

GENERATION



HRALI SME
Dying Light 2 Stay Human

TÉMA
*Motorola predstavila
prvé telefóny pre rok 2022*

VIDELI SME
Čas

RETRO
Far Cry



TESTOVALI SME
MSI SUMMIT MS321UP



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**

Kingston dodáva do

125

krajín na celom svete

30⁺
rokov
v odvetví

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

350 influencermi

14

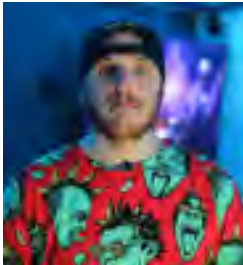
triliónov GB
pamäti
vyrobí
Kingston
za rok

200 miliónov

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

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

#KingstonIsEverywhere



A predsa sa točí

Poznáte to s tým stromom, čo padne v lese a nikto to nevidí a nepočuje? Presne k tomu by sa dala prirovnať moja čiastočná ignorancia skutočnosti, že som v januárovom úvodníku tak trochu nevedomky vynechal informáciu o prelomovej akvizícii Activision Blizzard Microsoftom. Veci sa však dejú aj bez akéhokoli'vek potvrdenia uvedenom v našom časopise a preto už teraz dozaista viete, že vo svete najväčších herných firiem sa v súčasnosti odohráva súťaž v skupovaní ikonických štúdií. Na chuť Microsoftu zhltnúť práva na série ako Call of Duty, či Diablo, reagovalo aj SONY, i keď v prípade ich nákupu štúdia Bungie sa dá hovoriť skôr o predraženej akvizícii z trucu. A Nintendo? To si podľa očakávaní ide aj naďalej svojou nenapodobiteľnou cestou, ktorá im na počudovanie mnohých vychádza a funguje už viac než stotridsať rokov. Tak či onak, herný biznis nám opäť raz oživa v nepredvídateľnom scenári, porovnateľnom s akoukoľvek mexickou telenovelou, a aj preto je sekcia noviniek v našom magazíne aj tentokrát naplnená až po okraj. Nákupy ako také nekončia, v súčasnosti sa určite aj vaše softvérové zbierky rovnako rozšírili o mnohé atraktívne AAA produkcie a zatiaľ, čo si budete listovať v recenziách na hru, do ktorej sa aktuálne možno práve púšťate, ja si takpovediac prihrejem polievocku a odporučím vám nevynechať ani hardvérovú sekciu.

Pripravili sme testy výkonných, ale aj cenovo prijateľných laptopov, schopných spojiť herné aj pracovné prostredie do jedného celku. Nezabudli sme hodiť očkom po tradičnom príslušenstve, ostatne, ako vravievam, myši a slúchadla nebude na svete nikdy dosť, a čerešničkou na torte nech je pre vás reportáž pokrývajúca oznámenia nových telefónov, či recenzie na zaujímavé knihy a filmy. Neviem síce, v akej podobe nás práve teraz držíte a čítate, avšak nech už ste kdekoľvek a nech už sú tieto písmenká digitálne alebo starosvetky hmatateľné, prajem vám pri ich študovaní čo najbohatší zážitok. Ved' Generation sa točí ďalej, či už o nás niekto vie, alebo nie.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

IONIQ 5 - väčšia batéria a digitálne zrkadlá



Aj na Slovensku veľmi obľúbený elektromobil Hyundai IONIQ 5 sa dočká vylepšenej verzie pre modelový rok 2023. Tou najzásadnejšou zmenou bude nový akumulátor, ktorého kapacita narastie na 77,4 kWh.

Vozidlo navyše ponúkne sériu nových funkcií, pričom jednou z nich je tepelný

manažment batérie. Tá umožní modelu IONIQ 5, aby automaticky prispôboval teplotu batérie počas jazdy, čím sa zabezpečia optimálne podmienky v momente, keď sa vozidlo začne nabíjať. To zaručuje lepší výkon nabíjania v chladnom počasí. Táto funkcia sa aktivuje automaticky po zadaní nabíjacieho bodu do navigačného systému vozidla pomocou online navigácie.

Vynovený model IONIQ 5 prvýkrát dostane aj digitálne vnútorné a vonkajšie spätné zrkadlá na báze kamier. Digitálne stredové zrkadlo optimalizuje viditeľnosť tým, že poskytuje ničími nerušený panoramatický výhľad z vozidla smerom dozadu.

Kamera sa nachádza pod zadným spojlerom modelu IONIQ 5. Modelový rok 2023 ponúkne aj digitálne bočné zrkadlá. Táto funkcia, ktorá je už k dispozícii pre kórejské verzie modelu IONIQ 5, bude vo vozidle prvýkrát dostupná aj v Európe. Tento typ kamier znižuje odpor vzduchu a aj v zlom počasí poskytuje jasný výhľad dozadu.

Vynovený model IONIQ 5 bude zákazníkom v Európe k dispozícii v druhej polovici roku 2022. Aktuálne dostupné verzie začínajú s cenou približne 41 tisíc eur pre verziu so základnou 58 kWh batériou. Za najlepšie vybavený model vo verzii Premium s 72,6 kWh batériou a výkonom 305 koní zaplatíte 54 190 eur.

Sygic už pozná vyše 410 tisíc nabíjačiek



Režim elektrického auta, ktorý Sygic uviedol v máji 2020 ako bezplatnú súčasť populárnej Sygic GPS Navigácie, použilo doteraz viac ako 260 tisíc šoférov, najmä z Európy.

Celosvetovo Sygic využívajú milióny šoférov, ktorí si navigáciu môžu

prepnúť do režimu elektrického auta so špecifickými funkciami a obsahom. Od januára 2021 sa počet nabíjacích bodov v EV režime Sygicu zvýšil o skoro 38 percent, teda na viac ako 410 tisíc nabíjacích bodov v rámci Európy. Najviac nových nabíjacích bodov pribudlo v Holandsku, konkrétne vyše 23 tisíc,

čím sa celkový počet nabíjacích staníc zvýšil na 105 tisíc. Pomerne bohatá sieť nabíjačiek je aj v ďalších krajinách – vo Francúzsku ich nájdete skoro 69 tisíc, v Nemecku vyše 63 tisíc a v Taliansku 23 tisíc. MultiEMP platforma kombinuje služby rôznych hráčov e-mobility, aby poskytla používateľom Sygicu čo najhustejšiu nabíjaciu sieť a najjednoduchšie nabíjanie. Väčšina poskytovateľov nabíjačiek ponúka offline dáta a možnosti platby priamo v aplikácii.

Aplikácia je neustále vylepšovaná, práve s ohľadom na možnosti nabíjania. Už teraz tak môžu používatelia vyskúšať v rámci beta verzie vylepšenia, napríklad automatické pridávanie nabíjacích bodov do trasy. Väčšina používateľov EV režimu v Sygicu aktuálne jazdí na autách značiek Volkswagen, Tesla, alebo Hyundai, čo potvrdzuje aj trend v celosvetových štatistikách najlepšie predávaných elektrických vozidiel za rok 2021.

Za rok 2021 sa celosvetovo predalo vyše pol milióna kusov Tesla Model 3, pričom Tesla ako výrobca aj celkovo vedie.

Aký bol záujem o elektromobily v roku 2021?



Počas druhého slabého pandemického roku sa celosvetovo predalo 6,5 milióna elektromobilov. Do tejto kategórie spadajú plne elektrické modely a plug-in hybridy. Nie sú tu teda zarátané základné

samonabíjacie hybridy a ani nie veľmi zaujímavé mild-hybrid riešenia. Práve tie menované ako posledné sú na veľkom vzostupe, no reálne nedokážu viac, ako len pomôcť pri rozjazde.

Celkový nárast predajov elektromobilov bol v porovnaní s predchádzajúcim rokom až 109 percent, pričom z predaja všetkých osobných automobilov tvorili elektromobily 9 percent. Najväčší záujem bol v Európe a v Číne, ktorá sa úspešne zbavuje závislosti na bežných motoroch. V prípade tejto krajiny tvorili automobily s elektromotorom až 15 percent z celkového predaja. V reči presných čísiel to bolo 3,2 milióna nových automobilov. V Európe bolo toto číslo o niečo nižšie, no aj tak je 2,3 milióna predaných kusov počas jedného roka dobrým výsledkom.

Čína je v tomto smere jedinečným trhom s množstvom vlastných modelov, ktoré inde nenájdete. Aj preto na prvom mieste nenájdete známeho výrobcu. Tesla je až na druhom a treťom mieste. Pri číslach celosvetových predajov je Tesla jednotkou vďaka modelom Y a 3. Dobe sa darí aj koncernu Volkswagen s 12 percentami, BMW a Hyundai si držia po slušných 5 percentách a Stellantis (Peugeot, Opel a Fiat) má 6 percent, no aktívne pracuje na zvýšení ponuky.

Fiat sa kamaráti s elektrinou



Už aj Fiat pomaly dokončuje elektrifikáciu svojej ponuky osobných automobilov. Smerovanie je jasné, aj keď pre firmu je prioritou hlavne hybridný pohon, ktorým chce firma svojim zákazníkom ušetriť

až 11 percent paliva. Prechod na čistú elektrinu sa ešte nekoná, pretože táto technológia je stále drahá a firma predsa vyrába cenovo dostupné modely. Pokus s kompaktnou 500-kou nevýšiel ako

príjemné prekvapenie a ukázal firme, že prechod musí byť naplánovaný rozumne.

Firma preto začala pri lacných modeloch s riešením mild-hybrid, čo je úplne základné riešenie. Pri rozbehu trochu pomôže, no bez klasického paliva sa tu s autom nikam nedostanete. Pomáha teda pri rozbehu, kedy zároveň dokáže aj reálne ušetriť palivo. Bežný hybrid prichádza až teraz, pri modeloch 500X a Tipo. Novinky tak dokážu prejsť nejaký ten kilometer aj s úplne vypnutým spalovacím motorom. Tým sa stávajú vhodné najmä do mestskej premávky.

Nový motor navrhol Fiat aj s ohľadom na cenu, keďže prioritou bolo zachovať perfektný pomer ceny a výkonu. S výkonom 96 kW bude auto dostatočne svižné, pričom mu pomôže 15 kW elektromotor integrovaný v 7-stupňovej dvojspojkovej prevodovke. Elektromotor môže fungovať ako podporné riešenie pre spalovací motor, ale umožňuje aj čisto elektrický režim. Fiat sľubuje menšiu spotrebu aj v porovnaní s naftovými motormi.

Motorola nám predstavila prvé telefóny určené pre rok 2022



Americká telekomunikačná spoločnosť Motorola sa ani v tomto kalendárnom roku nechce nechať zahanbiť konkurenciou. Svedčí o tom ich aktuálne predstretá, povedzme aj prvá várka mobilných telefónov, určených pre rok 2022. Veľká časť z nich je už momentálne u nás bežne dostupná, aj keď v prípade čiastkového príslušenstva to nemusí byť úplne pravda. Viac sa dozvieme nižšie. Tak či onak, známy výrobca, ktorému už dlhé roky ide o ideálne vyváženie medzi cenou a výslednou kvalitou nás ako novinárov pozval na príjemné raňajky v centre hlavného mesta. Zatiaľ, čo my sme si mohli ovlažiť žalúdok zmesou chutných potravín (cítite tú opojnú vôňu praženej kávy?), výrobca nám zopakoval hlavné nosné body svojich čerstvých noviniek.

Motorola moto g31 – OLED za 200 eur?

Motorola chce aj naďalej ponúkať telefóny s výbornou výbavou, či už ide o fotoaparáty,

výkonný hardvér, alebo vysokokapacitné batérie v určitých zariadeniach. K týmto trom pilierom sa v novom roku navyše naplno pridá aj zobrazovacia technológia OLED, do ktorej bude Motorola tlačiť všetky svoje prenosné telefóny. Spomeňme napríklad aktuálnu novinku Motorola moto g31, ktorá sa na našom trhu ocitla v cenovej relácii 200 eur, a to s viac než šesť palcovým Full HD+ OLED displejom. Medzi prednosti g31 však toho spadá oveľa viac, než len krajší pocit z prezentovaného obrazu cez nový panel. Tento, už navonok sympatický mobil totiž váži 181 gramov a obsahuje 5000 mAh batériu poháňajúcu dostačujúci procesor MediaTek Helio G85 pri 4 GB RAM. Disponuje kvalitným fotoaparátom s hlavným 50 Mpx snímačom – pozor, nenájdete tu optickú stabilizáciu. Keď si všetky tieto vymenované prednosti dáte vedľa seba a zrakom sa opäť vrátite ku spomínanej cene dvesto eur, okamžite a právom nadobudnete pocit, že tvrdenia daného výrobcu sú tu pretavené do reality a nejde len o nejaké PR frázy bez dosahu

na koncového zákazníka. Motorola moto g31 je navyše Dual SIM telefónom, ktorý vo firemnom prostredí podporuje Android Enterprise a u nás ho môžete získať v sympatickej farbe zvanej Mineral Grey.

Motorola moto g41 – OLED a niečo navyše

V zásade všetko to, čo som vyššie vymenoval počas opisu extrémne lacného modelu g31, by sa dalo v jemných úpravách napasovať aj na model moto g41. Máme tu 6,4 palcový OLED panel, jasne rozpoznateľný dizajn, 48 Mpx snímač s optickou stabilizáciou a Quad Pixel (spájanie štyroch pixelov do jedného). Tiež obsahuje batériu s kapacitou 5000 mAh a rýchle 30 W nabíjanie. Mobil poháňa čipset Helio G85 pri 6 GB operačnej pamäti, a to všetko s úložiskom veľkým 128 GB. Cena je voči g31 navýšená presne o 69 eur, čo prináša spomínanú vyššiu RAM, rýchlejšie nabíjanie a predovšetkým spomínanú optickú stabilizáciu počas využívania fotoaparátov.

Motorola moto G71 5G – stredná trieda s presahom

Tret'ou, povedzme novinkou v moto rodine, akú si môžete na území Slovenskej republiky momentálne zaobstarat', je upravený model moto g71 5G, ktorého súhrnná charakteristika by mohla zniet' ako stredná trieda s presahom. Dizajnovovo zaujímavé šasi v sebe skrýva procesor Qualcomm Snapdragon 695 s 6 GB operačnej pamäte a priamo vás láka na 5G pripojenie – v prípade, ak ho váš poskytovateľ ponúka. Momentálne je síce 5G u nás stále v akomsi rozvoji, ale ak by ste počas investície do nového mobilného telefónu ráтали s jeho využívaním na dlhšie obdobie, než jeden rok, nebudete ľutovať. Práve o pár kalendárov neskôr, kedy sa aj tu z 5G stane štandard, budete radi, že máte napríklad G71. Okrem rýchleho sťahovania a príjemného dizajnu plného zaoblených kriviek vám telefón ponúka výdrž batérie na hranici 30 hodín aj s podporou rýchleho TurboPower nabíjania (30 W). Naplnenie už v úvode spomínaných pilierov s akými Motorola pracuje tu okrem akumulátora potvrdzuje aj zadný fotoaparát s 50 Mpx a elektronickou stabilizáciou. OLED panel s Full HD+ rozlíšením a DCI-P3 štandardom pre väčší rozsah výsledných farieb je potom už len čerešničkou na torte, ktorú by ste v uvedenej cenovej relácii opäť len sotva očakávali.

Motorola Edge 30 Pro – nová vlajková loď plná prekvapení

Na samotný záver raňajok si na nás slovenské zastúpenie „M“ nechalo malé veľké prekvapenie, aké by sme mohli pracovne nazvať konkurenciou pre Samsung S22. Na scénu totižto vytiahli výkonnostne nekompromisný Edge 30 Pro, pre ktorý je zoznam predností dlhší než brada kdejakého proroka. Začnime rovno procesorom, keďže ide o nový Qualcomm Snapdragon 8 Gen 1 s operačnou pamäťou 12 GB. Ide o najvýkonnejší procesor, aký si momentálne môžete nechať natlačiť do telefónu. Z toho vyplýva, že Edge 30 Pro bude bez problémov zvládať aj tie najnáročnejšie softvérové operácie v rámci rozhrania Android 12 (mobil prichádza do predaja už s čistým Android 12). Softvérovo náročné videohry sa v tomto prípade zobrazia na 6,7 palcovom OLED paneli s Full HD+ rozlíšením a pomerom 20:9. Batéria ostáva v jednoduchovej polohe (4800 mAh). Veľkou výhodou je tu ale návrat k bezdrôtovému nabíjaniu a súčasne aj možnosť tankovania št'avy cez TurboPower – 68 W adaptér je súčasťou základného balenia! A čo tu máme ďalej? Dizajnovovo ide o nie práve extravagantný kúsok (na zadnú matnú stranu sa evidentne nelepia odtlačky prstov), to je poznať už na prvú



dobrá, ako sa povie. Trojica fotoaparátov je do tela zariadenia zapustená viac, než u konkurencie, a tak keď si mobil položíte na chrbát niekam na stôl, neprichádza automaticky efekt hupania zo strany na stranu. Motorola sa rozhodla netlačiť na nezmyselné zoom špecifikácie a prináša dostatočujúci hlavný snímač 50 Mpx doplnený o sotva štandardný 50 Mpx Ultra-Wide a rovnako ohromujúcu 60 Mpx Selfie kameru.

Ako vidíte, Edge 30 Pro sa v prípade fotoaparátov postaral o prepísanie historických tabuliek, keďže v takejto zostave a s takým výkonom v súčasnosti na našom území nenájdete jediný mobil, ktorý by tomuto mohol konkurovať. I keď, Huawei s ich modelom P50 Pro to v prípade hlavného snímača dozaista dokáže. Cenovka ide na ruku zákazníkom, keďže všetky vyššie vymenované prednosti môžete mať za sumu 799 eur, čo je oproti konkurencii rovnako veľkou výhodou.

Ready for a pero

O novinke Motorola Edge 30 Pro by sa toho ešte dalo narozprávať oveľa viac, ale to si už ušetríme radšej do plnohodnotnej recenzie, ktorú na stránkach nášho časopisu samozrejme skôr či neskôr nájdete. V súvislosti s výkonom Edge 30 Pro nám však Motorola v Bratislave ukázala ešte niečo navyše. Ak máte radi produkty uvedenej značky, respektíve máte doma napríklad nejaký ten laptop od Lenova, dozaista ste zaregistrovali možnosť priameho prepojenia medzi mobilmi Motorola a počítačmi Lenova. Všetko sa realizuje cez jednoduché rozhranie s názvom Ready for a vďaka najnovšej verzii tohto programu je využiteľnosť d'aleko širšia, než to bolo v minulosti. Po novom tak

užívateľ môže napríklad prenášať súbory bez komplikovanej archivácie pomocou kábla alebo Cloudu. Spravíte si fotografiu alebo video a chcete to okamžite dostať do počítača? Stačí vám len mobilom naskenovať QR kód na ploche laptopu a následne ste už presmerovaní na Ready for, kde vás jednoduché rozhranie navedie ďalej. Prenos súborov funguje oboma smermi a určite vás poteší informácia, že Ready for je možné využívať aj mimo produktov Lenova. Samozrejme, Apple so svojím iOS nateraz musí ešte počkať.

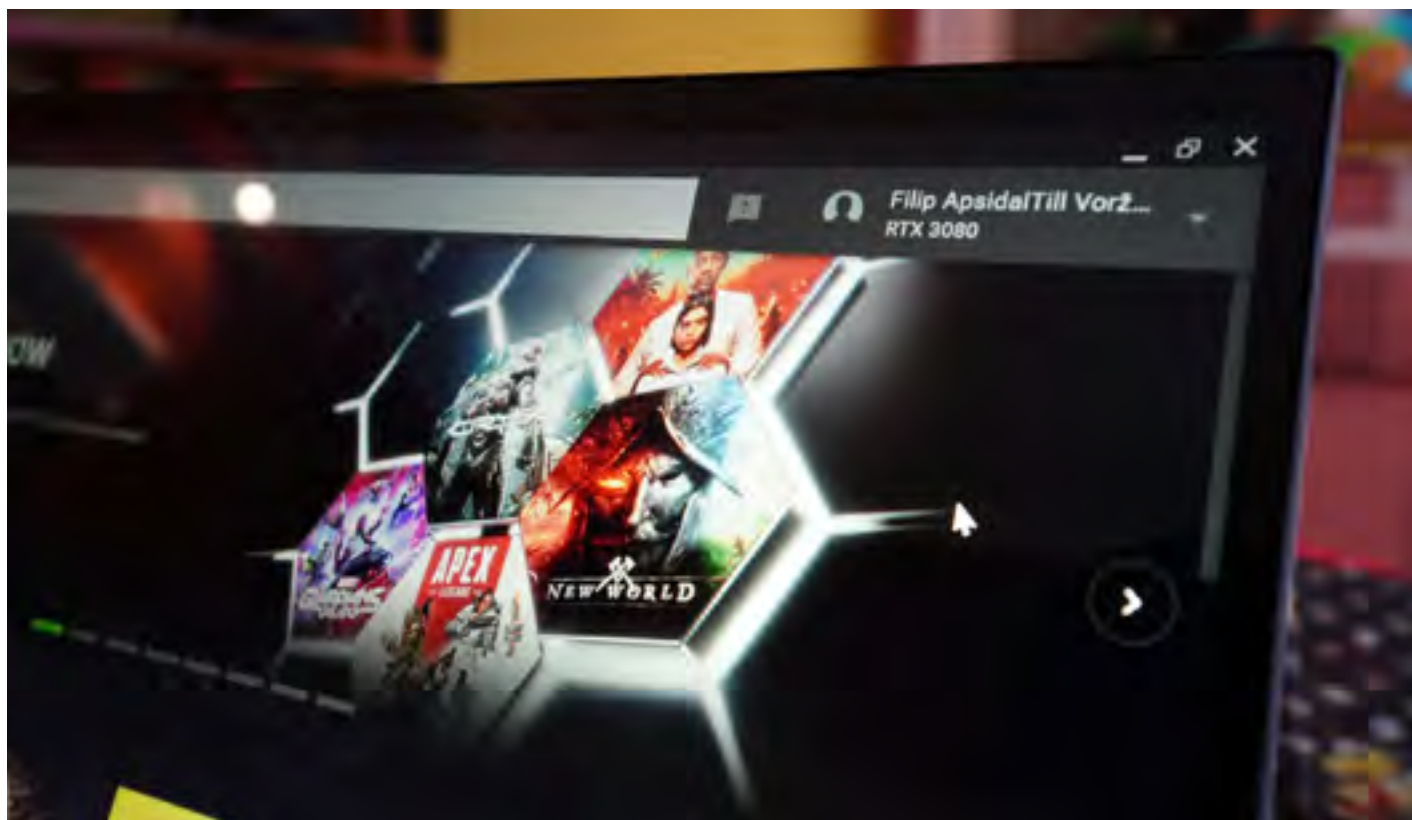
Ďalšou novinkou v súvislosti s príchodom novej vlajkovej lodi telefónov značky Motorola je už v úvode spomínané príslušenstvo. V tomto prípade sa rozprávame o špeciálnom puzdre obsahujúcom aktívne dotykové pero – celé to na trh príde ako jeden balíček. Pero sa zasúva do zadnej časti obalu a nabíja sa bezdrôtovo práve prostredníctvom telefónu Edge 30 Pro. Stylus má na svojom tele jedno fyzické tlačidlo, vďaka ktorému môžete vykonávať interakciu a spraviť si tak fotografiu, alebo napríklad spustiť nahrávanie videa. Jedinou nevýhodou sa môže stať jeho pozícia na zadnej strane, ktorá mobil v spojení s ochranným obalom premení na malý model hojdačky. Apropos, samotný výklopný obal je atypický v tom smere, že jeho stredom sa tiahne transparentný výrez určený pre notifikácie a môžete vďaka nemu telefonovať bez toho, aby ste puzdro reálne otvorili.

Ako vidíte, Motorola má pre nás už v prvej tretine nového roku veľa zaujímavých produktov a neskončí len pri vyššie vymenovaných zariadeniach.

Filip Voržáček

Nvidia GeForce NOW RTX 3080 – služba, ktorú sa oplatí si predplatiť?

VÝKONNÉ PC UŽ NIKTO NEPOTREBUJE



Takto začiatkom nového roka, kedy sa vám pomaly ale isto v hlavách rodia rôzne bilančné tabuľky a hodnotiace grafy úspešnosti, či zlyhaní toho minulého, budem ja osobne trochu nostalgický. Ostatne, vo svojich článkoch sa do tohto stavu dostávam dosť často. Spomínam si na detstvo a na časy, kedy sa hranie samotné definovalo ako istý sociálny status. Išlo o status, nad ktorým drvivá väčšina navonok sa dospelo tváriacich jedincov krútila hlavou a považovala ho za opovrhnutia hodný, no súčasne išlo o akúsi komunitnú medailu, ktorú som aj ja hrdou nosil na svojej hrudi. Narážam teraz čisto na deväťdesiate roky a zlatú éru plošinoviek, spájajúcu sa mi s konzolou Super Nintendo Entertainment System. SNES bol japonský 16bit hardvér na takzvané kazety, alias cartridge, ktorý mňa a mojich kamarátov dennodenne vtáhoval do svojich fantastických svetov. Malo to však v sebe jeden dosť podstatný

háčik. Kl'úče od týchto svetov boli v tunajších krajoch vysoko nedostatkové a dovoz, či nákup v zahraničí znamenal jednak vysoké investície prevyšujúce finančné možnosti desaťročného chlapca a súčasne problematickú logistiku. No aj napriek všetkému som vo svojom rodnom meste toho času disponoval jednou z najväčších zbierok softvéru na SNES a v duchu tohto ďalšieho sociálneho statusu, nad ktorým by ne jeden z dospelých ohrnul nosom, som sa snažil vytvárať akúsi prehistorickú distribučnú sieť. Neboli mobilné telefóny a slovo internet bolo pre nás, vtedajšie decká, veľkou neznámosťou. Ja som však mal strieborný kufrík, pôvodne určený na prenos náradia, v ktorom som prenášal typicky šedé cartridge s hrami ako šmelinár bony. Ten poznal toho a ten zase onoho. Chodil som hore dole po meste a vymieňal vzácné kl'úče za ešte vzácnejšie, len aby som mal možnosť stále

hrať niečo nové a nepoznané. Ak by mi v tej dobe skrížil cestu nejaký cestovateľ v čase a ukázal víziu budúcnosti o hraní sa bez fyzického vlastníctva hry samotnej, asi by som na neho zavolał patričné úrady. Avšak dnes je táto predstava nielen že bežnou súčasťou nášho sveta, ale vďaka konceptom ako Nvidia GeForce NOW je posunutá na úplne inú úroveň.

Digitálna distribúcia softvéru je dnes samozrejme bežná ako samotný princíp nákupu cez internet a tak je vlastníctvo fyzických médií pomaly ale isto vytlačované na okraj, kde si ho užívajú už len vášniví zberatelia a posledné piliere bazárového predaja. Služba GeForce NOW z dielne známeho výrobcu hardvéru značky Nvidia je však predsa len niečo, čo danú myšlienku povyšuje na novú úroveň. Rozprávame sa tu totiž o cloudovom hraní, čiže o spôsobe využívania softvéru bez nutnosti vlastniť

dostatočne výkonný hardvér, aký je onen softvér schopný rozbehnúť. V skratke, stačí vám mobilný telefón na to, aby ste si na ňom mohli zahrať Cyberpunk 2077 vo vysokých technických detailoch, bez toho, aby vám daný mobil vybuchol do tváre už počas úvodného intra. Nvidia GeForce NOW je na scéne už viac než šesť rokov a za tento dlhý čas si samotná služba prešla niekoľkými fázami navyšovania kvality. Vďaka momentálnej celosvetovej nedostupnosti polovodičov, s čím sa spája aj nemožnosť poskladať si vlastné výkonné PC, či si už niekým iným zostrojený stolný počítač zakúpiť, je práve myšlienka na cloudové hranie o to aktuálnejšou. Všetko v sebe však samozrejme okrem pozitív nesie súčasne aj negatíva. Aj preto som sa rozhodol, že v súčasnosti je ten správny čas nechať si na test doručiť jeden z univerzálnych klúčov od nekonečnej studnice videohier a aj pre vás, našich čitateľov, tak zhodnotiť jeho relevantnosť v bežnej praxi. Nvidia bola taká milá, že nám aktivovala prémiový balíček zahŕňajúci skratku RTX 3080, čo vo vás asi automaticky evokuje vôbec tú najnákladnejšiu zo všetkých možností služby samotnej. Aby som vás dostal do obrazu, tak RTX 3080 stojí na pol roka celých 100 eur, čo nie je práve zanedbateľná položka a aj preto ma zaujímalo, ako dobre takto vysoko cenená funkcia vlastne funguje a čo vlastne ponúka.

12 miliónov aktívnych užívateľov

Je to skutočne tak. V súčasnosti sa Nvidia môže pochváliť obrovskou základňou aktívnych užívateľov predmetnej služby, avšak asi je vám vopred jasné, že drvivá časť ľudí si službu aktivovala v takzvanom free balíčku, využívajúc technicky najnižšie

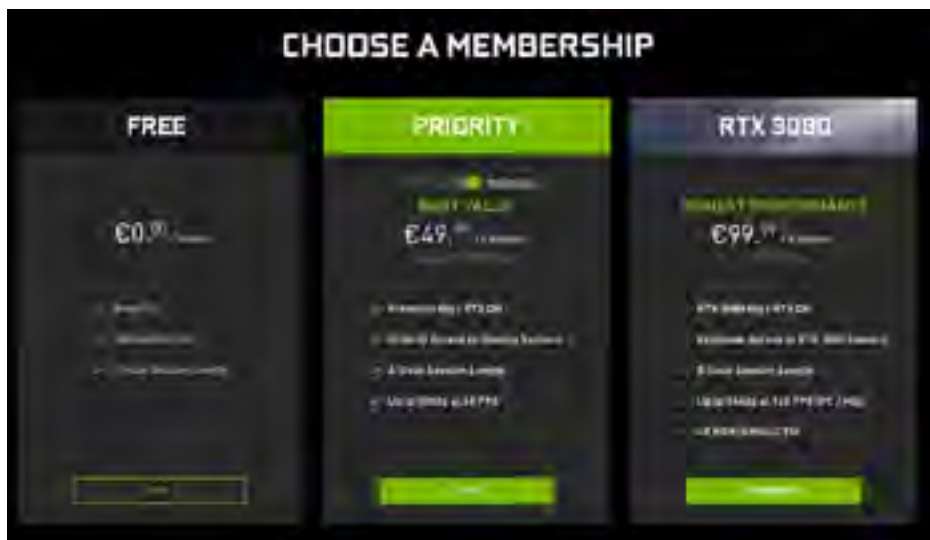


nastavenia pre stream hier. Apropos, aké železo potrebujete na to, aby ste mohli naplno využiť potenciál danej služby? V prípade PC sa rozprávame o operačnej pamäti na úrovni 4 GB a archaickom dvojjadrovom procesore, čo je vec, s ktorou nebude mať problém ani ponuka bežného antikvariátu so zaprášenou elektronikou. Keď sa pozrieme na papierové nároky pre mobilné telefóny a tablety, tak tu Nvidia udáva nutnosť disponovať operačnou pamäťou 2 GB a minimálne Androidom 5.0. Pri iOS sa odporúča mať vždy najnovší update. Kapitoulou samou o sebe je logicky rýchlosť internetového pripojenia, na ktorej chod celej služby stojí a padá. Dajme teraz bokom možnosť hrať hry na starej šunke s grafickým výkonom RTX 3080 a podme do holého základu. Na ten je nutné dosahovať aspoň 15 Mb/s, čím ste schopní si na obrazovke užít rozlíšenie

720 p pri 60 FPS. Tento režim využívajú asi najviac hráči na mobilných telefónoch s free účtom bez pevného ukotvenia na router, čiže v exteriéroch. Pre Full HD rozlíšenie je však pochopiteľne nutné prísť aj s lepším internetom a tu už sa rozprávame o stabilných 25 až 50 Mb/s a ideálne s káblom strčeným v PC. Počas testu úplného základu a za extrémnejších podmienok - verejná Wi-Fi a telefón, som bol milo prekvapený tým, ako to celé beží len s minimálnou latenciou, avšak pochopiteľne s nutnosťou mať v ruke aj patričný gamepad (ovládanie cez dotykovú obrazovku je vec, s ktorou sa nikdy osobne nezmierim a nenájdem pri tom potrebný komfort). Pri vyšších nárokoch na technický aspekt vám ale postupom času cvrknú do nosa menšie náznaky faktu, že nehráte klasickým spôsobom. Ukáže sa iná kompresia videa s efektom rozmazania, latencia, doskakovanie a tak ďalej a tak podobne. Pri hraní príbehových hier je to vec, nad ktorou mávnete rukou, avšak pri online schéme to už môže logicky znamenať problém.



Užívateľov treba v tomto prípade rozdeliť do dvoch kategórií. Na jednej strane máme už vyššie spomínanú free vetvu, využívajúcu nízke technické nároky, ktorá nepotrebuje DLSS a Ray Tracing, a na tej druhej máme náročných zákazníkov, ktorí chcú presvedčivé argumenty na to, aby spoločnosti Nvidia zaplatili za pol roka služby celých 100 eur (cca 17 eur za mesiac). Využívať celosvetovo nedostatkovú grafickú kartu RTX 3080 vo forme cloudového hrania je istotne jednou z možných ciest, ale ako sám píšem vyššie, musíte si na niečo takéto pripraviť vhodné domáce podmienky a rovnako tak aj vlastnú peňaženku. Navyše, spomínaná platba vám neponúka žiadne balíčky hier. Ide len o cloudový spôsob hrania hier, ktoré



už vlastnité v rôznych iných programoch (Steam, Epic, GOG), s tým, že nie všetky tituly sú plne podporované. Ak to celé zoberieme z nejakého ekonomického aspektu, tak platenie predplatného za program RTX 3080 by vám v prípade investície do karty samotnej zabralo šetrenie na úrovni štyroch rokov, čo dáva výhodu filozofii Nvidia GeForce NOW, zvlášť v súčasnosti.

Nvidia ponúka niekoľko verzií užívateľských balíčkov, ktoré sú limitované počtom hodín hrania pri free verzii, aj technickými aspektami. Ak by sa pre vás malo cloudové hranie stať primárnym nástrojom na užívanie si interaktívneho softvéru, jediná možnosť je v platení prémiového programu, kde sú obmedzenia takmer nulové. Využívať však tento program na príležitostné zabíjanie nudy je možné aj bez akejkoľvek investície. Pri najvyššom programe RTX 3080 ste limitovaní maximálnym počtom ôsmich hodín hrania v jednom kuse s tým, že sa vám pri vyššom

počte pripojených účastníkov môže stať, že ostanete v poradovníku a nezahráte si okamžite po spustení služby - menej osobne sa nič také počas testu nestalo, avšak je nutné povedať, že daný balíček ešte nevyužíva veľký počet účastníkov a kto vie, ako to bude vyzeráť o pár mesiacov.

Ďalším problémom sa stáva nie úplne jasný postoj veľkých vývojárov, ktorým sa podpora danej služby evidentne neradí na zoznam priorít, a preto aj keď máte na Steame veľký počet AAA projektov, neznamená to, že si všetky budete môcť užiť cez službu GeForce NOW. Všetko chce v tomto prípade ešte čas.

Bez stabilného a rýchleho internetu to nemá cenu?

Asi vás nijako nešokujem, ak poviem, že najväčšou výhodou celého programu je možnosť hrania kdekoľvek a na čomkoľvek. Nvidia GeForce NOW je dostupná cez Android TV s pripojeným gamepadom

(napríklad taký DualSense z PS5 pripojíte úplne bez problémov), prostredníctvom telefónov, tabletov, PC zostáv, notebookov a dokonca vďaka značke Xbox aj cez konzolu samotnú (všetko beží cez Series X Edge browser). Je to doista vtipný paradox, že Xbox vám dnes za určitých podmienok umožní zahrať si PC verzie hier cez jeho konzolovú nátku, ale vo finále ide len o ďalší z malých krôčikov smerujúcich k totálnemu zbúraní akýchkoľvek obmedzení v súvislosti s hraním na konkrétnych strojoch. V súčasnosti, kedy je Stadia od Google na prahu využiteľnosti a všetci už len čakajú na jej neodvratiteľný pohreb, sa investícia do Nvidia GeForce NOW dá obhájiť mnohými rozumnými argumentami, aj keď je tu stále veľa premenných. Daná služba dáva zmysel počas využívania na cestách a rovnako tak dáva zmysel pre každého, kto si chce užiť technicky náročné hry, ale nemá na to výkonnovo schopnú mašinku. Ak ste voči blížiacemu budúcnosti skeptickí, je možné siahnuť po free verzii a vyskúšať si pointu niečoho takého v podmienkach, kde by ste pre ňu teoreticky našli uplatnenie. Využívanie prémiového serveru s výkonom grafickej karty RTX 3080 sa počas môjho testu ukázalo ako relevantné v rýdzo domácych podmienkach a ak dám teraz bokom nie práve praktický spôsob spravovania účtu cez mobilné rozhranie alebo neustálu nutnosť sa prihlasovať do účtov na Steam a Epic, samotné možnosti nastavení a finálna kvalita produktu prenášaného cez cloud je na vysokej úrovni. Jedinou výraznou prekážkou sa stáva cena samotná. Na tú sa jednoducho musíte nastaviť a nájsť si čo najviac pozitív na programe samotnom, aby ste si danú ju sami pred sebou dokázali obhájiť.

Filip Voržáček



Silní zástupcovia Légie Lenovo



Americká telekomunikačná spoločnosť Rad Lenovo Legion sa medzi hráčmi už dávno stabilne zaradil medzi najpopulárnejšie herné notebooky. Disponuje širokou paletou modelov, z ktorých si tentokrát pre porovnanie vyberáme Lenovo Legion 5 a Lenovo Legion 5 Pro.

Vyšší rad Lenovo Legion 5 Pro má 16-palcový QHD displej a ako napovedá názov, mieri na elitných gamerov, ktorí očakávajú tie najvyššie parametre. Poteší elegantným dizajnom, pričom si vizuálne zachováva dynamiku typickým symbolom „Y“ na prednej strane.

Spomínaný QHD displej podporuje funkciu Dolby Vision™, prináša zvýšenú hustotu pixelov a obnovovaciu frekvenciu až 165 Hz s dobou odozvy 3 ms.

Jasne stanovené priority

Pri tomto druhu zariadenia sú samozrejme všetky oči na výkone, ktorý musí zvládať vysokú záťaž.

Lenovo Legion 5 Pro je vybavený procesormi až po AMD Ryzen™ 7500H a grafikou NVIDIA® GeForce RTX™, čo je naozaj suverénna kombinácia, ktorá si vyžaduje efektívne chladenie. Systém

Legion Coldfront 3.0 maximalizuje rýchlosť notebooku vďaka inteligentnému saciemu systému s dvomi ventilátormi a ventilačnými otvormi pod tlačidlami.

Celý mechanizmus sa dokáže dynamicky prispôbovať aktuálnym systémovým požiadavkám vďaka funkcii Q control 4.0.

Vyrovnaný duel

Oproti 16-palcovému Lenovo Legion 5 Pro je Lenovo Legion 5 k dispozícii aj v 17-palcovom Full HD prevedení. V porovnaní s vyšším radom má Lenovo Legion 5 o 44 gramov vyššiu hmotnosť, čo však pri vyslovene hráčskom zariadení nemusí byť dôležitý faktor. S procesorom AMD Ryzen™ 7 4800H, obnovovacou frekvenciou až 144 Hz a pamäťou zhodnou so svojím prémiovejším náprotivkom (16 GB) rozhodne je herným počítačom, ktorý si získa množstvo fanúšikov.

Víťaz závisí od vás

V rámci výberu jedného zo zariadení môže zohrať úlohu, či má užívateľ záujem o vyslovene prémiové funkcie verzie Lenovo Legion 5 Pro, ako je napríklad rýchle nabíjanie Rapid Charge Pro, zvuk 3D Nahimic Audio alebo možnosť výberu farebného spracovania. O niečo vyššie sú samozrejme aj parametre výkonu. Rad Lenovo Legion je však natoľko vyvážený, že aj Lenovo Legion 5 bez váhania zabezpečí skvelé hrácke zážitky, a voľba závisí predovšetkým na tom, aké špecifikácie sú dôležité pre vaše požiadavky.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Kyberpunk v Soul Hackers 2



Pokračovanie JRPG z roku 1997, ktoré sa volalo **Shin Megami Tensei: Devil Summoner - Soul Hackers**, sa bude volať už len jednoducho **Soul Hackers 2**. Svojím štýlom hrateľnosti bude bližšie k súčasným hrám Shin Megami Tensei, než k prvému dielu. First-person pohľad strieda klasický pohľad z tretej osoby a ťahový súbojový systém bude variáciou na známy Press Turn systém. Taktiež tu budú novinkou aj sociálne linky, ktoré tvorcovia odkopírovali z hier Persona. Mimo dungeonov sa budeme môcť voľne pohybovať po meste, navštevovať obyvateľov a ucelovať vzťahy s postavami. Soul Hackers 2 vyjde 26. augusta na PS4, PS5 a PC. Vyjde aj na Xbox One a Xbox Series, aj keď sa podobné hry konzole od Microsoftu spravidla vyhýbajú. Prekvapením je vynechanie Nintendo Switch.

Chrono Cross prvýkrát u nás



Úchvatný príbeh o cestovaní naprieč časom, to je legendárne JRPG Chrono Cross, ktoré vyšlo na PS1 v roku 1999, a ktoré sme si v našich končinách nikdy nemohli zahrať. Vtedajší Squaresoft európskych hráčov úplne ignoroval a PAL verziu Chrono Cross nikdy nevydal. Rovnakej ignorácie sa dočkali aj Final Fantasy Tactics či Xenogears. Avšak Chrono Cross znova prichádza na scénu a tentokrát už aj k nám. Square Enix totiž ohlásilo Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition, kolekciu dvoch hier, spomínaného JRPG Chrono Cross a jeho predchodcu Radical Dreamers. Je to textová adventúra z konzoly SNES, kde vyšla v roku 1996 a oficiálne sa nikdy neobjavila mimo japonských hraníc. Podľa informácií od Square Enix hra vyjde na PS4, XONE, Nintendo Switch a PC 7. apríla 2022.

Baldur's Gate: Dark Alliance II



Po tom, čo bol pred pár mesiacmi ohlásený a vydaný prvý diel Baldur's Gate: Dark Alliance, sa očakávané dostáva k slovu aj nemenej podarené pokračovanie Dark Alliance II. Vzhľadom na nie príliš podarený port prvého dielu dúfame, že si tvorcovia dajú s dvojkou viac práce. Port Baldur's Gate: Dark Alliance II vyjde na PC a konzoly vrátane Nintendo Switch. Keď sa už tak tvorcovia rozbehli s vydávaním týchto akčných RPG hier bežiacich na Snowdope Engine, mohli by taktiež priniesť ešte dokonca o niečo kvalitnejšie hry ako Champions of Norrath: Realms of EverQuest a jeho pokračovanie Champions: Return to Arms. Tvorcovia uvádzajú, že Baldur's Gate: Dark Alliance II vyjde skôr, než to sami očakávame. Tak nateraz nám neostáva už nič iné, len trpezlivo čakať.

Remake hier Front Mission



Square Enix úplne nečakane ohlásilo remake kultovej taktickej stratégie **Front Mission 1st**, prvého dielu série **Front Mission**, ktorá začala svoju púť na konzole **SNES**. Remake to bude predovšetkým grafický. Hoci poznáme moderné remaky, respektíve remastery od Square, predpokladá sa, že určitým spôsobom bola upravená aj pôvodná hrateľnosť. Tlačové správy sú však na nejaké konkrétnejšie informácie skúpe a tak si na detaily ešte budeme musieť počkať. Nateraz avšak platí, že hra vyjde počas tohto leta, a to zatiaľ len pre Nintendo Switch. Potešujúcou správou je, že bol okamžite ohlásený aj remake druhého dielu, ale informácie o novej verzii Front Mission II sú ešte skúpejšie než tie, ohľadom prvej časti. Vie sa len to, že aj táto hra vyjde pre Switch.

Remake Live A Live



Mýtmí a legendami opradené JRPG **Live A Live** z konzoly **SNES** dodnes skutočne platilo ako akýsi mýtus, o ktorom sa mohlo nanajvýš len šepkať. Predstavy o tom, že by sa táto hra mohla niekedy dostať aj k nám, boli vždy veľmi krehké. Ale vďaka všetkým svätým, hra konečne prichádza. Berúc si vizuálny štýl z Octopath Traveler Live A Live príde v stále viac obľúbenom HD-2D štýle, čiže grafike spájajúcej pixelový vizuál a 3D prostredie. Priniesie aj hrdinský a nelineárny príbeh plný rôznych postáv s rozličným štýlom hrateľnosti a odohrávajúc sa v rôznych časových obdobiach (pravek, staroveká Čína, svet budúcnosti). Je to podmanivý a pútavý titul, ktorý svoju výnimočnosť v novom štýle ešte znásobuje. Remake Live A Live vyjde 22. júla 2022.

Nová AAA hra Might & Magic



Spomeniete si, kedy sme tu mali nejakú **Might & Magic** hru? Všetci si už ani nespomínate na túto sériu? Ani sa nedivíme, lebo Ubisoft ju dlhé roky dosť úspešne ignoruje. Toto by sa malo v najbližších rokoch zmeniť, pretože Ubisoft pripravuje novú hru a nebude to žiadna mobilná rýchlokavka, ale prvotriedna AAA hra. Keďže bližšie informácie nie sú známe, ostáva nám len tipovať. Krovovací dungeon Might & Magic 11? Posledný diel vyšiel v roku 2014 a vzhľadom na žáner je veľmi nepravdepodobné, že by šlo o to. Heroes of Might & Magic VIII? To je už pravdepodobnejšie, pretože sedmička vyšla pred siedmymi rokmi, no séria nemala nikdy AAA parametre. Dark Messiah of Might & Magic 2? Nuž, je to ono? Súčasný herný trend by to určite doprial nadupanú FPS fantasy hru.

Xenoblade Chronicles 3



Niečo sa už o potencionalnej tretej časti Xenoblade Chronicles šušalo, no nikdy nešlo o isté informácie. Až do nateraz posledného Nintendo Direct, počas ktorého bol oficiálne ohlásený Xenoblade Chronicles 3. Toto pokračovanie excelentného Xenoblade Chronicles 2 sa bude odohrávať vo fantasy svete plnom veľkých bytostí titánov, v ktorom budú hlavní protagonisti Noah a Mio prežívať najkrušnejšie chvíle ich životov. Dostanú sa totiž medzi boj dvoch národov – Keves a Agnus. Hlavným motívom hry bude život. Celkovo do ich osudov zasiahne šesť postáv z oboch bojujúcich táborov. Tvorcovia odhalili, že tretí diel (nejakým spôsobom) spojí udalosti Xenoblade Chronicles a Xenoblade Chronicles 2. Hru čakajte na Nintendo Switch v priebehu jesene 2022.

Návrat série Klonoa



No, priznajte sa, komu z milovníkov a pamätníkov klasických plošinoviek teraz poskočilo srdce? Nám rozhodne áno! Počas Nintendo Direct bola ohlásená kolekcia prvých dvoch hier série Klonoa, ktoré vyšli na PlayStation 1, respektíve PlayStation 2, a to konkrétne Klonoa: Door to Phantomile a Klonoa 2: Lunatea's Veil. Kolekcia nesie názov Klonoa: Phantasie Reverie Series a vyjde 8. júla na Nintendo Switch. V neskorší dátum aj na PS5, PS4, XONE, XSERIES a PC. Týmto sa táto, dnes už pozabudnutá séria, prvýkrát dostane na konzolu od Microsoftu a platformu PC. Plošinovky Klonoa sú krásnymi adventúrami s veľkým srdcom a typickou aurou plošinoviek z konca 90. rokov, ktorých hlavnou úlohou bolo hráča rozosmievať a udržiavať ho neustále v dobrej nálade.

2023 bez Call of Duty



Nadišla historická chvíľa. Od roku 2003, kedy vyšiel prvý diel Call of Duty sa prvýkrát stane, že v jednom roku nevyjde hra s názvom Call of Duty. V roku 2004 síce nový diel nevyšiel, ale každopádne vyšla expanzia *Finest Hour* pre prvý diel. Po akvizícii Activisionu Microsoftom sa začalo šuškať, že sa týmto zmenia pracovné podmienky a priority pri vývoji hier a táto skutočnosť bola potvrdená. Čo to môže znamenať pre sériu a hráčov? V prvom rade oddych pre sériu a naberanie nových síl, nápadov, ktoré sú pre Call of Duty potrebné. Aj keď boli prvé diely série zakaždým podarené, v posledných rokoch kvalita série veľmi kolísala a z úspešnej značky sa stal pomaly až terč pre posmešky. Call of Duty potrebuje nový vietor do plachiet a adrenalin do žíl.

Street Fighter 6 ohlásený



Po týždňovom odpočte napokon Capcom neohlásil ani remake Resident Evil 4 a ani príbehové DLC pre Resident Evil: Village, ale šiesty diel bojovky Street Fighter.

Na ohlásenie sa čakalo týždeň a po ohlásení sme sa o hre nedozvedeli absolútne nič, dokonca ani platformy nie. Dostali sme len informáciu, že detaily budú poskytnuté počas leta. Namiesto toho, aby sa hráči rozprávali a učili sa nové kombá, či odomknývanie postáv, sme ju sa z loga hry, ktoré bolo preukázateľne odkopirované z Adobe databázy, kde stojí približne 80 eur. Logo Street Fighter 6 je síce mierne odlišné, no je nad slnko jasné, kam sa grafici Capcomu utiekali po tom, čo dostali za úlohu navrhnuť nové logo. Uvidíme, či sa Capcom spamätá a počas leta, ak teda nie skôr, príde s logom, ktoré je hodné hry.

Hororovejší Resident Evil 4



Dlho očakávaný remake Resident Evil 4, ktorý mimochodom dodnes nebol ešte ani len oficiálne ohlásený, má upustiť od akčného pojatia. Toto sa do hlavnej série Resident Evil dostalo práve so štvrtým dielom a má sa zamerať na horor. Podľa informácií má byť remake viac atmosférický a desivý. Ako príklad bol ponúknutý úplný začiatok, kedy sa Leon Kennedy dostáva do miestnej osady. V pôvodnej hre do nej vstúpil počas dňa, avšak v remaku má ísť o noc. Zmeny sa dočká aj príbeh a niektoré postavy dostanú väčší priestor. Toto je mimochodom vec, ktorú si prial sám Šindži Mikami. Uviedol, že ak sa bude robiť remake, tak nech tvorcovia upravajú aj dej. V remaku by mala dostať väčší priestor aj mysteriózna Ada Wang, ktorá už tradične ťahá v úzadí za nitky.

Shadow Madness na PC



V roku 2000 v našom PAL regióne vyšlo JRPG Shadow Madness, klasické PS RPG s prerenderovanými pozadiami, náhodnými súbojmi a ťahovým súbojovým systémom. Poznáte to, klasický obraz vtedajších konzolových role-playing hier. A táto hra po 22 rokoch vyšla na PC. Nejde o typický PC port, pretože tvorcovia priniesli len emulovanú verziu bežiacu na open source PS emulátore s minimom PC nastavení. Tvorcovia sa na Steame vyjadrili, že ich snahou bolo priniesť hru legálne na PC v rámci "game preservation", čiže uchovania hier. Je to bez pochýb chvályhodné. Taktiež sme sa dopočuli, že priamy port na PC nebol možný, nakoľko pôvodný vlastník licencie už nevlastnil žiadne assets a ani zdrojové kódy, ktoré by boli potrebné pre portovanie na engine, ktorý by si rozumel s PC.

Far Cry

FPS EVOLÚCIA



Pre nemeckú spoločnosť Crytek, ktorá je dnes už len tieňom svojej pôvodnej lesklej slávy, bol debutový projekt Far Cry doslova tým najideálnejším odrazovým mostíkom. Treba však dodať, že sa nerodil vôbec jednoducho. Písal sa štvrtý rok od prelomu tisícročia a francúzsky Ubisoft, ako stále ambicióznejší vydavateľ, chcel prostredníctvom začínajúcich Nemcov zásadne preraziť do peňaženiek milovníkov akčných hier, rovnako ako Crytek túžil po tom si konečne overiť kvalitu svojho CryEngine 1. Všetky ich predchádzajúce pokusy dokončiť prvú skutočnú interaktívnu hru totižto stroskotali skôr, než by bolo zdravé. I keď skoro každý hovoril len samú chválu na margo kvality ich dovtedy prezentovaných demo ukážok, v duchu si všetci mysleli, že sú len firmou

vhodnou ako doplnok pre Nvidia eventy a na skutočný herný softvér jednoducho nemajú bunky. Turecko-nemeckí bratia Avni a Faruk Yerliovci, zakladatelia firmy, to však nevzdali a práve z ich vytrvalej snahy a neústupnosti sa začiatkom roka 2004 vyľahlo ostrovné dobrodružstvo plné exotickej atmosféry a lietajúcich guliek, známe pod dnes už ikonickým menom Far Cry.

Ešte než sa naplno pustíme do opisu prvej časti série, ktorá už má v dnešnej dobe ďalších 5 pokračovaní, rád by som vyššie naznačené problémy zrodu slávy pôvodného Cryteku ešte jemne doplnil. Toho roku, konkrétne mesiac pred vydaním, totižto do kancelárií spoločnosti vtrhla nemecká polícia s cieľom vykonať raziu ohľadom údajného

používania nelegálneho softvéru. Malo ísť o nedostatočný počet zakúpených licencií na programy, avšak v celej veci bolo niekoľko nezrovnalostí a reálne nebolo nikdy vznesené obvinenie.

Zaujímavé je, že ešte v tom mesiaci sa Crytek stretol so zástupcami Electronic Arts, aby bok po boku oznámili strategické partnerstvo s cieľom priniesť na scénu úplne novú hernú sériu využívajúcu ich interný engine. Asi už tušíte, že z tohto dlhotrvajúceho partnerstva vzišla trojdielna, a dnes už kultová séria Crysis (nedávno bol ohlásený nový diel). Tú však v tomto texte nemáme prečo rozvíjať ďalej, stále je šanca, že sa k nej sám neskôr vrátim pomocou regulárneho retro článku. Ako však vidíte, IP Far Cry sa



nerodila práve jednoducho a o to viac je potešujúce si dnes pripomínať, akou kvalitou jej prvý diel nakoniec oplýval.

Ústredným hrdinom tejto rýdzo akčnej striel'ačky z prvej osoby je bývalý agent špeciálnych jednotiek Spojených štátov amerických Jack Carver, ktorý prichádza k brehom neprebádaného tropického ostrova s cieľom vystopovať nezvestnú novinárku – aspoň s touto základnou zmesou informácií je hráč konfrontovaný už od samotného úvodu. Ako ale správne tušíte, Jack má toho na rováši predsa len o čosi viac a rozhodne nejde o nejakého vzorného a cnostného člena západnej spoločnosti. Čím viac plochy okolo súostrovia dokážete prostredníctvom jeho schopností preskúmať, o to desivejšie tajomstvo súvisiace s vykonávanými genetickými experimentami sa pred vami začne odvíjať ako nezastaviteľné filmové pásmo. Ak by som to mal nejakو nadnesene zosumarizovať, tak prvý diel Far Cry bol v zmysle scenáru vôbec najodvážnejším prvkom z celej ságy, keď do toho nebudeme účelovo t'ahať zopár bizarných odbočiek, ako napríklad Far Cry Primal či New Dawn. Späť však k ostrovu. Úvodný Far Cry sa stal komerčne úspešným (viac než 2,5 milióna predaných kusov) predovšetkým vďaka evolúcii otvorenia dovtedy primárne koridorových máp, čo sa vám dnes už možno nemusí zdať nejak zaujímavé, avšak v tej dobe išlo dozaista o unikum. Okrem obrovskej hernej plochy však medzi pozitíva spadala aj komplexná hrateľnosť umožňujúca používanie dobre koncipovaných zbraní a pomocných predmetov. Samostatnou kapitolou sa stala vysoko kvalitná technická stránka využívajúca potenciál prvej generácie CryEngine, ktorý sa s celou IP

samozrejme ešte stretol aj v neskorších pokračovaniach. A ak už spomínam práve pokračovania, ktoré už pochopiteľne nevzišli z rúk pôvodných autorov jednotky, určite nesmiem zabudnúť na jednu dôležitú a len koncom minulého roka aj oficiálne potvrdenú skutočnosť. Hlavný antagonista hry Far Cry 2, poznáte ho pod prezývkou Šakal, je skutočne hrdina pôvodnej hry Far Cry, čiže Jack Carver. Ubisoft tento fakt odobril oficiálne a dodal, že to, čo hrdina prvej časti videl priamo na ostrove ho natoľko zmenilo, že v kombinácii s drogami a nejakou tou psychickou poruchou sa nakoniec premenil na plnohodnotného zloducha.

Šakal sa nám vyfarbil

Počas postupného ponárania sa do možností Far Cry bolo krásne poznať, s akým citom sa Crytek snažil dávkovať gameplay možnosti a že tam toho túžil natlačiť čo najviac. Tropický dažďový prales je ideálnou kulisou na pomalý postup cez rôzne rozložené prekážky, čo bolo možné využívať v súvislosti s tichšími zbraňami, ale akonáhle ste boli odhalený, nastal priestor na predvážanie výbornej umelej inteligencie. Protivníci dokázali na podnety reagovať dynamicky a správali sa nezvyčajne predvídavo – privolanie posíl, obkl'účenie, taktické prekonávanie malých vzdialeností... Autori dokázali umelú inteligenciu a jej schopnosti využiť najviac ako sa to v tej dobe dalo a tým automaticky nútili hráča používať všetky sekundárne predmety, napríklad d'alekohol'ad s detekciou tepelnej stopy. Príroda vedela často viac než dobre skryť vojakov a aby ste si dokázali naplánovať postup vpred s cieľom nebyť odhalený, poslúžila vám práve ona termovízia. Obratnosť pohybu používala kompletnú škálu možností

a veľmi živo si spomínam na to, ako často som využíval šancu plaziť sa pod záštitou tmy popri malých prekážkach a počúval zaujímavé rozhovory NPC postáv. Audiovizuálny aspekt mal rovnako silný efekt ako veľkosť a otvorenosť mapy samotnej. Človek pomocou zvukov krokov dokázal krásne identifikovať pozíciu súpera v jeho blízkosti. Je však nutné dodať, že náplň jednotlivých misií sa od seba odlišovala práve na základe odlišnosti prostredia. Čím viac džungle, tým väčšia možnosť obísť veľký počet vojakov a šetriť tak muníciu – ak ste chceli realizovať všetko tichým štýlom. Pri plážach sa naopak stupeň odhalenia zvyšoval a prišla na rad tvrdá akcia s lietajúcimi granátmi a výbuchmi plnými zrníček piesku. Aj v tomto ohľade sa Far Cry dá dnes definovať ako niečo originálne a nové, aj keď pri prechode do interiérov sa onen tunelový FPS postup vrátil späť rýchlosťou svetla. V závere by bolo trestuhodné nespomenúť v danej dobe pomerne intenzívne využívaný režim pre viacerých hráčov, ktorý pracoval s tromi tradičnými modusmi a vydržal v online podobe takmer dva roky.

Je to celkovo zaujímavé, predovšetkým vo svetle Far Cry 6 (vydaný minulý rok), ktorý som sám recenzoval pre iné médium, že dnes sa práca firmy Crytek javí ako nesmelý krok novorodenca. No aj napriek všetkému dokážete z toho prvého krôčiku priam cítiť, ako Ubisoft kedysi zobral základnú premisu a omieľal ju dodnes, bez snahy o akúkoľvek zásadnú invenciu. Tu sa krásne ukazuje, kde začína a končí skutočné a poctivé autorstvo nad digitálnym dielom. Nech už máte na margo súčasného Cryteku akékoľvek výhrady k ich práci, faktom ostáva, že dušu série Far Cry ukovali výborne a bez nej by dnes interné štúdiá Francúzov mali o jeden projekt menej.

Verdikt

Prelomová FPS, z ktorej dnes ťažia mnohé iné značky.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Crytek	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Komplexnosť'	- Nič	
+ Náročnosť'		
+ Audiovizuálna stránka		
+ Priestor pre taktizovanie		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Pokémon Legends: Arceus

SVIEŽI VIETOR DO ZABEHNUTEJ FORMULY



Za 26 rokov svojej existencie prešli Pokémon hry rozsiahlou evolúciou. Ktoré mechaniky sú rokmi osvedčené a ktoré v modernom videohernom svete neobstoja?

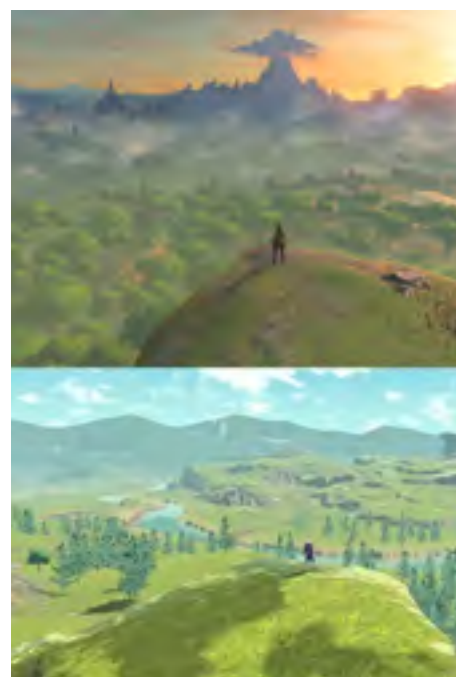
Už od momentu ohlásenia projektu Pokémon Legends: Arceus bolo samozrejme, že táto hra narobí množstvo rozruchu. Stačilo zaujať trailerom: vidíme, ako sa postava zakráda v tráve, vyvoláva zameriavač a hádže pokélopťu na nič netušiaceho pokémona, ktorého tým chytí. Táto jediná mechanika bola predzvest'ou toho, že nás čaká Pokémon hra, ktorá viac nebude len klasickým ťahovým JRPG, ale prinesie viac akčných prvkov. Dôkazov o akčnom zameraní novej Pokémon hry pribúdalo. Už v predošlých častiach sme videli snahu tvorcov umiestniť pokémonov voľne do herného prostredia, nielen ako tieň v tráve. Predzvest'ou bola posledná dvojica hier Pokémon Sword a Shield, v ktorých mohli hráči objavovať otvorený svet a stretávať v ňom pokémonov.

Arceus posúva túto myšlienku ešte ďalej. Zatiaľ čo vo vydaniach Sword a Shield ste prešli ku klasickému ťahovému súboju, v najnovšom prírastku vás ako trénera pokémon zraní.

Ak s ním chcete bojovať, musíte tak urobiť v spolupráci s jedným zo svojich pokémonov. Až potom začína klasický ťahový súboj tak ako ho poznáme.

Toto všetko stačilo na vybudovanie veľkých očakávaní u herných fanúšikov, ktorí v správny čas vytiahnu svoje peňaženky. Niekoľko dní pred vydaním sa hra dostala medzi recenzentov, a tí sa podelili o niekoľko naozaj škaredých screenshotov z hry. Na redditu sa čoskoro objavilo grafické porovnanie medzi Legend of Zelda: BOTW a novým prírastkom do série Pokémon. Zelda bude v mojej mysli navždy hrou, ktorá mala svetu ukázať, čo všetko (vtedy) nový hardvér od Nintendo zvládne. Samozrejme, každý čakal, že vývojári budú tieto hranice

každou väčšou hrou posúvať dopredu. Určite nikto nečakal takýto výsledok:





Nintendo nikdy nebolo konzolou pre tých, ktorí si potrpia na špičkovom vizuáli, to je asi každému jasné. Ale vydať hru v roku 2022 v takomto stave a tváriť sa, že je to v poriadku, len preto, že je mienená na konzolu od Nintenda? Tento argument u mnohých ľudí neprešlo.

Keď už to vyzeralo, že vydanie Pokémon Legends: Arceus bude pripomínať vydanie No Man's Sky, hra sa ukázala fanúšikom v celej svojej kráse. Nie je to síce vizuálny skvost, ale je to všetko, čo na sérii Pokémon zbožňujeme, a čo sme tam roky chceli mať. Hra nás prostredím zavedie niekoho stoviek rokov do minulosti, keď ľudia ešte len začínali vyrábať prvé pokélopky a učili sa žiť v symbióze s pokémonmi, čím nám hráčom tvorcovia hry splnili tajné sny.

Začnem tým najdôležitejším – bojovým systémom. Ten je vo svojej podstate nezmenený, stále tu máme osvedčenú formulu, ktorá vznikla pred 26 rokmi. Každý pokémon má svoj typ, v závislosti od ktorého má dostupnú škálu útokov. Používať v boji môže naraz štyri ataky a typy medzi sebou interagujú klasickým systémom kameň–papier–nožnice, tých typov je však 18 a je to trochu zložitejšie, no na väčšinu z nich vám pomôže sedliacky rozum, napríklad, že voda uhasí oheň a oheň roztopí ľad. Pokémoni si v ťahovom boji vymieňajú útoky, až kým jeden z nich utečie, vystrieda ho iný, v najhoršom možnom prípade omdlie (samozrejme sa dá vyliečiť, téme smrti sa séria vyhýba rovnako dôsledne ako vysvetleniu na otázku, aké mäso tvoria a ich tréneri jedia, keďže v ich svete nenájdeme žiadne iné zvieratá).

V bojovom systéme po novom pribúda možnosť dosahovania majstrovského stupňa útokov. Pokémoni sa s pokročilejším levelom učia nové útoky,

no takisto dosahujú majstrovstvo v útokoch, ktoré už ovládajú. Výhodou tejto funkcie je, že takýto útok vie pokémon zoslať rýchlo, pomaly alebo normálnou rýchlosťou. To modifikuje množstvo poškodenia, ktoré ním spraví a takisto to môže zamiešať poradie, v ktorom pokémoni útočia, čo je nesmierne dôležité, ak majú obaja málo životov. Najzaujímavejší je ale spôsob, akým sa k boju dostanete.

Predošlé hry zo série vás do boja s divokými tvormi nútili napríklad tým, že cesta, cez ktorú ste mali prejsť, bola zarastená vysokou trávou, v ktorej sa ukrývali pokémoni. Veselo si blúдите trávou, zrazu vám zabliká obrazovka a vy ste sa ocitli zoči-voči divokému protivníkovi. Posledné prírastky do série sa snažili s touto mechanikou pracovať a dať vám aspoň náznak toho, kde sa pokémon nachádza, alebo dokonca o akého pokémona pôjde, no Arceus si ide vlastnou cestou. Keď sa neskroteného pokémona dotknete, nespustí to súboj. Namiesto toho utŕžite ako tréner poškodenie – to je ďalšou výraznou

novinkou, ktorá fanúšikom nedala pokoj, keď ju prvýkrát v zahliadli a musím uznať, že to hre dodáva svieži vietor do plachiet. Je to presne to, čo fanúšikovia chceli, bez toho, aby vedeli, že to chcú. Trénerovi teda pri strete s pokémonom zostávajú dve možnosti. Prvou je útek za pomoci skoku a kotrmelcového manévra, ktorý v hrách preslávila séria Dark souls. Druhý je samotný boj. Začína sa až vtedy, keď sa vám podarí správne zacieliť pokélopku k vašej hrozbe.

Ďalšou vychytávkou je lov pokémonov. Veteránom netreba vysvetľovať, že pokémona musíte najprv oslabiť, až potom po ňom hodiť loptu, no aj v tomto smere nová hra prináša nové možnosti, tentokrát inšpirované stealth hrami. Ako som už v úvode spomínal, hra vám umožňuje prikradnúť sa k pokémonovi a chytiť ho bez boja.

Aby bola táto mechanika zaujímavejšia, v hre existujú špeciálne pokélopky, ktoré sa síce ťažko hádžu, no majú vyššiu šancu chytiť pokémona, ak o vás nevie. Ja osobne som sa nevedel tejto mechaniky nabažiť a v prvej lokalite som strávil asi dve hodiny len tým, že som zisťoval, ako sa k pokémonovi čo najtichšie (nechýba možnosť zakrádania) priblížiť a chytiť ho.

Pokémon hry majú už takmer tri desaťročia svoj zabehnutý príbeh – hlavná postava je adolescent žijúci v malej dedinke, ktorá má napriek svojej malej rozlohe laboratórium s profesorom skúmajúcim pokémonov. Jedného dňa si dá profesor zavolať hlavnú postavu, nechá na nej výber jedného z troch pokémonov a pošle ju na dobrodružnú cestu naprieč celým regiónom, aby sa stala šampiónom. Cestou sa musíte osvedčiť súbojom v ôsmich „pokégymoch“ kde sú na vás prichystaní



tréneri, špecializujúci sa na jeden z typov pokémonov. Aj túto formulu ale Pokémon Legends: Arceus obracia. Keďže sa hra odohráva v „stredovekom“ Pokémon svete, ľudia ešte nevyužívajú pokémonov na kompetitívne súťaženie tak, ako vo všetkých ostatných hrách.

Namiesto „pokégymov“ je hlavným cieľom upokojiť piatich pokémonov-strážcov, ktorých chytil po magickej búrke nepokojný stav „frenzy“. Každý strážca predstavuje jednu lokalitu, ktorá končí bossfightom so strážcom. Tieto súboje sú mechanicky odlišné od klasických súbojov. Najprv si musíte bossa získať jeho obľúbeným jedlom, až neskôr sa proti nemu môžete postaviť v boji. Tento proces niekoľkokrát zopakujete, kým mu znížite jeho obrovské množstvo životov. Bossfighty sú v sérii Pokémon inovatívnou výzvou, ktorá mi dala poriadne zabráť, no neskôr som sa na ne tešil.

Územia sú rozdelené tak, ako by ste to v klasickom RPG čakali – lesné prostredie, hory, pobrežie, zasnežená krajina, každé, samozrejme, so špecifickým druhom pokémonov. Lokality sú dosť rozľahlé na to, aby sa v nich dali objavovať veci. Za iných okolností by minimapa potešila, no tu bola najvýraznejšou slabosťou. Ono to vôbec nie je tak, že by Pokémon Legends: Arceus malo otrasnú grafiku, celkovo to nie je až taká katastrofa.

Spracovanie prírodného prostredia je však oproti zvyšku hry hrozná, úboho vymodelované a delikátne odfláknuté. Ak by ste hľadali presný protipól k prírode v novej Horizon Forbidden West, nájdete ho v tejto hre. Naozaj, keď strávite dlhší čas v dedine, aj zabudnete, aká vizuálna mizéria vás čaká za jej hranicami, a ten pohľad vás opäť nanovo sklame. Každý, kto videl prírodu v Zeldu: BOTW a hrách Monster Hunter, musí vedieť, že takto to naozaj nemuselo dopadnúť a že čipy ukryté v Switchi toho dokážu v rukách schopných vývojárov omnoho viac.

Pokémon Legends: Arceus na druhej strane vyplňa väčšinu medzier, ktoré tejto sérii doteraz bránili byť plnohodnotnou RPG hrou. Okrem zbierania a levelovania pokémonov má teraz levelovací systém aj samotný pokédex. To, kam môžete ísť a aký najvyšší level pokémonov môžete mať, sa odvíja od tohto levelu. Ďalším príjemným spštením sú vedľajšie úlohy, ktoré dostávate od dedičanov. Nie sú to síce majstrovsky napísané úlohy, aké sme mohli vidieť vo viacerých open world hrách v posledných rokoch, ale je to niečo, čo dostatočne narúša



zabehnutú Pokémon formulu a robí hru zaujímavejšou. Po krajine sa môžete preháňať na „mount“ pokémonoch, ktorí majú rôzne vlastnosti a sú určené na odlišný terén. Poslednou kvapkou v mori inovácií je systém výroby predmetov, ktorý nie je pre plynulú hru úplne nevyhnutný, ale takisto poteší.

Z hľadiska príbehu sa síce žiadne dejové zvraty nekonajú a ak nie ste zvyknutí na naratív pokémon hier, môžu sa vám dokonca niektoré postavy či dejové línie zdať trápne, no to k pokémonom istým spôsobom patrí.

Zaujímavý je ale pohľad do minulosti Pokémon sveta, keďže ide o dejové línie, ktoré boli zatiaľ preskúmané len okrajovo. Stretne sa so známym Diamond a Pearl klanom a ak poznáte realitu, nájdete niekoľko príbuzenských vzťahov medzi postavami z hier Pokémon Diamond a Pearl. Zaujímavé je ale vidieť snahu tvorcov priblížiť nám začiatky kontaktu medzi ľudmi a pokémonmi. Môžete sa podieľať na tvorbe prvého pokédexu (samozrejme v knižnej verzii), vyrábať pokélopity z dreva a kameňov či stavať prvé základne naprieč neprebádanou krajinou.

Ako posledný z pre niekoho možno nedostatkov hry spomeniem menšiu možnosť realizovať hru online. Po tom, ako sme mohli v Pokémon Sword a Shield bojovať online s priateľmi proti silným pokémonom a stretávať ich na mape, je Arceus krokom späť, no hre to vôbec neuškodilo. Skôr vám to umožní si celé dobrodružstvo viac užiť bez toho, aby vás to ťažalo preč od inovácií, na ktoré sa hra snaží poukázať. O tom, že

fanúšikovia fenoménu Pokémon odpustili hre aj jej príšernú grafiku, svedčí 6,5 miliónov predaných kópií hneď v prvom týždni predaja, a čísla stále rastú.

Na záver si neodpustím trochu konšpirácií. Dvojbodka medzi Pokémon Legends a Arceus by mohla znamenať, že sa v najbližších rokoch dočkáme nových Pokémon Legends hier, ktoré sa budú niesť na vlnu inovácií. Ja osobne by som to len uvítal.

Verdikt

Pokémon Legends: Arceus prináša nový vietor do zabehutej formuly, ktorú fanúšikovia zbožňujú už 26 rokov. Aj keď sa dej odohráva v minulosti, je ukázkovým príkladom toho, ako má budúcnosť Pokémon hier vyzeráť.

Pre skalných fanúšikov série je povinnosťou, pre neznalých zaujímavým vstupným bodom. Ak si ale potrpíte na grafiku a ste vizuálnym fajnšmekrom, aj napriek skvelému gameplayu sa hre radšej vyhnite.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
t'ahové JRPG	Game Freak	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nový vietor do zabehutej formuly	- Grafika (konkrétne grafika prírody)
+ Akcia tam, kde doteraz chýbala	- Nedostatok online možností
+ Plnohodnotný RPG zážitok	

HODNOTENIE:



Dying Light 2 Stay Human

MIESTAMI KOPE AKO MULA, NO OPROTI JEDNOTKE NIE JE AŽ TAKÝM VEĽKÝM SKOKOM VPRED



Keď hre chýba silný naratív či inovatívnosť, dá sa to vykryť uspokojuvú akciou, a tej je v Dying Light 2 požehnané. Bohužiaľ, po prvom dieli už značka stratila svoje momentum v podobe kombinovania toho najlepšieho z Mirror's Edge a Dead Island. Bohapusté zopakovanie osvedčených trikov a mechaník už, logicky, nemá taký dopad. Má teda hra okrem tohto ešte čo ponúknuť?

Dying Light 2: Stay Human kopíruje azda všetko, čím nás dostala jednotka, a ponúka viac-menej konzistentný, parkúrový zážitok v meste zamorenom zombíkmi a mutantmi. Niežby som čakal niečo iné, ale určite som toho čakal viac. Práve kombinácia parkúru a zombie tematiky vystrelila Dying Light medzi najlepšie hry svojho žánru. Techland by bol teda hlúpy,

ak by niečo takto podstatné menil, a ani to po ňom nikto nechcel. Ale...

... dúfal som, že po rokoch plných očakávaní bude DL2 revolučnejšou hrou. Pochopím, že spočiatku nie príliš plynulý pohyb po meste Villedor je zámerný a čím viac schopností si sprístupníte, tým väčší Spider-man z vás bude. Pri hraní som sa ale nemohol zbaviť pocitu, že hrám len mierne vylepšený prvý diel, tak veľmi mi prišlo všetko podobné. Nepochybujem, že tieto dojmy do značnej miery rozbíjajú výškové budovy v druhej oblasti Villedoru či váš „glajder“, teda „padák“, vďaka ktorému môžete nielen hravo zdolávať značné vzdialenosti, ale aj sa dostať bezpečne z veľkej výšky na zem. Kým sa však dostanete do tejto fázy hry, čaká vás niekoľko hodín hrania vrátane asi hodinového prológu, ktorý na mňa, úprimne, zapôsobil viac než následná

väčšina pasáží z mesta. Hra sa začína zvolna, tým, že preskúmate vilu plnú mŕtvol ľudí, ktorí sa rozhodli – radšej, než prežívať v post-apokalyptickom svete, že spáchajú hromadnú samovraždu. Vonku sa postupne stmieva a ray-tracing v tejto časti skutočne vyniká, atmosféra je výborná a ponurá a keby si Dying Light 2 dokázal tento tón udržať aj neskôr, bolo by to o toľko lepšie...

Po vstupe do mesta sa totiž začína rutina skákania zo strechy na strechu, ktorú aspoň vylepšuje niekoľko nových mechaník, a miestami generické prostredie.

Až príliš vzdialená rodina

Dying Light 2 sa odohráva v roku 2036, teda 22 rokov po udalostiach hry Dying Light (a jej DLC „The Following“).

Zatiaľ čo v prvom dieli sa hráči vžili do kože vládneho agenta organizácie GRE (Global Relief Effort) Kylea Cranea, ktorý vo fiktívnom tureckom meste Harran bojoval proti jeho úplnému vybombardovaniu, v DL2 je protagonistom pútnik Aiden – tulák žijúci na okraji spoločnosti (teda toho, čo z nej zostalo), ktorého do mesta Villedor zavedie pátranie po stratenej sestre.

Čo sa príbehu týka, zmenilo sa teda všetko – protagonista, čas, miesto, kde je dej situovaný, a pokiaľ ide o nejaký herný „lore“, tak aj svet celkovo. Už spomínaná agentúra GRE totiž po udalostiach z DL 1 skúmala harranský vírus pre vojenské účely, no ako to už s pandemickými vírusmi býva, aj tento unikol z laboratória a spustil kataklyzmu známu ako „Pád“. V decembri 2021 sa harranský vírus rozšíril do celého sveta, ktorý sa následne ocitol v modernom stredoveku. Koniec. Ale aj nový začiatok.

Villedor je jedným z mála miest, kde ľudia našli aspoň aké-také útočisko. Od zvyšku sveta je totiž oddelený obrovskými karanténnyymi múrmi (podobne ako Harran v DL 1) a preživší žijú poväčšine na strechách budov, kde pestujú potraviny a sadia zeleň a vďaka UV lampám spia aspoň v akom-takom bezpečí.

Ak ste hrali prvý diel a venovali ste pozornosť tomu, čo sa deje na obrazovke, viete, že Techlandu



sa podarilo vytvoriť – aj napriek stereotypom žánru – naozaj pôsobivý svet, ktorý je síce svojím spôsobom len ďalším post-apokalyptickým univerzom, no predsa vyniká.

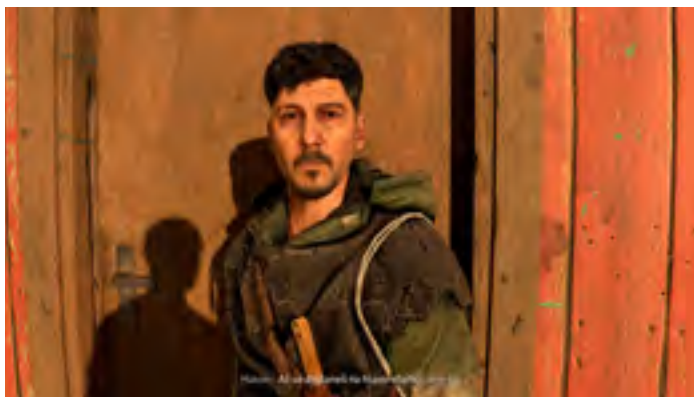
Obzvlášť záverečné udalosti DLC „The Following“ poskytujú vcelku zaujímavý zvrat – až mi príde ako škoda, že Techland sa rozhodol Dying Light 2 vystavať radšej na nudnom „experimentovaní s vírusom“ a „úniku z labáku“ a izolovať takto druhý diel od prvého. Aj príbehová premisa je, nuž, veľmi labilná a nie príliš zaujímavá. Vývojári si len uškodili tým, že príbeh Harranu a Villedoru oddelili (až na pár útržkov z dialógov či easter eggov) hrubou čiarou a radšej vsadili všetky peniaze na niečo, povedzme, úplne nové. Je to

paradox, ale miesta, kde sa mali skutočne vyšantiť s inovatorstvom, zostali pozadu.

Noc je už skôr „survival“ než „horor“

Tým však naozaj nechcem povedať, že všetko nové je v hre zlé. Príbehovo sa to určite dalo riešiť aj originálnejšie, než vyraziť do boja s čistým štítom, ale budiž – no časový skok medzi oboma hrami má aj svoje výhody. Z hľadiska gameplay je tou najväčšou asi fakt, že nočné hranie už nie je takým desivým zážitkom, a množstvo misií a vedľajších aktivít je možné splniť len v noci. Zatiaľ čo v DL1 bola noc niečím, čomu ste sa radšej mali vyhnúť, v DL2 ide o príležitosť (byť nebezpečnejšiu)





prešmejdíť tie opustené obchody plné výrobných súčiastok, kde počas dňa spia nakazení. Podobne ako kedysi, aj teraz sa vám parkúrové a bojové body pripočítavajú rýchlejšie v noci.

Tzv. „temné zóny“, ako napríklad opustené výskumné centrá a nemocnice GRE, sú najbezpečnejšie práve po zotmení. Tieto miesta ukrývajú cenné inhibítory – injekcie, ktoré vám permanentne zvyšujú zdravie alebo výdrž. Jedno aj druhé budete v hre potrebovať, nehovoriac o tom, že určitý počet bodov v jednom či onom je predpokladom pre odomknutie pokročilých bojových alebo parkúrových techník.

Noc a deň sú protikladmi a rovnako to funguje aj s nakazenými. Zatiaľ čo cez deň sú budovy nebezpečné a plné nepriateľov, tí v noci brlohy opúšťajú a presúvajú sa von.

Noc je teda časom, kedy vyliezajú do ulíc špeciálni nakazení, ako napríklad krikl'úni. Keď vás zbadajú, vreskotom upozornia ostatných nakazených a v tom momente sa začína adrenalínová naháňačka po Villedore, ktorú ukončíte buď tak, že zabijete alebo strasiete prenasledovateľov, alebo sa ukryjete do niektorej z bezpečných zón. Tie si odomýkate (okrem príbehových lokalít) pomerne jednoduchými parkúrovými „puzzle“, na konci ktorých, podobne ako v prvom dieli, prehodíte vypínač a znovu aktivujete UV osvetlenie, ktoré odpudzuje a zabíja nakazených.

Ked' sa vývojári „boja“ vlastnej hry

Ďalšou z nových mechaník, ktoré nadväzujú na hranie v nočnom čase, je imunita. Keďže ste, podobne ako všetci vo Villedore, nakazení vírusom, vaše telo reaguje na tmu a v temnom prostredí sa začína meniť. Bohužiaľ, nejaký režim hrania za nakazeného, aký bol v DL1, chýba, čo je tiež škoda



– rovnako ako akékoľvek pokročilejšie rozvinie tejto mechaniky, čomu naozaj nerozumiem. Koniec koncov, Dying Light 2 nesie podtitul „Stay Human“, čo navodzuje dojem, akoby okrem vášho ľudského ja malo existovať ešte niečo ďalšie. Nič také sa však nekoná. Bolo by skvelé, ak by mali hráči v skutočnosti naozaj možnosť vybrať si, či pôjdu cestou nakazeného a siahnu po sile vyplývajúcej z infekcie vírusom, alebo si radšej zachovávajú svoju ľudskosť. Bohužiaľ, takto mechanika imunity v hre nefunguje, je oveľa primitívnejšia. Jednou z vašich prvých hlavných misií bude získanie tzv. „biomarkera“, náramku, ktorý monitoruje postup infekcie vo vašom tele a upozorňuje vás, keď je jej miera príliš vysoká.

Imunita voči vírusu vám klesá v temných priestoroch a v noci, teda vždy a všade, keď na vás nesvieti slnečné alebo umelé UV svetlo. Čím viac zdravia a výdrže máte (teda čím viac inhibítorov nájdete), tým máte aj vyššiu imunitu, a teda dlhšie vydržíte preskúmať temné útroby budov alebo sa v noci pohybovať po meste bez toho, že by ste navštívili bezpečnú zónu alebo použili nejaký posilňovač imunity. A keď vám časomiera vyprší, skrátka zomriete. Najprv začne Aiden kašľať, hudba začne dramaticky

vyhrávať, a nakoniec sa zosuniete k zemi, dostanete záchvat a umriete. Môžeme si domyslieť, že po tom, čo sa začerní obrazovka, sa z Aidenova stáva „virál“, teda špeciálny, silnejší typ nakazeného človeka, no reálne nič také nevidíte.

Je síce pekné, že pri nízkej imunitě sa zmení soundtrack a na obrazovke začnete vidieť modré žilky symbolizujúce to, ako vás postupne opantáva vírus, no ešte pôsobivejšie by bolo, keby ste sa, napríklad, reálne zmenili na nakazeného a mohli odohrať zvyšok noci za „druhú stranu.“

A ráno by ste sa zase vrátili do svojho pôvodného stavu. Ak ste hrali The Following, určite viete, aký je kánonický koniec Kylea Cranea; nechcem vám prezrádzať podrobnosti, ale keď som vyššie opisoval, že autori mohli na svoju predchádzajúcu prácu nadviazať viac, mal som na mysli práve toto.

Bolo by skvelé vidieť ten kontrast medzi Aidenom-človekom a Aidenom-nakazeným, ktorý by sa v noci menil napríklad na nejakého špeciálneho volatila či nočného lovca s vlastným, samostatným stromom schopností, ktorý by si vylepšoval nadľudským parkúrom a zabíjaním ľudí. Aby nešlo o



príliš monotónnu činnosť, mohlo by byť k dispozícii napríklad aj ničenie táborov či lov špeciálnych koristí – iných silných nakazených alebo výnimočných ľudí.

Práve niečo takéto prevratné mi v DL2 chýba ako sol'. Vývojári sa príliš držali pri zemi, príliš okopírovali predchádzajúci úspech v domnienke, že ak je rieka vyhovujúca, je možné do nej vstúpiť aj dvakrát.

Medializované problémy

Titul Dying Light 2 je možné hodnotiť dvojako; na základe toho, čo ponúka, a tiež aj podľa toho, čo ponúkať mohol. Ide o vcelku dobrú hru, nepopieram, len nie takú dobrú, ako sme čakali a určite nie takú kvalitnú, akú by si fanúšikovia po takom dlhom čakaní zaslúžili.

S najväčšou pravdepodobnosťou sa na tom podpísal údajný turbulentný vývoj, ktorý bol aj hojne medializovaný. Dokonca sa dávnejšie objavili správy, že DL2 je v tzv. „vývojárskom pekle“. Poľské štúdio Techland tieto chýry poprelo a negatíva spojené s prípravou hry odôvodnilo tak, že nový projekt skrátka ohlásili priskoro.

Stay Human totiž prvýkrát uviedli ešte v roku 2018, potom prišli veľké, sľubne vyzerajúce ukážky – ako na E3-ke, tak aj na nemeckých Gamescomoch.

Sami sme sa dvakrát zúčastnili na prezentáciách Techlandu v Kolíne nad Rýnom, kde nám za zavretými dverami ukázali, ako bude Dying Light 2 vyzerat'. Bolo to famózne a demo, ktoré sme videli, patrilo medzi najlepšie herné ukážky z celého Gamescomu.

Na tom sme sa zhodli všetci, čo sme tam za Gamesite.sk boli, takže to nepovažujem za tak celkom subjektívne

zhodnotenie. Dying Light 2 skrátka v skorších fázach vývoja paradoxne vyzeral lepšie ako vo výsledku.

Ale také niečo predsa nie je až také ojedinelé, všakže?

Po prvotnom ošiale sa, bohužiaľ, začali množiť správy o tom, aké v Techlande vládne nehostinné prostredie: menovite sa spomenul zakladateľ a šéf spoločnosti Paweł Marchewka, ktorý podľa výpovedí z prostredia firmy nepatrí medzi kandidátov na šéfa roku. To však nebol jediný personálny problém sužujúci vývoj hry. Slávny herný dizajnér a scenárista Chris Avellone dokonca musel po obvineniach zo sexuálneho obt'azovania z Techlandu odísť. On sám však tieto reči popiera a dokonca podal kvôli obvineniam aj protižalobu.

Avellone neskôr uviedol, že nepísal hlavný scenár hry, ale len niekoľko vedľajších úloh, no strata takéhoto talentu sa na výsledku podpísať zákonite musela. Štúdio tiež počas vývoja menilo celý „engine“ za novší, čo

celú prípravu ešte viac skomplikovalo. Titulu sme sa, po celkovo dvoch odloženiach, nakoniec dočkali po necelých štyroch rokoch od ohlásenia.

Dve odloženia a predsa bugy

A hoci Techland odloženie vydania vysvetlil tak, že chce pre hráčov prichystať adekvátny zážitok, po technickom stave má hra od dokonalosti ďaleko. Ani naša PS5 verzia hry, ktorú sme recenzovali, nebola bez chýb či nedokonalostí – niektoré vedľajšie úlohy nešlo po postupe v hlavnej príbehovej línii splniť (nie som si istý, či ide o chybu alebo zámer) a zombíci občas po zabití stáli komicky v pozore ako kôly v plote.

Atmosféru tiež kazilo v temných priestoroch čudné osvetlenie pri pohybe kamerou, kedy sa obrazovka z nevysvetliteľných príčin zjasnila, a to bez akéhokoľvek zdroja svetla či iného podnetu.

Úprimne ma nenadchli ani dostupné grafické módy pre PS5, ktoré sú síce tri, čiže ponúkajú dostatočnú variabilitu, no na strane druhej si každý jeden vyžaduje značný kompromis. Je teda na vás, či uprednostníte dobre vyzerajúci (ba miestami až krásny) ray-tracing v kombinácii s 30 fps a rozlíšením 1080p, alebo 4K/30 fps, alebo 1080p a 60 fps.

Očakávať ray-tracing v 60 fps je zrejme naivné, no je smutné, že hra neponúka ani 4K (alebo niečo blízke 2160p) v 60 fps. Pri každom grafickom režime budete musieť, hold, niečo obetovať. Asi ako Techland samotný, ktorý mal, aspoň podľa mojej mienky, na začiatku vývoja väčšiu víziu než nakoniec realizoval. Dalo by sa, samozrejme, polemizovať, že to sa predsa dá povedať o každej hre, no nie všade to je tak cítiť.



Najlepšiu zbraň nehl'adajte po mape, rastie vám totiž zo zadku

Dying Light 2 možno nateraz nie je takým grandióznym pokračovaním, no do istej miery ma upokojujú sl'uby vývojárov, že chcú hru podporovať ešte roky po vydaní. A viete čo? Ja im to verím – ved' prvý diel takto ofukovali až vo vydania Stay Human, teda sedem rokov. Druhý diel má totiž solídny základ, len pôsobí ako predčasne ukončený projekt, ktorý zabaví, ale obzvlášť nenadchne, hoci má svoje momenty. Naozaj to chce nejaké poriadne rozšírenia a nielen kozmetické hlúposti – a hlavne inovácie! Trieskať zombíkom hlavy oklincovanou bejzbalkou či elektrizovať ich podomácky upravenou mačetou možno stačilo v roku 2015, ale dnes už nie. Dying Light 2 vyniká v temných útrobach opustených budov, kde sa v noci plížite pomedzi spiacich nakazených, zatiaľ čo vám beží časomiera imunity pred vírusom... no ani tam to nie je dokonalé. Úkryty pod stolmi či vo vysokej tráve sú neefektívne (rozumej: zabugované) a prípadný súboj s novými „nájomníkmi“ villedorských nehnuteľností je aj tak adrenalínovejším zážitkom, keď ešte musíte očkom aj očkom sledovať hodinky, či neprichádza ráno a s ním aj návrat smrtiacich volatílov. Okrem tohto... hra ponúka v zásade to čo aj jej predchodca, len s niekoľkými novinkami a vylepšeniami. Pripravte sa na ťažšie začiatky, bez ktorých by však následné odomykanie parkúrových či bojových schopností nemalo ten želaný efekt – a keď sa odvážite chodiť po nociach na nebezpečené miesta, odmenou vám budú vzácne vylepšenia zbraní, resp. suroviny potrebné pre ich výrobu. Žiaľ, zbrane sú samé o sebe aj tentoraz len dočasné. Mlátenie zombíkov si berie svoju daň a ani ten najlepší meč, najostrejšia sekera či najväčšie kladivo si nemôžete nechať večne, ba ani len ho po prílišnom používaní opraviť. To



nahnevá, ale na druhej strane nikdy nepocítite nedostatok nástrojov skazy, ktorými môžete kántríť hordy nemŕtvych.

Na druhej strane tiež platí, že najlepšou zbraňou sú v DL2 aj tak vaše nohy, vďaka ktorým budete skákať po hlavách nepriateľov či zo strechy na strechu, a mocnými kopmi budete enemákov posilať priamo do náručia gravitácie. Fyzika hry je v tomto ohľade trochu šialená, čo platí aj pri neskorších skokoch na naozaj dlhé vzdialenosti. Na strane druhej... kto chce realizmus v zombie hre? Ja teda nie, ale poviem vám, čo by som rozhodne uvítal – možnosť manuálneho ukladania progresu v hre, ktorá deklaruje, že svojimi rozhodnutiami ovplyvňujete svet okolo vás.

Automatické ukladanie ako najväčší nepriateľ

Akonáhle do hry vstupuje element hráčovej voľby, rozvetvené dialógy, ktoré majú dopad na ďalší vývoj záležitostí (alebo nebodaj príbehu), mali by ste mať skrátka možnosť rozmyslieť si to a načítať predchádzajúcu uloženú pozíciu a učiniť rozhodnutie nanovo. Pretože, keď vás hra „odmení“ za to, že zabijete dvoch psychopátov, ktorí chceli zabiť desiatky, ak nie stovky nevinných ľudí, tým, že vám

odoprie v budúcnosti vedľajšiu misiu (inak dostupnú, ak ich necháte ísť, čo je naozaj nelogická voľba), chcem mať skrátka možnosť prispôbiť svoje rozhodnutie takémuto lenivému scenáru. Pokiaľ ide o príbeh, treba oceniť aspoň to, že hra reaguje na to, ktorej z villedorských frakcií fandíte viac – či obrneným, ale autoritárskym mierotvorcom, odpadlíkom alebo občajným preživším. Ohľadom tohto mali vývojári naozaj silné reči a sľubovali, že Villedor sa vám bude meniť pred očami podľa toho, aké závažné rozhodnutia spravíte. Kreovanie sveta prostredníctvom vašich činov, to malo byť azda najväčším ťahákom hry, netrúfam si však odhadnúť, či autori v tomto ohľade naplno splnili svoje sľuby. Naozaj len škoda, že takýchto noviniek nezakomponovali do výsledku viac.

Verdikt

Dying Light 2 je miestami až príliš podobný prvému dielu a je, bohužiaľ, cítiť, že základy tejto hry Techland položil už dávno. Dlhý a komplikovaný vývoj možno Poliaci do istej miery napravia dlhodobým pridávaním nového obsahu, ktorý avizovali už dávno, a chyby opravujú v ďalších aktualizáciách, no jednu vec sa im už zrejme zmeniť nepodarí... Stay Human je, aj napriek veľkým očakávaniam, viac-menej všednou a monotónnou akčnou sekačkou.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horor	Techland	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Soundtrack	- V jadre glorifikovaná kópia prvého dielu
+ Dobrá atmosféra	- nevyužitý potenciál mechaniky „imunita“
+ Dostatok vedľajších aktivít	- tuctová príbehová zápletká
+ Solídna dĺžka hlavnej príbehovej línie	

HODNOTENIE:

★★★★☆

ELEX II

ELEX II JE ZLOU HROU ZASADENOU DO SKUTOČNE SKVELÉHO SVETA



Elex II je niečím, čo sa už dnes nerobí, akýsi „mladík s dušou starca“, možno posledný výkrik umierajúceho žánru RPG hier zo starej školy.

Hra je skvelá v tom, akú slobodu vám nad všetkým dáva; 99 percent z celej mapy vám je prístupných od od vášho prvého kroku, takže môžete veselo chodiť tam, kam nemáte, možno odtiaľ vziať zbraň, na ktorej používanie ešte nie ste dost dobrí, a potom stade zdrhnúť s víťazným pocitom. To, že nejaký nepriateľ je pre vás príliš silný, neznamená, že ho nemôžete poraziť – stačí len zaujať dobrú pozíciu, nájsť dost šípov, nalákať na neho iné príšery... skúšajte, umierajte, víťazte, bavte sa. Buďte trpezliví. O tom Elex je; hrať nekonvenčne, využiť slabiny tejto hry, aby ste sa posilnili. Potrebujete peniaze? Naučte sa kradnúť a berte všetko, čo nie je priklinované. Ste slabí? Kupujte od obchodníkov elix, naučte sa z neho pripravovať elixíry trvalo zvyšujúce vaše štatistiky. Elex II je vašim ihriskom, kde je plno

možností, NPC sú primitívne a nepriatelia predvídateľní. Táto hra vám dovolí, aby ste ju rýchlo pochopili, potom jej klamali a obracali proti nej jej vlastné nedostatky. Platilo to v Gothicoch, platí to aj tu. Vitajte v hre od Piranha Bytes. Elex II vás za ručičku vodí minimálne, lebo v tom

momente by prišiel o svoju najsilnejšiu kartu. Štúdio Piranha Bytes dokázalo zase raz vytvoriť fantastický herný svet, ktorý je prepracovanejší, responzívnejší a živší než v prvom dieli. Menej sa recyklovali rôzne modely, apokalyptická panoráma je konečne výraznejšia a



rovnako tak aj unikátna kombinácia sci-fi a mágie. Svetu niet čo vytknúť, negatíva prichádzajú, až keď sa pohneme ďalej.

Oproti prvému dielu ide o pokrok, to jednoznačne, ale celkové spracovanie je, paradoxne, horšie. Zatiaľ čo prvý diel mal svoju identitu skromnej „vintage“ hardcore RPG, Elex II je už viac naklonený tradičným, modernejším RPG hrám, čo je pre väčšinu hráčov asi dobre – ale vývojári akoby už nevedeli, ako takéto hry robit'. Elex II sa tvári ako niečo, čo nie je. Nie je ani moderný, ani trojáčkový. Pokiaľ ide o niečo komorné, Pirane to zvládnu, strop nie je až tak vysoko. Akonáhle sa však snažia príliš zväčšovať svoje vízie, dopadne to pri samotnej realizácii zle. Žalostný technický stav je toho asi najväčším dôkazom, no žiadna sláva to nie je ani po iných stránkach.

Vývojárom však akoby chýbali aj samotné ambície... a rovnako tak zjavne aj potrebné talenty pre ich napĺňanie. Nepomohlo ani to, že mali vďaka tomu, že ich odkúpil vydavateľ THQ Nordic, určite viac peňazí na vývoj.

Čo teda povedať o hre, ktorá miestami exceluje, no každej dobrej veci sa nájde niečo, čo ju špatí?

O hre, ktorá má skutočne prehnaté hardvérové nároky na to, čo ponúka?

O hre, ktorá ma nenechala dohrať ju, lebo mi zničohonič v poslednej kapitole klesli už tak mizerné FPS na nehrateľnú úroveň?

Nuž, asi nič dobré, ale frustrácia a hnev stranou, pod'me na to systematicky.

Elex II je plný protikladov, asi ako sendvič, ktorý robilo päť rôznych ľudí, no nie rovnako šikovných. Aby ste si



mohli užiť to dobré, budete musieť, hold, prehltnúť aj veľa zlého.

Otvorený svet je plný prekvapení, s veľa dobrou atmosférou a množstvom ukrytých easter eggov či špeciálnych, unikátnych zbraní – a vďaka jetpacku ho budete preskúmať nielen horizontálne, ale i vertikálne. Je to niečo v hrách nevidané, ale veľa mi, veľa zábavné. Najmä, ak patríte medzi hráčov, ktorí sa priam vyžívajú v objavovaní nových kútov otvoreného sveta.

Elex II je totiž absolútne dokonalým učebnicovým príkladom toho, ako má vyzerať koncept takýchto hier – bez nejakých inovácií a prímiesí, skrátka surová explorácia všetkými smermi. Kam až dovidíte, tam môžete ísť, bez ohľadu na to, ako vysoko to je. Niečo ako Skyrim, len bez generických, prázdnych miest a možnosťou lietať ako Superman. Teda, aspoň pokiaľ vám nedôjde palivo, čo sa deje až frustrujúco často.

Je škoda, že v tomto ohľade neboli vývojári štedrejší. Hru som zapínal s tým,

že sa postupne vypracujem na nejakého „Iron Mana“, ktorý bude lietať od jedného konca mapy na druhý, možno s jednou prestávkou na pečeného potkana. Tešil som sa na súboje so vzdušnými nepriateľmi. Bohužiaľ, aj naplno vylepšený jetpack je veľa limitovaný, takže nedoletíte až tak ďaleko. A bitky vo vzduchu? Ani tie rozhodne nesplnili moje očakávania, nehovoriac o tom, že vzdušných nepriateľov je len zopár a všetci majú rovnaký vzorec útoku. Jedine, čo ma rozčulovali, lebo sa neustále hýbali, takže bolo o nervy ich trafiť so zbraňou na diaľku. Asi by ste to nepovedali, ale pokiaľ ide o súboje 10 metrov nad zemou, najlepšie vám poslúži dobrý meč.

Otvorenosti hry sú prispôbené aj misie, teda skôr to, ako s herným svetom interagujú. Hoci máte na výber z piatich rôznych táborov (frakcií), ku ktorým sa môžete pridať, väčšinu vedľajších misií môžete splniť už v prvej kapitole, bez toho, že by ste sa k niekomu pridali. Postup v hlavnom príbehu má pramalý dopad na to, čo sa deje okolo vás alebo s vašimi spoluvojákmi. Na jednej strane je to trochu plytké riešenie, na strane druhej vám to však dáva absolútne voľnosť v tom, ako hrou pokračovať.

Práve voľnosť je jednou z najväčších devíz Elexu II. Nikto vám nepovie, ku komu sa pridať, a historicky po prvýkrát sa v hre od Piranha Bytes nemusíte pridať k nikomu. Nikto vám tiež nepovie, kedy to máte spraviť. Jednotlivé úlohy, teda misie, sú vcelku dôvtipne spravené tak, aby neboli naviazané na hlavný príbeh, postup kapitolami či iné vedľajšie misie. Nájdu sa, samozrejme, aj výnimky, kedy sa quest rozvetvuje, no chcem tým povedať len toľko, že jednotlivé obsahové línie nie sú v hrubej väčšine prípadov nijako popretkávané. Skôr ide o samostatné





celky, ktorým môžete venovať pozornosť v ľubovoľnom poradí a podľa toho, ako vám to vyhovuje. Je to pohodlné a aj celkom príjemné, len nesmiete čakať nejaký extrémny naratívny zážitok.

Je veľmi, veľmi subjektívne, ako budete takýto „lážo-plážo“ systém vnímať. Pre niekoho to môže byť úľava, že hra na vás netlačí, môžete si lietat' kade-tade, nevenovať pozornosť hlavnému príbehu, a len plniť vedľajšie aktivity bez strachu, že niečo niekde zameškáte alebo si to postupom v hlavnom príbehu zablokujete (opäť, pár výnimiek sa nájde – napríklad, že keď sa do konca prvej kapitoly k nikomu nepridáte, automaticky vám hra zruší misiu, v rámci ktorej si máte takto nájsť spojencov).

Elex II je svojím spôsobom oddychová RPG, kde sa nemusíte príliš zamýšľať nad príbehom či postavami, pretože obe sú podpriemerné. Na strane druhej vás zabaví a zaujme vašu pozornosť to, do akých schopností investovať cenné body atribútov či znalostí. Všetko sa môžete naučiť počas jedného „playthrough“, samozrejme, nerátame sem unikátne frakčné schopnosti, ale tie všeobecné, ku ktorým budete mať prístup od začiatku až do konca.

Na rozdiel od prvého dielu, ktorý bol skutočnou old-schoolovou hardcore RPG, Elex II je oveľa viac „westernizovaný“. Nepriatelia vás síce stále zničia, ak si nedáte pozor, a to platí naprieč celou hrou, aj keď z vás už budú úplní machri, no hra je k vám oveľa milosrdnejšia než prvý Elex. Všimnete si to už v úvode, že sa vám pod nohy poväčšinou pletú prerastené hlodavce a podobné zvery. Iste, v prvom dieli vás vedeli rozšupovať aj takéto malé potvory, no nie v Elexe II. Už sa nebudete musieť pri bitke s jedným mrchožrútom niekoľko minút

kotúľať zľava doprava, aby ste sa uhýbali jeho útokom a zvládli ho poraziť. Postupne, ako budete silnejší a ďalej v príbehu, sa budú na mape objavovať náročnejší nepriatelia čoraz viac a častejšie. Rátajte teda s tým, že zatiaľ čo v prvej kapitole bude taký troll veľmi zriedkavým objavom, v kapitole štvrtej už zďaleka nepôjde o taký ojedinelý úkaz. Je to, samozrejme, dobre, pretože práve z takýchto najnáročnejších nepriateľov získate ingrediencie (presnejšie, ich srdcia) potrebné pre prípravu elixírov, ktoré trvalo zvyšujú vaše štatistiky.

Od tých sa zase odvíja nielen to, koľko HP budete mať či aké poškodenie budete udeľovať, ale najmä tvoria predpoklady pre naučenie sa niektorých schopností. V praxi to funguje tak, že za každý nový level získate 10 bodov schopností a jeden bod, ktorý môžete využiť na naučenie sa niektorého „z perkov“ (nazvime to tak). Podobne ako v predchádzajúcej hre, aj tu platí, že čím vyššiu hodnotu bude mať niektorá z vašich vlastností (sila, chytrosť, pohyblivosť...), tým viac bodov budete potrebovať na to, aby ste

ju zdvihli. Od určitej úrovne tak budete potrebovať až 5 bodov na zvýšenie danej schopnosti o jeden jediný bod. Ak teda budete chcieť byť skutočne vymakaní, budete musieť vo veľkom zháňať elix a loviť najťažšie príšery.

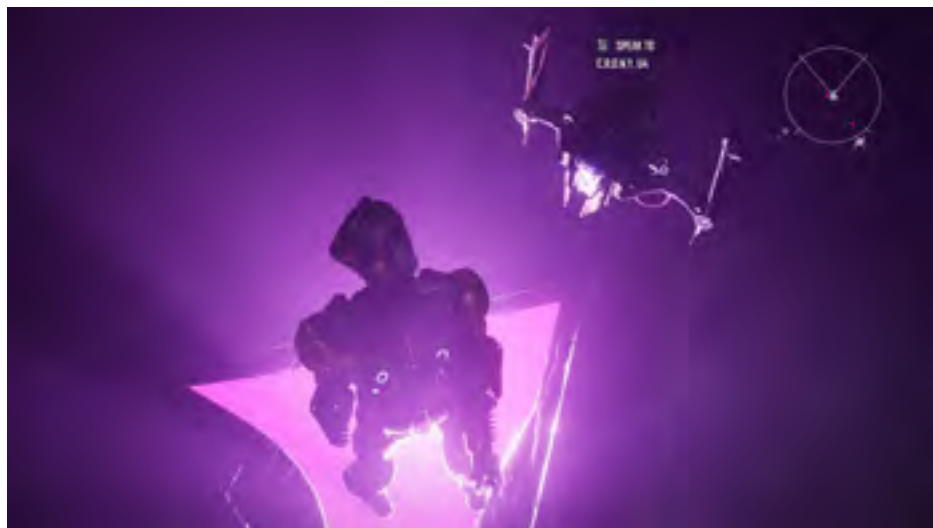
Samozrejme, takýto „grind“ nie je vôbec nutný, ale skôr dobrovoľný. Ako som už načrtol vyššie, Elex II je podstatne ľahší ako prvý diel. Hoci som hru začínal na normálnej obtiažnosti, v nejakej druhej kapitole som bol už také eso, že nepriatelia nepredstavovali žiadnu výzvu.

Obtiažnosť som teda zvýšil na „hard“, no s brokovnicou v ruke skutočne nezáleží na tom, aké poškodenie vaši nepriatelia dávajú. A keď sa k vám aj dostanú, máte predsa jetpack, nie? Takáto nevyváženosť a skutočnosť, že hru môžete „cheesovať“ či „glitchovať“, je dnes vec vskutku nevídaná, ale... je zlá? Asi to opäť závisí od vašich preferencií. Hry od Pirane však skrátka také sú a to je jedna z vecí, prečo ich zbožňujem (aj napriek vlastnej kritike).

Aby som však bol úplne objektívny...

Súbojový systém je tentoraz kuriózna záležitosť a to, čo platilo v prvom dieli, už v Elexe II zmenili.

V prvom dieli bolo používanie zbraní nablízko dosť neohrabané a hlavne na začiatku zbrane pôsobili mizerné poškodenie. V Elexe II to je naopak; na začiatku meč alebo čokoľvek tomu podobné oceníte a ide o rozumné vyvážený nástroj, no v neskorších fázach hry, keď nájdete (a dostatočne sa vycvičíte) na efektívne používanie zbraní na diaľku, už meč asi nikdy nevytiahnete. Obojručné zbrane sú šialene pomalé, jednotučné zasa, pokiaľ nemáte naozaj špičkový predmet, pôsobia najťažším nepriateľom len smiešne poškodenie



– a to celý čas riskujete, že dostanete na takú krátku vzdialenosť po držke.

Rovnako však platí aj teraz, že zbrane na diaľku sú šialene „OP“. V prvom dieli to boli ležrové pušky (najmä unikátny variant menom „Mortal Beam“, v dvojke to sú brokovnice... a opäť ich jeden unikátny variant). Baval som sa na túto tému s kolegom z českého Indiana, a zhodli sme sa počas hrania o pol tretej ráno, že brokovnice vám „oldschool hardcore“ zážitok skrátka pokazia.

V tomto smere je hra šialene nevybalansovaná a je dosť možné, že ide len o technickú chybu. Nie je totiž úplne normálne, že keď máte brokovnicu s deklarovanou silou „300“ a granátomet, ktorý je na papieri raz taký silný, je to práve brokovnica, kto oponenta rozšpuje niekoľkonásobne rýchlejšie.

Ak by som vám teda chcel výrazne ulahčiť hru (alebo ju pokaziť), tak vám rovno poviem, kde tú supersilnú zbraň, ten unikátny variant brokovnice nájdete, ale... nájdite ho sami. Jednak mám pocit, že táto zbraň je skôr „cheat“, a jednak by som vás tým pripravil o ten skvelý pocit zadost'učinenia, ktorý dostanete, keď na nepravdepodobnom mieste nájdete niečo skvelé.

Preskúmajte každý zráz, každú budovu, každú strechu. To je najväčšie čaro Elexu II – túlať sa svetom, kde sa skutočne na každom kroku niečo ukrýva. Zatiaľ čo iné hry majú na strechách len prázdno, tie najväčšie klenoty Elexu II sa ukrývajú práve v nedostupných výšiniach... teda, len dovtedy, pokiaľ si nevylepšíte jetpack.

V hrách s otvoreným svetom sa mi často stávalo, že keď som videl nejaké podozrivé miesto a išiel ho preskúmať, bol som sklamaný z toho, že som nič nenašiel. Žiadnu kuriozitu, loot, easter egg, proste nič. V Elexe II sa mi niečo takéto takmer ani nestávalo. Patrím k hráčom, ktorí musia prešmejdúť každý jeden centimeter mapy, až mám niekedy pocit, že tú hru viac študujem ako hrám. Takmer v každom prípade som ale pri pomyselnom odbočení z hlavnej cesty niečo objavil – niekedy možno len liečivý nápoj, inokedy easter egg či, a to som mal najradšej, nejakú skvelú, jedinečnú zbraň.

Tieto unikáty sú totiž v Elexe II o sto percent lepšie než boli v prvom dieli. Tam boli unikátne zbrane takmer nevyužitelné, mali prehnané nároky na to, aby ste ich mohli používať, a ich sila vôbec nekorešpondovala s požiadavkami. V Elexe II sú totiž konečne

tieto zbrane také, aké majú byť. Nielenže sa od svojich generických „príbuzných“ odlišujú nezameniteľným vzhľadom (KONEČNE), vyzerajú teda aj esteticky inak, ale sú o dosť silnejšie než ich bežné verzie, nehovoriac o tom, že občas majú aj nejakú tú špeciálnu vlastnosť, napríklad v podobe elektrizujúceho útoku. Za celú hru som takmer výlučne používal len unikátne zbrane, o tie bežné som neskôr v hre ani len pohľadom nezavadiť, čo je presný opak toho, čo sa mi dialo pred rokmi v prvom dieli.

Bez ohľadu na to, aké zbrane budete využívať, platí, že samotné súboje sú o niečo dynamickejšie a plynulejšie ako minule, no stále nejde nič prevratné. Je to jednoduchosť sama: mečmi sekáte, kladivami udierate, zbraňami strieľate a v kombinácii s jetpackom môžete v prípade nejakej zbrane na blízko učiť „špeciálny“ útok, čo ale nie je žiadne terno. Žiadne špeciálne kombá, žiadne možnosti taktizovania.

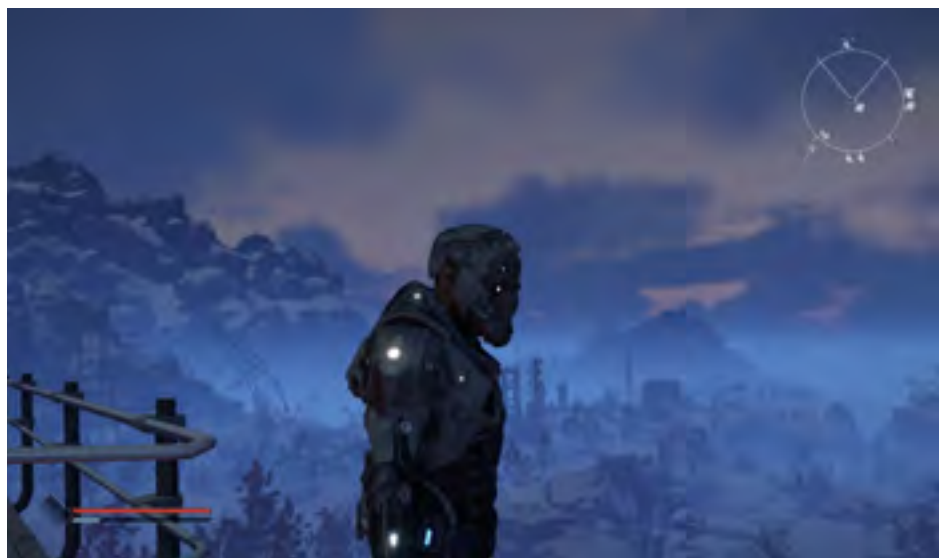
Aj najtaktickejšou vecou, akú som v hre robil, bolo to, že som v nepriateľskom tábore strelil do výbušného suda a všetkých tak zahlušil jediným výstrelom.

Keďže v hre pribudli nové frakcie (prípadne staronové), je jasné, že okrem zbraní nablízko a nadiťku budete mať k dispozícii aj špeciálne schopnosti naviazané právo na tábor, ku ktorému sa pridáte. Berzerkovia majú, ako inak, mágiu, napríklad ohnivé gule. Albovia, ku ktorým som sa pridali ja, lebo ich brnenia sú skrátka dizajnovou tou najlepšou vecou na celej hre, majú zasa útoky chladom (alebo ľadom). Ten si však viete vylepšiť este ret'azovými bleskami, čo je naozaj silné a štýlové kombo, pokiaľ bojujete proti veľkému množstvu nepriateľov. Inak však platí,

že ofenzívne bonusy jednotlivých frakcií nie sú ničím zásadným. Morkoni, členovia podzemného kultu uctievaťceho rovnováhu a smrť, si dokážu vylepšovať silu útoku či obranu, a klerici s vyvrheli tentoraz fungujú v hre len ako sekundárne frakcie, čo znamená, že pridať sa k nim budete môcť až neskôr, po tom, čo sa pridáte k niektorej zo základných frakcií – berzerkerom, albom alebo morkonom. Bohužiaľ, klerici sú v tomto dieli dosť zanedbaní, čo sa schopností týka, a vyvrheli majú opäť len tie svoje drogy, čo je absolútne zbytočný prvok v hre. Je škoda, že toto Pirane od prvého dielu nezmenili a nedali vyvrheliom nejakú poriadnu novú schopnosť.

Máte teda síce na výber z piatich rôznych frakcií, ale z toho sú dve zakrpatené a pridať sa k nim budete môcť beztak až tak neskôr, a k morkonom sa nepridáte, pokiaľ nemáte dostatočne vysokú „deštrukciu“. Tento systém totiž nahradil predchádzajúci systém „chladu“; podľa toho, ako bude Jax konverzovať a reagovať, mu bude jeho deštrukcia buď klesať, alebo stúpať. Ide o akýsi ekvivalent dobra a zla. V zásade však ide o mechaniku zbytočnú, ktorá má vplyv len na niekoľko vecí (napríklad na to spomínané pridanie sa k morkonom), pričom vždy si ju viete upraviť podľa seba. Ak chcete vyššiu deštrukciu, buďte hrubí a zabíjajte nevinné tvory (napríklad vtáky), ak chcete nižšiu, buďte miernejší a neskôr sa budete môcť zo svojich „hriechov“ vykúpiť vďaka elexitu (herná mena).

„Kombinovanie“ frakcií – či skôr presedlanie z jednej do druhej – je novinkou, no podobne ako pri všetkom, aj tu platí, že Elex je skôr lineárnejšou sériou, kde môžete dianie ovplyvniť





len máličko. Nech sa už pridáte ku komukol'vek, drvivú väčšinu misií môžete splniť aj tak, pretože nikto nerieši, či im po pevnosti behá niekto z inej skupiny.

Rovnako ako frakcie, ktoré sú skôr estetickou záležitosťou (rozumej: ktoré brnenia sa vám páčia najviac, pretože v konečnom dôsledku sú všetky rovnako silné, unikátne schopnosti nie sú až také rozhodujúce a na konci dňa zaváži len to, akú silnú zbraň si kúpite alebo nájdete), v Elexe II sa na scénu vracajú aj vaši spolubojovníci. Väčšina starej party z Elexu je aj tu, no váš bývalý káder je roztrúsený po hernom svete, a tak budete musieť jednotlivých členov bývalého tímu najprv nájsť. Podobne ako v jednotke, aj tu pre nich budete plniť špeciálne misie, ktoré však nie sú špeciálne... popravde, sú repetitívne a nudné a pozostávajú z jednoduchých úloh: prenesiete sa na určité miesto, kde vyzabijate nepriateľov, a vrátite sa naspäť. To vašim part'ákom stačí ku št'astiu.

Tento systém je nielenže premárnenou príležitosťou (znova platí, že svojim bratom a sestrám v zbroji nemôžete dávať príkazy, nejako ich vylepšovať alebo im meniť výbavu), ale ešte aj čudne funguje. Za prvé, spoločníkov oceníte na začiatku, keď ste ešte naozajstná troska a každá pomoc sa vám hodí – neskôr ich budete so sebou brávať už len kvôli občasným komentárom.

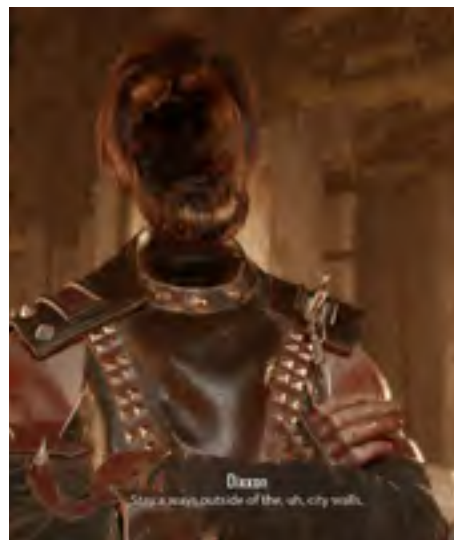
Za druhé, aj tentoraz s nimi budete viesť dialógy, a to najmä v súvislosti s ich „špeciálnymi“ misiami, pričom vaše odpovede sa im buď budú páčiť, alebo nie (systém zvyšovania a znižovania deštrukcie). Part'áci vás môžu mať radi, môžu vás zbožňovať a byť vám oddaní, alebo môžu byť neutrálni či dokonca nepriateľskí. Bolo by to skvelé, ak by boli skvelé aj samotné postavy; dialógy umne napísané, rovnako ako postavy samotné.

Ich povahy však nie vždy korelujú s tým, ako budú na vaše poznámky reagovať.

Vezmite si napríklad bodyguarda Bullyho, ktorý patrí k vyvrhel'om, konštatne sa vám vyhráža, že vám rozbije hubu, má silné reči, no keď ste k niekomu inému agresívni, hra vám oznámi, že „Bullymu sa to nepáči“. Poväčšine ale platí, že väčšina spolubojovníkov oceňuje, keď ste rozvážnym pacifistom, a nesnažite sa ľudí zastrašovať. Ani tento herný element teda nie je práve latkou nastavenou vysoko.

Sl'uby vývojári príliš nenaplnili ani pri hernej romantike, ktorá mala byť na vyššej úrovni ako v prvom dieli. Zatiaľ čo v jednotke ste si mohli vybrať medzi Cajou a Nasty, teraz pribudne ešte jedna nápadníčka, no v zásade ide o rovnako emocionálne zakrpatený zážitok ako predtým. Ani to nestojí viac za reč – skrátka to tam je, dostanete za to na Steame či kdekol'vek inde trofej a tým to hasne.

Elex II skrátka nedokáže hrať na emócie, nemá momenty, ktoré si budete pamätať – teda, aspoň nie tie príbehové. Zatiaľ čo dizajn herného sveta je topka, to, ako je hra koncipovaná, je niečo hrozné. Čut scény sú odveci, lax neustále hádže sám pre seba tie isté otravné monológy o tom, ako sa musí vyliečiť, a mimoriadne otravné je aj to, že vás hra od druhej kapitoly občas po konverzácii s NPC zničohonič teleportuje k niektorému z nepriateľských konverterov (áno, aj v tomto dieli ich budete vypínať, hoci nebudú albské). Jednoducho... prečo? Akú to má logiku? Aký to má zmysel? To je to, že žiadny. Je to úplne zbytočná, nerozumná, otravná vec. Ale z nejakého dôvodu je tam, aby vám strpčovala život. Neraz sa mi tiež stalo, že ma NPC oslovilo uprostred súboja s nepriateľmi, alebo že mi do dialógov s jednou postavou odrazu skočila druhá, lebo mala pre mňa nejaký „quest“. Stalo sa mi to na začiatku druhej



kapitoly, bolo to chaotické a skrátka z toho sršala šlompácka robota vývojárov, ktorí si nedali pozor na detaily.

Ale taký je Elex II, ako nahrubo otesaná socha, ktorú niekto považuje za umenie, zatiaľ čo iný človek by na ňu nezavesil ani len kabát.

Verdikt

Kvalitatívne je Elex II niekde pod hranicou priemeru, no to neznamená, že nedokáže zabaviť. Ak vám ku št'astiu postačí veľký otvorený svet, ktorý je radosť preskúmať, táto hra vás nadchne. Ak máte radi budovanie postavy, ten pocit, že ste začínali ako nula a teraz ste chodiaci Supermani, Elex II vás nesklame. Ak vás už nebaví štýl, akým sa robia moderné RPG a hľadáte niečo staromódnejšie, čím si pripomeniete to, ako ste kedysi „cheesovali“ staré Gothicy, Elex II bude pre vás spasením. Táto hra viac ťaží z nostalgie ako zo svojich kvalít, preto sa nečudujem, ak ju niektorí hráči odchovaní na hrách od Piranha Bytes vychvália do nebies. Bohužiaľ, neprimerane vysoké hardvérové nároky a žalostná optimalizácia zarážajú aj to málo dobrého ešte viac do zeme, takže výsledok je skôr sklamaním.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Piranha Bytes	THQ Nordic

PLUSY A MÍNUSY:

+ Menej hardcore než prvý diel	- Časté pády hry
+ Albské brnenia sú dizajnovy TOP!	- Vlažný príbeh
+ Skutočne otvorený, zaujímavý herný svet	- Zastarané, ba až smiešne modely postáv

HODNOTENIE:



Tom Clancy's Rainbow Six Extraction

TÚTO HRU NEBUDETE CHCIEŤ HRAŤ SAMI



Pamätáte si ešte na Operáciu Chimera v Rainbow Six Siege? Zaujímavý event priniesol nielen obl'úbenosť kooperácie v čisto PVP hre, ale aj myšlienku, ktorá sa neskôr pretavila do samostatnej hry v podobe práve recenzovaného titulu Extraction. A tak ju tu máme, čisto novú, neokukanú a najmä zaujímavú videohru, ktorá obohatila začiatok roka 2022. Stojí však za to?

Zo začiatku budete nadšení

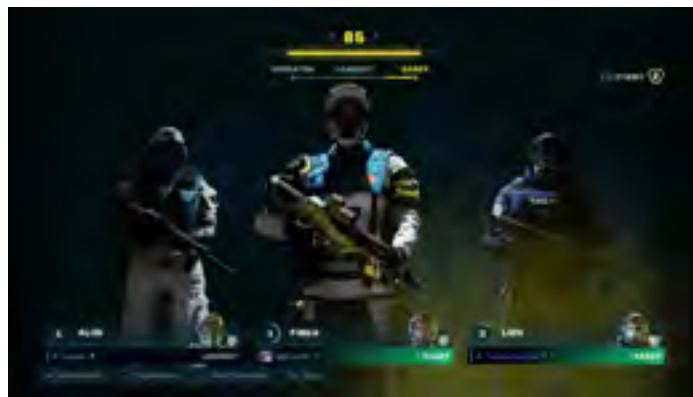
Patrím do skupiny ľudí, ktorí sa pre všetko zo začiatku nadchnú, či už ide o dobrú vec, alebo hlúposť. Rovnako to bolo aj pri začiatku hrania Rainbow Six Extraction. Intro v podaní CGI filmu je veľmi vydarené a nabudí skvelú atmosféru.

Dokonca som mal pocit, že hra by sa hodila aj nejaký singleplayer, ktorý by mohol nahradiť tutoriál. Ten je v podobe „simulácie“ skutočného sveta a poviem vám pravdu, že tento typ

tutoriálov nenávidím. Namiesto toho, aby sa tvorcovia trochu zamysleli, ako zakomponovať výuku hrania priamo do hry, vyberú sa tou ľahšou cestou. Tu máme simulátor, ktorý simuluje skutočný svet – vau, aké nápadité! Tutoriál je

rozdelený na dve časti, pričom jedna je povinná, ale druhá nie. Tá povinná nás učí základné veci, čo je na jednej strane dobré, no na druhej strane by to, ako si čupnúť, mohol už každý hráč poznať sám. Mimochodom, nedá sa tu





Tento režim však onedlho začne nudit' a vy budete stat' pred veľkou dilemou. Budete trpieť v Quick Play, alebo si zavoláte na pomoc svojich kamarátov? Odpoveď je jednoduchá – s kamarátmi to pôjde oveľa lepšie, jednoduchšie a najmä sa zabavíte oveľa viac. Mimochodom, ak neviete svojich kamarátov presvedčiť, aby si Extraction kúpili, každý, kto tak urobí, dostane tzv. „Buddy Pass“. Vďaka nemu môžete až 14 dní zadarmo hrať s dvoma vybranými spoluhráčmi. Tým bude stačiť iba demoverzia a aktívny token od majiteľa plnej hry. Žiaľ, na začiatku „Buddy Pass“ nebol k dispozícii a ľudia museli čakať na koniec januára.

Novinky, ktoré sa mi páčia

skákať, iba preskakovať cez prekážky, čo mi sem-tam trochu prekážalo.

Ako som však spomínal už na začiatku, vďaka úvodnému intru a jednotlivým CGI filmom som sa pre Extraction nadchol a nesmierne tešil, ako sa na to vrhnem. Svet zaplavila neznáma mimozemská nákaza, ktorá v podobe nepriateľov z akejsi hmoty ničí všetko, na čo natrafí. Či už je to Socha slobody, prípadne policajná stanica, nič jej nie je sväté. A je len a len na nás, či sa s týmto „netvorom“ naučíme bojovať. Na začiatku si môžete zvoliť, či chcete hrať v režime Quick Play s dvoma ďalšími hráčmi, alebo si to vyskúšate sami. Do hrania v sólo režime sa mi veľmi nechcelo, preto som si hneď pustil Quick Play... čím som spravil obrovskú chybu.

Partiákov budete nutne potrebovať

Hráči totiž spočiatku neboli až tak šikovní a niektorí v podstate nechápali, čo majú robiť. Prvé hry tak boli krkolomné, ľudia napr. často nerozumeli tomu, ako sa majú plniť niektoré misie.

Tento negatívny efekt sa tvorcovia snažili odstrániť tzv. úlohami v hre. Keď ich splníte, môžete si odomknúť rôzne nové technológie, ktoré neskôr použijete. Za

úlohu tak napr. dostanete „pingnúť“ nepriateľa, lekárničku, zabiť určitý typ „obludy“, prípadne v stealth zabiť nepriateľa. Niektoré úlohy však majú háčik v podobe náhodných spoluhráčov, ktorí strieľajú hlava-nehlava a vám na stealth neostane ako energia, tak ani možnosť.

Našťastie, máte tu sólo misie, ktoré sú v podstate kópiou tých normálnych, avšak obtiažnosť je prispôbená pre jedného hráča (resp. pre dvoch, ak ich budete robiť v dvojici). Na plnenie misií a odomknutie zložitejších úloh ako stvorené, čo povieť?

Do partie si môžete pozvať dvoch ďalších ľudí, celková veľkosť tímu sú teda traja hráči. Myslím si, že štvorčlenná partia by bola lepšia, ale dobre. Na výber máte z rôznych operátorov, ktorých, samozrejme, budete poznať zo Siege. Na začiatku ich však je menej, pričom ďalších si odomknete hraním. Každý z nich má rôzne zbrane a schopnosti – jeden má kladivo, ktorým rozmláti stenu, ďalší zas vie liečiť, iný cez steny sledovať tlkot srdca a podobne. Vždy bude zaujímavé, ktorého operátora si vyberiete, pretože to bude definovať, ako dobre sa vám v hre bude dariť. Navyše,



ak sa vám nejaký operátor zraní, prenesie sa mu to ďalej a v ďalšej hre ho buď necháte oddýchnuť, alebo ho, chudáka, trochu potrápate s nižším zdravím. A ak vám operátor „umrie“, vďaka špeciálnej technológii sa automaticky obalí do akejsi hmoty pripomínajúcej med, ktorá ho chráni pred zabitím a ostane MIA (Missing in Action). To však nevedí, pretože v ďalšej misii sa ho môžete vydať zachrániť a ak sa vám to podarí, je späť! Ide o zaujímavý mechanizmus, ktorý mi tak trochu pripomína klasiky ako Jagged Alliance či X-Com. Jedna hra je rozdelená do troch úloh, pričom každá z nich predstavuje jednu vec, ktorú máte v danej mape spraviť. Ide napr. o nalákание elitného nepriateľa do pasce, ktorá ho usmrtí a vaši vedci ho potom budú skúmať, zabitie takéhoto nepriateľa, skenovanie vajíčok, z ktorých sa nepriatelia liahnu, a podobne. Po dokončení jednej z úloh je na vás, či sa vrátite na základňu, alebo budete pokračovať ďalej. Ak sa rozhodnete pre návrat, musíte rátať s tým, že skúsenosti, ktoré dostanete, budú adekvátne tomu, čo ste spravili. Ak sa však rozhodnete pokračovať, môže na vás striechnúť väčšie nebezpečenstvo a nakoniec v misii „umriete“. Aj tento mechanizmus je veľmi zaujímavý a vás a vašich kamarátov bude nútiť diskutovať o tom, či máte dostatok zdravia na to, aby ste sa vybrali ďalej. Alebo o tom, či sa pri veľkom nebezpečenstve radšej rýchlo nevybrat' k bodu extrakcie a ujsť. Občas mi však prekážalo, že niektoré úlohy, resp. ich náročnosť boli pomerne zložité, pričom o pár hier bola rovnaká úloha na rovnakom mieste extrémne jednoduchá. Neviem, či šlo o moje dané rozpoloženie v čase a o zhadu náhod, alebo jednoducho šlo o zlé vygenerovanie danej úlohy. Časom si zvyšujete celkový level hráča, otvárajú sa vám nové oblasti, ktoré sú detailne spracované. Okrem toho si levelujete aj jednotlivé postavy, ktorým odomýkate ďalšie zbrane či nakupujete rôzne „skiný“ (áno, mikrotransakcie sú tu



prítomné). Celkovo je však systém hrania v kooperatívnom režime s priateľmi veľmi zábavný a pomáha tomu aj to, že hra netrvá extrémne dlho. Na dokončenie jednej z úloh máte vopred určený čas (15 minút), často to však stihnute aj oveľa skôr. Problém môže nastať, keď si všetko prejdete, dostanete sa až do poslednej fázy a hra sa stane jemne repetitívnou. To, ako sa s týmto neudhom popasujú vývojári, uvidíme v budúcnosti, ale už teraz mám pocit, že budú musieť prísť aj s novými režimami, pretože opakovanie toho istého je tu cítiť už po pár hodinách.

Hra vyzerá fajn, no vášmu počítaču dá zabrat'

Na Rainbow Six Extraction sa dá v pohode pozerat' bez toho, aby ste boli znechutení. Veľmi vecí je detailne vymodelovaných, hra beží stabilne na 60 FPS aj na vysokých detailoch vo Full HD či 2K (Ryzen 5 + RTX 2070) bez akýchkoľvek väčších zásekov. Problémom je však optimalizácia, ktorá dá teplotám grafiky v počítači zabrat'. Teda, samozrejme, ak neroztočíte všetky vetráky na 100%, potom budete dosahovať teploty okolo 75 - 79 stupňov. To vlastne

nie je problém, no tvorcovia sa mohli optimalizácii povenovať trochu viac. Sklamaním je pre mňa v podstate copy-paste assetov zo Siege. V konečnom dôsledku sú všetci operátori tí istí. Ak by vývojári zapracovali na tvorbe nových postáv a starých charakterov by použili iba niekoľko, vôbec by som sa nenahneval. Veď času bolo habadej a fantázia im tiež nechýba, tak kde je problém?

Veľmi oceňujem krátke filmy, ktoré sa objavujú po dokončení rôznych úloh. Ako som už spomenul vyššie, je obrovskou škodou, že hra neobsahuje singleplayer, pretože by jej veľmi pomohol na vylepšení kvality.

Záverečné hodnotenie

Rainbow Six Extraction prichádza so zaujímavými hernými mechanizmami, ktoré v kooperatívnych PVE hrách momentálne len tak neuvidíte. Tie si vychutnáte najmä v partii kamarátov, kde máte o zábavu postarané. Problémom však je, že hra môže pre niekoho byť časom veľmi monotónna a stále máte pocit, ako by ste hrali len akési rozšírenie Siege. Hoci tomu odpovedá aj cenovka 40 eur, myslím si, že adekvátne je o pár desiatok eur nižšie.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Aktčná coop hra	Ubisoft	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ hra je súčasťou Game Pass od Microsoftu	- pocit repetitívnosti po pár hodinách
+ Buddy Pass	- Buddy pass nebol k dispozícii od začiatku
+ Cross-play (PC, PlayStation, Xbox)	- operátori sú z pôvodnej hry

HODNOTENIE:



Horizon Forbidden West

JURSKÝ SVET BUDÚCNOSTI, ČASŤ 2.



Začiatok roka (najmä mesiac február) je prešpikovaný vydávaním dlhoočakávaných titulov zo všetkých strán. Mnohé z nich boli odložené a tak sa to možno stalo aj malým nedopatrením. Medzi ne patrí aj pokračovanie Horizon Zero Dawn s názvom Forbidden West. Táto IP od holandského štúdia Guerrilla Games mala premiéru vo februári pred piatimi rokmi. Päť rokov... tak dlho čakám, kým sa môžem znova vrátiť do krásneho postapokalyptického sveta robotických dinosaurov. Dokáže ale „zakázaný západ“ nadviazať na posledné udalosti a minimálne udržať stanovený štandard?

Ak ste nehrali prvú časť, táto recenzia môže odkryť niektoré postavy a udalosti, no sľubujem, že čo sa týka Forbidden West, to ostane bez spojlerov. Táto hra sa totiž nedá opísať tak, akoby prvá neexistovala a ak by som to aj skúsil, výpovedná hodnota by výrazne klesla. Ved' všetci chceme vedieť, ako to dopadlo v porovnaní so Zero Dawn, nie?

Pokračovanie doslova a do písma

Pod'me ale pekne od začiatku. Už v samotnom úvode vás štúdio prevedie udalosťami predchádzajúceho dielu a potom vás rovno začne pomaly pripravovať do deja. Nezvyčajne sa tejto úlohy ujme Sylens, spoločník hlavnej hrdinky Aloy z jednotky. Práve on ju naučil mnohé veci a hoci to medzi nimi občas dost' škrípalo, jeden bez druhého by nemohli pokračovať vo svojich cestách.

Hneď na začiatku sa ocitáte v novej lokalite. Keď otvoríte mapu, zistíte, že toto asi ešte ten východ nebude. V podstate ide o uvedenie do základných mechanizmov, hlavne novínok, čo sa pohybu týka. Už v úvode získate lano s kotvou, vďaka ktorej sa viete rýchlo vyšplhať na vysoké miesta, prípadne hýbať s predmetmi. A keď sme už pri tom šplhaní, Aloy konečne vie liezť po skalách aj bez žltých lán, tyčí a výčnelkov,

ktoré boli predtým viac-menej jediný spôsob, ako vyjsť na horu. Stále to nie je 100%, nedokáže sa dostať úplne všade, no keď svojím fokusom aktivujete sken, zistíte, že na drvivú väčšinu skál viete vyšplhať. Tento sken pomôže aj inde, keď hľadáte v ruinách či na iných miestach.

Čo sa hlavného príbehu týka, TAKMER celé sa to točí okolo Aloy, ktorá pokračuje tam, kde skončil Zero Dawn. Hrozba v podobe rýchleho vyhubenia planéty síce bola zažehnaná, ukáže sa však, že nie úplne. Skon planéty príde, pričom Aloy tomu chce zabrániť nájdením GAIA (umelá inteligencia z prvej časti, ktorá dokáže riadiť planétu).

Dej sa odohráva len šesť mesiacov po udalostiach z predchádzajúcej časti (my sme si museli počkať oveľa dlhšie). Za ten čas sa hlavná hrdinka vzdelávala a vyrazí vám dych, koľko sa toho naučila o našom svete. Rozumie zákonom fyziky, vyzná sa v astronómii a dokonca podľa ruín pozná staré mestá.



Pôsobí to tak, že sa tých pár mesiacov naozaj niečo dialo a nie len reči typu „o pol roka neskôr“. Aloy vyzerá ešte viac sebaisto a nie je odkázaná len na Sylensovu pomoc, čo sa technológií týka.

Jeden za všetkých a všetci za jedného

Asi najväčším prekvapením pre mňa (a zrejme aj pre Aloy) bolo, že na svojich cestách má spoločníkov. Hneď v úvode sa k vám pridá Varl (známy z prvej časti ako člen kmeňa Nora). Najskôr som si myslel, že má úlohu len takého katalyzátora, cez ktorého sa dostanem do deja, nech to nevyzerá, že sa Aloy rozpráva sama so sebou. Neskôr sa ukázalo, ako som sa mýlil. Ako som ja bojoval s predstavou, že Aloy nie je sama, tak aj ona sama s tým má problém. Ukáže sa však, že daný problém, ktorý sa snažíme vyriešiť, je na jedného človeka príliš. Spoločníka teda musíme akceptovať. Vývojári to spravili veľmi dobre. Príbeh postavili tak, aby vám spoločník, resp. spoločníci vyhovovali a aby ste ich občas aj potrebovali. A prečo množné číslo? Lebo po prvýkrát máte vlastnú základňu. Vaša tajná skrýš je vaším domovom, odkiaľ podnikáte svoje misie. Počas vášho pobytu vonku dokonca nazbierate niekoľko nasledovníkov – od známych až po úplne nových. Každý má svoj vlastný príbeh, osud a čo viac? Fokus.

Tu sa ukáže, že Aloy sa posunula aj v technológiách. Svojim priateľom rozdá fokusy a oni sa ich učia používať. Zväčša len na komunikáciu, no pri rozhovoroch natrafíte na poznámky o tom, čo ste robili, našli v minulosti, alebo čo ich zaujalo. Fokus ako taký tiež prišiel s vylepšeniami. Má dva režimy – sonar a skener (neviem, či sa oficiálne takto volajú, no fungujú tak, takže ma neberte za slovo). Sonar vydá

impulz, ktorý prejde okolím a vyznačí vám truhlice, rastliny, alebo miesta, kde môžete šplhať. Aktivujete ho krátkym stlačením pravej páčky ovládača. Ak páčku stlačíte dlhšie, otvorí sa stará známa rozšírená realita. V tomto režime viete skenovať hlasové odkazy minulosti, písané záznamy, definuje vám, aké truhlice sú v okolí, ak sa na nejakú upriamite, a čo je najdôležitejšie, skenuje nepriateľov. Či už sú to roboty, zvieratá, prípadne ľudia, povie vám, s kým máte dočinenia. Pokiaľ sa zameriate na nejaký stroj, zobrazí vám názov a typ, oddeliteľné časti, slabé miesta, aké sú jeho slabiny (napríklad kyselina, oheň) a čo naňho, naopak, neplatí (napríklad mráz, elektrina). Novinkou sú karty, ktoré si pri danom stroji môžete prepínať. Podľa typu sa zobrazí hneď niekoľko a vy tak podľa informácií dokážete napláňovať taktiku. Je to tak návykové, že by som fokus chcel asi v každej hre...

Fauna, flóra a ľudia

Začnime tým, že Forbidden West beží na engine Decima. Určite si prešiel

mnohými úpravami, starý je asi len názov. No je to postavené na tom istom ako predchádzajúci diel a ak ste o tom nevedeli, tak tento „motor“ si požičal aj Death Stranding. Ide o naozaj krásny kus softvéru. Príroda, ktorú dokáže vykresliť, je priam neuveriteľná. Ak sa vám jednotka páčila, do dvojky sa zamilujete. Nájdete tu asi každý biotop, aký existuje. Od zamrznutých vrchov cez lesy a džungle až po púšte, jazerá a moria.

Veľkou novinkou je potápanie. Podvodný svet je ďalší biotop sám o sebe. Nejde len o bezduchý doplnok, pri skúmaní nájdete naozaj mnoho. Zo začiatku síce nie veľa, keďže vám nestačí dych, neskôr však budete mať možnosť si to užiť viac. Hlavne na to netreba zabudnúť.

Guerrilla tiež vylepšila mimiku a detaily tváří. Vyzerajú oveľa prirodzenejšie a uveriteľnejšie. Tu vidno asi najväčší progres, ale nie je to tak úplne ono. Niekedy máte pocit, že Aloy sa díva príliš vysoko, prípadne má taký neprítomný pohľad. Áno, ide o RPG rozhovor, kde vyberáte odpovede a nie je to čistokrvná cutscéna ako napr. v Uncharted, no občas to bolo dosť rušivé. Dôležité však je, že život to vdýchlo aj vedľajším postavám, takže pri rozhovoroch sa cítite o poznanie lepšie oproti náprotivku.

Pokiaľ ide o stroje, tých je viac ako štyridsať druhov a takmer každý má svoj podtyp. Či už je to ohnivý, ľadový alebo iný, majú svoje jedinečné schopnosti a silné a slabé stránky. Okrem starých známych tu nájdeme okolo dvadsať úplne nových. Ak sa pýtate, kde to preboha napchali, tak verte, že miesta tu je viac ako dosť. Mapa je totiž masívna. Zo začiatku vám to tak nepríde, no je to tak. Ak do toho ešte započítate svet pod vodou... Toto tak skoro nepreskúmate. Rovnako ako v Zero Dawn, súboje



sú spracované perfektne. Sú veľmi návykové, rýchle a precízne. Rýchlo si zapamätáte, ktorý stroj ako útočí, kde má slabinu. To isté platí aj pri ľuďoch. Tí sú nebezpečnejší ako v prvej časti, no nenazval by som ich múdrejšími. Stačí sa na chvíľu schovať a už o vás nevedia. Novinkou v bojoch sú kombá. Odomknete ich v strome schopností a keď sa s nimi naučíte pracovať, tak boj na blízko dostane úplne iný rozmer. Nebudem vám klamať, v prvom diele som radšej všetko riešil na diaľku, tu už nemusím utekať.

Je pravda, že hacknutím Tallnecka sa odkryje časť mapy, nie však úplne. Stále máte prehľad o tom, kde ste boli a kde nie. Je to vyriešené veľmi elegantne, čo kvitujem, keďže v jednotke ste mali mapu úplne odhalenú.

Čo si človek nespraví sám...

Ďalšou zaujímavosťou je zber surovín. Už nemôžete mať pri sebe 700 konárov, z ktorých robíte šípy od vidím do nevidím. Kapacita vášho vaku je totiž obmedzená. Zbierať môžete stále donekonečna, no ak máte plné vrecká, automaticky sa to odošle do súkromnej truhlice. Netreba sa báť. Nájdete ju v každej osade, meste, tábore či základni, dokonca aj pri niektorých ohniskách, no aj tak je tu miesto na rozmýšľanie. Keď sa vyberiete do boja, treba počítat s doplnením zásob. Nie vždy sa totiž počas neho dá vrátiť a dobiť.

Za zmienku tiež stojí „ponk“. Keď si chcete vylepšiť zbraň, výzbroj či kapsu, musíte nájsť špecifické miesto. Samozrejme, nie vždy máte pri sebe všetky suroviny. Čo ale môžete urobiť, je „práca“ na daný upgrade. Vtedy vám hra na mape označí, kde asi nájdete potrebnú surovinu a vám sa tak výrazne skrátí



doba hľadania. Získať to je však väčší problém, najmä ak musíte zničiť jedného obrovského mamuta či iného kolosa (nachádzajú sa tu asi tri alebo štyri druhy, ak rátame aj Thunderjawa z prvého dielu). Mimochodom, muzika, ktorú budete počuť pri strete s nimi, je neskutočná a často som z nej mal zimomriavky.

Pokiaľ ide o zbraň, nájdete tu všetko, na čo ste boli zvyknutí, plus, samozrejme, novinky. Ide napr. o skákacie bomby, vybuchujúce oštepky, prípadne bomby s lepidlom, ktoré spomalia rýchlych protivníkov. Možnosti likvidácie nepriateľov sú obrovské a keď si to dobre naplánujete, ani ťažká obtiažnosť nemusí byť taký problém.

Strom schopností bol úplne prekopyaný, nájdete tu hneď niekoľko sekcií, v ktorých každá má svoju sadu aktívnych a pasívnych vylepšení. Okrem toho sú tu aj špeciálne schopnosti, ktoré viete aktivovať pri nazbieraní dostatočného množstva „chrabrostí“ – napr. štít, alebo zvýšené poškodenie zblízka či z diaľky.

Cestovný ruch

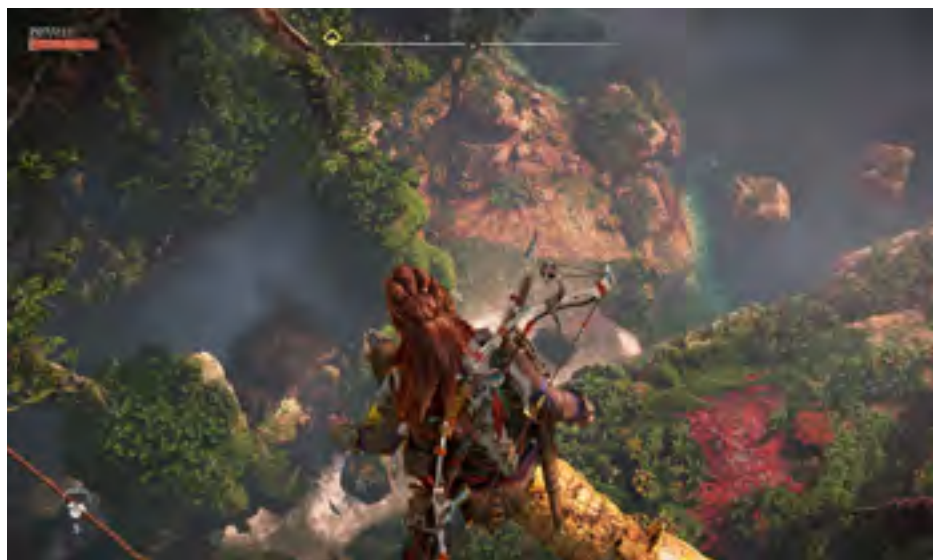
Nový svet si pýta nových ľudí. Kde sú ľudia, tam je politika. Kde je politika, tam sú spory, niekde vojny. Toto pravidlo je prenesené aj do Horizonu.

Netreba sa báť, nikto od vás nebude chcieť, aby ste niekoho volili, no nejaké politikárčenie vás neminie. Počas vašej cesty totiž musíte riešiť tenkú líniu mieru medzi západom a vašim domovom. Všetko ohrozuje jedna osoba, hoci sa ukáže, že to je len časť problému, ktorý Aloy má.

Počas putovania po svete narazíte na niekoľko frakcií. Asi najväčšou sú Tenakthovia. Obrovský západný kmeň, čo sa hrá na mariňákov – tí sú rozdelení na tri veľké sekcie.

Okrem nich tu nájdete aj starú známu Carju. No a okrem nich stojí za zmienku zrejme už len jeden kmeň, Utarovia, ktorí majú asi najkrajšie obydlia, resp. mestá, aké som v hre videl. Všetko z prírodných materiálov a „vpletené“ do zvyškov starého sveta. Cestovať môžete po svojich, použitím vaku na rýchle cestovanie (SSD disk v PS5 vás prenese na opačnú stranu mapy do max. piatich sekúnd), alebo si skrotíte nejaký stroj, na ktorom sa poveziете. Funguje to presne ako predtým. Základné stroje, ako je napr. Charger, si viete osedlať hneď, na ostatné musíte preniknúť do jadra „kotla“ a získať informácie do svojej kopije, ako na to.

Mimochodom, v neskoršom štádiu hry získate unikátny spôsob dopravy. Ten sa mi páčil až tak, že som úplne prestal cestovať po svojich a rýchlym cestovaním. A tomu, čo vymyslel nasadenie (ktorých je hneď niekoľko spôsobov), by som dal Nobelovu cenu!





Mat' tak všetok čas sveta

Ak budete kombinovať rôzne spôsoby cestovania a pôjdete prevažne po hlavnej linke, hra vám do posledných titulkov zaberie takmer 30 hodín, pričom do toho sú započítané aj nepovinné rozhovory s postavami. Pokiaľ by ste ju však chceli prejsť na 100%, tak neviem. Ja som na približne 50 hodinách a stále som d'aleko.

Bol som vo všetkých kotloch a aj tak neviem ovládať všetky stroje, keďže niektoré ovládače sú poškodené a treba ich opraviť. Úloha v úlohe. Taktiež ani zd'aleka nemám vylepšenú zbroj na maximum. Vedľa ajších úloh a miest na preskúmanie mám plnú mapu a dokonca som ani nevidel všetky podtypy strojov.

Mohol by som písať veľmi dlho, čo ešte treba spraviť, no oplatí sa to hrať aj po skončení hlavného deja?

Musím povedať, že oproti jednotke majú vedľa ajšie úlohy viac hĺbky a možností. Niektoré sa rozvetvujú viac, iné menej, no a sú aj také, ktoré vôbec. No a viackrát je to len o tom, že chodí tam a tam, dones to a to, zabi tie stroje a prines súčiastky. Zároveň je to však spravené elegantnejšie a vždy s nejakým príbehom, niekedy dokonca nadväzuje aj na dej z jednotky. Nehovorím, že každá úloha vás bude baviť, bola by však škoda ich nevyskúšať. Mimochodom, spomenul som, že sa tu dá pretekať?

Tá druhá strana mince

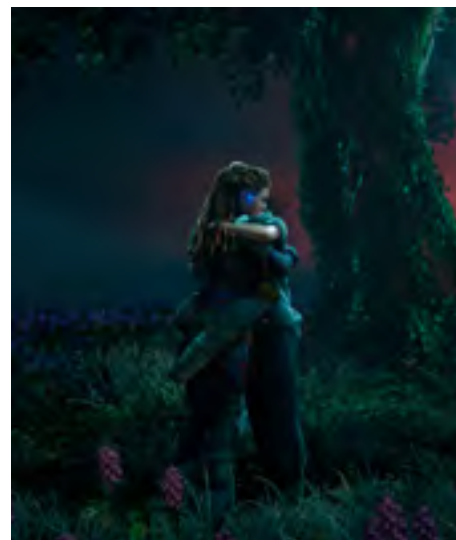
Ako sa hovorí, nie všetko je zlato, čo sa blyští a pri tejto hre to platí tiež. Vyzerá nádherne, hrá sa úžasne, dej je zaujímavý, ale ako je na tom technický stav? Na začiatok musím povedať, že prepady fps som nemal. Vedel som sa rozhodnúť, či si zahrám 4k 30fps

alebo 60fps pri menšom rozlíšení s upscalingom. Rozhodol som sa pre 60fps a neľutujem, môj televízor spolu s PS5 dokázali zobrazovať všetko tak pekne, že som mal pocit 4K obrazu.

Lenže tu sa dostaneme k najväčšiemu problému nového Horizonu, ktorým je spomínaný technický stav. Napriek vlastne nulovým prepadom snímkovania som natrafil na problémy s vykresľovaním objektov, či dokonca celých lokalít. Veľakrát sa z ničoho nič pred mnou zjavila celá budova, pričom najviac to bolo cítiť v otvorených priestranstvách. Toto síce vyriešil day one update a veľké stavby vykresľuje už z opačnej strany mapy, menšie však vyskakujú stále. Idete po púšti, pred vami budovy a zrazu blik, detaily ako okná, hologramy a ďalšie. Niekedy, keď hra už nevedela, ako to má rýchlo zobrazit', na malú chvíľu úplne sčernela obrazovka. Pred updatom to bolo pomerne často, po ňom markantne menej, no nezmizlo to úplne. Predpokladám, že to je taký malý loading, no bolo to neskutočne otravné a kazilo to dojem.

Áno, titul je tiež robený na PS4 a ak to ten stroj zvládne bez problémov, klobúk dole pred vývojármi. Ja som za ten rok aj niečo s PS5 asi zostal rozmazaný. Forbidden West sa však netvári ako plnohodnotná PS5 hra, takže asi budem pri hodnotení pozerat' aj na to a prižmúriť oči. Dôležité je, že hoci Zero Dawn z nepochopiteľných dôvodov nemal českú lokalizáciu, pokračovanie ju už má.

Veľký otáznik visí aj nad samotným hlavným príbehom. V prvej časti bola pomyselná latka položená veľmi vysoko. Mohol za to aj fakt, že ste nevedeli, čo sa stalo, prečo po svete behajú robodinosauri a vy tu stojíte s lukom a šípmi, zatiaľ čo za zadkom



sa vám rozpadáva mrakodrap. Zisťovanie toho neznáma malo to najväčšie čaro, no v pokračovaní sú už karty rozdane, tak čím prekvapí?

Štúdio sa rozhodlo pre mimoriadne sci-fi zápletku. Áno, samotná hra je brutálne sci-fi, tak čo sa rozčul'ujem? Nerozčul'ujem, naopak, mne sa to páčilo, no nie hneď. Keď prišiel daný moment, ten zvrát v príbehu, ostal som zaskočený a chvíľu som si nebol istý, či som stotožnený so smerovaním hry. Postupne som sa do toho opäť dostal, ale prišiel koniec a po vyprchaní všetkých emócií sa pýtam, či je to tá správna cesta na oslovenie bežného hráča? Nie je to veľa? Ale pre mňa je tu aj tá najdôležitejšia otázka: Kedy bude Horizon 3?

Verdikt

Horizon Forbidden West je prenádherná adventúra, ktorá je vsadená do najkrajšieho postapokalyptického sveta, aký som mal možnosť vidieť. Ak pripočítame roboty, ktoré si berú dizajn od zvierat až po dinosaury, tak správny sci-fi fanúšik by nemal nad kúpou váhať. Navyše, mapa je obrovská a na každom rohu sa niečo deje, takže sa nikdy nenudíte.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG adventúra	Guerrilla Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál	- vyskakovanie textúr
+ svet	- pohľad do „blba“
+ roboty	
+ čeština	
+ tona obsahu	

HODNOTENIE:



Gran Turismo 7

S LÁSKOU K AUTOMOBILOM



Značka Gran Turismo je tu s nami od vydania prvého PlayStationu. Je pravda, že som jednotku nikdy nehral napriek tomu, že som PSX vlastnil. Ku mne sa dostala až druhá časť. Keďže to bolo hneď na dvoch CD (čo som dovtedy nikdy nevidel), hneď vo mne evokovala úžas. Odvtedy uplynulo mnoho rokov a ešte viac sa zmenilo, hoci, našťastie, nie všetko.

Priznám sa, že milujem svet áut. Okrem toho, že moje živobytie sa zakladá na práci s nimi, to nie je jediný dôvod. Ono, technológie ma udivujú a zaujímajú od útleho detstva. V konečnom dôsledku možno práve spomenuté GT2, ku ktorému som sa dostal tak skoro, rozdúchalo túto vášeň tak, že sa tomu venujem doteraz. Napriek všetkému mi je jasné jedno – musím zachovať objektivitu, hoci...

... sa zamýšľam nad tým, koľko „nefanúšikov“ motošportu si takýto titul zahrá, resp. kúpi? Gran Turismo, už len ten názov prezrádza, že pôjde

o „veľkú túru“, no v skutočnosti to znamená označenie auta, ktoré je niečo medzi športom a luxusom. Kedysi sa GT autá vyberali, aby s nimi išli na dlhú trasu pozdĺž Stredozemného mora a rovnomenný názov má aj perfektná relácia o automobiloch

The Grand Tour (bývalý Top Gear). Stále platí, že sa to všetko točí okolo nádherných a zaujímavých áut.

Takže existuje možnosť, že si Gran Turismo 7 zakúpi aj širšie publikum, ako je jeho megalomanská





fanúšikovská základňa. V tom prípade sa pripravte na nečakané. Táto hra vás donúti autá milovať.

Retrofit klasiky

Pri prvom spustení mi po tele prebehli zimomriavky. Upozorňujem, že som hral aj GT Sport, no keďže nie som veľký multiplayerový hráč, neužil som si to tak, akoby som mal. Zato tu som sa ocitol doma. Akoby som bol znova 10-ročný chlapec, ktorý zapína PlayStation a v rukách zviaza ovládač s vedomím, že do toho musí dať všetko.

Po úvodných nastaveniach obrazu prichádza obrazovka, kde si môžete vybrať hlavnú mapu alebo hudobné rely. V preklade ide o hlavnú hru alebo preteky na čas, počas ktorých vám hrá jediná pesnička. Kým skončí, musíte prejsť stanovené metre, napríklad 8400 na zlato, 8000 na striebro, 7500 na bronz. Pretekov nie je veľa, ale sú zábavné a pôjde vás pri nich trafiť šľak. Mne sa napr. podarilo prejsť 8394 metrov, čiže do zlata mi chýbalo 6... Samozrejme, nasledoval reštart (ako potom ďalších 1000x v iných pretekoch, ale o tom neskôr).

Keď to absolvujete, otvorí sa vám mapa vášho automobilového sveta. Na začiatku máte minimum možností, kam môžete ísť a čo robiť, celé sa to odкрýva pomaličky. Ak zvolíte možnosť, že ste GT ešte nikdy nehrali, máte tu sprievodcu, ktorý vás so všetkým rýchlo a nevtieravo zoznámí. Je neskutočné, že aj po tol'kých rokoch sa hra stále dokáže podobať na GT2, či už je to spomínaná mapa s objektami, kde nakupujete, tuningujete alebo pretekáte, ale aj zvuky, ktoré vás celý čas sprevádzajú. Prechod legendárnej myšky z obchodu na garáž, gong potvrdenia výberu, návrat o krok späť. Všetko to znie ako

pred 20 rokmi a pritom stále dobre. Prečo to vlastne meniť, nie? Ved' toto k sérii patrí, toto je jej identita.

Metalíza, elektróny aj športový volant

Čo sa grafického spracovania týka, dnes začíname byť rozmaznaní. Ak nerátame indie tituly, tak každá očakávaná AAA hra musí vyzerať čo najrealistickejšie. Novodobý nárok, ale prečo by som sa sťažoval? Najmä pokiaľ ide o motošport. Tu sa nemáme na čo hrať, technológie nám dovolujú renderovať realistické modely áut a pokiaľ ide o trate, najdôležitejšie sú samotný povrch a veľmi blízke okolie. Všetko ostatné aj tak len preletí okolo. Práve to dáva vývojárom výhodu, vďaka ktorej môžu všetci milovníci áut pri Gran Turismo 7 slintat'.

Občas totiž naozaj máte pocit, že riadite skutočné autá, najmä keď zapnete ray-tracing a uskomníte sa s menej FPS, koľko ale? To vám nikto nepovie. Navyše, pokiaľ hra vyhodnotí, že v daný moment potrebujete viac snímkov za

sekundu ako realistické nasviatenie, automaticky vám RT vypne a uprednostní plynulosť. Najviac času som strávil práve v tomto móde, hoci na výber je viac FPS za cenu (rozlíšenia?) a vypnutia RT.

Pokiaľ si teda zakladáte na skvelom vizuále, Gran Turismo 7 vyzerá naozaj neskutočne. Každé jedno auto je prepracované do najmenšieho detailu a zvonku by ste mali problém ho rozoznať od reálneho. Keď sa však pozriete dovnútra, tam už je cítiť, že je to len hra. Pozor, netvrdím, že interiéry vyzerajú zle, to ani náhodou. Žiaľ, už na prvý pohľad tam cítiť komplexnosť, vďaka ktorej nie je také jednoduché vykresliť plasty alebo kožu ako v prípade nablýskaného laku.

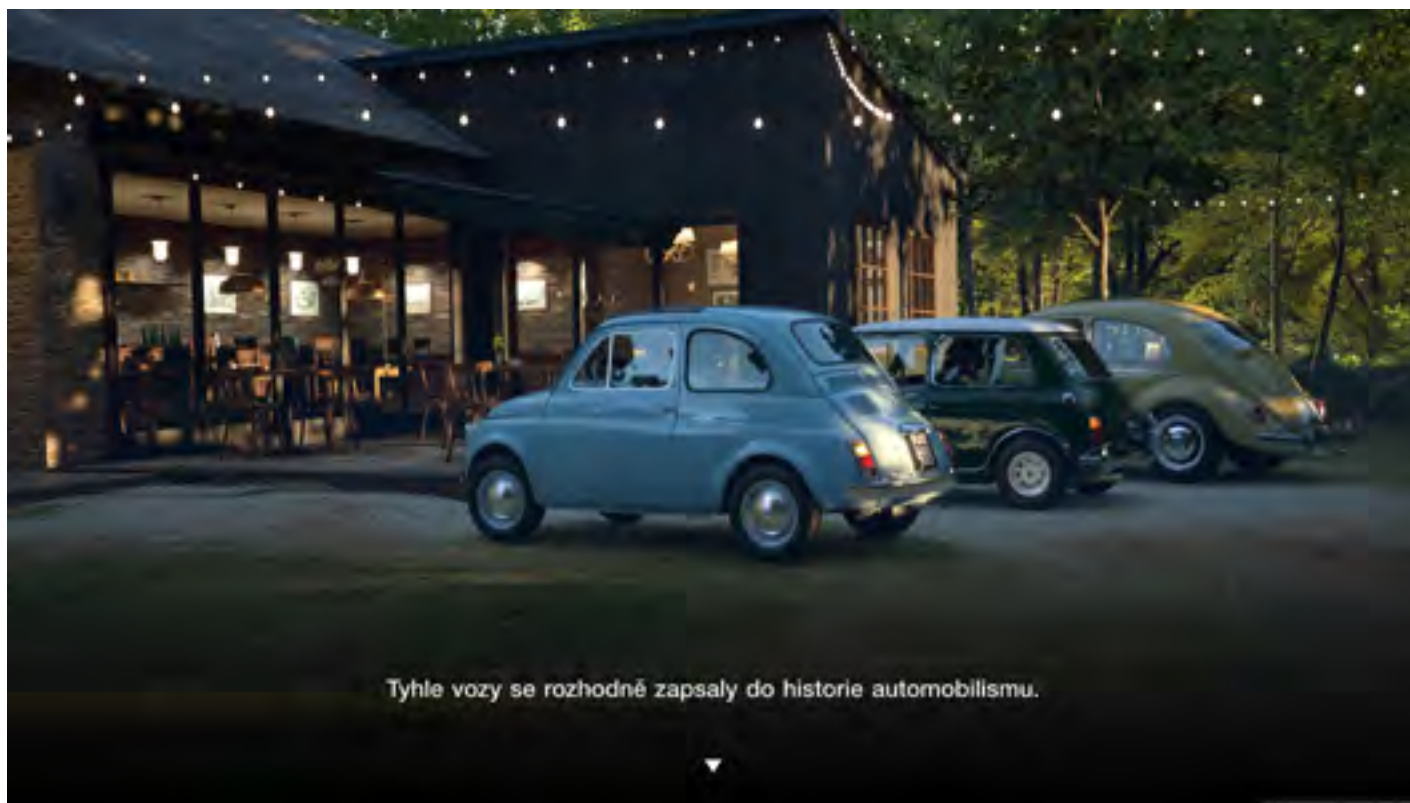
Trate samotné sú kapitola sama o sebe. Nielenže takmer všetky skutočne existujú (narazil som na jednu, o ktorej existencii silno pochybujem), ale ešte aj vyzerajú ako ich reálne predlohy. Textúra povrchu, praskliny, stopy pneumatík, to všetko prehľbuje zážitok, ktorý z tohto titulu doslova razí.

Plná nádrž obsahu

Ak ste si mysleli, že Gran Turismo 7 je len o bezduchom pretekaní, ste na omyle. Najviac ma prekvapil samotný príbeh. Okej, nie je to tak príbeh ako skôr sprievodca automobilovým svetom. Aby ste si totiž všetko odomkli, musíte pretekať. Čo, kde a kedy vám povie Luca, majiteľ kaviarne, v ktorej dostávate úlohy (napr. získať 3 mustangy a podobne). Neskôr sa ku kaviarni pripojí pavilón „Misie“, ktorý pripomína licencie a v podstate dopĺňa vašu výuku a znalosti, ako byť ešte lepším a rýchlejším.

Okrem Lucu sa tu neskôr objavajú ešte dve postavy, ktoré vám vždy prezradia niečo veľmi zaujímavé o automobile, na ktorom





ste prišli (ktoré máte aktívne), takže pred ich návštevou odporúčam autá obmeniť.

Luca vám za odmenu odomkne vám rôzne trate po celom svete a vy ich musíte vyhrať. Teda, nemusíte, stačí skončiť do tretieho miesta a auto dostanete. Keď nazbierate všetky tri autá, vrátite sa k nemu a on vám za odmenu dá lístok do rulety (tam môžete vyhrať hotovosť, auto alebo nejaký zaujímavý diel na auto), odomkne ďalšie trate a čo je najdôležitejšie a najkrajšie, povie vám niečo o získaných vozidlách. Niečo z histórie doplnené o dobové fotografie a nádherné zábery štvorkolesových tátošov. Práve toto boli veci, ktoré sa mi najviac vryli pod kožu. Navyše, keď som si odomkol

obchod s autami, ukázalo sa, že takmer každý značka má aj svoje múzeum. Tam si viete pozrieť najväčšie milníky automobilky a neostali len pri tom.

Časová os ukazuje aj rôzne iné zaujímavosti v rokoch medzi zaujímavosťami značky a tak si to viete dať aj do širšej perspektívy. Klobúk dole.

Gro hry sa ale točí okolo pretekania. Či už je to singleplayer, pri ktorom si viete nastaviť tri obtiažnosti a milióny asistentov. Ja si vypínam všetky vrátane ukazovania, kedy brzdiť. Vyrastal som bez toho a o tom to podľa mňa celé je – zajazdiť bez pomôcok najlepšie, ako viem. Trakčnú kontrolu a ABS si ale nechávam pustené, hoci implementácia

Dual Sense ovládača je perfektná a trasy s triggermi, ak sa zapojilo ABS, a pri pridávaní vám preskočí, ak ho stláčate priveľmi. Pretekať môžete aj online voľne alebo hodnotene, kde sa prepracúvate pomaličky až po triedu S, čo je absolútna špička. Dôležité je hrať fér – ak totiž vrážate do áut, prípadne ich vytláčate, celé sa to hodnotí samostatne. Aké dôsledky to ale celé má, to som sa nedozvedel, keďže počas recenzie sa mi nepodarilo pripojiť na jediné hodnotené preteky. Nebol žiadny online.

Okrem tohto všetkého môžete autá upravovať ako po výkonnostnej stránke (keď sa mení jeho IV, čiže index výkonu) či tuningom, odľahčením vozidla či kompletným prekopením motora, tak aj po vizuálnej stránke, kde môžete meniť kolesá, polepy, spojery a ďalšie. Upravovať môžete aj svojho jazdca, teda seba samého.

Posledné najhlavnejšie sú licencie. Ak ich prejdete, odomknú sa vám šampionáty, na ktorých zarobíte oveľa viac peňazí a dostanete sa k zaujímavejším autám. A to sa oplatí, verte mi. Navyše, stačí to prejsť na bronz a za každú licenciu dostanete auto. Ak to celé prejdete na zlato, tak dve autá.

Full výbava

Čo by to bol za pretekársky titul bez poriadnej muziky? Okrem spomínaného hudobného rely vývojári vybrali



parádnú hudbu. Nájdete tu hádam všetky štýly, ktoré existujú. Dokonca aj klasiku. Najviac ma oslovila podmanivá jemná hudba v kaviarni, príjemná a podtrhujúca atmosféru pohody a pokoja, ktorý má vo vás evidentne vyvolať.

Počas jazdy to už je poriadny rock a metal, ktorý strieda „kolotočárina“ (v dobrom). Stále vo vás evokuje ten pocit tlačit' plyn na podlahu. Zámer, ktorý triafa klinec po hlavičke. Na pohodu nie je čas, každá sekunda sa počíta, no každý šmyk môže byť osudný.

A keď sme pri tých šmykoch – vývojári GT7 vybavili jazdným systémom, ktorý nemá obdoby. Každé auto sa správa inak, pričom vaše tuningy a nastavenia majú reálny dopad na ovládanie. Od zvolenej pneumatiky cez úpravy motora až po zvolené brzdy, všetko sa odrazí na správaní. Nezabúdajme ani na počasie, mokrá vozovka je

klzká, zvlášť pri vysokých rýchlostiach treba s plynom veľmi opatrne. Tu nepomôžu ani stabilizačné systémy.

Implementovaná fyzika je na svetovej úrovni. Formula dokáže vďaka prítlaku rezať zákruty v obrovských rýchlostiach, predokolka je nedotáčavá, zadokolka je pretáčavá, 4x4 si často viete rozložiť pomer výkonu a keď nie, občas sa dá dokúpiť modul, vďaka ktorému to ide. Počas pretekov deň vystrieda noc a na neosvetlených tratiach sa musíte spoliehať na vaše svetlá, ktoré nesvietia kilometre dopredu. Vychádzajúce slnko vás môže v horizonte oslepiť a vy nevidíte zákrutu či auto pred vami.

Gran Turismo 7 obsahuje vlastný svet, ktorý síce nie je otvorený, zato je prepracovaný do najmenšieho detailu. Napríklad na tratiach mimo ideálnej stopy nájdete kúsky pneumatík. Inak, viete o tom, že keď často

jazdíte s jedným autom, treba mu vymeniť olej alebo spraviť generálku motora? Áno, aj toto tu nájdete.

Poctivé kilometre

Posledné sekcie, ktorým sa chcem venovať, sú Scapes, čo je vlastne fotorežim, a legendárne vozidlá. Scapes vám predstaví veľmi zaujímavý a detailný režim fotenia vašich miláčikov. Fotografi si prídu na svoje, keďže tu môžu využiť znalosti, ako sú hĺbka ostrosti riadená clonou, ISO a vďaka ray-tracingu, ktorý sa v tomto pavilóne zapína automaticky bez ohľadu na zvolené nastavenie, aj hru so svetlom a tieňom. Vývojári ponúkli viac ako 2500 miest, kde si môžete svoje mašiny odfotiť a uložiť.

Poslednou destináciou sú legendárne vozidlá. Tu nájdete limitovanú ponuku absolútnych klasiek. Samozrejme, sú pekne drahé a aj v dobe, keď sa vám otvoria, na žiadne asi mať nebudete. Nič ale nebráni sa sem vrátiť, keď budete za vodou. Ako už napovedá názov tejto časti recenzie, ide o jazdené vozidlá. Zatiaľ som videl len tie, čo mali do 10 000 kilometrov, takže hádam sú preverené. Mimochodom, úplne som zabudol, je tu aj bazár s „jazdenkami“. Oplatí sa tam niekedy pozrieť, keďže niektoré preteky vyžadujú auto z určitej krajiny alebo so špecifickým umiestnením motora a typom pohonu, a pre jedny preteky kupovať nové auto...

Verdikt

Gran Turismo 7 nie je hra. Je to umelecké dielo napísané milovníkmi áut. Precíznosť a zmysel pre detail, s ktorým bolo vytvorené, kričí toto jasne všetkými smermi. Fyzika je najlepšia, akú som mal možnosť v podobnej hre vidieť. Toto je ďalší klenot Sony, ktorý treba vlastniť, hrať a milovať. A mala rada na záver, aj tretie miesto sa počíta, nemusí vás chytať arytmia pri päťstom reštarte a pokuse o zlato...

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	Polyphony Digital	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál	- väčšina príde
+ autá	v neskoršej časti hry
+ fyzika	
+ množstvo obsahu	
+ kaviareň	

HODNOTENIE:



Epson PU2200



Epson predstavuje svoju najnovšiu generáciu ultraľahkých 3LCD projektorov s vysokou svietivosťou. Sériu PU2200U je založená na úspechu radu EB-L20000U a zahŕňa najmenšie

a najľahšie modely so svietivosťou 20 000 lúmenov na svete (EB-PU2220B / EB-PU2120W), ktoré sú o 70 % menšie a o 50 % ľahšie ako ich predchodca (EBL20000U).

Nový rad ponúka užívateľom značné výhody, vrátane výrazne zníženej veľkosti a hmotnosti, jednoduchšiu inštaláciu a nastavenie, zjednodušenú údržbu a skvelú kvalitu obrazu. Tieto ultraľahké, kompaktné laserové projektory boli navrhnuté na použitie vo veľkých posluchárňach, na živých akciách, koncertoch a v konferenčných miestnostiach, kde poskytujú ohromujúce a pútavé zážitky.

Rad PU2200 obsahuje modely so svietivosťou 13 000 lm, 16 000 lm a 20 000 lm a ponúka rozlíšenie WUXGA (1920x1200) s technológiou 4K enhancement, HDR a pokročilé inštalčné prvky. Nové modely sú tiež odolnejšie proti prachu, pretože hermeticky uzavretá optická sústava a jednotka laserového zdroja svetla zabraňujú kontaminácii prachom, čo zabezpečuje dlhšiu životnosť. Optická sústava a modul zdroja svetla majú certifikáciu IP5x a použitý je vysoko účinný systém kvapalinového chladenia na dosiahnutie ešte vyššej spoľahlivosti.

SPC GEAR GD700(E)



SPC Gear GD700 a GD700E sú úplne nové odolné, priestranné a vysoko stabilné stoly, ktoré používateľom poskytujú rozsiahle možnosti nastavenia výšky a vedenia káblov.

GD700 umožňuje manuálne nastavenie výšky do štyroch vopred určených pozícií (72, 75, 78 alebo 80 cm). U GD700E sa výška nastavuje pomocou ovládacieho panelu s tlačidlami na prednej strane

stola, ktorý ovláda elektrický zdvih, vďaka čomu možno meniť výšku stola v rozsahu od 73 do 120 cm. Ovládací panel umožňuje uložiť až 4 nastavenia výšky.

Oba modely sú vybavené priestrannou pracovnou doskou s hĺbkou 78 cm a šírkou 150 cm, ktorá poskytuje priestor pre mnoho príslušenstva a periférií, vrátane XXL podložky pod myš, plnohodnotnej klávesnice a dokonca aj viacerých monitorov. Doska stolov GD700 a GD700E sa skladá z troch častí povrchových úprav odolných proti poškrabaniu. Dve vonkajšie časti sú opatrené povrchom so vzorom uhlíkových vlákien, čo stolu dodáva dravý a profesionálny vzhľad. Prostredná časť je pokrytá hladko štruktúrovanou, rovnako odolnou matnou dyhou. Dve praktické pryžové priechodky a kovová polica pod doskou stola na umiestnenie predlžovacieho kábla výrazne pomáhajú s vedením káblov.

Odporúčané koncové ceny: SPC Gear GD700: 299 €, SPC Gear GD700E 399,90 €.

Logitech G413 SE



Logitech G oznamuje dostupnosť mechanických hráčskych klávesníc Logitech G413 SE (v plnej veľkosti) a G413 TKL SE (bez numerického bloku).

Tieto nové, cenovo výhodné klávesnice, sú navrhnuté s ohľadom na presnosť a výkon. Majú mechanické spínače vhodné na hranie hier a extrémne odolné hmatníky kláves vyrobené z PBT, ktorý sa neleskne, nebledne a dobre odoláva opotrebeniu. Klávesnice sú vybavené veľmi rýchlymi, taktilnými mechanickými spínačmi, ktoré poskytujú perfektnú hmatovú odozvu a umožňujú hráčom vylepšiť si ich doterajšie hrácke skóre.

Mechanické hrácke klávesnice Logitech G413 SE a G413 TKL SE sú k dispozícii za 79,99 €, resp. 69,99 €.

WD_BLACK SN770 NVMe



WD_BLACK SN770 NVMe poskytne herným zostavám potrebný výkon na dlhšie hranie vďaka vyšším rýchlostiam a vyššej kapacite.

Disk je vybavený rozhraním PCIe Gen4, ktoré poskytuje ultravysoké rýchlosti čítania až 5 150 MB/s (iba 1 a 2TB modely) a zvyšuje odpoveď systému v priebehu hrania, minimalizuje trhanie obrazu a poskytuje plynulú streamovanie pre navýšenie výkonu, ktoré hráči s novým diskom zažijú. Disk v porovnaní s diskami predchádzajúcej generácie ponúka až o 40 % rýchlejší výkon a až o 20 % vyššiu energetickú účinnosť pri maximálnych rýchlostiach.

WD_BLACK SN770 NVMe je dostupný od 59 až do 269 USD, v kapacitách 250 GB, 500 GB, 1TB a 2 TB.

Cooler Master XG (Plus) Platinum



Vývoj radu XG Platinum mal od začiatku jeden veľmi jednoduchý cieľ: zložitejší na prevedenie – navrhnuť čo najlepší a najtichší zdroj.

Hlavným predajným argumentom je ľahkosť, s akou si poradí so štandardnými úlohami, spoľahlivosť a menej generovaného tepla a hluku. Ide pritom o plne modulárny zdroj s certifikáciou 80 PLUS Platinum. Je vybavený tichým 135 mm ventilátorom a využíva 100 % japonské kondenzátory. Verzia XG Plus Platinum disponuje niekoľkými vylepšeniami v podobe ARGB ventilátora a vstavaným informačným LED displejom.

Cooler Master XG Platinum a XG Plus sú k dispozícii v 650, 750 a 850W variantoch za ceny od 159,99 EUR do 249,99 EUR.

Kingston FURY Impact DDR5



Kingston FURY oznámil uvedenie pamätí Kingston FURY Impact DDR5 SODIMM pre hráčov alebo počítačových nadšencov.

Pamäte Kingston FURY Impact DDR5 sú o 50% rýchlejšie ako DDR4 pamäte, čo prináša zvýšenie výkonu pri hraní hier, renderovaní a multitaskingu, pričom ich nízka spotreba 1,1V obmedzuje možné zahrievanie. S certifikáciou Intel XMP 3.0 sú k dispozícii v setoch aj s celkovou kapacitou až 64 GB a ponúkajú všetky pokročilé funkcie DDR5 technológie v tenkom a kompaktnom formáte. Vďaka inovatívnej Plug-N-Play technológii pretaktovania a On-die ECC automaticky podporujú prenosy s rýchlosťou 4800 MT/s s nižšími latenciami ako štandardné DDR5-4800. K dispozícii sú samostatné moduly až do 32 GB alebo sety po dvoch s kapacitou do 64 GB.

ViewSonic X10-4K

DLHÉ ČAKANIE MÁ VEĽA ROVÍN



Máme rok 2022 a možno to pre vás bude teraz znieť trochu divne, zvlášť voči markantnému hardvérovému obsahu, aký vám v našom časopise v pravidelných dávkach ponúkame, ale nie všetko, čo by sme si chceli zaobstarat' na test, nám firmy, respektíve distribútori posielajú, hneď ako si zmyslíme. Počas takmer celého minulého roku som napríklad ja osobne bojoval o možnosť testovania prémiového 4K projektu značky ViewSonic a až v jeho samom závere mi bolo umožnené recenziu zrealizovať. Medzičasom navyše o niečo klesla aj finálna cena produktu samotného, a preto nasledujúci text môže mať pre vás o to výživnejšiu hodnotu, najmä ak uvažujete o kúpe niečoho podobného – či už do domácnosti, alebo do malého, komerčne využívaného priestoru.

Vo svete zobrazovacej techniky nám dobre známa spoločnosť ViewSonic

v prípade produktu X10-4K prináša rozmerovo objemnejšie zariadenie určené skôr na stabilnú inštaláciu bez nejakého pravidelného prenášania – aj keď vďaka praktickej a dizajnovu pekne umiestnenej rúčke a vstavaným reproduktorm je prenos, pochopiteľne, možný. Po rozbalení krabice s obsahom v hodnote cca 1 500 eur sa na vás, v zmysle príslušenstva, vyvalí viac ako bohatá nádielka. Ak dáme bokom samotný projektor vážiaci 4,1 kg s rozmermi 26,1 x 27,1 x 16,6 cm, ostane nám v ruke diaľkové ovládanie, predĺžovací kábel aj s adaptérom určeným do elektrickej siete a dokonca dátový kábel s dvoma USB-C koncovkami. Hneď ako vyseparujete tú hromadu plastových obalov a vrátite sa späť, aby ste zhodnotili dizajn vašej novej premietacky, určite si všimnete rovnako praktický kožený kryt s magnetickými úchytkami na zadnej strane zariadenia. Ten je možné jednoducho zaklopiť vždy, ak chcete premietacku presunúť mimo

interiéru a ochrániť tak celkovo dvanásť fyzických vstupov do prístroja. Celé šasi je plastové, s niekoľkými koženými doplnkami a po vizuálnej stránke budí dozaista dojem prémiového výrobku. Dokonca si dovoľím tvrdiť, že v zmysle konkurenčných projektorov v rovnakej cenovej hladine čo do dizajnu ide o to najkrajšie, čo si môžete u nás zaobstarat'. Šedá farba už z diaľky pripomína chladný kov a všetky tie premyslené detaily okolo neho navodzujú istý efekt luxusu.

Nebudete ju chcieť skrývať

Z pohľadu umiestnenia lampy dizajnéri v prednej časti využili čierny lesklý plast, pod ktorý zakomponovali všetky potrebné senzory, ako aj jasné indikácie toho, čo vlastne táto šikovná mašinka dokáže (LED lampa s 4K UHD obrazom). Bočné strany sú dierkované a, ako už asi tušíte, skrývajú nielen súpravu ventilátorov

na odvod nežiadúceho tepla, ale aj duo reproduktorov značky Harman/Kardon s dostatočným výkonom 8 W. Na vrchnej strane sa nachádza štýlové koliesko určené na základnú interakciu aj na zapnutie a vypnutie. Zo spodnej strany môže, ale aj nemusí vyčnievať stojan s funkciou náklonu od 15 do 30 stupňov. A ako je na tom už vyššie naznačovaná konektivita? Za veľkou gumovou krytkou nájdete priestor na zasunutie Wi-Fi kl'úča (je, samozrejme, súčasťou balenia) a celá lajna konektivity je tvorená postupne optickým vstupom, duom HDMI 2.0, USB-C, čítačkou na microSD karty, LAN vstupom, USB-A 2.0 a USB-A 3.0. Ako vidíte, projektor vám dáva priestor na pripojenie všetkého potrebného a ešte pridáva aj podporu Bluetooth.

Lampa s životnosťou 30 000 hodín

Pod'me si takto na dial'ku a s prímесou vašej bohatej predstavivosti prístroj samotný zapnúť. Akonáhle sa rozoznie koncert pozvoľna sa rozbiehajúcich ventilátorov, X10-4K okamžite začne automaticky ostrit' prenos obrazu na najbližšiu plochu (plátno alebo čisto biela stena je v tomto smere ideálnou voľbou). LED lampa s DLP pri kontraste 3 000 000 : 1 dokáže svietiť na úrovni 1000 ANSI lm, a to pri rozlíšení 3840 x 2160 px. Takáto svietivosť vám ponúkne slušný priestor na dostatočnú kvalitu premietaného obrazu aj v mierne osvetlenej miestnosti, treba si však uvedomiť, že na získanie plnohodnotného zážitku je nutné vydržať do večera alebo sa zatemniť ako pri zombie apokalypse. X10-4K má v sebe druhú generáciu DLP čipu z Texasu s technológiou XPR, ktorý na dosiahnutie 4K nevyužíva

tradičné metódy, a preto by niekto mohol namietat', že nejde o plnohodnotný 4K projektor. Každopádne neviem, aké by ste museli mať v oku inštalované senzory, ak by ste dokázali nájsť markantný rozdiel medzi rýdzim 4K a tým, ktorý prezentuje práve tento projektor. Čo tu máme v zmysle obrazu ďalej? Ostrenie je síce automatické a bez digitálneho nastavenia vzdialenosti, avšak svižnosť a rýchlosť prispôbovania sa podmienkam je na vysokej úrovni. Najviac som bol osobne potešený z celkovej obrazovej prezentácie a kvality pri sledovaní hraných filmov. Aj keď menu vám neumožňuje rozsiahlu škálu korekcií prípadného skreslenia (môžete regulovať výhradne len vertikálne skreslenie), málokto by si kúpil projektor za viac než tisíc eur, aby naň vopred nemal pripravené

vhodné miesto. Lampa zvláda vytvorenie až 200 palcov veľkého obrazu, pričom však musí byť umiestnená do vzdialenosti viac než troch metrov – následné skracovanie tohto údaju vám, logicky, znižuje veľkosť uhlopriečky. Apropos, ak vkročí do obrazu malé dieťa alebo ktokoli, kto zabudol, že naše oči sú to najcennejšie, čo máme, snímač pohybu aktivuje Eye Protection a zdravie konkrétnej osoby bude ochránené.

Čiastočne vhodné na hry

Rozhranie ponúka niekoľko prednastavených režimov, do ktorých spadá sledovanie filmov, televíznej produkcie a hranie hier. Práve posledná menovaná forma využitia tejto premietacky má v sebe pár negatív, a to na základe





vysokej úrovne odozvy obrazu (66 ms je skutočne veľ'a), avšak na bežné hranie vybraných titulov sa produkt dá, samozrejme, použiť'. Podpora HDR10 zabezpečuje o niečo živšie podanie farieb, ak však necháte HDR vypnuté, neukráťte sa o prehnane lepši zážitok. Kto by ešte dnes mal chuť' pozrieť' si nejaký ten 3D snímok, aj túto možnosť' testovaná vzorka ponúka, a to pri rozlíšení Full HD. Teraz, keď' sme si povedali o kvalite prezentovaného obrazu, je načas presunúť' sa do interného rozhrania. Celý operačný systém beží na Android báze s primitívnym orezaním, aké nemôže zmiast' ani menej skúseného dôchodcu. Konzument má možnosť' dostať' sa do nastavenia, nainštalovať' si vybrané aplikácie cez hrôzu menom Aptoide, pripojiť' niečo cez Bluetooth a zrkadliť' si tak obraz napríklad z mobilu. Majiteľ'ov zariadení s iOS určite poteší Apple konektivita a celkovo môžem rozhranie hodnotiť' ako svižné, aj keď', v zmysle obsahu, výrazne ošekané. Skutočnosť', že tu Netflix neprichádza s vlastnou pečiatkou, vás môže právom nahnevať',

keďže príslušná aplikácia nainštalovaná do premietacky nezvláda spustenie 4K obsahu (len 480p), avšak na tento fakt sme už v tomto segmente elektroniky tak nejak zvyknutí. Najlepším riešením je dokúpenie krabičky s televíznymi Android funkciami, čím sa rovnako vyhnete prípadnému hnevu ohľadom absencie Google licencií a podobných vecí. Interakcia s premietackou je spojená takmer výhradne s priloženým diaľkovým ovládačom – ak dáme bokom možnosť' využiť' nie vždy dobre fungujúci ViewSonic softvér cez mobil alebo tablet.

Batériami poháňaný ovládač v klasickom tvare je vybavený otočnou plastovou lunetou, vydávajúcou uspokojivé cvakanie pri každom jej pohybe. Dôležité tlačidlá sú podsvietené, čo je dozaista praktické, ale už menej rozumne je vyriešený systém snímania vašich povelov. Plastový ovládač totižto pracuje na infračervenej technológii a aby ste mohli komunikovať' s projektorom, je nutné byť' k nemu otočený priamo, čiže stáť' takmer pred ním. Vstavené reproduktory

dokážu dostatočne ozvučiť' aj väčší priestor a určite nejde o prekážku, s ktorou by ste si nemohli užívať' premietanie akéhokoli'vek materiálu. Čo vás ale môže jemne zaskočiť', je vyššia hlučnosť', ako aj komplikované spustenie hlasového ovládania cez Alexu a Google asistenta. LED projektor ViewSonic X10-4K vás vo finále možno ešte ani dnes, viac než dva roky od vydania, nakoniec neohúri svojou cenou, napriek tomu však ponúka veľ'mi dobrú obrazovú prezentáciu, dosiahnuteľ'nú aj v jemne presvetlenej miestnosti. Vstavené reproduktory značky Harman/Kardon odvádzajú výbornú prácu a po stránke dizajnu si neviem predstaviť' nič elegantnejšie, čo by som si rád položil pred plátno alebo stenu. Softvér umožňuje automatické ostrenie a korekciu lichobežníkového skreslenia, LED lampa vydrží minimálne 30 000 hodín, máte tu 3D podporu, širokú konektivitu a ak teraz dáme bokom trochu komplikovanejšie dosiahnutie plnohodnotnej kvality u streamovacích služieb, ostane nám solídna mašina schopná zastúpiť' väčšinu vašich nárokov.



Verdikt

Výborná kvalita 4K obrazu, poskytovaná spoločne s LED lampou zapustenou do dizajnového pôsobivého šasi.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- aplikácie
+ LED lampa	- HDR
+ konektivita	- input lag
+ reproduktory	
+ kvalita obrazu	

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 700 G2

VÝBORNÁ MYŠ PRE HRÁČOV S OBMEDZENÝM ROZPOČTOM, KTORÁ NEMÁ ŽIADNE ZÁSADNÉ MÍNUSY



Genesis Krypton 700 je programovateľná herná myš, ktorá je ergonomicky tvarovaná, vybavená kvalitným snímačom od Pixart a RGB podsvietením. Má predstavovať cenovo dostupné riešenie pre hráčov s nižším rozpočtom s cieľom príliš nepocítiť kvalitatívne kompromisy.

Balenie

Balenie je štandardné vo farbách spoločnosti Genesis, teda ide o čierno-červenú krabičku. Nájdeme v nej používateľský manuál a náhradné gumové protišmykové plôšky.

Dizajn a ergonómia

Ako už bolo spomenuté, myš je tvarovaná ergonomicky a drží sa dobre. Krypton 700 je štandardne vybavená RGB podsvietením s efektom Prismo, tlačidlá sú nadimenzované na 20 miliónov kliknutí a myš disponuje slušným optickým snímačom PMW3333 najnovšej generácie. Papierovo veľmi slušné parametre. Váha je trochu vyššia, konkrétne 96 gramov.

Spracovanie zariadenia je kvalitné a všetky diely pekne líčujú, zároveň neobsahuje žiadne ostré hrany, nič

nevŕzga a ani neprská, v tomto smere sa spoločnosť Genesis pomerne snaží.

Celkovo myš obsahuje 8 plne programovateľných tlačidiel. Tlačidlo pre DPI má až 6 rôznych profilov nastavenia. S používateľským softvérom je možné profily ďalej modifikovať a nastaviť presné DPI, aké vyhovuje používateľským potrebám, zariadenie navyše disponuje vlastnou pamäťou na zapamätanie si všetkých nastavení aj po vypnutí PC.

Optický snímač PMW3333 má DPI až 8 000 a keďže väčšina hráčov pri hraní používa nižšie DPI, ktoré umožňuje lepšiu kontrolu a presnejšie zameranie, je to dostatočná hodnota. Myš sa dodáva s opleteným káblom dĺžky 2 metre, čo je v dnešnej dobe pri herných myšiach už štandard.

Používateľské dojmy

Krypton 700 sa k PC pripája štandardne cez USB port. Po zapojení sa automaticky nainštaluje.

Osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, ktorý treba stiahnuť dodatočne, ale tí, ktorí sa chcú iba pripojiť a hrať, si nemusia robiť starosti, pretože to funguje

aj bez neho. Samotný softvér je jednoduchý a používateľsky intuitívny, zároveň však ponúka množstvo rôznych nastavení tlačidiel a podsvietenia, prípadne makier.

Zariadenie sa ovláda dobre a hoci je trochu ťažšie, vďaka dobrej ergonómii ani po dlhšom čase nebude používateľ pociťovať väčšiu únavu.

Myš bola testovaná na podložke Genesis Carbon 700XL, ktorá je dobre spracovaná, zariadenie sa na nej pohybuje bez problémov a hladko a poskytuje dostatočný komfort.

Záverečné hodnotenie

Krypton 700 je výborná myš pre hráčov s obmedzeným rozpočtom, ktorá nemá žiadne zásadné mínusy. Vyniká kvalitným snímačom, dobrou ergonómiou a nízkou cenou, ktorá sa začína na 33 eurách.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	33€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Technické parametre	- Vyššia hmotnosť
+ RGB podsvietenie	
+ Výborná cena	
+ Dobrá ergonómia	

HODNOTENIE:

★★★★★

Lenovo Legion H600 a S600

EKOSYSTÉM FUNGUJE



Dnes je úplne bežné, že sa veľké technologické spoločnosti snažia prísť s portfóliom produktov prepojených medzi sebou menšou či väčšou nit'ou v rámci praktického využitia. Určite mi dáte za pravdu keď poviem, že do tejto poučky spadá dozaista aj Lenovo, respektíve ich herná divízia Legion. Práve jej sa budeme venovať v nasledujúcom texte, a to v súvislosti s dvomi na sebe výrazne nadväzujúcimi produktami H600 a S600. Legion headset H600 totižto ponúka možnosť bezdrôtového nabíjania v prípade, ak ho priložíte na stanicu S600. Rozbieha sa nám tu oveľa komplexnejší opis, ktorý nemá v samotnom úvode ešte čo robiť. Preto nech zaznie dramatická pauza zdvíhajúcej sa opony a pod'me na vec.

Začneme primárne bezdrôtovými slúchadlami Legion H600, ktoré dnes zoženiete v hodnote okolo osemdesiat eur. V

balení jedného z dvoch farebných prevedení (biela alebo rýdzou čierna) sa nachádza pomerne očakávaná kabeláž čítajúca 3,5mm Jack kábel a samozrejme aj nabíjací USB-C kábel v klasickom pogumovanom prevedení – očakával som pletenú verziu, ale čo už. USB snímač určený na prenos signálu nie je nejako zásadne veľký, HyperX by si malo brať príklad. Môžete ho pokojne zastrčiť aj do stiesnených portov na tele vášho notebooku. Po stránke dizajnu je celý headset verný okružlej symetrii, do ktorej zapadá okrem oboch musí aj výklopný mikrofón kruhového tvaru. Páči sa mi detail vybrúsenia na vonkajšom plaste a oceňujem rovnako mäkké časti u hlavového mostu – headset som mal na svojej plešatej hlave bez prestávky šesť hodín a necítil som žiadny stupeň nepohodlia. Tuhosť konštrukcie je cez to všetko výraznejšia než u iných podobne koncipovaných slúchadiel, a to prináša aj výborné pasívne odhlučnenie.

V jednoduchosti je krása

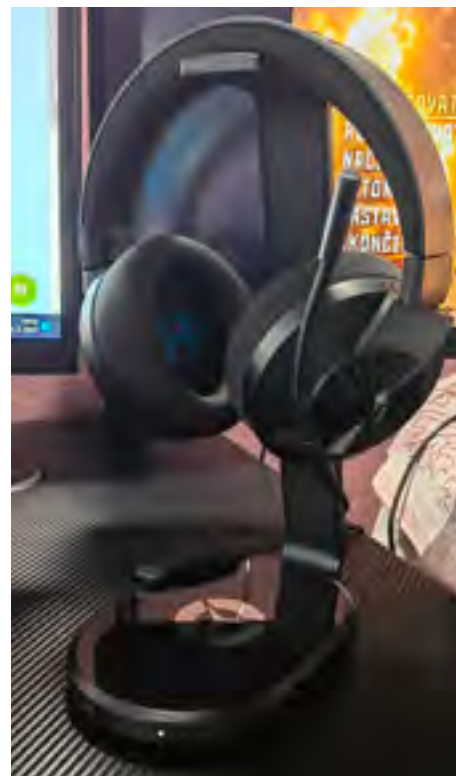
Takmer všetka fyzická interakcia, okrem zapnutia zariadenia, sa nachádza na ľavej strane. Po ruke máte dizajnovú krásne koliesko s diamantovým efektom, pomocou ktorého môžete regulovať celkovú hlasitosť. Kúsok od neho sa nachádza vstup pre kabeláž a to je vlastne úplne všetko – v jednoduchosti je krása. Na zadnej hrane hlavového mosta nájdete dvojicu zasúvateľných kontaktov, čo nás privádza k opisu takzvanej hernej stanice Legion S600. Dizajnovo ide o niečo medzi animovaným káčerom s útlým krkom a hračkou, ktorou dokázal Homer Simpsons ovládať nukleárny reaktor. Stojan sám o sebe váži úctyhodných 1,6 kg a je kompletne kovový s priamym pripojením do siete cez adaptér. Jednak je to z dôvodu ideálnej stability, headset môžete na jeho vrchnú časť pokojne hodiť a o všetko ostatné sa postarajú magnety,



no súčasne to celému produktu dodáva istý punc solídnej kvality navyše. S600 však nie je len káčer, čo vám nabije headset, ale súčasne ide aj o USB hub s dvoma portmi na spodnej hrane a Qi nabíjačku pre telefóny (10W), prípadne iné zariadenie podporujúce bezdrôtové tankovanie energie.

Späť k headsetu. Ten je schopný fungovať viac než pätnásť hodín hrania a pri váhe 320 gramov vám nijako zásadne nekomplikuje pohodlie. Počas testu som ho pomocou stojana dokázal z nuly na sto percent dobiť v priebehu necelých troch hodín. Zakúpením práve spomínaného duo H600 a S600, nemáte reálne možnosť produkt vybiť na jeden súbežný pokus – samozrejme, iba ak nebudete sedieť u PC alebo u konzoly pätnásť hodín v jednom t'ahu. Význam stojana má d'aleko širší presah, keďže ide o dizajnový doplnok na váš stôl alebo iný druh nábytku a súčasne o záchranný bod v momente, kedy potrebujete headset okamžite bez toho, aby ste ho hľadáli niekde bokom a nakoniec zistili, že je úplne bez energie. Jediné, čo ma v tejto súvislosti možno trochu zamrzelo bola absencia podpory Qi nabíjania u headsetu, čo by ale z praktického hľadiska asi menilo význam S600 stanice ako takej. Tak či onak, jej kvalitu hodnotím celkovo pozitívne a to od

dizajnu cez využitie, až po samotnú prax a ostrý test. Pod'me sa teraz pozriť na kvalitu zvuku u Lenovo H600. Stredný part a výšky sú rozdelené jasne rozoznatelným echom a celé to dopĺňa trochu silnejšia basová linka. Headset si tak viem predstaviť v zmysle počúvania hudby, aj keď jeho primárny cieľ využitia sa logicky krúti okolo videohernej produkcie. Práve u online hier dokážete okamžite zistiť pozíciu nepriateľov prostredníctvom ich krokov a získate tak výhodu voči konkurentom vybavených bežnými slúchadlami. Okrem PC je možné H600 spárovať aj so súčasnými next-gen konzolami PlayStation 5 a Xbox Series X/S, či už v bezdrôtovej alebo drôtovej podobe a všetko tu funguje bez väčších komplikácií. Vyklopný mikrofón má funkciu automatickej deaktivácie snímania hlasu – čo sa týka kvality prenosu hovoreného slova v interiéroch, môžeme hovoriť o krištáľovo čistej linke bez šuchotania a iných statických ruchov. Už dlho som nemal možnosť testovať takto krásne vyladený kus hardvéru a myslím, že tvorcovia v laboratórnych plášťoch s logom Lenovo (tak si tých inžinierov vždy v hlave predstavujem) si môžu u tohto produktu spokojne krochkať a uznanlivo sa potľapkávať po pleciach. Podarilo sa im totižto, a to teraz píšem na margo v



tomto texte oboch spomínaných produktov, prísť s vysoko kvalitným výrobkom, ktorý konzument ocení nie len počas hrania, ale aj pri bežných kancelárskych úkonoch.

Žiadne RGB „čacky“

Ak v súčasnosti pátrate po novom bezdrôtovom headsete bez zbytočného podsvietenia, ktorý by ste si navyše mohli položiť na dizajnovo pôsobivý kovový stojan, Lenovo Legion má pre vás ideálne riešenie plné praktickej symbiózy. Na ich dvojici Legion H600 aj S600 som nenašiel žiadne významné negatíva a pre každého, kto danej značke už dávnejšie prepadol, či už formou kúpi herného notebooku alebo iného hardvéru, je o to väčšou motiváciou doplniť si svoju zbierku herného náradia.

Verdikt

Praktický a hlavne funkčný stojan si podal ruku s výborným headsetom schopným uspokojiť aj náročných užívateľov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zvuk	- Nič
+ Dizajn	
+ Použité materiály	
+ Batéria	
+ Qi nabíjanie	

HODNOTENIE:



Trust CARUS GXT 323

ZAÚJÍMAVÉ SLÚCHADLÁ S PEKNÝM ZVUKOM



Spoločnosť Trust sa už dlhé roky zaoberá výrobou herných periférií a tie za posledné roky nadobudli obrovskú popularitu najmä u hráčov, ktorí chcú tzv. veľú muziku za málo peňazí. Samozrejme, treba doplniť, že firma nevyrába len herné produkty, ale ponúka aj široký sortiment počítačových periférií a iných „tech“ doplnkov. V tejto recenzii sa pozrieme na herné slúchadlá CARUS GXT 323, ktoré síce navonok majú pár múch, no ich vnútro, teda zvuk, je celkom zaujímavý.

Spracovanie

Z hľadiska spracovania a použitých materiálov by som pri danej cenovke očakával viac. Celé zariadenie vyzeralo byť z lacného tvrdeného plastu, ktorý mi až tak tvrdý vlastne ani neprišiel. Nepotešili ma ani náušníky, pretože ich povrch bol z mne neznámeho dôvodu pokrytý iba látkou, tzv. meshom a nie kožou. Tá sa na povrchu náušníkov stala už istým štandardom, ktorý by ste očakávali pri väčšine slúchadiel. Z tohto hľadiska ma model GXT 323 veľmi nepotešil.

Vyzdvihol by som akurát tak odolný, no nie príliš tvrdý kábel pokrytý látkou a mikrofón, ktorý oproti zvyšku headsetu pôsobil vcelku kvalitne.

Dizajn

Headset má pomerne zvláštny dizajn, ktorý síce nie je nejako špeciálne výrazný, no nevzerá vôbec zle. Problémom je skôr veľkosť slúchadiel. Tie mi prídu až príliš „rozmerné“ do každej strany, čo by mohlo niekomu prekážať. Ich veľkosť však nemá značný vplyv na hmotnosť headsetu, ktorý s káblom váži nejakých 354 gramov. Samotné rozmery sú 210 x 190 x 110 mm, čo sa na papieri nemusí zdať veľká, no pri pohľade na headset mi prišiel až zbytočne veľký.

Ak sa však sústredíme na niečo iné ako len hmotnosť a rozmery, vo svojej podstate ide o celkom dobre vyzerajúci produkt bez zbytočného podsvietenia.

Používanie

Z hľadiska hodnotenia produktu sa v rubrike používania konečne dostávame do pozitívnejšie naladenej časti recenzie, pretože s používaním slúchadiel som bol celkom spokojný. Prijemne ma prekvapil pribalený kábel, ktorý predlžoval dosah slúchadiel takmer dvojnásobne, potešila aj konektivita prakticky k čomukol'vek, čo máte doma, ktorá prebiehala bez problémov. Po dlhšie trvajúcom teste



kvality zvuku som ostal naozaj prekvapený, čo tento headset v sebe skrýva.

Či už som počúval rôzne podcasty, hudbu všetkých žánrov, alebo som hral hry, čistota zvuku bola vždy takmer bezchybná. Výšky sú na danú cenovku priemerné, hĺbky sú dostatočné a stredy síce nie sú najvýraznejšie, no zvuk ako celok je optimalizovaný tak, aby používateľovi sedel čo najlepšie. Mikrofón nie je ničím špeciálny a jeho kvalita je viacmenej adekvátna cene zariadenia.

Záverečné hodnotenie

Headset CARUS GXT 323 od spoločnosti Trust by som nenazval najvýraznejším, resp. najlepším produktom od nich, pretože od takého niečoho má, bohužiaľ, celkom ďaleko. Či už spomeniem nie až tak atraktívny dizajn alebo lacné spracovanie, ide o výrazné chyby, ktoré dosť zavážia aj na hodnotení headsetu. Na druhej strane tu však máme prekvapivý zvuk, ktorý by očaril každého, kto by si chcel slúchadlá v tejto cenovke (stoja približne 39 eur) zaobstarat'.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	39€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk	- spracovanie
+ dlhý kábel	- náušníky

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

MSI Summit MS321UP

FEŠNÝ PROFESIONÁL



Hoci veľa výkonných počítačových komponentov a príslušenstva, dostupného na dnešnom trhu, splní vysoké požiadavky hráčov rovnako ako profesionálov, niektoré produkty majú stále priveľké rozdiely, aby vyhovovali obom skupinám naraz. Profesionáli sa rovnako ako hráči často spoliehajú na výkonný procesor a nadupanú grafickú kartu. V rukách skúseného hráča je klávesnica či myš s množstvom makrotlačidiel podobne silnou zbraňou ako v ruke strihača videa či niekoho, kto pracuje s fotkami. Avšak pokiaľ ide o samotné zobrazovacie zariadenia, majú hráči a profesionáli mierne odlišné očakávania. Kde si herne zameraná osoba potrpí na rýchlu odozvu a vysokú obnovovaciu frekvenciu, bude profesionál bažiť po niečom úplne odlišnom. Aj preto sú na trhu nielen G-Sync/360 Hz/RGB monitory, ale aj kúsky ponúkajúce vysoký jas, možnosť jednoduchej kalibrácie

farieb a vysokú presnosť zobrazovania. Privítajte MSI Summit MS321UP.

Do redakcie nám pomerne často zavítajú herne ladené kúsky od rozličných spoločností, ktoré sa najčastejšie predbiehajú v kategóriách odozvy a frekvencie. V dnešnej dobe je už takmer štandardom aspoň 165 Hz obnovovacia frekvencia a 1 ms (GTG) odozva. Oproti takým modelom vyznie „zastaraných“ 60 hertzov a 4 ms (GTG) odozva takmer smiešne. V MSI si však očividne sú vedomí toho, že tieto vlastnosti pre profesionálov nie sú natoľko dôležité, a keď si potenciálni majitelia prezrú všetky vlastnosti nového MSI Summit MS321UP, budú skôr ochotní zaplatiť jeho vcelku vysokú cenu.

Obal a jeho obsah

Monitory sú krehké zariadenia, najmä pokiaľ ide o kúsky s väčšími uhlopriečkami,

a MSI Summit MS321UP medzi tie rozmernejšie – so svojím diagonálnym rozmerom 32 palcov – definitívne patrí. Preto bolo naozaj príjemné vidieť, že na to v MSI mysleli, a krabica, v ktorej sa ukrýval tento monitor, ma privítala naozaj robustným sendvičom z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble a pár brožúrok.

A, takmer by som zabudol, ešte aj magneticky uchopiteľný kryt proti odleskom, ktorého inštalácia na monitor je blesková a nadmieru jednoduchá. Monitor celkovo pôsobí naozaj prémiovým a moderným dizajnom. Vďaka použitiu prevažne čiernej farby s detailmi v zlate si MS321UP nájde svoje miesto ako na stoloch v pracovniach, tak vo veľkých kanceláriách.



Základná funkcionálnosť a konektivita

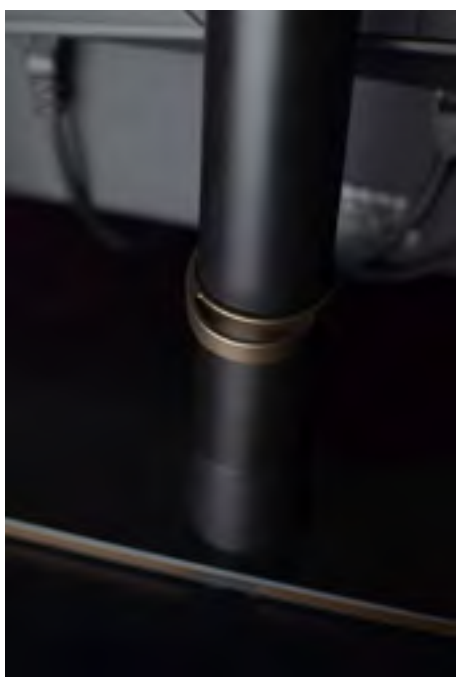
MS321UP je po stránke ergonomie vybavený postačujúco. Ponúka výškovú nastaviteľnosť 100 mm hore-dole, náklon -5° až $+20^{\circ}$ a otočenie na stojane -35° až $+35^{\circ}$. Možnosť preotočiť obrazovku na stojato pre väčšie rozmery displeja logicky absentuje. Pokiaľ by ste predsa len túto funkcionálnosť potrebovali, je možné získať ju vďaka podpore štandardného VESA 100*100 mm uchytenia. Po stránke pripojiteľnosti má MS321UP mierne očaril. Na spodnej strane sa nachádza 3.5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.0b porty, DisplayPort 1.2 (s podporou HDR), hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, USB 3.2 Gen1 Typ A na pripojenie periférií a taktiež USB-C konektor, ktorý vďaka zabudovanému KVM prepínaču

a schopnosti nabíjať (5 V/3 A – ~15 W) obslúži aj druhé zariadenie ako laptop či ďalší počítač. To však nie je všetko. Na ľavom boku sa nachádzajú ďalšie dva USB 3.2 Gen1 Typ A, 3.5 mm výstup na slúchadlá, separátny 3.5 mm vstup pre mikrofón a, ako čerešnička na torte, čítačka SD kariet. Vďaka USB prepojeniu monitora s počítačom získajú používatelia nielen funkcionálnosť USB hubu, ale vďaka aplikácii ProductivityIntelligence od MSI je na monitor možné jednoducho nainštalovať nový firmvér alebo si ho nastaviť presne podľa svojich predstáv. Ovládanie bez inštalácie softvéru je, samozrejme, stále možné aj malým joystickom na zadnej strane, ktorý je umiestnený dostatočne nízko v blízkosti spodnej hrany, aby bol jednoducho dosiahnuteľný (na rozdiel od pár modelov iných značiek), ale s myškou to ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie. Na záver

musím ešte spomenúť makro tlačidlo nachádzajúce sa v ľavej časti spodnej hrany, ktoré je možné nastaviť nielen na spúšťanie ProductivityIntelligence aplikácie, ale aj na rýchle prepínanie profilov, vstupov či vychytávk, ktoré v MSI do tohto monitoru zabudovali.

Parametre a funkcionálnosť

Parametre tohto monitoru neprekvapivo oslovia skôr profesionálov ako hráčov, pretože 32-palcový IPS panel (In Plane Switching) s rozlíšením 4K (3840 x 2160) a Anti-glare povrchom poskytuje naozaj verné farby. So 136 % pokrytím sRGB a 95 % pokrytím DCI-P3 (CIE 1976) spektra síce papierovo nie je až tak vzdialený niektorým lepším herným kúskom, avšak v MSI tento monitor už pri výrobe kalibrovali na profesionálne použitie a priamo v softvéri





monitoru je zabudovaná aj automatická kalibrácia. Na tú je síce potrebné špecializované vybavenie alias calorimeter, špecificky sú momentálne podporované dva modely – Portrait Displays C6 HDR2000 a X-Rite i1Display Pro, avšak prvý si je možné aj na Slovensku prenajať (keďže bežne stojí okolo 2000 eur) a druhý sa možno oplatí kúpiť za tých „smiešnych“ 280 eur, čo si za v obchodoch pýtajú.

Ceny tohto príslušenstva možno niektorých čitateľov odradia, avšak správne nakalibrovaný displej je v mnohých odvetviach práce s fotkami či videom absolútnou nutnosťou a návratnosť takejto investície je vcelku rýchla. Poteší tiež, že monitor prešiel certifikáciou VESA Display HDR 600, čo už sa dá považovať za funkčné HDR, a sám som pri používaní niekedy musel znižovať hodnoty jas. Na plnohodnotné HDR s jasom 1000+ nitov a lokálnymi stmievacími zónami sa však tento kúsok stále nechytá. MS321UP prekvapivo disponuje aj podporou AMD FreeSync, čo však pri jeho 60 Hz obnovovacej frekvencii asi nebude príliš dôležité.

Softvér a bonusová funkcionality

Bonusový softvér menom ProductivityIntelligence som pri tomto monitore už predstavil v jednom z predošlých odsekov. Možnosť ovládať nastavenia monitoru aj priamo z Windowsu však nie je jediný bonus, ktorý MS321UP ponúka.

Výpočet všetkej bonusovej a na profesionálov zameranej funkcionality je pomerne dlhý – Intuitive Screen Assistance, PIP a PBP módy, továrenská kalibrácia zaručujúca $\Delta E (E) \leq 2$ medzi farbami, čítačka SD kariet, zabudované mikrofóny s podporou ANC, svetlomitlivá dióda, vďaka ktorej dokáže monitor automaticky prispôbovať jas podľa okolitého prostredia, či KVM funkcionality. Nebudem však preberať všetky tieto funkcie, ale vyberiem pár najzaujímavejších. Intuitive Screen Assistance pozostáva z priamo v monitore zabudovanej funkcionality, schopnej premietnuť na obraz pravítko, zariadenie mriežku či veľkosť papierov so správnymi pomermi strán. Čítačku

SD kariet sám využívam na takmer dennej báze a bolo mi oveľa príjemnejšie jednoducho strčiť kartu do boku monitora, ako hľadať externú čítačku a tú následne pripájať do PC. Na záver by som dodal, že funkcionality KVM, ktorú na monitoroch začína ponúkať stále viac výrobcov, naozaj uľahčuje život majiteľom viacerých zariadení (PC a notebook/2 notebooky a spol.), keďže je vďaka nej možné pripojiť periférie z jedného zariadenia cez USB HUB na monitore, druhé zariadenie pripojiť cez USB-C konektor a jedným tlačidlom prepínať medzi ovládaním toho-ktorého zariadenia.

V spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciami sa tak z jedného monitora stane profesionálna multitasking stanica, schopná šrotovať všetky pracovné výzvy, ktoré pred ňu používateľia postaví.

Zhrnutie

MSI Summit MS321UP je nadmieru zaujímavý monitor. Samozrejme, zaujímavý je len pre špecifickú skupinu zákazníkov, čo mu však neubrána na šikovnosti. So svojimi parametrami si nájde miesto ako u amatérskych milovníkov práce s videom či fotkami, tak aj u profesionálov. Jediné, čo môže používateľov odradiť od jeho kúpy, je cena pohybujúca sa medzi 900 až 1000 eurami, avšak pre niekoho, kto si zarába prácou s médiami, nebude táto cifra až takým problémom.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
MSI	950€

PLUSY A MÍNUSY:

+ IPS panel s 95% DCI-P3/136% sRGB pokrytím	- vyššia cena
+ KVM funkcionality	
+ HDR 600 certifikácia	

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 290

LACNÉ NEMUSÍ VŽDY ZNAMENAŤ NEKVALITNÉ



Produkty spoločnosti Genesis sú zväčša zamerané na neprofesionálnych hráčov a nenáročnejších používateľov, o čom svedčí aj ich cena, pričom len minimum z nich možno považovať za vyššiu alebo prémiovú triedu. Tým, samozrejme, netvrdím a ani si nemyslím, že ich produkty sú akokoľvek zlé alebo nedostačujúce na to, aby sa dali zaradiť k prémiovým modelom. Firma to potvrdzuje hlavne pri svojich herných zariadeniach, na ktorých si možno všimnúť vyššiu kvalitu spracovania a často aj funkčnosť nad očakávania v danej triede. V tejto recenzii sa ale pozrieme na opačný koniec, čiže na nižšiu triedu, v ktorej sa zameriame na myš Krypton 290.

Spracovanie

Na začiatok si opíšeme spracovanie a materiály využité na výrobu tohto produktu. Vzhľadom na cenovku boli moje očakávania celkom nízke, no po podrobnejšom prezretí a ohmataní produktu som ostal príjemne prekvapený. Myš pôsobila naozaj pevne, čo je zásluhou kvalitného tvrdeného plastu, ktorý tu bol využitý. Na druhej strane bolo vidieť, že Genesis sa príliš nezameriaval na redukciu hmotnosti, výsledkom čoho je, že myš váži 134 gramov. To nie je príliš veľa, no

niektorým používateľom by to mohlo prekážať. Ide totiž o malú myš s rozmermi 125 x 64 x 41 mm, preto by mohla byť aj výsledná hmotnosť o niečo nižšia. Rád by som spomenul aj spodnú kontaktnú časť zariadenia, ktorá je tvorená teflónom. Ten zaručuje jemné, no presné pohyby ako na podložke, tak aj bez nej. Vytkol by som však spracovanie skrolovacieho kolieska, ktoré sa mi zdalo trochu uvoľnené a jeho používanie bolo až priveľmi jemné. Dĺžka kábla je 180 cm a je pokrytý textilom, pričom celý pôsobil príliš pevne a preto sa s myšou nepohybovalo najjednoduchšie.

Dizajn

Dizajn produktu je celkom zaujímavý. Nejde o nič svetoborné, no na pomery lacnej hernej myši je to elegantný vzhľad doplnený o vkusné podsvietenie, ktoré je umiestnené na skrolovacom koliesku a spodnom leme zariadenia. Podsvietené je aj logo spoločnosti.

Na dizajne ma však trochu iritovalo, že oblasti pod pravým a ľavým tlačidlom boli z lesklého plastu, ktorý mi na celé zariadenie akosi nepasoval. Na druhej strane mu však poskytoval miernu odlišnosť od iných myší, čoho výsledkom bol originálnejší a unikátnejší vzhľad.

Používanie

Z hľadiska používania by som najprv rád vytkol všetko, čo mi prekážalo. Na prvom mieste je určite to, že keď som myš napojil, celkom dlho jej trvalo, kým ju počítače našli a pripravili na používanie. A v momente, keď ju rozpoznali, zároveň chvíľu trvalo, kým sa dala používať – zo začiatku totiž snímač fungoval nejak zasekane, no potom všetky problémy ustali a zariadenie sa dalo využívať naplno. Nepáčila sa mi ani kvalita spracovania prídavných tlačidiel, ktoré na dotyk pôsobili lacnejšie, boli príliš jemné na stlačenie a neveril by som ich odolnosti z dlhodobého hľadiska. Ako posledný mínus spomeniem nízku výdrž tlačidiel. Genesis sľubuje výdrž len do 10 miliónov stlačení, čo je dosť málo. Na druhej strane ide o myš s cenovkou, pri ktorej by sme tento nedostatok mohli čiastočne odignorovať.

Okrem týchto problémov som bol s myšou nadmieru spokojný. Zariadenie reagovalo na každý pohyb svižne a precízne, na vyššiu hmotnosť som si po malej chvíli zvykol a z hľadiska odozvy sa tiež nemám na čo sťažovať.

Záverečné hodnotenie

Myš Krypton 290 by som celkovo zhodnotil ako príjemný kompromis ceny a komfortu pri používaní. S cenovkou pohybujúcou sa na približne 20 eurách si tak doprajete zariadenie, ktoré aj napriek všetkým mínusom pracuje spoľahlivo a nemusíte sa báť, že vás počas hrania akejkol'vek hry sklame.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal:	Cena s DPH:
Genesis	20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania	- nízka výdrž tlačidiel
+ dizajn	- skrolovacie koliesko
+ vkusné podsvietenie	- prídavné programovateľné tlačidlá

HODNOTENIE:



Xiaomi Mi Curved Gaming Monitor

ZA MÁLO PEŇAZÍ VELA MUZYKY?



Od momentu, kedy sa celosvetovo známa spoločnosť Xiaomi rozhodla skúsiť preraziť aj na scéne s hernými monitorami už ubehlo pár rokov - debut sa datuje na 2019. Preto je možno trochu paradoxné, že až dnes vám máme možnosť ponúknuť test ich prvej lastovičky v rámci tohto strategicky dozaista rozumného kroku. Isté veci však potrebujú svoj čas a keďže Xiaomi Mi Curved Gaming Monitor sa na našej scéne začal naplno distribuovať len nedávno, určite nám celé to časové posunutie dokážete odpustiť. Osobne som sa nemohol dočkať toho momentu, až mi kuriér dodá predmetnú vzorku (za čo aj touto formou ďakujem lokálnemu distribútorovi) a ja sa budem môcť pustiť do práce, ktorej výsledky si spoločne preberieme v nasledujúcich riadkoch.

Rozsah nastavenia pozície obrazovky je výborný

Xiaomi samozrejme dnes už vyrába všetko. Ich logo nájdete na telefónoch, kamerách, ryžovarochoch, čističkách, vysávačoch, oblečení, a tak ďalej. Ide o spoločnosť so širokým ekosystémom a preto prínos

v oblasti monitorov nebude žiadnym prekvapením ani pre ľudí, ktorí ich poznajú tak maximálne z reklamy na telefóny.

Tak či onak, spomínaný panel prichádza na naše územie s uhlopriečkou veľkou 34 palcov a tak ako už napovedá samotný názov, ide o zakrivený a ultra široký panel (1500R). Cenovka sa momentálne pohybuje na hranici 500 eur, čo je u monitoru s Quad HD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 144 Hz dozaista atraktívna

cenovka. Než však v tomto smere pôjdeme hlbšie, podme sa pozrieť na dizajn a veci s ním spojené. Xiaomi sa rozhodlo vytvoriť krásny, čierny, plne minimalistický monitor, osadený na pohyblivom ramene s horizontálnym i vertikálnym posunom. Monitor jednoducho vybalíte z (prekvapivo malej) krabice aj nainštalujete, zvládnete to bez akýchkoľvek ťažkostí. Na zadnej strane sa nachádza magnetmi uchytená plastová krytka s organizátorom kabeľáže, tiahnuca sa priamo cez kovové



rameno, ktoré samo o sebe nie je nijako široké a teda nezavadzia klávesnici, či myši používanej tesne pod hranou.

AMD FreeSync podpora

Pod krytkou nájdete 2x HDMI (2.0b), dva vstupy pre DisplayPort (1.4) a výstup určený pre slúchadlá – ich prístupnosť je štandardná a dajú sa nahmatat aj „naslepo“.

Nie je asi nutné znovu opakovať, že výrobca v tomto hardvéri jasne cíli na frázu „cena verzus výkon“, pretože monitor označili ako najdostupnejší ultrawide variant a neponúkajú žiadnu formu HDR. Podtrhávajú to ostatne aj prémiovým spracovaním v rámci použitých materiálov a v nemalej miere aj tenkými rámikmi šasi.

Ovládacia schéma v podobe piatich tlačidiel, pomocou ktorých môžete prepínať jednotlivé softvérové nastavenia, sa nachádza na zadnej strane a oceňujem svetelnú indikáciu o aktuálnom stave prístroja, na ktorú často lacnejšia zobrazovacia technika zabúda. Kto by chcel monitor inštalovať prostredníctvom VESA držiaku, nebude mať v tejto súvislosti s daným produktom taktiež žiadne problémy.

Xiaomi v prípade obrazovky siahlo po zakrivenom VA od Samsungu a svojim majiteľom servíruje dnes čoraz hojnejšie využívaný pomer strán 21:9 s už spomínaným rozlíšením 3440 x 1440. Čo sa týka jasú, rozprávame sa o priemernom údaji 300 nitov, čo však v prostredí interiéru samozrejme bohato postačuje a v danej cenovej relácii by ste si v tomto smere mohli sotva priat' niečo lepšie.

Odozva na úrovni priateľských 4 ms

Povrch obrazovky je matný a tak zásah od slnečných lúčov neznamena automaticky problém. Už v základnom nastavení sa panel dodáva ako hotový produkt,



vhodný nielen na hranie, ale, vďaka svojim proporciám palcov a celkového pomeru, aj na kancelársku prácu. Xiaomi Mi Curved Gaming Monitor som postupne skúšal prepojiť s výkonným notebookom, ako aj nemenej schopným desktopom. Čo sa týka DP rozhrania, všetko bežalo ako švajčiarske hodinky, nebola dokonca nutná ani kalibrácia obrazu a hĺbkové ladenie. Čakajú vás krásne, vyvážené farby a vysoký kontrast bez rušenia – palec hore za konštantné podsvietenie bez známok výkyvu. Kto by uvažoval o kúpe tohto konkrétneho zariadenia ako doplnku k domácej konzole, radšej by sa však mal obzrieť niekam inam. Po spárovaní s PlayStation 5 a Xbox Series X cez HDMI nebolo možné dosiahnuť viac než Full HD obraz.

Xiaomi jednoducho s týmto konkrétnym panelom cíli výhradne na PC scénu. Ja už viac ako rok v kancelárii naplno používam „vel'rybiu plutvu“, čo je moje interné pomenovanie 49 palcového monitoru od Samsungu s pomerom 32:9 a preto viem doceniť kancelárske využitie širokých, zakrivených obrazoviek. Kúpou monitoru od Xiaomi môže vaša práca na internete (aj mimo neho) zažiť razantný skok a

ušetrite si tak stovky kliknutí na nové záložky, či neustále prepínanie okien – o výhodách celistvosti prezeraného obsahu ste už dozaista počuli. Škoda len, že sa panel nedá otočiť vertikálne.

Dobrý aj na Netflix

Ak sa rozhodnete spustiť nejakú stream službu formátu Netflix a pochopiteľne budete musieť prejsť do pomeru 16:9, monitor na základe svojich už vyššie vymenovaných predností zvládne viac ako príjemne zhmotniť váš obľúbený film alebo seriál – animovaná Castlevania to v mojom teste doslova krvavo odkývala. Avšak až pri hrách s možnosťou využitia vyššieho snímkovania dostáva kúpa predmetného hardvéru ten správny význam. Zvlášť, ak daný softvér dokáže využiť veľkosť samotného panelu. Jediné negatívum v súvislosti s používaním na PC ostáva v absencii HDR, ktoré by výrobca dozaista do svojho prvého herného monitora dokázal dať, avšak to by sme sa teraz nerozprávali o jednom z najlepších panelov v danej cenovej relácii.

Verdikt

Komplexný herný monitor, vhodný aj na kancelársku prácu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiový dizajn	- Bez HDR
+ 144 Hz	- Nie je vhodný na konzoly
+ Výborné nastavenie už v základe	
+ Cena	

HODNOTENIE:



Epson EH-LS300B

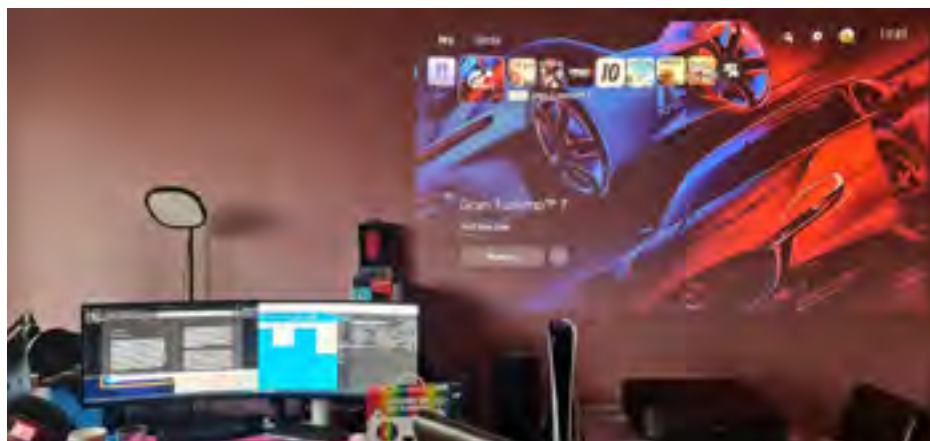
NIE JE ČAS NA REKONŠTRUKCIU BYTU?



Začnem opäť v trocha osobnej rovine. Za celý svoj život, trvajúci už takmer štyridsať rokov, som si investíciu do premietacky osobne schválil len jedenkrát. Bolo to v čase, kedy sa mi na prste ešte nelesklo potvrdenie manželského zväzku a rovnako tak v čase, kedy som ani len netušil, že mi raz moja krásna dcérka povie niečo také ako: 'ľúbim ťa ocko'. Nákup domácej premietacky v priebehu môjho dospievania môžeme dnes kategorizovať ako trocha hlúpy a impulzívny nápad. Ostatne toho času som býval v malej garsónke s kuchyňou, toaletou a rovnako tak nevel'kou obývačkou, ktorá bola zároveň spálňou – počas osláv tanečným parketom a v neposlednej rade spoločenskou miestnosťou pre mňa a mojich najbližších. Čerešničkou na torte sa však stala oranžová farba stien, ktorú som v čase maľovania vyhodnotil ako: ultra super cool nápad. Ten sa po kúpe predmetného projektoru bez dodatočnej investície do bieleho plátna a uchytenia o strop ukázal byť veľkým problémom a ešte dnes si spomínam

na výraz mojej tváre, keď som sledoval svojich obľúbených hercov oranžových ako pomaranč. Projektor som nakoniec predal ešte skôr, než sa na ňom stihol usadiť prach a celú ideu premietania na dlhý úsek svojho života tak nejako uzavrel. Dnes, kedy sa mi na pracovnom stole bežne objavujú moderné projektory v cene malého ojazdeného auta, sa však začínam v tomto ohľade vnútorne zase meniť. Už dávno totižto nebývam

v krabíčke od mlieka a predstavu o premietaní filmov/seriálov/ hier vo vysokej kvalite v pohodlí domova beriem ako možný impulz a zaujímavý variant voči využívaniu klasickej zobrazovacej techniky. Dnes vás preto chcem zoznámiť s produktom známej spoločnosti Epson, ktorá na trh prináša komplexnú premietacku s krátkou projekčnou vzdialenosťou ako možný variant voči bežnému televízoru.



Čo je to krátka projekčná vzdialenosť? Ide o koncept premietania tesne pri stene, kde sa príslušný hardvér stará o prenášanie obrazu v skosenom uhle. Laserový projektor EH-LS300B umiestnite napríklad na stôl zhruba 40 cm od steny či prípadne vopred pripraveného plátna a výsledkom je až 120 palcov veľký obraz. Cena testovaného modelu sa u nás momentálne pohybuje na hranici dvoch tisíc eur, avšak ak by ste si priplatili pár stoviek navyše, máte možnosť získať vyššiu radu EH-LS500B. Výrobca udáva dlhú životnosť laserového zdroja, kde pri plnej svietivosti (papierovo od 1 800 počas nočného premietania do 3 600 lúmenov pri bežnom dennom používaní) máte zarúčených 20 000 hodín bezproblémového chodu. Následne dôjde na polovičnú degradáciu svietivosti. Kontrastný pomer 2 500 000:1 sa postará o čo najvierohodnejšie spracovanie čiernej a aj keď ide o Full HD projektor, rozprávame sa tu o resamplovaní z 4K rozlíšenia práve na Full HD. Epson EH-LS300B tak dokáže vstrebávať vstupný 4K/60Hz signál aj s 10-Bit HDR a softvér ho následne zmenší na 1920 x 1080p. Výsledkom je krásna obrazová prezentácia a výrazová farba schopná potešiť dostatočne široké spektrum užívateľov. Dobré, je načas rozbaľiť objemnú krabicu s logom Epsonu a povedať si viac o samotnom dizajne, respektíve procese inštalácie.

Vizuálne pôsobivý kus hardvéru

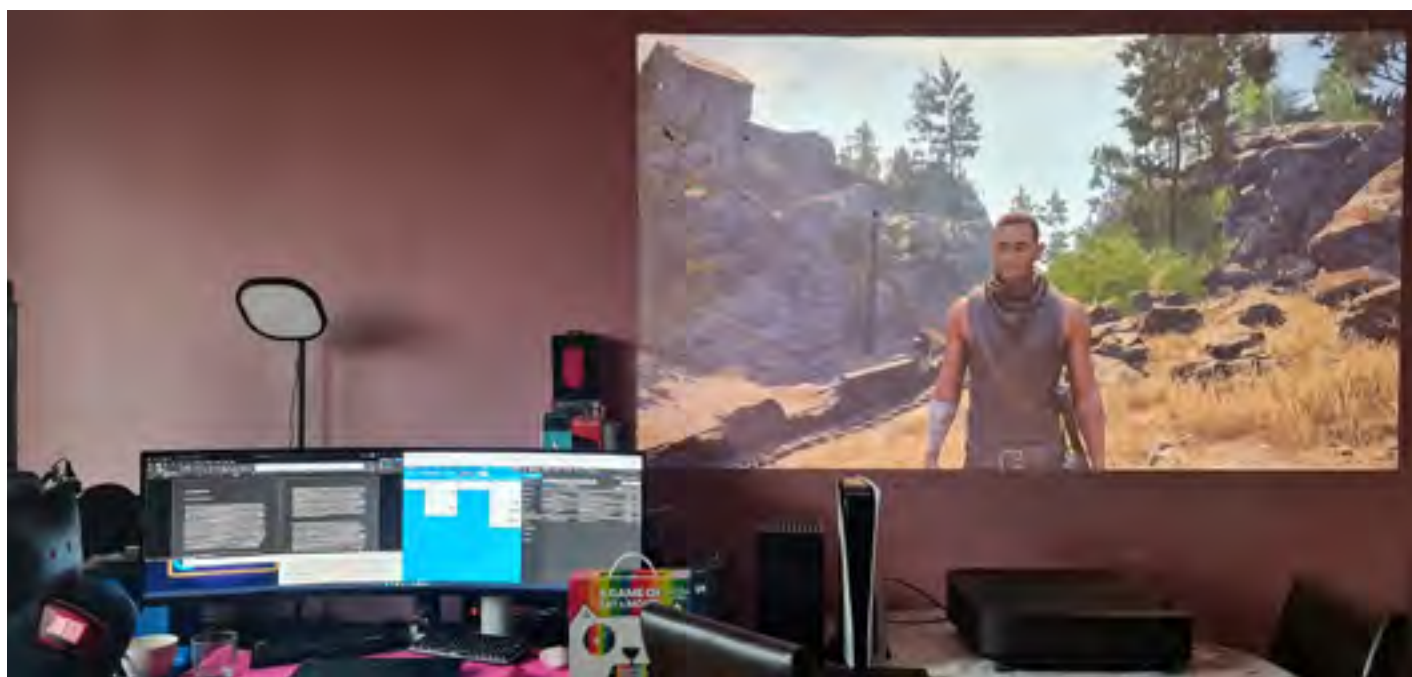
Testovaný model s váhou viac než sedem kilogramov je kompletne čierny s matným efektom a jeho rozmery môžeme aj voči konkurencii označiť za

viac ako kompaktné (467 x 133 x 400 mm). Predná časť je venovaná vstavaným reproduktorom značky Yamaha, ktoré prekrýva tradičná tkanina vedúca až k zaobleným okrajom. Prístroj stojí na troch nohách, z čoho dve je možné regulovať pre dosiahnutie zmeny výšky premietania.

Na pravej strane sa nachádza päť fyzických tlačidiel so základnými funkciami, preto je určite vhodné začať používať predovšetkým Bluetooth ovládač, ktorý nájdete priamo v základnom balení. Apropos, kto by chcel sem-tam využívať tento hardvér čisto ako externý reproduktor, aj táto funkcia je vďaka BT prepojeniu možná. Pod uvedenými tlačidlami ďalej nájdete krytku a za ňou mechanickú páčku určenú na zaostrovanie – systém nabehne za necelú minútu od zapnutia. Na prispôbenie

obrazu vám poslúži jednoduchá schéma lichobežníkovej korekcie. Pozícia čiastočne utopeného objektívu je pochopiteľne na vrchnej strane. Systém má tiež funkciu automatickej deaktivácie laseru v prípade, že pred ním vkročí nejaký neočakávaný objekt tak, aby nedošlo k poškodeniu zraku.

Doteraz som Epson EH-LS300B definoval ako moderný projektor, pod čím si však v súvislosti s používateľským rozhraním môžete predstaviť čokoľvek. Preto je vhodné začať sa sústrediť na detaily. V tomto prípade ide o hardvér založený na Androide, rovnako by ste ho, čo sa týka funkcií, len sotva rozoznali od akéhokoľvek moderného televízora. Vďaka službe Google Chromecast máte možnosť prenášať obsah z mobilných telefónov priamo na plátno. V otázke streamovacích služieb je vám k dispozícii YouTube, HBO



GO či Sledovani TV. Kto by hľadal Netflix a Amazon, bude si musieť ku premietačke pripojiť externé zariadenie a využiť tak jeden z dvoch HDMI (1.4 a 2.0) – prenos nie je podporovaný ani cez Chromecast. Pripojenie na internet tu predovšetkým obstaráva vstavaný Wi-Fi modul, avšak absenciu Ethernet LAN vstupu beriem ako jeden z dosť zásadných problémov. Ako je na tom samotný a v texte už spomínaný zvuk? Yamaha prináša audio systém 2.1 so slušne vyladenými výškami a počutelnou basovou linkou. Komu by však celkový výkon 20 W nedostačoval, môže si cez optický vstup ku projektoru pripojiť v tomto smere niečo kvalitnejšie. Počas testu Epson EH-LS300B som recenzoval súčasne aj českú reproduktorovú špičku značky AQ, o čom vám však viac poviem v separátnom článku.

Všetko záleží od zdroja

Projektor som testoval predovšetkým v páre s next-gen konzolami Xbox Series X a PlayStation 5, avšak pochopiteľne došlo aj na streamovanie obsahu z YouTube či práve nami už v minulosti testovanej aplikácie Sledovani TV. Výsledná kvalita u herného hardvéru bola na vysokej úrovni aj keď bolo nutné eliminovať dosť nepríjemnú latenciu prechodom z 4K na Full HD, paradoxne PlayStation s týmto žiadny problém nemal. Preto ak niekto uvažuje o kúpe projektoru čiastočne aj na hranie hier, nemám dôvod, prečo by som vám práve tento Epson neodporúčal. V prípade streamu televízneho signálu je všetko samozrejme závislé od jednotlivých zdrojov, ale ani televízne programy v nižšom rozlíšení prenášané na stenu sa nejavili ako rýdza prekážka. Tá by



však mohla nastať v prípade, ak nemáte radi počas sledovania rušivé elementy (napr. zvýšený hluk z ventilátorov). Na zadnej strane zariadenia, teda priamo pri stene, sa totižto bude odohrávať koncert krútiacich sa lopatiek a hluk počas dennej prevádzky, kedy hardvér tlačí na vyššiu úroveň svietivosti, môže niekoho vyložiť iritovať – prehluší to snáď len vyšší stupeň zvuku pri kino filmoch. Apropos, sledovanie filmov vo vysokom rozlíšení zvláda daný projektor viac ako slušne – úroveň čiernej farby sa snúbi s krásnou hĺbkou a celkovo výborne prezentovanou ostrosťou obrazu.

Pri režime Dynamického obrazu, kedy je svietivosť niekde okolo dvesto nits máte počas bežného dňa možnosť sledovať filmy/seriály a pokojne hrať aj hry. Avšak práve počas tohto režimu sa ventilátor ide doslova zbláznit. Pri prepnutí na jeden z ďalších modulov nastane síce vytúžené ticho, svietivosť je ale naopak tak slabá, že nie je možné si premietaný obsah akokoľvek vychutnať. Aj v tomto prípade preto opäť platí ono

staré známe porekadlo: projektor je nočný tvor a bez závesov či rúška tmy jeho zuby sotva uvidíte (toto som si teraz samozrejme vymyslel, ale pointu určite chápete). Nastavenie obrazu by podľa môjho názoru potrebovalo trochu viac možností. Ak dám bokom päťicu režimov a nejaké to doladovanie známych prvkov, špeciálne HDR, užívateľ sám o sebe nemá ako dosiahnuť nič viac, než len predvolené cifry. Práve tu je vhodnejšia investícia do už spomínaného vyššieho modelu EH-LS500B, kde by si náročnejší konzumenti mali prísť na svoje.

Presvietili sme sa až na samotný koniec recenzie zaujímavej a hlavne koncepčne dobre nastavenej premietačky od spoločnosti Epson. Dám teraz bokom slabšie možnosti v rámci nastavenia obrazu (ostatne na toto tu je o niečo drahší model EH-LS500B), budem sa teda venovať prekvapivo dobrému HDR a celkovo oku lahodiacemu prezentovaniu premietaného obsahu. Svojimi rozmermi kompaktný hardvér vybavený rovnako uspokojivou audio technikou zapadne do akejkol'vek modernej obývačky či spálne. Za určitých kompromisov (hluk a svetlo) bude schopný suplovať obrovské TV panely.

Verdikt

Kompaktný projektor vhodný nie len na sledovanie televíznej produkcie, ale rovnako tak aj na hranie hier.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Epson	2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Hluk
+ Kompaktnosť	- Absencia
+ Kvalita obrazu	Ethernet portu
+ HDR	

HODNOTENIE:



CINÉFRANCE STUDIOS et BAF PROD présentent

PHILIPPE **LACHEAU** JULIEN **ARRUTI** TAREK **BOUDALI** ÉLODIE **FONTAN**

KTO ZACHRÁNI SVET? ... ON TO URČITE NEBUDE.



BADMAN

IBA V KINÁCH OD 24. 3. 2022

NOVÁ KOMÉDIA
OD TVORCOV FILMU **ALIBI NA MIERU**



Acer Swift X

VÝKONNÝ NOTEBOOK NA HRY A PRÁCU



Spoločnosť Acer sa môže pochváliť obrovským výberom notebookov rôznych sérií, z ktorých je momentálne najrozšírenejšia a najznámejšia séria Swift. Produkty z nej sa chvália kvalitným kovovým spracovaním, vyváženým a očarujúcim výkonom, nadpriemernou výdržou batérie a v neposlednom rade aj hrúbkou, ktorá určite poteší nejedného zákazníka. Modelov v tejto sérii je, samozrejme, viac, no náročnejší používatelia upriamia pozornosť práve na Swift X a jeho rôzne konfigurácie. Ten ponúka špičkové nové technológie, vynikajúci nový hardvér a množstvo ďalších zaujímavých vecí. A v tejto recenzii sa pozrieme na zúbok práve jednému z variantov tohto modelu.

Spracovanie

Úmyslom radu Swift je čo najlepšie spracovanie, kvalita materiálov a hlavne čo najmenšia hrúbka a nízka hmotnosť. Presne to sa výrobcovi v tomto modeli podarilo. Zariadenie je vyrobené prevažne z kovu, čo síce zákazníkom nenapomáha myslieť si, že notebook je z hľadiska hmotnosti optimálny, no opak je pravdou.

Ide o 16-palcový a pomerne veľký stroj s hmotnosťou prekvapivých 1,9 kg a hrúbkou pôsobivých 18,9 mm. Swift X pôsobí naozaj kvalitne a odolne, no stále si treba dávať pozor na displej, ktorý je vďaka svojej minimálnej hrúbke celkom ohýbný a môže vyvolávať menší

pocit krehkosti. Bežný používateľ by však s týmto problémom mať nemal.

Dizajn

Čo sa týka dizajnu, zariadenie na papieri môže pôsobiť ako herný notebook, no na prvý pohľad by to asi nikto nečakal. Notebook vyvoláva pocit profesionality, elegancie a jednoduchosti, v čom spočíva celá jeho krása.

Amatér by si najskôr myslel, že ide o obyčajný kancelársky laptop, no vo svojom vnútri má naozaj dych berúci hardvér. Spomeniem aj podsvietenú klávesnicu, ktorá svojím osvetlením, našťastie, nijako nebije do očí, no v tme naozaj pomôže. Tiež by



som rád vyzdvihol aj vkusné umiestnenie rozsiahleho touchpadu, ktorý pri hraní hier a aj pri práci zbytočne neprekáža pohybu rúk. Výrobca si zasluží pochvalu za dbanie na každý detail, ktorý zákazníkovi uľahčí prácu a ušetrí miesto, ako je napr. umiestnenie tlačidla zapínania na klávesnicu, nie vedľa, a aj snímač odtlačkov prstov, ktorý sa nachádza pred numerickou klávesnicou.

Displej

Notebook disponuje Full HD IPS displejom s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov a o veľkosti 16-palcov, ktorý má okolo seba úzke a elegantné rámy tvorené plastom. Ničím špeciálnym síce nevyniká, no farebná hĺbka a ostrosť obrazu sú veľmi dobré. Vzhľadom na hardvér by niekto mohol očakávať vyššiu obnovovaciu frekvenciu displeja, no tu absentuje, čo je celkom škoda.

Zvuk

Po zvukovej stránke má Swift X určite čo ponúknuť. Ide o kvalitný stereo DTS Audio systém so zaujímavou technológiou Acer PurifiedVoice™ a technológiou AI Noise Reduction.

Prvá z nich sa stará o čistotu hlasu, čo je využiteľné najmä pri rôznych internetových hovoroch a videokonferenciách, druhá zas slúži na tlmenie zvukov pozadia, aby ste lepšie počuli to, čo chcete a ostatné rušivé zvuky sa automaticky stlmia. Z používateľského hľadiska reproduktory hrajú celkom dobre, dosahujú vyvážené stredy a výšky, pričom hĺbky síce nie sú práve najsilnejšie, ale sú aspoň presné a čisté.

Batéria

Vzhľadom na vysokú spotrebu výkonného hardvéru nie je výdrž batéria práve najvyššia, no môžete sa spoľahnúť, že notebook vydrží pokojne pracovať dlhé hodiny. S uvádzanou výdržou na jedno nabitie, ktorá je stanovená na približne 7 hodín, som sa nestretol, no 6 hodín je celkom reálny odhad. Ten sa mi podarilo dosiahnuť s režimom šetrenia energie a len pri bežnom používaní internetového prehliadača, písaní vo Word a iných jednoduchých činnostiach, pri ktorých hardvér nepocítiť ovaľ veľkú záťaž. Spomeniem ešte, že ide o štvorčlánkovú Li-Ion batériu s podporou rýchleho nabíjania do 90 W.

Konektivita

Aj napriek veľkosti zariadenia by ste tam veľké množstvo konektorov hľadať márne. K dispozícii máte jeden USB 3.2 typu C Thunderbolt 4, jeden HDMI 2.0, 3,5 mm audio jack a dvojicu konektorov USB 3.2 typu A. Zákazník by mohol očakávať trochu viac možností na pripojenie, no bežnému používateľovi by mala takáto konektivita stačiť.

Výkon

Zariadenie beží na najnovšom operačnom systéme Windows 11 Home, o ktorého plynulý chod sa stará štvorjadrový procesor 11. generácie od Intelu, konkrétne Intel Core i7-11390H s taktom 3,40 GHz. Tomu napomáha dnes už takmer štandardných 16GB operačnej pamäte RAM typu LPDDR4X, o čo najrýchlejšie grafické zobrazovanie a výkon v hrách sa zas stará

grafická karta NVIDIA GeForce RTX 3050 Ti s pamäťou 4GB. Všetky informácie budete mať bezpečne uložené na PCIe NVMe SSD disku s kapacitou 1024GB.

Ak sa však nerozumiete hardvéru a zaujíma vás skôr skutočný výkon v hrách a pri práci, preto tento kúsok som podrobil dvojici benchmarkov PCMARK a 3DMARK, pričom v nich získal veľmi slušné skóre. Na zariadení som taktiež vyskúšal AAA titul Shadow of the Tomb Raider – ten je známy svojím skvelým grafickým spracovaním, ktoré potrápi aj tie najvýkonnejšie počítače. Pri hre sa mi na maximálnych detailoch nepodarilo dosiahnuť viac než 30 FPS, no po menšom znížení detailov na akýsi kompromis medzi vysokými a strednými som výkon vytiahol bližšie k 50 až 60 FPS, čo bolo omnoho hrateľnejšie a titul stále vyzeral veľmi dobre.

Používanie

Z hľadiska používania by som toto zariadenie rád pochválil. Naozaj som počas celej doby testovania mal pocit, akoby som pracoval na stolovom počítači, a to ako výkonom, tak aj rýchlymi dobami odozvy a plynulosťou, ktorá ma len uistovala o kvalite notebooku. Na pohodlí pridávali aj jednoduché gestá ovládania na touchpade a svižná čítačka odtlačkov prstov. Zaujímavosťou pri Swift X je aj pokročilý systém chladenia, vďaka ktorému som aj po hodinách hrania hier nedosiahol privysoké teploty, ktoré by ma od ďalšej námahy zariadenia odhovárali.

Záverečné hodnotenie

Notebook Acer Swift X a všetky jeho konfigurácie sú pre mňa jednými z najlepších notebookov na trhu a to nielen ich spracovaním a elegantným dizajnom, no aj lákavým vnútrom a komfortom pri práci, ktorý sa len tak nevidí. S cenovou pohybujúcou sa okolo 1471 eur tak ide o skvelé zariadenie vyššej strednej triedy, ktoré síce neponúka žiadne výrazné prémiové črty, no na bežné používanie a hranie menej náročných hier úplne stačí.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	1 471€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- ohýbný displej
+ spracovanie	- výdrž batérie
+ dizajn	

HODNOTENIE:



EVOLVEO G750

OBSTOJNÝ A NENÁPADNÝ



Poskladať výkonný a hlavne spol'ahlivý počítač nie je iba otázkou kompatibility komponentov, ako napríklad procesoru a RAMky s matičnou doskou, alebo výkonu grafickej karty. Pre naozaj bezproblémové fungovanie sa pri skladaní treba pozerat' už na základy, ako je dostatočné vetranie a najmä postačujúci zdroj, ktorý dokáže napájať všetky komponenty bez zlyhání dlhé roky. Zdroje sú málokedy „sexy“ či efektné, hoci aj v tomto smere sa v posledných rokoch udiali veľké zmeny, no správny výber zdroja môže hráčom aj nehráčom z dlhodobého hľadiska ušetriť kopu peňazí a starostí. Dobrý počítačový zdroj totiž často prekoná životnosť komponentov, napr. grafických kariet či procesorov, a tak nie je zriedkavé, že kvalitný zdroj kúpený 5 či 10 rokov dozadu môže putovať z jednej konfigurácie do druhej. Spoločnosť Evolveo síce nepatrí medzi ospevované značky s

miliónmi fanúšikov po celom svete, ale v minulosti už dokázala, že v jej ponuke sa nachádzajú aj kvalitné kúsky. Preto sme neváhali a využili sme možnosť otestovať zdroj menom Evolveo G750.

Dobrý zdroj by mal pozostávať z kvalitných komponentov, ponúkať štandardizované hodnotenie 80Plus a jeho výkon by mal reflektovať samotné počítačové komponenty, ktoré bude napájať. Je, samozrejme, možné použiť zdroj s výkonom 1200 – 1600 W na napájanie počítača s Ryzen 3 či Intel Core i3 procesorom a niekolo rokov starou grafickou kartou (iná sa asi v dnešnej dobe ani nedá zohnať), avšak prečo by ste mali platiť za zdroj toľko ako čo za celý zbytok počítača. Nie, v dnešnej dobe je stále 650 – 750 W tak akurát pre jeden (výkonnejší) procesor a modernú grafickú kartu, pokiaľ nejde o špičku ako RTX 3090 či RX 6900 XT.

Čo je to 80Plus hodnotenie

Na úvod pár slov o 80Plus hodnotení. Ide o úspešné dokončenie radu štandardizovaných testov a na základe ich výsledkov je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionálnu hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82 % pri 20 % zaťažení, 85 % pri polovičnej záťaži a 82 % pri plnom vyt'ažení. Už to je vcelku úctyhodné, no ďalšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú. Hlavné triedy, ktoré možno nájsť na bežných zdrojoch, sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kúsky siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Osobne

pri výbere zdroja odporúčam kúsky s aspoň 80Plus Gold hodnotením, keďže sa cenovo aj výkonom nachádzajú v zlatom strede, kde si môžu byť potenciálni záujemcovia takmer istí kvalitou a dlhodobou výdržou.

Obsah balenia a prvé dojmy

Zdroj Evolveo G750 ku nám dorazil v balení, ktoré nie je určené priamo pre retail, v obyčajnej kartónovej krabici, takže nevieme zhodnotiť jeho dizajn ani bezpečnosť pri prevoze, avšak zdroje patria medzi menej krehké počítačové komponenty a potenciálni zákazníci by nemali naraziť na problémy ani pri menej šetrnej preprave. Vnútri kompaktnej krabice sa nachádza hranatý zdroj, vcelku vítaný odklon od dizajnového smerovania starších modelov Evolveo zdrojov, ktoré ponúkali zaoblené hrany. Okrem zdroja sú v balení, samozrejme, aj všetky káble, ktoré by mohli budúci majitelia potrebovať. Na spodnej, respektíve podľa natočenia vrchnej, strane zdroja sa nachádza ventilátor čiernej farby, v tomto prípade 140 mm kúsok schopný semipasívneho fungovania.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

Od moderných zdrojov, určených pre náročnejších používateľov, je očakávaná aj plná modulárnosť, čo znamená, že všetky káble, a nie iba tie „menej“ dôležité, je možné od zdroja odpojiť. Prečo by aj mali majitelia moderných počítačov ukrývať vo svojom počítači zastarané molex káble, ak ich nepotrebujú? Evolveo pri zdroji G750 našťastie plnú modulárnosť ponúka a, keď už spomínam molex, netreba sa báť, G750 stále ponúka aj tento štandard. Celkovo sa v balení G750 nachádzajú 1x 20+4 Pin kábel pre pripojenie matičnej dosky o dĺžke 550 mm, jeden 4+4+4 Pin 600 mm napájanie procesora, 2x PCI-E (6+2)+(6+2) Pin 500+150 mm pre grafické karty, jeden Molex + Molex + Molex + FDD,



pár káblov s 3x SATA a na záver jeden Molex + SATA + SATA. S takouto výbavou je možné zapojiť aj tie najvýkonnejšie matičné dosky a pokojne k nim pridať aj dve obstojné grafické karty. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov, najmä vďaka kompaktnému rozmerom zdroja a umiestneniu zásuviek konektorov do strednej časti zdroja. Jedno veľké plus si G750 zaslúži tiež za prevedenie kabeláže v čisto čiernej farbe bez rôznych žltých, zelených či modrých káblikov, ktoré by inak kazili výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

Formát zdroja je takmer tradičný ATX so šírkou 150 mm a výškou 86 mm, pričom dĺžka je 155 mm. Váha zdroja bez káblov je 1,46 kg a modulárne káble spolu s napájacím vážia dokopy takmer 700 gramov. Po stránke hlavnej funkcionality ponúka G750 všetky základné aj rozšírené druhy ochrany: ochranu pred prepätím, podpätím, skratom či vysokou teplotou. Model

G750 tiež ponúka systém semipasívneho chladenia, ktorý dokáže vypnúť ventilátor v prípadoch, keď nie je potrebný. Pri používaní však nebolo zdroj vôbec počuť ani v pokoji, ani pri záťaži, keďže ho úspešne „prehlusili“ ostatné komponenty.

Pasívne funguje zdroj do 30 % záťaže a následne zapína spomínaný 140 mm ventilátor, ktorého presný model je Evercool EFS-14E12H. Na vnútorných komponentoch vidieť, že Evolveo G750 nie je tým najprémiovejším kúskom na trhu, kondenzátory značiek ako Teapo, ChengX či JURCC a mosfety od Shanghai Wayon neočaria, počas životnosti tohto zdroja by však mali poslúžiť dostatočne.

Zhrnutie

Spoločnosť Evolveo je na stredoeurópskom trhu už vcelku ustálený hráč a hoci zatiaľ neponúka ultra prémiové produkty s predimenzovanými komponentami, je niekedy úplne v poriadku siahnuť po kúsku, ktorý je možné popísať ako „obstojný“. Zdroj Evolveo G750 sa nehodí do mega výkonných počítačových zostáv, ale svojou cenou a modulárnosťou si určite nájde miesto nielen v kancelárskych, ale aj v herných zostavách.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Evolveo
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné komponenty
+ plná modulárnosť
+ nenápadný dizajn
+ 80Plus Gold certifikácia
- nič

HODNOTENIE:



MSI Pulse GL66

AHOJ, DRÁČIK



Človek raz za čas potrebuje zmenu. Idete si po obchode s cieľom kúpiť vašu obľúbenú značku piva a v tom vám padne do očí niečo, čo ste predtým v regáli nikdy neregistrovali... alebo to tam až do toho momentu vlastne nebolo? Jednoducho dostanete chuť na zmenu a mozog vám dáva jasne najavo, že je čas skúsiť niečo nové a nedržať sa uprostred pohodlne vyšliapaného chodníčka. Uvedomujem si, že analógia s pivom/múkou/kondómami, kde sa rozprávame o hodnote pár desiatok eur, je v ponímaní s výberom toho správneho notebooku v hodnote nad tisíc eur, navyše konkrétne herného prístroja, tak trochu mimo, avšak aj ja sám som nedávno dostal chuť po dlhej dobe zrecenzovať starého známeho draka. Značka MSI sa na stránkach nášho časopisu, samozrejme, objavuje viac než len sporadicky, ale čo sa týka herných

laptopov, je toho za posledný rok skôr pomenej. Aj preto mi prišlo vhod opäť raz zaklopať na dračí brloh a skúsiť nazrieť do kuchyne celosvetovo rešpektovaného výrobcu v oblasti zábavného hardvéru. Preto si predstavíme zástupcu strednej triedy pod skratkou Pulse GL66, ktorým som sa zaoberal viac než tri týždne.

Mašinka MSI Pulse GL66 bola pôvodne vydaná v druhej polovici minulého roku v strednej triede herných prenosných zariadení radu MSI, ako uvádzam už vyššie. Do redakcie nám dorazila verzia v konfigurácii s osemjadrovým Tiger Lake procesorom (Intel Core i7), grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 3050 Ti a 16GB operačnou pamäťou. Papierovo to teda vyzerá na viac ako schopné železo, s ktorým by ste nemali mať problém (s menšími kompromismi) rozbehnúť

akúkoľvek modernú softvérovú produkciu, avšak v tomto prevedení môže zdanie klamať. Cenovo sa tu navyše rozprávame o sume cca 1400 eur, čo v porovnaní s konkurenciou vytvára hneď prvé výrazné negatívum. Daná konfigurácia totiž prináša nevýhodu v porovnaní s inými značkami, kde za identickú sumu v súčasnosti dostanete rýchlejšie procesory a lepšie GPU. To navyše nie je jediný problém samotného Pulse GL66, k tomu sa ale dostaneme o niečo neskôr. Pod'me sa tradične odpichnúť od dizajnu, ktorý MSI v prípade svojich herných zariadení zvláda vždy nadmieru dobre.

Si pomerne sympatický

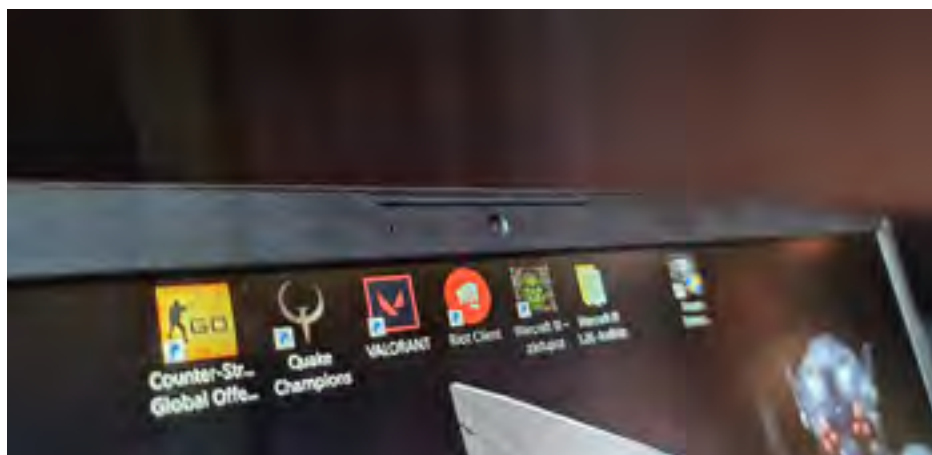
Tento dráčik má charizmu, hoci sa na jeho tvorbu spotrebovalo až prehnane veľa plastu. Viac než dva kilogramy



vážiacie šasi s obrazovkou veľkou 15,6 palca je z drvivej väčšiny vyrobené z tvrdeného plastu. Fakticky len vrchné veko od panelu je kovové a znesie tak aj drsnejšie zaobchádzanie, pričom nejaké to hodenie na koberec či nechcená rana kolenom mu vyložene neublížia.

Väčšia hrúbka (2,4 cm) automaticky znamená oveľa viac vnútorného priestoru, čo výrobca využil na možnosť dodatočného rozšírenia. Ak vám preto interné SSD s kapacitou 512 GB nebude dostačovať – ani by som sa vám úprimne nečudoval – môžete zobrať do ruky skrutkovač a pridať si ďalší SATA SSD disk.

Už uvedená hrúbka so sebou priniesla šancu na nie práve štandardný zoznam konektorov. Po stranách tak nájdeme dvojicu USB-A (jeden je 3.2 a druhý len 2.0), pričom nasledované sú jedným USB-C 3.2. Okrem toho tu máme kompletnú bránu pre Ethernet, HDMI (2.0), vstup pre adaptér a 3,5 mm audio vstup. Ponuka to síce nie je vyložene zlá, ale nerozumiem integrácii archaického USB 2.0 a absenciu Thunderboltu. Potešilo však



potvrdenie štandardu Wi-Fi 6 a Bluetooth 5. Po otvorení vrchného veka, pohodlne jedným prstom, na vás vyskočí kompletná klávesnica vrátane numerického bloku.

Nízkoprofilová klávesnica je súčasne jediným bodom, kde nájdete akékoľvek podsvietenie a kto očakával plnú RGB zábavu, ten si bude musieť vystačiť s jednofarebným osvetlením, alebo so zónami regulovanými cez aplikáciu MSI Center. Na rozdiel od drahších herných

laptopov tohto výrobcu sa tu nerozprávame o klávesnici licencovanej od SteelSeries, hoci jej kvalita je na vysokej úrovni a nemal som s ňou žiadne problémy, či už išlo o hranie alebo kancelársku prácu.

Oveľa horšie to však bolo so stredne veľkým trackpadom, ktorý v rámci interakcie vyžaduje prehnane vysoký tlak, čo sa pre vás po čase môže ukázať byť otravné.

Samotný panel je ohraničený hrubšími rámkami a vo vrchnej časti skrýva webovú kameru s rozlíšením 720p, ktorá vám na socializáciu naprieč online priestorom bude dostačovať, hoci po zotmení je skôr na oštaru než na

osoh. Apropo, notebook nemá žiadnu formu bezpečnostnej ochrany.

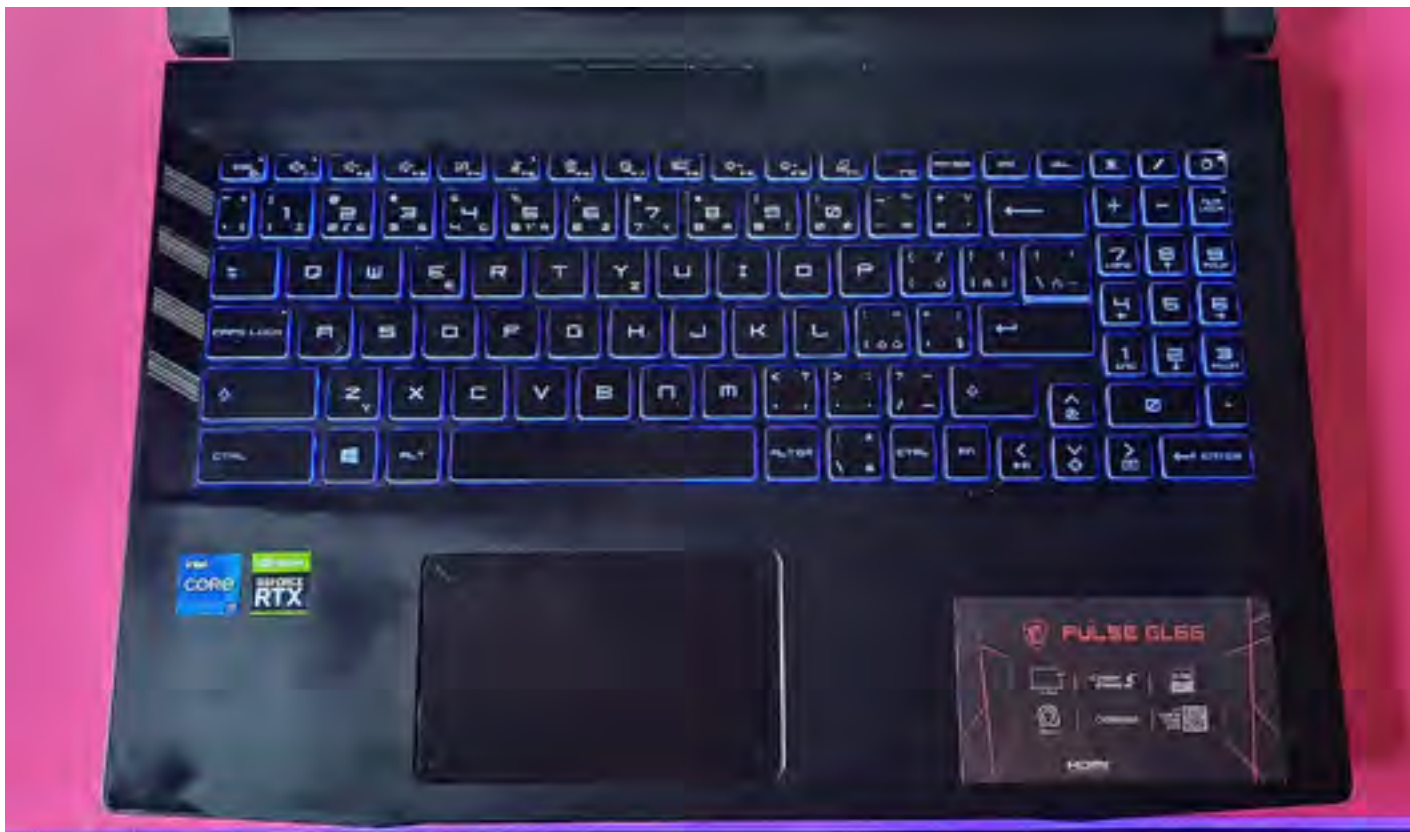
Displej s Full HD rozlíšením prichádza s obnovovacou frekvenciou 144Hz. Tá je sama o sebe doista jeho hlavnou prednosťou, aj keď v súvislosti s testovanou vzorkou a grafickou kartou RTX 3050 Ti nie je samotné snímkovanie úplne využité.

Dôvodom je nedostatok VRAM, keďže karta s 4GB RAM nemá ako rozbehnúť súčasne moderné hry a hoci vás marketingovo môže pojem RTX 3050 Ti zaujať, v tomto špecifickom prípade sa rozprávame o výkone určenom skôr pre potreby starších titulov. Tak či onak, môj celkový dojem zo základného nastavenia IPS panelu bol pomerne uspokojivý, i keď farby by si zaslúžili viac pestrosti a tiež by som prijal väčšiu svietivosť na prerazenie slnečných lúčov v exteriéroch.

Ale dokážeš ma pekne spáliť

Systém chladenia svoju prácu suverénne nezvláda. Máme tu dva výstupy na zadnej hrane a jeden na ľavej, ale napriek tomu všetkému sa pri rozbehnutí dost hlučných ventilátorov nedarí zredukovať stúpajúcu





teplotnú krivku a razom máte na kolenách poriadne horúci dračí dych. Nameral som údaje atakujúce až sto stupňov Celzia!

Položiť si takúto žeravú tehlu na holé stehná by znamenalo, že si k tomu kúpenému pivečku môžete naservírovať aj poriadne chrumkavé mäsko. Ak si však laptop položíte na stôl a ruky necháte v oblasti klávesnice, tu je to ešte celé v norme priateľnosti a môžete fungovať ďalej či už pri hraní, alebo pri úprave videí/fotografií.

Ako vidíte o pár riadkov vyššie, s výkonom grafickej karty som nebol v tomto prevedení vôbec spokojný a ak by sme sa mali sústrediť na niektoré

dva roky staré hry, ani tie nemáte možnosť spustiť na vysokej technickej úrovni. V tomto bode jednoducho daná konfigurácia náročnejšiemu konzumentovi nemá čo povedať, čo nás zase oslím mostíkom vracia k uvedenej cenovej relácii, kde konkurencia za identickú sumu ponúka oveľa viac muziky.

Testovanie vybitia batérie rovnako nedopadlo nijako oslivo, počas slučky s jedným opakovane prehrávaným videom pri strednom jase a strednej výške zvuku sa MSI Pulse GL66 vypol už po necelých štyroch hodinách. Po zapnutí náročnej hry sa tento údaj skrátil na úroveň niečo málo cez hodinu

a pol. Keďže notebook nemôžete nabíjať cez USB-C a ste odkázaný na vŕtanie ťažkého adaptéru, v prípade testovanej vzorky si žiadne superlatívy nezaslúži ani aspekt kompaktnosti.

Celý laptop je tak skôr sklamaním a tento dráčik je príliš drahým kamarátom, hoci oceňujem jeho príjemný vizuál a rovnako dobrú klávesnicu, pracujúcu po boku schopného IPS panelu. Cenovka je však prehnane vysoká, chladenie nezvláda skrotiť ten dračí dych, akumulátor vás nepodrží viac než pár hodín a vrcholom je zlý výber GPU. Na trhu je ale možnosť siahnuť po schopnejšej konfigurácii v rámci grafickej karty.

Verdikt

Podarený dizajn a rovnako schopný panel tu zráža zle nastavená cena a v našom prípade aj výber grafickej karty.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ IPS panel s 144Hz	- GeForce RTX 3050 Ti
+ Dizajn	- Cena
+ Možnosť rozšírenia	- Chladenie
	- Batéria
	- Staršie USB

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus G14

VIAC ANIME A MENEJ KOMPROMISOV



Ešte než vám začnem referovať o kvalitách ďalšieho exkluzívneho herného kúsku z dielne ROG, neodpustím si menšie historické okienko. Sú to už dva roky, čo ASUS spustil predaj svojho plne kompaktného laptopu Zephyrus G14 napriek tomu, že v tom čase samozrejme ani len netušil, aký populárny krok z dlhodobejšieho hľadiska vlastne robí. Štrnásťky sa v priebehu krátkeho obdobia stali nesmierne obľúbeným železom pre hráčov s prienikom do kreatívneho prostredia, a to aj napriek skutočnosti, že sami tlačili svojich majiteľov do istej línie kompromisov. Keďže však ASUS rok čo rok inovuje a mení svoje zavedené koncepcie, dôležitému progresu neunikla ani nová verzia Zephyrus G14, ktorej celková kvalita posúva latku očakávaní ešte vyššie. Čo nové tento rad vlastne prináša a čo všetko sa od vydania starších modelov zmenilo – to vám povieme v nasledujúcich riadkoch.

Prvé, čo vám okamžite udrie do očí, a je jedno o ktorej z dvoch predávaných farebných verzií sa rozprávame (biela alebo čierna), sú tri významné novinky. Prvou je integrácia webovej kamery s IR overovaním vašej tváre (staršie modely boli bez kamier), druhou je doporučne o 50 % väčší track-pad a v neposlednom rade zmena pomeru strán na 16:10.

Možno si povieť, že zmena mierky z 16:9 na 16:10 nemá žiadny valný dopad na užívateľa a jeho vnímanie, obzvlášť pri 14-palcovom paneli, avšak opak je pravdou, o tom vám viac poviem neskôr. Republika pre hráčov tak skutočne chce inovovať a práve na vyššie vymenovaných príkladoch zmien jasne poznať, že výrobca počúva v prvom rade názory komunity túžiacej po zmenách. Okrem už spomenutých a dozaista dôležitých úprav nám inžinieri prinášajú aj aktualizovaný AMD hardvér, čo má priamu súvislosť s oveľa účinnejším

systémom chladenia. Vylepšeniu podlieha, samozrejme, aj vizuálny doplnok v podobe AniMe panelu, umiestneného na vonkajšom veku. Ako vidíte, tých prvkov, či už zmenených, alebo len čiastočne upravených, je viac, a preberieme ich postupne počas opisu hardvéru.

Pôsobivý dizajn

Zephyrus G14 a model 2022 nám do redakcie dorazil v najdrahšej konfigurácii s doplnkom zvaným AniMe Matrix. Vďaka nemu mala testovaná vzorka o zopár gramov viac a celková hmotnosť sa zastavila na 1,72 kg.

V prípade 14-palcového herného laptopu vyrobeného z kovu a schopného odolávať aj drsnému zaobchádzaniu ide o adekvátnu hmotnosť, a to pripočítajte výkon postavený na procesore AMD Ryzen 9 a na grafickej karte AMD Radeon

RX 6800S pri 16 GB DDR5 (všetko s možnosťou rozšírenia na 32 GB).

Po stránke dizajnu nad'alej dominuje kompaktnosť – model 2022 prešiel aj zoštíhlením, takže hovoríme o úplne novom šasi, ktoré viac s predchádzajúcimi verziami nespájajú spoločné krivky. Pocity však zostávajú nezmenené. ROG Zephyrus G14 vyzerá aj v roku 2022 neskutočne prít'azlivo a nesie v sebe nezameniteľný nádych moderného pokroku.

Ostré hrany, tenké rámiky, Ergolift pánty, ktoré zdvihnú zadnú časť zariadenia a pomôžu tak s lepším prúdením vzduchu, výraznejšie gumičky zo spodnej strany a dokonca úplné vyklopenie panelu až o 180 stupňov – toto je rovnako malá veľ'ká novinka. Apropos, keď už som pri tom, notebook je po novom na stole oveľa väčšou stabilnejší a počas hrania alebo práce sa tak nemusíte obávať

jeho chuti cestovať kade-tade. Zmenou prešli aj reproduktory, respektíve ich umiestnenie. V minulosti sme ich vždy našli v blízkosti dlaní a často sa stávalo, že si užívateľ tlmil zvukovú kulisu vlastnými rukami. Po novom ich už však nájdeme tesne pod vrchnou hranou panelu, čím sa zvuk nepreruší.

Akonáhle zariadenie spustíte a súčasne sa rozsvieti klávesnica a aj LED ikonky na prednej hrane, všimnete si ďalšiu praktickú zmenu. Starší model disponoval nešťastne umiestnenou ikonografiou a keď padla noc, malé diódy blikali o rám obrazovky a rušili tak prezentovaný obsah. Túto prekážku sa vo verzii pre aktuálny kalendárny rok podarilo odstrániť začo dávam strojom ďalší palec smerom hore.

Pri prezeraní si jednotlivých vstupov k ich výraznej zmene nedošlo, snáď až na čítačku microSD kariet UHS-II. Tak či onak,

zákazník má možnosť využiť HDMI 2.0b, klasické Audio Jack combo, 2x USB-C (3.2) a 2x USB-A (3.2). Zariadenie vám jednoducho sprostredkúva všetku potrebnú konektivitu.

Aby sme ostali verný faktom, určite nemôžem opomenúť ani vynovený, v tomto texte už neraz spomínaný AniMe Matrix panel. Vrchné dierkovanie obrazovky zaznamenalo nárast v počte LED bodov o 19 %, a tak je teraz možné vizualizáciu nastaviť na oveľa pestrejšie normy. Po novom nám ASUS dokonca umožňuje hrať sa na vonkajšom paneli menšie arkádové hry, aj keď na tento aspekt som reagoval s menším záujmom. Oveľa viac sa mi páčila široká paleta individuálnych nastavení obsahu premietaného na vonkajšom veku, zatiaľ čo ja sa usadím v kaviarni s režimom OP a vypijem si chuťnú kávičku s respirátorom na očiach – ostaňte sami sebou za každých protipandemických opatrení. Dajme však nateraz humor bokom a vráťme sa k testovanej vzorke.



Po otvorení QHD panelu pomocou jedného prsta vám do očí udrie obrovský a veľmi potešujúco reagujúci trackpad. Medzi ním a medzerníkom na klávesnici je neuveriteľne tenká čiarka, čo výzoru dodáva zaujímavý minimalistický vzhľad. Tak, ako tomu bolo už pri starších modeloch G14, aj tentokrát ma klávesnica potešila. Reakcie spínačov sú rýchle a spolahlivé, to všetko pri jemnom odpore a nulovom hluku. Proporčných úprav sa dočkal medzerník ako aj smerové šípky, ktoré sú tentoraz oveľa širšie, čo kvitujem s úsmevom a s pochopením – stačilo obetovať jedno bezvýznamne tlačidlo. Na hranie ako aj prácu je táto klaviatúra viac ako vhodná.





Horúci vzduch už nefúka priamo do panelu

Aj keď ASUS v danom modeli nad'alej razí politiku bez RGB doplnkov, podsvietenie a jeho regulácia cez softvér Armoury Crate dozneli vylepšenia. Tentokrát sa nemusíte obmedzovať na jeden farebný odtieň, dokonca sa zlepšila aj celistvosť jasu – ak si dobre spomínate na moje staršie recenzie predchádzajúcich modelov, jedným z negatív bolo často práve zle spracované, respektíve nesúrodé podsvietenie. Výrobca do top modelu už neintegroval čítačku odtlačkov prstov do hlavného tlačidla a všetka bezpečnosť je odkázaná na vyššie spomínanú webovú kameru s IR. Kamera funguje obstojne, aj keď po nasadení okuliarov, ktoré ste pri prvom nastavení nezaevidovali, vás do systému nepustí.

Od klávesnice a bezpečnosti by sme sa teraz mohli odpichnúť smerom k obrazovke. Spomínate si na mnou uvádzaný pomer 16:10? ASUS ho do svojich prenosných počítačov začal hľadne integrovať z dôvodu oveľa lepšieho pocitu počas prezerania obsahu, respektíve

dosiahnutiu väčšej plynulosti. Ťažko sa niečo takéto opisuje formou textu, lepšie daný efekt vidieť na vlastné oči, každopádne nech už chcete na tomto laptope robiť čokoľvek, na čo bol jeho výkon usposobený, vďaka 16:10 váš dej na obrazovke pohltí oveľa viac než na staršom formáte pomeru.

Samotný IPS displej ponúka rozlíšenie 2560 x 1600 pri obnovovacej frekvencii 120 Hz a odozve 3ms. DCI-P3 na 100% a svietivosť úžasných 500 nits. Rozprávame sa teda o farebne krásne zadefinovanej obrazovke, ktorá vďaka uvedenej odozve neprináša žiadne problémy počas online hrania a zároveň je schopná naservírovať vám plátno, na ktoré sa budete chodiť s radosťou pozerat – komu by daná veľkosť nevyhovovala, stále má možnosť pomocou HDMI pripojiť notebook k väčšiemu monitoru.

Testovaný model Zephyrus G14 (GA402R) je plne v réžii čriev od AMD. Máte tu CPU Ryzen 9 (6900HS) a GPU Radeon RX 6800S. Výkon, s akým nemáte problém rozbehnúť akúkoľvek súčasnú videohernú produkciu

a súčasne si upraviť nejaké to video alebo fotografiu. O chladienie sa postará parná komora s tekutým kovom prepojeným na grafiku aj na procesor, čím je systém schopný schladit akékoľvek nežiadúce tepelné návaly. Po novom sa autorom podarilo odkloniť ventilovanie horúceho vzduchu smerom k obrazovke, a teraz už všetko smeruje mimo nej, čo je veľké pozitívum. K zmenám však v prípade akumulátora neprišlo a všetko ostáva na pleciach 76 WHrs batérie, pri kancelárskej práci poskytuje možnosť fungovať približne osem hodín, avšak akonáhle spustíte náročnejšiu hru, čas sa skráti viac ako o polovicu – samozrejme, platí mnoho premenných, pod ktoré spadá nastavenie jasu, aktivovanie AniMe efektu a v neposlednom rade aj konfigurácia stroja.

Čo viac dodať? ROG Zephyrus G14 vo verzii 2022 ma v konečnom dôsledku nesmierne potešil a jasne vidieť, že ASUS chce nad'alej počúvať svojich zákazníkov a prinášať im čo najkvalitnejšie herné/pracovné notebooky v praktickom balení.

Nová G14-ka je toho jasným dôkazom, a keď si odmyslím miniatúrne negatíva, vo finále ide o stroj, s ktorým by som sa nebál spriatelit' na niekoľko rokov a následne túžiť po jeho ďalšej verzii.

Verdikt

Výkonné a praktické zariadenie zabalené do moderného dizajnu, s ktorým sa nemusíte báť pustiť do akéhokoľvek projektu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - Nič
+ Celková kompaktnosť
+ Výkon
+ 16:10
+ Klávesnica

HODNOTENIE:

★★★★★

Lenovo Legion M600

OBE RUKY V POHOTOVOSTI



Nasledujúcim testom si splníme menšie povinnosti staré pomaly dva roky. Ak náš magazín starostlivo sledujete, tak je vám asi jasné, že čo sa týka informovania o najnovšom hardvéri, ideme cestou takzvaného hromadného kosenia. No aj keď je náš záber široký, sem tam nám niečo prekízne medzi prstami. Presne to sa stalo aj u hernej myši z divízie spoločnosti Lenovo, respektíve ich gaming sekcie známej ako Legion. Dva kalendáre smerom dozadu totižto vydali myšku pod skratkou M600 a keďže sa tento hardvér na našom trhu dodnes stále predáva, bolo by vhodné sa na jej kvalitu pozrieť aspoň takouto dodatočnou formou.

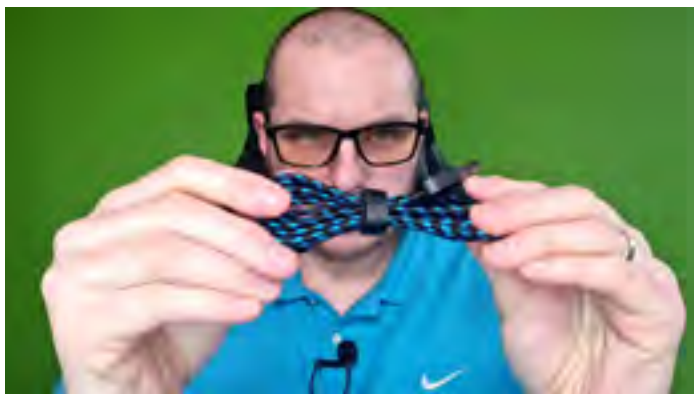
V balení s cenovkou pohybujúcou sa dnes na hranici 60 eur nájdete okrem nej samotnej aj takmer dva metre dlhý a plne pletený USB-C kábel. Ten je pochopiteľne určený predovšetkým na dobíjanie vstavanej

batérie, avšak súčasne je možné využiť ho aj na priame ovládanie pripojeného zariadenia. Ak už uvádzam presný zoznam obsahu balenia, určite nemôžem vynechať manuál a USB snímač pre bezdrôtový prenos. Tvar myši je symetrickej povahy s jasným cieľom inžinierov potešiť nie len pravákov, ale aj ľavákov – na tele sa totižto nachádza osem programovateľných tlačidiel a vykrojenie na oboch stranách obsahuje dvojicu postranných spínačov. Myška s rozmermi 6,82 x 4,21 x 12,7 cm váži 106,5 gramov a je sama o sebe schopná uspokojiť užívateľov so stredne veľkou dlaňou, ako aj tých s nábehom na efekt lopaty miesto horných končatín. Ak máte dlane útlejších rozmerov, tak by vám mohla manipulácia s myšou M600 robiť z dlhodobého hľadiska isté fyzické problémy. Zo spodnej strany sa nachádza magnetmi prichytený plastový kryt ako skrýš pre USB snímač – to oceníte predovšetkým počas

cestovania alebo v prípade, ak budete myš využívať na základe Bluetooth konektivity. Aj keď sú spodné teflónové plochy skôr menších proporcií, myš samotná vďaka nim kľže po podložke viac ako slušne a v tomto smere by som nehladal žiadny problém.

Bočné tlačidlá splývajú

Problém je ale v zle umiestnených a od seba sa neodlišujúcich bočných tlačidlách. Užívateľ musí pre nahmatanie spínača palec nešikovne pokrčiť, čo by vyriešilo jeho jednoduché posunutie vyššie. V zápale boja sa mi často stávalo, že som stlačil spodný namiesto vrchného a naopak. Ak by strojcovia inak dobre navrhnutého šasi z tvrdého plastu dali medzi tlačidlá, samozrejme na oboch stranách, nejaký tuhý výbežok, hráč by nemal problém identifikovať spínač, ktorý sa práve chystá aktivovať. Oceňujem ale pogumovanie na



bokoch vykrojenia, ktoré pomáha počas letných dní, kedy je pokožka náchylnejšia na tvorbu potu. Nemôže sa vám tak stať, že by myš vyletela priamo z úchopu niekam bokom. Legion M600 je vybavená optickým snímačom so senzorom s citlivosťou 16 000 DPI pri 400 IPS a rýchlosťou odozvy 1 ms. Spoločnosť dosahuje tento konkrétny produkt na akékoľvek konkurenčné myši v danej cenovej relácii a navyše vďaka možnosti duálneho pripojenia (súčasne USB a Bluetooth) získava o to väčšiu kredibilitu. Milujem, keď môžem jeden produkt využívať na dvoch zariadeniach súčasne a to len pomocou jednoduchého prepnutia malého tlačidla na spodku šasi. Kto by však chcel konkrétnu myš používať v drôtenej podobe a nechať si zapojený USB kábel, musí rátať s jeho výrazným odporom (problémom je hlavne tuhosť materiálu). Navyše iný kabeláž do tela myši sotva zasuniete a to kvôli atypickému tvaru vstupného konektora.

Nastal čas to tu trochu rozsvietiť a asi už dobre tušíte, že bude reč o RGB funkcii. Na tele testovanej vzorky sa nachádza duo plôch s transparentným plastom, ktoré dávajú možnosť prepustiť farebné podsvietenie. Výrobca dokonca pod fyzický spínač DPI integroval jedno tlačidlo určené na vypnutie podsvietenia tak, ako to u svojich bezdrôtových myši bežne robí napríklad pol'ský Genesis, čím si u mňa vydobyl malé plus. V rámci šetrenia



akumulátora sa myš po pár sekundách nečinnosti deaktivuje a akonáhle s ňou zase pohnete, diskotéka môže opäť začať. Toto všetko je opis základného nastavenia myši ako takej – všetko ostatné si môžete zapnúť a prispôbiť prostredníctvom Legion softvéru, cez ktorý priradíte skratky k tlačidlám, ako aj redukujete odtieň podsvietenia. Okrem zadného svietiaceho loga je rovnako zvýraznené aj pogumované koliesko s príjemným efektom spätnej väzby, ku ktorému nemám čo viac dodať. Keď už budete pravidelne využívať svetielka a iné s ním spojené efekty, určite vás logicky musí zaujímať celková výdrž batérie. M600 má v sebe akumulátor schopný poháňať ju cca 200 hodín – tvrdí PR leták od Lenovo. Pri hraní a súčasne zapnutom RGB je však tento údaj nepresný a ide skôr o čas, ktorý dosiahnete počas prepojenia cez BT a samozrejme bez dedinskej diskotéky. Cez to všetko nevidím problém, pretože by ste s touto myšou nemohli fungovať

niekoľko dní v kuse bez toho, aby bolo nutné ju okamžite napájať do siete.

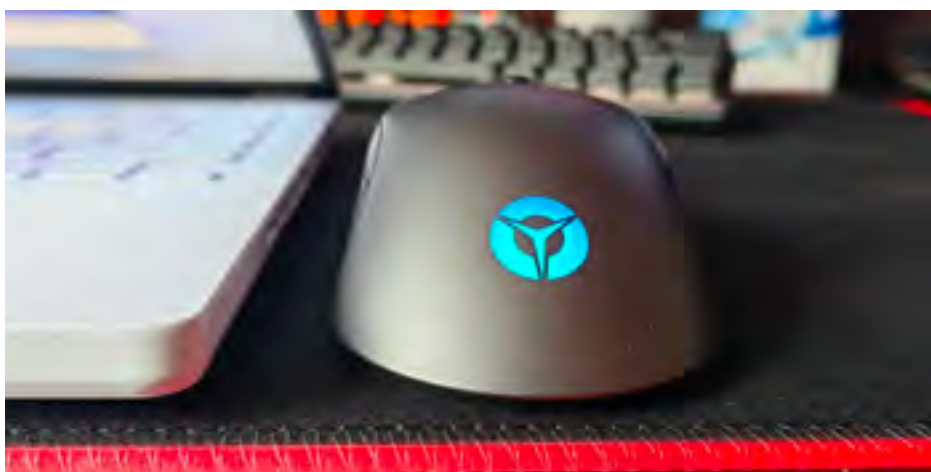
Hra na istotu

Lenovo sa pri tvorbe svojej hernej myšky M600 nesnažilo prísť s niečím vyložené inovatívnym a prevratným. Vo výsledku tak ide o spoločnú bezdrôtovú myš s duálnym pripojením, ktorá dokáže po dizajnovnej stránke uspokojiť obe ruky a súčasne zvláda akýkoľvek náročný herný softvér. Nepáčilo sa mi umiestnenie bočných spínačov (hlavne ich nulový predel) a rovnako by som nepripol medailu na hrud' prehnane tuhému káblu – iný do myši sotva zapojíte. Vo svojej cenovej triede je to však jedna z adekvátnych možností, zvlášť ak sa teraz rozhodujete o nákupe tohto už časom prevereného hardvéru.

Verdikt

Symetrické a súčasne sympatické herné náradie, ktoré môže krásne doplniť dizajn herného notebooku značky Lenovo Legion.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pre obe ruky	- Tuhosť kábla
+ Spoločnosť	- Bočné spínače
+ Duálne pripojenie	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



ViewSonic VP3881a

VRCHOLNÉ PRIEČKY



Po menšej odmlke sa opäť vraciame na špičku hory. Tou horou mám v tomto prípade na mysli akýsi rebríček najspol'ahlivejších spoločností zameraných na výrobu zobrazovacej techniky, kde prvé priečky suverénne okupuje značka ViewSonic. Jej aktuálny model pracovného monitora VP3881 mi dorazil na test pred viac ako mesiacom a už vtedy som tušil, že výkonom bude schopný presiahnuť d'aleko za hranice zobrazovania nejakých suchých firemných grafov, referujúcich o počte minútého toaletného papiera. ViewSonic jednoducho vie, ako sa robia obrazovky, a hoci ich dizajn niekedy prešl'apuje na mieste a možno by si zaslúžil akési zoštíhlenie, všetko vám to dostatočne vynahradí samotná kvalita prezentovaného obsahu.

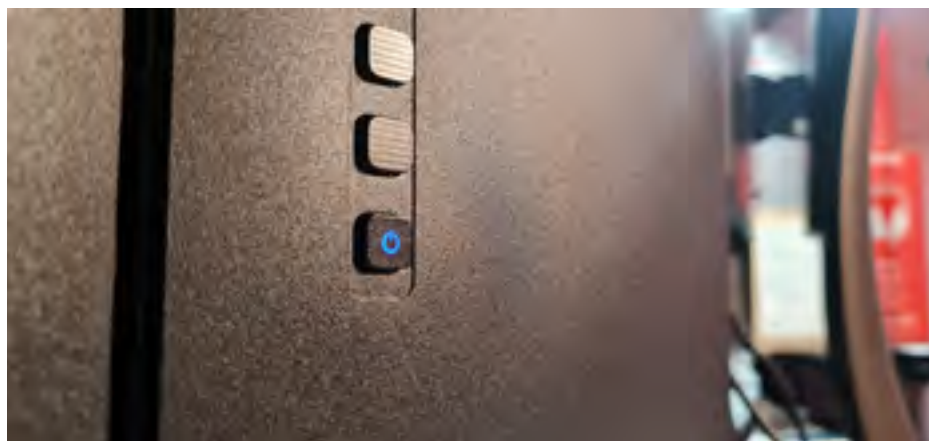
Tento super široký a zahnutý IPS panel s pomerom strán 21:9 ponúka uhlopriečku veľkú 38 palcov s rozlíšením 3840 x 1600 pri obnovovacej frekvencii 60 Hz. V čase, keď začal okupovať moju kanceláriu, som recenzoval očakávanú PlayStation exkluzivitu Horizon Forbidden West, preto vám v nasledujúcom texte budem môcť produkt ako taký rozobrať aj z pohľadu jeho schopností, ako sa vie

popasovať so súčasným interaktívnym stropom. Než sa tak však stane, prejdime si už vyššie nahryznutý dizajn.

Tvar celého, takmer devätnásť kilogramov vážiaceho monitora (aj so stojanom, samozrejme), nijako nevybočuje zo štandardov, aké vidíme u konkurencie, hoci si znova neodpustím menšiu kritiku proporcií, ktoré by si zaslúžili jemnú plastovú diétu – minimálne hrúbka panelu a jeho krytov by mohla byť o niečo decentnejšie podaná. Tak či onak,

už uvedených tridsaťosem palcov nie je záležitosť, ktorú by ste mohli podprieť niečím chatrným, a tak samotná základňa, ktorá je, mimochodom, vyrobená z kovu, ako aj celé nosné rameno, do ktorého panel jednoducho zacvaknete, spoločne pôsobia spol'ahливо a pevne.

Monitorom môžete krútiť do strán, čo je pri pracovnej prezentácii obrovská výhoda, rovnako tak s ním dokážete manipulovať aj do výšky a náklonu. Rameno má vo svojej vrchnej časti praktický úchyt na



bezpečný prenos celého zariadenia a v aspekte konektivity si výrobca pre svojich zákazníkov pripravil duo USB-A vstupov, po jednom USB-C a USB-B konektore a nezabudol ani na HDMI 2.0, DisplayPort, 3,5 mm audio jack a LAN (RJ45).

Takmer identické

Je dosť možné, že počas čítania vrchných riadkov dostalo niektoľko z vás, našich priaznivcov, menšie déja vu. Dôvodom môže byť nasledujúca skutočnosť. Spoločnosť ViewSonic priniesla model VP3881 na trh už v roku 2017 a aktuálna verzia s označením VP3881a vyzerá takmer identicky ako tá pôvodná. Sú tu však isté rozdiely a nový model má napr. pokryté kompletne sRGB spektrum, zvláda DCI P3 na 95%, má aktualizované USB vstupy a predovšetkým viacero zásadných softvérových funkcií, ktoré pomáhajú vytvárať vysokokvalitnú vizuálnu stránku.

Zo zadnej strany na vás však opäť čaká päť tlačidiel starajúcich sa o nastavovanie všetkých tých možností. Nechcem toto dizajnérske rozhodnutie vyložiť haniť, hovorí sa, že človek si zvykne na všetko, v každom prípade učenie sa ovládať rozhranie daného monitora vám zaberie viac času, než možno očakávate. Oveľa radšej by som tu videl jeden malý joystick, s ktorým by som bol schopný bez neustálych preklikov a chýb regulovať napr. zvuk. Apropo, ak nebudete preferovať slúchadlá a headset, o audio sa môže postarať dvojica vstavených a slušne hrajúcich reproduktorov s výkonom 5 W.

Tvorcovia v tomto prípade mysleli na mnou spomínaný presah mimo jedného využitia a tak postavili most medzi produktívnou prácou a multimediálnou zábavou. Ak by som to mal ešte viac zjednodušiť, tak model z roku 2017 mal tento most vyrobený z povrazov a vďaka absencii určitých funkcií bolo prechádzanie po ňom dosť komplikované a vratké, avšak aktuálna verzia už prináša most z pevného a stabilného materiálu, po ktorom



sa dokážete prebehnúť bez strachu a neistoty. Tol'ko moje sotva profesionálne spodobnenia a ešte než pôjdeme ďalej, rád by som spomenul, že samotný monitor obdržal významné ocenenie na nedávno skončenom evente CES 2022 v Las Vegas – konkrétne išlo o najlepší monitor, čo už samo o sebe niečo znamená.

Farebná presnosť a celková kvalita obrazu mi vyrazili dych v momente, keď som začal testovať už spomínanú videohru Horizon Forbidden West prostredníctvom systému PlayStation 5. Rovnaký atribút však docenia aj kreatívne založení jedinci, ktorým sa nemalá investícia (rozprávame sa tu o cene cca 1200 eur) dozaista vráti pri plnení svojich zákaziek. Postprodukcia v oblasti fotografie a videí, kde je nutné dosahovať precíznu úroveň farieb, sa s testovaným monitorom ViewSonic VP3881a stane oveľa jednoduchšou. Výrobca dokonca ponúka možnosť zakúpenia špeciálnej súpravy na vlastné kalibrovanie obrazu tak, aby ste si výsledok mohli prispôbiť svojim potrebám a pracovať bez akýchkoľvek obáv.

Späť však k hrám. Rozhranie vám dáva voľbu medzi niekoľkými tradičnými koncepciami, ako sú FPS, RTS a MOBA. Panel aj vďaka svojmu zakriveniu 2300R poskytuje perfektné pozorovacie uhly a hralo sa mi na ňom doslova úžasne. Stačilo následne len ten istý softvér preniesť na

bežný 4K televízor, pokojne aj s podporou HDR10, a razom som videl ten zásadný rozdiel. Nechcem však, samozrejme, tvrdiť, že práve tento monitor by ste mali hodiť do košíka v prípade, ak ste náruživý hráč a nič viac, opakujem, ide o výrobok schopný spojiť pracovné prostredie so zábavou a celú tú nemalú investíciu využiť aj na niečo viac než len kreatívnu prácu. Spomínate na most?

Pre profesionálov s chuťou hrať sa

Taiwanská spoločnosť ViewSonic opäť raz potvrdila svoje prednosti vo svete produkcie zobrazovacieho hardvéru. Jej technologická obmena takmer päť rokov starého modelu VP3881 prináša monitor vhodný do rúk profesionálov s chuťou hrať sa – nech už za tým vidíte priamy, alebo len čiastočný presah do hier. VP3881a je ekvivalentom vyváženého obrazu s neuveriteľnou pestrosťou farieb a ostrých detailov s dostatočnou svietivosťou (300nits) a slušnou odozvou na hranici 5ms. V prípade, ak aktuálne pátrate po fúzii medzi prácou a hrou, kde tá kreatívnejšia časť vo vás bude schopná vám v tomto texte už neraz spomínanú cenovku časom vrátiť, neváhajte a kupujte.

Verdikt

Všestranný panel, ktorý v zmysle komplexnosti siaha až na špičku samotného vrcholu vo svojej triede.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obraz	- Proporcie
+ HDR10	
+ Konektivita	
+ Reproduktory	
+ DCI P3	

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 7

LÉGIE POCHODUJÚ VPRED



Herná divízia spoločnosti Lenovo, ktorá je známa ako Legion, nás v recenziách už neraz ovlažila vysokokvalitnými príspevkami z oblasti notebookov s hybridnou povahou – narážam teraz, samozrejme, na hardvér schopný vám ponúkať výborný výkon na hranie a súčasne aj kreatívnu prácu. V čase najväčšej krízy nedostatku grafických kariet a procesorov (kríza síce stále trvá, ale všetko má už pod práporom roku 2022 klesajúcu tendenciu) boli prenosné počítače opatrené logom Legion najvyhl'adávanějšími produktmi nielen na našom území a súčasne aj najpredávanejšími. Sám som napríklad svojej sestre ako študentke architektúry a zároveň náruživěj hráčke vybral vtedajšiu verziu Legion 7. Preto ma nesmierne teší, že sa aj začiatkom aktuálneho kalendára môžeme spoločne opäť

posadiť za hodnotiaci stôl, na ktorom už netrpezlivo poblikáva vynovená rýdzo herná mašina Lenovo Legion 7.

Nový prírastok do légie nám do redakcie dorazil v konfigurácii s Intel Core i7 procesorom, ktorý je doplnený o grafickú kartu Nvidia GeForce RTX 3070 (8GB) a to všetko s operačnou pamäťou 32GB. Komu by však dávalo väčší zmysel mať v rámci strojovne hlavné súčiastky opatrené skôr logom AMD, Lenovo im v tomto smere dáva rovnako dostatočný výber – ak, pochopiteľne, uvedené laptopy už nebudú v danej konfigurácii vypredané. Pod'me ale späť k tomu, čo som sám viac než dva týždne testoval. Začnime tým, čo je v samotnej a plne recyklovateľnej krabici. Okrem zariadenia ako takého a patričnej dokumentácie tu nájdete obrovskú nabíjačku s výkonom 300W, ktorá

sa dozaista nedá označiť za praktického spoločníka na cesty. Skutočne, ak by ste si túto tehlu pustili nedopatrením na nohu, tak máte sadru nasledujúce dva mesiace a cez detektor kovov už navždy chodíte za zvuku melódie La Cucaracha. Ocenil by som, ak by sa stalo štandardom pribal'ovať (minimálne k výkonnejším prenosným počítačom) dve verzie nabíjačiek, kde tá s menším výkonom bude schopná nezlámať vám končatiny.

Menšie dizajnové zmeny

Strojcovia hernej divízie Legion sa v tomto prípade nechceli nejak výrazne vzd'al'ovať od pôvodnej dizajnovej idej a preto nám v novej sedmičke servírujú minimálne korekcie. Máme tu opäť čiastočne kovové veko, ktoré je doplnené o základňu z tvrdého plastu, to všetko je spojené



pomocou spol'ahlivého a celistvého pántu s plným vyklopením. Šestnásťpalcová verzia váži dva a pol kilogramu, pričom celkové rozmery sú 356 x 23,5 x 261,04 mm. Notebook sa aj napriek svojmu vysokému výkonu dá definovať ako poradne dobre postavený a jeho celkovú hrúbku by som pokojne zaradil medzi pozitíva. Konštrukcia je pevná a pri teste pomocou násilného ohýbania oboma rukami nedochádzalo k vrzganiu či iným nežiaducim zvukovým efektom. Nebál by som sa tento laptop pustiť na zem z metrovej výšky a rovnako tak by som ho s pokojným svedomím hádzal na zadnú sedačku auta, akoby sa nechumelilo.

A čo sa tu teda aspoň trochu zmenilo? Zadná hrana určená pre fyzickú konektivitu už nie je vykrojená, ale dopĺňa celistvé línie kompletného obvodu vylepšeného o RGB linku v rámci podsvietenia. Väčšina portov je umiestnená práve na zadnej strane a tam nájdete LAN vstup (RJ-45), USB-C (3.2), trio USB-A prvej generácie, HDMI (2.1) a vstup pre lámač nôh alias nabíjací adaptér. Na ľavej aj pravej strane laptopu sa nachádza USB-C, kde jeden vstup dopĺňa audio a druhý zase fyzický spínač na deaktiváciu webovej kamery. Nad'alej tu citel'ne chýba čítačka microSD kariet. Vrchné hliníkové veko odklopite jednoducho pomocou

jedného prsta a okamžite si všimnete tenké rámiky, do ktorých sa autorom podarilo natlačiť webovú kameru s rozlíšením 720p. Šestnásťpalcový QHD panel prichádza s moderným pomerom strán 16:10, čo docenia nielen hráči, ale aj kreatívne založení používateľa.

Hustota pixelov tohto IPS panela je 189 ppi pri rozstupe 0,13 x 0,13 mm. Výrobca udáva svietivosť 500 nits, čo je v rámci priemeru pri meraní celej plochy adekvátny údaj a musím povedať, že s týmto displejom nebudete mať problém kooperovať ani na priamom slnku – všetko ostane prehľadné aj čitateľné. A keďže sa tu rozprávame o hernom

notebooku, vyššia obnovovacia frekvencia je tak nejako očakávaná. Aj preto by vás údaj 165 Hz nemal nejako šokovať.

Nechcem vás d'alej zasypávať technickými skratkami z manuálu (visí nám tu ešte napríklad 100% sRGB), keďže jednak všetky súhlasia s ponukou tohto hardvéru a potom aj tak chcete počuť len to, či je daný stroj schopný vyhovieť potrebám hráčov aj kreatívne založených ľudí – v oboch prípadoch je odpoveď áno.

Rád by som svoj pozitívny dojem z panela ako takého doplnil aj stručným zhodnotením kvality zvuku. O ten sa tu stará duo reproduktorov značky Harman s technológiou Nahimic Audio a ide im to spoločne pekne od ruky. Stredné, nízke aj vysoké tóny sú čisté a bez šumov aj pri výraznom zvýšení celkovej hlasitosti.

Píše to a bliká to

Svetelná RGB šou sa dostala aj pod mriežku chladenia a v spojitosti s plne podsvietenou nízko profilovou klávesnicou ide o jasnú správu pre každého, kto by si daný notebook nevedel v rýchlosti zdefinovať. Samozrejme, v momente, keď by vám blikajúca diskotéka začala prekážať, môžete ju prostredníctvom komplexného nastavenia Legion



rozhrania okamžite vypnúť. Písanie sa od predchádzajúcich pocitov v rámci mojich testov iných modelov Legion nijako neodlišuje. Máme tu kompletnú porciu klávesov vrátane numerického bloku, kde proporčne síce došlo k zmenšeniu tlačidiel, ale len u číselného radu a všetko ostatné zostalo po starom. Aj preto je rozloženie klávesov ideálne, či už plánujete písať sporadicky, alebo chcete pomocou tohto notebooku vytvoriť svoj celoživotný román.

Veľké pozitívum adresujem na margo dostatočne širokých smerových šípok, ktoré majú svoje opodstatnenie aj počas zadávania skratiek (rýchle ovládanie RGB svetiel a manuálne prepínanie výkonu chladenia). Apropó, keď už spomínam možnosť regulovania podsvietenia, tak v tomto prípade sa rozprávame o známej technológii iCue od spoločnosti Corsair, vďaka ktorej môžete v prípade RGB nastaviť doslova čokoľvek vás len napadne.

Čím viac svetielok, čím viac vyššieho jas a, samozrejme, aj čím viac výkonu, o to skôr príde otázka ohľadom výdrže akumulátora. Batéria s kapacitou 80Wh dokáže notebook poháňať šesť hodín v rámci prezerania webu pri strednom jase a rovnaký údaj platí aj počas sledovania videí. Keď však spustíte náročnú videohru, daný údaj, pochopiteľne, výrazne klesne, a to pod dve hodinky.

Maximálne zatťaženie GPU a CPU som simuloval na spustení niekoľkých technicky náročných hier a vo všetkých prípadoch sa štvorkanálové chladenie Vapor Chamber (ide o Legion Coldfront 3.0) ukázalo byť dostatočujúce na bežné úkony – polozenie notebooku na kolená a písanie dlhšie než pár sekúnd (klávesnica sa počas merania nedostala cez údaj 50 stupňov Celzia).

V rámci konfigurácie testovanej vzorky som nemal problém rozbehnúť akýkoľvek interaktívny zábavný softvér súčasnosti a ako už píšem vyššie, komu by spomínaná



konfigurácia nestačila, alebo by mu nebol sympatický Intel ako taký, môže si vybrať z bohatej ponuky procesorov aj grafických kariet od konkurencie.

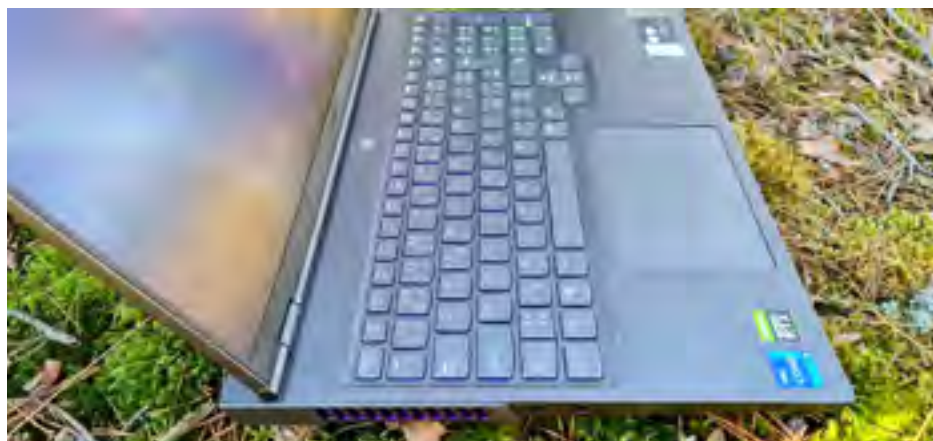
Prepracovali sme sa do samotného finále testu najnovšej verzie šestnásťpalcového herného lomka pracovného laptopu značky Legion 7. Lenovo ním opäť potvrdzuje, že jednoducho vie, ako sa konštruje

spol'ahlivý laptop s patričným presahom. Výkon, ktorý sa im podarilo vtesnať do takto tenkého šasi, vás musí ohromiť. A to nehovorím o výbornom QHD paneli s rovnako výborným základným nastavením, spol'ahlivej klávesnici, priemernej výdrži batérie a veľkom počte konektorov.

Verdikt

Spol'ahlivý prenosný počítač, ktorý je určený na hranie a kreatívnu prácu

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Bezpečnosť
+ Displej	- Bez čítačky SD kariet
+ Klávesnica	
+ Na hranie aj prácu	
+ RGB možnosti	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostings bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Huawei Watch GT 3

KEĎ VÝZOR ROZHODUJE



Spoločnosť Huawei sa v minulom roku skutočne snažila výdatne zásobovať segment inteligentných hodínok – na scénu dodali hneď dve svoje vlajkové lode. Po Huawei Watch 3 aj s voliteľnou príponou Pro prišli koncom roka hodinky GT 3 a práve na tie sa teraz pozrieme v našom teste.

Je možno škoda, že som najprv nepristúpil na test prvých menovaných hodínok, keďže podľa názoru kolegov z iných médií išlo skôr o produkt, ktorý sa zasekol niekde na pol ceste k finálnemu dokončeniu.

Tak či onak, posledné mesiace som mal na rukách opäť jeden pár hodínok súčasne a okrem toho, že som týmto vzbudzoval rozruch všade tam, kam som prišiel, som zároveň porovnával posledný model Samsung Watch 4 práve s Huawei Watch GT 3. V nasledujúcom texte sa preto sem tam objaví hodnotiace

porovnanie, avšak aby som bol voči vám férový, nebol to môj primárny cieľ.

Hodinky majú SK lokalizáciu

Hodinky Huawei Watch GT 3 prichádzajú s operačným systémom HarmonyOS, avšak na rozdiel od predchádzajúceho modelu vydaného v roku 2021, disponujú oveľa širšou ponukou funkčných vlastností. Ak by sme v tomto smere mali porovnať Watch 3 s GT 3 išlo by o ekvivalent identického automobilu, kde jeden voz vyšiel z továrne s holým základom bez vybavenia a druhý naopak v oveľa drahšej, aj keď nie stále úplnej výbave. Štandardne sa teraz môžeme prednostne odraziť od opisu dizajnu, konkrétne 46 mm verzie s plne kovovým a priamo modulovateľným remienkom (na trhu nájdete samozrejme aj tradičné kožené či silikónové uchytenie). V tejto verzii ide o produkt v hodnote tesne nad hranicu

300 eur, čo je napríklad prvou výhodou voči už spomínanej konkurencii. Samotné Watch GT 3 dokážu vizuálne ohromiť. V tomto ohľade sa môžeme rozprávať o maximálnom tlaku na pocit vlastníctva prémiového hardvéru, čomu dominuje šasi s nehrdzavejúcej ocele s celkovou hmotnosťou nad štyridsať gramov.

Vrch pokrýva vysoko odolné sklíčko so zakrivením, pod ktorým nájdete 1,43 palcový AMOLED displej s rozlíšením 466 x 466 px. Kvalita sklíčka ma skutočne prekvapila, keďže som hodinky obdržal a zároveň aj odovzdal bez jediného škrabanca a poškodenia. Je síce pravda, že som sa ich nesnažil omlátiť o všetko, čo mi v bežnom používaní prišlo do cesty (zábradlie, stena, poisťovací agent, kľučka od dverí...). Ak však tvoria hodinky bežnú súčasť vášho života, tak dobre viete, že akonáhle zabudnete na ich cenu a stanú sa akoby časťou vašej ruky, skôr

či neskôr s nimi do niečoho alebo do niekoho jednoducho udriete. A práve v takýchto momentoch sa na vrchnom sklíčku vedia nazbierať menšie odery – s GT 3 sa mi počas viac než mesačného testu nepodarilo vytvoriť ani jemnú vlasovú stopu či iný druh škrabance, a to som s nimi niekoľkokrát buchol do zábradlia a do hrany dverí od auta.

Batéria vás posadí na zadok

Rámiky okolo uvedeného AMOLED displeja sú minimalistické a kvalita samotného panelu prevyšuje v porovnaní akúkoľvek konkurenciou. Páčil sa mi celkový jas zariadenia, s ktorým užívateľ nemôže mať problém ani v prípade oslňujúceho a ostrého slnka. Ale čo je dozaista hlavnou hviezdou v rámci prednosti? Batéria. Akumulátor vo 46 mm verzii GT 3 dokáže pokojne vydržať aj 14 dní v jednom t'ahu, takže má človek pocit, že hodinky vlastne nijako nevyužíva, aj keď je často opak pravdou.

Samotný dvojtýždňový údaj je však akýsi strop a akonáhle si zapnete všetky funkcie monitorovania vášho tela, ona oslnivá číslovka sa skrúti zhruba o jeden týždeň. Možno si teraz povieť niečo v tom zmysle: je to teda dosť veľké časové odseknutie, avšak v porovnaní s takým Samsungom, kde sa rozprávame prinajlepšom o jednodňovej výdrži, je to stále atribút hodný uznania. Kiež by som svoje Galaxy Watch 4 nemusel dennodenne napájať ako takého vysmádnutého koňa. A čo konkrétne Huawei Watch GT 3 zbavuje energie? Máme tu prenášanie základných notifikácií z mobilného telefónu, avšak stále bez možnosti reagovať na SMS

správy priamym textom – riešením môžu byť vopred pripravené frázy formátu: nemám čas, auto je v plameňoch, žena sa so mnou nerozpráva a podobne. Systém vám umožňuje priame telefonovanie ako aj odmietnutie prichádzajúceho hovoru. Kvalita prenosu je výborná a v tomto smere nie je čo kritizovať. Systém však nepodporuje väčšinu smajlíkov, no vyššie definované prednastavené reakcie nemôžete použiť nikde inde, len pri SMS správach. Zoznam vecí, ktoré hodinky na základe softvérových obmedzení nedokážu ešte zďaleka neskončiť. Milovníci počúvania hudby cez tradičné aplikácie majú v tomto prípade smolu. Ten, kto by ich rád využíval na bezkontaktné platenie má rovnako v prípade GT 3 dvere zatvorené. Ak v nich chcete mať navigáciu, tak je nutné siahnuť po aplikácii tretej strany a verte, že celková ponuka dodatočného softvéru je u tohto prenosného hardvéru stále pomerne chudobná.

100 športových režimov

Čo mne osobne vyložene vadilo boli vibrácie. Ich intenzita je výrazne nižšia než u konkurencie a ranné budenie hodinkami sa tak u menej vnímavých užívateľov môže stať problémom. Pod'me sa teraz pozrieme na už vyššie spomínané monitorovanie funkcií vášho tela počas bežného dňa. Huawei Watch GT 3 v tomto smere zvládajú vďaka svojím senzorom merať stres, tepovú frekvenciu, SpO2, monitorovať spánok a povrch pokožky. Ideálne je nastaviť si všetko na automatiku a následne cez príslušnú aplikáciu zdravia zistiť, čo všetko je z nameraných hodnôt pre vás relevantné a čo vám naopak zbytočne ukrája z batérie. Samozrejmosťou je počítanie krokov v spojení so športovými výkonmi tak, ako je to pri inteligentných hodinkách štandard. Väčšina vymenovaných funkcií v prípade testovanej vzorky mala význam





a presnosť nebola vôbec márna, avšak napríklad meranie stresu spustené na základe konkrétneho momentu je pre bežného človeka úplná zbytočnosť – podobne to vnímam aj u Galaxy Watch 4. V problematike spánku dostáva produkt značky Huawei od Samsungu pomerne dosť na zadok, keďže presnosť je v tomto prípade pomerne pochybná. Voči konkurencii mi to celé prišlo ako úplne mimo reality, chýbal mi tu dosť zásadne aj monitoring chrápania, keďže sa na ňom bavím dennodenne. V oblasti tréningov je GT 3 takzvané späť na špičke a servíruje sériu výcvikových kurzov pre menej skúsených začiatočníkov, ktorí sa chcú zbaviť prebytočných kilogramov napríklad behom. Dalo by sa pokojne povedať, že na slovenskom trhu v cenovej relácii na hranici tristo eur by ste sotva mohli hľadať takto vybavené športové náradie, ktoré vám dokáže výrazne dopomôcť k pochopeniu fungovania vašich výkonov, prípadne ich ešte zlepšiť. Zaujímavosťou

je aj možnosť spárovania s hrudným pásom, čím sa môžete prepracovať k ešte detailnejším informáciám o svojich výkonov podliatych poctivým potom (hodinky dokonca z dlhodobého hľadiska zvládajú vyhodnotiť váš bežecký index).

Odolnosť voči vode až do 5 ATM

Je pochopiteľné, že pre najlepšie využitie Watch GT 3 je nutné hodinky spárovať s mobilným telefónom od rovnakého výrobcu. Každopádne podpora je daná pre iOS aj Android a musím povedať, že v prípade Androidu som na žiadne zásadné limity nenarazil. Prišlo mi to v súvislosti so súbežným testom telefónu P50 Pro ako takmer identické. Je nutné však dodať, že aby ste mohli rozbehnúť aplikáciu Health na inom než Huawei telefóne, je potrebné stiahnuť z internetu inštaláciu, keďže na Google Play sa nachádza len jej stará verzia – toto sa však do budúcnosti môže

zase zmeniť. Čo sa týka využiteľnosti v známych aplikáciách od tretích strán, tak priama podpora pre app Strava stále neexistuje. Jediné, čo môžete spraviť, je exportovať svoje dáta do Komootu alebo softvéru Adidas Running na jeden t'ah, prípadne to komplikovanejšie presúvať práve do populárnej Stravy cez cloud.

Prepracovali sme sa na samotný záver nášho testu inteligentných hodínok Huawei Watch GT 3. Medzi ich jasné prednosti spadá vyložene prémiový dizajn, obrovská výdrž batérie, intuitívne ovládanie pomocou fyzického tlačidla s funkciou scrollovania, monitoring športových výkonov (špeciálne v prípade behu), ako aj slušná metrika v rámci GPS. Naopak medzi negatíva je nutné zaradiť absenciu eSIM a bezkontaktných platieb, komplikované prenášanie dát, nepresnosť Oxymetra, slabé vibrácie a celkovo stále nedostačujúce využitie softvéru.

Verdikt

Hodinky, ktoré vás v istom smere ohúria, no rovnako tak dokážu sklamať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Huawei	300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie	- Bez eSIM
+ Metrika športových výkonov	- Chýbajú bezkontaktné platby
+ Batéria	- Komplikované prenášanie dát
+ Cena	

HODNOTENIE:



Genesis Zircon 550

BEZDRÔTOVÁ MYŠ STREDNEJ TRIEDY



Bezdrôtové myši boli donedávna určené len na kancelárske využitie. Dôvodom bola hlavne vysoká odozva v bezdrôtovej komunikácii. Posledných pár rokov ale bol postup v technológiách taký rýchly, že odozvou sa už približujú k tým káblovým. Ich hlavnou výhodou je, samozrejme, možnosť použitia bez kábla, čo hráčom umožňuje voľne pohybovať myšou bez akýchkoľvek obmedzení. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok myši Zircon 550, ktorá kombinuje ultraľahký „honeycomb“ dizajn a bezdrôtové pripojenie.

Spracovanie

Keďže ide o myš, ktorú by sme cenovkou mohli zaradiť k strednej triede, môžeme očakávať aj kvalitnejšie spracovanie. Samozrejmosťou je tvrdený ABS plast, ktorý na pohľad pôsobí trochu lacnejšie, vzhľadom na jeho kvalitu to ale určite neberiem ako mínus.

S istotou môžem povedať, že je dostatočne odolný, preto sa nemusíte obávať, že myš nejak poškodíte. Kontaktné plochy na jej spodku sú tvorené teflónom, ktorý zabezpečuje presné snímanie a jednoduchý pohyb po akomkoľvek povrchu. Čo sa týka hmotnosti, tá je vzhľadom na veľkosť zariadenia vcelku nízka. Dosahuje totiž iba 90 gramov, čo je pri jej rozmeroch (128 x 68 x 42 mm) celkom uspokojivé. Ešte by som spomenul kvalitu scrollovacieho kolieska.

To je pokryté gumou a z bočných strán podsvietené, pričom mám pocit, že celé je trochu uvoľnené. Na jeho funkčnosť to však nijak neovplyvňuje, preto by som to nijak neriešil.

Dizajn

Dizajnovo ide o peknú hernú myš jednoduchého ergonomického vyhotovenia, ktorá je určená skôr pre pravákov. Oceniť môžeme aj vkusne umiestnené podsvietenie na spodnom leme myši, scrollovacom koliesku a taktiež aj osvetlené logo spoločnosti pod dierami na vrchu.

Keď už sme pri „deravom“ honeycomb dizajne, ten okrem funkčných vlastností slúži aj ako príjemný dizajnový doplnok, vďaka ktorému myš pôsobí viac profesionálne a elegantne. Ak by sme chceli zariadenie rozobrať naozaj do detailov, určite by sa našli nejaké dizajnové nedostatky, ale mám pocit, že žiadne z nich nie sú nijak svetoborné, resp. natoľko výrazné, aby stáli za zmienku.

Softvér

K zariadeniu si môžete stiahnuť aj dedikovaný softvér. Ten umožňuje pomerne rozsiahle nastavenia vrátane profilov, podsvietenia, citlivosti DPI, programovania tlačidiel a množstva ďalších zaujímavých nastavení. Softvér je voľne dostupný na stránke výrobcu a zobrazuje dokonca aj úroveň nabitia batérie.

Používanie

Z hľadiska používania Zircon 550 som bol mimoriadne spokojný. Či už som ju skúšal v bezdrôtovom režime, alebo cez kábel, na všetky pohyby reagovala s dokonalou presnosťou a minimálnou odozvou. Zaujímavosťou je systém šetrenia energie, s ktorým zariadenie dosiahne väčšiu výdrž na jedno nabitie. Samotná výdrž batérie o veľkosti 600 mAh je pri priemerných nastaveniach až do 80 hodín. Používateľ tiež môže myš zo spodnej časti pomocou spínača úplne vypnúť, prípadne prepnúť RGB na nastavenia LED 1 a LED 2, pričom prvá možnosť obmedzí podsvietenie pre čo najviac hodín používania. Veľkým sklamaním je však životnosť spínačov. Tie slábia už po 20 miliónoch stlačení a to je vzhľadom na cenovku málo. O snímanie pohybov sa stará optický senzor, ktorý ponúka DPI rozsah od 200 – 8000 bodov, čo je na dnešnú dobu nižší štandard.

Ale odhliadnuc od všetkých nevýhod som bol s používaním zariadenia mimoriadne spokojný. Myš reagovala skvele, tlačidlá neboli zbytočne hlučné a celkovo pôsobil tento kúsok kvalitne a splnil všetky moje očakávania.

Záverečné hodnotenie

Myš Genesis Zircon 550 je v mojich očiach úplne dostačujúca na bežné používanie, no takisto aj na hranie hier, kde využijete nízku dobu odozvy. S cenovkou pohybujúcou sa na približne 50 eurách si tak doprajete solídnu myš strednej triedy, ktorej kúpu určite neolutujete.

Matúš Kurilák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž batérie	- nízka výdrž tlačidiel
+ kvalita spracovania	
+ nízka odozva	

HODNOTENIE:



Logitech G413 SE

JE TO SKUTOČNE ICH PRODUKT?



Predstavovať vám švajčiarsku spoločnosť Logitech by bolo asi úplne zbytočné. Svojím nekonečným portfóliom produktov sa dnes aktívne zapája do všetkých komerčne využiteľných sfér spotrebného hardvéru. Ktokoľvek, kto si ešte donedávna chcel zakúpiť spol'ahlivú myš, klávesnicu či slúchadlá, uprednostnil práve spomínanú firmu. Aj v roku 2022 nám zo svojej dielne prináša mnoho novinek, ostatne len nedávno mi na dvere klopal zamračený kuriér s krabicou väčšou než moje nadštandardne živé brucho, a priniesol hromadu produktov (toho času ešte pod embargom). A tak mám pre vás dostatok materiálu na zrecenzovanie – napríklad dvojicu herných mechanických klávesníc G413 SE a G413 TKL SE. Ako už samotné skratky napovedajú, ide o funkčne totožný hardvér s tým rozdielom, že verzia TKL je ovela kompaktniejšia s ohľadom na absenciu numerického bloku.

Obe herné klávesnice sú, samozrejme, káblové, koniec koncov, rozprávame sa o cenovkách stanovených pod magickú hranicu jedného eur. Teraz si na ne posvietime v našom textovom bloku.

Je to už nejaký čas, čo Logitech na scénu priniesol kompletnú klávesnicu G413, osadenú spínačmi Romer-G. Aj keď sa jej sotva atraktívne červené podsvietenie postaralo o niekoľko kyslých výrazov nielen z radov recenzentov, všetko to dokázali v prospech danej firmy zachrániť viac než len obstojné spínače. Akýsi upgrade G413 na SE verziu sa nám práve postaral o priameho nasledovníka a dozaista považujem za pozitívum, že ten viac nesvieti v červených farbách. Prichádza však s nie veľmi presvedčivými hmatovými spínačmi Long Hua. Skôr než sa dostaneme k mojim dojmom zo spínačov ako takých, podme si prezrieť obsah balenia a dizajn produktu.

V krabici vás okrem nálepky a záručných letákov nečaká žiadna pridaná hodnota, čo pripisujem cenovke – cena kompletnej verzie sa pohybuje okolo 80 eur a v prípade TKL modelu je to 70 eur. Čo ma mierne zarazilo, je celkové prevedenie balenia, a to hlavne v porovnaní s ostatnými novinkami značky Logitech. S výnimkou klávesníc G413 SE sa totižto všetky nachádzali v plne recyklovateľnom prebale. Dokonca aj drôtičky starajúce sa o „skrotenie“ kábeláže boli zapustené do papiera, a nie do plastu. Ani tentokrát však nečakajte nič ekologické, v čase produkcie tohto konkrétneho hardvéru pravdepodobne ešte spoločnosť nebola naplno prepnutá na modus Gréta. Ale to je len taký menší detail.

Lahká, stabilná a kompaktná

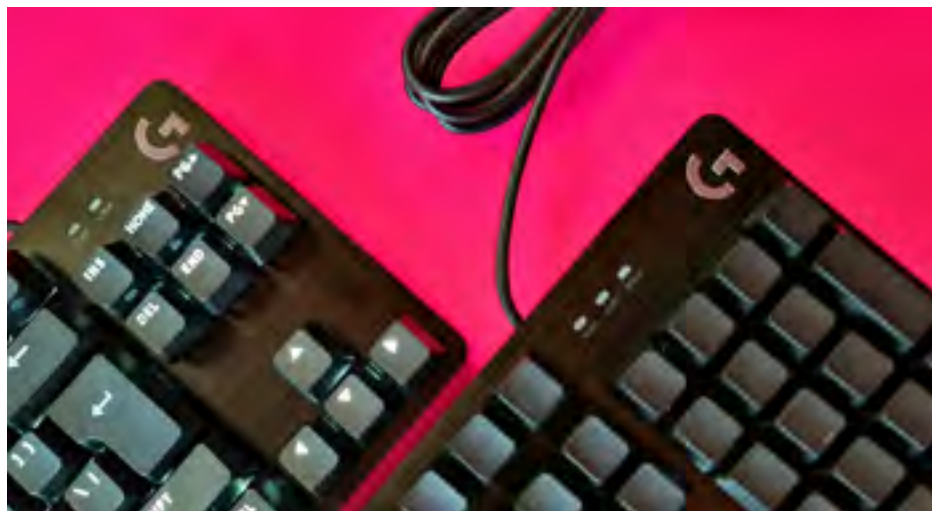
Po vizuálnej stránke môžeme spomenuté duo klávesníc označiť za podarený

minimalizmus s mušou váhou. TKL verziu so svojimi 650 gramami a tú klasickú s hmotnosťou 780 gramov môžete teda v rámci kompaktnosti a prenosnosti, nadnesene povedané, strčiť do vrecka a vyraziť na LAN párty. Hmotnosť je výsledkom prevažne plastového šasi, pričom spodná strana obsahuje síce malé, ale v praxi spoľahlivé gumové nožičky pre ideálnu stabilitu na stole. Vrchnú časť tvorí pekná hliníková doska s brúseným efektom, ktorú jednoducho vyčistíte pomocou mocného fúknutia – pozor na srdce.

Klávesnica neplytvá ani priestorom, jediná voľná plocha, ktorú nájdete, je priestor medzi smerovými šípkami a tesne vedľa LED indikátorov v pravej hornej časti. Keby ste sa ma teraz opýtali; či sa mi dizajn testovaného dua páčil, jednoznačne by som povedal áno.

Je však rozdiel medzi ocenením dizajnu a funkčnosti ako takej. Aprópo naprevo pripevnený USB kábel vedúci po pravej strane – mohol by som vám teraz uviesť oveľa kvalitnejšiu konkurenciu s cenovkou na hranici 50 eur, ktorá disponuje odnímateľným káblom a možnosťou jeho vedenia po oboch stranách, dokonca aj stredom. Logitech však evidentne nemal snahu prísť s nejakým nápadom a vybočiť mimo očakávaní. Stručne povedané; nechal si zaplatiť za svoju značku, a nič viac. Onen dizajnový minimalizmus a šetrenie plochou si vyžiadalo aj patričnú daň. V ponuke nenájdete žiadne multimediálne klávesy či priamu reguláciu podsvietenia. Keď už spomínam práve podsvietenie, nepríjemná červená z predchádzajúceho modelu bola po novom nahradená pre zmysly krásnou bielou, ktorá nijakým spôsobom nevyrušuje a netráha zrak mimo zorného uhla.

Ďalším problémom je nutnosť používať opierky pre dlane, keďže výška šasi na spodnej hrane sa začína na jednom centimetri. Z dlhodobého hľadiska si neviem predstaviť používať G413 SE bez



podložky, ktorú ale v základnom balení nenájdete. Moje sklamanie pokračuje po zistení, že hardware nesúci písmeno G vo finále nepodporuje softvér Logitech G-Hub a užívateľ si tak nemôže nastaviť makrá, priradiť skratky pre multimediálny obsah alebo inak zasahovať do chodu systému klávesnice. Z toho som bol osobne dosť prekvapený. Fakticky jediná pridaná hodnota klávesnice spočíva v regulácii osvetlenia či jeho úplná vypnutie.

Nastal čas sa konečne oprieť o už v úvode načaté spínače neznačkovej povahy. Long Hua patrí pod čínsku firmu Kaihua a ich produkty sa považujú skôr za výbavu do lacného hardvéru než čokoľvek čo by ste chceli spodobňovať s logom Logitechu.

Preto tak celkom nechápem, prečo Švajčiari siahli práve po týchto spínačoch kopírujúcich Cherry MX Brown. Ich výkon má žiaľ od uvedených Cherry výrazne ďaleko a navodzujú istý pocit tuhosti s prehnaným zvukovým echom (zdvih je 1,9 mm). Skutočnosť, že daný produkt nepracuje pod herným režimom prináša ďalší problém, a tým je náhodné stlačenie Windows loga, ktorým váš PC „vykopne“ z hry priamo na plochu vášho počítača. Sám som nemohol uveriť tomu, že mám na stole

výrobcom proklamovaný herný sortiment v hodnote 80 eur a nemôžem si pritom zablokovat ani takú banálnu vec akou je kláves Windows. Aby som bol však fér, tak reakcie počas hrania boli dostačujúce a aj vďaka Anti-ghostingu, kedy môžete súčasne zopnúť až šesť klávesov naraz, by vám hranie z praktického hľadiska nemalo spôsobovať výraznejšie problémy.

Holý základ

Logitech v prípade mnou testovaných produktov prináša akýsi základ, nazvime to štartovacou čiarou pre začínajúcich alebo príležitostných hráčov, ktorým nebude vadit väčšina mnou vymenovaných negatív.

Napriek všetkému mám problém vstrebať absenciu podpory softvéru ako aj lacnejšie spínače, ktoré by ste rozhodne nenašli ani u konkurencie v nižšej cenovej hladine. Pozitívne hodnotím aspoň minimalistický dizajn, hliníkovú dosku, ako aj dobrú stabilitu priamo na stole. Uvedenú cenovku by som bol schopný obhajovať len v prípade, že by výrobca skúsil improvizovať a o niečo viac rozšíriť praktický aspekt svojho výrobku.

Verdikt

Základná mechanická klávesnica od známeho výrobcu, trpiaca na viac ako dosť výrazných nedostatkov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	64,90€ a 72,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Bez podpory G-Hub
+ Podsvietenie	- Lacné spínače
+ Hmotnosť	- Kábel na pravej strane
+ Cena	

HODNOTENIE:



Lenovo Legion 5 Pro

JE TO SKUTOČNE ICH PRODUKT?



Dostupnosť grafických kariet a ďalších počítačových komponentov je stále biedna a ak nejaký obchod aj ohlásí naskladnenie, vysoký dopyt vyženie cenu do horibilných súm. Už si ani nepamätám, kedy som niekomu radil so skladaním herného desktopu. Pred pár rokmi to bol minimálne jeden, dvaja ľudia mesačne. Pri pohľade na ceny grafik stále častejšie radím, aby sa ľudia poobhliadli po výkonnom notebooku, ktorý budú môcť aspoň pár rokov používať na hranie a vďaka prenosnosti ho so sebou môžu brávať aj na cesty. Preto ma potešila možnosť odskúšať si nový počín z dielne Lenovo, ktorý pod menom Legion 5 Pro ponúka veľa vecí, na ktoré si mohli fanúšikovia tejto značky navyknuť, ale aj viacero príjemných prekvapení.

Modelov Legion 5 a Legion 7 sa u nás v redakcii za posledné roky premlelo celkom dosť. Od lacnejších kúskov, zameraných

na milovníkov e-športových titulov, po naozaj „nadupané“ stroje. Legion 5 Pro sa drží odskúšaných kolíaj, ktoré položili jeho predchodcovia, no prichádza s viacerými zmenami, ktorými mieri nielen na milovníkov hier, ale aj trochu náročnejších užívateľov.

Už osvedčený dizajn

Legion 5 Pro ponúka, rovnako ako jeho predchodcovia, tmavosivé telo, no tentokrát sa v ňom nenachádza 15,6 palcová obrazovka s pomerom strán 16:9, ale úplne nový displej s označením WQXGA. To znamená pomer strán 16:10 a rozlíšenie 2560 x 1600 pixelov. Obrazovka je stále takmer úplne bezrámková a plnohodnotná klávesnica ponúka RGB podsvietenie pre každú príležitosť. Porty sú, ako je pri Legion notebookoch už tradíciou, poväčšinou v zadnej časti, len s pár vyvolenými konektormi na bokoch.

Vo vrchnej časti veka sa ešte nachádza aj webkamera, na rozdiel od staršieho modelu Legion 5P, kde absentovala.

Tradičné Legion rozloženie a konektivita

Telo Legion 5 Pro stále ponúka rozloženie, pri ktorom sa pánty obrazovky nachádzajú asi centimeter a pol od zadnej časti, na ktorej sa nachádza už spomínaná väčšina portov. Pri prvom náhlade, ešte v roku 2018, keď som mal možnosť zúčastniť sa novinárskeho predstavenia nového Legion radu, moje srdce zaplesalo radosťou. Veľa hráčov pri svojich notebookoch musí stále trpieť, že im z bokov notebooku trčí 5 káblov, z toho tri priamo do miest, kde zvyknú mať myšku. Na ľavej strane ponúka Legion 5 Pro jeden USB-C port a Combo Audio Jack, na tej pravej nájdete USB 3.2 Typ A port spolu s hardvérovým tlačidlom na

vypnutie webkamery. Ethernet, ďalší USB-C (tentokrát aj s podporou Power Delivery 3.0), trojica USB 3.2, HDMI a napájací port, všetky sa nachádzajú vzadu. Áno, možno sa pri pripájaní nového hardvéru budú majitelia musieť naťahovať, či nakloniť za notebook, alebo nedajbože sklopiť jeho obrazovku, no osobne si myslím, že toto riešenie je stokrát lepšie, ako limitovať si priestor na pohyb s myšou. Ako to už pri notebookoch s procesormi od spoločnosti AMD býva, podporu Thunderboltu budú potenciálni majitelia hľadať márne, avšak vďaka dostatočne silnej grafickej karte RTX 3060 nebude potrebné pripájať k tomuto modelu dodatočné externé grafické karty.

Vyvážený výkon a hardvér

Nami testovaný model niesol presné označenie 16ACH6H/82JQ00XSCK a hoci neohúri tým najúžasnejším výkonom, poskytuje rovnováhu v použitých komponentoch, ktorá je často lepšia, než hrubá výpočtová sila. Osemjadrový procesor AMD Ryzen 5800H si poradí aj s náročnejšími hrami, vďaka základnému taktu 3,2 GHz, s turbom až 4,4 GHz, v spojení s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3060 6G a 16 GB RAM. Všetky hry si budú môcť hráči uložiť na 1TB NVMe SSD disk. Tu už nejde o vstupnú bránu do sveta menej náročných online hier, ale o plnohodnotnú náhradu staršieho desktopu. Preto nie je prekvapením, že obrazovka sa môže pochváliť až 165 Hz obnovovacou frekvenciou, matným povrchom a veľmi príjemnou svietivosťou, až 500 nitov, vďaka čomu by na nej malo byť možné hrať aj na silnejšom svetle.

Obstojné prevedenie

Legion 5 Pro má oproti svojim „menej pro“ bratom o čosi väčšie a o čosi ťažšie telo, no netrpí žiadnym problémom s prehýbaním.



Vďaka použitiu zliatin kovov pôsobí naozaj prémiovo. Klávesnica je tiež naozaj kvalitná a vďaka programovateľnému RGB som si písanie tejto recenzie užil aj v noci. Trackpad sa mi oproti starším modelom tiež zdal o čosi lepší, minimálne použiteľný, čo je len dobre. Záverom ešte rýchlo k reproduktorm. Síce boli schopné vydávať dostatočne hlasné zvuky bez toho, aby zneli príliš skreslene, a ponúkli aj nejaké basy, no nie je to až taká sláva, skôr ľahký podpriemer. Nepostačia na diskotéku, no na pozretie filmu vo dvojici, či menšej skupinke by mohli poslúžiť.

Prekvapivo dlhá výdrž

Legion 5 Pro ma nadmieru prekvapil svojou batériou. Áno, som si vedomý, že hardvér sa neustále posúva, nielen čo sa týka vyššieho výkonu, ale aj lepšieho energetického manažmentu, no 8 hodín bežného fungovania (surfovanie na internete) a viac ako 11 pri ľahšom používaní by som od

herne zameraného notebooku nečakal. Samozrejme, pri plnom zaťažení sa batéria vybije stále veľmi rýchlo, no bez hrania bude na cestách naozaj obstojným spoločníkom.

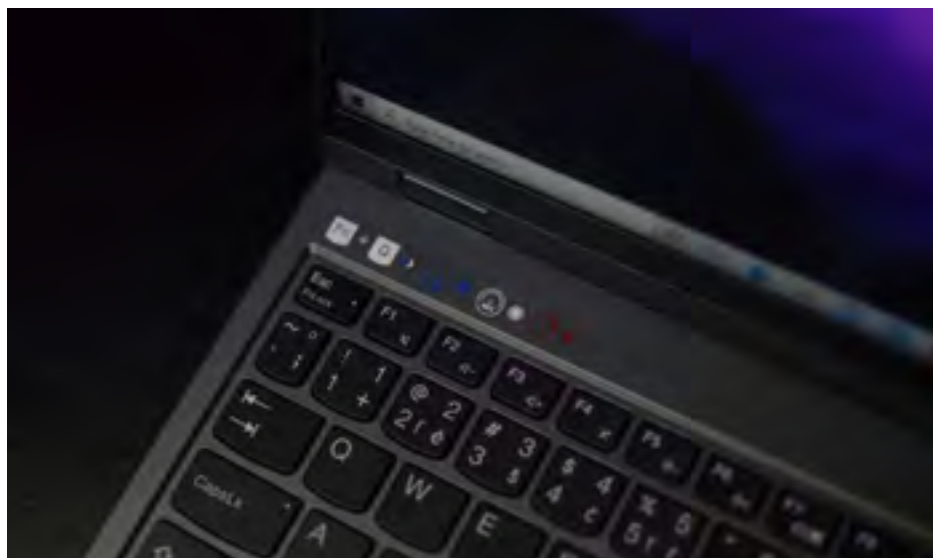
Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legion 5 Pro popasoval s testami v hrách, aj syntetických benchmarkoch. Poznámka: Legion 5 Pro by mal byť podľa stránok obchodov dodávaný s operačným systémom Windows 11, no nami testovaný kúsok mal nainštalovaný Windows 10. Tento fakt by však nemal mať na výsledky testovania prívetivý dopad.

Zhrnutie

Suma okolo 1 500 eur nie je málo. Pokiaľ sa ale celkovo pozrieme na trh s počítačovými komponentami, nie je 1 500 eur za obstojne výkonný, prémiovo pôsobiaci a kvalitný počítač také tragické. Samozrejme, kto by chcel ušetriť pár stoviek eur a nestratiť príliš veľkú výkonnosť, môže siahnuť aj po verzii s procesorom Ryzen 5 a totožným zbytkom parametrov, ale osem jadier je predsa len osem jadier. Lenovu sa podaril ďalší kúsok a iba si upevňuje svoju pozíciu na poli s hernými notebookmi.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyvážený hardvér	- podpriemerné reproduktory
+ dobré chladenie	- hlasnejšie ventilátory
+ väčšina portov na zadnej časti	
+ osvedčený dizajn	

HODNOTENIE:



ViewSonic XG270QG

HVIEZDA MEDZI QHD MONITORMI



Sú spoločnosti, u ktorých sa začínam usmievať ešte skôr, než by to niekto dokázal poznať len na základe mimiky mojej tváre. Nesmejem sa však z dôvodu, že by išlo vyložene o niečo vtipné, ale skôr inštinktívne očakávam, že ma daná firma opäť niečím príjemne prekvapí. Takouto značkou je aj známa továrň na spol'ahlivé herné monitory s názvom ViewSonic, ktorá pred vyše rokom aktualizovala svoju ponuku zobrazovacej techniky radu Elite a za skratkou XG270QG s úspechom ukryla malý veľ'ký poklad. Pokiaľ sa snažíte bedlivo sledovať vývoj monitorov na súčasnej scéne, určite ste schopní vyvodit' prednosti panelu so 4K rozlíšením pred QHD či nebudaj klasickým Full HD. Aj tu však platí, že výrobca sa snaží neraz zámerne namiešať veľ'ký koktail plný skratiek a vo finále berie integráciu HDR skôr len ako PR lákadlo než ako niečo, čo

sa v praxi dá využiť. V prípade nasledujúcej recenzie preto chcem vyzdvihnúť predovšetkým to, čo konzument reálne docení a nie to, čo tam je skôr na okrasu. Vysoký kontrast IPS panelu sa v tomto prevedení rozprestiera na rozmerovo dostatočnej a jemne zakrivenej ploche 27 palcov, s obnovovacou frekvenciou 165Hz a tradičnou softvérovou oporou od AMD. Aby však ten úsmev nenabral až prehnanú sínusoidu hneď v úvode, patrilo by sa dodať, že toto všetko môžete mať doma len v prípade, ak sa rozhodnete investovať sumu 650 eur, čo je s ohľadom na vyššie vymenované fakty a veľ'kosť uhlopriečky možno jemne prestrelené.

Novinka od ViewSonic, ktorá zd'aleka nie je určená len na hranie hier (ostatne, strávil som pri nej desiatky hodín písaním textov), prichádza na trh s QHD rozlíšením

(2560 x 1440). Samotný IPS panel je prvým dôvodom, prečo veriť komplexnej sýtosti obrazu. To, čo mi asi najviac vyrazilo dych krátko po tom, ako som monitor vybalil z tradične rozmermi predimenzovanej krabice, bola intenzita jasu. Očarujúci kontrastný pomer prekladaný rovnako vysokou obnovovacou frekvenciou preto pri tomto výrobku berte ako balzam na oči, pomocou ktorého sa môžete ponárať do nezabudnuteľných zážitkov v hrách, prípadne topiť v nemilosrdnom tempe pracovného procesu – voľba je na vás.

Keď už spomínam celkové balenie, bolo by vhodné spomenúť aj ďalšie poznatky z nezabudnuteľného dobrodružstva v krajine papiera a molitanovej peny. ViewSonic, tak ako aj vo zvyšku portfólia svojich výrobkov, opäť siahol po netradičnom dizajne samotného stojanu. Ide o jednu



celistvú kovovú nohu ústiacu do zadného polohovateľného ramena, ktorej predná časť síce presahuje hranu obrazovky, ale keďže je tenká, tak na stole vlastne vôbec neprekáža. Panel ako taký k ramenu pripnete jednoduchým mechanizmom s automatickým uzamknutím proti nechcenému vypadnutiu a keďže monitor je možné uchytiť aj o stenu, určite vás poteší integrácia VESA štandardu.

Plastové telo monitora síce môže pôsobiť o trochu mohutnejším dojmom, než sme zvyknutí u iných výrobcov, ale je to skôr len o zvyku a zžití sa s daným hardvérom sediacim na pracovnom/hernom stole. Na rozdiel od príbuzného a dizajnovo odlišného modelu s koncovkou QC (ten má VA panel) je tento konkrétny monitor možné otočiť aj na biznis štýl, čo beriem ako veľké pozitívum. Celkové schopnosti stojanu ďalej siahajú do tradičného posunu hore a dole s patričným náklonom medzi -5 a 20 stupňami, čo je na hranie určite maximálne dostačujúce.

Celkový dizajn monitora beriem ako uspokojivý, hoci by som si asi vedel predstaviť možno o trochu tenšie vyhotovenie plastového šasi hlavného panelu. Čo sa mi však pozdávalo, a niekto to môže pochopiť, brat' za samozrejmosť, bola možnosť vkusného

usporiadania kabeláže pomocou výrezu v stojane a špeciálna klapka určená na tenší kábel, ktorá je zasadená do spodnej hrany celého monitora. Keď už si takto spoločne takpovediac vykrúcame krky, aby sme spočítali všetky tie vstupy v rámci konektivity, určite je vhodné spomenúť dva svetelné RGB pásy, ktoré autori umiestnili priamo na spodnú hranu. Ich funkcia (okrem navodenia tej správnej atmosféry v priestore) je aj praktická, keďže si takto

môžete aj v totálnej tme nahmatat' predmety umiestnené pod obrazovkou – v mojom prípade to bol mobilný telefón a pohár whisky. Ďalšie (už menej užitočné) svetielka sa nachádzajú priamo na zadnej strane, pričom poteší možnosť zosynchronizovania so softvérom od firiem ako Razer, Cooler Master či HyperX.

Ako spodná, tak aj zadná RGB linka sa okrem toho dá prispôbovať priamo prostredníctvom rozhrania v monitore, ktorého ovládanie pripadlo na malý joystick umiestnený presne v strede spodnej hrany obrazovky. O ňom si však ešte v tomto texte čo to povieme neskôr. Čo sa týka vstupov, ViewSonic Elite XG270QG disponuje jedným DisplayPortom a jedným HDMI 1.4, po boku ktorých nájdeme duo USB-A 3.1 a 3,5 mm výstup pre slúchadlá.

Štandardné prechádzanie do menu tu zastupuje uvedená páčka na spodnej strane. Elite XG270QG je v prvom rade určený na gaming a s touto skutočnosťou sa spája aj desiatka špeciálnych prednastavených módov pre zobrazovanie, ktoré už poznáte tradične pod skratkami ako FPS, MOBA alebo Battle Royale – v tomto smere opäť žiadna novinka. Za ňu však môžeme považovať duo režimov priamo určených na hranie prostredníctvom domácich konzol, čo nie je práve zavedený štandard. Ovládanie menu by si asi zaslúžilo o trochu lepšiu reakčnú dobu, ale opäť tu pravdepodobne hľadáme zámerne aspoň ono minimum kritiky, aby som vo finále mohol povedať niečo v tom zmysle, že nič nie je dokonalé.

Nasleduje menší part pre menej skúsených používateľov. Tol'ko prepieraný softvér je schopný kalibrovat' obraz v rôznych stupňoch zadania a aj keby ste presne



nevedeli, čo znamená napr. funkcia PureXP (redukcia rozmazávania), stačí všetko nechať na továrenských nastaveniach a prípadnú neprirodzenosť eliminovať tradičným štýlom pokus/omyl. Nikto učený z neba nespadol, nemusíte sa preto báť trochu pohrať s nastavením a skúsiť do celej tej alchýmie preniknúť o niečo hlbšie.

Nechcem vás teraz zahltiť ďalšou vlnou možností v nastavení, keďže ich tu je logicky oveľa viac, ale buďte si istí, že hoci táto dnes už sotva novinka z radu Elite cenovo možno nie úplne dosahuje na prémiové herné monitory, v mnohom im môže s prehľadom konkurovať.

Nech už som monitor napojil na akýkoľvek v danom momente testovaný herný notebook (mám ich tu vždy po ruke niekoľko) alebo ho spároval s desktopom s odlišnou grafickou kartou, testovaná vzorka z továrne firmy ViewSonic si s mojimi požiadavkami poradila bez jediného problému. Opäť vám tak musím pripomenúť ten neviditeľný úsmev na duši, čo pri logu ViewSonic bežne mávam.

Tento 27-palcový herný monitor značky Elite u mňa trónil viac než dva týždne. Za ten dlhý čas som na ňom nenašiel výraznejší nedostatok, ktorý by ma oprávňoval vás od jeho prípadného



nákupu odhovárať, ba naopak. S úžasnou paletou plnou zaujímavých funkcií, kde dominuje výborné podanie farieb a kvalita IPS panelu s obnovovacou frekvenciou 165Hz, tu máme potenciálny nákup pre každého, komu momentálne vŕta v hlave chuť zaobstaráť si spoľahlivý a komplexný herný monitor. Bol by som síce rád, ak by cenovka išla o trochu nižšie, ale na druhej strane – za kvalitu sa v tomto prípade oplatí prihodiť nejaký ten groš navyše, ide predsa o investíciu do budúcnosti a nie do niečoho, čo po mesiaci poletí z domu.

Verdikt

Jedna z najrozumnejších volieb v rámci herných monitorov s rozlíšením 1440p.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	650€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborná vizuálna prezentácia	- Aj dnes je cena stále vyššia
+ Obnovovacia frekvencia	
+ Kvalitný stojan	

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena

SPC GEAR Omnis Kailh Red RGB



3. CENA

SPC GEAR VIRO PLUS



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

2. CENA

SPC GEAR GEM PLUS



NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

HBO sa dohodlo so Sony Pictures

Spoločnosti Sony Picture Television a WarnerMedia začiatkom februára oznámili rozšírenie dohody o distribúcii na krajiny strednej a východnej Európy, následkom čoho budú na kanáloch HBO a na streamovacej platforme HBO Max v týchto regiónoch exkluzívne uvedené filmy spoločnosti Sony Pictures Entertainment.

Medzi tieto filmové novinky patria aj niektoré najväčšie a najočakávanejšie filmové novinky ako *Venon 2: Carnage* prichádza, *Krotitelia duchov: Dedičstvo*, *Uncharted*, *Morbius* alebo *Spider-Man: Bez domova*, ktorý do našich kín dorazil iba v decembri 2021. Na svoje si prídu aj fanúšikovia Sony Picture Entertainment sérií ako *Hotel Transylvánia*, *Králik Peter* a *Králik Peter na úteku*, *Spider-Man: Návrat domov*, *Spider-Man: Paralelné svety*, *Amazing Spider-Man* a *Amazing Spider-Man 2* a *Jumanji: Víťajte v džungli*. Nová dohoda o distribúcii bude teda platná pre štáty strednej a východnej Európy ako Slovensko, Česká republika, Poľsko, Maďarsko, Rumunsko, Bulharsko, Moldavsko, Slovinsko, Chorvátsko, Srbsko, Čiernu Horu, Bosnu a Hercegovinu a Severné Macedónsko. HBO Max nahradí v tomto regióne HBO GO 8. marca.



Geniálna priateľka sa vracia



Tretia séria vynikajúceho talianskeho seriálu Geniálna Priateľka sa vracia už 7 februára.

Seriál je natočený na motív kníh Eleny Ferrante, konkrétne 3. dielu neapolskej ságy, ktorá má podtitul „Tí, čo odchádzajú – tí, čo zostávajú.“ Hlavnými postavami príbehu sú Elena Greco, alebo Lenu a Raffaella Cerullo, ktorú nikto nenazve inak ako Lila.

V tretej sérii seriálu sa prenesieme do 70. rokov, Lila ťažko pracuje v továrni na spracovanie mäsa a každý deň sa musí vysporiadať s ťažkými životnými problémami. Na druhej strane, Lenu prežíva najšťastnejšie obdobie. Kniha, ktorú napísala má úspech. Vydala sa a tiež sa jej narodila prvá dcéra. Bude to však stačiť aby bola naozaj šťastná?

Elvis prichádza

Prvý pohľad na nový film Buza Luhrmanna „Elvis“ sľubuje, že nás čaká najlepšia show na svete.

V prvom traileri sa nám predstavil v ikonickej postave Elvisa Austin Butler. Dej filmu bude sledovať život a hudbu Elvisa Presleyho, videný očami jeho manažéra plukovníka, Toma Parkera (Tom Hanks). Z časového hľadiska sa film zameriava na 20 rokov Elvisovej kariéry od jeho vzostupu, čas najväčšej popularity, až po mierny útlm. Samozrejme, že vo filme nebude chýbať ani jedna z najvýznamnejších a najplyvnejších osôb v Elvisovom živote, Priscilla Presley (Olivia DeJonge). Luhrmann je talentovaný, ktorý rozhodne vie ako sa natáčajú filmy, ktorých veľkou súčasťou je hudba a nablýskaný štýl. Čo môže byť však komplikované pri filme o legende ako je Elvis, je veľké množstvo udalostí, ktoré sa musia vtesnať do filmu. Ako sa to Luhrmannovi podarilo, uvidíme už v druhej polovici tohto roku.



House of Dragon – dokončené

Prequel seriálu Hra o tróny House of Dragon oficiálne dokončil prípravu 10 častí prvej série.

Kedy si však budeme môcť tento seriál pozrieť? Seriál sa začal natáčať v apríli 2021 a samotný R.R. Martin sa k nemu na svojom blogu po vzhliadnutí hrubého zostrihu epizód vyjadril veľmi pozitívne. Žiaľ, aj prípravu tohto seriálu zastihol covid, vďaka čomu bolo natáčanie pozastavené až do júla a spôsobilo niekoľkotýždňový produkčný sklz.

Čo zatiaľ o deji vieme je, že sa prenesie 200 rokov späť v čase pred udalosťami Hry o tróny a namiesto sledovania viacerých rodín sa nová séria zameria výlučne na rod Targaryenovcov. Konkrétne na vládu kráľa Viserysa I Targaryena a občianskej vojny, ktorá rozdelila tento rod. Práve kráľ Viserys zlomí stáročia dlhú tradíciu a vymenuje svoju dcéru Rhaenyru ako nasledovníčku na železný trón. Dokonca aj potom, čo sa mu narodí syn toto rozhodnutie nezmení, čo vedie k napätiu v rode. Ostáva nám len dúfať, že HBO oznámi dátum uvedenia už v nasledujúcich dňoch.



HOUSE OF THE
DRAGON

FIRE WILL REIGN

Stranger Things 4 séria rozdelená



Okrem toho, že Netflix oznámil piatu a finálnu sériu jedného z ich najväčších hitov Stranger Things, tiež potvrdil aj rozdelenie 4. série na dve časti tzv. volumes.

Dôvodom je, ako potvrdili Duffer Brothers, že práve 4. séria bude zatiaľ najťažšou kapitolou tohto seriálu. Komplexnosť tejto série je viditeľná aj v dĺžke príprav, keď medzi uvedením 3. a 4. série ubehli už takmer tri roky. Okrem pôvodného obsadenia, v seriály pribudnú aj nové tváre. Ja osobne sa teším najmä z ikonického Roberta Englunda, ktorý by si mal zahrať negatívnu postavu – nič iné sme od filmového Freddieho Krugera ani neočakávali.

Downton Abbey – nová éra

Nový trailer Downton Abbey: A New Era priblížil dej očakávaného filmového spracovania. Burcujúce 20. roky a nový moderný svet opäť raz narušia životy rodiny Crawleyovcov.

Rodina by sa mala ocitnúť v centre natáčania filmu, ktorý sa pripravuje na ich panstve Downton, a ktoré vedie producentsky aj režijne Hugh Dancy. Hlavnú úlohu si v tomto fiktívnom filme zahrá Dominic West. Tieto udalosti však nie sú jediným dejom tohto filmu. Ďaleko za hranicami panstva, konkrétne vo vile, ktorú veľmi tajomne zdedila grófka vdova Violet Crawleyová (Maggie Smith) od svojej starej lásky, sa budú odohrávať ďalšie útržky tohto filmu. Film by mal prísť do kín v polovici tohto roku.



Podvodník z Tinderu

NATOČENÉ PODĽA SKUTOČNÝCH UDALOSTÍ



Ako dobre môžeme poznať človeka po niekol'komesačnom vzťahu? Kedy sa pomoc a dobrý skutok voči milovanej osobe môže zmeniť na nočnú moru? Niekedy je reálny príbeh desivejší a neuveriteľnejší, ako akákoľvek fikcia. Svoje o tom vie aj Cecilie Fjellhøyová, jedna z hlavných hrdiniek dokumentárneho filmu *Felicity Morrisovej (Ruky preč od mačiek: Hon na online zabijaka), Podvodník z Tinderu*. Cecilie nám rozpovie jej príbeh od sladkého začiatku až do trpkého konca, spoločne s dvojicou žien, ktoré sa taktiež stali obeťou naoko dokonalého muža Simona Levieva.

Tinder

„Myslím, že každý by sa rád zoznámil s niekým v bare alebo v obchode, ale v dnešnej dobe sa ľudia najjednoduchšie zoznámia skrz aplikáciu.“ Hneď prvá veta poukazuje na jednu z kľúčových tém celého filmu. Aj keď sa Felicity Morrisová nesnaží vo svojom filme zoznamovanie cez

Tinder nijakým spôsobom demonizovať, nedá sa poprieť, že v tomto konkrétnom podvode zohrali sociálne siete veľkú, nie však veľmi pozitívnu rolu. Ako sám názov napovedá, Simon Leviev (pod týmto menom známy pre Cecilie) hľadal svoje obete pomocou spomínanej aplikácie.

Vďaka svojej šikovnosti a absencii chrbtovej kosti dokázal vytvoriť veľmi presvedčivý „obraz“ o svojom živote, ktorý nikomu nenapadlo spochybniť. Komunikáciou cez sociálne siete, na ktorú bol odkázaný kvôli svojim neustálym „služobným cestám“, sa mu podarilo dotiahnuť vytvorenú ilúziu do dokonalosti. Nič netušiace ženy neustále zásobovali klamstvami a výmyslami.

Nič viac, len realita

Na *Podvodníkovi z Tinderu* sa mi veľmi páči spôsob spracovania. Pri dokumentoch mapujúcich kriminálne prípady sa často

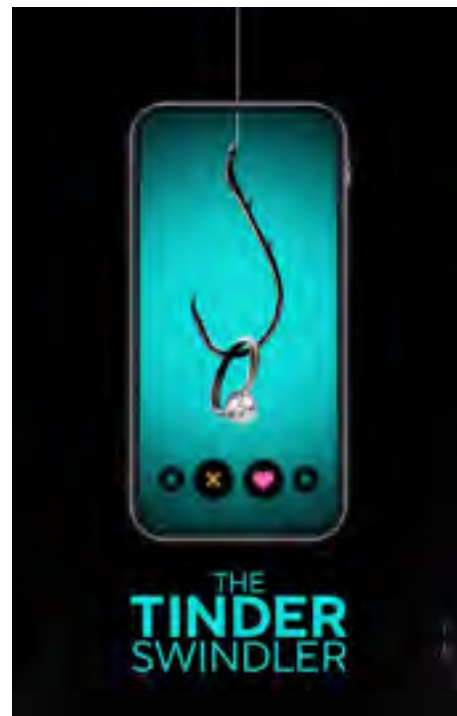
stretávam s dramatizáciou skutočných udalostí za pomoci hercov, ktorí sa v lepšom prípade aspoň trochu podobajú na reálne osoby zapletené do daného prípadu.

V *Podvodníkovi z Tinderu* je však vizuálna stránka riešená veľmi decentne. Vo väčšine prípadov ide o reálne zábery, zosrihy správ a hlasových záznamov. Pár záberov, ktoré sú hrané, nepôsobí rušivo a hercom nikdy nevidieť do tváre.

Nevytrhne to tak človeka zo zážitku a celý film sa pozerá veľmi dobre. Často som sa dokonca pozabudol, že nepozerám fikciu, ale skutočný dokument so skutočnými ľuďmi, ktorí si toto všetko zažili na vlastnej koži.

„Ne“herecké výkony

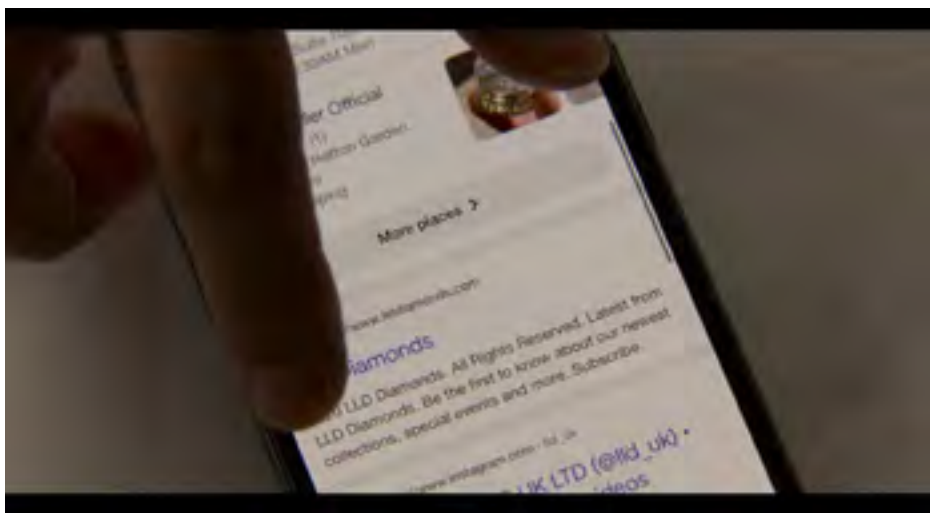
Cecilie Fjellhøyová, Pernilla Sjöholm a Ayleen Charlotteová, tri ústredné postavy *Podvodníka z Tinderu* nie sú herečky, preto



nemôžem ich výkon nazvať hereckým, no pred kamerou sa správajú, ako keby sa tam narodili. Celý film sprevádzajú svojim komentovaním, ktoré pôsobí veľmi prirodzene a profesionálne. Diváka vtiahnu do deja a poskytnú mu pohľad na udalosti z ich perspektívy. Vďaka tomu sa môže každý zamyslieť, či by sa aj on, v ich koži, nechal oklamať rovnakým spôsobom.

Napätie

Od romantického filmu, cez thriller, až po špiónážny film. Podvodník z Tinderu eskaluje pomaly, ale isto, a necháva diváka v napätí. Takto vtiahnutý do deja som sa už dlho pri dokumente necítil a som za tento zážitok veľmi vd'ačný. Okrem rozprávania troch hlavných hrdiniek sa dostávame aj k investigatívnej činnosti novinárov, pracujúcich na tomto prípade, čo hlavne v posledných minútach filmu pomohlo priliat trochu akcie do kotla. Tá je potrebná ako sol', pretože s minútážou 114 minút nepatrí Podvodník z Tinderu k najkratším filmom a jeho prostredná časť sa môže zdať trochu

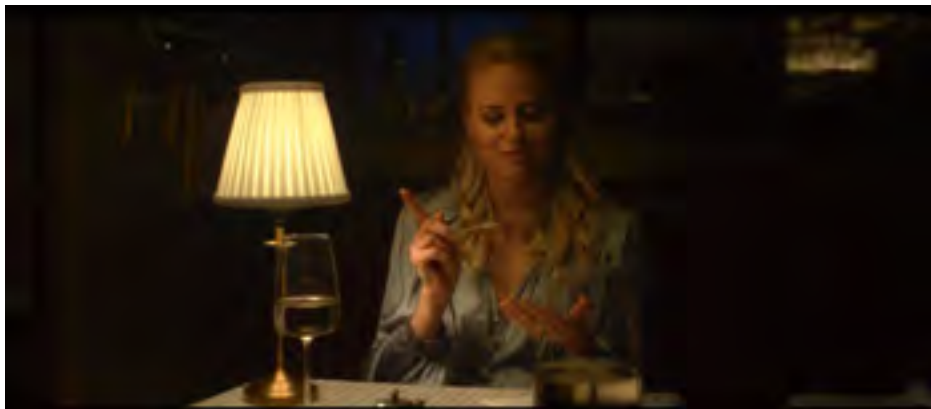


nezáživná. Okrem tejto malej chybičky mu však prakticky nemám čo vytknúť.

„Podvodník z Tinderu je dokumentárny film vykresľujúci skutočný príbeh obetí Simona Levieva, ktorý sa špecializuje na mladé ženy túžiace po

láske. O svojich vzťahoch s podvodníkom rozprávajú Cecilie Fjellhøyová, Pernilla Sjöholmová a Ayleen Charlotteová, tri klúčové svedkyne. Dokument je založený na autentických záberoch vyhotovených samotnými ženami a žurnalistov zaoberajúcich sa prípadom.“

Jakub Mrázik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Felicity Morris

Rok vydania: 2022
Žáner: Dokumentárny / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

+ napätie
+ spracovanie
+ prirodzenosť

- o čosi dlhší, ako by bolo ideálne

HODNOTENIE:



RECENZIA SERIÁL

Čas

VÝBORNE STRÁVENÝ ČAS PRI NAPÍNAVEJ VÄZENSKEJ DRÁME



Väzeň pohltý pocitom viny, či dozorca, ktorý má pred sebou nel'ahkú voľbu. Nový geniálny dramatický seriál od scenáristu Jimmyho McGoverna nás zavedie za brány väzenia.

Väzenie, miesto kde horúca voda a cukor nie sú len prísady na dobrú šálku čaju

Dej seriálu sa začína s príchodom Marka Cobdena (Sean Bean), učiteľa angličtiny do väzenia, v ktorom si má odpykať 4-ročný trest za jazdu pod vplyvom alkoholu. Za svoje nerozvážne rozhodnutie musí stráviť nasledujúcich pár rokov za mrežami, s najagresívnejšími delikventmi. Jeho príbeh sleduje primárne to, ako sa bežnému človeku dokáže v zlomku sekundy zmeniť celý život a musí sa zžiť s novou realitou – stratou slobody.

Jeho očami vidíme reálne, každodenné situácie z väzenského prostredia, ktoré v mnohých prípadoch nešetria brutalitou.

Na ani jeho spoluväzeň Bernard (Aneurin Barnard), ktorý trpí mentálnym ochorením a sebapoškodzovaním. Mark sa okrem pocitov viny, ktoré vidíme prostredníctvom jeho nočných mŕ, musí naučiť, ako zvládať život za mrežami a kam by sa mal v novej schéme zaradiť. V jeho prípade ide však hlavne o doslovné prežitie, či už mentálne alebo psychické.

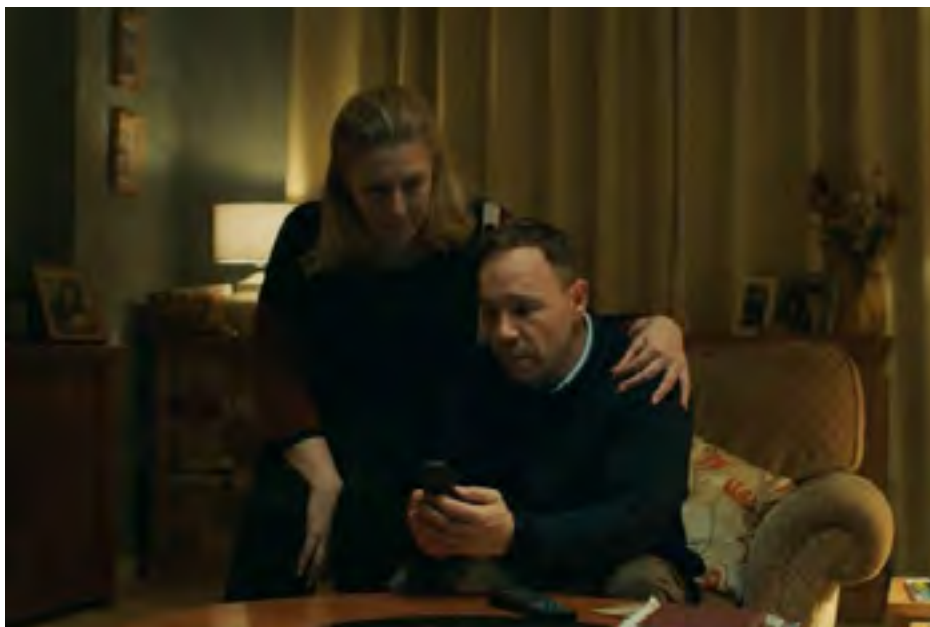
Nie zlý charakter, len zlé rozhodnutia

Paralelne s príbehom Marka sledujeme aj dozorca Erica McNallyho (Stephen Graham). Ten od začiatku pôsobí ako pozitívny charakter, ktorý pracuje vo väzenskom

systéme už 22 rokov. Aj keď je Eric mužom zákona, nemá to pozitívny vplyv na jeho syna Davida, ktorý bol práve odsúdený na krátky trest odňatia slobody v nápravnom zariadení. Eric sa ocitá v nel'ahkej situácii, nakoľko nechce, aby sa roznieslo, že David je synom dozorca. Výhodisko mu ponúka väzeň Jackson Jones (Brian McCardie) s ponukou, po ktorej je Ericovi jasné, že ak by ju neprijal, David by mal veľké problémy. McNally nie je charakter, ktorý sa mení z dobrého na zlého, ale charakter, ktorý sa pod nátlakom ťažkej situácie musí rozhodnúť konať zlé skutky.

Dve hlavné postavy, pričom každá stojí na opačnej strane zákona

Ako sa v priebehu troch častí seriálu začnú odkrývať ďalšie čriepky príbehov hlavných



hrdinov, je jasné, že ich individuálne boje sa prelínajú viac, než by sme čakali. Dej seriálu sa primárne odohráva v areáli mužského väzenia v Liverpoole, ktoré ešte aj tým, ako je vizuálne natočené, dodáva seriálu šedý odtieň. Jediným pocitom toho, že všetko bude v poriadku, je doba, keď je na obrazovke McNally, nakoľko je jedným z mála, komu záleží na ľuďoch vo väzení. Aj keď je celý dej seriálu fiktívny, tým, ako je napísaný, pôsobí veľmi reálne. Scenár od McGoverna okrem iného výborne zobrazuje aj zložitú tému mužského mentálneho zdravia a toxické maskulinity, hoci mnohé z týchto scén by mohli mať varovanie.

Mali by ste minúť svoj čas, aby ste si pozreli Čas?

Herecké výkony oboch, Beana aj Grahama, sú, aj keď som od nich nič

iné ani neočakávala, výborné. Je to pre nich druhýkrát, kedy sa objavujú spolu na obrazovkách, naposledy to bolo v roku 2010, keď si zahrli v *Accused*.

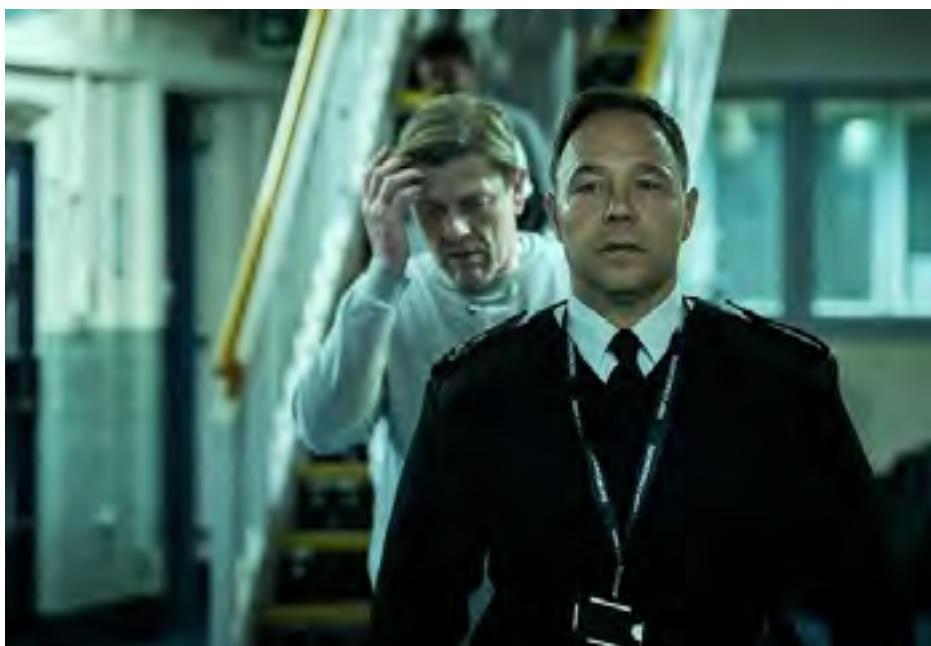
I keď by seriál mohol byť two-man show, je výborne dotvorený vedľajšími úlohami, ktoré sú rovnomerne silné. Či už ide o postavu Ericovej manželky Sonie (Hannah Walters, ktorá je tiež reálnou manželkou Stephena Grahama), Daniela, Markovho nového spolubývajúceho, či mnohých ďalších.

Aj napriek tomu, že má seriál len tri časti, vedľajšie úlohy dotvárajú dej výborne, bez toho, aby pôsobili útržkovito.

Čas sa oplatí sledovať už len kvôli samotným hereckým výkonom, no možno si z neho vezmete aj nejaké morálne, alebo etické ponaučenie.

„Miniséria Čas od Jimmyho McGoverna nahliada na život a obyvateľov Liverpoolskej väznice. Či už ide o dozorcú, ktorý je postavený do neľahkej situácie, alebo nového väzňa, ktorý sa musí zmieriť s myšlienkou svojho nového, dočasného života.“

Miroslava Glassova



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Lewis Arnold

Rok vydania: 2021
Žáner: Dráma / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Hlavné herecké duo
- + Vedľajšie charaktery
- + Scenár
- Pomalší priebeh druhej a tretej časti
- Záver

HODNOTENIE:



Geniálna priateľka

IKONICKÁ TALIANSKA SÁGA



Tretia séria neapolskej série s názvom **Geniálna priateľka** – „Tí, čo odchádzajú – tí, čo zostávajú“ prišla 7. februára na obrazovky HBO a my sa opäť môžeme tešiť na kvalitne spracovaný seriál, pod ktorý sa produkčne podpísal samotný **Paolo Sorrentino**. Knižne sa séria **Eleny Ferrante** rozdeľuje na 4 časti a sledujeme v nej viac ako 60 rokov priateľstva **Eleny „Lenu“ Greco** a **Raffaelly „Lila“ Cerullo**. Obe hrdinky vyrástli na okraji Neapolu v jednej z najchudobnejších častí.

Geniálna priateľka

Prvýkrát sa s oboma hrdinkami vidíme v roku 1950, v prvom ročníku základnej školy, kde obe dosahujú veľmi dobré výsledky. Túto skutočnosť si všimne ich triedna učiteľka a snaží sa presvedčiť obe rodiny, aby dievčatá poslali na vyššie vzdelanie do lýcea. V tomto bode seriálu padne jedno z najdôležitejších rozhodnutí, ktoré neskôr ovplyvní obe dievčatá vo veľkej miere.

Rodina Greco poslúchne triednu učiteľku a v plnej miere Lenu podporuje v túžbe sa ďalej vzdelávať. Avšak rodina Cerullo považuje ďalšie vzdelanie za zbytočné, keďže očakávajú, že sa Lila po škole hneď vydá a bude mať rovnaký život, ako všetky ženy v rodine a v ich štvrti. Pre diváka sa možno rozhodnutie Cerullovcov zdá nepochopiteľné v kontexte súčasnej doby. No je potrebné brať ohľad na to, že oblasť, v ktorej sa dej odohráva, je veľmi zaostalá generáčnou chudobou ešte od čias druhej svetovej vojny a tiež existencie čierneho obchodu, ktorý pomohol k vzrastu rodín ako Carracciovci a Solarovci. Tieto rodiny patria k šedým eminenciám Neapolu a vládnu vďaka veľkému množstvu peňazí. Práve tu vidia neskôr Cerrullovi nádej pre Lilu, ktorá by sa mal vydať za Marcella Solaru.

Pre mňa osobne bolo skôr nepochopiteľné rozhodnutie rodiny Grecovcov, nakoľko ním finančne ohrozili celú rodinu na niekoľko rokov. Lenu nebola jediným dieťaťom v

rodine, toto rozhodnutie chápem ako určitý prejav lásky a dôvery rodiny k Elene.

Prvá séria sa končí okrem iného tým, že Lila odmieta Marcella Solaru a namiesto toho si berie Stefana Carracciho. Niektorí by mohli povedať, že si vybrala menšie zlo, pretože si myslí, že pôjde o manžela, s ktorým bude môcť manipulovať.

Či už tým, že využije jeho finančné prostriedky v prospech ostatných osôb v predmestí, alebo primárne pre jej rodinu, k zisku kapitálu, ktorý by im pomohol sa presadiť s novými dizajnmi topánok. V deň svadby Lila zisťuje, že Stefano uzatvoril so Solarovcami obchod, pričom sa dostal do ich „červenej knihy“ dlžníkov. Stefano za finančnú podporu od Solarovcov otvoril obchod s obuvou, na vývesnej tabuli obchodu je však meno Solarovcov. Za toto Lila Stefana znenávidí už od prvého dňa ich spoločného života. Tým sa končí prvá kniha, aj séria.

Príbeh nového mena

V druhej sérii je Lenu na strednej škole, kde prežíva prvé lásky i sklamanie a život v štvrti až tak nevníma, nakoľko je plne pohltená štúdiom. Jediné informácie má práve od Lily, ktorá sa vrátila zo svadobnej cesty s monoklom. Skoro celá druhá séria pre Lilu znamená utrpenie, pretože žije so Stefanom, ktorého nenávidí. On však túto nenávisť nechápe. V priebehu druhej série si Lila nájde milenca, ktorým je Nino Sarratore, syn Donata Sarratore. Obaja kedysi bývali v ich štvrti, ale potom začal Donato lepšie zarábať písaním článkov a poézie. Ich odchodom zostali mnohým dáмам v ich štvrti len oči pre plač po Donatovi, nakoľko je chronickým záletníkom. No a teraz prichádza na rad staré známe „aký otec, taký syn“. Nino svojho otca z duše síce pre toto nenávidí, no sám sa správa úplne rovnako. Avšak, nikdy nie je označený ako negatívny charakter, aj napriek nepriamym náznakom a obe Lenu aj Lila ho milujú. Lenu prvá, už od útleho detstva, pričom to Lila vie a aj napriek tomu sa rozhodne Nina získať. Tento úlet je krátky a skoro zničí jej manželstvo. Výsledkom je jej odchod od Stefana a iba niečo cez 20 dní „slobodného“ života s Ninom v najväčšej diere Neapolu. Nino Lilu, tak ako ostatné ženy v jeho živote, odkopne hneď ako sa s ňou začne nudiť.

V takýchto častiach seriálu sa dáva do popredia neapolská súdržná kultúra a správanie úzkeho kruhu osôb v štvrti. Toto je pekne vidieť na správaní rodín ako sú Pelusovci, Cappucciovci alebo Scannovci, každá z týchto rodín má v rodine mužský charakter, ktorý zodpovedá za dodržiavanie spravodlivosti v štvrti. Nikdy nedovolia, aby niekto zo štvrte trpel neprávom, aj keď oni samotní pochádzajú z veľmi chudobných pomerov a prešli si viacerými



rodinnými tragédiami. Takto ale funguje neapolská skromná spoločnosť a tento veľmi silný prvok je dôvodom, prečo sú seriál aj knihy také populárne. Práve v tomto momente vstupujú do deja a pomôžu Lile spraviť rozhodnutie, ktoré je síce ťažké, ale pre jej situáciu, tehotenstvo, najlepšie. Lila sa vracia k Stefanovi, no nie na dlho, nakoľko Stefano má milenkú, ktorá tiež čaká jeho dieťa. Lila na konci druhej série odchádza zo štvrte spolu so svojou detskou láskou Enzom Scannom.

Tí, čo odchádzajú – tí, čo zostávajú

V tretej sérii sa v hlavných rolách opäť predstavujú dospelé predstaviteľky Lily a Lenu – Margherita Mazzucco a Gaia Girace. Dej sa odohráva počas búrlivých 70. rokov. Lila stále žije s Enzom a jej synom a pracuje veľmi ťažko v továrni na spracovanie mäsa. Elena vyštudovala vysokú školu v Pise, je zasnúbená a vydala úspešnú knihu. Vzhľadom Lenu a Lily je pre Lenu deštruktívny,

čo si čoraz viac v tretej sérii uvedomuje aj ona sama, preto ich komunikáciu obmedzí len na telefonáty. Aj tie však postačujú k tomu, aby Lila Lenu ovládala. Celý život sa Lenu snaží byť tou najlepšou verziou seba samej, aby Lile vynahradiť to, že ona to sama nikam nedotiahla. „Musíš byť najlepšou za nás obe“ hovorí stále Lila.

Otázkou však ostáva, či si samotná Lila uvedomuje, akú silu má nad Lenu, že stačí jedno slovo, či uštipavá poznámka a Lenu zmení názor na niečo, v čo verila celý život. Tu je možné povedať, že celý názov série „Geniálna priateľka“ môžeme brať v určitých pasážach seriálu až sarkasticky.

Seriál Geniálna priateľka je momentálne asi jedným z najlepších seriálov, ktoré môže stanica HBO svojim divákom ponúknuť. Od vizuálneho a hudobného spracovania, cez takmer dokonalé uvedenie knižnej verzie do seriálovej. Nehovoria o obsadení hlavných a vedľajších postáv, ktoré priam kopírujú knižné charaktery.



„Neapolská sága o priateľstve, ale do určitej miery aj nepriateľstve dvoch žien, Eleny Greco a Raffaely Cerullo. Dej sa odohráva v rozmedzí 60 rokov ich priateľstva a začína sa dňom, keď Elene zavola syn Raffaely, že jeho mama zmizla.“

Miroslava Glassova

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
S. Costanzo, A. Rohrwacher, D. Luchetti

Rok vydania: 2018 – 2021
Žáner: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obsadenie
+ Podoba knihy
+ Prevedenie
- Nino Sarratore

HODNOTENIE:

★★★★★

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová,
Zuzana Mladšíková, Jvet Szighardtová, Ondrej Ondo,
Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová,
Michaela Hudecová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

MSI Summit MS321UP

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
článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu
redakcie/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)

PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



G435
G435

G
logitech

PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING KEEP PLAYING

HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia.

LEAGUE OF
LEGENDS



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

Wi-Fi s AI - Inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



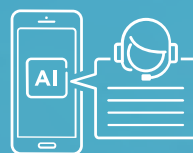
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15

AX1500 Smart Router

M15

AX1500 Mesh Systems

E15

AX1500 Mesh Range Extender

