nemôžeme povedat' o remienku, nakol'ko sú silikónové materiály problematické pri všetkých značkách. Aktívni športovci by mali pouvažovat' o dokúpení náhradného. Verzia s kovovým remienkom je vhodná skôr pre tých, ktorí vel'mi nešportujú a potrebujú zariadenie skôr len pre sledovanie svojho zdravia a pohybu počas bežného dňa.

Aj so silikónovým remienkom má zariadenie hmotnost' 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 prítomnost' 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 umiestnit' batériu dostatočne vel'kú 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 vylepšit' k dokonalosti, je systém nabíjania. Pre každý jeden svoj výrobok má totiž špeciálnu nabíjačku s nutnost'ou kontaktného pripojenia.

Chápeme, že rôzne tvary neumožňujú vytvorenie jedného univerzálneho riešenia, no firma by už mohla konečne prejst' 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 zistit' 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 merat' spálené kalórie, kroky, prejdenú vzdialenost' 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 byt' fit, musíte pre to aj niečo spravit'. Namiesto pomalej vychádzky sa pripravte na skutočne rýchlu chôdzu, bez ktorej sa k spal'ovaniu tukov nedostanete. Išli ste si zabehat', alebo cvičíte kardio? Tak dostanete rovno dvojnásobok zónových minút.

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



pohybu sa skutočne dalo jednoducho oklamat' len trošku rýchlejšou chôdzou, teraz budete mat' na displeji bud' vel'kú nulu, alebo sa začnete poriadne hýbat'. Aktivitu si môžete merat' manuálne, alebo to necháte na automatiku.

Odporúčame tú prvú možnost', zozbierané dáta sú presnejšie a hlavne obsahujú viac informácií. Novinkou je takzvané skóre únavy, ktoré vám pomôže pri zotavovaní sa po tréningu. Vd'aka tejto funkcii budete vediet', či ste už dostatočne zregenerovaní pre d'alší 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 šest' mesiacov. Pokial' 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 zavadzat' ani na menšej ruke, je l'ahký, pekný a s množstvom funkcií. Počas celého dňa a aj noci sleduje vaše srdce, teplotu pokožky, vašu aktivitu a všetky cvičenia.

Tie dokáže detegovat' aj automaticky, takže sa nemusíte o nič starat'. Pokojne s ním môžete aj plávat', 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 používatel'a čaká drobná nástraha, ked'že pre ich interpretáciu je potrebná aspoň základná znalost' danej problematiky. Na tieto čísla je potrebné pozerat' sa komplexne, ked'že určité zmeny v teplote, rýchlosti dýchania, tepu a okysličenia krvi môžu poukázat' na nastupujúce problémy.

Ak by sme mali nájst' nejaké negatívne vlastnosti, tak by sme ich vel'a nenapočítali. Ako obvykle, problémom môže byt' občas nefungujúca synchronizácia s aplikáciou. Druhým problémom je jedine vyššia cena, hlavne s ohl'adom 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 porovnaniu cien sa tu nemôžeme vyhnút'. Preto ak hl'adáte skutočne štýlový fitness náramok, dajte novému Fitbitu šancu.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fitbit	149€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Eternals od Marvelu

Hned' od ich prvého oznámenia sme vedeli, že Eternals budú pre Marvel Cinematic Universe predstavovat' vel'mi odlišnú záležitost', akú nám doposial' predstavili.

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

V týchto dňoch sme mali možnost' vidiet' posledný trailer tohto snímku, ktorý nešetril rozsiahlym množstvom akčných sekvencií podl'a predstáv Jacka Kirbyho. Z traileru sa dozvedáme množstvo informácií ako to, že Eternals žijú na zemi už 7000 rokov a nesmú zasahovat' do l'udských záležitostí, pretože ich primárnou úlohou je boj s Deviants.

Zatial' čo Eternals sú vyobrazovaní ako nadl'udia s božskými schopnost'ami, Deviants predstavujú jednu z najstarších rás, ktorá žije už tisícky 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 ohl'adom Thanosa. Zhao sa podarilo zostavit' neuveritel'né obsadenie – Salma Hayek, Angelina Jolie, Kit Harington, Richard Madden, Gemma Chan, Kumail Nanjiani, Brian Tyree Henry a mnohí d'alší. 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.

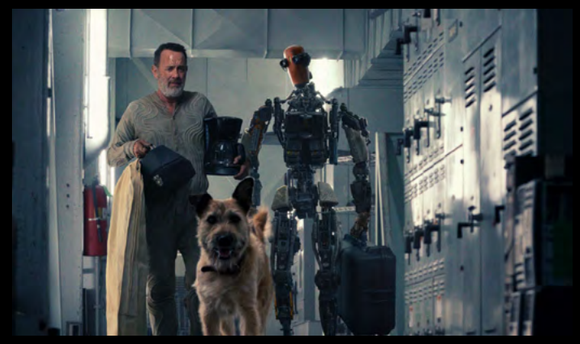
Prvá zo spomínaných snímok bude dráma podl'a románového bestselleru Davida Granna. Dej sa odohráva v štáte Oklahoma v 20. rokoch 20. storočia a približuje sériové vraždy členov ropného spoločenstva Osage Nation, ktorými sa začala takzvaná vláda teroru. Fraser by mal hrat' právnika WS Hamiltona a vo filme 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 tešit' na Petera Dinklagea, Josha Brolina a Glenn Close. Vel'a Fraserových fanúšikov privítalo tieto novinky vel'mi pozitívne. Samotný herec bol prekvapený ako dlho jeho meno rezonovalo v médiách, že vydal oficiálne stanovisko, v ktorom pod'akoval svojim dlhoročným fanúšikom.

Fraser bol bezpochyby vel'kou hviezdou filmových 90. rokov. Vel'a l'udí ho slávou prirovnávalo k hercom formátu ako Brad Pitt alebo Tom Cruise. Jeho kariéra však upadla medzi rokmi 2000 až 2010.

Našt'astie, zdá sa, že je tomuto úpadku je koniec a Frasera môžeme v súčasnosti vidiet' aj seriáli Doom Patrol alebo vo filme od Stevena Sodenberga s názvom No Sudden Move.

Tom Hanks v novej Sci-Fi snímke



Film Finch, s Miguelom Sapochnikom na režisérskej 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 desat'ročie 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 pomôct' v strážení Goodyeara. Trojica sa vydá na nebezpečnú cestu cez pustý americký západ, počas ktorej sa snaží Finch ukázat' svojmu robotovi krásu toho, čo znamená byt' nažive.

Sám doma pokračuje



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

Nový sequel sa bude volat' „Home Sweet Home Alone" a na obrazovky Disney by mal prísť 12. novembra. Nový film sa bude môct' pochváliť skvelým obsadení. V hlavnej úlohe Culkina nahradí Archie Yates, ktorého sme mali možnost' vidiet', napríklad vo filme Jojo Rabbit. Po jeho boku budú hrat' Ellie Kemper, Rob Delaney, Aisling Bea alebo Kenan Thompson. Už nám stačí len dúfat', že toto silné obsadenie a scenár od Mikey Daya z SNL, či réžia v podaní Dana Mazera spravia z filmu klasiku porovnatel'nú 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.

Opät' 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 hrat' úlohu Mika Milo, bývalú hviezdu ródea, ktorý v roku 1979 zoberie jednorazovú prácu od svojho bývalého šéfa. Táto práca spočíva v tom, že má priviest' jeho syna Rafa (Eduardo Minett) z Mexica. Ako to už býva, to čo vyzeralo ako jednoduchá práca, sa nakoniec mení na vel'mi t'ažkú záležitost'. Film bude koncom tohto roku uvedený nie len v kinách, ale aj na HBO Max.

Free Guy 2



Týždne po uvedení filmu Free Guy do kín, Ryan Reynolds oznámil, prostredníctvom svojho Twitteru, že Disney plánuje sequel tejto vel'mi vydarenej komédie.
Táto informácia by nemala byt' prekvapením, pretože samotný debut tohto filmu zarobil 51 miliónov dolárov. Filmu tiež pomohlo, že na rozdiel od Black Widow, bol uvedený len do kín. Zatial' ešte nie sú jasné d'alšie detaily filmu. Ani to, či Shawn Levy bude pokračovat' v režírovaní pokračovania.



RECENZIA
FILM

Free Guy

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



Kanadský režisér Shawn Levy má obzvlášť radost' z vdýchnutia života veciam, ktoré by mali byť, podl'a 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 vel'ký, ako by sa na prvý pohl'ad mohlo zdať.

Ryan Reynolds hrá bankového pokladníka Guya, ktorý je jednou z nehratel'ných 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 ked' aj NPC má dušu? To nás privádza do deja a k jednej z hlavných zápletiek 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, ked' 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 dosial' 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 vedl'ajšia zápletka filmu. Millie a jej priatel' Keys (Joe Keery) kedysi vytvorili malú indie hru Free Life – išlo o hru v štýle Sims, kde sa charaktery mohli svojvol'ne dejovo vyvíjať. Túto hru predali spoločnosti Soonami,





konkrétne šéfovi Antoineovi (Taika Waititi). Soonami síce hru odkúpili, ale podl'a 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 priatel' Keys medzičasom začal pracovať pre Antoina v jeho Free City tíme. Millie už nemá vel'a času, nakol'ko 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 l'udia na internete sú hrozní a osoba, ktorá stojí napríklad za avatarom 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 vel'mi dobre. Tiež vedl'ajšie role sú vel'mi 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 ked' k filmu vyšlo vel'a trailerov, ani jeden tak celkom neprezrádza potencionálnym divákom úplný dej filmu. Jedno easter eggs strieda druhé a tiež cameá, či už v podobe známych hercov alebo vlogerov a online hráčov ako Ninja, Jacksepticeye, 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 vel'mi vydareným častiam. Nečakajte od filmu serióznejšiu zápletku, aj ked' hlavný dej patrí ku kvalitnejším prevedeniam, rozhodne ide o dobrú letnú oddychovku.



„Bankový pokladník, ktorý zistí, že je skutočnosti 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/Akční/Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dude
+ Scenár
+ Obsadenie
+ Cameo
- Trochu nútená love story
- miestami predvídatel'ný dej

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

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 dosť potešujúce, že aj keď Wallerová reprezentuje zákon a poriadok, tak v druhom pokračovaní sa karty trochu obrátia. Nastáva tak zvrat 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

Niekto by mohol možno namietať, 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 zaváţilo, že James Gunn mal už skúsenosti s komixovým blockbusterom (Strážcovia galaxie) a vedenie DC sa s ním veľmi uvážene dohodlo na spolupráci.

Na strane druhej – keď jednotka bola natoľko 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 priniesť, 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).

Keď dáš trojročným deťom 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 dosť naturálnych scenérií. Inšpirácia čírim existencionalizmom je na mieste, veď tým 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 dosť 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 šťastne neskončí. Tu musím uznať, že v jednotke bol ten vizuál pútavejší – Killer Croc vyzeral desivo, Enchantress (Cara Delevingne) dosť 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 komixovej predlohe, ale na druhej strane – niektoré kostýmy tým pádom vyzerali jednoducho smiešne. Pritom nie je až tak zložité zachovať pôvodný nápad, no zároveň ho ozvláštniť a uspôsobiť súčasnému estetickému cíteniu a trendom. Nie raz sa to DCčku už podarilo (vid' 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 tvrdšej 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
+ nové postavy
+ hudba
- kostýmy
- grafický vizuál 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 tlačenú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarenská 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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykoví 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 Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo,Dominika Hrubošová, Jakub Mrážik, Michaela Hudecová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, 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 vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii tret'ou 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/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

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



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 predvádzacom 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



KÁVOHOLIK s. r. o. ▪ Dúbravská cesta 3 ▪ 840 05 Bratislava ▪ Tel.: +421 919 123 123 ▪ kavoholik@kavoholik.sk ▪ www.kavoholik.sk