

# GENERATION

**TÉMA**  
VŠETKO  
ČO VIEME O MAFIA:  
DEFINITIVE EDITION

**HRALI SME**  
*Marvel's Avengers*

**TESTOVALI SME**  
*MSI GS66 Stealth*

**VIDELI SME**  
*High Score*

**RETRO**  
*Beneath a Steel Sky*

**SÚŤAŽ**



SAMSUNG

# Galaxy Note20 Ultra 5G



Predstavujeme novú generáciu vrcholného modelu radu **Galaxy Note20** v spojení so smart hodinkami **Galaxy Watch3** a slúchadlami **Galaxy Buds Live**. Objavte prepojený Samsung ekosystém, teraz v unikátnej bronzovej farbe.

KÚPTE NA  
samsung.sk





## E3 potrebujeme aj nepotrebujeme

Keď sa zrušila tohtoročná E3, tak z mojej strany prevažoval skôr pozitívny názor, že táto výstava je „prežitkom doby“ a v dobe internetu, streamovania a sociálnych sietí nie je vôbec potrebná.

Teraz, niekoľko mesiacov po ohlásení jej zrušenia a po „hernom lete“ si už nie som taký istý. Áno, absencia E3 nám zabezpečila rozhodenie herných udalostí po celom roku, no chaos, ktorý okolo toho panoval ma už asi v polovici prestal baviť.

Odhliadnuc od faktu, že Microsoft a Sony sa trápne predchádzajú v tom, kto ohlási cenu konzol ako posledný, tak tých podujatí bolo fakt až príliš veľa. A hlavne to bol chaos. Viete. Na E3 viete – teraz má prezentáciu ten, teraz onen. V tomto roku to však bolo. Teraz má prezentáciu Microsoft, ale niečo si nechal aj na august, no to bolo nakoniec presunuté na september. Hej a Ubisoft rozdelil svoju prezentáciu na 2 samostatné udalosti, pričom jedna je v júli a druhá v septembri. A do toho nejaká Future Games Show a rôzne menšie podujatia...no proste bordel.

Chýba mi tá priamočiarosť. Tá jednoduchosť. Tá prehľadnosť. A aj keď netvrdím, že E3 sa musí vrátiť (kludne nech ho nahradí iná show pod iným názvom), tak po tomto vyčerpávajúcom lete by som bol celkom rád, ak by sme sa v budúcom roku dočkali nejakého centralizovaného podujatia.

Všetko podstatné si o hernom lete ste mohli sledovať postupom leta v magazíne Generation a toto vydanie nie je výnimkou. Opäť je plné recenzií, noviniek a zaujímavých článkov. Centralizovane. A v jednom magazíne. Tak, ako to má byť.

**Dominik Farkaš**

šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE™**

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**Fractal**

**msi**

**logitech**

**CyberPower**

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

## Autokamery a ako nám každodenne pomáhajú



**Kedysi sme sa stretávali s otázkou, prečo si zaobstarávať do auta „čiernu skrinku“ alebo teda autokameru. Dopravná situácia na slovenských cestách je už dostatočnou odpoveďou a okrem toho sa autokamery technologicky významne vyvinuli a prinášajú sériu užitočných funkcií. Dnes teda nie je otázkou prečo, ale akú kameru si vybrať, aby vyhovovala práve vašim potrebám. Navyše je teraz ideálny čas zaobstarat' si ju vzhľadom k letným akčným cenám a obdobiu letného cestovania.**

### Ako sa teda postaviť k výberu?

Pri rozhodovaní o novej autokamere je potrebné sa zamerať na hlavné vlastnosti. Najdôležitejšia je kvalita obrazu, ktorú ovplyvňuje rozlíšenie snímacieho čipu, minimálne Full HD a viac, ďalej potom optika, konkrétne jej svetelnosť, kedy nižšie číslo je lepšie. Ďalším faktorom je uhol záberu, ideálny je okolo 150°, pri vyššom uhle je potom záber skreslený. Tým si zaistíte, že obraz, a teda natočený dôkazný

materiál, bude čitateľný a relevantný v prípade dopravnej nehody. Ak budete chcieť v zázname vidieť aj polohu, zvolte si model s GPS modulom. Pri zakúpení autokamery s GPS si overte, či je vybavená aj databázou rýchlostných radarov, na ktoré bude autokamera upozorňovať a meranie rýchlosti vás už nikdy nezaskočí.

Medzi ďalšie rozhodovacie faktory môže patriť aj spôsob ovládania autokamery – teda tlačidlá priamo na kamere alebo cez aplikáciu v mobilnom telefóne. Každému môže vyhovovať niečo iné. Potom už sú tu funkcionality, ktoré prinášajú niečo navyše alebo môžu spríjemniť jazdu, ako napríklad ovládanie hlasom, CPL filtre pre zlepšenie viditeľnosti, superkondenzátor namiesto batérie, parkovací mód, spracovanie obrazu s protisvetlom, varovanie pri opustení jazdného pruhu apod.

### Aké sú typy kamier?

Vývoj autokamier prebehol ako v oblasti funkcií a vlastností, tak aj v ich prevedení,

takže sú schopné vyhovieť širšiemu spektru zákazníkov a ich potrebám.

Začneme „klasikou“ teda štandardná kamera s displejom pre umiestnenie na predné sklo – monitoruje dianie pred autom a má najväčšie zastúpenie na trhu. Kamery sa môžu líšiť veľkosťou, kvalitou spracovania a funkciami navyše. Sú ponúkané ako s prísavkou na sklo, tak aj s obojstrannou lepiacou páskou pre stabilnejšiu a pevnejšiu fixáciu (obraz sa tak netrasie). Napr.: [LAMAX T6 GPS WiFi](#), [TrueCam H5 WiFi](#), [LAMAX C9 GPS](#)

Potom tu máme tzv. duálne autokamery. Oproti klasickým predným autokamerám ich výhoda spočíva v možnosti strážiť si zadnú časť svojho automobilu, a mať tak prípadný dôkaz pri náraze zozadu.

Ďalšou výhodou je, že pri parkovaní budete mať prehľad, ako ďaleko a kam môžete s automobilom zacúvať. Ak kameru napojíte priamo na cúvacie svetlo, tak pri zaradení spiatocky sa displej



automaticky prepne na zadnú autokameru a hneď vidíte, kam cúvate. Niektorí túto zadnú kameru využívajú aj pre kontrolu prevážaného zbožia napr. vo väčších dodávkach. Napr.: [TrueCam M7 GPS Dual](#)

Pomerne novou kategóriou sú „bezdisplejovky“. Najväčšou výhodou je ich malý rozmer a teda nenápadnosť. Vďaka absencii displeja im nemuselo byť ubierané na kvalite záznamu a vybavenosti, takže získate nadupanú autokameru, o ktorej však nikto netuší. Ovládajú sa väčšinou cez aplikáciu v mobilnom telefóne, ktorý sa ku kamere pripojuje cez Wi-Fi. Napr.: [TrueCam H7 GPS 2.5K](#)

Zrkadlové kamery sú jedny z najvychytanejších autokamier na trhu, keďže zvládajú funkciu ako zrkadla, tak prednej aj zadnej kamery zároveň. Väčšinou majú všetky základné aj doplnkové funkcie a napr. pri modeli od značky LAMAX mysleli aj na bezpečnosť pri ich ovládaní.

Aby ste pri šoférovaní nemuseli dávať ruky preč z volantu, stačí dať autokamere hlasový pokyn a ona vykoná požadovaný úkon – napr. spraví fotografiu, uzamkne natáčané video apod. Pretože



tieto kamery vyzerajú ako klasické zrkadlo, tak ani nelákajú prípadných zlodějov. Napr.: [LAMAX S9 Dual GPS](#)

## Slovníček pojmov

Aby ste sa rýchlo vyznali v najčastejších funkciách a vlastnostiach autokamier, tu je ich stručný prehľad

**G-senzor:** G-Senzor zaznamenáva smer vašej jazdy v trojrozmernom priestore. Dokáže tak rozpoznať náhly náraz a automaticky uzamknúť aktuálny záber proti prepísaniu záznamom v slučke.

**Detekcia pohybu:** Kedykoľvek snímač zaregistruje pohyb, autokamera začne automaticky nahrávať všetko dianie pred autom aj v dobe vašej neprítomnosti.

**Záznam do slučky:** Akonáhle dôjde k zaplneniu pamäte, kamera začne automaticky premazávať najstaršie zábery. Nie je teda potrebné súbory premazávať ručne, autokamera sa o všetko postará.

**Ochrana záznamu:** Aby vám záznam do slučky nepremazal dôležitý záber, stačí stlačiť jedno tlačidlo a aktuálny záznam je automaticky ochránený proti prepísaniu.



**Časozberné video:** Umožňuje vytvárať video pomocou snímkov v intervale 0.2 s, 0.5 s a 1 s. Pri trvalom napájaní umožňuje dlhodobu monitorovať dianie okolo zaparkovaného vozidla.

**Parkovací mód:** Vďaka parkovaciemu módu môže byť vozidlo ponechané na mieste (väčšinu kamier je pritom nutné mať neustále pripojené k napájaniu). Ak nastane situácia, že do vozidla narazí iné alebo ho vandali poničia, autokamera automaticky spustí nahrávanie a vďaka G-senzor budete mať celý incident nielenže zaznamenaný, ale i uzamknutý proti prepísaniu.

**LDWS „Lane Departure Warning System“:** Táto funkcia Vás upozorní, kedykoľvek začnete neplánovane vybočovať z jazdného pruhu (mikrospánok, iné nepozornosti).

**FCWS „Forward Collision Warning Systém“:** Táto funkcia deteguje rýchlo blížiaci sa objekt a varuje pred čelným stretom.

**WDR „Wide Dynamic Range“:** Funkcia široký dynamický rozsah pomáha kamere vyrovnáť ostrý kontrast svetla a tieňa, čo zaisťujú jasné zábery, aj keď práve vychádzate z tunela.

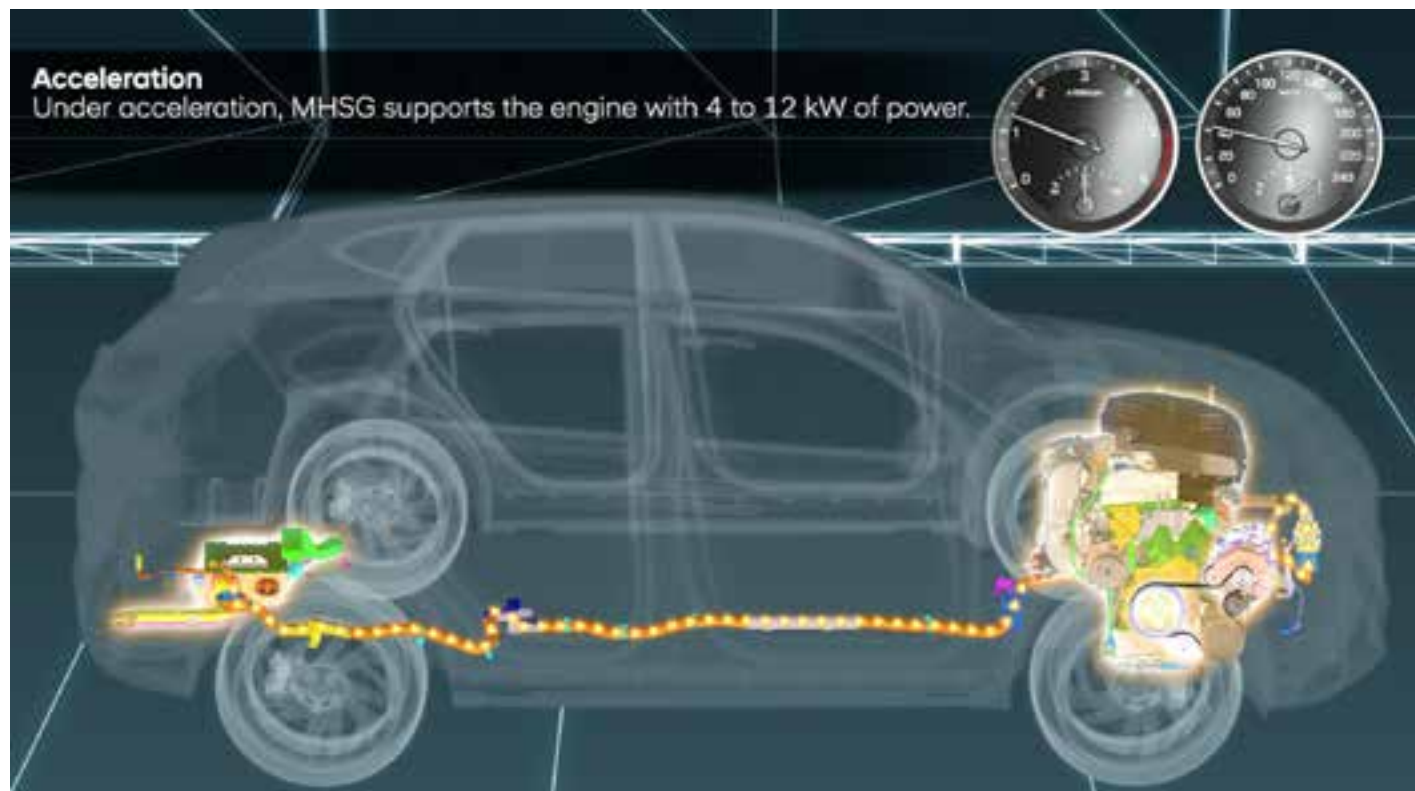
**CPL a UV filter:** Tieto filtre chránia objektív a zaisťujú ešte vyššiu kvalitu obrazu. CPL filter zaisťujú odstránenie nepríjemných odrazov svetla a odleskov čelného skla auta. UV filter v prípade potreby zaisťujú väčšiu živosť a sýtosť farieb.

**Superkondenzátor:** Superkondenzátor lepšie zvláda zmeny teplôt, je spoľahlivejší, bezpečnejší a vydrží násobne dlhšie. Pre svoju prevádzku potrebuje byť neustále pripojený k nabíjaniu, čo je u autokamery samozrejmosť.



## Je mild hybrid riešením vysokých emisií áut?

VÝROBCOVIA KONEČNE NAŠLI DOSTUPNÉ RIEŠENIE PRE ZNÍŽENIE EMISÍÍ.



Časy obrovských motorov s ešte väčšou spotrebou a emisiami, ktoré nikto neriešil, sú dávno preč. Našťastie. Európska únia má negatívny názor na spal'ovacie motory a hoci tento prístup môže pôsobiť obmedzujúco, tak jej môžeme len a len ďakovať. Naše životné prostredie si totiž ničíme čím ďalej tým viac a jedným z významných prvkov ničenia je aj osobná doprava.

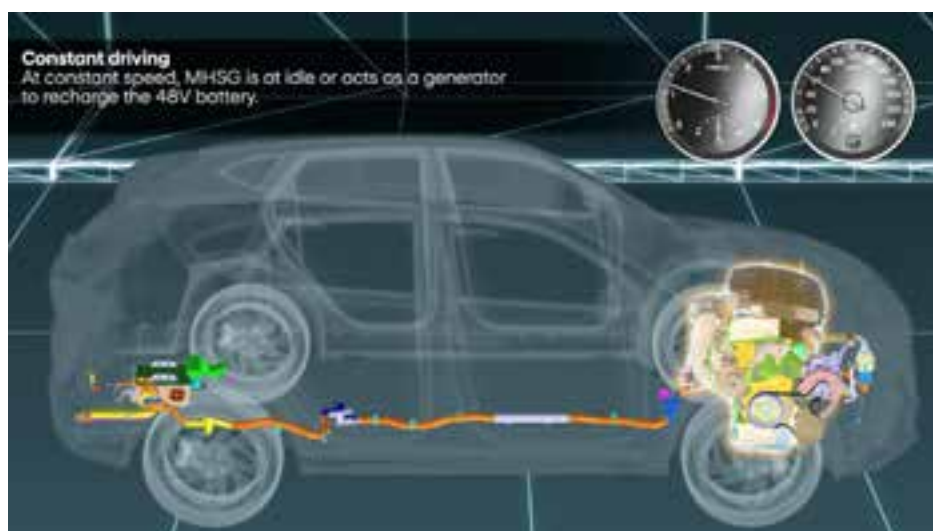
Tvrde limity sa fanúšikom klasických áut veľmi nepáčia, no pri neustálom náraste počtu automobilov sa hlavne v mestách výrazne zhoršuje aj kvalita ovzdušia. Celkové dopady na naše zdravie sú nezanedbateľné a keďže sa nechceme vzdať pohodlnosti v podobe automobilu, tak sa automobil musí prispôbiť novým nariadeniam Európskej únie.

### Tvrde limity

Limity pri emisiách sú nastavené dosť tvrdo, pravdou však je, že automobilky mali dosť času sa im prispôbiť. Tie menej zdatné náš trh postupne opúšťajú, príkladom je Lada,

oblúbená hádam jedine pri milovníkoch komunistického režimu. Tieto autá s vysokou spotrebou a emisiami ako spred desiatich rokov na náš trh jednoducho nepatria, keďže zdravie spoločnosti má prednosť pred nezodpovednosťou jednotlivca. Na druhú stranu si však

automobilky nemôžu dovoliť úplne prejsť na hybridné a elektrické modely, na to nie sú pripravené ich fabriky, dodávatelia a hlavne ani zákazníci. Cena za Plug-in hybrid a plnú elektriku je stále veľmi vysoká, pre mnohých je navyše stále nedostupný aj klasický hybrid. A keďže znižovanie objemu

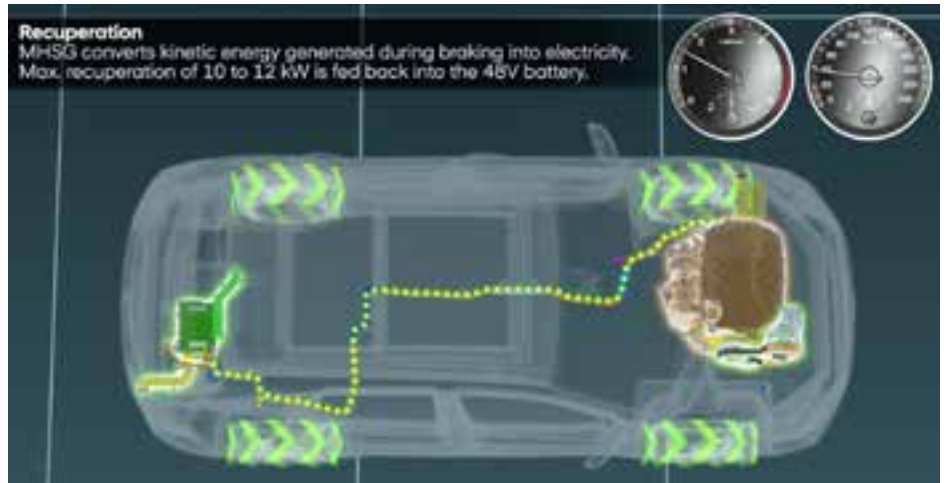


emisí už nie je riešením, museli výrobcovia nájsť inú cestu, ako nad nimi vyhrať.

Toto riešenie navyše nemohlo byť cenovo náročné, keďže jeho cieľom sú cenovo dostupné modely áut. Pri nich si výrobcovia totiž nemôžu dovoliť zvyšovať cenu kvôli emisným pokutám. Mild hybrid toto všetko spĺňa, je lacný na implementáciu, nezaberá veľa miesta a hlavne v meste dokáže aj reálne znížiť spotrebu. Samotný koncept mild hybridu však nie je úplnou novinkou. Prvé sériovo vyrábané autá prišli na trhu už minulé tisícročie, presnejšie to bola napríklad Honda Insight. Toto riešenie je efektívnosťou blízke k micro hybridu, označovaného aj ako start-stop systém. V tomto prípade ale batéria nepomáhala motoru, len znižovala emisie pri krátkodobom státi. Dnes je bežnou výbavou automobilov a jeho absencia je skôr výnimkou. Start-stop systém však prináša len malú úsporu, pri jazde dokonca žiadnu, takže z hľadiska testovania produkcie emisií automobilkám veľmi nepomohol. Mild hybrid je samozrejme konštrukčne náročnejší, no zároveň je jednoduchšie ho implementovať v porovnaní s klasickým hybridným riešením. V súčasnej ponuke ho nájdete u mnohých výrobcov, napríklad Ford, Hyundai ho ponúka aj pri modeli i30, Volkswagen ho dáva aj do obľúbeného Golfu a dokonca ho nájdete aj pri základných Fiatoch.

## Ako funguje mild hybrid

Mild hybrid je založený na samostatnej 48 voltovej technológii so štartérom, generátorom a kapacitne nevelkej batérii. Ako sme už spomínali, na rozdiel od plnohodnotného hybridu, toto riešenie nedokáže samostatne

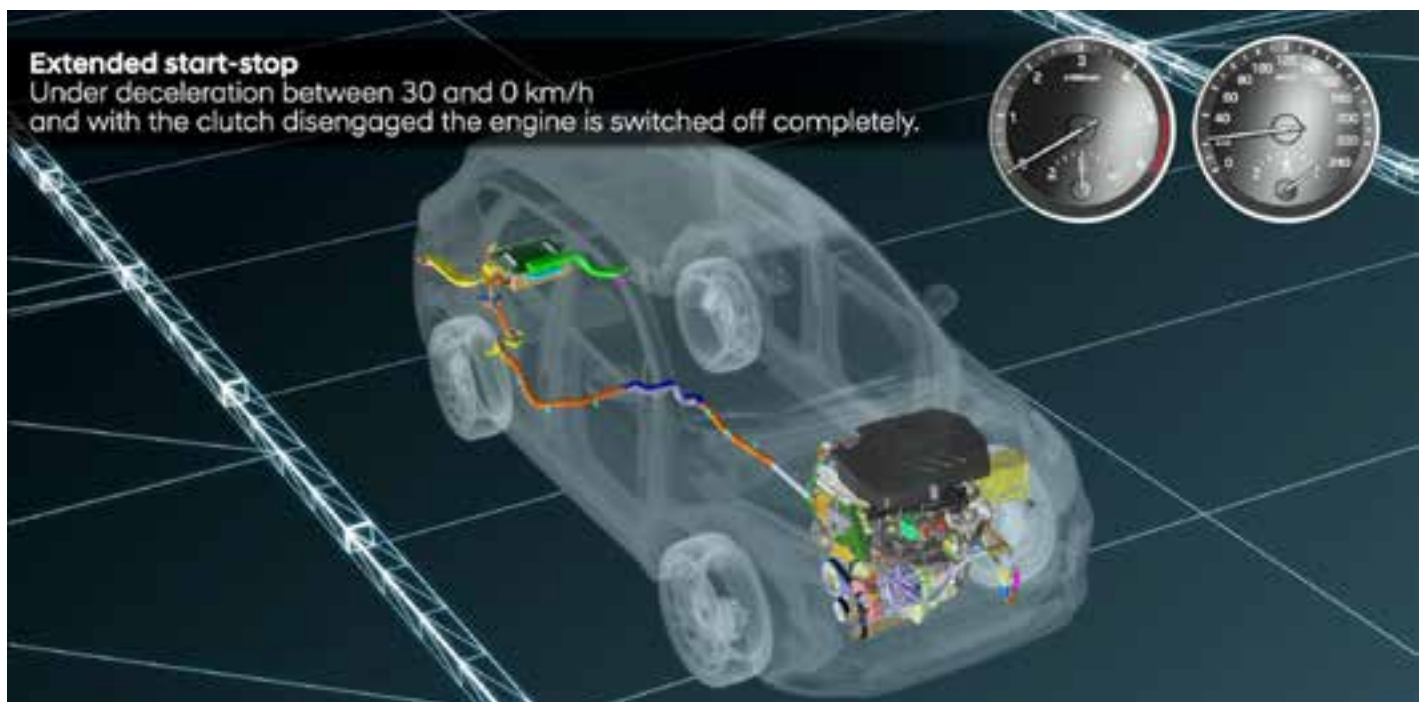


rozhybať automobil, je len doplnkom spal'ovacieho motora. Tým odpadá aj nutnosť externého nabíjania, batéria sa dobíja hlavne rekuperáciou a brzdením.

Dostupná elektrická energia sa následne používa v niektorých situáciách, hlavne pri rozjazde. Ako ukážka nám posluží systém použitý pri modeli Hyundai Tucson, ktorý mal mild hybrid na vybraných trhoch už pred dvomi rokmi, dokonca v spojení s dieselovým motorom. Počas bežnej jazdy (aj v meste) funguje spal'ovací motor úplne normálne. Zmena nastáva pri brzdení a znižovaní rýchlosti, kedy systém automaticky vyhodnocuje možnosť vypnutia motora. Všetky elektrické systémy majú k dispozícii nielen základnú batériu, ale v prípade potreby aj 48 voltovú, ktorá toho zvládne výrazne viac. Auto tak znižuje produkciu emisií nielen počas státi na červenú, ale už pred príchodom k semaforu. Rýchlejšie je aj následný štart motora, Hyundai uvádza zrýchlenie o 0,2 sekundy, čo sa síce

nemusí zdať extrémne veľa, no v prípade štartovania sa hodí každý zlomok sekundy. Tucson s mild hybrid systémom má 0,44 kWh batériu, tá, pokiaľ je dostatočne nabitá, pomáha aj pri rozjazde a akcelerácii. Hlavne v prípade rozjazdu pomáha systém citeľne znižovať emisie (až o 11 percent), keďže práve vtedy býva spotreba paliva veľmi vysoká. Samozrejme tu nečakajte vtlačenie do sedačiek, Hyundai uvádza 4 až 12 kW dodatočného elektrického výkonu. Systém batériu dobíja pri konštantnej rýchlosti, prípadne pri brzdení. Presné chovanie mild hybrid systému sa líši od výrobcu k výrobcovi a dokonca aj od modelu k modelu. Napríklad niektoré modely Audi vypínajú motor okamžite, akonáhle vodič dá nohu z plynu, dokonca aj pri rýchlostiach až do 160 kilometrov za hodinu. V závislosti od výbavy dokážu autá sledovať pohyb vpredu a v zápche naštartujú motor hneď, ako sa pohne auto stojace pred vami.

Matúš Paculík



## Jeseň v podobe hernej sily Legion od Lenova Silný hráč v kompaktnom prevedení



**Sila sa už dávno nerovná veľkosti. Predstavte si, že môžete vlastniť neuveriteľne výkonné zariadenie ukryté v kompaktnom prevedení, ktoré sa po pripojení externej grafickej karty stane hráčskym notebookom a vy si ho môžete preniesť kdekoli so sebou. Stelesnením spomínaných vlastností je herný ultrabook Lenovo Legion Y740s dostupný v 15-palcovej verzii s nadupanými funkciami.**

Kombináciou výborných vlastností notebooku, ktoré ocenia vášniví hráči a ľahkosti, ktorou disponuje ultrabook sa nám podarilo vytvoriť jedinečné zariadenie, ktoré kombinuje vysoký výkon s ľahkým hliníkovým prevedením. S mobilným zariadením pre hráčov Legion Y740s si môžete vybrať spomedzi troch typov výborných procesorov: procesor typu Intel® Core™ 10. generácie i9, i7 alebo i5.

Po pripojení externej grafickej karty (eGPU - karta sa nachádza v Legion Booststation, ktorá sa predáva samostatne) sa z ľahko prenosného ultrabooku stáva plnohodnotné herné zariadenie. Silnému procesoru a kvalitnej externej grafike pri výkone sekundujú 16 GB alebo 32 GB pamäť RAM a úložisko s veľkosťou 256 GB, 512 GB alebo 1 TB. Vďaka spojeniu

tých najlepších a najvýkonnejších funkcií si tak môžete zahrať najnovšie aj graficky najnáročnejšie hry.

### Chladienie, ktoré vás nesklame

Legion Y740s je prvý herný notebook Legion s technológiou Vapor Chamber. Tento herný notebook je výnimočne tichý a disponuje vylepšeným systémom štyroch

ventilátorov s 57 polymérovými lopatkami, ktoré zaručujú tichý chod a stabilitu. Počas hrania vás nič nebude vyrušovať!

### Pôsobivý a ľahký

S hmotnosťou len 1,7 kg a hrúbkou len 14,9 mm bol Legion Y740s s hliníkovým šasi vytvorený tak, aby poskytoval ľahkú prenosnosť, nech už idete kamkoľvek.

Toto výnimočné zariadenie je vybavené pôsobivým displejom s rozlíšením UHD (3840 x 2160) (vo verzii s procesorom i9) s jasom na úrovni 600 nitov alebo s rozlíšením FHD (1920 x 1080) s jasom na úrovni 300 nitov. Vďaka tomu si môžete vychutnať ostrejší a jasnejší obraz počítačovej hry s vylepšenými farbami a s vysokým kontrastom. Navyše, k atraktívnemu, ľahkému šasi a kvalitnému displeju sa skvelo hodí aj klávesnica s bielym podsvietením. Herný ultrabook Legion Y740s je dostupný v šedej farbe, ktorá na hliníkovom materiáli krásne vyniká.

### Vyberte si grafiku podľa vlastného gusta

Pripojte Legion Y740s k dokovacej stanici Lenovo eGPU s externou grafickou





kartou cez kábel Thunderbolt™ 3 a užite si grafiku s úrovňou stolového počítača na vynikajúce hranie hier a vytváranie obsahu. Nechýbajú ani možnosti ako rozšíriteľné úložisko a ďalšie porty, teda všetko, čo potrebujete na najkvalitnejšie hranie hier.

## Užívajte si skvele vyladený zvuk aj dlhú výdrž batérie

Vynikajúci herný zážitok vždy sprevádza aj kvalitne spracované audio, ktoré je súčasťou všetkých hier. Užite si zvukovú kulisu, ktorá vás vtiahne priamo do hry, a to vďaka dvojitému systému reproduktorov Dolby Atmos®, ktoré sú prispôbené práve pre herných fajnšmekrov.

A nemusíte sa trápiť ani s neustálym hl'adaním zástrčky či hraním hier počas cestovania. So štvorčlánkovou kvalitnou batériou, ktorá ponúka výkon 60 Wh sa môžete hrať až 8 hodín. Cesta vo vlaku či krátke chvíle medzi prednáškami tak môžu byť oveľa znesiteľnejšie a zábavnejšie.

## Vybavený zvnútra, doplnený zvonka

Legion Y740s pracuje s operačným systémom Windows 10 Pro a disponuje bohatou výbavou predinštalovaných softvérov, ako napríklad Lenovo Vantage, kde nájdete užitočné informácie a odporúčania na základe vášho zariadenia a spôsobu, akým ho používate. Nechýba ani combo McAfee™ AntiVirus a Lenovo Antivirus Plus, ako aj inteligentný softvér PC Manager.

Herné zariadenie vybavené kvalitnými doplnkami a príslušenstvom dokáže splniť všetko, po čom vaše hráčske srdce túži. K zariadeniu Legion Y740s sa skvele hodí štýlová herná myš Legion M500 RGB, kvalitné herné slúchadlá s priestorovým zvukom Lenovo Legion H500 Pro 7.1, ktoré využijete na cestách alebo v iných verejných priestoroch či Legion BoostStation, zariadenie, ktoré vylepšuje grafický zážitok z každej hry.

**Zabudnite na ťažké a veľké zariadenie pre hráčov, nový herný, ľahký ultrabook Legion Y740s si zamilujete. Je vytvorený pre vášnivých hráčov, ktorí chcú od svojho notebooku viac ako výkon, je tu pre tých, ktorí si chcú užívať hranie v pohybe, na cestách, jednoducho kdekoľvek na svete.**

## Herný zážitok na vynikajúcej úrovni

**Ponorte sa do hry a posuňte vašu vášeň pre hranie na ďalší level. So zariadením Legion Tower 5i sa môžete spoľahnúť na maximálne kvalitný herný zážitok, a to vďaka vynikajúcim procesorom Intel®Core™ a najmodernejšej grafickej karte NVIDIA®GeForce®.**

Toto neprekonateľné kombo je pripravené dosiahnuť vysokú snímkovú frekvenciu aj pri rozlíšení 4K, pričom zariadenie zostáva chladné a tiché. Okrem atraktívnej výbavy vo vnútri, ponúka Legion Tower 5i pútavý dizajn s modro podsvieteným LED logom, so šasi v tajomnej farbe Phantom Black a s voliteľnými priehľadnými bočnými panelmi.

Tento zaujímavý prvok pomôže vyniknúť vzhľad vnútorných komponentov, ktoré sú pred naším zrakom bežne ukryté. Pripravte sa na štýlový, výkonný, jednoducho maximálny herný zážitok na vynikajúcej úrovni. [www.lenovo.sk](http://www.lenovo.sk)



## Zvuk, ktorý pocítite

**Predstavujeme vám herné slúchadlá Legion H500, vďaka ktorým zažijete jedinečné momenty počas hrania a ponoríte sa do sveta zvukov, ktoré môžete cítiť.**

Dokonalý tvar a ľahká, no odolná konštrukcia ponúkajú nekonečné pohodlie, takže sa pri hraní budete cítiť príjemne a uvoľnene.

Aj tí najnáročnejší hráči sa môžu tešiť na prvotriedny zvuk, na špičkový zaťahovací mikrofón s potlačením šumu a prednastavené zvukové profily.

Vstúpte do sveta hudby, tónov a zvukov na skutočne profesionálnej úrovni. Jednodielny náhlavník z ušľachtilej ocele je doplnený o robustný a odolný dizajn s estetickou typickou pre herný rad Legion. Vytvorte si aj vy dokonalé hráčske podmienky plné priestorového zvuku so špičkovými slúchadlami Legion H500 kedykoľvek a kdekoľvek. [www.lenovo.sk](http://www.lenovo.sk)



## Všetko, čo vieme o Mafia: Definitive Edition



Vydanie jednej z najočakávanejších hier tohto roka je už na spadnutie. Aby sme sebe, ale hlavne vám skrátili čakanie, rozhodli sme sa pripraviť článok so všetkými podstatnými informáciami o pripravovanom remaku. Pôvodná česká legenda, ktorá svojho času rozvírila herné vody nielen u nás, ale aj po celom svete, dostane svoju vynovenú verziu už 25. septembra. Pôvodnú Mafiu dodnes hrávajú tisíce ľudí po celom svete a americkí vývojári z Hangar 13 Games majú na pleciach nelahké bremeno a povinnosť nesklamati rozmazaných fanúšikov. Z hry sme zatiaľ videli len upútavku, ktorú neskôr nasledovala ukážka hrateľnosti. Tá nám priblížila misiu „Výlet do prírody“, mechanizmy, zmeny prostredia, nové animácie a zvuky a množstvo ďalších vecí. Podme si teda zhrnúť, čo o titule zatiaľ s istotou vieme, aké náznaky sa objavili a v čo dúfame, že by sa mohlo objaviť.

### Herné mechanizmy:

#### Zberateľské predmety:

Ako sme si mohli všimnúť v už

spomenutej krátkej ukážke, Tommy hneď na začiatku (skôr ako odhalí mŕtvolu v kamióne) zodvihne po ceste krabičku od cigariet. Je teda jasné, že tento element je, ako niektoré ďalšie, prebratý z Mafie III.

Za mňa určite zaujímavá možnosť, ako rozsiahlemu Lost Heaven vdýchnuť viac života. V pôvodnej hre bolo totiž mesto prakticky mŕtve. V remaku by sa nám mal (nejakým spôsobom) rozšíriť aj príbeh a tiež majú pribudnúť postranné misie. Dúfam, že mesto dostane využitie, ako sa patrí na dnešnú modernú dobu. Zberateľských predmetov by malo byť podľa všetkého viac druhov. V traileri sa tiež objavila kartička s postavou Lea Galanteho.

#### Strielanie:

Ďalší mechanizmus, ktorý pochádza z tretej Mafie. Keďže Mafia: Definitive Edition je postavená na engine z tretieho dielu, niektoré mechanizmy či animácie zostali prakticky totožné. Jedným z nich je aj strielanie, ktoré je postavené na modeli „cover and shoot“, aký poznáme

z Mafie III. K strielaniu neodmysliteľne patrí aj prebíjanie zbraní. Nielen naši šikovní fanúšikovia, ale aj my sme si všimli „zjednodušené“ prebíjanie.

V pôvodnej Mafii nás už v tutoriáli upozorňoval tajomný hlas, že si máme dávať pozor na náboje. Pri prebíjaní poloprázdneho zásobníka zvyšné náboje totiž nenávratne upadli do zabudnutia, čo sa však v remaku zrejme zmení. To nás privádza k ďalšej otázke, či bude v hre tutoriál, prípadne ak bude, akých zmien sa dočká.

#### Boj:

Pôvodný súbojový systém v Mafia: The City of Lost Heaven bol, povedzme si na rovinu, dosť mizerný. V dobe, keď bola hra aktuálna, mohol byť síce dostačujúci, ale dnes by to už bolo naozaj málo. Preto je fajn, že aj tu došlo k výrazným zmenám. Útržok z boja sme mohli vidieť v upútavke, kde sa mihol záber z misie „Radši si zvykej“. Je vidieť, že súbojový systém dostane masívne zmeny a vyzerá to tak, že bude ladený skôr na štýl Mafie 2, čo by mohlo byť

naozaj fajn, hoci animácie pohybov pri boji sú opäť prevzaté z Mafie III.

### Deštrukcia okolia:

Hratel'nosť nám ukazuje aj vcelku rozsiahlu deštrukciu okolia. Tú možno badať pri prestrelke v Pepeho reštaurácii (v traileri), alebo počas prestrelky v misii „Výlet do prírody“, kde sme videli vybuchujúce sudy, polámané dosky na drevenom pulte, ktoré zničili gul'ky, alebo rozstrieľané debny. Toto všetko sú pekné detaily, ktoré ak sa dostanú do finálnej podoby hry, určite budú pekne dotvárať moderný vizuál.

### Ukazovatele:

Moderná doba, moderné problémy. Pôvodná Mafia bola hra zo starej školy ako bič. Žiadne moderné prvky či zvýraznenia, kam ísť a čo urobiť, sme v nej nenašli. To bude, pravdepodobne, už tiež minulosťou, čo je aj zmena, ktorá ma znepokojila. Trochu sa bojím, aby ňou Mafia nestratila svoje čaro. Nuž, dúfajme aspoň, že novodobé prvky sa budú dať v nastaveniach vypnúť.

### Ostatné zmeny:

#### Pozmenená topografia a „rozšírenie“ mesta:

Od oficiálneho odhalenia mapy vieme, že oproti pôvodnej hre mesto nenabralo na veľkosti, no aj tak bude svojím spôsobom „väčšie“. Topografia mesta má byť pozmenená, Lost Heaven dostane viac postranných uličiek, viac výškových budov a celkovo bude „hustejšie“. Okrem rozšírenej premávky a počtu chodcov sa nám zhutní a prestrelkám či naháňackám s políciou to pridá nový rozmer. Okrem toho bude Lost Heaven bez načítavacích obrazoviek a prístupné ihneď od začiatku. Ďalšou zaujímavou novinkou sú aj nové miesta, ktoré nám lepšie odkryjú výhľad na niektoré jeho časti, ktorými sme sa predtým nemali možnosť pokochať.



Nový engine nám svojou dohľadnosťou umožní krásne výhľady a autori sa to nebáli využiť. Mesto sa dočká aj ďalších zmien, minimálne určite vieme, že Salieriho bar bude premiestnený. Je možné, že podobných drobných úprav bude v meste viac. Podľa zverejneného náhľadu na mapu si môžeme tiež všimnúť, že sa presunulo aj letisko, ktoré bude bližšie k mestskej časti a dostalo „logickejšiu“ polohu. K zmenám došlo aj v električkovej trati, ktorá po novom vedie aj popri nemocnici.

#### Vozidlá:

Vozidlá v Mafii boli vždy samostatná kapitola a inak to nebude ani v Mafia: Definitive Edition. Už vieme, že v hre zostala auto encyklopédia a pár modelov sme uvideli aj v traileri či v gameplayi. Okrem starých a známych dobových vozidiel je šanca, že pribudnú aj úplne nové. A s istotou môžeme povedať, že v sérii sa po prvýkrát objavia aj motocykle. Najskôr to naznačoval trailer a neskôr sa táto informácia potvrdila aj v ukážke hratel'nosti, kde môžeme vidieť Tommyho, ako v jednom zábere frčí na motorke. Opäť

môžeme len hádať, akú úlohu motorky ešte zohrajú a či sa objavia aj v pretekoch, prípadne dostanú preteky vlastné.

#### Zmeny dennej doby:

Zaujímavá informácia, ktorá ako aj väčšina ostatných, pochádza z oficiálneho blogu 2K. Autori síce neprezradili nič na rovinu, ale hovoria o zmenách dennej doby a jej vplyve na premávku. Po západe slnka bude premávka minimálna a z chodníkov sa vytratia chodci. Nočné mesto bude temnejšie a pouličné neóny lepšie zvýrazia jeho atmosféru. „Každá štvrt' má odlišnú atmosféru, ktorá bude osobitná v závislosti od dennej doby.“ Samozrejme, nič to nehovorí o plynulej zmene času v hre na štýl GTA, ale tento detail by v dnešnej modernej dobe hádam nemal chýbať.

#### Úpravy príbehu a pozmenené misie:

To, že remake Mafie prinesie úplne odlišnú skúsenosť a zážitok, nám nehovoria len nové animácie, zvuky či grafický kabát. Autori sa tiež venovali drobným úpravám či rozšíreniam príbehu a jednotlivých postáv. Konkrétne bola reč o Tommyho partnerke Säre, ktorá si podľa tvorcov v príbehu zaslúži väčší priestor. Rovnako môžeme čakať viac detailov aj o iných postavách (Sam, Paulie,...). Podľa zverejneného gameplay videa si môžeme všimnúť aj trochu odlišný priebeh misie, ktorý sa síce mení len v detailoch, ale predsa. To je pre mňa pekná maličkosť, ktorá určite dobre oživí zážitok a jednotlivé leveli budú pôsobiť osobitejším dojmom. Zmeny je vidieť aj v ukážke z prestrihovej scény, kde sa stretáva Tommy s detektívom Normanom. V tej pôvodnej Tommy sedí v bare a detektív prichádza za ním („Detektive Normane, môžu si prísedout?“), v prerobenej verzii je to naopak. Môže to byť drobný, nič neznamenajúci detail, ale možno tým autori naozaj niečo





zamýšľajú. Z blogového príspevku tiež poznáme ďalšiu zásadnú zmenu. Lokality niektorých misií majú byť pozmenené kvôli lepšej rôznorodosti pri hraní. V pôvodnej hre boli trasy k rôznym príbehovým misiám prakticky totožné a autori sa v remaku snažia tomuto stereotypu vyhnúť. Ktoré misie budú presunuté a kam, to zatiaľ netušíme.

#### Hustejšia premávka, ľud a vylepšená AI:

Nič prekvapujúce, ale určite je na mieste spomenúť to. Mesto sa dočká hustejšej a inteligentnejšej premávky, ktorá bude prislúchať súčasným trendom. To isté môžeme očakávať aj od polície či správania nepriateľov. Dúfajme len, že policajti budú inteligentnejší ako v Mafii 3. Ale aby som tretiemu dielu úplne nekrivdil, musím povedať, že táto vlastnosť nebola ich doménou ani v jednej časti. Hustejšia premávka bude aj na chodníkoch, takisto ľudia budú rozmanitejší a budú lepšie reagovať na to, čo sa okolo nich deje.

#### Nový dabing a herci:

Pôvodný anglický dabing Mafie bude prekopený od základov, čomu v niektorých prípadoch prislúchajú aj rapídne zmeny niektorých tvárí. Výber hercov však vyzerá byť naozaj fajn a u nás najviac ovplyvní to, ako si postavy oblúbime, nový český dabing. Najdôležitejšie však je, že s istotou

vieme, že hlavnú postavu Tommyho Angela opäť stvárni Marek Vašut, Paulieho hlas tiež zostane bezo zmeny a postavu si zasa strihne Petr Rychlý. Žiaľ, legendárneho hlasu Dona Salieriho v podobe Antonína Molčíka sa už nedočkáme. Tentokrát sa tejto úlohy ujme Marcel Vašínska.

#### Špekulácie:

##### Sprístupnený pretekársky okruh:

Dostávame sa do záveru a s ním nesmieme zabudnúť ani na špekulácie, resp. len také naše malé túžby. Fakt, že mesto obsahuje

svoj vlastný pretekársky okruh, ktorý bol nakoniec určený len na jednu jedinú misiu, si priam pýta, aby sa v hre objavila možnosť zapretekovať si kedykoľvek. Napokon, toto bol zámer už v pôvodných plánoch tvorby hry. Budeme dúfať, že tento nápad bude napokon zrealizovaný.

##### Využitie vodnej plochy:

Moja súkromná špekulácia (či skôr tajné pranie), ktorá nevychádza absolútne z ničoho. Môžeme sa oprieť len o to, že činy sa už objavili v Mafii 3. Určite by bolo super, keby rozsiahla vodná plocha dostala v remaku Mafie lepšie využitie okrem jednej misie na parníku. Možnosť vidieť Lost Heaven z perspektívy lode či člnu by mohlo byť skutočne zaujímavé.

S prániami však radšej opatrne. Niežby som chcel robiť rozsudky dopredu, ale americkí tvorcovia so sériou Mafia už zatočili po svojom, keď nám priniesli odfláknutú tretiu časť. Motanie medových motúzov okolo úst majú teda dobre nacvičené, preto vo svojom záujme radšej krot' me svoje vášne a radosti. Len ticho dúfajme, že všetko dopadne naozaj dobre. Mafia: Definitive Edition vychádza 25. septembra na platformy PC, PS4 a Xbox One.

*Martin Rácz*



# BUĎTE PRIPRAVENÍ!



Archer AX10



Deco M5

## Čo nám jeseň chystá?

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



## Baldur's Gate III vyjde v septembri!



**Baldur's Gate - 1998, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast - 1999, Baldur's Gate II: Shadows of Amn - 2000, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal - 2001 a Baldur's Gate III - 2020.**

Takýto priepastný rozdiel oddel'uje starú legendárnu RPG sériu Baldur's Gate v časoch, kedy zažívala najväčšiu slávu a dnes, kedy handheld rozbehne Crisis a ostáva len niekoľko mesiacov do vydania PlayStation 5. Dnes to

už konečne vieme povedať s úplnou istotou, že nový Baldur's Gate vyjde presne 19 rokov od vydania posledného zäseku, expanzie v ktorej definitívne skončil Bhaal. Tak čo, cítite sa už starí?

Aj keď Baldur's Gate III vyjde 30. septembra 2020, nebude to riadne vydanie ale „len“ Early Access (d'alej iba EA) verzia, ktorá potvrdí niekoľko mesiacov. Tento spôsob je pre vývoj hier od Larian Studios už typický, nakoľko

pred vydaním si týmto programom prešlo aj Divinity: Original Sin a Divinity: Original Sin II. Podľa informácií, ktoré sa k nám dostali, môžeme povedať, že EA verzie oboch Original Sin boli oproti EA verzii Baldur's Gate III hotové miniatúry.

Od 30. septembra si budeme môcť zahrať celý prvý akt Baldur's Gate a vyskúšať 5 herných postáv. Veľmi zaujímavé je priame porovnanie EA programu tejto hry s ich Divinity: Original Sin II. Zatiaľ čo Original Sin II ponúkol počas EA len 22 súbojov, Baldur's Gate III ich bude mať 88. Počet postáv v Divinity bol 142, v tejto ich bude takmer 600. A napríklad počet riadkov dialógov v Original Sin II bol 17 600, v tretom Baldur's Gate ich bude takmer 46 000. Je teda isté, že EA Baldur's Gate III nám vydrží niekoľko pekných hodín.

Mimochodom, ten úvodný odstavec je mierne zavádzajúci. Jeden Baldur's Gate III sme tu už totiž mali a bolo to Baldur's Gate III: The Black Hound od pôvodných vývojárov z Black Isle, a teda na nový Baldur's Gate v skutočnosti nečakáme 19 rokov. Bohužiaľ zlá finančná situácia spoločnosti Interplay prinútila zastaviť práce a Black Isle rozpuštiť.



## WW2 v podaní Hatred



**Zachcelo sa tvorcom Hatred d'alšej kontroverzie? Štúdio Destructive Creations je známe tým, že si rado do svojich hier vyberá témy, ktoré sú v spoločnosti skôr tabu.**

Hatred bol simulátor psychopatického vraha a v IS Defense ste striedali moslimských teroristov snažiacich sa dostať do Európy. Až ich tretia hra, stratégia Ancestors: Legacy, sa niesla na mainstreamovej vlne bez prvoplánovej snahy šokovať. Ich nová hra nazvaná zatiaľ len MW sa bude odohrávať počas 2. svetovej vojny na východnom fronte. Nie je známy žáner, dátum vydania a ani nič iné podstatné, čiže zatiaľ si musíme vystačiť s námetom. Môžu údajné prepojenia vývojárov na pol'skú neonacistickú scénu a ich nová hra zasadená do 2. svetovej vojny opäť vyvolať rozruch? Vo vzduchu už začíname cítiť búрку.

## Halo Infinite odložené



**Kauza okolo najnovšieho dielu Halo neutícha. Po nemastnom a neslanom videu, ktoré bolo na míle vzdialené očakávanému next-gen vizuálu, sa Microsoft rozhodol hru odložiť na budúci rok z dôvodu vypilovania hry na úroveň, ktorá by sa stretávala s ich vytýčenou víziou. Halo Infinite tak nebude launch titulom novej konzoly Xbox Series X. O hre sme sa taktiež dozvedeli niekoľko nových detailov. Halo Infinite nebude open world, ale dizajn sa bude niesť v štýle otvorených prostredí, aké sme videli napríklad v takom Metro: Exodus. Multiplayer bude úplne free-to-play a nebude obsahovať žiadne lootboxy. Z technickej stránky sme sa dozvedeli, že mód Arena v Halo Infinite pobeží na 120 fps. Nakoniec sa ešte objavili fámy, že hra by napokon nemusela na Xbox One vôbec vyjsť.**

## Batman je mŕtv



**V znamení očakávania veľkého ohlásenia pokračovania Batman: Arkham Knight sme ostali všetci sledujúci streamu v rozpakoch, nakoľko namiesto hry s Batmanom bol ohlásený kooperačný titul Gotham Knights.**

V tejto hre bude Batman už po smrti a okovy jeho služby verejnosti si nasadí štvorica hrdinov – Batgirl, Robin, Red Hood a Nightwing, ktorí budú namiesto netopierieho muža ochraňovať Gotham pred silami zla. Hra bude koncipovaná ako akčné RPG umožňujúce hráčom formovať postavy podľa svojich preferencií a bude hrateľná sôlo aj v kooperácii. I keď má hra Gotham Knights vo svojom logu zakomponované logo Batmana, s Arkham sériou od Rocksteady nebude mať nič spoločné. Bude to samostatný titul neprepojený s udalosťami a postavami z predchádzajúcich hier.

## Suicide Squad od Rocksteady



**Počas streamu, na ktorom bol predstavený Gotham Knights od Warner Bros., bol odprezentovaný aj prvý trailer na hru Suicide Squad: Kill the Justice League od Rocksteady Studios.** Na rozdiel od Gotham Knights bude Suicide Squad priamym pokračovaním Arkham série a nebude to akčné RPG ale klasická akčná adventúra na štýl Batmanov. Hra sa bude dať hrať sôlo aj v kooperácii a hrateľné postavy tu budú Harley Quinn, King Shark, Deadshot a Captain Boomerang, ktoré sa spoločnými silami postavia zlému Brainiacovi. Vo videu bol ukázaný aj zlý Superman. Zaujímavosťou sôlo hrania bude možnosť prepínania medzi postavami v reálnom čase na spôsob Final Fantasy VII Remake, pričom ostatné bude ovládať umelá inteligencia. Hra vyjde v roku 2020 na PC, PlayStation 5 a Xbox Series X.

## Call of Duty v studenej vojne



**Najnovšie Call of Duty bude reštartom podsérie Black Ops a bude niesť prívlastok Cold War.** V hre sa teda pozrieme na udalosti, ktoré sa odohrali počas studenej vojny, vojny medzi Západom a komunistickým blokom. Hra ešte nebola oficiálne ohlásená, nakoľko k tomu dôjde o pár dní (24. august v čase písania textu) a tak prvé podrobnosti o novom Call of Duty sa dozvieme až v novom čísle budúci mesiac. Zatiaľ bol zverejnený len artwork, ktorý sa pravdepodobne dostane aj na boxy. Ten prekvapil, nakoľko sa nesie vo farebnom duchu, obsahuje koláž výstrižkov z novin a rôznych letákov opisujúcich rôzne úspechy oboch režimov. Pracujú na nej dve štúdiá, Raven a Treyarch, stihne vyjsť ešte tento rok. Inak, tak sa sám seba pýtam, dostaneme sa v hre aj do bývalého Československa?

## Pikmin 3 na Switchi



**Po The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Tokyo Mirage Session #FE, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, New Super Luigi U, či New Super Mario Bros. U, prichádza z Wii U na Nintendo Switch aj zaujímavá stratégia Pikmin 3.** Tá tu poniesie názov Pikmin 3 Deluxe, pod ktorým priniesie pôvodnú hru, všetok vydaný DLC obsah, a naštastie aj nové elementy. V Deluxe verzii budeme môcť hrať kooperačný mód s dvomi hráčmi na tej istej konzole, hra priniesie úplne nový prológ a epilóg s postavami z Pikmin a Pikmin 2, hranie bude intuitívnejšie vďaka novým QoL vylepšeniam ako nové vyváženie nepriateľov, vylepšený lock systém, rôzne módy náročnosti, nápovedy a o každej jednej príšerke z hry si budeme môcť prečítať v Piklopedii. Pikmin 3 Deluxe vyjde 30. októbra na Nintendo Switch.

## Beneath a Steel Sky

ZÁBAVNÁ, NO AŽ PRÍLIŠ PRIAMOČIARA ADVENTÚRA



Mesto Union City je masívna metropola založená na ťažkom a špinavom priemysle. Kvôli tomu, že je situované uprostred púšte, pôsobí ako oáza uprostred ničoho, a jeho masívne steny oddeľujúce nehostinnú krajinu od ústrob mesta dodávajú Union City punc ikony. Nie je to obyčajné mesto, je to mesto kontrolované umelou inteligenciou zvanou LINC, ktorá dohliada takmer na všetky aspekty jeho fungovania. Polícia, správy, verejný život, LINC je napojený na všetko. Mesto má navyše jednu zvláštnosť. Tí najchudobnejší obývajú najvyššie poschodia a tí najbohatší tie najspodnejšie.

V kontraste s ruchom veľkomesta pôsobí The Gap, miesto ďaleko od Union

City, ako miesto kde chcete v pokoji žiť a v pokoji umrieť. Nie je síce veľmi prívetivé pre život a ani hygienické, ale aspoň tam máte od všetkého pokoj.

A to vie aj Robert Foster, hlavný hrdina hry, ktorý sa síce narodil v Union City, ale kvôli zvláštnym udalostiam mnoho rokov prežil práve v „Diere“. Postupom rokov, kedy sa naučil v tejto pustatine žiť, si vytvoril svojho robotického kamaráta menom Joey, ktorý ho odvtedy sprevádza pri každej príležitosti.

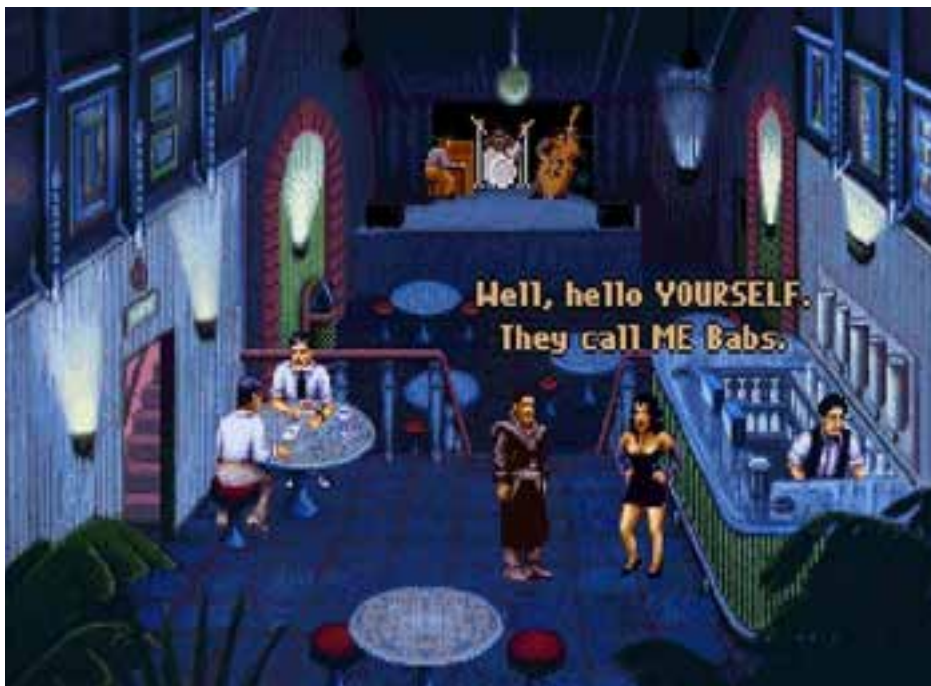
Jedného dňa osadu, ktorá Fostera vychovala, prepadla vojenská polícia Union City, ktorá ho aj pred očami jej obyvateľov uniesla. Predtým, než ale v Union City pristanú, dojde v špeciálnej

helikoptére k poruche a následne posádka tvoriaca únoscov a Fostera padá na vrchol jednej z budov.

Niektorí policajti sú mŕtvi, iní prežili, no najdôležitejšie je, že Robert okamžite vzal nohy na plecia a utekal kadeľahšie. Jeho úlohou je zistiť, prečo bol unesený zo svojho domova, čo to boli za chlapi v naleštených uniformách a hlavne dostať sa preč z mesta domov.

Beneath a Steel Sky je príjemná adventúra, ktorá sa vyhýba klišé spojeným s bláznivými kombináciami vecí a preto nestráca na tempe. To je ale zároveň aj jej mínus, nakoľko pri jej hraní máte pocit, že všetko bolo ako keby dopredu narafičené a to až príliš





okato. V hre v drvivej väčšine stretnete len také postavy, ktoré vám nejako priamo, či nepriamo, pomôžu ísť vpred, ako keby tam na vás už čakali a čakali len na to. Dostanete sa len do takých prostredí, v ktorých musíte niečo spraviť.

Z toho dôvodu pôsobí hra trochu uponáhl'ane. Ako inak si vysvetliť obrovitánsku plochu, na ktorej sa rozlieha Union City, keď vy z nej uvidíte len nejaké to 1 percento? A to je škoda, nakoľko Union City je vskutku zaujímavé miesto, ktoré by rozhodne bolo hodné poriadneho prieskumu.

Námet hry je inak super. Príbeh, aj keď nie veľmi objavný, drží v napätí a rozhodne vyvoláva ten pocit z neznámeho prostredia, v ktorom ste sa nedobrovoľne ocitli a súrne potrebujete nájsť cestu preč.

Hratel'nosť je typická pre žáner point-and-click adventúra. Presne ako to bolo v predchádzajúcej hre Revolution Software, Lure of the Temptress, aj v tejto nachádzate predmety a používate ich na určených miestach a takto pokračujete ďalej.

Našťastie hra väčšinou ponúka situácie, ktoré vyriešite logickým spôsobom. Viete, situácie ako tá, keď potrebujete ísť niekam dole, no schody nie sú po ruke a v inventári máte len lano. Niekedy musíte komunikovať s postavami tým správnym spôsobom, aby ste sa dostali ďalej.

Ako napríklad v prípade, keď sa chcete dostať do ambulancie a AI v podobe hologramovej hlavy vašu postavu vždy

odbiže. Ak sa k nej prihovorí Joey, veci hneď naberú ten správny spád.

Hra však bohužiaľ v niektorých prípadoch nie je vôbec fér. Nielen že sa tu niekedy nachádza až prehnane prísny pixel hunting, kedy musíte kurzorom trafiť presne na daný pixel, aby vám hra ukázala že s danou vecou môže byť vykonaná nejaká interakcia, ale v niekoľkých prípadoch vyslovene klame, respektíve zlomysel'ne zavádza, aby vás zmatla, a vy ste nemohli logicky pokračovať ďalej.

Napríklad, a to prosím nebude spoiler, to vás len ušetřím trápenia, stojíte pred drevenými vrátami, o ktorých postava povie, že sú zamknuté majú obychajný old-school zámok. Viete, ako ich otvoríte? ID kartou, ktorú ste dovtedy striktné používali na čítačkách iných dvier.

Niekedy sa hra správa úplne zvláštne a pustí vás dopredu len keď spravíte niečo, čo s danou situáciou, ktorá by vás inak posunula dopredu, vôbec nesúvisí. Ste v bare a na dôležitom mieste hrá kapela. Tá kapela ale odtiaľ nikdy neodíde, až pokým sa nezúčastníte absolútne zvláštneho súdu, ktorý s kapelou samozrejme nemá, a ani s nikým v bare, nič spoločné. A vlastne ani s príbehom, či hlavnými postavami vôbec. Až keď sa ten súd odohrá, tak kapela zrazu zmizne a vymôžete pokračovať ďalej. To nemá žiadnu logiku. Takýchto prípadov je tu našťastie málo.

Celkovo je hra samozrejme vo veľkej miere zameraná na dialógy a tie sú tu fakt výborné. Sú napísané inteligentne,

no zároveň veľmi vtipne. Hlavne rozhovory medzi Fosterom a Joeym sú k popukaniu, nakoľko tí dvaja si nič nedarujú a radi sa doberajú.

Takých scén mohlo byť aj viac. Vlastne, počas celej hry som mal ako keby pocit, že Joey nie je využitý naplno. Nakoľko Joey má základ v čipe, môže byť vsunutý do akéhokoľvek robota, a to si doslova pýta rôzne bláznivé kombinácie, no bohužiaľ k ničomu takému nedojde. Niekol'ko jeho premien nastane, no chcelo by toho viac. Joey často na dlhé pasáže z hry zmizne a keď si to zrátam, Joey zasiahne priamo do deja len párkrát, čo je naozaj škoda.

Musím vyzdvihnúť atmosféru Beneath a Steel Sky. Grafika je krásna a pôsobí tak ako má, a teda evokuje industriálne ladené mesto. Hudba je úplne parádna. Aj napriek tomu, že hra ponúka mix postapo a cyberpunku, hudba nepôsobí ani post-apokalypticky ani futuristicky. Je často veselého razenia, plná hopsavých melódii a zaujímavých motívov.

## Verdikt

Beneath a Steel Sky je pekná hra, no cítiť z nej, že tvorcovia mali ambicióznejšie plány, ktoré sa nakoniec nepodarilo naplniť. Adventúra našťastie nehádže polená pod nohy a netrápi nezmyselnými kombináciami vecí, hoci na druhej strane pôsobí trochu uponáhl'ane. Mesto Union City bolo treba využiť lepšie! Po Lure of the Temptress priniesol tvorcovia opäť ďalšiu dobrú hru, no ešte to stále nie je také, čo by ma prinútilo skákať až po plafón.

Vie sa, že hlavný mozog týchto hier menom Charles Cecil už pracuje na novej adventúre odohrávajúcej sa v Paríži a že sa jej dej má točiť okolo templárov, tak snáď táto hra konečne bude tou, ktorá Revolution Software vystrelí až do adventúrového neba. Suma sumárum, Beneath a Steel Sky je zábavná hra, ale zase nič výnimočné.

Maroš Goč

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
point-and-click	Revolution Soft.	Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný námet	- hra až priveľmi pôsobí narafičene
+ atmosféra hry	- nevyužitý svet príbeh
+ zväčša logické hádanky	- robot Joey mohol mať viac priestoru
+ hudba	- občasný pixelhunting

### HODNOTENIE:



# Resident Evil

STVORITEL' ŽÁNRU



Koncepcia survival hororu, tak ako ho poznáme dnes, vďaka v mnohých veciach značke Resident Evil, teda slávnemu univerzu s presahom do filmovej a celkovo spotrebiteľskej sféry – nehovorte mi, že som jediný, čo má slipy so znakom Umbrella Corporation!? To, ako prelomovou videohrou sa Resident Evil ukázal byť, sme však zistili až dlhý čas po roku 1996, kedy aj pod patronátom exkluzivity systému PlayStation dorazil na trh ako jedno veľké zjavenie. Prinášal totižto chuť milovať kult zombie a čo je dôležitejšie, mnohých z mojej generácie naviedol na rannú tvorbu režiséra Georga Romera, stroju slávnych filmov ako Night of the Living Dead a Dawn of the Dead. Romero vzal temný folklór pochádzajúci z ostrova Haiti a prehol ho takpovediac cez filmárske koleno, aby zapadol do jeho vlastného

vnímania živých mŕtvych. Koncom osemdesiatych rokov však kult zombie už z filmových pláten netiahol, bol celkovo na ústupe a ak dnes poviem, že to bola práve invencia Shinjiho Mikamiho, ktorá nielen vo mne zapálila iskierku nadšenia do milovníkov čerstvej mozgy kôrovej, nebudem ďaleko od pravdy.

Dost' však bolo filmového okienka, podme sa venovať tej esencii T vírusu, ktorý sa v kvapôčkovej forme vznáša všade okolo nás ako kruté memento súčasnej celosvetovej situácie. Že netušíte, čo je to T vírus? Niečo ako virtuálna obdoba Covid-19, len s tým rozdielom, že miesto vysokej horúčky a zahlienenia vás čaká prerod do kráčajúcej mŕtvolky s chuťou na slizké bio mozgy s bezlepkovou prílohou. Presne do takejto apokalypsy prichádza

aj záchranná jednotka policajnej zložky S.T.A.R.S., ktorá má za cieľ vypátrať v akcii stratenú skupinku kolegov. Prvé stopy ich privádzajú na okraj mestečka Midwester v oblasti Raccoon City, kde v tajomnom lese objavujú torzo spadnutého vrtulníka hl'adaného tímu Bravo a ešte než sa sami stihnú zorientovať, napadne ich svorka zombie psov s výrazom poist'ovacích agentov.

Tím Alpha pochopiteľne zoberie nohy na ramená a uteká do prvej budovy, čo im padne do cesty, netušiac, že tam väčšina z nich zahynie krutou smrťou, aj keď nádej zomiera posledná a jej sila koniec koncov spočíva priamo vo vašich schopnostiach. Každá z dvoch hrateľných postáv, teda Chris Redfield a Jill Valentine, sa totižto po prejdení celej hry (prehľadaní opustenej vily

a jej priľahlého okolia) dočká štyroch odlišných koncov, ktoré od seba odlišujú scenáre okolo úmrtia jednotlivých členov. Platí tu poučka, že čím viac ľudí sa vám podarí zachrániť, o to zelenšie čísla vás vo finálnej štatistike čakajú.

## Pevné základy

Dnes už notoricky známe duo Chris Redfield a Jill Valentine, ktoré sa s celou, nateraz osemdielnou ságou, pevne spája, ponúkalo už v prvej časti isté výhody a nevýhody.

Kto si vybral krásnu Jill, dostal výhodu vo veľkosti inventára, ako aj jeho vybavenia a zároveň razantnejší dopad v zmysle palebnej sily. Jej odolnosť pri poškodení však mala oveľa nižší prah než u svalnatého kolegu Chrisa, ktorý toho v teréne jednoducho mohol schytať o poznanie viac.

Tam, kde si Jill bola schopná do vrečka uložiť až osem predmetov, sa naopak jej kolega nedokázal dostať cez šesť položiek, čiže každý jeden mal svoje pre aj proti a ak sa vám po prvom prejení Resident Evil dostatočne dostal pod



kožu, túžili ste cez to všetko vyskúšať nielen oba hlavné charaktery, ale aj vidieť kompletnú ponuku rozličných zakončení. Vráťme sa ešte späť do procesu vývoja tejto značky, ktorý čiastočne formovala aj stroskotaná vízia spoločného hardvéru firiem SONY a Nintendo. Pôvodný koncept hry z produkcie spoločnosti Capcom sa totižto začal vyvíjať ešte na Super Nintendo Entertainment System,

a to v roku 1993, kedy pochopiteľne aj na základe výkonu druhej regulárnej konzoly od Nintendo nemohlo ísť o niečo technologicky či koncepčne prevratné. Resident Evil si tak pri produkcii razil cestu komplikovaným terénom a zažil niekoľko reštartov, až nakoniec dospel do podoby, akú poznáme dnes.

3D modely postáv pohybujúce sa po statickom pozadí s automatickou kamerou, ktorá sa prepne vždy v momente, kedy je postava mimo záber. Dovtedy sme nič takto zaujímavé nemali šancu v interaktívnej forme zažiť a čo viac, to v žánre hororu, kde nevidieť takpovediac pred seba a orientovať sa len podľa zvukov, znamenalo priam mrazivú atmosféru. Mrazenie a strach ale v tejto súvislosti nepramenili len z bezprostredného nebezpečenstva, ale rovnako tak v taktike spojenej s vyššie opísaným inventárom.

Obmedzený priestor vo vrečkách bol priamo spojený s minimom munície, ktorú ste mohli nájsť v teréne a tak hráč neustále kalkuloval a snažil sa ostať krok pred nebezpečenstvom. Ľahko sa však povie a oveľa horšie aj vykonať



a sám si spomínam, že už pri prvých pokusoch ako preniknúť do hrateľnosti tejto ikony som mal obrovské problémy pochopiť, prečo jednoducho nemôžem ukladať svoju pozíciu aj bez vlastníctva klasickej pásky do písacieho stroja.

Jedine práve tam sa totižto dal vykonať tradičný save a ak ste v momente najväčšej krízy dobehli do bezpečia s minimom energie a túžili to celé zakončiť slastným poistením celej tej úmornej snahy, bez príslušnej atramentovej pásky ste nemali ako.

Frustrujúce? Určite, ale v pochopení kontextu zrodu survival hororu dôležitý aspekt a v ponuke tejto hry zďaleka nie prvý a posledný. Náboje a save sú jedna vec, ale ďalším atribútom sa stali nie práve jednoduché puzzle, hádanky. Prvý Resident Evil bol, tak ako aj ďalšie dve regulárne časti tejto série, primárne postavený na náročných rébusoch, kde vyriešenie danej prekážky samo o sebe neznamenalo tuhé premýšľanie, ale skôr vlastníctvo všetkého potrebného materiálu.

Level dizajn založený na rozľahlom pozemku okolo domu a samozrejme aj priamo v ňom bol prešpikovaný zamknutými dverami, tajnými vchodmi a tajomnými mechanizmami, ku ktorým neexistoval komplexný manuál. Všetko si tak hráč musel postupne roztriediť a nájdené predmety priradiť k danej oblasti, kde sa nachádzalo ich jediné využitie.

Dnes vám toto celé možno znie zasa ako bežná prax, avšak v roku 1996, teda v roku vydania tejto značky, žiadne štandardy pre koncept survival horor neexistovali a Capcom sa tak



právom môže pýšiť statusom praotca tohto žánru. O to dôležitejšie je, že pre samotnú sériu Resident Evil sa všetky tie nápady stali behom na dlhú trať a vlastne aj do nedávneho obrodzenia s unikátnou siedmou časťou, ktorá premenila pohľad kamery na FPS, nás to čaro spomienok na začiatky dokázalo baviť ako v deväťdesiatych rokoch.

## Mozgy a hlad

Záverčný part tejto retro spomienky som sa rozhodol venovať všetkým tým tisíciam živých mŕtvych, z ktorých sa postupom času stali skôr kamarátske kulisy, než reálne nebezpečenstvo.

Pri prvom prechádzaní sa zombie javí ako hraničné zlo, ktoré vás pomocou uhryznutia pošle na onen svet (technicky sa z vás rovnako stane zombie,

takže kolobeh pokračuje), avšak čím viac opakovaného hrania, o to viac kamarátstva medzi živým a mŕtvym. Za tie roky sa prvý diel série Resident Evil dočkal obrovského počtu portov, remasterov a dokonca v jednom prípade aj regulárneho remake spracovania s úžasným vizuálnym posunom (išlo o verziu pre Nintendo GameCube).

Zvykli sme si tak opakovane prijímať pozvánku do oblasti Raccoon City a kl'učkovať medzi hundrajúcou masou hnijúceho mäsa ako pri automobilových pretekoch. Nebolo už nutné plytvať muníciou a mieriť na hlavu zombie, stačilo ju jednoducho obehnúť a všetky ušetrené náboje si nechať na jednotlivých bossov, ktorých som v texte vyššie zámerne neopisoval.

Dôvod? Verím, že si tento článok môže nájsť cestu čo i len k jednému z vás, kto ešte prvý diel kultovej ságy Resident Evil nemal možnosť vyskúšať a aj voči nemu cítim povinnosť zachovať istú mieru tajomstva, ktoré ho po boku vyššie vymenovaných skutočností naučí milovať samotnú legendu.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Survival horor	Capcom	Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátna kamera	- Nič
+ Náročnosť	
+ Survival prvky	
+ Atmosféra	
+ Znovuhrateľnosť	

### HODNOTENIE:





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

## Marvel's Avengers

DUCHOVNÝ NASLEDOVNÍK MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE PRICHÁDZA



Aj keď kl'úče k prístupu do BETA testovania Marvel's Avengers k nám dorazili na poslednú chvíľ'u, stihli sme z hry čo-to vyskúšať a priniesť vám naše prvé dojmy. Marvel's Avengers sú akýmsi duchovným nástupcom Marvel: Ultimate Alliance, či budú však aj úctyhodným nositeľom mena, to sa uvidí. Hra sa nesie vo veľmi podobnom duchu ako v spomínanom Ultimate Alliance, v každej misii vás umiestni do okliešteného prostredia a jej priebeh je teda striktné lineárny. Po spustení hry vás uvedie do príbehu a vy prejdete prvé misie v sólo prevedení. Naučíte sa princípy, spoznáte herné mechanizmy a ihneď vás nadchne rýchla akčná hratel'nosť a zábavné súboje.

### Zárodok príbehu...

Adrenalinový úvod v misii na moste, ktorej útržky sme videli aj v prvých ukážkach, nás vrhá priamo do deja. Naším hlavným nepriateľom sa v Marvel's Avengers stáva kriminálna skupina A.I.M. (Advanced Idea Mechanics), ktorá – už klasicky

„superhrdinovsky“ – terorizuje mesto. A.I.M. môžete poznať z komiksov a v MCU debutovala vo filme Iron Man 3. Ide o skupinu, ktorá podlieha organizácii HYDRA. Tým, ktorí sú zbehlí, určite nemusím vysvetľovať. Keďže som hru skúšal na PC, v skupine ostrieľaných bojovníkov

so zlom z celého vesmíru chýba postava Spider-Man. Tá bude, ako to zatiaľ vyzerá, len exkluzívne pre PlayStation. Namiesto toho nám okrem starých známych hrdinov ako je Hulk, Iron Man, Black Widow, Thor či Captain America túto skupinu oživuje neopozeraný charakter Kamala Khan,



známa ako Ms. Marvel. Postava, ktorú nepoznáme z filmového univerza, a ktorá sa po prvý raz objavila v komiksoch Captain Marvel v roku 2013. Mladá 16-ročná fanúšička združenia Avengers je energická slečna dodávajúca príbehu naozaj dobrú šťavu a mňa bavila od začiatku. Mimochodom, Kamala Khan je tiež prvou moslimskou predstaviteľkou v Marvel univerze a je v poradí už štvrtou postavou Marvel komiksov, ktorá dostala prezývku Ms. Marvel. Ak si myslíte, že na Hawkeyea som zabudol, tak nie, ale v hre sa zatiaľ nenachádza. Lukostrelec má prísť do hry neskôr, ako „odmena“ za mikrotransakcie. Postupne má do hry prichádzať s updatami aj ďalší (aj príbehový) obsah.

## Hratel'nosť...

Ak ste dúfali v open-world na štýl Batman: Arkham City alebo Spider-Man, už z úvodu vám je jasné, že sa tak nestalo. Misie sa nesú v duchu lineárnych úrovní, v ktorých dostanete zakaždým (alebo sa to aspoň zatiaľ tak črtá) podobné zadanie. Získajte dôležitú súčiastku, ubráňte toto územie pred inváziou nepriateľov a podobne. Niektoré levely sú obširnejšie a niektoré úplne kratučké. Súdiac podľa toho, že po každom z nich som dostal možnosť ohodnotenia úrovne hviezdami od jednej po päť, nie sú ešte dokončené a budú nakoniec rozsiahlejšie. Pri iných zasa vidieť, že tak budú zrejme vyzerat' aj vo finálnej podobe. Počas vášho postupu rôznorodými prostrediami môžete aj zbierať vybavenie a rôzne predmety.

Niektoré pasáže sú naozaj náročné a určite sa vám budú hodit' nejakí živí spoluhráči. Hra sa dá hrať síce aj sólo, ale AI spolubojovníci tomu príliš nedávajú. Často ich nezaujímá, že ležíte zranení na zemi a nechajú vás jednoducho zomrieť. Kooperácia môže byť v počte štyroch hráčov. Keď hráte s partiou kamarátov, tak aj hra sa automaticky stáva zábavnejšou a prechod úrovňami je pri dobrej spolupráci jednoduchší. Mne však chýbala lepšia prepojenosť jednotlivých postáv pri súbojoch. Akási hlbšia spolupráca. Postavy majú svoje schopnosti väčšinou orientované samé na seba, a tak nie ste priamo schopní pomáhať spoluhráčom, napríklad tým, že ich počas boja oživíte. Počas prierezu hrou si budete svoju postavu (alebo postavy) neustále vylepšovat'. Tu nájdete lepšie rukavice alebo iné brnenie, tam zas kus materiálu. Herné prvky sú povedomé z iných hier, ak hrávate často, určite v Marvel's Avengers spozorujete niektoré elementy, ktoré si pamätáte odinakiaľ. Model lietania s Iron Manom je ako vytrhnutý z Anthem a svoju inšpiráciu tu zohralo aj Destiny



či dokonca Fortnite. No, čo si budeme navrávať, Marvel's Avengers nie je žiadny „trendsetter“, ktorý tu prišiel rozbúrat'. Je to len ďalšia looter-shooter-fighter-battlepass-microtransaction hra. Aj napriek tomu viem, že svoje miesto na trhu si určite nájde.

## Výkon hry zatiaľ nie je oslnivý...

Grafická stránka hry je, povedzme si na rovinu, úplne priemerná. Čím nechcem povedať, že je zlá, to nie, ale čakal by som možno o trochu viac detailov. Iste, chápem, že to je prepojené s plynulosťou hry, ktorá je alfou a omegou pri rýchlych súbojoch, ale aj tak. Keďže hra je v beta fáze, určite ešte nebudem vynášať definitívne rozsudky a počkám si na finálnu verziu. Grafika je ešte v stave, keď obsahuje glitche a niektoré textúry sa načítavajú dlhšie alebo sú v horšej kvalite. Výkon hry je tiež zatiaľ nedoladený a okrem toho, že mi párkrát spadla, sú v nej zreteľné aj poklesy snímkovania. Nedoladenosť výkonu vidno aj pri zmene rozlíšenia. U mňa napríklad vo Full HD hra podávala takmer rovnaké výsledky ako v 2K – teda okolo 60 FPS s miernymi prepadmi, kde-tu aj na 45 snímkoch za sekundu. Pri 2160p už boli poklesy rapidné a pri masívnejších súbojoch a zväčšenom množstve efektov FPS padali aj na 30. Zázraky teda zatiaľ neočakávajte, ale ja dúfam, že keď už hra ponúka uzavreté misie a nepríliš dych vyrážajúcu grafiku, prinesie do budúcnosti aspoň poriadne vyladený výkon. Hru som testoval na i5-9600K, 16 GB RAM a RX 5700 XT a bežala z m2.SSD.

## Mikrotransakcie...

Ak ma už trochu poznáte, určite viete, že nie som fanúšikom týchto mizerných nákupov v hrách. Nevieť sa s tým zmieriť a aj v prípade Avengerov mi to robí vrásky.

Našťastie, model je spracovaný aspoň akotak s rozumom a hra z vás neťahá peniaze úplne očividne. K dispozícii pri hraní je akási obdoba battle passu, aký poznáme z klasických hier pre viacerých hráčov ako je Fortnite. Aj tu si počas priebehu odomykáte nové vzhľady a všelijaké iné drobnosti – napríklad emotikony. Skiny viete získať aj bežnými metódami, ak zbierate peniaze hraním. Tí netrpezliví z vás si môžu priplatiť, ale hranie im to neul'ahčí, ide čisto iba o kozmetické zmeny.

V budúcnosti určite treba rátať aj s tým, že budú niektoré exkluzívne a len za peniaze. Prítomnosť mikrotransakcií v moderných tituloch nie je nič prekvapivé, ale čo ma vie najviac pohoršiť je, že hra niekedy aj napriek faktu, že sú v nej možné nákupy, stojí ešte aj veľa peňazí. Za Marvel's Avengers zaplatíte aktuálne v predpredaji bežmála 60 € a za Deluxe edíciu skoro 80 €. Čo si o tom pomyslíte, nechám na vás. Ak sa rozhodnete priplatiť si za Deluxe, dostanete za odmenu skorší prístup – 72 hodín pred oficiálnym vydaním. Tiež exkluzívny Obsidian outfit pack a nakoniec 1-mesačný prístup do Marvel Unlimited, čo je služba, ktorá ponúka online prístup k viac ako 25 000 komiksom.

## Verdikt

Marvel's Avengers po niekoľkých dňoch strávených v BETA testovaní vo mne zanechali (aj napriek možno zdanlivej skepse) celkom dobrý dojem. Efektne rýchle súboje podporené kooperáciou hre naozaj pristanú a celé je to doplnené ľahkými RPG prvkami. Hra v tejto fáze ešte obsahuje aj dosť chýb či grafických, alebo iných a výkon hry je tiež nestabilný vzhľadom na nevelké hardvérové požiadavky. Ale inak sa črtá celkom slušne a keď do 4. septembra ešte vybrúsi ostré hrany, niečo z nej snáď bude.

Martin Rácz

## Beyond Blue

KRÁTKY VÝLET POD MORSKÚ HLADINU



**Beyond Blue je simulátor potápania, ktorý je inšpirovaný dokumentárnou sériou Blue Planet od BBC. Oceňovaná dokumentárna séria, ktorej hlavnou tvárou je legendárny David Attenborough, patrí medzi jedny z najfamóznejších vôbec. Ako si so stvárnením podmorskej fauny poradila Beyond Blue?**

Ak hľadáte vytrhnutie z každodenného sveta plného starostí a povinností, ste na správnom mieste. Navlečte si gumené mundúry, skontrolujte tlak vo vzduchovej nádobe a nezabudnite preveriť aj tesnosť celého zariadenia. Vydáme sa totiž spoločne preskúmať najtemnejšie hlbiny oceánu. V Beyond Blue sa prevetelíme do postavy ženskej protagonistky, podmorskej Lary Croft alebo vlastným menom Mirai. Morská biologička a potápačka, ktorá svoj život zasvätila veľrybám vás prevedie nepríliš dlhým, ale o to fascinujúcejším príbehom, ktorý vám dá viac, ako by ste možno čakali. Hra hneď od začiatku dáva najavo svoju serióznosť, ale nie

priveľmi silenú, a tak sa nemusíte báť, že by vás hra utrápila hneď na začiatku. Beyond Blue sa nebojí poukázať aj na chýlostivé problémy spojené s ľudskou prítomnosťou na našej planéte a pripomenie vám, že tu nie sme sami. To je dobre, pretože mám pocit, že dnes to treba pripomínať čoraz častejšie.

Oceán totiž nie je len pohlcujúca šíra temnota, ktorá skrýva nemenej tajomstiev ako samotný vesmír. Oceán to sú státisíce živých bytostí, ktoré si žijú svoje skromné životy v jeho tmavých zákutiach.

Skrýva v sebe dennodenný boj o život, nepoznané tajomstvá, ale aj nevidaný oddych a krásu vyrážajúcu dych. To všetko budete cítiť na vlastnej koži, keď sa spolu s Mirai ponoríte pod hladinu. Hra je zameraná na skúmanie podmorského sveta a jeho života. Aj keď paleta živočíchov mohla byť rozsiahlejšia, vzhľadom na to, že ide o menší indie titul, dá sa to odpustiť. Levely sú

postavené tak, že vy v tele vedkyne a hlavnej postavy dokumentárneho tímu budete skúmať rôzne miesta oceánskeho dna a vysielat' live streamy pre fanúšikov. Počas toho komunikujete so svojimi spolupracovníkmi, Andréom a Irinou, ktorí vám počas ponorov budú dávať inštrukcie.

Samozrejme, „small talky“ s nimi čo-to o nich aj prezradia a veľmi nenútené sa tak stávajú súčasťou nielen ich príbehu. Budete skúmať živočíchy, odoberať vzorky a dozviete sa niečo málo aj o hlavnej protagonistke a jej súkromnom živote. Aj keď príbeh a celkovo hra je zameraná hlavne na veľryby, respektíve konkrétne na Vorvaňa tuponosého alebo Sperm whale, dostanete sa aj k objavovaniu iných druhov.

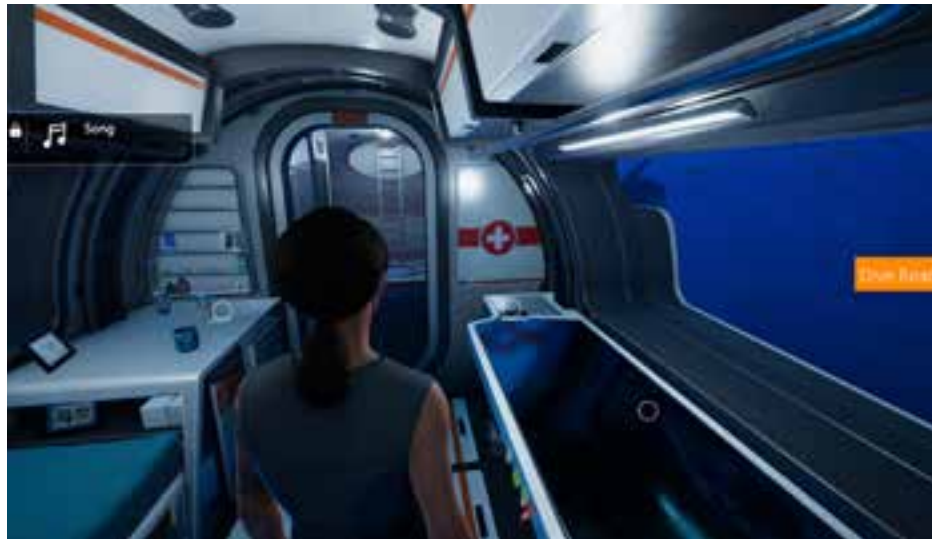
Krátke misie sú rozdelené na rôzne pasáže. Vždy začínate vo svojej ponorke, kde musíte absolvovať povinné telefonáty s vašimi spolupracovníkmi, aby ste sa mohli



v príbehu posunúť ďalej a odomkne sa možnosť opätovného potápania. Počas telefonických rozhovorov vám hra ponúkne aj dialógové voľby, čo je príjemné rozptýlenie, ale nezdá sa, že by mali akýkoľvek vplyv. Na ponorke okrem skúmania bežných predmetov, ktoré sa povalujú v kajute, môžete nazrieť aj do systému, kde sa vám ukladajú všetky dáta z preskúmaných živočíchov. Nechýba ani detailné prehliadanie a približovanie jednotlivých morských príšer. Škoda však, že keď už sa Beyond Blue snaží byť edukatívne zameraná hra, absentujú v nej takmer akékoľvek informácie o jednotlivých rybách. Je super, že nájdete druhové zaradenie a latinský názov, ale akýkoľvek popis chýba, a to je veľká škoda.

Čiastočne vám to vynahradia dokumentárne klipy, ktoré majú dĺžku približne dve a pol minúty a dokopy si ich môžete odomknúť 18. Nakoniec si po dohraní kampane sprístupníte celkom slušný dokumentárny film. Sú to vystrihnuté scény zo seriálovej predlohy. Beyond Blue sa totiž nielen inšpiruje seriálom Blue Planet, ale na tvorbe hry spolupracovali aj jeho tvorcovia. Činnosti pod hladinou sú síce vcelku monotónne, ale ten relax je naozaj neopísateľný. Beyond Blue je trochu iná ako bežné hry, to ste si už asi všimli.

Nedočkáte sa tu žiadnej akcie, len si pridáte oddychnúť, vychutnať rozmanitosť oceánskeho dna a možno sa niečo nové dozvedieť. Ani pri skúmaní rôznych druhov žralokov sa nemusíte báť. Aj keď hratel'nosti chýba určitá „akčnosť“, prekvapivo napínavý, hoci kratučký príbeh vám to vynahradí. Celú hru budete mať dohranú približne za dve hodiny. Po dohraní sa vám odomkne ešte možnosť voľného plávania po svete a vy si môžete dokončiť zbierku



živočíchov, ktoré vám v inventári chýbajú. Otvorenosť prostredí je celkom solídna na to, že ide o menší projekt. Samozrejme, na nejaký openworld tu nemôžeme ani pomyslieť. Prostredia sú však vcelku rozmanité a ako som už spomínal, budete si ich môcť vychutnať po svojom, keď dokončíte príbehovú zložku, či už dáte prednosť tomu, len tak plávať a obzerať si okolie alebo budete pokračovať v odhalovaní fauny.

Aj keď vizuál vás zo stoličky nevytrhne, grafika je pekne spracovaná a výkon hry je stabilný. Všetko prislúcha prívetivej cenovke, necelých 17€. Ak sa aj rozhodnete hru ihneď nekúpiť, určite môže byť zaujímavým úlovkom v prípadnom výpredaji, pretože aj keď neponúkne nejaké extrémne množstvo obsahu alebo stovky hodín hratel'nosti, rozhodne by nemala minúť vašu pozornosť, hlavne ak ste fanúšikmi oceánskeho sveta. Počas hrania sa vám tiež odomykajú songy, ktoré vám budú hrať v pozadí počas vášho pobytu na kajute modernej ponorky. Tých je len niekoľko, ale opäť je to pekný detail,

ktorý dotvára dobrý dojem. V playliste si potom, samozrejme, môžete vybrať z jednotlivých skladieb, prípadne si konkrétnu aj pustiť. Beyond Blue je hra výlučne pre jedného hráča a žiadne multiplayerové prvky v nej nehľadajte.

Nenájdete v nej, pánboh zaplať, ani mikrotransakcie, takže sa nemusíte obávať, že by ste utratili viac ako pri kúpe hry. Pochváliť tiež musím dobrý výber hlasov a kvalitný dabing, ktorý podčiarkuje dobré prevedenie celého titulu. Keby som chcel nasilu kritizovať, určite by sa toho našlo viac, ale vzhľadom k dobre nastavenej cenovke a tomu, že ide o menší projekt, by to nebolo fér.

## Verdikt

Beyond Blue je príjemná oddychová jednohubka, zabalená v peknom grafickom kabáte a k tomu za dobrú cenu. Troška zamrzí menšie množstvo obsahu, hlavne z pohľadu informácií o prostredí a živočíchoch. Naopak poteší dobre napísaným príbehom, ktorý je síce krátky, ale prinúti vás zamyslieť sa. Nie je to hra pre každého, ale ak ste fanúšikmi modrého sveta, rozhodne jej kúpu neotutujete. Ak nie hneď, určite na ňu nezabudnite o pár mesiacov vo výpredaji.

Martin Rácz



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulácia	E-Line Media	E-Line Media

### PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- takmer žiadne informácie
+ príbeh	o živočíchoch
+ námet	- krátke
+ dabing	- monotónne činnosti

### HODNOTENIE:



# Destroy All Humans

DESTROY ALL HUMANS! JE DOBRÝM REMASTROM, ALE TROCHU ZBYTOČNOU HROU



**Invázia mimozemšťanov na Zem je hneď zábavnejšia, ak sa na celú vec pozeráte „z druhej strany“ vesmírnej barikády. Takéto zážitky zvyknú nabrat' úplne nový rozmer, ak nie ste vy ten zdesený pozemšťan, ale malý šedý mužiček, ktorý ho naháňa s análnou sondou.**

Mix UFO, 50. rokov minulého storočia, naivne oddaných a prehnanne patriotických Američanov a všadeprítomnej antikomunistckej propagandy, to je DNA ako vyšitá pre hru s odl'ahčenou atmosférou a suchým humorom. Nečudo, že mnohí dnešní hráči spomínajú na sériu Destroy All Humans ako na klasiku. Byť rytierom v žiarivej zbroji je jedna vec, no vžiť sa do kože učebnicového „emzáka“ s deštruktívnymi sklonmi, to je zážitok, na ktorý sa, najmä v detstve, nezabúda.

Prvý a druhý diel série preto vyšli vo vylepšenej edícii aj na generáciu konzol Xbox One a PS4. Najnovším prírastkom do tejto intergalaktickej rodinky však nie je plnohodnotný tretí diel, ktorý by všetkých potešil viac, ale mierne zbytočný remaster jednotky. Vizuálne je síce táto verzia na úplne novej úrovni vďaka Unrealu 4 a hrateľnosť je oveľa prívetivejšia, no po porte starých dielov na súčasné platformy mi celý životný cyklus prvej hry príde ako nafúknutý. Máme tu pôvodné časti na PS2 a starý Xbox, potom vylepšené verzie na PS4 a Xbox One s rozlíšením FullHD a trofejami a aby toho nebolo málo, teraz aj remaster. Tri verzie jednej a tej istej hry z roku 2005, pričom tá posledná sa predáva za skutočne nadcenených 40 eur v prípade konzol a 30 eur pre PC. Nostalgiu mám rád, ale nie až tak.

Na druhej strane je pravdou, že práve táto najnovšia verzia je ako stvorená pre všetkých hráčov, ktorých po roku 2005 Destroy All Humans! obišlo.

Povedzme si totiž úprimne, že väčšine z nás sa jednoducho nechce hrať staré hry. Ja sa, napríklad, snažím vždy potlačiť nutkanie spustiť Mass Effect alebo po 50-krát prejsť Mafiu. Keď si predstavím, koľko nových, neprejdenejších alebo vôbec nehraných titulov mi chytá prah v hernej knižnici, celkom to funguje ako „repellent“ proti takýmto pochabým nápadom.

## Návrat strateného obsahu

Destroy All Humans! z roku 2020 sa verne drží predlohy, je však obohatený aj o obsah, ktorý sa pred 15 rokmi k hráčom nedostal. Predovšetkým však ide o posun



vpred v prípade herných mechaník, ovládania a najmä audiovizuálov.

Koniec koncov, je to remaster a nie remake, takže už názov nám hovorí, že napevno môžeme očakávať len grafický skok. Ten sa štúdiu Black Forest Games (Giana Sisters: Twisted Dreams) podaril na výbornú. Amerika 50. rokov má v jeho podaní osobitný umelecký štýl, pády a výbuchy budov sú efektne a násilné úmrtia primitívnych pozemšťanov kruté, ale farebné.

Presne tak, ako má retro-paródia na inváziu z 50. rokov vyzerat'! Vylepšené je aj ovládanie, takže to, čo ste možno roky odkladali s odôvodnením "dobré, ale staré", si konečne môžete vychutnať v režime 2020. Samozrejme, s filtrom 1950.

Hlavným (anti)hrdinom je Crypto-137, presnejšie, ďalší klon furonskej armády. Ten predchádzajúci s označením 136 stroskotal na Zemi a jednou z vašich mnohých úloh bude dostať sa k nemu. Príbeh sa však točí najmä okolo dobytia Zeme a s tým spojenej žatvy ľudskej DNA. Prečo vyspelejších a inteligentnejších emzákov zaujíma náš zaostalý genetický kód, pýtate sa? Nuž, furonské impérium na našu planétu už raz v minulosti zavítalo a hoci vám to hra nepovie priamo, je zjavné, že malí šedí mužičkovia, ehm, splodili s pozemšťankami deti.

My sme vlastne ich potomkami a v našej DNA sa nachádza aj malé množstvo furonskej genetiky. A práve tú malí-vel'kí dobyvatelia potrebujú: neustálym klonovaním sa totiž sami dohnali na pokraj záhuby, pretože im prestali rásť pohlavné orgány. V ľudskej genetike sa však ukrýva pôvodná verzia ich DNA, ešte nepoznačená a nezničená masovou replikáciou. Pripravte sa teda na

zbieranie ľudských mozgov, ktoré budete násilím získavať od nechotných darcov.

## Niečo si oblieklo môjho manžela!

Ako správny mimozemšťan najprv pristanete na odl'ahlej farme s kravami, ktoré najprv identifikujete ako dominantnú formu života na Zemi. Hoci sa budete takpovediac snažiť nespraviť kruhy do obilia, nakoniec sa dostanete do ostrého konfliktu s vidlákmi a neskôr aj so supertajnou vládnu agentúrou Majestic. Okrem anihilovania vojakov a (ozbrojených) civilistov či ničenia miest z lietajúceho taniera budete využívať aj maskovacie taktiky: holografická podoba človeka vám zaručí, že vás nepriatelia nechajú na pokoji, no pozor na agentov Majesticu – ich rušičky dokážu s vašou kamuflážou zatočiť skôr, než poviete: „Neprichádzame v mieri“.

Úlohy, ktoré dostávate od vašho nadriadeného, Poxa, sú jednoduché a zvyčajne zo začiatku zahŕňajú tichú infiltráciu a neskôr vyústia do

plnohodnotného „Dňa nezávislosti.“ Bohužiaľ, lietanie vo vesmírnej lodi bolo pre mňa sklamaním a neponúkalo takmer žiadnu diverzitu. Zatiaľ čo Crypto je schopný aspoň nejakej variability pri odstraňovaní nepriateľov, nehovoriac o tom, že miestami sú pozemné boje skutočne adrenalinové a veľkolepé, jeho lietajúci tanier omrzí veľmi rýchlo. Na výbuchy budov sa však dobre pozerá a je pravda, že nič vo vesmíre nepovie „mimozemská invázia“ jasnejšie než mesto v troskách a jeho obyvatelia na popol. Lietanie v tanieri však nie je takým pôžitkom, na aký som sa tešil: loď totiž lieta len po pomyselných vertikálnych a horizontálnych čiarach, takže zabudnite na voľnosť pohybu či divoké manévry vo vzduchu.

V konečnom dôsledku mi tak bola milšia prestrelka v uliciach a nekonečný príval vojakov, ktorí vás síce prevyšujú takmer o meter, no technologicky vám nesiahajú ani po kolená. Svoju druhovú nadradenosť im navyše môžete neustále dokazovať tým, že ich budete silou mysle katapultovať do mora, hádzať na budovy alebo, naopak, telepaticky po nich budete vrhať výbušné sudy, krabice a všetko, čo nájdete v bezprostrednej blízkosti; vrátane iných ľudí.

A aj keď platí, že jeden je pre vás len otravným mravcom, ktorého ľahko „zašliapnete“ elektro-blasterom alebo zmeníte na popol disintegrátorom, keď stojíte proti celému „mravenisku“, je to výzva. Váš furonský arzenál je však pomerne bohatý: Zap-O-Matic vysielá ret'azové blesky, spomínaný disintegračný lúč premieňa nepriateľov na kôpku kostí a iónový detonátor slúži ako granátomet. Pozemské objekty navyše môžete premieňať na muníciu a keď sa ocitnete pod príliš veľkým tlakom, jetpack vás vždy verne doručí do bezpečia



najbližšej strechy. Odtiaľ ste už len krôčik k tomu, aby ste niekomu oskenovali mozog, aktivovali holografickú kamufláž „HoloBob“ a stratili sa v dave. Inteligencia NPC je prakticky nulová: aj keby ste boli jedinou babkou v celom meste, ktorá nevzala pri mimozemskej agresii nohy na ramená, nikomu to nepríde čudné. Destroy All Humans! robí svojmu menu česť, a to je skrátka jednoduchšie, ak nám hra prisúdi inteligenciu opice.

## Tragikomická análna sonda: Tragická pre nich, komická pre vás

Minimálne, ba takmer žiadne využitie som našiel pre análnu sondu, ktorou dokážete jediným „výstrelom“ extrahovať mozog dotyčnej osoby cez jej konečník. Znie to síce veľmi... zaujímavo, je to však zbraň nepraktická a jej použitie je pri dynamických bojoch s hordami nepriateľov pocitovo mimoriadne zdĺhavé. Asi ako keď zídete z dialnice na polnú cestu a máte dojem, že idete tak pomaly, až stojíte.

Útok análnou sondou sprevádza chytanie sa za zadok a utekanie, až pokiaľ nešťastnej obeť nepraskne hlava. Pojem „tragikomédia“ práve získal nový rozmer.

Destroy All Humans! je hrou skrz-naskrz oddychovou. Jednotlivé misie vás zavedú do niekoľkých rôznych lokalít v USA vrátane svetoznámej Oblasti 51. Na už navštívených mapách budete môcť plniť rôzne časové výzvy a zbierať mimozemské sondy.

Okrem súbojov je dominantným prvkom atmosféra 50. rokov plná strachu Američanov pred komunistickou hrozbou. Všetky vaše úspechy a neúspechy budú teda pozemšťania vo svojej nevedomosti pripisovať práve východnému bloku, ktorý predsa môže za všetko.

Keď na seba v jednej misii vezmete podobu mestského starostu a dostanete za úlohu upokojiť miestnych obyvateľov a presvedčiť ich, že im žiadna kozmická zloba nehrozí, stačí všetko zvaliť na komunistov. Inokedy zasa budete musieť uniesť televízneho a rádiového modetátora, aby „kryl“ vašu mimozemskú inváziu. Ak vám totiž z éteru povedia, že vojna svetov pod vašimi oknami je spôsob, akým mierumilovní extraterestriáli zdravia susedov, asi to bude pravda.

A nezabúdajme na Majestic, supertajnú vládnú agentúru plnú mužov v čier... tmavom. Tí vás majú prekuknutých,



ale platí to aj opačne. Postupne sa dozviete, že sledujú vlastné ciele, ktorým, prirodzene, musíte zabrániť.

Táto atmosféra plná absurdnosti, paranoje a paródie na americký patriotizmus funguje výborne, až je škoda, že sa jej v hrách nedostáva viac priestoru. V Destroy All Humans! je, našťastie, všadeprítomná. Vtipné sa snažia byť aj dialógy Crypta a Poxa, no poväčšine ide o silený, nie príliš dôvtipný humor, ktorý je skôr trápny než zábavný. Kedysi to možno fungovalo, ale dnes... no, to je hold daň za to, že vývojári ponechali väčšinu vecí v hre „po starom“.

Osobne by som uvítal väčšie zmeny, na strane druhej nie som zarytým fanúšikom pôvodných hier. Väčšej pozornosti sa mohlo dostať aj vyváženej obtiažnosti, ktorá je spočiatku nízka, no v neskorších fázach hry frustrujúco náročná. Absencia poriadneho systému ukladania hry ma iritovala tiež. Ak totiž nesplníte nejakú dobrovolnú úlohu, za ktorú dostanete bonusové body pre vylepšenie vašich zbraní či lietajúceho taniera, a budete sa chcieť vrátiť k poslednému checkpointu, máte spolu. Manuálne ho načítať neviete a budete sa musieť nechať zabiť... alebo reštartovať celú misiu.

Pred 15 rokmi by som sa pri takejto myšlienke považoval za rozmazaného... ale dnes sú požiadavky jednoducho náročnejšie.

Skok pri obtiažnosti a nedotiahnutý systém načítavania a ukladania sekvencií nie sú pritom jedinými nedostatkami. NPC postavám môžete čítať myšlienky, po chvíľke však postrehnete, že sa zvyknú opakovať.

Modely postáv sú navyše tak veľmi recyklované, že aj množstvo dabérov

v Skyrime pri nich pôsobí ako hotová armáda. Keď sme už mali okrem pôvodnej a vylepšenej verzie dostať ešte aj remaster TEJ ISTEJ hry, budiž, ale nech je to stopercentné. Nech je to naozaj, naozaj moderné. Bez toho totiž trochu nerozumiem tomu, prečo sme nedostali radšej zbrusu nový diel Destroy All Humans!, ktorý by už za tých 30 či 40 eur aj stál.

## Verdikt

Remaster Destroy All Humans! je verný pôvodnej predlohe v dobrom aj zlom. Opäť tak zažijete atmosféru starých UFO filmov 50. rokov, v ktorých mimozemšťania čipujú ľuďmi, kontrolujú mysle a unášajú kravy. To je niečo, čo sa dnes nevidí, no má to aj svoje opodstatnenie.

Humor v hre je poväčšine zastaraný a hoci herné mechaniky a vizuál takpovediac prešli tisíce svetelných rokov, viaceré prvky pôsobia nedotiahnuto. Hold, toto je hra z iných čias a dobre demonštruje, ako sa za posledných 15 rokov herný priemysel zmenil. Táto séria nepotrebuje ďalšie nostalgické obhliadnutie sa ponad rameno, ale plnohodnotný nový diel.

Mário Lorenc

### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Akčná adventúra	THQ	Comgad

### PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšená hrateľnosť	- cena by mala byť nižšia
+ výborné vizuálne efekty a animácie	- frustrujúca obtiažnosť v druhej polovici hry
+ dynamické a zábavné súboje	

### HODNOTENIE:



# chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



## Horizon Zero Dawn Complete Edition

ROBOTICKÁ APOKALYPSA DORAZILA NA PC



**Horizon Zero Dawn dorazil na PS4 uprostred generácie konzoly a hra sa rýchlo stala jednou z najvplyvnejších tejto éry. Teraz si ju konečne môžu zahrať aj PC hráči.**

Už reakcie z roku 2017 svedčia o tom, že Horizon Zero Dawn je kvalitné open-world dobrodružstvo. Sám som pri jej vydaní strávil s hrou vyše 100 hodín napriek tomu, že sa dá prejsť už za pár desiatok.

Príchod na PC sprevádzali zvyčajné obavy konzolových portov. Ako hra vlastne pobeží? Bude primerane náročná na hardvér?

Príde na PC s bugmi, alebo si dajú vývojári záležať na tom, aby nám priniesli svoj výtvar v tej najlepšej kvalite? Posledné dni som mal možnosť vrátiť sa do sveta HZD a na tieto otázky nájsť odpoveď.

### Dinosaury budúcnosti

Rozľahlý otvorený svet je to prvé, čím sa Horizon snaží zaujať. V úvodných hodinách sa pohybujete v „malom“ uzavretom údolí, no pravý úžas prichádza v momente, keď sa jeho brány otvoria a vy máte na dosah celý herný svet. Husté lesy, hory, nebezpečné rieky či viac pusté kraje pripomínajúce púšť, každý kúsok má svoje čaro. Vývojári si očividne dali záležať na detailoch a oblasti fungujú ako jeden veľký organický celok, ktorý láka na prieskum. O to viac, že v divočine vidíte ruiny ľudskej civilizácie. Sem-tam sú to veľké železné kostry stavieb, inokedy natrafíte na čiastočne zachované budovy a snažíte sa odhaliť tajomstvá, ktoré skrývajú vo svojich útrobach.

Tento nový svet však už dávno nepatrí ľuďom. Vládu nad ním prebrali mechanickí obri, ktorí pripomínajú

dinosaurov a iné divoké zvieratá. Spolu s detailným svetom sú najväčším lákadlom hry a potešením pre oko. Môžete ich loviť pre potrebné suroviny a občas budú oni loviť vás, aby nebolo odhalovanie tajomstiev sveta také jednoduché.

Inokedy zas budete z diaľky sledovať, ako kráčajú v prírode, do ktorej tieto mechanické obludy až pridobré zapadajú. Vďaka detailnému dizajnu a spracovaniu modelov je aj toto pozorovanie zážitok a dodáva to celému svetu život.

Príbehovo vám Horizon poskytne zábavu na pár desiatok hodín. V role Aloy, ktorá hľadá odpoveď na to, kto sú jej rodičia, sa postavíte mnohým prekážkam, pričom nepriateľská kopa železa nebude vždy ten najväčší problém. Konflikt medzi nábožensky založenými kmeňmi a ľuďmi, ktorí sa neboja vykopávať prekliate relikvie ľudí

minulosti, aby dosiahli pokrok, je jedna z hlavných vecí, na ktorú sa titul zameria.

Aloy ako hlavná postava je síce zaujímavá, no nie vždy mi úplne sedeli jej rozhodnutia. Okrem spoznávania histórie herného sveta ma najviac bavili osudy vedľajších postáv, a to nielen tých, ktoré stretnete v hlavnej príbehovej línii. Veľa skvelých postáv je aj v divočine a ak neplníte všetky vedľajšie úlohy, možno ich nestretnete. Cieľ za spoznaním minulosti vás zavedie do viacerých nepríjemných situácií, kde budete bojovať nielen o svoje prežitie.

Je fascinujúce, koľko práce si tvorcovia dali s vytvorením sveta nielen z vizuálnej, ale aj z príbehovej stránky. Toto je pre mňa najväčšie plus celej hry a dôvod, prečo sa k nej viem hocikedy vrátiť. Je to otvorený svet a ako každý titul žánru, aj tu zbierate desiatky až stovky predmetov a mapu máte po chvíli plnú stoviek malých ikoniek, ktoré by ste najradšej vymazali z existencie. Nič nie je zbytočnosť a všetko vám postupne odkrýva malé kúsky príbehu. Aj staré hrnčeky či zvláštne mechanické kvety majú svoj účel a dotvárajú perfektnú post-apo atmosféru. Občas je až skl'učujúce počúvať nahrávky ľudí, ktorí sa rútili do záhuby popri tom, ako sa vy prechádzate krásnou prírodou. Apokalyptický scenár spred 3 rokov rezonuje teraz ešte viac vďaka tomu, v akej situácii sa momentálne nachádzame.

Tu vidieť prvé pozitíva PC portu. Už je to nejaký ten rok, čo som hral Horizon Zero Dawn na PS4 a mám klasickú prvú verziu konzoly. PC spracovanie je teda pastva pre oči. Svet pôsobí ešte otvorenejšie než kedykoľvek predtým, a to nielen vďaka tomu, že d'aleké objekty nemám skryté pod pohodlnou hmlou, aby sa šetril výkon stroja. No netreba pozerat' až tak dod'aleka. Samotné postavy a objekty



v blízkosti hráča sú menej rozmazané, ostrejšie. Vidieť to najviac pri dialógoch s postavami alebo pri malých stavbách, ktoré sú v každom obydľí ľudí. Už pôvodná hra mala dobré grafické spracovanie a tak to teraz nie je nejaký úplne nový super zážitok. Uprave to však zopár nedostatkov, ktoré boli na PS4 a Horizon sa tak nemusí hanbiť a môže sa smelo postaviť moderným open world hrám.

Ďalšie výhody PC portu cítiť v súbojoch. Prostredníctvom Aloy sa mlátite s robotmi a inými ľuďmi buď zblízka s oštepom, alebo používate niektorú z mnohých zbraní na diaľku.

Práve ten boj na diaľku je o niečo intenzívnejší vďaka použitiu klávesnice a myši. Síce som pri hraní na PS4 nemal veľké problémy ani pri strielaní šíпов bez použitia automatického mierenia (dá sa zapnúť aj na PC), je to predsa len väčší zážitok môcť si presne zamieriť na určité časti robotických tiel. V boji je práve toto dôležité. Nerozhodujú tu iba silné zbrane a úroveň postavy, ale aj šikovnosť hráča a rýchle reflexy. Ľudia síce podľahnú každej

zbrani rýchlo, pri boji s mechanickými potvorami hrubá sila nepomôže. Je potrebné využiť slabiny každého stroja a občas si to vyžaduje veľmi presné mierenie a kombináciu špecifických zbraní.

## Kedy stroje zlyhajú

Prechod z konzoly na PC však nie je jednoznačná výhra a titul je sprevádzaný, ako už je pri portoch klasikou, technickými problémami. Tu musím dodať, že hru som prvýkrát mohol zapnúť pár dní pred vydaním. I keď bola k dispozícii informácia o tom, že vydavateľ a vývojári vnímajú rôzne technické nepríjemnosti, ktoré skorí hráči zažívali, a mali by byť opravené v Day One patchi. Pre mňa Day One patch nezmenil nič okrem toho, že som nanovo sťahoval desiatky GB dát.

Najväčší problém, ktorý som mal a tieto dni stále pretrvávajú, je stabilita hry. FPS, ovládanie, plynulosť, to všetko bolo relatívne fajn. Je však veľmi ťažké užiť si super prostredie, zábavne boje a žiť sa do príbehu, keď vám titul každú hodinu zamrzne a spadne. Najprv som si myslel, že to je vyt'ážením hardvéru, no i keď som vypol nahrávanie záznamu z hry a všetky aplikácie na pozadí, nič sa nezmenilo.

A to ani po veľkom sľubovanom patchi. Mal som možno jeden deň, keď som bez prerušenia vedel hrať aj dve-tri hodiny. Inokedy mi Horizon padal každú hodinu, takmer presne na minútu. Hra sa ukladá automaticky, no neraz sa stalo, že aj tak som prišiel o herný postup - celkovo je to nepríjemné a kazí to zážitok. Horizon Zero Dawn si zakladá na špičkovej prezentácii a chce hráčov vtiahnuť do svojho sveta a nepustiť. Čo sa aj darí, ale nie, keď hra stále padá. Napriek tomu, že som videl, ako majú ľudia problémy s FPS a celkovou plynulosťou hry, toto ma, našťastie, z väčšej miery obišlo, hoci nie úplne. Toto





je však veľmi subjektívny pohľad a síce mi to zážitok neskazilo, čakal by som, že PS4 hra z roku 2017 pobeží o niečo lepšie.

Sekanie rušilo pri niektorých cutscénach, ktoré sa niekedy aj na sekundu zasekli. Nebola to každá cutscéna, niektoré detailné išli bez problémov a potom bežný rozhovor v dedine sprevádzalo občasné zasekávanie.

Keď hru spustíte prvýkrát, môže jej štart trvať desiatky minút. Dôvodom je, že sa interne „spoznáva“ s vaším hardvérom a nastavuje všetko preto, aby fungovala čo najlepšie. Mne takto nabehli grafické nastavenia na úrovni High a mal som okolo 50–60 FPS s rozlíšením 1080p. Pre moderných high-end hráčov žiadna výhra, no oproti konzole výrazné zlepšenie. Chvil'ú som sa hral s nastaveniami a stávali sa mi veci, že hra mala stabilnejšie a vyššie FPS na Ultra než na High, čo naznačuje, že na pozadí nemusí fungovať všetko úplne najlepšie.

Trochu sklamaním bolo, že snímky občas spadli aj pod tých 50 za sekundu a točili sa okolo 40 až 45. Väčšinou to bolo iba na chvíľu, no keď sa to náhodne stalo v boji, bolo to rušivé. Pre porovnanie, Horizon som hral na PC s GTX 1070 8GB, mierne pretaktovaným i7 6700K a 16GB RAM. Hra navyše bežala z M.2 SSD disku.



## Zhrnutie

Horizon Zero Dawn je skvelý kúsok, či už túžite vidieť v obrovskom množstve open world hier niečo jedinečné, alebo máte radi post-apo príbehy s nádychom sci-fi. Detailný svet a nepriatelia hráča vtiahnu a príbeh prepletený s minulosťou tamojšieho sveta zas udrží a nepustí až do konca. Sprevádzané to je rýchlymi súbojmi, ktoré najprv pôsobia jednoducho, avšak rýchlo naberú na komplexnosti a dajú zabrat aj skúseným hráčom. Loviť gigantické plechové monštrá nie je hračka. PC port posúva titul v týchto smeroch ďalej, no zároveň ju tiahne k zemi technickými problémami. Ťažko si

noví hráči môžu vychutnať skúmanie železných ruín a intenzívne náročné súboje v divočine, keď nikdy neviete, či pri ďalšom kroku hra nezamrzne. Kúpiť si ju momentálne je hazard, keďže vám môže ísť bez problémov, ale môžete byť aj v situácii, že po pár hodinách bude nehrateľná. Ide o titul z roku 2017 a vyvíjaný pre starý hardvér, moderné PC by s ňou preto nemali mať takéto problémy. Keby všetko fungovalo perfektne, bez zaváhania by som nemal problém dať plný počet bodov ako definitívnej verzii, ako si užijť Horizon Zero Dawn. Z herného hľadiska si to jednoznačne zaslúži. Z toho technického je to však sklamanie, pričom som mal šťastie, že my ide relatívne dobre. Ostáva len dúfať, že technický stav sa čoskoro zlepší vďaka novým patchom, hlavne keď si vydavateľ pýta plnú cenu.

Peter Bagoňa



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Guerrilla Games	Sony

### PLUSY A MÍNUSY:

+ detailný postapokalyptický svet	- technický stav môže spôsobiť, že sa nedá hrať
+ dizajn robotických nepriateľov	- nestabilná hra, často sa zasekne a spadne
+ zaujímavý príbeh	- trhané cut-scény

### HODNOTENIE:





# TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2 PRINÁŠA SKEJTERSKÉ LEGENDY V MODERNOM HÁVE



**Je to možné? Nesníva sa mi to? Naozaj po dlhej dobe dostaneme kvalitný titul zo série Tony Hawk's? Vyzerá to tak, že áno. Remake prvých dvoch dielov s názvom Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 v deme, ktoré je k dispozícii pre „predobjednávateľov“, ukazuje, že nás čaká skvelá zábava. Ale pod'me pekne po poriadku.**

Časy, keď hráči s túžbou očakávali nový diel skejterských sérií a aj vďaka ním množstvo týždňov túžilo napodobniť legendy tohto športu, sú už dávno minulosťou.

Posledný diel série Skate vyšiel pred desiatimi rokmi, nepodarok v podobe Tony Hawk's Pro Skater 5 zas pred piatimi.

Zdá sa však, že v poslednej dobe zažívajú hry z prostredia skejterov akúsi renesanciu. Na Steame sa napríklad zjavili realistické tituly ako Skater XL či Session, ktoré si získali pozornosť hráčskej verejnosti.

Na vlne remasterov, remakov a nostalgie sa pokúša opäť zviezť aj Activision... a my sa v tomto prípade rozhodne nest'ážujeme.

Zatiaľ čo po ohlásení Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 som bol jemne skeptický, predsa len, odkedy sa o sériu nestará Neversoft, je to jeden podpriemerný kúsok za druhým, po vyskúšaní dema sa moja viera v kvalitný remake obrátila o 180 stupňov. 360, ak sa voláte Andrea Verešová.

## Niekoľko novinek

Vyzerá to jednoducho tak, že novinka z dielne štúdia Vicarious Visions dá zabudnúť na veľmi priemerný Pro Skater HD. Hoci ide „iba“ o prepracovanie prvých dvoch dielov, dočkáme sa aj malých zmien.

Už v deme si tak môžeme vyskúšať mechanizmy, ktoré sa objavili až v neskorších častiach, ako sú napríklad revert, spine transfer či wall plant. Samozrejmosťou je moderná grafika.

Vývojári sa však nepokúsili vymýšľať novinky – koncept zostáva rovnaký, ako bol aj v pôvodných hrách. Vrhnete sa do arkádovej dvojminútovej „session“, pričom počas nej budete okrem robenia trikov plniť množstvo úloh.

V deme, ktoré sa rovnako ako ochutnávka THPS odohráva v sklade, sú tieto úlohy vypnuté, to však neprekáža. Na zoznámenie sa s tým, ako sa tvorcovia popasovali s prevedením legendy do moderného hávu, to bohato stačí.

## Obl'úbený soundtrack a hrateľnosť

Ak ste jednotku a dvojku hrali, ovládanie sa vám po chvíli dostane do krvi. Tento pocit umocní aj fakt, že gamepady sú dnes predsa len pohodlnejšie ako pred dvadsiatimi rokmi.

Vychutnávate si tak klasickú hrateľnosť za zvukov punkrockového soundtracku,

ktorý by v plnej hre mal kombinovať pôvodné a nejaké tie nové skladby. Fanúšikov určite poteší, že sa podarilo zabezpečiť licenciu aj na legendárneho Supermana od kapely Goldfinger, ja som bol nabudený aj z Afraid of Heights od mojich obl'úbencov Billy Talent.

Nebudem vám klamať, prvé minúty sa niesli v znamení blaženého úsmevu a radostného konštatovania, že THPS 1 + 2 to má našliapnuté dobre.

Už nostalgické intro poriadne navnadí, aby ste sa následne pustili do arkádového THPS, ako si ho pamätáte. Bude vás to jednoducho t'ahať, aby ste tie dve minútky dali aspoň ešte raz a dosiahli o čosi vyššie skóre. Poteší aj spomínaná novinka v podobe revertu, vďaka ktorému môžete po vertikálnom triku na rampe prejsť do manuálu a reťaziť kombo jedna radosť.

Pochváliť musím aj grafickú stránku. Titul vyzerá na Xbox One X veľmi pekne, framerate je stabilný a za niekoľko desiatok minút hrania som nezaznamenal žiadne bugy či padania. Samozrejme, v prípade plnej verzie, kde už pribudnú aj úlohy a ďalšie veci, to môže byť inak, technickú stránku však zatiaľ musím pochváliť.

A to vlastne platí aj pre hru všeobecne. Teším sa na plnú verziu, ktorá vyzerá ako splnenie sna všetkých fanúšikov série Tony Hawk's.

Pavol Hirka

## Death Stranding

KLENOT PLAYSTATIONU ZAVÍTAL NA PC A JA SOM NADŠENÍM CELÉ NOCI NESPAL



Namáhavým a ťažkým krokom sa trmáčam mesačnou, spustošenou krajinou. Tempo mám pomalé, utrápené, osamelé, smutné, bezradné... Presne ako dnešný svet. Som na to sám. Držím v rukách všetko a zároveň nič, snažím sa udržať vodu v roztvorenej dlani, ale ona mi uniká pomedzi prsty. Nevieť, čo si počať, cítim zúfalstvo, no vytrvalosť ma neopúšťa. Som na to len ja, ja to mám všetko v rukách. Osud l'udstva je na mojich pleciach. Nesiem ho na chrbte ošarpanou krajinou, holými pláňami, kde ani živáčka v nedohľadne. Nesiem na pleciach všetko, je to môj osud, moje poslanie, som totiž jediný, som unikátny. Som posol. Tichú, na oko pokojnú krajinu brázdí len svišťanie vetra, no za oponou pokory drieme zlovestné ticho. Počujem kamenistú podstielku, ako mi škripe pod nohami, a vnímam len vlastný zrýchlený dych. Náklad je ťažký a terén nemilosrdný, ale svoju prácu musím dokončiť stoj čo stoj. Dýcham pravidelne, počúvam škripot kamenistej pôdy a porывy vetra mi bičujú

skúsenú tvár. Vietor sa pomaly, ba až kradmo zdvíha a v diaľke mierne zavíja.

Ale ja tomu neprikladám prílišnú pozornosť, snažím sa držať dobré tempo a udržať balans na nerovnom povrchu. Narazím na koryto širokej rieky, ticho

šepoce a jemnučko oblizuje vystupujúce kamene. Nie je priveľmi hlboká, ale prúd je silný a ja v duchu prepočítavam svoje možnosti. V tom zrazu obďaleč, sotva pár desiatok krokov, niečo pretína celú šírku koryta. Nie. To sa mi marí, to nemôže byť... A preda. Je to rebrík. Ako



to? Som tu predsa len ja, toto je moja práca, nikto iný to nedokáže urobiť, tak ako? Nechám myšlienky myšlienkami, pretože ma z nich vytrhlo niečo iné. Niečo oveľa dôležitejšie, niečo nebezpečnejšie. Vietor sa opäť zdvihol a moje zmysly ešte väčšmi zbystrili. Podhodil som si nel'ahké bremeno na chrbte a zrýchlil krok. To nie je dobré znamenie, musím pridať do kroku, kým sa nerozprší, kým neprídu. Zrýchlím tempo a opäť sledujem len svoj dych a vrzgot terénu. Tentokrát však už po očku sledujem správanie vetra. Nepochybne silnie a ja ešte pridám do kroku. Kým neprídu, kým sa nerozprší. Kým neprídu oni, príznaky. Kráčam tak rýchlo, že ma začínajú páliť holenné kosti, svaly sú v jednom ohni, ale pokračujem, hoci ma ťaží nel'udsky veľké bremeno. Môj dych je už taký rýchly, že začínam pomaly pachtieť, srdce pumpuje na plné obrátky, až počujem, ako mi búšii v ušiach. Vietor sa opäť zdvihol, už fičal zreteľne a neomylné, keď som zacítil, ako mi popred nos presvišťala prvá kvapka časodažďa. Okamžite si naťahujem kapucňu na špeciálnom overale a už viem, že ma nečaká nič dobré. Opäť zrýchlím, až takmer bežím, snažím sa sledovať dych, ale telo ma začína zrádzať, zát'az je priveľká a tempo prirýchle. Už sa zreteľne rozpršalo, čo znamená istú nevyhnutnosť. Bojujem s vlastnou vytrvalosťou z celých síl, ale nestačí to. Nestíham a oni si idú pre mňa. Pocítil som zlovestný chlad a vlasy na zátylku sa mi nepríjemne zježili. Hrtan mi zvierá neviditeľné chápadlo a lapám po dychu. Srdce búšii, tentokrát podporené adrenalinom a strachom z nevyhnutného. Úzkosť ma paralyzovala a šepot temnoty je stále hlasnejší. Blížia sa. Príznaky. Smrť. Prílív smrti.

## Neistota...

Zmätení? To je v poriadku, aj ja som bol. Zmätenosť patrí k tomuto svojráznemu dielu tak nejak od začiatku. Už pri prvých



náhl'adoch na Death Stranding v roku 2016 sa pocity mnohých fanúšikov nedali opísať inak ako zmätené.

Prvé hodiny sa teda tiež budú niest' v podobnom duchu. Nielen príbeh, ale aj neznáme pojmy vám bude hra predostierať ako hotovú záležitosť a všetko sa to deje akosi in medias res. Avšak tento štýl rozprávania príbehu, keď vás autori hodia rovno do hlbkej vody, je zároveň aj dobrým magnetom - celé univerzum si vás ihneď podmaní a vy ho budete chcieť poznať dopodrobna. Ani neviem, či vás mám zamestnávať podrobnosťami, keďže sme vám priniesli recenziu Death Stranding, ešte keď bola exkluzívne pre PlayStation a vy, ak ste ju čítali, už určite poznáte pozadie a princíp hrateľnosti. Aj toto bol dôvod, prečo som mal pred recenzovaním PC verzie absolútny rešpekt. V prvom rade išlo o to, ako na mňa hra zapôsobí. Celosvetovo uznávaný „majsterštitik“ sa mi predsa bude musieť páčiť, alebo nie? Čo ak ma jednoducho nebude baviť? Čo ak celé roky hrania povrchných titulov zanechali vo mne takú hlbokú stopu, že už nedokážem doceniť skutočnú kvalitu? Bude to naozaj skutočná kvalita, alebo len preceňovaný

titul od uznávaného tvorca? Zažíval som podobnú neistotu, ako keď som prvýkrát vykročil do neznámeho sveta plného nástrah. A teraz odpovede nielen na moje otázky. Áno – hra ma naozaj bavila. Áno – Death Stranding je absolútny unikát aj navzdory všetkým superlatívom, ktoré ste o hre doteraz čítali alebo počuli. Áno – tento titul si jednoducho naozaj treba vyskúšať, aby ste zistili, či to bude niečo pre vás.

## Časodažď, príznaky, deti z polomŕtvych matiek a filmový príbeh...

Death Stranding kladie maximálny dôraz na rozprávanie príbehu ihneď od začiatku. Takisto ihneď od začiatku spozorujete typický rukopis Hidea Kodžimu. Perfektný dojem umocňujú aj kvalitní herci, originálny, no pritom absolútne uveriteľný svet a dlhé prestrihové scény, za ktoré by sa nemusel hanbiť ani Netflix. Death Stranding vás ponorí do sveta, ktorý je kombináciou sci-fi, mysteriózneho a hororového žánru, no nechýba mu ani akcia a silné tézy, ktoré sa neboja zájsť až do úplnej hĺbky. Do podstaty nás samotných, nášho bytia. Toto všetko navyše obaluje do zaujímavého otvoreného sveta a celú myšlienku zľahka dochucuje originálnou hrateľnosťou a online prepojením medzi jednotlivými hráčmi.

Kodžima vymyslel svet, v ktorom ľudská rasa bojuje nielen s existenčnými problémami, ale trápí ju aj izolácia od okolitého sveta. Svet tam vonku totiž už nepatrí ľudom, ale ovládli ho iné stvorenia. Príznaky, duše alebo v miestnej terminológii VV, ktoré uviazli medzi dvoma svetmi, sú postrachom všetkého živého a všetko, čo stretnú, budú chcieť stiahnuť „na druhú stranu“. Jednou z nádejí ľudstva, v





tomto prípade konkrétne Ameriky – pretože ako v každom americkom „bėčku“, aj tu svet rovná sa Amerika – ste vy ako nosič. Ľudia sú roztriešteni na rôznych miestach a von už od strachu ani nevychádzajú. Niektorí dokonca nevedia, či tam vonku okrem nich ešte niekto prežil. Ľudia ako vy, doručovatelia, sú jediná nádej vďaka tomu, že majú jedinečnú schopnosť tvoriť tam vonku „vycítiť“ a ubrániť sa, aby ich polapili. Na vás teda bude, aby ste týmito nebezpečnými miestami putovali a doručovali materiály, vybavenie a informácie. Aby ste dávali ľuďom nádej a povedali im, že tu ešte niekto je. Povedali im, že sa treba spojiť a bojovať o prežitie druhu.

V putovaní vám pomáhajú nielen vaše ojedinelé zmysly, ale aj vaše BB, čiže Bridge Baby, ktoré v českom preklade hry dostalo z nejakého dôvodu skratku PP. Nenarodené dieťa vyňaté z tela takmer mŕtvej matky a umiestnené do špeciálneho prenosného inkubátora vám zaisťujú lepšie prepojenie medzi svetom živých a mŕtvych. PP totiž majú schopnosť detegovať príznaky v okolí a včas vás upozorniť na blížiacu sa nebezpečenosť. Morbídne, fascinujúce a tiež znepokojujúce, čo všetko sa skrýva v Kodžimovej hlave.

A tak putujete svetom (zdanlivo) osamelý, číhate na riziko a bojujete s časodažd'om. Svet narušený na dimenzionálnej úrovni je zmietaný privalmi časodažd'a, ktorý na čo siahne, to poznamená zubom času. Vy sa síce chránite špeciálnym overalom, ale váš materiál a vybavenie, ktoré nesiete, podlieha jeho poškodeniu. Kontajnery sú síce uspôsobené, aby niečo vydržali aj za nepriaznivého počasia, ale čas bude vašim súperom. Náklad sa počas moknutia opotrebovávajú a ak sa budete

svetom túlať pridlho, môže sa stať, že sa úplne znehodnotí a vy pôjdete zbytočne.

Uznávam, že keď sa to tak vezme, pôsobí to naozaj obyčajne a vy si ihneď poviete „áno, veď to je ten walking simulator, o ktorom všetci rozprávajú“. Ale verte či nie, nie je to tak. Iste, budete veľa kráčať svetom a podstata všetkého je vlastne doručovanie, ale hra vám postupne odкрýva omnoho rozsiahlejší koncept, ktorý je počas vášho postupu stále zábavnejší. Nenechajte sa preto po

pár hodinách odradiť a počkajte si, kým sa vám Death Stranding ukáže naozaj. Postupne sa tiež dostávate aj k zbraňom a súbojom s ďalším nepriateľom, ktorý vonku číha – lovcami kuriérov.

Len doplním, že hrateľnosť tiež veľmi dobre sceluje aj systém prepojenia s ostatnými kuriérami, takže na mape počas vášho putovania môžete vidieť stopy, ktoré tam zanechali ostatní. Kde-tu sa objaví dobre uložený rebrík alebo lano, ktoré vám pomôže zdolať neľahký terén. Rovnako aj vy, pokiaľ si ulahčíte príchod ťažko prístupným miestom, tak môžete pomôcť druhým, ktorí pôjdu vo vašich šľapajach. Tieto pomôcky si môžete navzájom ohodnotiť lajkami, ktoré zbierate aj počas prierezu hrou a potom vám zvyšujú skúsenosť, úroveň a tak podobne. Páčky teda dostávate aj od NPC postáv, slúžia ako vaše hodnotenie a postupne si tak vo svete zvyšujete reputáciu.

Putovanie po svete si postupne ulahčujete napríklad výrobou zbraní či získaním vozidiel



a ako sa učíte princíp a vstrebávané rozsiahle množstvo možností, stáva sa aj hra naozaj zábavnou a návykovou. Príbehových či gameplay elementov je tu ešte oveľa viac a neustále pribúdajú. Postupne obnovujete spustošené miesta a krajina sa výrazne mení. Vaše putovanie po svete dostáva s postupom času úplne iný rozmer. Dokážete sa pohybovať rýchlejšie a ako dávate dokopy svet, dostávate sa aj k rôznym vylepšeniam. Staviate cesty, mosty a rôzne ďalšie budovy, ktoré sú tiež sprístupnené ostatným hráčom.

Okrem krásneho grafického spracovania, návykovej hrateľnosti a dokonalých hereckých výkonov podporených prepracovaným scenárom si budete v hre užívať aj famózný soundtrack. Hudobná a zvuková kulisa posúva toto dielo ešte o krôčik dopredu. Dobrý výber zvukov a hudby dodáva tú správnu atmosféru nielen súbojom. Počas vašich prvých výprav temným svetom vám určite neraz spôsobia zimomriavky. Ten pocit, keď som sa prvý raz plížil cez územie VV, zostane vo mne ešte dlho.

## 4K a 60 fps Decima enginu pristane...

Keďže Death Stranding sa (možno trochu nečakane) dostal aj na PC, prinášame vám teda dojmy z hrania z kresla za stolom. Vďaka priateľským požiadavkám na výkon zariadenia nebudete mať s hraním problém ani na starších zostavách. Výkon je dobre vyvážený a stabilný a počas môjho hrania som nezaznamenal žiadne problémy. Svoju úlohu pri tom určite zohral aj fakt, že pôvodne bol titul navrhnutý na 7-ročný hardvér, ktorým disponuje základná PS4. Jediné, čo sa mohlo pri prechode platformami pokaziť, je nedoladenie technickej stránky, ale, našťastie, k ničomu takému nedošlo. Hru sme mali možnosť odskúšať na rôznych zostavách, respektíve dvoch konkurenčných grafických kartách AMD RX 5700 XT a NVIDIA RTX 2070. Na AMD sa Death Stranding nedala zahanbiť a bežala krásne. V priemere dosahovala 120 snímok za sekundu pri najvyššom nastavení. To je naozaj famózný výsledok a opäť to vyzdvihuje dobré spracovanie portu. Aby som tieto informácie doplnil, ešte spomeniem, že tento výsledok prislúchal FullHD rozlíšeniu. Na vyšších rozlíšeniach tak potom priemer FPS išiel podľa priamej úmernosti smerom nadol, ale výsledky boli stále viac ako uspokojivé. V 2K rozlíšení hra dosahovala v priemere 100 fps a najväčší skok som zaznamenal pri 4K, kde bol prepad naozaj markantný. 2160p tak prinieslo u mňa výsledok pri



najvyššom grafickom nastavení niečo okolo 50 snímok za sekundu, čo však je stále bravúrne. Ešte upresním, že tieto hodnoty som dosiahol na i5-9600K so 16 GB operačnej pamäte. Výsledky sú teda naozaj dobré, ale treba spomenúť, že tomu dopomáha aj to, že prechod medzi zariadeniami nie je po grafickej stránke až taký výrazný. Hoci rozdiel tu, pravdaže, je a už len možnosť užiť si hru v 120 fps je naozaj zážitok. Ale napriek tomu musím povedať, že PC verzia Death Stranding má ešte rezervy a najviac sa to podpísalo na nižšej kvalite vody a tieňov. Medzi tými oproti PS4 Pro verzii nie je prakticky žiadny rozdiel. Tu dostanú do budúca určite priestor aj nejaké fanúšikovské modifikácie. Hlavnými lákadlami, prečo si hru skúsiť na PC, je okrem výhod, ako je lepšie snímkovanie a možnosť ultra širokouhlého rozlíšenia, aj funkcia DLSS 2.0, ktorú podporujú exkluzívne NVIDIA RTX karty. Tejto funkcionalite sme venovali celý samostatný článok, na ktorý by ste určite mali upriamiť svoju pozornosť, najmä ak ste v zelenom tíme.

PC verzia Death Stranding priniesla so sebou nielen grafické vylepšenia. Jednou z noviniek je aj pridanie fotomódu, ktorý ponúkne oddych od nebezpečného sveta a dovolí vám nerušene si vychutnať vizuál. Prináša rozsiahle množstvo nastavení, ponúkne regulovanie ohniskovej vzdialenosti, rôzne filtre, môžete zmeniť pozíciu, v ktorej Sam stojí, ako sa tvári, meniť vlastnosti objektívu či clonu. Je toho naozaj dost a ak vás fotenie baví, určite tu strávite množstvo času.

Ovládanie, ktoré bolo pôvodne ladené na konzoly, je tiež dobre pretransformované pre klávesnicu a myš, ale hra, samozrejme, podporuje aj gamepady. Ovládanie je dobré a ľahko si naň privyknete. Žiadne kľúčovité prechytávanie kláves, ktoré by boli nelogicky umiestnené, sa nekoná a ovládanie je nastavené veľmi prirodzene.

Samozrejme, nič vám nebráni v tom, aby ste si ho predstavili podľa seba.

Death Stranding vo výsledku svojím prechodom na PC nesklamal, práve naopak, veľmi mi milo prekvapil. Príbeh, ktorý bravúrne vyrozprával na PlayStation, už iný nebude, ale to najdôležitejšie, teda technickú stránku, zvládol na výbornú. Hoci s drobnými chybičkami, akými môžu byť niektoré slabšie textúry či chudobnejšia ponuka grafických nastavení. Spočiatku som súperil aj s neprehľadnosťou niektorých menu, ale na to sa dá časom zvyknúť. Ako vždy, chyby sa hľadať dajú a kto chce, nájde si ich dostatok, aby hru zhodil. Mňa však oslovila svojou originalitou, príbehom či filmovými prvkami, a keď som prešiel dlhším rozjazdom, stala sa aj naozaj návyková.

## Verdikt

Po znechutení a skepse, ktoré vo mne zanechalo posledné recenzovanie, musím skonštatovať, že Death Stranding ma obklopil skutočným nadšením. Dal mi nádej, že nielen v hernom biznise, ale aj vo svete ešte existuje skutočná poctivosť, tvorivosť a snaha prinášať svoj originál, nielen prevzatú a zaužívanú schému. Nech je tento klenot momentom pre tých, ktorí na to už zabudli.

Martin Rácz

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Systém Strand	Kojima Produc.	NVIDIA/SONY

### PLUSY A MÍNUSY:

- + filmové spracovanie
- + originálne prvky
- + podrobne premyslené univerzum
- + audiovizuálny zážitok
- grafické nastavenia mohli byť bohatšie

### HODNOTENIE:



## Paper Mario: The Origami King

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING JE ĎALŠIA ÚŽASNÁ PECKA OD NINTENDA



Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna krajina s veľkým hradom, postavičkami vystrihnutými z papiera a veľkým zlým Marošom, ktorý musel vykradnúť úvod svojej vlastnej recenzie na Trine 4: The Nightmare Prince, aby vôbec vedel, ako začať so svojou najnovšou recenziou. Ah, ten nedostatok inšpirácie! Krajina je to krásna – plná zelene, vtáčikov a čarovných bytostí. Okrem obyvateľov rozličných tvarov a veľkostí v nej žijú aj dvaja inštalatéri (o ktorých ste už, mimochodom, možno počuli) – Mario a Luigi. Práve oni prichádzajú vo svojej najnovšej hre na pozvanie princeznej Peach na Origami festival, kde sa začne to najbláznivejšie dobrodružstvo ich životov.

Paper Mario: The Origami King síce možno na prvý pohľad nepôsobí tak megalomansky a vyhypovane ako nový Super Mario alebo nová Zelda, predsa len séria Paper Mario u nás až taká známa nie je, no svojimi kvalitami sa k nim určite

približuje. Táto hra je jednoducho ďalšia pecka, kvôli ktorej by ste si Nintendo Switch mali zadovážiť. Ak vás doteraz nepresvedčil dlhý katalóg fantastických exkluzív tejto hybridnej konzoly, The Origami King už jednoducho musí.

Nie je to síce najlepší diel zo série (ten titul si stále drží Paper Mario: The Thousand-Year Door z Gamecube), no rozhodne je jeden z tých najvydarenejších.

Hlavnú zápletku má na svedomí zlá postavička Olly, vyskladaná z origami. Napadla Origami Festival a rozhodla sa premeniť celú papierovú krajinu na krajinu z origami. Predsa len, čo je to už za úroveň, byť vystrihnutý z papiera, že? Taký „podmateriál“! To origami, to je už iné kafičko. Ollyho priam fašistické tendencie pretvorit' ostatných na svoj obraz mu pomáha uskutočniť celá plejáda posluhovačov, ktorí postupným hádzaním bezbranných

obyvateľov do špeciálneho stroja pomaly vyrábajú celú armádu origami zombíkov. Nuž, nevyzerá to ružovo.

Našťastie je tu stále Mario, ktorý, aj keď najprv unesený, nakoniec berie do ruky svoje ťažkotonážne drevené kladivo a začína ním búchať všade, kam sa len pozrie. Tu krabica, vyskočí z nej minca, tam origami Goomba, vybuchne s' ňou tromba, hentam zasa Toad, zmení sa na harmoniku. Vidíte, a taký pekný rým to mohol byť. Ale je to pravda, ak buchnete kladivom po hlave nejakému dobrákovi, ktorý vám chce len niečo povedať alebo vám za niečo podakovať, pokrčí sa ako harmonika. Ha-ha-ha, a môžete ho udierať dookola a dookola a stále sa pokrčí ako nejaký papier. Ved' ale vlastne...

Hratel'nosť hry tkvie vo vás samotných. Aký osviežujúci je ten pocit, keď hra necháva všetko na vás a nestará sa o to, či zablúdite. Celá krajina je rozdelená

do niekoľkých častí a každá z nich je svojím spôsobom otvorené prostredie prepchané tajomstvami, rébusmi, originálnymi prvkami, truhlicami, mincami a pred origami armádou poskrývanými Toadmi (mimočodom, Toad – malá roztomilá hubovitá bytosť s červenou hlavičkou), ktorých môžete, ako inak, úderom kladiva, zachraňovať.

Nie je to otvorený svet, no každé z prostredí má úžasne vystavaný otvorený level design plný tajomných zákutí a miest, ktoré je radosť objavovať. Skvelý dizajn je predovšetkým úžasný v tom, že vždy viete, kam máte ísť, keďže dôležité miesta uvidíte už z diaľky, a teda nemáte vôbec problém pustiť sa do poriadneho dobrodružstva na vlastnú päsť. Ako ale správne dobrodružstvo, aj toto má pre hráča pripravené všade číhajúce hrozby!

Či už ide o diery, ktoré niekedy môžete, a niekedy musíte zakrývať konfetami, alebo členov origami „klubu“, musíte mať oči na stopkách, inak bude zle a Mario príde o svoje životy. Ak spadnete do diery, ubudne vám len pár HP a teleportujete sa hneď na miesto, odkiaľ ste padli, no ak pridete o všetky životy v súbojoch, nastáva koniec hry. Aj keď žánrovo ide o akčnú adventúru mixnutú s plošinovkou, súbojový systém akoby z oka vypadol japonskému RPG, no o súbojoch až neskôr, lebo sú natoľko špecifické, že si zaslúžia detailné rozpitvanie.

Hravý dizajn grafiky, animácií postáv a fenomenálnej hudby pomáha udržiavať 100% radosť počas celej hry. Teda vlastne, na tú radosť má vplyv predovšetkým nádherný humor, ktorým séria boduje už



od prvého dielu. Aj tu si drží vysokú úroveň, je neuveriteľne rozkošný, až by ste tie postavy na obrazovke chceli odšťastia zjesť, no niekedy je aj príjemne štipľavo dvojzmyselný (dospelí si prídu na svoje). Hra je dlhá niekoľko desiatok hodín, čiže netreba čakať, že budete pukať od smiechu každých desať sekúnd alebo že každá jedna humorná situácia zaboduje, no z celkového hľadiska je tu humor na jednotku.

Hlavnou úlohou Maria je dostať sa do zámku, v ktorom zlý Olly drží ako rukojemníčku princeznú Peach. No tento fúzatý inštalatér musí odviazať stuhy z rôznych končín sveta, aby sa do nich zabalený zámok mohol konečne nadýchnuť. Na konci každého prostredia

pedantne skúmať prostredie, otvorí sa vám hneď niekoľko ciest, ktorými možno pokračovať. Napríklad som sa v jednej časti hry mohol vyblázniť v lunaparku, ďalej pokračovať na plti po prúde rieky alebo sa vrátiť celou cestou späť do dedinky Toad Town, kde sa vrátil kapitán, ku ktorému som sa mohol pridať v plavbe po oceáne.

Okrem zachraňovania lišiacky poschovávaných miestnych obyvateľov, súbojov, riešenia miestnych problémov, prechádzania dungeonov, ktoré občas pripomenú Zeldu, a zbierania mincí či konfiet hra ponúka aj plejádu minihier. Niektoré si zahráte v rámci príbehu, iné len ako voľnočasovú aktivitu, ak ju nájdete. Spomínal som pred chvíľou oceán – keď ho budete na lodi brázditiť, nezabudnite sa hneď vydat' vľavo, kde narazíte na ostrov v tvare arény. Tam na vás čaká program v podobe tvrdých súbojov v ringu. Niekedy ich ale budete musieť absolvovať povinne, ako napríklad taký splav cez pereje. Ja, hráč absolútne milujúci minihry všeobecne, som tu bol ako vo vytržení.

Zl'avy! No kto by nemal rád zl'avy? Táto hra obsahuje úžasný systém oznámení, ktoré vás okrem iných vecí upozornia o tom, že miestne obchody akurát ponúkajú zl'avy, a to niekedy až do výšky 80%! Prečo niečo také pekné neobsahujú aj iné hry? Mincí budete mať síce kopec a ani predmety, ktoré si môžete kúpiť, nie sú nejako príliš drahé, no zl'avy sú zl'avy, a to sa taktiež ráta. Kúpiť si, mimočodom, môžete zbrane, veci, ktoré vám doplnia životy alebo predmety, ktoré vám dajú určitú výhodu v bojoch ako vyššie HP a podobne. V tomto sa hra dotýka elementov role-playing žánru.

Keď už som pri zbraniach, Mario využíva dva základné druhy zbraní – kladivo a



čaká úžasný súboj s bossom, získanie novej schopnosti a otvorenie novej lokality. Hra ale nie je úplne lineárna. Ak budete dávať dostatočný pozor na veci okolo vás, budete zachraňovať úbohých obyvateľov a budete





jeho topánky. Aj keď tie má od začiatku svoje, môžete mu kúpiť aj ich lepšie verzie, účinnejšie v rámci útokov, no tie majú už určitú životnosť a nakoniec sa rozpadnú. Okrem toho môžete využívať tradičný boost kvetom, ktorý umožní hádzať ohnivé guľky alebo aj chvost, ktorým Mario oplýval už v Super Mario Bros. 3. Po ruke je taktiež dosť vhodné mať zelenú hubičku, ktorá vás okamžite automaticky oživí, keď v boji skonáte. Hlavne pri súbojoch s bossmi je pravdepodobnosť úmrtia najvyššia.

Myslím si, že teraz je už čas spomenúť súbojový systém. Ten sa odohráva v samostatných arénach a je t'ahový s puzzleoidným základom. Podlažie je kruhovitého tvaru a je rozdelené do štyroch postupne sa zmenšujúcich kruhov rozdelených na niekoľko častí kolmými úsečkami. To umožňuje hráčovi posúvať jednotlivé časti kruhov alebo samotné kruhy horizontálne a vertikálne tak, aby si čo najlepšie rozložil nepriateľov vzhľadom na dosah svojich zbraní. Topánky totiž môžete využívať len na útok po priamke a kladivo zase zasiahne štvorcovú časť vo veľkosti 2x2. Treba ale taktiež brať na zreteľ fakt, že je to celé obmedzené časom, čím vás hra núti premýšľať a reagovať okamžite. V čom je to ale dobré? V prvom rade



musím povedať, že techtle-mechtle s posúvaním políčok robiť nemusíte, ak nechcete, no to sa vám potom súboje jednoducho predížia, a jednoducho budete v útoku menej efektívni. Totižto, ak si nepriateľov rozložíte tak, aby vám vyšli po priamke alebo do štvorca, získate určitý násobok základnej hodnoty, ktorú by ste protivníkovi utŕžili než aby ste ho trafili bez zoradenia. Taktiež takto po bojoch získate viac peňazí a, čo je dôležitejšie, môžete trafiť viac nepriateľov naraz, čím ich zneškodníte rýchlejšie. Tento systém je sám o sebe úplne unikátny a

zábavný, hlavne ak čelíte výzve, lenže si nie som istý, či je využiteľný v správnej hre. Súboje na t'ahy sú totiž doménou taktických stratégií alebo t'ahových RPG, ktoré vám za vynaložené úsilie v bojoch ponúknu vždy nejakú odmenu v podobe lootu, nových zbraní či brnení. Keďže táto hra nie je RPG, nezískavate tu nič okrem určitého množstva mincí v závislosti od vášho počínania.

A to teda nie je nič moc. Úprimne? Nestojí to za to úsilie púšťať sa do súbojov, nech už je aj tento systém sebalepší, pretože za takýchto podmienok len zdržujú a nebavia. Ak by ale hra bola RPG ako prvé diely série Paper Mario, to by už úplne menilo situáciu, lenže realita je taká, že to RPG nie je a že sa súbojom budete chcieť skôr vyhýbať.

Tento môj vnútorný postreh mi potvrdila aj situácia, keď som prvýkrát zistil, že po zosilnení (rozumej: ak sa Mariovi permanentne zvýši počet životov) už môžete určitých nepriateľov rozprášiť na obláčik po buchnutí kladivom priamo v prostredí hry bez nutnosti spúšťania arény a t'ahového systému.

Vtedy zrazu hra nabrala nový rozmer, stala sa dynamickejšou a príjemnejšou na hranie. Čím viac životov budete





mat', tým viac druhov nepriateľ'ov budete môcť' zničiť' takto priamo jedným buchnutím. Už to zrazu bola typická svieža „mariovka“ a nie ten divný mix adventúry a t'ahovky.

Proti súbojom ako takým nemám, samozrejme, nič. Systém je sám o sebe zábavný a originálny. To sa prejaví hlavne počas boss fightov, ktoré na jednotlivých políčkach arény okrem iného obsahujú aj šípky.

Tam musíte šípky natočiť' tak, aby sa Mario vydal v ich smere – cestou napríklad pozbieral pohádzané veci ako list s hintami ako na daného bossa alebo srdiečka so životmi, a dostal sa až na dosah bossa, aby mu mohol dať' poza uši.

Častokrát to ale nie je také jednoznačné, pretože musíte využívať' špeciálne schopnosti získané od predchádzajúcich bossov. Tie, mimochodom, získava vaša partnerka Olivia, o ktorej ešte nebola reč. Jeden z bossov dokáže vykúzlil' obrovské tsunami, pred ktorým sa zachránite len vtedy, ak využijete schopnosti zemského elementála, ktorý vysunie časť' zeme do výšky a voda vás obide. Na to, aby ste to ale spravili, musíte sledovať' pohyby daného bossa, či sa už k útoku náhodou neschyl'uje a potom nastaviť' šípky v aréne tak, aby ste sa dostali k špeciálnemu znaku umožňujúcemu využiť' danú schopnosť'. Znie to zložito, lebo to zložité aj je, no zároveň je to aj originálne.

Na cestách stretnete mnoho postáv, niektoré sa k vám pridajú, niektoré len tak stoja a robia si to svoje. Obl'úbil som si pána Bob-omba, ktorý je tak trochu ležérny, no zároveň usilovný v hľadaní pravdy o samom sebe. Tie postavy, ktoré sa k vám v príbehu pridajú, sa počas bojov ocitnú v aréne



s vami a sami od seba môžu niekedy aj zaútočiť' a týmto vám pomôcť'. Vaším partnerom od začiatku hry nie je Luigi, ktorý sa vybral zachrániť' princeznú na vlastnú päsť', ale je ním Olivia, lietajúce origami dievča, paradoxne sestrou zlého origamiho Ollyho.

Olivia je, samozrejme, vtipná a svojím spôsobom milá, no zároveň je na druhej strane aj neveriteľ'ne otravná. Dokáže dookola hovoriť' o každej veci, ktorú nájdete, až to ide človeku na nervy. Veľ'mi často zasahuje do hry tým, že Maria nútene zastaví a povie mu jednu, dve úplne zbytočné vety, bez ktorých by hra nemala ani o štipku pôvabu menej, no aj tak ich povie.

Tým zbytočne kúskuje hrateľ'nosť', odoberá vám Maria z ovládania a brzdí dynamiku hry. Niekedy sa stoj čo stoj snaží hráčovi poradiť' aj pri tých najtriviálnejších veciach, a to vtedy už budete hľ'adať' svoju gumipušku, aby ste jej trafili orechom do zubov. Menej je niekedy viac a v prípade Olivie by to určite platilo. Kde bolo, tam bolo, bola

raz jedna spoločnosť' menom Nintendo, ktorá na svoju konzolu Nintendo Switch chrlila jednu exkluzívnu bombu za druhou. Medzi také sa okamžite zaradil aj Paper Mario: The Origami King, o ktorom sa veľ'kému zlému Marošovi tak dobre písalo. Z nedostatku inšpirácie ale musel v úvode vykradnúť' jednu zo svojich predošlých recenzií, z čoho teda veľ'kú radosť' nemal. Z čoho ale radosť' mal, je, že na rozdiel od neho tvorcovia Paper Mario: The Origami King žiadnym nedostatkom inšpirácie pri tvorbe svojej hry ani náhodou netrpeli!

Najnovší diel Paper Mario je krásnou a srdečnou adventúrou, ktorá ponúka takmer všetko to, čo od obdobnej hry čakám, t.j. skvelý pocit zo skúmania každého pnika a krika a nežný, láskavý humor, ktorý vám vykúzlil' široký úsmev na perách.

The Origami King je krásnou poctou videohram ako takým, pri ktorej sa budete cítiť' skutočne fajn, lebo v sebe budete cítiť'ovať' tú neopakovateľ'nú radosť' z hrania, ktorú môžete zažiť' len pri tých pravých videohrách. A presne to je aj jej hlavným cieľ'om. Má svoje muchy, no celkovo je to d'alší skvelý zárez pre Nintendo Switch!.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Akčná adventúra	Intelligent Sys.	Nintendo

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny artštýl a veselý soundtrack	- je tu súbojový systém správne?
+ láskavý humor	- Olivia je často otravná
+ slušný level dizajn	- mohlo byť' o niečo náročnejšie
+ zaujímavý súbojový systém	

#### HODNOTENIE:

★★★★☆

## ASUS ROG Zephyrus Duo 15

**Ultratenký herný notebook so zabudovaným druhým displejom pre pohodlnejší a rýchlejší multitasking, hranie, tvorbu obsahu a ďalšie využitie. ROG ScreenPad Plus sa pri otvorení veka nadvihne pod uhlom 13° pre pohodlné používanie.**

Tento plynulý pohyb je precízne navrhnutý pomocou špeciálneho pántu, ktorý zabraňuje aj prípadnému poškodeniu. 14,1-palcový panel notebooku ROG Zephyrus Duo 15 je najväčší sekundárny displej, aký sa kedy objavil vo výbave herného notebooku.

IPS panel ponúka široké pozorovacie uhly po celej šírke displeja a rozlíšenie 3840 x 1100 pixelov. ScreenPad Plus ponúka široké možnosti využitia – používatelia môžu napríklad naplno využívať primárny displej na hranie či sledovanie filmu a sociálne siete a ďalšie aktivity

kontrolovať pomocou sekundárneho displeja.

ROG Zephyrus Duo 15 ponúka voľbu medzi rýchlym 300 Hz/3 ms herným panelom a 4K UHD displejom. Hráči e-športov môžu vďaka 300 Hz displeju získať výraznú kompetitívnu výhodu – rýchle súboje pôsobia neuveriteľne plynulo a 3 ms doba odozvy zabezpečuje ostré vizuály pre presné zameranie protivníka. 4K UHD displej je voľbou pre používateľov, ktorí preferujú vysoké rozlíšenie a ponúka neuveriteľné vizuály s maximálnym dôrazom na detaily. Obe konfigurácie využívajú technológiu NVIDIA G-SYNC pre synchronizáciu grafickej karty s displejom, čo eliminuje vizuálne nedostatky, ako je trhanie obrazu a znižuje lag. Exkluzívna ROG funkcia takisto umožňuje prepínať grafickú kartu medzi režimami G-SYNC a Optimus pre plynulejšie hranie alebo

dlhšiu výdrž batérie. Špičkový displej vyžaduje špičkovú grafickú kartu. NVIDIA GeForce RTX 2080 SUPER s frekvenciou až 1330 MHz v režime Turbo sa stará o to, aby bolo všetko rýchle a plynulé.

Procesor až do 8-jadrového/16-vláknového Intel Core i9 10. generácie dosahuje frekvenciu až 5,3 GHz pre jedno jadro. Dopĺňa ho až 48 GB RAM typu DDR4-3200. Dva disky typu NVMe Express PCIe x4 SSD v zapojení RAID 0 ponúkajú vysokorýchlostné úložisko s kapacitou až do 2 TB a USB-C s Thunderbolt 3 prináša všestrannú konektivitu a umožňuje pripojenie externého úložiska s prenosovými rýchlosťami až 40 Gbps či externých displejov s rozlíšením až 8K.

ROG Zephyrus Duo 15 ponúka 90 Wh batériu, vysoký výkon a prémiové funkcie v tenkom kovovom tele s hrúbkou iba 20,9 mm a hmotnosťou 2,4 kg.



## WD My Passport SSD



Nový externý disk My Passport SSD značky WD od Western Digital je určený pre všetkých zákazníkov, ktorí potrebujú zvýšiť svoju produktivitu a chrániť svoj drahocenný digitálny obsah bez toho, aby museli robiť kompromisy medzi kvalitou a atraktívnym vzhľadom používaného produktu.

Nový externý disk WD My Passport SSD má kapacitu až 2 TB. Disk v štíhлом vyhotovení v kompaktnom kovovom tvare ponúka bleskovú rýchlosť prenosu dát vďaka použitej technológii NVMe. Na disk My Passport SSD sa poskytujú päťročná obmedzená záruka. V súčasnosti sa ponúka s kapacitami 500 GB a 1 TB v sivej farbe.

Odporúčaná koncová cena sa začína na 159 EUR za 500 GB a 260 EUR za 1 TB.

## Logitech G PRO X LIGHTSPEED



Logitech G ponúka oceňovaný hráčsky headset PRO X navrhnutý s pomocou najlepších svetových profesionálnych e-športovcov v bezdrôtovej LIGHTSPEED verzii.

Slúchadlá PRO X LIGHTSPEED, vytvorené na základe obľúbených herných slúchadiel PRO X, vynikajú kvalitou použitých materiálov, pokročilou komunikáciou, precíznym zvukom, viac než 20-hodinovou výdržou batérie a pripojením pomocou 2,4 GHz technológie LIGHTSPEED s dosahom až 12 metrov. Sú tiež vybavené akustickými meničmi PRO-G s priemerom 50 mm s čistým profesionálnym zvukom a priestorovým zvukom DTS 7.1 pre lepšiu orientáciu v hernom prostredí.

Logitech G PRO X LIGHTSPEED sú k dispozícii za 199 EUR.

## Logitech G923



Logitech G predstavuje pretekársky volant Logitech G923 s pedálmi. Ide o veľmi výkonnú hráčsku perifériu, ktorá ponúka revolučný zážitok z jazdy v pretekárskych simulátoroch.

G923 bol navrhnutý s cieľom dosiahnuť maximálne reálny zážitok a obsahuje nový špičkový systém spätnej odozvy TRUEFORCE, ktorý spolupracuje s fyzikálnym a

zvukovým herným enginom, aby hráčom sprostredkoval mimoriadne verný pocit skutočných pretekov.

TRUEFORCE je špičková proprietárna technológia spätnej odozvy, ktorá prináša revolúciu v možnostiach pretekárskych hier. Využitie hernej fyziky a zvuku v reálnom čase umožňuje hráčom viac než kedykoľvek predtým vnímať veci ako je rev motora, trakcia pneumatík, terén trate a spätná odozva volantu. Technológia TRUEFORCE komunikuje priamo s hernými enginmi a spracováva dáta až 4000krát za sekundu, aby zvýšila autenticitu herného prostredia a všetkých detailov podporovaných hier.

Logitech G923, navrhnutý pre moderné pretekárske simulátory, sa môže pochváliť brúseným kovovým volantom s koženým pot'ahom pre maximálne pohodlie hráča a prepracovanými nablýskanými pedálmi. Logitech

G923 spolupracuje s PC, Xbox One a PlayStation 4. Bude kompatibilný aj s Xbox Series X a PlayStation 5. Volant je k dispozícii za 399 EUR.

# Motorola Moto G Pro

LACNÝ STYLUS, KTORÝM VYNIKNETE



Spoločnosť Motorola, ktorej materská spoločnosť je v súčasnosti Lenovo, patrí k najväčším výrobcom mobilných telefónov na svete. Ponúkajú smartfóny s čo najmodernejšími funkciami, a preto sú u ľudí ich produkty veľmi obľúbené. Každoročne prídu na trh s nejakým novým kúskom, ktorý ľudí doslova nadchne. V dnešnej recenzii sa pozrieme na skvelý stylus smartfón strednej triedy. Očarí svojimi funkciami, fotoaparátom a výdržou.

## Prvý dojem

Hneď na začiatok by som rád podotkol, že smartfón pôsobí na prvý pohľad veľmi elegantne a kvalitne, rovnako tak pôsobí aj v ruke. Jednoducho máte pocit, že držíte „niečo viac“. Netrvalo dlho, kým som si všimol stylus v pravej spodnej polovici produktu. Ten sa mi taktiež zdá celkom kvalitný a pekne spracovaný, nemám

mu čo vytknúť. Ide o veľmi užitočnú vec, ktorá by sa mohla využívať častejšie.

## Spracovanie a dizajn

Ako som už spomínal, celý smartfón pôsobí tak trochu prémiovo, čo je jednoznačne plus. Telo je tvorené hliníkom a výrobca dokonca uvádza, že je vodoodolné. Celkovo sa mi kvalita spracovania páči, oceňujem čítačku odtlačkov prstov s logom spoločnosti na zadnom kryte.

Za menšiu nepríjemnosť by sa dalo považovať to, že fotoaparáty mierne vytŕčajú zo zadnej časti smartfónu, ale to, myslím, nie je nič, čo by sa dalo považovať za veľké mínus.

Motorola v prípade tohto modelu stavila na oblé hrany a väčšiu hrúbku, čo má za dôsledok naozaj príjemné držanie v ruke

aj napriek väčšiemu rozmeru telefónu. Tie sú presne 158,55 x 75,8 x 9,2 mm. Hmotnosť aj napriek takejto veľkosti nedosahuje ani 200 gramov a navyše pri držaní produktu nemáte pocit, akoby vám mal z ruky každú chvíľu vypadnúť.

Moto G Pro by som z hľadiska dizajnu a použitých materiálov označil za veľmi vydarený a pekný telefón. K dispozícii je iba v jednej farbe, konkrétne v Mystic Indigo, teda v istom odtieni modrej, ktorá vyzerá naozaj skvele.

## Displej a zvuk

Spoločnosť do tohto hliníkového tela osadila 6,4-palcový displej Max Vision. Panel spadá pod technológiu IPS, ktorá sa stará o výrazné farby. Z hľadiska typu ide o FullHD+ displej s 2300 x 1080 px rozlíšením a presnejšie 399 ppi. Pomer



strán je približne 19:9, čo je trochu nezvyčajný pomer, ktorý sa v dnešnej dobe vyskytuje čoraz viac pri smartfónoch s výrezom. Zamrzelo ma jedine to, že okolo predného fotoaparátu je mierne stmavený displej, čo niekedy dost' vidieť'.

O zvuk sa, na moje veľké prekvapenie, starajú dva reproduktory, ktoré vám doprajú stereo audio. V tejto cenovej kategórii je to veľký nezvyk. Sú dokonca ešte aj vyladené technológie Dolby.

Zvuk je tak v konečnom dôsledku veľmi čistý, dostatočne „hlučný“ a kvalitný, čo je obrovské plus.

## Batéria

O to, aby ste sa na G Pro mohli pozerat' celý deň, pokojne aj dva, sa stará až 4000 mAh batéria. Ak by náhodou nastala situácia, že je telefón takmer vybitý a vy s ním potrebujete niekam ísť, môžete si ho na chvíľu zapojiť do rýchlonabíjačky s výkonom až 18 W, disponujúcej technológiou TurboPower, a v okamihu sa vám nabije aj na pol dňa používania.

## Výkon

Celé zariadenie beží na operačnom systéme Android One uloženom na 128 GB úložisku, rozšíriteľnom o SD kartu. O plynulý chod systému sa stará procesor od spoločnosti Qualcomm. Hovoríme konkrétne o modeli Snapdragon 665, ktorý síce nepatrí k tým najvýkonnejším, ale na bežné používanie (dokonca aj hry) postačí úplne bohato. RAM pamäte s veľkosťou 4 GB tiež nie sú na zahodenie.

## Fotoaparát

Teraz prichádzame k tej časti recenzie, ktorá vás ako čitateľov zaujíma asi najviac. Začneme teda zadnými fotoaparátmi. Primárny má 48 MPx snímač (f/1,7) a disponuje technológiou QuadPixel. Ďalej tam nájdeme 2 MPx makroobjektív (f/2,2) na detailne vykreslené makro snímky – minimálna vzdialenosť zaostrenia sú iba 2 cm. Poslednou je 16 MPx akčná kamera (f/2,2) taktiež s QuadPixel technológiou. Dokáže natáčať ultraširoké video so zorným uhlom až 117 stupňov. K dispozícii máte vďaka tejto kamere spomalené video, časozberné video a niekoľko ďalších funkcií, ktoré možno niektorí z vás uvítajú. Zadný fotoaparát musím zhodnotiť po menšom otestovaní ako vysoko nadpriemerný v rámci strednej triedy a jednoznačne ide o jeden z najkvalitnejších fotoaparátov (v telefónoch) s cenovkou do 300 eur. Vytknúť nemôžem ani absenciu 4K videa, pretože máme k dispozícii UHD video na 30 FPS a FullHD až na 120 snímok za sekundu.

Čo sa týka predného fotoaparátu a kamery, tak tá dokáže natáčať maximálne FullHD na 30 snímok za sekundu. Fotoaparát má pritom rozlíšenie 16 MPx (f/2,0) a fotí naozaj krásne.

## Dojmy z používania

Telefón som mal možnosť používať približne týždeň. Za ten čas som si na neho zvykol a vyzdvihnúť musím hlavne ovládanie gestami. Trvalo mi asi deň, kým som sa do toho dostal, no potom už bolo ovládanie tohto smartfónu zábavou.



Žiadne zbytočné tlačidlá na spodnej časti obrazovky, stačí vám naučiť sa zopár gest a všetko je hneď jednoduchšie. Telefón, samozrejme, beží úplne svižne a jeho displej je naozaj očarujúci. Ďalším veľkým plusom je spracovanie stylusu a aplikácií k nemu. V momente, keď vytiahnete stylus zo zariadenia, sa vám na boku displeja objaví panel, v ktorom máte hneď niekoľko aplikácií. Medzi nimi je aj taký jednoduchý skicár, ktorý dokonale slúži na kreslenie, zapisovanie a v podstate čokoľvek, čo si zmyslíte.

## Záverečné hodnotenie

Z dielne Motoroly opäť vyšiel vydarený kúsok, ktorému sa poteší každý, kto nechce utrácať za telefón priveľké peniaze, a pritom chce mať „niečo viac.“ Moto G Pro vás vyjde necelých 300 eur, čo je skvelá cenovka na to, čo zariadenie v konečnom dôsledku dokáže. Dostane sa vám skvelého fotoaparátu, prémiového dizajnu a skvelého ovládania, ktoré neol'utujete. Ja musím telefón jednoznačne odporúčať, pretože mu nemám čo vytknúť.

Matúš Kuril'ak

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Motorola Cena s DPH: 299€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn  
+ stylus pero  
+ fotoaparát  
+ gestá  
+ stereo zvuk  
- tmavší displej okolo predného fotoaparátu

### HODNOTENIE:



## Logitech G PRO X Lightspeed

POPROSÍM TIE VEĽKÉ NOŽNICE



**Je všetko, čo sa deje okolo nás, len náhoda, alebo dokonalo premyslené PR stvoriteľ'a, respektíve ako ho ja nazývam, pána osudu? Túto otázku si dnes denne kladú mnohí a inak tomu na pár sekúnd nebolo v mojom prípade ani pri nedávno predstavenom hernom headsete od spoločnosti Logitech s názvom G PRO X Lightspeed. Máme totižto len rok od uvedenia na trh fakticky identického produktu s kódovým označením G PRO X, ktorý som v tom čase a v testoch vynášal doslova do nebies (ja viem, tej náboženskej tematiky by asi stačilo, zvlášť z mojich pohanských úst to vyznieva dosť smiešne) a už tu máme zrazu priameho nástupcu?**

Ak ste dostatočne zorientovaní v hernom hardvéri a obzvlášť sledujete produkty švajčiarskej spoločnosti Logitech, je vám určite jasné, čo ten prívlastok Lightspeed vlastne znamená. Výrobca v tomto prípade

jednoducho zobral onen mnou cenený základ, čo je sám o sebe nesmierne kvalitný herný headset vyrobený z prémiových materiálov a tvarovaný do krásneho retro štýlu, aby mu, trochu zveličene povedané, odstrihol pupočnú šnúru.

Z káblom napájaného G PRO X sa tak stáva plne bezdrôtové zariadenie, ktoré je schopné vám pridať o kus viac slobody a naložiť za lyžicu konformnosti a pocitu luxusu.

Tu by som sa však rád zastavil, keďže filozofia tohto zariadenia cieľi dosť výrazne na svet elektronického športu (stačí sa ostatne pozrieť na obal, kde nájdete veľ'avravné eSport insígnie), a tak je už teraz jasné, že každému, kto to s hraním myslí skutočne vážne a chce definitívne prekonať strach z bezdrôtovej technológie, ktorá by ho mohla v kritickom momente

maximálneho výkonu zradiť, by mohol dodatok v zmysle technológie Lightspeed tomuto procesu výrazne napomôcť.

### A čo tá sranda stojí?

Dvanásť metrov bezdrôtového dosahu a dvadsať hodín výdrže v plnom zaťažení, to je argument, ktorý môže presvedčiť bežného domáceho používateľa bažiacoho po kvalite a bez negatívneho dopadu na stav uší (kvalitu mušlí sme už riešili v pôvodnom teste a v tomto smere sa nič nezmenilo, rovnako ako ani pri polstrovaní okolo záhlavnej časti).

Horšie to už ale môže byť pri cenovke, ktorá atakuje hranicu dvoch stoviek eur. Logitech síce prichádza s prémiovými materiálmi a celkovým pocitom odolného headsetu z kovu, ktorý môžete pokojne hodiť o stôl bez toho, aby ste sa báli



poškodenia, avšak samotnú cenu sa pred konzumentom nesnaží obhájiť ničím navyše. Iste, nenájdete tu žiadne otravné RGB prvky, ktoré by celkový dizajn (pocta vlnkovej lodi konkurenčného HyperX?) len skazili, ale ak sa pozrieme naprieč súčasnou ponukou identického hardvéru s rovnakou finálnou cenou, iné firmy lákajú zákazníka na nové technológie. Nech už ide o chladienie uší alebo prípadne snímanie pohybu hlavy. V mnohom preto rozhodujú sympatie a láska na prvý pohľad.

## Spol'ahlivosť po stránke softvéru

Nabíjanie sa vykonáva pomocou USB-C rozhrania, ktorého kábel je, samozrejme, súčasťou balenia – rovnako tak sada náhradných náušníkov. Opäť sa budem opakovať, minimálne vo svetle rok starej recenzie na štandardnú verziu G PRO X, ale po stránke dizajnu ako aj vybraných materiálov sa v tomto prípade Logitech takpovediac trafil do čierneho a vytvoril nadčasový výrobok, ktorý sa nemusíte báť z dlhej chvíle ukazovať návštevam alebo používať pri verejných podujatiach.

Intuitívne ovládanie pomocou tlačidiel umiestnených kompletne a len na ľavej muške napomáha lepšej orientácii už pri zoznamovaní sa s týmto zariadením, a rovnako tak kvitujem vynechanie často zbytočného BT párovania na úkor spol'ahlivého prenosu zvuku a hlasu.

G PRO X sa totižto v bezdrôtovom stave prepája pomocou klasického USB kl'úča, a to na báze 2,4 GHz. Vďaka tomu vám je poskytnutá takmer nulová latencia a status spol'ahlivosti okamžite rastie do nebies (zase sme pri tom nadpozemskom spodobovaní). Asi najväčšie negatívum

však ostáva v nie práve ideálnom snímaní zvuku prostredníctvom mikrofónu – miestami dosť kovové echo a neprirodený tón. V tomto bode sa konečná cena za headset snaží skryť do temných kútov, len aby ju nikto nekonfrontoval s tvrdou realitou konkurenčných produktov.

## Zariadenie vydrží necelých 20 hodín plného zat'aženia

Je však dosť podstatné, na akom zariadení tento headset používate a ako veľ'a sa vám chce hrať s nastavením cez aplikáciu. Pri konzole PlayStation 4 je na základe absencie dodatočného softvéru jasne dané, že mikrofón nemáte ako priamo upravovať a ladiť podľa svojich predstáv, čo však nutne neznamená slepú uličku.

Headset má totižto svoju internú pamäť a ak máte možnosť prostredníctvom PC zadať headsetu svoje predstavy o kvalite snímania, môžete si ich fakticky preniesť aj do konzoly. Ide však o používateľ'sky dosť nepraktický proces, ktorý nie každý bude ochotný absolvovať. Dobre vieme, ako je herná komunita často lenivá, čo si budeme hovoriť.

## Mikrofón je možné odpojiť, čím vám v ruke ostanú dizajnérsky nádherné slúchadlá

Aby to záverom celé nevyznelo nejako negatívne a jednostranne, hlavne a len na adresu vášho hlasu šíriaceho sa éterom po celom svete, tak mikrofón skôr nezapadá do zvyšku tohto prémiového headsetu (pri konzolách a bez dodatočnej regulácie), a preto na jeho nie práve ideálne kvality budete skôr či neskôr upozornení. Priestorový zvuk 7.1 a všeobecné možnosti aplikácie G HUB vám ale dajú jasne pocítiť,

že sa pred vami Logitech snažil rozprestrieť nekonečnú škálu cestičiek, ktorými sa vybrať – BLUE VO!CE je samozrejmosťou, dokonca aj pre tých menej zručných.

V menu G HUB môžete nájsť prednastavené profily, kde je napríklad simulácia kvality mikrofónu pri streame alebo priama možnosť nahrávania vašich vlastných stôp – a kariéra v Podcaste môže začať. Záverom ešte stručne k obsahu inak tradične vždy pekného balenia.

Okrem spomínaných náhradných mušiel, ako aj nabíjacieho kábla, tu nájdete kvalitné textilné vrecúško, ktoré môže pokojne poslúžiť aj na sušenie rôznych sorty bylín – tu už nechám naplno pracovať vašu predstavivosť.

V prípade, že práve pátrate po novom hernom bezdrôtovom headsete vyrobenom z prémiových materiálov, ktorý vás uspokojí ako po stránke dizajnu, tak aj komfortu počas dlhodobého užívania, ste na správnej adrese. Ideálne by však bolo, keby ste preferovali skôr používanie na stolnom počítači alebo notebooku, inak riskujete nejaké tie akože vtipné poznámky na adresu svojho skresleného hlasu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech      Cena s DPH: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie  
+ Softvér  
+ Kvalita zvuku  
+ Vysoká výdrž batérie

- Cena  
- Nastavovanie u konzol

### HODNOTENIE:



## Logitech G923

PRETEKÁR, TEN TVRDÝ PEDÁL MÁ



Ak sa v hernom hardvéri za posledné roky vyložene strácate, segment pretekárskeho náradia by pre vás mohol byť takou malou oázou pokoja a kl'udu. Nechcem samozrejme tvrdiť, že ani v tejto sfére sa rôzne firmy nesnažia vyprodukovať čoraz viac hmotných, ale aj nehmotných asistentov, avšak u tých najväčších spoločností, kam pochopiteľne spadá aj švajčiarsky Logitech, je čo do pretekania všetko jasne dané. Ich portfólio profesionálneho pretekárskeho náradia a špeciálne séria volantov z hernej sekcie G prichádza s dostatočným časovým odstupom s cieľom posunúť technické novinky o riadny kus vpred a zároveň nevymáhať od skalných fanúšikov spáleného virtuálneho asfaltu veľké sumy peňazí nejako príliš často. G923 je presne ten prípad, kedy nám je podsunutý fakticky nový volant, ako inak opäť vyrobený z prémiových materiálov a po novom

aj s implementovanou technológiou TRUEFORCE. O nej, ale aj o ďalších zaujímavých novinkách spojených s G923, si povieme viac v nasledujúcom texte.

Časy, kedy sa herné periférie od seba odlišovali len počtom blikajúcich diód, sú minulosťou. Nech už spadáte do kategórie nadšencov amatérov alebo vrcholových športovcov, počas elektronických pretekov chcete v rukách držať náradie hodné každého jedného minútého eura, ktoré vám dokáže napomôcť k dosiahnutiu tých najlepších výsledkov. Tu prichádza na scénu vyššie spomínaná technológia TRUEFORCE, ktorej najväčšou devízou je simulácia správania sa automobilu priamo na trati. Ide o spätnú väzbu previazanú s fyzikálnym, ale aj zvukovým enginom samotných videohier, čím sa hráč už krátko po uchopení volantu stáva súčasťou diania na obrazovke/obrazovkách pred ním. Pomocou dua

motorov zabudovaných v hlavnej časti tohto hardvéru môžete vnímať všetky odchýlky od bežného správania sa vozidla, kam spadá klasická strata kontaktu stopy s vozovkou, ako aj začínajúce pretáčanie kolies. Ešte než sa pozrieme hlbšie na paletu toho, čo tento volant vlastne dokáže ponúknuť koncovému zákazníkovi, je určite nutné si ozrejmiť pár zásadných faktov. G923 v cene necelých štyristo eur si nekupujete, ak to s virtuálnym pretekaním nemyslíte trochu vážnejšie. Volant vám síce aj vďaka variabilnému nastaveniu mechanických úchytovej umožňuje upevniť ho pokojne aj o kuchynský stôl, avšak pocit z reality prežívanej v uháňajúcom automobile si dokážete sotva spríjemniť tam, kde váš otec práve vytápa slatinu v päťdesiatlitrovom hrnci. Podobné výrobky často dopĺňajú už vopred naplánované Playseat sady, teda pretekárske kreslá so špeciálnymi stojanmi, do ktorých sa





volant a jeho pedále umiestňujú ako istá čerešnička na torte. Nechcem teraz samozrejme nikoho, kto niečo takéto priamo nevlastní, odrádzať od kúpy, avšak ten najsilnejší zážitok z reálnej simulácie v podobe virtuálnych pretekov si vyžaduje viac než len volant a pedále – dôležitý je hlavne posed a pozícia celého tela. Kúpou G923 tak spravíte prvý, ale zd'aleka nie posledný krok správnym smerom.

## Päť rokov odstupe

Teraz, keď už pomaly zametajú trat' po predchádzajúcich pretekoch – od uvedenia G29 uplynula už päťročnica, pod'me sa spoločne pozriete na samotné balenie. Okrem hlavnej časti, teda volantu samotného, v ňom môžeme nájsť aj pedále s kompletnou ponukou funkcií (plyn, brzda, spojka), kde špeciálne brzda prináša progresívnu zmenu v podobe pružiny s oveľa väčšou citlivosťou na dotyk a prirodzenejším chodom priamo v akcii. Jej nastavenie je pochopiteľne oveľa tvrdšie, ostatne tak ako to už u pretekárskych vozidiel býva, a celokovové spracovanie samotných pedálov, ktoré dopĺňa základňa z tvrdého plastu, dáva oveľa väčší pocit reality, než by ste možno z priložených obrázkov mohli badať. Veľmi sa mi páčila možnosť vystrčiť akési bezpečnostné ihličky pod prednou hranou pedálov, ktoré vám

umožnia inštaláciu aj na koberci bez toho, aby ste pri agresívnejšej jazde posúvali nábytok kade tade po izbe (nejedná sa síce o novinku, ale cez to všetko tento prvok musím spomenúť). Konkrétne



táto pomôcka je určená práve pre tú sortu začiatočníkov, ktorým sa ešte doma nepovaľuje reálny pretekársky kokpit, avšak nebráni im to v tom, aby si volant aj s pedálmi nemohli vyskúšať a otestovať. Keď už som spomínal spojku, tá doznela jednej z najvýznamnejších zmien oproti minulému modelu.

Tentokrát je totižto dvojité spojka plne programovateľná a umožňuje

pretekárom oveľa plynulejšie manévry na trati bez prebytočného dymu zo spálených pneumatík a s dostatočnou trakciou – ďalšie políčko pre skutočných milovníkov pretekárskych simulácií.

Mimochodom Logitech pochopiteľne naďalej predáva separátne aj riadiacu páku, ktorú si jednoducho pripojíte s G923 pre ešte intenzívnejší zážitok pri hraní, respektíve počas jazdy na vybraných automobiloch. Materiál samotného volantu je brúsený kov obalený do koženého pot'ahu, ktorý aj bez pripojenia do konzoly alebo stolného počítača dáva okamžite istý punc luxusu, stačí sa ho len dotknúť. Akonáhle dôjde k prvému elektrickému impulzu do zariadenia, G923 sa v sekunde nakalibruje bez akejkoľvek nutnosti špeciálnych úkonov zo strany váš hráčov a usmeje sa na vás pomocou

informačného LED panelu umiestneného nad stredový šraub volantu.

Do redakcie sa nám dostala verzia pre konzolu značky Xbox (okrem súčasnej Xbox One podpory sa v budúcnosti produkt bude dať jednoducho zapojiť aj do next-gen systému Xbox Series X), s čím sa logicky spája aj niekoľko typických ovládacích prvkov spojených s touto platformou (najviac poteší zachovanie plne programovateľného otočného kolieska). Do predaja sa ale samozrejme dostala aj upravená verzia pre PlayStation, kam si opäť môžete zaradiť súčasnú štvrtú generáciu, ako aj prichádzajúcu piatu. Obe konzolové varianty sú plne kompatibilné so stolnými počítačmi, a tak si konzument vlastniaci jednu alebo druhú platformu jednoducho vyberie tú, na ktorej, mimo PC, najradšej závodí.

Pokiaľ by sme si teraz vedľa seba postavili päť rokov starú verziu G29 a novú G923, po stránke dizajnu by bolo len sotva badať nejaké rozdiely, to





najpodstatnejšie v zmysle zmien sa preto spája s už spomínanou technológiou TRUEFORCE a výrobca evidentne usúdil, že dizajn starého modelu je stále dostatočne atraktívny a nepotrebuje výrazné úpravy. Osobne s týmto rozhodnutím musím len súhlasiť, keďže G923 dokáže okolo seba suverénne rozprestrieť nezameniteľnú pretekársku auru, ktorá nestráca na výraze ani v roku 2020. Stačí sa len nechať naplno strhnúť virtuálnym súperením s časom, alebo reálnymi protihráčmi, a na obdivovanie onoho kormidla vo vašich rukách razom zabudnete. V zmysle technológie tlačiacej sa na pomyselné stredové koleso sa rozprávame o nie práve najmodernejšom systéme ozubeného vodiča, ktorý bol už súčasťou minulej generácie, ale dokázal sa zachovať aj v tejto novej. Čez istú mieru archaického vnímania súčasnej ponuky podobných výrobkov dokáže tento spôsob simulácie odporu navodiť dostatočne silný efekt. Pochopiteľne, ak by sme chceli G923 postaviť do zástupu s oveľa drahšou konkurenciou, jej vnútornosti by sa mohli trochu začervenat', avšak osobne si dovoľm tvrdiť, že aj pre maximálne skúsených pretekárov nemôže nič podobné znamenať nejakú zásadnú prekážku, prečo by si to nemohli priamo na trati poriadne užiť. V tomto smere to celé asi najviac pocítite pri prehadzovaní prevodov z nižších stupňov na silnejšie, kde je citel'ne poznať, aká „ruka“ to vlastne zvierá strednú os volantu.

## Vibrácie sú dôležité

Nikto nechce tvrdiť, že staršia verzia G29 neponúkala podobnú alebo rovnakú odozvu na stav vozovky a jednotlivých

kolies idúcich po nich, avšak príchod TRUEFORCE ide v tomto smere ešte ďalej. Okrem citel'ného čítania povrchu asfaltu a terénu celkovo (kamienky, hrbole, obrubníky) sa po novom pridávajú aj vibrácie napojené na kolesá a terén s nimi spojený. Dost' ťažko sa niečo podobné opisuje, keďže tu opäť platí; že ak si to nevyskúšate doslova na vlastné ruky, sotva to budete vedieť doceniť.

Musím však sám uznať, že pocit z jazdy je oproti staršej generácii oveľa prirodzenejší a aj keď sám nespadá do kategórie nejakých dokonalých pilotov formule jedna, ktorí bez mihnutia oka preletia stokilometrovou rýchlosťou okolo bieloruského predavača voňaviek do auta a ešte než sa usadí prach im bude na spätnom zrkadle visieť karikatúra Lukašenka s povrazom na krku, hlavnú prednosť G923 som si bol schopný užiť viac než dost'. Nanešťastie nateraz jedinou kolekciami hier, ktoré túto funkciu momentálne podporujú, je simulácia Assetto Corsa, GRID a Gran Turismo Sport, čo sa ale do budúcnosti určite zmení. Ten pocit z kopírovania trate a vibrujúcej karosérie bol totižto viac než len nejaký marketingový ťahák, čo je asi najlepšia reklama na produkt samotný a výrobcovia jednotlivých sérií, ako napríklad Dirt, Project CARS a Forza Motorsport, si ho určite nebudú chcieť nechať ujsť. V texte vyššie som zámerné nespomenul deväťstostupňovú rotáciu volantu, ktorá je však v tejto cenovej relácii samozrejmosťou, ako aj krútiaci moment na hranici 2,1 Nm.

Oveľa dôležitejšie je, a to teraz apelujem na vás potencionálnych nákupcov, za

akých podmienok uvažujete o kúpe pretekárskeho volantu Logitech G923. Ak ste doteraz nevlastnili žiadny podobný nástroj na simulovanie jazdy v aute prostredníctvom videohry, ste silným adeptom na podobnú investíciu.

Výrobca totižto zbral rokmi preverenú kvalitu z predchádzajúceho modelu a obohatil ju o vylepšené pedále a novinku v podobe technológie schopnej preniesť vás priamo do dejiska pretekov. V takomto prípade je investícia na hranici štyroch stoviek eur adekvátna a plne ju schvaľujem. Kto z vás však už doma má G29 a od nového modelu čakal podstatne viac, aspoň zmenu vnútornosti a prípadne dizajnu, mal by si pred samotnou kúpou všetko dobre premyslieť.

Uvedomujem si totižto, že TRUEFORCE a jeho sila sa z opisu len ťažko dokazuje a nie každý môže byť nadšený z reálnych vibrácií nesúcich sa naprieč volantom samotným. Máme tu preto niekoho premenných a ich selekciou by ste sa mali dopátrať k finálnemu rozhodnutiu, či áno alebo nie.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech  
Cena s DPH: 400€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Minimum zmien oproti G29
+ Materiály	- Badateľné prehadzovanie prevodov
+ TRUEFORCE	
+ Programovateľné tlačidlá	

### HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJŠŤ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY

OD 15. 9.  
SLEDUJTE ONLINE

STARMAX

Orange TV

T



**GAGABIN**  
FIRST IN SPACE

SPACE  
WALKER

SLEDUJTE ONLINE

STARMAX

Orange TV

T

SLEDUJTE ONLINE

Available on  
iTunes

STARMAX

Orange TV

T



**KUBÁNSKÁ SPOJKA**



#bontonfilmvasbavi

 **BONTONFILM**

## WD Black SN750 1TB NVMe m.2 SSD

STÁLE EXTRÉMNE RÝCHLY, NO TERAZ AJ O ČOSI „CHLADNEJŠÍ“



Od čias prvých SSD diskov už prešla nejaká tá doba. Rovnako tak od čias, keď boli predstavené prvé SSD disky od spoločnosti WD. Táto spoločnosť dlho nezverejňovala žiadne riešenie s naozaj vysokými rýchlosťami čítania a zápisu, no to sa zmenilo s príchodom modelu Black SN750. Vyskúšali sme si ho už minulý rok a naozaj sme si ho pochvalovali, nielen po stránke vysokých rýchlostí, no aj vďaka pomeru cena/výkon. Tentokrát k nám do redakcie dorazila verzia s pasívnym chladičom, a pretože v testovacom počítači stále disponujeme základnou verziou disku SN750, pustil som sa nielen do tradičného testovania disku, ale aj do porovnania oboch verzií.

WD Black M.2 SSD-čka už ponúkli dve predchádzajúce generácie, no prvá nebola nijako ohurujúca a druhá sklamala hlavne tých najnáročnejších používateľov, ktorí sa stále museli spoliehať na disky od Samsungu alebo Intelu. Menším problémom tiež bolo, že obe doterajšie generácie neboli nijako viditeľne odlišené menom, predávali sa stále pod názvom WD Black, a to aj súčasne, hoci obe verzie ponúkali odlišné rýchlosti. S príchodom SN750 sa toto všetko zmenilo, takže

špecifické meno, nie iba „Black SSD“ či „Blue SSD“ majú aj lacnejšie modely.

### Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie WD Black SN750 prešlo oproti predošlým rokom drastickou premenou. Po farebnej stránke ostala zachovaná prevažne čierna farba, no dizajn obalu, v ktorej zákazníci tento disk obdržia, vsádza oveľa viac na efektný, a pritom jednoduchý dizajn. Pri predošlých WD Black SSD-čkách bol dizajn skôr jednoduchý,

bez nejakej efektности. Čiernu krabičku v matnej farbe zdobí obrázok disku a čierne písmená, ktoré sú čitateľné len vďaka tomu, že sú z lesklého materiálu. Tie najdôležitejšie informácie o rýchlostiach a kapacite sú v bielom prevedení, čo kvitujeme, pretože dizajn niekedy preváži nad účelom. Tentokrát testovaný model ponúkal 1 TB kapacitu a prevedenie s pasívnym chladičom, dizajnovaným spoločnosťou EKWB. Táto je u nadšencov veľmi rešpektovaná na poli zákazkového chladenia procesorov a grafických kariet.



## Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohto disku je, tak ako pri predošlých modeloch, M.2 2280, čo znamená, že by mal pasovať do drvivej väčšiny zariadení a na takmer všetky matičné dosky. WD ponúka dostupnú kapacitu 250 GB, 500 GB, 1 TB a po novom aj 2 TB kúsky, ktoré sa však, ako je to bežné aj pri iných výrobcoch, budú odlišovať v rýchlostiach a životnosti. Rozhranie PCIe 3.0 x4 NVMe a architektúra 3D TLC NAND FLASH je rovnaká pri všetkých kapacitách, no odlišnosti sa nájdu aj v rýchlejšej vyrovnávacej kapacite s architektúrou SLC, ktorej „kvality“ nám však zástupcovia WD nechceli prezradiť. Poteší však napríklad správa, že WD pri SN750 diskoch použil ovládač vyvinutý priamo spoločnosťou a nepoužíva viac produkty spoločností ako napríklad Marvell. Samozrejme, ovládače značky Marvell nie sú vôbec zlé, no pokiaľ má firma možnosť nadizajnovat' si vlastný produkt s tým, že ovláda parametre každého jedného komponentu, budú výsledky lepšie, ako keby prispôbovala pamäte ovládačom od iného výrobcu. Pri 1 TB verzii udáva WD rýchlosť čítania až 3470 MB/s a zápisu až 3000 MB/s, životnosť minimálne 600 TBW (zapísaných terabajtov) a 1,75 milióna hodín MTTF (priemerný čas do zlyhania). Pre zaujímavosť, pri 250 GB modeli sú tieto čísla 3100 MB/s, 1600 MB/s a 200 TBW. Verzia s 500 GB zvládne až 3470 MB/s, 2600 MB/s a 300 TBW, a napokon 2 TB model mierne znižuje rýchlosti oproti 1 TB kapacite na 3400 MB/s, 2900 MB/s, no zvyšuje TBW až na hodnotu 1200.

## Nízke teploty = vysoké rýchlosti

Teplo, ktoré disk vydáva, môže mať negatívny dopad na prenosové rýchlosti aj životnosť. Vysoké prevádzkové teploty totiž majú vplyv na každý jeden počítačový komponent, SSD disky nevyňímajúc. Samozrejme, SSD-čka nie sú žiaden procesor ani grafická karta, takže netreba očakávať kúsky s aktívnym (hoci aj také sme už testovali) alebo rovno vodným chladením. Avšak stále ide o



elektronické zariadenie a najmä v zle vetranych skrinkách a pri veľkej záťaži môžu rýchlosti stúpať a približovať sa k nebezpečným hodnotám. Preto aby časom nedošlo ku poškodeniu, je veľá SSD diskov predávaných s pasívnymi chladičmi, ktoré pomáhajú najmä pri nárazovom zaťažení a vyrovnávajú teploty celého komponentu. Dobrý pasívny chladič je však dôležitý aj pri dlhodobej záťaži, pretože SSD disky, skladajúce sa v miliónov buniek, do ktorých sú zapisované jednotky a nuly, najlepšie pracujú v určitom rozmedzí teplôt. A aj tomu by práve pasívny chladič mal pomáhať. Teraz ale ešte otázka, či je potrebné kupovať disk s chladičom, keďže drvivá väčšina moderných matičných dosiek ponúka aspoň jeden pasívny chladič, integrovaný do samotnej pozície na M.2 disky. Pri testovaní som preto vyskúšal aj to, aký dopad pri dlhom vyt'azovaní malo na produkt využívanie bez chladiča, s chladičom z matičnej dosky a na záver aj s pasívnym chladičom priamo od WD.

## Softvér

WD k týmto diskom ponúka ešte jeden menší bonus v podaní softvéru s názvom Western Digital SSD Dashboard. Ide o program, ktorého veľkosť pri sťahovaní ma celkom prekvapila hodnotou 212 MB, no ponúka dost široké spektrum funkcionality. WD k radu SN750 diskov ponúka akúsi verziu herného módu, kedy je SSD neustále pripravené zapisovať či čítať dáta a pri nečinnosti sa

neukladá do nízkoenergetického režimu. V Dashboard-e je tiež možné prezrieť si históriu využitia zariadenia, aktualizovať firmvér, skontrolovať životnosť disku, S.M.A.R.T diagnostiku či jednoducho celý disk vymazať. Pravdou síce je, že výhodu herného režimu som si pri bežnom používaní vôbec nevšimol, no možnosti kontroly a správy disku sú z mojej strany stále vítané.

## Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Počas celého testovania aj bežného používania bola zaznamenávaná teplota disku, a tú si tiež môžete prezrieť v priloženom grafe. Syntetické testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

## Zhrnutie

Tak ako pred rokom, je aj teraz WD Black SN750 naozaj schopný kúsok. Už sa síce výkonom nezaradil medzi úplnú špičku, ktorej teraz kralujú PCIe 4.0 kompatibilné kúsky, no stále je na pomyselnom tróne pri použití na starších AMD doskách alebo aj nových Inteloch. Pribalený chladič je dizajnovo podarený a v prípade, že vaša matičná doska integrovaným chladičom nedisponuje, príde naozaj vhod. Avšak pokiaľ na doske máte chladič M.2 diskov, bude úplne v poriadku siahnuť po verzii bez chladiča a ušetriť zopár eur.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD  
Cena s DPH: 195€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchlosti úplnej špičky  
+ dobrá cena za výkon a kapacitu  
+ 5-ročná záruka  
- mierne vyššia cena

### HODNOTENIE:



## MSI GS66 Stealth

VYSOKÝ VÝKON, VYSOKÁ CENA, VEĽKÝ POTENCIÁL, ALE...



Herný notebook už dávno nemusí byť hrubý ako stredoveké almanachy, ani nemusí vážiť tol'ko, čo malá chladnička. Vďaka posunom na poli technológií, či už ide o výkonnejšie, no na energiu menej náročné komponenty, miniaturizáciu iných súčiastok, či prechod od plastových šasi k naozaj odolným kovovým zliatinám, prémiové herné notebooky dokážu uspokojiť aj tých najnáročnejších používateľ'ov. Teda až na ceny, nakoľko tie sú pri naozaj top kúskoch vždy astronomické. Spoločnosť MSI si po dobre adresovanej kritike pri modeli GS65 vzala viacero vecí k srdcu a nový model GS66 prináša rad vylepšení. A keďže sa u nás v redakcii práve tento model, dokonca v jednej z najvyšších konfigurácií zastavil, neváhal som a pustil som sa do jeho testovania.

Modely z MSI radu Stealth vždy vynikali medzi konkurenčnými výrobkami. Respektíve, ako ich meno už napovedá, vynikali svojím nevynikáním. Stealth je totiž utajenie, a hoci vždy išlo o herne zamerané kúsky, často nebol problém ich ukryť medzi kancelársky vyzerajúcimi zariadeniami. To však vôbec nemusí byť zlé, nakoľko nie každý potrebuje do celého sveta kričať, akým veľkým hráčom je.

### 300 Hz obrazovky ako nový high-end štandard

Nie som si úplne istý, prečo sa monitory s 240 a 300 Hz obnovovacou frekvenciou objavujú častejšie v notebookoch ako pri stolných počítačoch, no brániť sa im určite nebudem. Tam, kde v minulosti stačili 120 či 144 Hz monitory je dnes

240 a 300 Hz novým štandardom. Avšak na to, aby bol takto rýchly monitor aj plne využitý, treba naozaj vysoký výkon, menej náročnú hru alebo najlepšie kombináciu oboch týchto faktorov. Predsa len aj na stolových počítačoch majú karty ako RTX 2080, 2080 Super či 2080 Ti problém presiahnuť 200 snímok za sekundu pri graficky náročnejších tituloch. Pre hry ako CS:GO, Trackmania či iné, kde na každom FPS záleží, bude rýchly monitor v spojení s dobrou grafikou a procesorom darom z nebies.

### Tenký a príjemný na používanie

GS66 Stealth sa radí medzi tenšie notebooky, no nedá sa o ňom povedať, že by bol kompaktný alebo ľahký. S 15.6-palcovou obrazovkou a hrúbkou 2



cm bude pasovať do každého batohu, no váha niečo cez dva kilogramy bude pri dlhšom nosení naozaj citel'ná. To je však daň za výkonné komponenty, ich masívne chladenie, obrovskú 99.9 Wh batériu a prémiový pocit, ktorý GS66 Stealth sprostredkováva. Klávesnica je na tomto notebooku naozaj príjemná na používanie, teda aspoň, čo sa pocitu pri písaní týka. O trochu horšie je na tom ergonómia zo stránky rozloženia klávesov, ktorá je zameraná hlavne na hráčov, a preto napríklad veľké tlačidlo CTRL v ľavom spodnom rohu posunulo medzerník viac doprava a pravé tlačidlá CTRL a FN natislo k sebe. Pri používaní mi mierne prekážal aj jednoriadkový Enter a veľkým čiernym bodom, najmä pri 15.6-palcových zariadeniach je aj absencia numerickej klávesnice. Je však pravda, že vďaka jej odstráneniu môžu byť tlačidlá o niečo väčšie ako tradične

a pri hraní či písaní tohto textu na GS66 Stealth som bol schopný pozorovať menej preklepov ako na iných notebookoch. A čo sa mierne odlišného rozloženia týka, po dvoch týždňoch testovania som si naň už takmer kompletne zvykol a myslím, že s navyknutím naň nebudú mať problém ani potenciálni budúci majitelia. Čo sa ale MSI podarilo naozaj na jednotku, aj s povestnou hviezdíčkou, je touchpad. Ten síce nemá dedikované tlačidlá pravého a ľavého kliknutia, avšak je široký až 14 cm a vysoký 6.5 cm. Áno, nie je to žiadny priamy konkurent zariadení od spoločnosti s ovocím, ale oproti tradičným touchpadom na herných notebookoch je to naozaj príjemná zmena. Touchpad perfektne zaznamenával všetky pohyby a dotyky, samozrejme, až na dotyky a pohyby na samotných krajoch dotykovej plochy a pristihol som sa, že na ňom oveľa častejšie používam gestá viacerých

prstov, nakoľko fungovali zakaždým a počítača ich vždy správne detegoval.

### Moderná konektivita áno, múdre rozloženie už nie

Keď sa pred pár rokmi na trhu objavili notebooky, ktoré konečne inteligentne presunuli väčšinu veľkých a najviac používaných konektorov do zadnej časti notebooku, moje srdce plesalo šťastím. Je totiž naozaj nepríjemné snažiť sa užívať si na notebooku nejakú hru s limitovaným priestorom na stole, či už doma alebo na LAN párty, neustále narážať do konektorov myši, nabíjacieho adaptéru či iného zariadenia. Veľa spoločností aspoň presunie tieto porty na ľavú stranu (ospravedlňujem sa všetkým ľavákom, no ste v menšine), no kvôli chladeniu a rozloženiu iných komponentov sa jednoducho aj na pravej strane notebookov často nejaké konektory nájdu. Pri GS66 Stealth sú to, nanešťastie, porty, do ktorých sa pripínajú väčšinou rozmernejšie káble. Naľavo sa teda nachádza konektor napájania, Thunderbolt 3 konektor, HDMI 2.0 a USB 3.1 Gen2 Typ A. Na pravej (podľa mňa dôležitejšej strane) je kombo audio konektor, USB-C, ďalšie dva USB 3.1 Gen 2 Typ A a na záver plnohodnotný RJ45 konektor pre 2.5Gb Killer Ethernet. Kto vlastní kvalitnejšie slúchadlá, najmä tie cez celé uši značiek ako Sennheiser či Audio-Technica vie, že ich konektory sú vždy masívne. Nehovoriac o LAN kábloch či nutnosti pripojiť nejaký USB kl'úč a myš zároveň. A zážitok z hrania je inštane horší. Na zariadení tiež absentuje akákoľvek čítačka SD kariet a prekvapivo na ňom nie je ani slot na Kensington zámok, samozrejmosťou je však najnovšia bezdrôtová komunikácia za pomoci WiFi 6 AX.





## To naozaj najlepšie od Nvidie a to najlepšie, čo má v ponuke Intel

GS66 Stealth je dostupný v rade konfigurácií, s grafickými kartami Nvidia RTX od 2060 Super až po 2080 Super (všetky s Max-Q dizajnom), avšak v každom je procesor Intel Core i9. Nami testovaná konfigurácia sa mohla pochváliť 32 GB RAM, grafickou kartou RTX 2080 Super Max-Q a na záver aj procesorom Intel Core i9-10980HK s ôsmimi jadrami a šiestimi vlákнами. Papierovo je táto konfigurácia naozaj nadupaná, nakoľko zatiaľ nie sú výkonnejšie mobilné grafické karty, ako RTX 2080 Super (hoci Max-Q) a 32 GB RAM by nemalo byť limitom ani pri tých najnovších, či najmenej optimalizovaných hrách. Kde sa nachádza menší kameň úrazu, je procesor. Hoci sa už pýši menom v tvare desiatej generácie, ide o ďalší s refreshom 14 nm architektúry. Iba podotknem, že tá prišla s procesormi radu Skylake v roku 2015. Preto je síce naozaj úctyhodné, že sa inžinierom z Intelu podarilo vyrobiť mobilný 8-jadrový procesor s 16. vlákнами a aj jeho taktý nie sú vôbec zlé. Intel udáva základný takt 2.4 GHz a TurboBoost až 5.3 GHz, čo sa naozaj zapáči mnohým hráčom, avšak toto sú papierové čísla. Pri normálnom používaní v reálnom svete je možné očakávať Turbo taktý pri využití jedného jadra skôr na hodnotách od 4.4 do 4.9 GHz. A pri zatlačení všetkých jadier sa takt procesora hýbe v okolí 3.7 GHz. Tieto čísla nie sú príliš tragické a na mobilné procesory stále dobré, avšak plný potenciál tohto notebooku by bol využitý skôr v hrubšom notebooku s ešte agresívnejším chladením. Preto sa mi osobne táto konfigurácia s RTX 2080 Super a i9 procesorom príliš nepáčila a oveľa viac by som si vedel predstaviť lacnejší i7, schopný využiť svoj potenciál naplno.

## Bleskurýchly displej, farebná klávesnica a fajnzvuk

Zrak, hmat a sluch sú naozaj dôležité schopnosti, ktorými ľudia disponujú. Pre potešenie zraku MSI v tomto notebooku ponúka monitor s 300 Hz obnovovacou frekvenciou. Matný IPS panel s označením B156HAN12.0 od spoločnosti AU Optronics ponúka okrem 300 Hz frekvencie, rozlíšenie 1920x1080 pixelov, kontrast 1500:1 a maximálny jas na hodnotách okolo 310 nitov. 100 % pokrytie sRGB spektra je fajn, hoci profesionálov neohúri, no stále ide o IPS panel, takže farby sú oproti TN a VA panelom vždy o jednu úroveň vyššie. Pri 300 Hz obnovovacej frekvencii a silnej grafickej karte nie je synchronizácia snímok až taká dôležitá, takže absencia G-Syncu síce mierne zamrzí, no nie je žiadnym koncom sveta.

Na druhej strane by sa koniec sveta možno dal dobre animovať na klávesnici, ktorou GS66 Stealth disponuje a ktorú som už mierne spomínal. Nie, nie je natoľko zlá, že by kvôli nej mal nejaký svet skončiť, práve naopak, odhliadnuc od mierne netradičného rozloženia bolo jej používanie nadmieru príjemné. Ale ide o klávesnicu poháňanú Steelseries softvérom, vďaka ktorému je možné nastaviť podsvietenie každého jedného tlačidla. A kto by sa teda veľmi nudil, by s ňou zvládol možno aj animovať nejaké zaujímavé video. Do tretice všetko dobré, pre sluch v MSI do GS66 Stealth osadili reproduktory, ktoré nehrajú priamo dole, do stola alebo nôh, na ktorých je notebook položený, ale zvuk vypúšťa aj cez škáry na vrchnej časti. Ich umiestnenie v prednej časti notebooku však nie je úplne najšťastnejšie, pretože pri mojom testovaní a najmä hraní FPS hier moja dlaň často blokovala ľavý reproduktor, nakoľko som mal prsty položené na klávesoch WASD.

## Softvér a bonusový softvér

Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vďaka ktorým sa dajú nastaviť alebo prispôbiť podľa vlastných predstáv. MSI s modelom GS66 ponúka svoj MSI Dragon Center, v ktorom sa dajú nastavovať nielen prvky ako úroveň výkonu a rýchlosť ventilátorov, ale aj monitorovať stav systému, meniť nastavenia obrazovky a nastavovať zálohovanie. Nachádza sa v ňom aj Mystic Light, čiže možnosť nastavovať RGB podsvietenie pripojených zariadení kompatibilných s týmto programom. No na prispôbenie klávesnice si treba spustiť program Steelseries Engine 3. Ten však neposlúži iba na nastavenie podsvietenia klávesnice, no je v ňom možné vytvárať a upravovať makro príkazy.

## Testovanie

MSI GS66 Stealth si v mojich rukách prešiel ako testovaním pri hrách, tak aj v pár profesionálnych programoch a programoch určených na produktivitu. Spojenie i9ny a RTX 2080 Super Max-Q je naozaj veľmi zaujímavá voľba, hoci procesor zo seba nebol schopný vydať svoj plný potenciál. Výsledky testov ako po stránke výkonu, tak schopností chladenia a hluku, si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

## Zhrnutie

MSI GS66 Stealth je top. Nielen, čo sa týka komponentov a ceny, ale aj po stránke prémiového a kvalitného spracovania. Jediných pár chybičiek, ktoré som si na tomto notebooku počas jeho testovania všimol, je menej tradičné rozloženie klávesnice, horšie umiestnené porty na pravej strane a škáry reproduktorov. Mierne smutný pocit mám aj z použitia silného procesora a jeho následného nevyužitia na 100 %. Ale monitor s 300 Hz frekvenciou, silnou grafikou, príjemnou klávesnicou a, na herné notebooky obrovským s touchpadom, z GS66 Stealth robia napriek prémiovej cene stále zaujímavú voľbu.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 3 700€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý a veľký touchpad
- + obstojná výdrž batérie
- + kvalitné celokovové telo
- nevyužitý procesor
- netradičné rozloženie klávesnice
- porty zavádzajúce na pravej strane

### HODNOTENIE:





## Niceboy ORYX X300

HERNÉ SLÚCHADLÁ OKOLO 40 EUR S PRIESTOROVÝM ZVUKOM



**Novinkou na trhu je podznačka ORYX spoločnosti Niceboy. Ponúka rôzne počítačové periférie, medzi ktoré patria klávesnice, myši a slúchadlá. ORYX sa orientuje primárne na herné príslušenstvo. K nám do redakcie dorazili slúchadlá ORYX X300 predstavujúce jeden zo základných modelov výrobcu. Častokrát aj najnižší model produktového portfólia dokáže prekvapiť, preto sa pod'me spoločne na nové slúchadlá X300 pozrieť.**

Balenie tvorí čierno-červená papierová škatuľka posiatá grafikou v podobe obrázkov a všelijakých technických údajov. V jej útrobach nájdeme okrem samotných slúchadiel aj manuál a redukciu z jacku pre slúchadlá a mikrofón na jeden 4-pólový jack.

Slúchadlá majú celoplastovú konštrukciu s čierno-červeným motívom. Sú ľahké, vážia len 300 gramov. Hlavový most je plne nastaviteľný do výšky a maximálny rozstup plne dostačuje pre každého. Náušníky a hlavový most sú opatrené penou a umelou koženkou.

Po nasadení sú slúchadlá pohodlné a vďaka dostatočnému prítlaku dobre držia na hlave. Na ľavom náušníku je okrem mikrofónu umiestnené aj koliesko hlasitosti. Ani pri dlhšom nosení sa mi v slúchadlách nepotili uši, čo hodnotím

vzhľadom na koženkové náušníky ako veľké plus. ORYX X300 využívajú pre pripojenie k počítaču dvojicu 3,5 mm jack konektorov, pričom jeden z nich je pre slúchadlá a druhý pre mikrofón.

Okrem dvoch spomenutých jackov je vyvedený ešte USB port slúžiaci na napájanie červeného podsvietenia na bokoch mušlí. Kábel meria 2 metre a je po celej dĺžke opletený.

Prejdime však k tomu najpodstatnejšiemu, a teda zvuku. Zvuk sprostredkováva dvojica meničov s priemerom 40 mm. Celkovo je zvuk trochu potlačený, akoby mu niečo zavádzalo.

Basy síce nad výškami a stredmi prevládajú, ako deklaruje výrobca, no sú plytké. Spomenuté stredy a výšky sú slabšie a počas počúvania hudby počuť nepríjemné sykavky.

Keďže sú slúchadlá herné a dokonca majú virtuálny 7.1 zvuk, rozhodol som sa ho otestovať v CS:GO. Kroky nepriateľa možno zreteľne rozlíšiť v dialke, no zblízka sa zvuk do seba zlieva a len ťažko určiť smer, odkiaľ nepriateľ prichádza.

Nanešťastie slúchadlá neprichádzajú so žiadnym softvérom, a tak je nutné si stiahnuť nejaký ekvalizér pre prípadné

úpravy. Mikrofón sídli na ľavej mušli a je ho možné vertikálne otáčať. Zvuk mikrofónu je celkom dobrý, verne zachytáva hlas a v pozadí počuť len jemný šum.

### Záverečné hodnotenie

Slúchadlá ORYX X300 sa u nás predávajú za cenu okolo 40 eur. Pri tomto rozpočte nájdete viacero bojovníkov súťažiacich o priazeň budúceho kupca, ako napríklad Hyper X Stinger alebo Trust GXT414.

Úprimne si myslím, že X300 môžu len ťažko konkurovať spomenutým modelom vzhľadom na slabšiu kvalitu reprodukcie zvuku a navyše aj absenciou softvéru. Na druhej strane majú X300 výbornú ergonómiu a konštrukciu a vyzdvihnúť musím aj dobrý mikrofón.

Lukáš Batora

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: progamingshop  
Cena s DPH: 40€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia  
+ ergonómia  
+ mikrofón  
- bez softvéru  
- zlá kvalita zvuku

#### HODNOTENIE:



# Chytrá žiarovka Tapo L510E

ČARUJEM



Vo svete, kde umelá inteligencia začína prenikať do pre ňu atypických produktov každodenného a bežného využívania, je žiarovka sama o sebe zdanlivou banalitou, avšak cez to všetko je pre istý druh domácností nesmierne dôležitým pomocníkom. Dajme teraz bokom predstavu, že žiarovku nám duo mien Joseph Swan a Thomas Edison prinieslo primárne ako zdroj svetla a pod'me sa pozrieť na jej súčasnú modernú podobu v rukách skúsených spoločností. Firma Tp-link je presne tým žiarivým príkladom určitej snahy o používateľ'skú jednoduchosť a hoci v ich portfóliu nájdeme rôzne výrobky, v prípade takzvaných chytrých žiaroviek s označením Tapo im definícia o ústretovosti padne asi najlepšie.

Tvarom klasická Led žiarovka so závitom vás na prvý pohľad môže pekne zmiasť.

Ak by ste ju totiž niekomu vložili do rúk bez príslušného vysvetlenia, o čo ide, sotva by v nej dotýčaný našiel viac než len normálnu a obyčajnú žiarovku. Ide však o pomocníka do domácnosti, ktorý zvláda mnoho vecí naraz a

nevyžaduje extra zaobchádzanie. Jednoducho ju zašraubujete do zdroja, stiahnete si príslušnú aplikáciu Tapo a za pár sekúnd prepojíte s vašou Wi-Fi sieťou. To je všetko. Následne sa vám otvorí škála rôzneho využitia,





kam spadá monitorovanie spotreby elektrickej energie, hlasové ovládanie (Google Assistant, Amazon Alexa), časovač zapnutia a vypnutia, prípadne len prostá regulácia svietivosti.

Všetky tieto úkony je možné vykonávať priamo doma alebo kdekoľvek s pripojením na internet.

Asi najväčšou devízou, ak nerátam cenu za jednotku, ktorá sa momentálne pohybuje na hranici jednej desiatky eur, je absolútna sloboda a odrezanie sa od ďalších prídavných Hub zariadení. V jednoduchosti je krása a práve Tapo L510E je toho ideálnym príkladom.

Vďaka spomínanej a bez problémov fungujúcej aplikácii si môžete po dome rozložiť ľubovoľné množstvo žiaroviek a všetky spravovať len obyčajným dotknutím prsta.

Predstavte si situáciu, keď letíte na dovolenku, pričom váš dom

ostáva nestrážený a tak trochu ohrozený prípadnými zlodejmi. Je preto priam ideálne využiť možnosť automatického zadania časových okien, keď sa majú jednotlivé žiarovky aktivovať a potom zase vypnúť.

Ak by v tomto momente niekto sledoval váš dom, stačí len, aby ste jednotlivé zapnutia a vypnutia definovali v nepravidelnom cykle. Prípadný zlodej tak nemá šancu identifikovať, či ste skutočne doma, alebo ležíte v nemocnici.

V tejto situácii si vždy spomeniem na kultový vianočný film s istým chlapcom, ktorý svoju predstavu aj s pomocou hromady ďalších predmetov, ako boli elektrický vláčik či papierová podobizeň slávneho basketbalistu, doviedol na úplne novú úroveň. Kevin však musel byť doma a vy v podobných situáciách, naopak, nemusíte. V tom je obrovská výhoda.

Žiarovku som testoval niečo cez dva týždne v obývacej izbe. Jej spárovanie

s telefónom prebehlo bez prekážok, stačilo len zapnúť vypínač a všetko ostatné sa už udialo automaticky. Svietivosť u Tapo L510 je na báze 60W a s pomocou jednoduchej stupnice v aplikácii si môžete nájsť tú svoju ideálnu kulisu pre jednotlivé činnosti.

Niektorú si napríklad rád pri filme nechá jemný pás svetla nad hlavou, aby v prípade náhleho odchodu na toaletu nezakopol malíčkom do hrany stola - existuje horšia bolesť? Iný zas preferuje čítanie knihy pri agresívnom osvetlení.

Podstatné je to, že každý jeden z nich si v spomínanej aplikácii môže navoliť nekonečné množstvo profilov a prepínať medzi nimi podľa uváženia (aplikácia združuje aj ďalšie zariadenia, kam spadajú napríklad zásuvky a kamery od Tp-link).

V menu softvéru nájdete dokonca funkciu sledovania východu a západu slnka, čo sa v istých podmienkach síce môže dostať bit' s nejakou reálnou využiteľnosťou, ale aj tak ide o zaujímavú voľbu nastavenia.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Zapožičal:</b>	<b>Cena s DPH:</b>
Tp-link	10€

#### PLUSY A MÍNUSY:

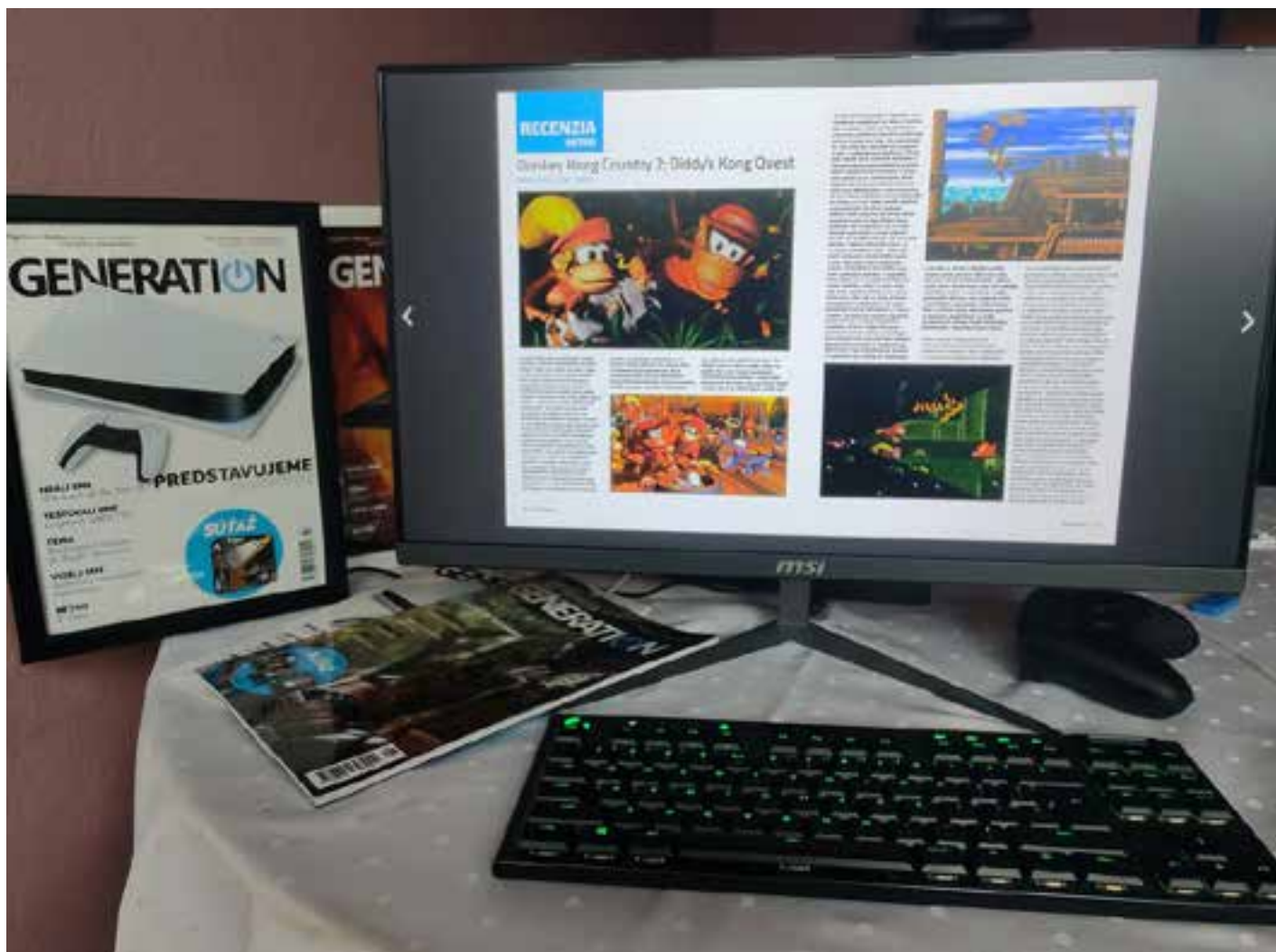
+ Bez prídavných zariadení	- Nič
+ Jednoduchá inštalácia	
+ Možnosti nastavenia	

#### HODNOTENIE:



## MSI All-in-One Pro 24X

VŠETKO V JEDNOM



Koncept akéhosi elektronického balíčku, kde si zákazník kupuje monitor zlúčený s desktopom, nie je v dnešnej dobe samozrejme ničím objavným. Ostatne takto riešené PC sa hojne uchytili ešte v roku 1980, kedy bolo bežné kombinovať tradičný stolný počítač s obrazovkou, alebo, ako v prípade herne orientovaných značiek Atari a Commodore, spojiť základnú dosku s klávesnicou. Dôvody by ste na takéto kroky mohli hľadať v snahe o minimalizovanie kabeláže a samozrejme aj celkové ušetrenie miesta. Tieto argumenty platili začiatkom osemdesiatych rokov a platia rovnako aj dnes, zvlášť s prihliadnutím na oveľa väčší počet zamestnancov v

priemernej korporáčnej spoločnosti, kde sú všetci nasekaní na seba ako v paleta s drevom a každý potrebuje spol'ahlivé PC a čo najviac priestoru sa len dá. Presne pre tento segment aktuálne prišiel aj MSI s novou verziou spomínaného balíčku All-in-One, na ktorý sa teraz spoločne pozrieme.

Ešte než vôbec začneme, ujasníme si pár marketingom hnaných viet, ktoré sa v súvislosti s predmetom testu spájajú. Za označením Pro 24X 10M môžete hľadať ideálny nástroj pre nákup do firiem rôzneho ranku, ktorým je ponúknutých viac než päť špecificky odlišných variant čo do výsledného

výkonu. Z môjho pohľadu sa však tento kompaktný počítač dá pochopiteľne dostatočne doceniť aj v bežnej domácnosti, kde hrá veľkú podstatu to slovíčko „bežná“. Ak hľadáte nástroj na spustenie užívateľských programov a potrebujete pomocníka na prehľadávanie internetu či prípadne jednoduchšie arkády spustené vo voľnejšej chvíľke, nevidím dôvod, prečo by vám MSI s týmto výrobkom nemal padnúť do oka.

Mne rozhodne už po vybalení padol – našťastie nie na zem, a akonáhle som pomocou jednej skrutki zložil jeho kovový stojan a usadil si hotový výrobok na stôl, akési prvotné sympatie sa nedali

prehliadnuť. Rozmerom obrazovky ide o 24 palcový matný IPS Panel, pochopiteľne s, v tejto mierke dostatočným, rozlíšením Full HD, ktorý na bežné kancelárske úkony s istotou dosťahuje. Samotný stojan je v tvare V a, keďže ide o výrobok vhodný do kancelárskych kôjí, určite poteší aj možnosť uchytenia na stenu.

Zatiaľ čo do inak tenkého tela prístroja pripájate klávesnicu a myš, určite si všimnete dostatočného množstva USB vstupov, ktoré dizajnéri umiestnili z boku, ako aj zo zadnej strany monitora/počítača.

V tomto smere možno trochu zamrzí prítomnosť staršieho USB 2.0, avšak tu sa rozprávame len o dvoch vstupoch, keďže ďalšia štvorka už podporuje USB 3.2. prvej generácie (vyložene len USB-C tu nenájdete). Okrem vymenovaných slotov sa určite patrí spomenúť aj HDMI, 2x LAN, priestor pre SSD a klasický 3,5mm Jack. Keď už som nahryzol onen dizajn, tak samotné zariadenie, čo fakticky spadá pod proporcie bežného monitoru, sa rovnako môže zaradiť medzi pozitíva a minimálne ja to tak vnímam.

Pro 24X je to totižto tenký takmer bezrámkový panel, ktorý vo svojej dolnej tretine nabera na hrúbke – práve tu sú umiestnené potrebné PC komponenty, aby to celé zakončil rovnako tenkým stojanom, ktorý vám necháva dostatok miesta pre polozenie klávesnice, čo najbližšie potrebujete.

Keď už sa tak spoločne krútime okolo prvotných dojmov, tak akonáhle som túto praktickú mašinku uviedol do chodu tlačidlom na ľavej hrane, ohúrila ma priam kryštálický čistý obraz.



Na tento aspekt som pri testovaní zobrazovacej techniky vždy extra kritický, a preto dávam smerom k MSI zdvihnutý palec, keďže na monitor sa krásne pozerá, nielen keď je vypnutý, ale aj naopak. Keďže však platí, špeciálne v roku 2020, že nič nie je dokonalé, pri cenovke pohybujúcej sa na hranici jednej tisícky eur by som tak trochu očakával prítomnosť webovej kamery.

Zvlášť ak sa vrátim k celkovej filozofii tohto zariadenia orientovaného na prácu za stolom, kde je moderná komunikácia priam alfou a omegou. Pochopiteľne, vstavaná kamera priamo do horného rámu by narušila jeho celkové proporcie, ale dnes už dobre vieme, že existuje niekoľko spôsobov ako kameru skryť

za zadnú hranu a kedykoľvek ju zase vytiahnuť. V tomto bode teda naopak prichádza sklamanie, ktoré pramení práve z cenovej relácie výrobku ako takého.

Mimochodom, veci, čo tam chýbajú, tak trochu napomohli aj k celkovo slušnej váhe zariadenia, ktorá sa pohybuje tesne nad štyrmi kilogramami, čo umožňuje jednoduchú manipuláciu, ako aj pohodlný prenos, kam potrebujete.

## Zohrejeme si ruky

Prístroj som nechal bežať pod záťažovým testom zloženým z chodu viacerých náročnejších programov orientovaných nielen na tvorbu textu a sledoval, ako sa začína takpovediac potiť.



Odvod prebytočného tepla umiestnili strojcovia pod spodnú hranu obrazovky, čo má isté výhody, ale aj nevýhody. V chladnejšom počasí si viem predstaviť situáciu, kde si posuniete klávesnicu bližšie pod ventilátor za účelom príjemného ovievania teplým vzduchom a premeníte menšie negatívum v opak.

Tento proces však v letných dňoch asi sotva niekoho poteší, a preto je nutné na úkor prebytkov tepla jemne kalkulovať s využitím priestoru okolo Pro 24x. Celkovo sú však moje dojmy zo zvládnutia aj náročnejších procesov na priemernej vlne a nikto nemôže očakávať, že si na takto postavenom základe môžete užívať neviem aký výpočtový luxus. Opakujem; ide o produkt ideálny do kancelárie a domácnosti na bežné úkony.

S takouto charakteristikou by sa mala spájať aj užívateľská prístupnosť v zmysle nastavenia, čo tu môže jemne haprovať. Samozrejme, že každý z vás dobre chápe, ako funguje Windows a jeho rozhranie, ja skôr narážam na kompletnú absenciu rozhrania samotného panelu, ku ktorému by ste na jeho tele len márne hľadali špeciálne tlačidlá.

Žiadna voľba mimo W10 vás tu naozaj nečaká. V záujme lepšej konzistentnosti textu a jeho pochopenia som vyššie načatý zoznam prepojení trochu osekala.

Zámerné som vynechal párovanie cez bezdrôtovú sieť ako aj Bluetooth 5.1, čo v mojom prípade znamenalo dve neustále vyt'ažené cesty ako prijímať internet, alebo prenášať súbory z telefónu priamo



do PC. Je to vtipný paradox hovoriť o PC, keď rozmerovo vlastne opisujem klasický monitor. Tak či onak, jeho súčasťou je aj duo reproduktorov (2,5W), o ktorých kvalite asi nebude nutné vypisovať nejaké bližšie litánie. Výrobca ich tam dal, len aby bolo možné si zaškrtnúť minimálne nároky na poskytovanie zvuku a ak chcete do uší tlačiť, v zmysle prevedenia, niečo skutočne ľubozvukné, určite odporúčam pripojiť klasické alebo bezdrôtové slúchadlá.

Aj keď výber materiálov použitých na produkciu All-in-One Pro 24X je až na samotný stojan výhradne zo sveta plastu, tmavostrieborný odtieň celého výrobku pôsobí navonok skôr chladnejším

dojemom. Pri intenzívnom výkone sa zahrievanie šíri po ráme monitora a hluk ventilátora je možné označiť za postrehnuteľný, ale nie otravný, človek sa cez to všetko zahrabe do práce, že nakoniec nemá byť ako vyrušovaný.

Bolo by neférové tvrdiť, že v danej cenovej kategórii vám nemáme dôvod odporúčať inú značku zo sveta týchto fúzií monitorov a desktopov, keďže by išlo o lož. Každá jedna známa spoločnosť zaoberajúca sa výrobou takéhoto hardvéru má svoju vlastnú koncepciu a MSI aktuálne prináša svoj vlastný príspevok do inak bohatého celosvetového portfólia.

U All-in-One Pro 24X by som sám osobne privítal nápravu niekoľkých menších prekážok - absencia nastavení priamo na paneli, chýba web kamera, ani jedno klasické USB-C a zopár ďalších menších chrupaviek v inak chutnom kancelárskom koktaile. V prípade, ak by cena za akúkoľvek z tých početných konfigurácií All-in-One Pro 24X klesla aspoň o dvadsať percent, celkové hodnotenie by bolo ešte o kus pozitívnejšie.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 900€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ Všetko v jednom	- Chýba web kamera
+ Krásny IPS panel	- Cena
+ Možnosti pripojenia	- Žiadne nastavenie panelu
+ Viac miesta na stole a pod stolom	

#### HODNOTENIE:



# LEGION

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter  
technology  
for all

Lenovo™

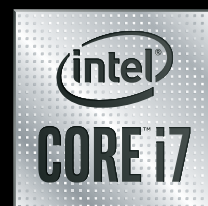


## Štýlový zvonku, nelútostný vnútri

### Lenovo Legion Y740s

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

Zakúpte na



Intel® Core™ i7 processor

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



Prekvapivo  
tenký



Skvelý  
displej



Podpora externej  
grafickej karty



Výnimočne  
tichý

## Aorus Z490 Master

KEĎ SA SPOJA FRÁZY "OVERKILL" A "ROZUMNÁ CENA"



Hoci nie sú procesory Intel 10tej generácie žiadnou veľkou revolúciou, jedno im nemožno uprieť. Stále, najmä pri vyšších modeloch, ponúkajú slušný výkon. No možno práve preto, že Intel už dlho nepriniesol evolúciu architektúry svojich desktopových procesorov, sú stále viac a viac dôležité kvalitné matičné dosky, schopné napájať aj monštrá (monštrá už viac po stránke odberu elektriny než monštrózneho výkonu) ako Intel Core i9-10900K. Kto chce potlačiť tento procesor naozaj na hranicu jeho možností a schopností si jednoducho nevystačí s lacnou 200 eurovou Z490 doskou. Preto sme radi, že ku nám do redakcie zavítala doska Aorus Z490 Master, ktorá si, aspoň podľa informácií na papieri, dáva bežné i5ky a i7ky na raňajky a i9nu berie ako prísl'ub zábavy a nie ako výzvu.

Aorus Z490 Master nie je prvou doskou určenou pre procesory Intel 10. generácie, ktorá u nás v redakcii pristála, no patrí jej prvenstvo, čo sa týka high-end modelov. Je ale fajn, že sme mali najprv možnosť skúsiť lacnejšie modely, dokonca aj s chipsetom bez podpory taktovania a teraz teda vieme, čo možno od tejto platformy očakávať. Samozrejme, priveľké rozdiely aj oproti predošlým generáciám tu nebudú, ale vždy je lepšie mať prehľad.

### Obal a jeho obsah

Krabica z doskou Aorus Z490 Master nijako nevykračuje z tradičného Aorus štýlu, čo je len fajn. Veľké orlie logo a kombinácia čierneho obalu so strieborným a oranžovým písmom stále vyzerá dobre. Čo takmer okamžite napovedá o potenciálnom

kvalitnom prevedení dosky a jej zameranie na high-end zostavy, je váha krabice. Bude to zniet' vtipne, no kedysi dávno sa dalo zistiť, či je počítačový zdroj kvalitný len na základe jeho váhy. Niečo podobné je možné aj pri matičných doskách, hoci výnimky samozrejme potvrdzujú pravidlo. Lacné dosky však často pozostávajú len z tenšieho PCB, malých pasívnych chladičov na komponentoch napájania a celkovo majú menej komponentov. Na druhej strane drahšie a kvalitnejšie dosky, po stránke chladičov, často odhadzujú zábrany a zakrývajú aj prednú, či dokonca zadnú stranu do slušivých kovových krytov.

Ďalší indikátor ceny/kvality dosky je príslušenstvo, ktoré je s ňou dodávané. Lacné dosky? To je väčšinou zopár brožúrok, pár SATA káblov, možno skrutki pre M.2 SSD a sem tam nálepka s logom spoločnosti. Na tomto nie je nič zlé, predsa len, keď je rozpočet limitovaný, načo budem priplácať za veci, ktoré nevyužijem. Pri Aorus Z490 Master sa však v balení nachádza nielen všetko tradičné, teda štvorica SATA káblov, brožúrky a celá sada nálepiek, ale poteší dvojica tepelných čidiel, dva predlžovacie káble ku RGB LED komponentom, WiFi anténa, G-Connector a navyše aj čidlo na detekciu zvuku, ktoré je možné inštalovať do vnútra skrinky.

### Prvé dojmy a spracovanie

Aorus Z490 Master vyzerá na prvý pohľad naozaj dobre. V minulosti v Gigabyte skúšali rôzne prístupy, či už išlo o biele dosky ako napríklad Aorus Z270X Gaming 7, alebo čierne Z390 Ultra. Kombinácia striebornej a čiernej však doske naozaj pristane. Z490 Master ponúka vcelku hrubé a pevné PCB, keďže ide o 6 vrstevové prevedenie, vďaka ktorému by sa mali navzájom komponenty menej ovplyvňovať a ktoré by tiež malo pomôcť s potenciálne vyššími teplotami pri taktovaní výkonnejších procesorov. Je skvelé vidieť, že pasívne chladiče na VRM a komponentoch napájania majú tenké rebrovanie, ktoré dokáže oveľa rýchlejšie odovzdávať teplo zo zat'azovaných komponentov, avšak celkový dojem mi mierne pokazil pohľad na krikl'avo





a na záver ethernet port s rýchlosťou 2.5G. Tu mierne zamrzí, že na lacnejších doskách je už často vidieť dvojicu LAN portov, respektíve na niektorých drahších kúskoch už 5G konektor, avšak Aorus Z490 Master disponuje spomínanou WiFi AX, vďaka čomu nie je druhý ethernet tak potrebný. Kryt zadného panelu je samozrejme integrovaný na doske.

## Rozvrhnutie dosky a interné konektory

V Gigabyte spevnené PCIe sloty nazývajú "Ultra Durable PCIe Armor" a v tomto prevedení sú všetky tri. Doska nedisponuje žiadnymi PCIe x1 slotmi, čo by mohlo chýbať niektorým záujemcom so starším príslušenstvom, ako zvukovými, či inými rozširujúcimi kartami. PCIe porty na doske fungujú v režime x16, x8, x4, no v prípade

ružovú tepelnú podložku, ktorá zaručuje prechod tepla zo samotného napájania do chladičov. Nie je síce viditeľná len tak jednoducho a po nainštalovaní do počítača (plus po osadení chladiča) šanca, že ju niekto uvidí, klesá takmer na nulu.

Avšak je prekvapivé, že keď už je samotná doska tak prepracovaná, nesiahli v továrni po šedých, alebo čiernych podložkách. RGB podsvietenie je pri drahých doskách jednoducho nutnosť a na Z490 Master sa o to starajú dve zóny, jedna na chladiči chipsetu a druhá na kryte zadného panelu. A keď už spomínam zadný panel, ten ponúka nielen desiatku USB portov (4x USB 2.0, 2x USB 3.2 Gen1, 3x USB 3.2 Gen 2 Typ A a jeden USB 3.2 Gen 2 Typ C) ale aj výstupy pre antény WiFi 6 (AX), tlačidlá Clear CMOS a Q-Flash Plus, pozlátené audio konektory a SPDIF, HDMI port



zapojenia viacerých grafických kariet klesá priepustnosť vrchného slotu na x8. Dobrou správou do budúcnosti je, že táto doska je pripravená na PCIe Gen 4.0, hoci túto funkcionlitu zatiaľ Intel procesory nemajú.

S nadchádzajúcou generáciou Rocket Lake procesorov by však mala prísť a byť kompatibilná so Z490 doskami. Na doske sa ďalej nachádza trojica M.2 (NVMe PCIe 3.0 x4) slotov prekrytých pasívnymi chladičmi, hoci ku spodným dvom sa dá dostať iba ak na doske nie je práve nainštalovaná žiadna grafická, či iná karta v PCIe slotoch. Konektorov chladenia sa na doske nachádza akurátne množstvo, 1x 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladenia, štyri 4-pin pre bežné ventilátory a dvojica hybridných system fan/water pump konektorov. RGB konektory sú tiež v dostatočnom množstve, ktoré predstavuje dvojica



tradičných RGB LED konektorov a dva ARGB výstupy. Zvukový kodek na Z490 Master je moderný Realtek ALC1200-VB, ktorému však sekunduje ešte ESS ES9118EQ DAC, vďaka čomu si zvuk z tejto dosky užijú aj naozaj nároční používatelia. Na doske sa na záver nachádza šesť SATA 6Gb/s konektorov, dva interné USB 2.0 porty, USB 3.2 Gen 1, USB-C konektor, TPM, 2x Thunderbolt add-in card konektor a konektor pre detekciu zvuku.

## Napájanie a VRM

Prémiové Aorus dosky boli pri svojom príchode niekoľko rokov dozadu spájané s menej kvalitnými riešeniami napájania, avšak to sa už dávno zmenilo.

V dnešnej dobe sa práve Aorus dosky berú ako ukážka kvalitného napájania a inak tomu nie je ani so Z490 Master. 14 fázové digitálne PWM riešenie je ovládané čipom Intersil ISL6929. Všetky fázy sú síce zdvojené, avšak "power stage" Intersil ISL99390, hodnotený na 90A pre CPU a jeden 50A Vishay SIC651A stage pre GPU, sú viac ako

dostatočné aj pre to najextrémnejšie taktovanie. Pre porovnanie, minuloročné Z390 dosky ponúkali iba 60A napájací stage. O napájanie procesoru a dosky sa stará tradičný 24-PIN konektor a dvojica 8-PINov, ktoré sú po novom tienené, vďaka čomu by pri použití kvalitného zdroju nemalo dochádzať k takmer žiadnemu rušeniu signálu.

Robustné riešenie napájania je ešte doplnené už spomínanými pasívnymi chladičmi, vďaka ktorým teploty VRM nikdy nepresiahli, ba sa ani nepriblížili ku nebezpečným číslam, a to ako pri normálnom používaní, tak počas stres-testovania s pretaktovaným procesorom.

## Taktovanie

Dosky pre Intel procesory s chipsetom začínajúcim na písmenko Z znamenajú pre nadšencov jednu vec. Odomknuté možnosti taktovania. Tak je to aj pri Z490 Master a ja som sa s radosťou pustil do skúšania, čo procesor i9-10900K zvládne. Intel ešte minulý rok opustil používanie termálnej pasty a procesory pájkuje priamo

k vrchnému krytu, čo znamená o niečo lepšiu výmenu tepla a nižšie teploty. Pri testovaní procesoru i9-9900K to však s taktovaním nedopadlo tak dobre, keďže sa mi ho podarilo dostať len na hranicu 5 GHz (5.0 GHz na všetkých jadrách pri 1.32V @94°C). Pri i9-10900K sa mi však darilo lepšie, keďže už na lacnejšej doske sa mi ho podarilo stabilne udržať na 5.2GHz pri 1.35V a 87°C. S Aorus Z490 Master som si trúfal a dúfal trúfať v ešte lepšie výsledky a doska nakoniec nesklamala. Pri 1.37V bol procesor stabilne pretaktovaný na 5.3GHz na všetkých jadrách a teploty stúpili len o dva stupne, na 89°C. A komu by sa nechcelo zabávať sa s taktovaním, tomu by mal stačiť aj boost takt 4.9GHz na všetkých jadrách pri dostatočnom chladení.

## Zhrnutie

Osobne som asi nikdy nečakal, že cenovku 400 eur za matičnú dosku budem považovať za "rozumnú cenu". Aorus Z490 Master je však neskutočne kvalitná a funkcionalitou preplnená doska, ktorá s procesorom i9-10900K tvorí nebezpečné combo.

Nebezpečné nielen pre peňaženky, ale aj pre protivníkov v hrách, či profesionálnu prácu. Áno, 400 eur nie je žiaden malý peniaz a sú dosky, ktoré ponúkajú 90% funkcionalitu o sto, či viac eur lacnejšie. Avšak, ako celkovému balíku, nie je Z490 Master čo vytknúť.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Gigabyte      Cena s DPH: 350€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn  
+ Bohatá funkcionalita  
+ Kvalitné napájanie  
+ Tepelné sondy priamo v balení

- Nič

### HODNOTENIE:



## Genesis Thor 300 TKL RGB

HERNÁ KLÁVESNICA STREDNEJ TRIEDY



Genesis sa už dlhé roky venuje výrobe všetkých druhov počítačových doplnkov a periférií. Aj keď je táto spoločnosť na svete len od roku 2011, zaraduje sa k tým poprednejším – hlavne v jej rodisku (Poľsku), na Slovensku a tak trochu aj v Česku či iných štátoch, kde postupne naberá na popularite a dozvedá sa o nej čoraz viac ľudí. Ich produkty majú spravidla nižšiu cenovku, obstojné spracovanie a nadpriemernú kvalitu. V dnešnej recenzii sa pozrieme na ich hernú klávesnicu z modelového radu Thor, presnejšie Thor 300 TKL RGB.

### Balenie

Klávesnica mi prišla v bežnej obdĺžnikovej krabici, kde bola umiestnená spolu s používateľskou príručkou. Celkový dojem z balenia nebol ničím zvláštny. Jednoducho, Genesis ani neprekvapil, ani neurazil.

### Spracovanie a dizajn

Thor 300 je, podľa môjho názoru, z hľadiska spracovania a použitých materiálov veľmi vydarená klávesnica. V ruke máte pocit, že je takmer nezničiteľná, a keď je položená, vyzerá celkom odolne. To isté by som rád povedal aj o klávesoch, no zdajú sa mi mierne rozkývané. Na výrobu tohto

produktu využil Genesis najmä ABS plast a na telo hliník, čo sa razantne odzrkadilo na hmotnosti, ktorá dosahuje takmer 700 gramov. Na tak malú klávesnicu ide teda o celkom ťažký kúsok, čo ale vôbec nevádi, predsa len je takmer stále položená na stole pri počítači.

Veľmi ma ale potešili a zároveň prekvapili zárezy po bokoch a uprostred zadnej strany zariadenia. Sú určené pre kábel, ktorý tak môžete viesť po spodnej strane klávesnice a následne ho vyviesť danou priehlbinkou preč, vďaka čomu vám takmer nikdy nebude prekážať.

Spoločnosť sa s dizajnom klávesnice veľmi nevyhrala a stavila na klasický dizajn – vyzerá ako takmer každá mechanická klávesnica na trhu. Oceňujem však na nej jej jednoduchosť, kompaktnosť a aj povrch klávesov, ktorý je matný, čo v konečnom dôsledku spolu s podsvietením vyzerá dobre.

### Používanie

Z používania klávesnice mám celkom zmiešané dojmy. Klávesy fungujú v poriadku, oceniť musím vysoko odolné spínače Outemu Red, ktorých výdrž je údajne až 50 miliónov stlačení. Samozrejme, nechýba technológia anti-ghosting, čo je vlastne možnosť

produktu zaznamenávať neobmedzené množstvo stlačených klávesov naraz. Celková sila potrebná na aktiváciu klávesu až na doraz je zhruba 45 gramov, čo vám asi nič nehovorí, ale v krátkosti ide o celkom mäkké klávesy, na ktorých je jedna obrovská nevýhoda – začiatok aktivačného pol'a, od ktorého začína klávesnica snímať stlačené tlačidlo, je iba 2 mm, v dôsledku čoho sa mi často stávalo, že som mal niektorú klávesu stlačenú, a ani som o tom nevedel. To mi veľmi vadilo a považoval by som to asi aj za tú najväčšiu nevýhodu tohto zariadenia.

Príjemným prekvapením je funkcia Windows Key Lock, vďaka ktorej si môžete uzamknúť tlačidlo Štart.

### Záverečné hodnotenie

Genesis Thor 300 TKL RGB by som ohodnotil v porovnaní so všetkými ostatnými klávesnicami v podobnej cenovej hladine ako úplný priemer. Dizajn je stereotypný, nedovolím si ale povedať, že je zlý.

Omnoho viac by ma však zaujala zmena a nejaký väčší krok vpred od Genesisu z hľadiska dizajnu. Spracovanie je podľa mňa nadpriemerné, vadí mi akurát absencia numpadu, bez ktorého je život tak trochu ťažší, ale je to len vec zvyku.

Z hľadiska funkčnosti a dojemov z používania ide podľa mňa o priemer v danej cenovke, ktorá je, mimochodom, približne 35 eur.

Matúš Kuril'ak

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	35€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania	- absencia numpadu
+ odolné spínače	- nepríjemné stláčanie
+ množstvo multimediálnych kláves	

#### HODNOTENIE:



## MSI MEG Z490 Unify

SILNÁ VÝKONOM, STRIEDMA VÝZOROM



**Nová, už desiatu generáciu desktopových procesorov Core, ktoré spoločnosť Intel priniesla ako odpoveď na AMD Ryzen tretej generácie je stále postavená na 14 nm architektúre, avšak zvýšené výkony týchto procesorov, ako aj podpora nových technológií výústila do nového socketu s označením LGA1200 a čipsetov Z490 a B460. To, samozrejme, znamenalo príchod nových matičných dosiek, ktorých sa nám už v redakcii niekoľko zastavilo. Zblízka sme sa už mohli pozrieť na cenovo výhodnejšie kúsky MSI B460 a Z490 Tomahawk či prémiovejší model Aorus Z490 Master. Teraz je na čase pozrieť sa na ďalšiu, mierne drahšiu, no o toľko výkonnejšiu dosku, opäť od spoločnosti MSI.**

Rovnako ako pri testovaní matičnej dosky asi článok začnem jednou veľkou

životnou pravdou. Pri skladaní počítačov je podľa mňa (aj mnohých ďalších, ovela renomovanejších PC nadšencov) najdôležitejšia rovnováha medzi všetkými komponentmi. Pri kúpe 600 eurového procesora nebudem kupovať 100 euróv dosku, ktorá by ho brzdila. Rovnako ako netreba šetriť na zdroji, úložnom priestore či RAM-kách. Nevyvážené zostavy sú jedno z najčastejších a najhorších faux-pas vo svete skladania počítačov. Samozrejme, aj relatívne lacné dosky sú v dnešnej dobe schopné postarať sa o výkonné procesory, no pokiaľ si záujemcovia trochu priplátia, často dostanú lepšiu funkcionalitu a väčšie záruky fungovania aj niekoľko rokov po záruke. Výber a voľbu dosiek u mňa najviac ovplyvňuje kvalita napájania a funkcionalita samotnej dosky a keďže na čipsete Z490 je možné Intel procesory s príponou K aj taktovať, sú tieto faktory naozaj dôležité.

### Obal a jeho obsah

MEG Z490 Unify dorazila v čierno-čiernom obale zdobenom iba zobrazením samotnej dosky a svetlejšími nápismi prezrádzajúcimi, čo sa v balení nachádza. Vnútri krabice sa nachádzajú nielen všetky dôležité náležitosti, ale aj tie menej dôležité. Už podľa príslušenstva pribaleného k doske je možné uhádnuť jej cenovú kategóriu a pri Unify sa toho ukrývalo naozaj pozhňane. Manuál a DVD so softvérom, pár MSI brožúrok a nálepky na identifikáciu káblov sú len začiatok. Ďalej sú v balení štyri SATA káble, dve miniatúrne skrutky na uchytenie M.2 SSD diskov, tri interné predlžovacie káble a na záver aj WiFi anténa, vďaka ktorej sa pri MEG Z490 Unify nemusíte spoliehať iba na káblové pripojenie.

### Prvé dojmy a spracovanie

6-vrstvové PCB dosky je naozaj pevné a jeho prednú stranu zdobia detaily v striebornej farbe či už ide o chladič čipsetu s veľkým nápisom Unify, alebo chladenie VRM prepojené s krytom zadného panelu, na ktorom sa nachádza MSI drak a logo samotnej spoločnosti.

Kryt zadného panelu sa mi najprv zdal priveľký, no po chvíľke študovania sa ukázalo, že celý funguje ako pasívny chladič na komponenty napájania a že sa v ňom nachádza aj malý ventilátor, ktorý ťahá studený vzduch cez otvory na zadnom panelu a fúka ich nielen cez rebrovanie chladiča, ale aj na ostatné komponenty nachádzajúce sa v blízkosti socketu procesora. Jedna vec, čo ma vcelku prekvapila už pri študovaní reklamných materiálov je fakt, že sa v MSI rozhodli túto dosku neosadiť RGB podsvietením.

Koncovky pre RGB a aRGB konektory iných komponentov sa na doske, samozrejme, nachádzajú, no jediné svetielko, ktoré si na samotnej doske potenciálne majiteľia užijú, je červený displej DEBUG indikátora. Mne osobne na tejto doske RGB podsvietenie absolútne nechýba, no treba na to myslieť pri jej potenciálnom výbere. Pohľad na zadný panel dosky

poteší aj tých náročnejších používateľov, nakoľko sa na ňom nachádza osem USB portov (2 x USB 2.0, 2 x USB 3.2 Gen2 Typ A, 3 x USB 3.2 Gen1 Typ A a USB 3.2 Gen 2x2 Typ C), PS/2 kombo, audio panel a 2.5G LAN port a konektory pre antény WiFi 6 AX bezdrôtového pripojenia. Na paneli sa tentokrát nenachádzajú okrem USB-C konektora žiadne porty s video výstupom, čo môže chýbať v prípade problémov s grafickou kartou, avšak verím, že väčšina ľudí, ktorí si Z490 Unify kúpia, nebudú mať veľké problémy s kúpou nejakej funkčnej grafiky.

## Rozvrhnutie dosky a interné konektory

V balení dosky síce absentujú SLI mostíky, no Z490 Unify by si mala poradiť nielen s grafickými kartami od AMD v režime Crossfire, ale aj v spomínanom SLI, určenom pre karty od Nvidie. Poteší tiež, že v spevnenom "PCIe Steel Armor" prevedení, sú všetky x16 sloty (16/0/4, 8/8/4) a plastové sú iba x1 sloty, ktoré ale aj tak nie sú nikdy využívané na



komponenty iné ako zvykové karty, či capture karty na zaznamenávanie videa a audia. Zaujímavosťou PCIe x16 slotov je ich potenciálna podpora štandardu PCIe 4.0, hoci to pri procesoroch

desiatej generácie zatiaľ nie je možné. Avšak jedenásta generácia Intel Core procesorov by už snáď mala byť na 10 nm architektúre a mala by podporovať ako tento istý socket/čipset, tak aj PCIe 4.0.



Ďalej sa na doske nachádza trojica M.2 slotov s podporou NVMe diskov, ktoré pojmú maximálne M.2 22110, respektíve 2280 disky. Všetky disponujú aj vcelku robustnými pasívnymi chladičmi. Konektorov chladenia je tak akurát, 1x 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladenia a 6 x 4-pin pre bežné ventilátory.

Kde sú inžinieri v MSI stále naozaj štedrý, je nádielka RGB LED konektorov. Pretože aj keď samotná doska nemá žiadne podsvietenie, je len dobré, že MSI ponúka možnosť vysvietiť si systém tak či tak. Na Z490 Unify sa preto nachádza pár aRGB konektorov, jeden tradičný 3-PIN pre RGB a na záver aj špeciálny Corsair RGB konektor. O zvuk sa pri Unify stará kodek Realtek ALC1200 v spojení s DAC-om ESS SABRE 9018Q2C, vďaka





čomu si majitelia tejto dosky užijú naozaj kvalitný zvuk, vďaka čomu nebude treba investovať do samostatnej zvukovej karty.

## Napájanie a VRM

Nakoľko ide o dosku cenovo zaradenú do vyššieho segmentu, zmenou oproti už testovaným MAG Tommahawk doskám, je vylepšenie systému napájania na 16+1 konfiguráciu napájanú cez 8+8PIN konektory. Celý systém predstavuje osem primárnych fáz ISL99390 zdvojených cez ISL6617A. PWM ovládač procesoru s označením ISL69269 je rovnako od spoločnosti Intersil.

Mosfety na tejto doske majú menovitý výkon 90A, čo je na poli matičných dosiek nadštandard a tento výkon by mal stačiť aj na agresívnejšie taktovanie. VRM a celé napájanie procesoru si vďaka robustnému chladeniu držalo príjemné teploty aj počas taktovania a syntetického vyt'ážovania procesoru, za čo MSI patrí veľký palec hore.

## UEFI a taktovanie

MSI to so svojím UEFI vie a vždy, keď som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia na tejto úrovni alebo priamo pretaktovať procesor, nemal som žiadne obavy, že by som sa stratil alebo nevedel nájsť hľadanú možnosť. Inak to nie je ani pri doske Z490 Tomahawk.



Nastavenie základných alebo aj krajne špecifických vecí zaberie len pár sekúnd a užívateľské rozhranie je celkovo veľmi príjemné. Čo sa taktovania týka, dosku som testoval s procesorom Intel i9-10900K a podarilo sa mi ho stabilne pretaktovať na 5.2 GHz na všetkých jadrách pri voltáži 1.38V. Čo sa napájania týka, teploty VRM a iných komponentov sa ani počas taktovania nedostali cez 80 stupňov, no treba myslieť na to, že v skrinkách s horším prietokom vzduchu alebo väčších taktoch, by sa mohli dostať aj na horšie hodnoty.

## Zhrnutie

MSI Z490 Unify je nadmieru zaujímavá doska. Hoci osobne nemám veľa pozitívnych slov na procesory, ktoré je do nej možné osadiť sa samotná doska naozaj vydarila. Mierne kontroverzným rozhodnutím, keď na dosku v MSI nenainštalovali žiadne RGB podsvietenie a môže tak niektorých kupcov odradiť, ponúka stále veľmi pestrú funkcionálnu, kvalitnú napájanie a dizajn, ktorý aj bez svetielok zapadne do takmer každej skrinky.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 270€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn  
+ WiFi 6 AX  
+ kvalitné napájanie  
+ všetka potrebná funkcionálna

- absencia RGB LED podsvietenia dosky

### HODNOTENIE:



FILM  
OLGY MALÍŘOVÉJ ŠPÁTOVÉJ

# KAREL



V KINÁCH OD 15. OKTÓBRA 2020

PRODUCENT I VANA GOTTOVÁ VÝKONNÍ PRODUCENTI PETR KRATOCHVÍL LÍDA SEKANINOVÁ PRODUKCE BEDNA FILMS POSTPRODUKCE PFX OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE TOMÁŠ CHUDOMEL ZVUK PETR PROVAZNÍK MIX ZVUKU TOMÁŠ KUBEC  
STŘEŽ ŠÁRKA SKLENÁŘOVÁ HANĚBA A REŽIE OLGA MALÍŘOVÁ ŠPÁTOVÁ

GENERÁLNÍ PARTNER  
 HARMONY

HLAVNÍ PARTNER  
 DIVADLO  
HYBERBÁT

PARTNER  
 Česká televize

 Kinoš

 PRO-DOMA  
STAVEBNINY

 MALETA

 KLUB  
BESEDA

 FD  
PRODUKCE

 DOBRÝ DEN

 INACE  
KINOVÝ  
FESTIVAL

HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER  
 Český rozhlas

DISTRIBUČNÍ  
 BONTONFILM

## ASUS ROG STRIX XG438Q

HERNÝ MONITOR TAK TROCHU INAK



Keď som si pred pätnástimi rokmi kúpoval 24-palcový LCD displej, bol to luxus. Boli aj takí, čo oči prevracali. Vtedy na stoloch stáli objemné CRT 4:3 monitory. Väčšinou. A nie je tomu tak dávno, keď sme i na "27-ku" pozerali ako na veľmi veľký monitor - ktorý je dnes už pomaly štandardom. Výrobcovia posledné roky experimentujú a investujú do vývoja a to je len dobre. Dočkali sme sa tak ultrawide monitorov s filmovým pomerom strán 21:9 o veľkosti až 35 palcov. A z roka na rok sa objavujú ďalšie novinky. Nechýbajú super ultrawide - monžtrózne, zakrivené, 43 a dokonca aj 49-palcové panely, ktoré bez problému nahradia dva monitory vedľa seba. Dnes sa pozrieme na celkom výnimočnú anomáliu. 43-palcový displej s pomerom strán 16:9, teda na prvý pohľad televízor.

### Je to tv?

Má to dialkáč, aj reproduktory, ale nie, nie je. Mimochodom, reproduktory majú slušný zvuk. Tento monitor narozdiel

od TV totižto nemá tuner, vstavaný operačný systém, žiadne smart aplikácie ani menu s TV nastaveniami. XG438Q však má rozlíšenie 3840 x 2160 bodov, používa VA panel, má certifikáciu HDR600, podporuje FreeSync 2 a hlavne má 120 Hz. Pravda, na trhu sú aj TV ktoré tiež vedia freesync/gsync a aj 120 Hz. Rozdiel je hlavne v tom čo som uviedol predtým. Nehovoriac o nízkej odozve či prítomnosti DisplayPortu v prospech monitora.

### Špecifikácie, dizajn, ergonómia, menu

Monitor ponúka slušnú konektivitu - 1x DisplayPort 1.4 a 3 x HDMI 2.0 umiestnené sčasti vzadu aj na boku pre ľahší prístup. Potešia aj dva USB sloty vo verzii 3.0, triapolmilimetrový mini-jack konektor na slúchadlá či PC audio vstup. DisplayPort aj HDMI podporujú variabilný refresh rate na AMD kartách, s nVidiou iba cez DisplayPort. Monitor vyzerá spredu ako lacnejšia TV a to vďaka širokému rámečku,

no ROG logo a hlavne neobvyklý stojan tento dojem trochu vylepšujú. Zadná strana má vydarenejší dizajn s pekným štruktúrovaným plastom a s Aura Sync RGB ROG projektorom ktorý sa zapája do špeciálneho slotu. Škoda len, že dozadu sa nik nepozereá ale tak aspoň to vie svietiť na stôl. Monitor sa dá upevniť aj na stenu, či zavesiť na držiak systémom uchytania VESA 100x100mm, no treba mať na zreteli hmotnosť 15 kilogramov... Kensington zámok naznačuje využitie tohto zariadenia nielen doma. Veľmi kvitujem pribalené dial'kové ovládanie. Pred týmto monitorom sa sedí skôr ďalej a večné nat'ahovanie sa po tlačidlách by asi nikoho neoslovilo.

Menu na ASUS-och je vydarené a nie je tomu inak ani v tomto prípade. Má logické usporiadanie a rozhodne v ňom nebudete tápať. Ovládanie cez joystick je pohodlné no s dial'kovým ovládačom to ide aj s vyloženými nohami. No a kto to radšej s myškou, ide to aj cez PC aplikáciu ASUS DisplayWidget.





## Test v praxi

Na rovinu, toto nie je monitor na váš kancelársky stôl. Napriek tomu som ho testoval týmto spôsobom a pohľad to bol trochu komický. Monitor bol totiž takmer nalepený na stene a ja som s gamepadom sedel pol metra od stola. Iste, pri hraní s klávesnicou a myšou to bolo o niečo bližšie k obrazovke a to už fakt nebolo komfortné.

Pri menších vzdialenostiach sa totižto prejavili neduhy VA panelu a to v podobe horších pozorovacích uhlov (nekonzistentnosť farieb a kontrastu). Pri takej uhlopriečke jednoducho treba počítať s optimálnou pozorovacou vzdialenosťou 1,5 metra a viac, potom bol obraz výrazne lepší. Prekvapilo ma, že aj 4k rozlíšenie je len tak tak dostačujúce, jednoducho 102 PPI predstavuje

hustotu bodov len o 12% vyššiu ako pri fullHD monitore s uhlopriečkou 24 palcov. S väčším odstupom sa raster samozrejme zjemňuje.

XG438Q prekvapil aj geometriou matrice displeja. Nejde totiž o najbežnejší "RGB stripe" displej ale BGR (blue-green-red) verziu. O dôvode by sa dalo polemizovať, môže to byť cena ale aj niečo iné. Každopádne, Windows veľmi nepočíta s týmto typom panelov a poznať to na malých a jemných textoch, ktoré vyzerajú rozmazane a neostro. Obzvlášť s defaultne zapnutou funkciou Cleartype, ktorá má na starosti zahladzovanie textov. Je na mieru ušitá RGB schéma, nie BGR. Svojským riešením by bolo otočenie monitora dole hlavou a rotácia celej plochy. Vyskúšané a funkčné. Zrazu na stole máte RGB monitor. Avšak, toto sa nedá urobiť pri hraní

na konzolách - no na druhú stranu, tam vás zasa nepotrúpi zle čitateľný text. Je preto dôležité si určiť využitie - buď PC alebo konzola. Alebo monitor otáčať o 180 stupňov na VESA stojane, ktorý isto nebude z tých najlacnejších. Podtrhnuté, počítačkové, ako monitor k PC by som tento ASUS nevolil.

Táto mašina je tu každopádne pre hráčov, na strih videa či grafiku ani náhodou. Obrovská obrazovka dokáže do hrania vtiahnuť v sekunde a o to podľa mňa šlo. Musím uznať, že takýto kontrast som na monitore ešte nevidel. Vyzerá to tak, že proklamovaná hodnota 4000:1 nebude ďaleko od skutočnosti. Samozrejme, veľkú zásluhu na tom má použitý VA panel, ktorý vie mimoriadne hlbokú čiernu a ani na to nepotrebuje miestne stmievanie (local dimming). To síce monitor má ale len v podobe ôsmich zvislých zón, čo je taká povinná jazda pre udelenie certifikácie HDR600 a vyššie. Za ideálnych okolností však i 8 zón dokáže navýšiť už tak vysoký kontrast, no dokáže aj narobiť galibu. Krízový scenár - tmavá scéna a do toho biele titulky. Výsledkom je do očí bijúce zosvetlenie časti obrazovky kde sú titulky a to v celej výške obrazovky. A nepomôže ani znížiť jas titulkov na minimum ani zmena farby na tmavšiu. Je možné, že časom to ASUS fixne firmwarom, niektorí výrobcovia televízorov si s týmto fenoménom už poradili.

Vrátim sa ale k superlatívom. HDR 600 je skutočne výrazne lepšie ako HDR 400, na ktorom fungujem každý deň. Záblesky, pochodne či žiara reflektorov sú na tomto monitore podané veľmi realisticky. V kombinácii s takmer dokonalou čiernou tento ASUS vyčarí veľmi presvedčivé obrazy. Napríklad v The Last Of Us Part II, v časti, kde Ellie navštívi tmavé, opustené akvárium, som



si uvedomil o kol'ko lepší je VA panel z pohľadu prezentácie vize autora. Aj napriek tomu, že som hral v úplne temnej miestnosti, neobťažoval ma žiaden "light bleeding", "IPS glow" a iné technologické nedostatky, ktoré sa tak okato prejavujú práve v tme a kazia celkový dojem. Local dimming má výhodu aj v tom, že vie celkovo znižovať jas na celej obrazovke, podobne, ako to vedia televízory funkciou dynamický kontrast. I vďaka tomu čierna pripomínala čiernu. To je niečo, čo bežný monitor nerobí a ak aj áno, nefunguje to tak dobre, v HDR už vôbec nie.

Vďaka použitému panelu som si mohol dokonale vychutnať temné scenérie s množstvom nepatrných detailov akoby som pozeral cez okno, nie do monitora. Na druhú stranu, v lokácii s detskými preliezkami bola scéna krásne prežiarená slnečným svetlom s nádhernými, živými farbami. O niečo lepšie to bude len na OLED TV no rozhodne nie s takou svietivosťou.

Na PC som otestoval G-Sync, ktorý fungoval bez problémov. HDR fungovalo taktiež bez zaváhania, škoda len, že v HDR sa v menu dá vybrať len mód ASUS Cinema HDR, ASUS Gaming HDR alebo Freesync 2 HDR, ktorý je aktívny len s kartami od AMD. Prvé dva módy sa líšia mierne odlišným kontrastom a jasom, oba však trpia neduhom "white clipping" teda stratou detailov vo veľmi jasných oblastiach obrazu. Aby som vylúčil softvérový problém, porovnal som rovnaké scény v PC hre aj na konzole na ASUSe a LG 27UK650 ktorý má HDR 400 certifikáciu. Porovnanie jasne



ukázalo, že ASUS v prvých dvoch HDR módoch trochu tlačí na pílu a žiadnym laborovaním v OS či v hre som nedosiahol žiadaneho efektu. Na LG monitore white clipping takmer neexistoval. Žiaľ, v HDR sa v menu monitora nedá upraviť vôbec nič, spomínaný Freesync 2 HDR som ale nemal možnosť vyskúšať. Nepáči sa mi byť odkázaný na prednastavené profily bez akejkol'vek možnosti ladenia. Samozrejme, ide o subjektívny dojem pedantného užívateľa a väčšine užívateľov bude vyhovovať jednoduchosť :) O HDR som sa rozpísal nadmieru, no tento monitor si to zaslúži, je to funkcia ktorá obsahu dodá výrazne atraktívnejšiu podobu a ASUS XG438Q to proste vie. Aj obsah v SDR vyzerá výborne. Je treba počítať s tým, že VA

panel je trochu slimák a občas sa objaví neostrosť, no nik netvrdí že cieľovou skupinou sú hráči e-športov. Na druhú stranu, práve v SDR módoch si môžete aktivovať dodatočné funkcie ako Shadow Boost či Overdrive v piatich úrovniach.

Veľká chvála za dobre fungujúcu implementáciu PbP a PiP. Do monitora som zapojil dva PC a konzolu, všetko nabehlo na prvý pokus, monitor dokáže usporiadať plochy v rôznych kombináciách a dokonca každému vstupu priradiť farebný profil (samozrejme len simulovaný). Pochopiteľné obmedzenie je 60 Hz, žiadne HDR či Freesync/G-Sync.

## Záverčné hodnotenie

Tento produkt je určený pre veľmi špecifickú cieľovú skupinu. Veľkosť 43 palcov je lákavá, no len v prípade, že máte dost miesta. Parametrovo ide o veľmi slušný hardvér pre konzumné hranie. Panel dokáže vykúzliť krásne farebné scény plné svetla ale aj temné, dramatické výjavy. HDR 600, Freesync/G-Sync a 120 Hz, to sú silné tromfy. Otázne je, kto je ochotný siahnuť hlbšie do vrecka.

Roland Dvorský

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus  
Cena s DPH: 1 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Fantastický kontrast a hlboká čierna
- + Farby
- + HDR600
- + Dynamický dimming
- BGR usporiadanie pixelov
- Vyžaruje teplo
- Pozorovacie uhly

### HODNOTENIE:



## Genesis Xenon 800

ULTRALAHKÁ MODULÁRNA HERNÁ MYŠ



Pre každého hráča je myš jedným z najdôležitejších prvkov výbavy. Keďže táto časť používateľov trávi veľa času za svojím strojom, je dôležité si vybrať správnu myš. V rámci svojho portfólia ponúka spoločnosť Genesis skutočne mnoho modelov herných periférií, pričom každý z nich je niečím zaujímavý. Dnes vám prinášame recenziu na hernú myš Xenon 800, ktorej hlavným ťahákom je senzor PMW3389 a možnosť upravovať hmotnosť s pomocou závaží. Podme sa na tohto hľadavca spoločne pozrieť.

V snahe odlíšiť sa od konkurencie sa výrobcovia nesnažia upútať len atraktívnou cenou, ale aj nejakým originálnym prvkom. V prípade Xenon 800 je to veľmi zaujímavý dizajn tela myši, ktorý je perforovaný šesťuholníkmi. Pýtate sa prečo? Výrobca ponúka jednoduchú odpoveď – váha. Genesis prezentuje Xenon 800 ako najľahšiu myš na trhu, pričom váži len 58 gramov.

V balení okrem samotnej myši nájdeme aj náhradný (neperforovaný) kryt, náhradné pojazdy, tri náhradné čiapočky DPI tlačidla, závažia a, samozrejme, manuál. Ako sme spomenuli, perforované telo myši upúta budúceho kupca hneď

po vybalení. Vrchný kryt je odnímateľný (a vymeniteľný) a pod ním nájdeme priehradku na umiestnenie závaží. Osadiť môžeme 12 závaží, pričom každé z nich váži niečo vyše gramu. Pri použití všetkých vzrastie hmotnosť myši o 20 gramov na celkových 78 gramov, čo ju stále robí relatívne ľahkou.

Dvojicu hlavných tlačidiel poháňajú spínače Omron so životnosťou až 20 miliónov stlačení. Medzi nimi nájdeme koliesko myši spolu s DPI prepínačom. Tlačidlá krok späť a dopredu sú umiestnené štandardne na ľavom boku myši. Zospodu je okrem senzora umiestnený prepínač polling rate (125, 500, 1000Hz).

Z hľadiska komfortu sedí myš v ruke perfektne a ani pri dlhšom používaní sa nešmýka z ruky. Myš má obojručný tvar, teda je vhodná pre pravákov aj ľavákov. Boky Xenon 800 sú tvarované, aby palec sedel na bočných tlačidlách. Ak by vám nevyhovoval perforovaný vzor, môžete vymeniť vrchný krytku za tú z celistvého plastu.

Hneď po prvom pripojení sa myš rozožiarí, keďže obsahuje niekoľko zón

RGB podsvietenia. Myš však primárne nepredáva podsvietenie, ale senzor. Výrobca osadil Xenon 800 senzorom PixArt PMW3389 s rozlíšením od 200 do 1600DPI s krokom každých 100DPI. PMW3389 nie je žiadnym nováčikom, nájdete ho aj v srdci myši ako Pulsefire Pro od HyperX alebo MM710 od CoolerMasteru. Senzor je veľmi presný, nevynecháva a zachytáva pohyby len pár milimetrov nad podložkou. Celkovo sme s ním počas hrania nezaznamenali žiadne problémy.

Výrobca poskytuje k tejto myši aj softvér. Bohužiaľ, výrobca stále nevytvoril žiadne centrum združujúce softvér svojich produktov, preto sme stále nútení stiahnuť si ďalšiu osobitnú aplikáciu.

V nej nájdeme možnosť premapovania všetkých tlačidiel spolu s priradením a vytváraním makier, konfiguráciu DPI profilov, zmenu podsvietenia alebo pokročilé nastavenia, medzi ktoré patrí napríklad úprava výšky snímania senzora od podložky.

### Záverečné hodnotenie

Najvyšší model myši, ktorým spoločnosť Genesis obohatila svoje portfólio, sa predviedol v tom najlepšom svetle. Xenon 800 ponúkne výborný senzor, nízku váhu a dobrú konštrukciu, čiže pevný základ. Nesmieme zabudnúť ani na ťaháky v podobe regulácie hmotnosti pomocou závaží, ale aj bohaté príslušenstvo v balení. Nákupom tohto modelu určite neurobíte krok vedľa.

Lukáš Batora

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	45€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ senzor	- nič
+ konštrukcia	
+ regulácia hmotnosti	
+ spínače Omron	

#### HODNOTENIE:



## MSI MAG B460 Tomahawk

LEPŠIA AKO LACNÉ Z490 DOSKY



Síce to tak môže často vyzerat' a tiež som dlho trpel takým dojmom, no pravdou je, že väčšina hráčov nie je zat'ažená na extrémny výkon. Väčšina herných nadšencov nie je ochotná stráviť hodiny skúšaním rôznych časovaní na RAMkách a znižovaní voltáže na CPU pre lepšie teploty. A definitívne je skôr pravidlom, že málokto hráč disponuje bezodnou peňaženkou, ktorá by mu povol'ovala nakupovať tie najdrahšie a najvýkonnejšie komponenty. To je ale všetko úplne v poriadku, pretože obstočné komponenty a takmer celú zábavu, sa dá užiť aj s oveľa menším rozpočtom. Toho dôkazom sú aj dosky s chipsetom Intel B460 a jej prvý zástupca, ktorý sa dostavil ku nám do redakcie, MSI MAG B460 Tomahawk.

Do testovania tejto dosky som sa pustil okamžite po odskúšaní jej drahšieho a už aj na taktovanie zameraného brata s menom MAG Z490 Tomahawk. Vďaka tomu som mal stále v mysli všetky schopnosti a funkcionality, ktorá je dostupná za cca 200 eur a mohol som sa pustiť do odhaľovania toho, prečo B460 stojí o tretinu menej. Tak ako som ale napísal pri Z490 Tomahawk, to najdôležitejšie, na čo pri skladaní počítača treba myslieť, je rovnováha. Preto som síce túto dosku testoval s procesorom Intel Core i9-10900K, ale v živote by som ju ku nej neodporúčal. Chipset B460 totiž, narozdiel od Z-kových dosiek, nepodporuje manuálne taktovanie procesorov (pomimo Intel Turbo Boost-u), a preto sa ku B460 doskám hodia procesory bez K a KF prípon.

### Obal a jeho obsah

Balenie B460 Tomahawk je takmer totožné s jej Tomahawk a Mortar súrodencami. Tmavému obalu stále dominuje veľký názov produktu a obrázok Tomahawk rakety. Nakoľko ide o dosku z lacnejšej časti spektra, vnútri krabice toho veľa navyše nečakajte. Dvojica SATA káblov, brožúrky, CDčko s drivermi a nálepka s logom MSI draka je, okrem samotnej dosky asi všetko.

Od produktu zameraného na hráčov s menším rozpočtom to však nie je nič prekvapivé. Veľký palec hore si však do MSI zaslúžia za fakt, že aj lacnejšia doska stále ponúka kryt zadného panelu zakomponovaný do samotnej dosky.

## Prvé dojmy a spracovanie

Keď som si vedľa seba prezeral obal B460 a Z490 Tomahawk dosiek, behalo mi po myšli, že sú naozaj takmer identické. To je pri baleniach produktov z rovnakej modelovej rady vcelku bežné. Čo ma však prekvapilo viac, bol takmer identický vzhľad aj pri porovnaní samotných dosiek. A teraz nemám na mysli iba farebnú schému, či chladiče VRM a chipsetu, ale aj celkové rozloženie oboch dosiek. Áno, sú na nich malé odlišnosti, ako 8+4PIN CPU napájanie na Z490 a iba 8PIN na B460, či pasívne chladiče na oboch pozíciách pre M.2 na Z490 a iba jeden na B460.

Pokiaľ by ale človek nevedel, kam presne pozerat', sú obe dosky takmer nerozlíšiteľné. To je však, aspoň pri B460 Tomahawk, dobrá správa. PCB dosky je stále pevné, hoci o čosi tenšie, a jeho prednú stranu stále zdobia detaily v striebornej farbe, či už ide o chladič chipsetu s veľkým nápisom Tomahawk, alebo chladienie VRM prepojené s krytom zadného panelu, na ktorom sa nachádza MAG logo. Aj lacné dosky musia v dnešnej dobe stále disponovať RGB podsvietením a tu sa RGB LEDky nachádzajú v okolí chipsetu. Na zadnom paneli dosky tentokrát nájdete 7 USB portov (2x USB 2.0, 4x USB 3.2 Gen1 a USB 3.2 Gen Typ C), PS/2 kombo, HDMI a Display port, audio panel a POZOR, stále tu je aj dvojica 1G a 2.5G LAN portov (!). Pri 140 eurovej doske vcelku nečakaná, no stále vítaná funkcionálnosť.

## Rozvrhnutie dosky a interné konektory

V spevnenom "PCIe Steel Armor" prevedení je iba vrchný PCIe Gen 3.0 slot, no to je v dnešnej dobe, keď sa SLI a Crossfire už netešia takej veľkej obľúbenosti, úplne pochopiteľné. Na doske poteší dvojica



M.2 slotov s podporou NVMe diskov, ktoré pojmu maximálne M.2 22110, respektíve 2280 disky, no pasívny chladič sa nachádza len na vrchnej pozícii. Ani tie najvýkonnejšie PCIe Gen 3 disky však nemávajú príliš veľké problémy s teplotami. Konektorov chladienia je tak akurát, 1x 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladienia a 6 4-pinov pre bežné ventilátory.

RGB konektorov si však aj na B460 užijú potenciálni majitelia dosýta, nakoľko rovnako ako pri Z490 Tomahawk, aj tu sa na doske nachádza nielen dvojica tradičných RGB LED konektorov, ale aj dva RAINBOW, teda JRGB1 konektorov pre ARGB komponenty. Zvukový kodek na B460 Tomahawk je moderný Realtek ALC1200, čo je oproti minulosti veľké vylepšenie. Na doske sa tiež nachádza šesť SATA 6Gb/s konektorov, dva interné USB 2.0 porty, USB 3.0 konektor a na svoje si prídu aj majitelia novších skriniek s USB-C na prednom paneli. Ponuku interných konektorov završí tradičná zmes TPM Module, Chassis Intrusion, Serial Port, či TBT konektoru.



## Napájanie a VRM

MSI pri tejto doske vsadilo na lacný, no stále obstojný systém napájania 12+1+1, ktorý je napájaný cez 8 konektor. B460 chipset nie je určený na taktovanie, ale napájanie dosky bohato stačilo aj na turbo boost pri i9-10900K, čo nedokáže úplne každá entry-level doska, dokonca ani s Z490 chipsetom. Navyše, Tomahawk dosky disponujú vcelku rozmernými pasívnymi chladičmi na VRMkách, čo pomôže s dlhodobým fungovaním pod záťažou. To len ukazuje, že keby neboli v Intel-i tak zaseknutí v minulosti, mohli ponúkať možnosti manuálneho taktovania aj na niektorých B460 doskách. Čo sa však dá narobiť, Intel bude Intelom. Aj napriek limitáciám chipsetu je B460 Tomahawk jednoducho naozaj schopná doska.

## Zhrnutie

MSI stále dokazuje, že s radou Tomahawk to vie. Za nie tak veľký peniaz ponúka naozaj bohatú funkcionálnosť, obstojné prevedenie a pokoj mysle, že táto doska si dokáže poradiť aj s procesormi, ktoré sú mimo jej cenového spektra. V spojení s i5-10600, alebo i7-10700 určite ponúkne veľa zábavy na dlhú dobu a veríme, že si vďaka svojim schopnostiam nájde svoju cenu do nejedného herného stroja.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičkaľ:	Cena s DPH:
MSI	135€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Nič
+ Dizajn	
+ Bohatá funkcionálnosť	
+ Nadpriemerný počet interných konektorov	

### HODNOTENIE:



## ASUS ZenBook 14 - UX425

TENKÝ AŽ HRIECH



Časom, kedy sa firmy po celom svete snažili zmenšiť mobilný telefón na veľkosť mexickej fazule, už dávno odzvonilo a trend stenčovania a minimalizovania veľkosti elektroniky preto musel prejsť do nového segmentu. V prípade prenosných počítačov to však pochopiteľne nemôže vrcholiť u nejakej bizarne miniatúrnej skladačky, keďže v tomto prípade je viac než v nejakom telefóne nutné zachovať užívateľský komfort a ideálny prístup k väčšine funkcií klasického notebooku. Existuje ale jedna špecifická kategória ultrabookov, kde prevláda symbióza kompaktnosti a užívateľského luxusu. U značky ASUS to je suverénne ich rad ZenBook, ktorý prichádza aktuálne na scénu ako istý zdroj odporúčnych rekordov. Nám sa do redakcie ušla štrnásťpalcová verzia tohto krásavca určeného nielen pre biznis na cestách a nebyť jeho papierového prebalu, kuriér by nám ho mohol pokojne popodstrčiť pod dverami, tak tenký

prístroj to totižto je. Ešte než sa spoločne, samozrejme aj po vašom boku, pustíme do hodnotenia, musím sa vám trochu zdôveriť. Pre značku ZenBook mám istú slabosť, keďže sám, a to platí nielen pre osobné potreby, ale aj pre tie pracovné, už roky využívam jeho predchádzajúcu verziu a som maximálne spokojný.

Začnime rovno u výšky zariadenia, ktorá sa v tomto prípade môže pýšiť priam šíalým údajom 1.39 cm. Výška hodná vanilkovej oblátky pre diabetikov sama o sebe nemusí samozrejme znamenať nič, ak by prístroj nebol v zmysle prepojenia s ďalšími zariadeniami vybavený na viac než len bežné používanie. Okrem očakávaných USB-C vstupov s podporou Thunderbolt 3 tu totižto nájdete aj USB-A a dokonca regulárne HDMI. Dizajnérom preto nešlo o trhanie nejakých tabuliek na úkor užívateľských nárokov a všetko to, čo by mal mať takto štylizovaný

pracovný notebook, nový ZenBook maximálne napíňa. Mohli by ste síce namietat' u absencie klasického vstupu pre jack konektor, ale ten ASUS zachraňuje pomocou USB redukcie (3,5 mm), ktorú nájdete aj priamo v balení. Akési ohúrenie rozmermi však nekončí len u výšky plne kovového, a teda aj odolného šasi, ostatne stačí len jemne zatlačiť na hranu obrazovky displeja a behom sekundy máte pred sebou takmer bezrámkový NanoEdge IPS panel s 88% prevahou v hornej časti. Aj cez takto suverénny pomer sa podarilo vtesnať do hornej časti 3D kameru s IR funkciou a snímaním zvuku, vďaka čomu sa automaticky zatlačilo aj na bezpečnosť pri používaní a zároveň v tomto texte už neraz spomenutú užívateľskú prístupnosť. Kamera funguje výborne aj v slabo osvetlených miestnostiach, kedy sa vyhodnotenie obrysov tváre udeje doslova behom lusknutia dvoch prstov. Tu možno trochu



zamrzí absencia snímača odtlačku, ale zase to asi netreba prehádzať, nepanikáriť a spoliehať sa na detekciu tváre kombinovanú s tradičným zaheslovaním.

## Prémiový pocit

Zaujímavosťou je, že aj cez prítomnosť onoho patentovaného zdvihu zadnej strany prístroja (takzvaný Ergolift), kedy sa hrana pántu oprie o povrch tak, aby sa vytvorila lepšia medzera pre chladenie, nejde oproti minulému radu o tak razantný zdvih. Pritom na výslednú schopnosť odvádzania tepla to nemá žiadny zásadný vplyv, keďže ani pri plnom zaťažení (sledovaní filmov a hrania sa stredne náročného titulu) nedošlo k výraznému navýšeniu teploty, a teda ani hluku. Jediné, čo môže v istej situácii vystúpiť, je trochu nešťastné odvádzanie horúceho vzduchu tesne popri spodnej hrane obrazovky. Pri dlhodobom chode, a zvlášť ak si zapnete prípadne nejakú videohru, sa tak práve táto časť vie silnejšie zohriať a všimnete si to až pri zatvorení počítača a jeho následnom prenose. Nový ZenBook svojou filozofiou ale sotva cieľi na gaming segment, a preto som sa ho po tejto stránke ani nesnažil nejako výrazne konfrontovať, na to má ASUS svoju bohato zásobenú sekciu ROG. ZenBook spadá skôr do akejsi bežnej dennej premávky, kde si jeho užívateľ môže pokrývať kancelárske využitie s občasným odskokom k zábave v podobe Netflixu. Na tento scenár je vybavený priam dokonalou batériou, ktorá sa na 60% dobije už behom jednej hodinky, a to navyše prostredníctvom USB-C vstupu (ďalšia novinka). Akonáhle akumulátor naplníte takpovediac až po okraj, zaberie vám to zhruba dve hodiny, je tu tabuľkový

predpoklad dosiahnutia takmer 22 hodín chodu. Treba si však nastaviť jas inak príjemne matného displeja na polovičnú úroveň a nepreháňať to s počtom rozbehnutých aplikácií. Keď si však uvedomím, ako som dodnes spokojný s výdržou batérie u staršieho modelu, jej navýšenie sa v tomto bode javí ako bonus, ktorý si aj na základe výrazného zrazenia proporcií zaslúži rešpekt a nie kritiku. Počas niekoľko týždňového testu som čoraz viac nadobudol dojem, že v ruke prenášam len niečo málo cez jeden kilogram vážiacu knihu v luxusnom balení. Prehodit' si tento notebook z ruky do ruky je tak prosté ako zlízať' kopček zmrzliny, a to všetko s pocitom vlastníctva prémiového produktu. Ak sa ale pozrieme

na cenovú reláciu, nech už je reč o 13 alebo 14 palcovej verzii, tak ďalší zásek do série ZenBook sa ani náhodou nesnaží nikoho z prípadných záujemcov zruinovovať. Cena sa pohybuje tesne nad hranicou tisíc eur, čo aj pri nižšej konfigurácii pomáha odlíšiť sa od konkurencie. Je to jednoducho od spoločnosti ASUS férová cenovka.

## Procesor značky Intel Ice Lake Core i7

Presuňme sa teraz k opisu kvality dotykových častí. Keďže spomínaný IPS s Full HD rozlíšením neponúka žiadny variant dotykového ovládania (u takejto veľkosti by som to nepovažoval za žiadny problém), v tomto smere sa preto budeme





sústrediť na klávesnicu ako aj poročne dost' veľký touchpad. Na klávesy špeciálne si ja, ako inak, dávam počas vytvárania dojmov veľký pozor. Ak si zoberieme segment akýchsi biznis notebookov, tak klávesnica je u nich pri každodennom užívaní zat'azovaná zo všetkého najviac. Tichá a presná. Takto stroho by som jednou vetou bol schopný zvládnuť opis jednej z najlepších klávesníc, aká sa mi v zmysle ultrabookov dostala pod prstíky.

Frenetické t'ukanie do pár milimetrov vysokého profilu nevytvára okolo vás auru rodinky d'at'ov závislých na amfetamíne, ba naopak, ide skôr o jemne šepkajúceho spoločníka na cesty. Ak si sadnete do preplneného metra na ceste z práce alebo späť a rozhodnete sa nahnať už tak drahocenný čas, nikto naokolo vôbec nepostrehne, že práve píšete ako šialenec.

Dizajnérom sa navyše podarilo využiť celkovú šírku plochy ZenBooku a klávesy sú tak dostatočne veľké aj s istým rozstupom, aby nedochádzalo k chybným úderom ani pri rozmerom väčších rukách.

V tomto smere nemám klávesnici čo vytknúť, rovnako tak ani klasicky bielemu podsvieteniu s tromi stupňami intenzity. Čo sa týka už vyššie spomínaného touchpadu, tak tu sa intenzita pozitívnej nálady nijako nevytráca. Rýchlosť snímania pohybu prsta je úžasná a rovnako tak poteší integrácia numerickej časti pomocou LED podsvietenia (veľmi praktická vec, ktorú by výrobcovia mali dávať už štandardne do všetkých laptopov). Touchpad dokáže eliminovať nechcený dotyk vašej dlane a vďaka svojmu hladkému povrchu sa interakcia s ním stáva príjemným zážitkom.

Zaujímavosťou je distribúcia tohto ZenBooku v dvoch verziách, čo do samotného IPS panelu. Obe NanoEdge varianty ponúkajú Full HD rozlíšenie avšak jeden s jasom 300 nits a druhý naopak až 400 nits s 1W. Práve druhá a v zmysle technológie určite modernejšia verzia sa stará o oveľa lepšiu výslednú kapacitu akumulátora. Okrem odberu je práve tento variant vhodný aj do oveľa svetlejších podmienok, zvlášť vonku na priamom



slnku. V tomto texte už neraz zaznelo slovíčko konektivita. Vďaka podpore technológie Thunderbolt sa pomocou dvoch USB-C vstupov môže váš malý ultrabook spojiť s 4K obrazovkami a rovnako tak aj prenášať dáta v rýchlosti 40gbps (o rýchlom nabíjaní už bola reč). Kto by ešte dnes potreboval zastrčiť microSD kartu, na bočnej hrane tohto prístroja mu to bude umožnené. ASUS navyše aj naďalej ponúka certifikáciu zvuku pod hlavičkou Harman Kardon, čo je už pojem sám o sebe a pri takto malej elektronike zároveň aj unikát.

Toto všetko sú menšie alebo väčšie čriepky zasadené do poriadne hutnej palety možností, z ktorých som počas recenzovania nového zástupcu sekcie ZenBook mal možnosť čerpať a vo finále nebyť ani náhodou sklamaný. Moje pôvodné predpoklady sa ukázali byť ako pravdivé a aj v prípade akéhosi technologického upgradu nestráca ZenBook na svojej charakteristickej kvalite. Kto z vás potrebuje výkonnostne spolahlivý a maximálne kompaktný notebook do ruky, ktorý disponuje obrovskou výdržou batérie a prémiovým nádychom, nech neváha.

## Verdikt

Čo všetko ma potešilo, by sa sotva stalo do jedného riadku.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn  
+ Kompaktnosť  
+ Klávesnica  
+ Batéria  
+ Cena  
- Nič

### HODNOTENIE:



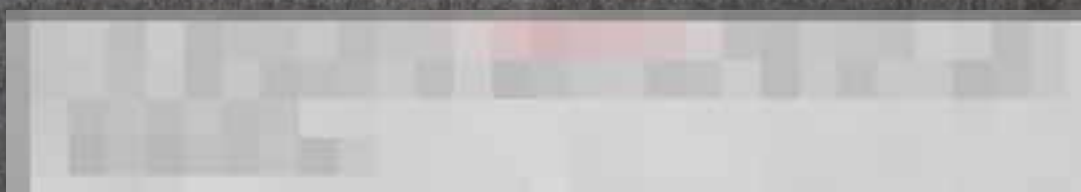


# Súťaž

1. cena  
**Logitech G102**



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



## ASUS TUF K7 gaming keyboard

TO NAJLEPŠIE Z KLÁVESNÍC DIVÍZIE TUF GAMING



ASUS TUF K7 je vlajkovou lod'ou medzi klávesnicami divízie TUF Gaming. Je navrhnutá tak, aby spĺňala požiadavky náročných hráčov, čo zabezpečujú použité opticko-mechanické spínače, vrchná časť klávesnice vyrobená z leteckého hliníka, odolnosť voči prachu a vode či magnetická opierka na zápästia.

### Obal a jeho obsah

Balenie klávesnice tvorí dizajnová čiernosivá škatuľa s okienkom, cez ktoré môže používateľ vyskúšať pocit aktivácie snímačov. Krabica je, ako sme si už zvykli, plná informácií o produkte. V jej vnútri sa okrem klávesnice nachádza už len magneticky pripáateľná dlaňová opierka a produktová dokumentácia. Zaujímavé je, že ASUS nepribalil aj nástroj na vyťahovanie klobúčikov spínačov, tzv. keycap puller.

### Prvé dojmy a spracovanie

Kvalita továrenského vypracovania a použité materiály sú na prvý pohľad

vynikajúce. Vrchná strana klávesnice je vyrobená z hliníka takej kvality, aká sa používa v leteckom priemysle; spodná časť je z odolného plastu.

Veľmi chválime pribalenú opierku na zápästia, ktorá sa ku klávesnici pripája veľmi elegantne – magneticky. Jej koženkový povrch je na dotyk veľmi príjemný a vnútorná výplň je príjemne mäkká, pričom pôsobí veľmi pohodlne. Vizualný prejav klávesnice podčiarkuje prémiovosť tohto produktu, a to najmä pri zapnutom osvetlení klávesnice, ktoré sa ovláda cez softvér ROG Armoury II a podporuje aj funkciu ASUS AuraSync.

Klobúčiky spínačov, keycapy, sú na pocit a aj na pohľad tiež kvalitne vyrobené, no pre LED diódu, ktorá je umiestnená na hornej strane spínača a má na starosť podsvietenie, je podsvietenie síce pekné a relatívne rovnomerné, avšak na dvojriadkových klávesoch (napr. Y/Z, tlačidlá s písmenami s dĺžňom a mäčkňom, atď... vid' foto) je svetlo v spodnom riadku viditeľne

menej intenzívne. Chválime dobré umiestnenie indikátorov CAPS LOCK, Num Lock, a ďalších, ktoré nájdeme hneď nad tlačidlami šípkov a sú veľmi dobre viditeľné aj z polohy, keď je používateľ opretý o stoličku a nie je nahnutý priamo nad klávesnicou.

### Softvér a používanie

ASUS TUF K7 je v predaji v dvoch variantoch – so spínačmi hmatovými a lineárnymi. Opticko-mechanické snímače majú garantovanú funkčnosť 100 miliónov kliknutí (čo je dvojnásobok oproti obyčajným mechanickým spínačom) a fungujú nasledovne: každý snímač vrhá lúč infračerveného svetla, stlačenie klávesy spôsobuje vychýlenie lúčov a dochádza tak k okamžitej aktivácii tlačidla.

ASUS sa pýši, že takéto aktivovanie spínača trvá len 0,2 ms a je teda rýchlejšie ako žmurknutie oka. Samozrejmosťou je aj AntiGhosting, ktorý zabezpečuje zaregistrovanie stlačenia



každého jedného tlačidla bez ohľadu na to, ako rýchlo sú stláčané. Hmatové snímače sú pocitovo podobné ako napríklad „klikacie“ Cherry MX Blue, majú taktilnú odozvu so zreteľným kliknutím po zatlačení. Potrebná sila na ich aktiváciu je 50 g, zdvih klávesov je 3,55 mm a výška aktivačného bodu je 1,5 mm.

Lineárne snímače sa pocitovo dajú prirovnať k Cherry MX Red, pričom ich aktivačná sila je 47 g, zdvih klávesov 3 mm a výška aktivačného bodu je 1,5 mm, rovnako ako to je pri hmatových. Nami testovaná verzia bola vybavená hmatovými spínačmi. V porovnaní s klávesnicou vybavenou lineárnymi Cherry MX Red bola ASUS TUF K7 s hmatovými spínačmi znateľne hlučnejšia, čo je však pre taktilné spínače typické, preto toto nepovažujeme za nedostatok.

Hráči ocenia najmä naozaj bleskovo rýchlu odozvu, funkciu zamknutia nežiadanych klávesových funkcií počas hrania (Alt + TAB, Alt + F4, tlačidlo štart vo Windowse) či možnosť vytvárať si makrá v softvéri ROG Armoury II. Klávesnica disponuje vnútornou pamäťou na

zachovanie profilov, čo je využiteľné hlavne pre používateľov, ktorí ju plánujú používať na viacerých zariadeniach.

ASUS nezabudol ani na multimediálne ovládanie, po pridržaní funkčného tlačidla „FN“ má preto používateľ možnosť ovládať hlasitosť, prepínať používateľské profily či meniť intenzitu a mód podsvietenia.

Softvér ROG Armoury II je dnes už veľmi známy a typický pre produkty ASUS ROG a TUF, pričom ponúka široké možnosti prispôbitel'nosti klávesnice. Tešia nás veľmi bohaté možnosti nastavenia osvetlenia klávesnice a synchronizácia s inými produktami ASUS prostredníctvom AuraSync.

Po dlhom a intenzívnom testovaní klávesnice v hrách môžeme skonštatovať, že ASUS TUF K7 je vydarený produkt, ktorý zvláda svoju úlohu vynikajúco. Spínače sú rýchle a príjemné a pohodlie ponúkané magnetickou opierkou zápästia je veľmi návykové. Samotná opierka má pri prudších pohyboch zápästia

tendenciu posúvať sa mierne do strany, obťažujúce to však nie je. Počas kancelárskej práce by sme uprednostnili radšej lineárne spínače, avšak taktilné spínače majú obrovskú základňu fanúšikov a každý používateľ má iné preferencie. Navyše, nemôžeme povedať, že by sa na taktilných písalo vyslovene zle, resp. nepohodlne.

V neposlednom rade treba pochváliť spĺňanie normy IP56, klávesnica je teda odolná voči prachu a vode. Na záver jedna zaujímavosť – doska plošných spojov je nanosená nanočasticami, ktoré zabraňujú oxidácii vnútorných kovových častí klávesnice, čo prispieva k veľmi dlhšej životnosti tohto produktu.

## Zhrnutie

ASUS TUF K7 je klávesnica, ktorá bude na každom stole s počítačom nielen ovládacím prvkom, ale aj veľmi peknou ozdobou. Výrobné postupy zaručujú veľmi dobrú odolnosť a dlhú životnosť produktu.

K prvotriednemu komfortu pri používaní v nemalej miere prispieva magnetická opierka na zápästia, bez ktorej si prácu na klávesnici už ani nevieme predstaviť. Pomer cena/výkon je pri tomto produkte veľmi dobrý.

Miroslav Beták



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus  
Cena s DPH: 140€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ predpoklad na veľmi dlhú životnosť produktu  
+ vyvážený design  
- magnetická opierka na zápästia má tendenciu hýbať sa do strán

### HODNOTENIE:



## Gigabyte B550 Vision D

CHUŤOVKA PRE PROFESIONÁLOV



Takmer si už nepamätám, kedy som mal možnosť testovať matičnú dosku, ktorá by nebola vyslovene zameraná na hráčov. V jednom smere to dáva zmysel, keďže na herných a najmä prémiových herných doskách sa často objavujú tie najnovšie technológie a najsilnejšie komponenty. No veľkú časť počítačových používateľov tvorí skupina ľudí, ktorí si možno z času na čas niečo aj zahrajú, avšak desktop je pre nich hlavne nástrojom pre tvorbu obsahu alebo pomôckou na výkon práce. Spoločnosti vyrábajúce počítačové hardvér na nich nezabúdajú, no dosky pre profesionálov bývajú často mierne „oklieštené“ o tie najzaujímavejšie možnosti a schopnosti. Teraz k nám ale dorazil kúsok s menom Gigabyte B550 Vision D, ktorý tieto

**mýty rúca a v takmer každom aspekte ponúka to najnovšie a najlepšie bez toho, aby šlo o typický herný produkt.**

Za názvom Vision D sa ukrýva meno Designare, ktoré už v minulosti Gigabyte použil pri svojich profesionálnejšie ladených doskách. Čím sa však môže odlíšiť profi matičná doska od tej hráčskej? Okrem vzhľadu to bude najviac viditeľné a citel'né v tom, na ktoré technológie a funkcionality sa pri jej dizajnovaní kládol najväčší dôraz. Na B550 Vision D teda netreba hľadať žiadne efektné RGB LED podsvietenie, tlačidlá na jednoduché pretaktovanie či ďalšie maličkosti určené na zlepšenie herných zážitkov. Nie, matičná doska B550 Vision D ponúka

jednoduchý dizajn, no je absolútne nabitá technológiami, ktoré zjednodušia život každého náročného používateľa.

### Obal a jeho obsah

Gigabyte B550 Vision D je doska štandardného formátu ATX, a preto jej balenie neprekvapí žiadnymi extrémnymi rozmermi. Čím prekvapí, teda aspoň v porovnaní s bežnými Gigabyte a Aorus doskami, je farba balenia, ktorá je takmer čisto biela, zdobená zlatým písmom a dizajnovými prvkami.

Vnútri kartónu je samotná doska, pod ktorou sa v samostatných priečkach nachádzajú nielen brožúrky, inštaláčny CD s drivermi a štvorica SATA káblov,



ale aj dve tepelné čidlá, anténa na WiFi pripojenie, Gigabyte G-Connector na jednoduché pripojenie predného panelu počítačových skriniek a na záver aj jeden predlžovací RGB káblík. Kryt zadného panelu sa v balení s doplnkami nenachádza, pretože je už takmer tradične integrovaný na samotnej doske.

## Prvé dojmy a spracovanie

B550 Vision D je naozaj závanom čerstvého dizajnu, keďže posledných pár desiatok dosiek, ktoré mi prešli pod ruky, boli vždy ladené do tmavých tónov, s niekoľkými výnimkami, kde prevažovali agresívne farby ako červená alebo žltá. Biele prvky na čiernom podklade vyzerajú naozaj dobre, až profesionálne, čo je vlastne pointa celej dosky.

PCB dosky je na prvý pohľad kvalitné, bez veľkého prehýbania a poteší aj masívny a zaujímavý chladič napájania, ktorý je síce v metalickej striebornej farbe a nie biely, no do celkovej farebnej schémy a konceptu vďaka svojemu tvaru a umiestneniu dobre pasuje.

Možno by som ocenil, keby boli biele aj pasívne chladiče na dvoch M.2 a všetkých RAM pozíciách, avšak to je naozaj maličká výtka. Na celej prednej strane dosky sa nachádzajú iba dve veľké logá, ktorými sú Gigabyte (na chladiči čipsetu) a VISION (na kryte zadného panelu). No ďalšie malé nápisy sú viac-menej viditeľné na celom komponente. Zaujímavosťou, ktorou sa Vision D môže pochváliť, je odnímateľná plastová krytka v hornej ľavej časti, po ktorej inštalácii je menej viditeľný 8PIN napájací konektor. Aj vďaka tomu vyzerá táto doska po inštalácii do skrinky naozaj čisto.

## Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Ryzen procesory tretej generácie sú naozaj výkonné, najmä tie z vyšších radov ako Ryzen 7 a 9, ale s ich výkonom stúpajú aj potreby napájania a kvality komponentov. Tam, kde po minulé roky stačilo spoločnostiam dávať na dosky pre AMD procesory menej ako 10 napájacích fáz, už prichádzajú kúsky s 12, 14 či 16-timi fázami.

B550 Vision D sa radí medzi 14-fázové modely, respektíve medzi 12+2 kúsky, kde je 12 fáz určených pre napájanie procesoru a dve pre čipset, integrovaný grafický čip, RAM-ky a iné komponenty. Keďže ide o dosku s B550 čipsetom, potenciálni majitelia sa môžu tešiť na najnovšie vychytávky v podaní PCIe štvrtej generácie. To by malo byť zaujímavé nielen po stránke extrémne rýchleho M.2 úložiska, ale PCIe Gen 4 by mal byť štandardom, na ktorom budú fungovať najnovšie grafické karty od spoločnosti

Nvidia. Treba si ale dávať pozor na podporu PCIe Gen 4, pretože je odomknutá iba pri použití Ryzen 3xxx procesorov z radu Matisse bez integrovanej grafickej karty. Ryzen procesory 3200G a 3400G síce majú meno začínajúce trojkou, avšak ide o predošlú architektúru nazývanú Picasso, a preto pod ňou funguje iba PCIe Gen 3. Vision D ponúka tri plnohodnotné PCIe x16 sloty, z ktorých dva vrchné sú vybavené kovovými výstuhami. PCIe sloty tu fungujú na rýchlostiach x16/x8/x4 (x8/x8/x4 pri zapojení kariet do viacerých slotov).

Čo sa M.2 slotov týka, vrchný je integrovaný do CPU a pri použití správneho procesoru ponúka až PCIe 4.0 x4 rýchlosti, zatiaľ čo spodný je prepojený s čipsetom a funguje stále maximálne na PCIe 3.0 x4. Poteší tiež väčšia podpora RAM-iek, keďže Vision D pojme až 128 GB pamäť, a to až s taktom 5400 MHz a, ako je to už pri AMD samozrejmosťou, aj s podporou funkcionality ECC. B550 Vision D sa ešte môže pochváliť Realtek ALC1220-VB HD audio kodekom a Intel AX20 WiFi 6 AX čipom.

## Ďalšie interné a externé konektory

Zadný panel s konektormi ponúka video výstup v podaní HDMI 2.1 a jeden video vstup cez DisplayPort 1.4 konektor, až 10 USB portov (2x USB 2.0, 4 x USB 3.2 Gen 1 a 2 x USB 3.2 Gen 2 a dva USB-C/Thunderbolt 3). Áno, čítate správne, dva USB-C konektory na zadnej strane sú plnohodnotné Thunderbolt 3 konektory.

Stal sa zázrak a na matičnej doske od AMD sa nachádza Intel Ridge Thunderbolt 3 ovládač, vďaka ktorému je možné pripájať k počítaču nielen extrémne rýchle úložiská, ale aj ďalšie 4K a 5K displeje či externé grafické karty. Jeden z USB 2.0 konektorov je špeciálne určený na možnosť updatovať BIOS bez prítomnosti





procesora. Ďalej sa na paneli nachádza dvojica konektorov pre anténu WIFI a BT, tradičná ponuka audio konektorov a dvojica gigabit LAN portov. To ma mierne zamrzelo, lebo dosky v podobnej cenovej kategórii ako Vision D už väčšinou ponúkajú 2,5 G LAN, a nie obyčajný 1 G. Pri využití oboch a s prirátaním WiFi 6 by však mala drôtová a bezdrôtová konektivita stačiť aj mierne náročnejším používateľom.

Vo vnútrematickej doske sa nachádza štvorica SATA 6 Gb/s konektorov, dvojica M.2 pozícií, jeden USB 3.2, dva USB 2.0 interné konektory a 7 konektorov pre ventilátory (CPU FAN, CPU OPT a 5x normálny 4-PIN FAN header). Na záver sa na doske nachádzajú dva ARGB a dva tradičné RGB konektory. Asi jediné, čo mi v B550 Vision D po stránke interných konektorov chýba, je interný USB-C konektor, ktorý by som na doske videl oveľa radšej ako oba druhy RGB konektorov. Predsa len, už je rok 2020 a väčšina nových skriniek, aj tých kompaktných, ponúka na prednom paneli USB-C konektor.

## BIOS a testovanie

Na BIOS, respektíve UEFI od spoločnosti Gigabyte, sa niektorí ľudia ešte stále sťažujú a ja sa s týmto názorom stále osobne nestotožňujem. Áno, niektoré spoločnosti možno ponúkajú mierne intuitívnejšie prostredie, no je to viac menej iba o sile zvyku. BIOS pri Vision D je rovnako ako fyzický dizajn iných Gigabyte/Aorus dosiek odlišný, čiže môžete očakávať veľa bielej farby.

No pri taktovaní, ale aj bežnom používaní som sa stále necítil stratený a navigácia spolu s ponukou možností mi bola v drvivej väčšine prípadov nápomocná, namiesto toho, aby som na ňu nadával. Vision D som nainštaloval do skrinky Fractal Design S2 Vision (haha, podobné mená, kol'ko zábavy), zapol som XMP profil pre RAM-ky a procesor Ryzen 7 3700X pretaktoval na 4,1 GHz na všetkých jadrách. Spárovaný s grafickou kartou RTX 2080 by takýto stroj postačil nielen profesionálom, ale aj množstvu hráčov, no osobne by som

k tejto doske odporúčal skôr procesory Ryzen 7 3900X alebo dokonca Ryzen 9 3950X spolu s jednou Nvidia Quadro či viacerými AMD Firepro grafickými kartami. Na toto je, jednoducho, doska Gigabyte B500 Vision D ako stvorená.

Masívny výkon v neokázalom dizajne, vďaka ktorému bude každá úloha splnená načas a možno ešte skôr. Počas testovania si doska bez problémov poradila ako so syntetickými benchmarkami, tak s hrami aj bežnou kancelárskou prácou. Teploty VRM nikdy nepresiahli alebo sa dokonca ani nepriblížili k nebezpečným hodnotám, a to ani pri pretaktovaní všetkých jadier a syntetickej zát'aži. Vďaka tomu by, podľa mňa, nemal byť problém nechať Vision D bežať a pracovať aj 24/7.

## Zhrnutie

Konečne doska, ktorá nepotrebuje blikať všetkými farbami dúhy na to, aby zaujala. Nechápte ma zle, sám som hráč a dokážem oceniť ako výstrednejší dizajn, tak vychytávky zamerané na hráčov, avšak Gigabyte B550 Vision D je takmer dokonalou doskou pre pracovné stanice náročnejších používateľov.

Svoju mierne vyššiu cenu dobre kompenzuje bohatou výbavou a až na zopár maličkostí ju môžeme naozaj odporúčať všetkým profesionálom.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte  
Cena s DPH: 250€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné napájanie  
+ profesionálny dizajn  
+ dvojica M.2 slotov (jeden PCIe Gen 4)  
+ WiFi AX(6) a BT 5.0  
- absencia interného USB-C konektora  
- iba 1 gigabit LAN

### HODNOTENIE:





# LIVE! CAM

## SYNC 1080P **NOVINKA**

### ŠIROKOUHLÁ WEBOVÁ KAMERA FULL HD S DVOMI ZABUDOVANÝMI MIKROFÓNMI

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



1080P / 30 FPS



720P / 30 FPS



WIDE VIEWING  
ANGLE



DUAL BUILT-IN  
MIC



PLUG-AND-PLAY  
(UVC COMPLIANT)



HORIZONTAL /  
VERTICAL ORIENTATION



PRIVACY  
LENS CAP



UNIVERSAL TRIPOD  
MOUNTING CLIP

## Zhrnutie DC FanDomu



**Asi každý fanúšik DC Comics si nemohol nechať ujsť zrejme najväčšiu udalosť roku 2020 od DC, a to DC FanDome.**

Na paneloch sme sa mohli dozvedieť mnoho o pripravovaných projektoch od spoločnosti DC Comics. Hlavnými témami boli filmy a okrem nich boli predstavené 2 hry zo sveta DC, a to Gotham Knights (2021) a Suicide Squad: Kill The Justice League (2022). Čo by som k tomu mohol napísať aby sa to vošlo na jednu stranu?

Suicide Squad: Kill The Justice League bude co-op hra, kde sa vžijete do jedného zo štyroch hrdinov (Harley Quin, Captain Boomerang, Deadshot alebo King Shark) a budete bojovať proti Brainiacovi a zlému Supermanovi.

Gotham Knights bude zasadená do sveta, kde Batman zomrel a vy bojujete proti zločinu za Batgirl, Robina, Nightwinga, či Red Hooda. Ben Affleck si okrem Justice League Snyder Cutu oblečie kostým netopiera aj pre nového Flasha a bude emočným jadrom

príbehu. Film The Flash (3.6.2022) má taktiež zjednotiť celý DC Multiverse a je isté, že v ňom uvidíme viac ako jedného Batmana. Justice League Snyder Cut (2021) dostal skvelý trailer, ukázal nám Darkseida, Steppenwolfa, Paradémonov, Supermana v čiernom kostýme a potvrdenie, že to nebude 4-hodinový film, ale 4-dielna miniséria.

Nový The Batman (21.10.2021) nám ukázal temný trailer a Roberta Pattinsona v inom svetle a kostýme, ktorý mu navrhovali cez rok. Nový Suicide Squad (6.8.2021), o ktorom režisér James Gunn tvrdí, že bude väčším filmom ako Strážcovia Galaxie. „Hrdinov“ v tomto filme uvidíme viac ako 16. Film bude naväzovať viac na svoje komiksové korene, než na filmového predchodcu. Wonder Woman 1984 (2.10.2021) sa ukázala v novom traileri spolu so záporáčkou Cheetah. Black Adam je naplánovaný na 22.12.2021, Aquaman 2 na 19.12.2022 a Shazam 2 na 4.11.2022. Žiaľ žiadny z týchto troch nedostal trailer.





## Film Gucci plný hviezd



**Ak ste nepočuli o filme s názvom Gucci, tak dávajte pozor. Film bude režírovať Ridley Scott, hneď potom, čo dokončí jeho terajší projekt The Last Duel.**

Po tom, čo štúdio MGM získalo práva na sfilmovanie príbehu Maurizia Gucciho, zakladateľa značky Gucci, založeného na knihe *The House of Gucci: A Sensational Story of Murder, Madness, Glamour and Greed* od Sary Gay Forden. Hlavnú rolu manželky Gucciho, Patrizie Reggani, ktorá bola usvedčená z naplánovania Gucciho vraždy v roku 1995 kvôli jeho nevere, odsúdená na 29 rokov vo väzení a prepustená po 18 rokoch v roku 2016, si zahrá speváčka a herečka Lady Gaga. Okrem nej si vo filme zahrajú oscarové hviezdy ako Adam Driver, Jared Leto, Robert De Niro a Al Pacino. Dátum premiéry je momentálne naplánovaný na 21. november 2021.

## Del Torov Pinocchio obsadzujú roly



**Tento animovaný muzikál od režiséra prevažne hororov, Guillerma Del Tora, pridáva do zoznamu aj oscarových hercov, a to do rolí Geppetta, Cvrčka a Vily.**

Spoločnosť Netflix oznámila hercov, ktorí si zahrajú v pripravovanom stop-motion animovanom muzikáli *Pinocchio*. Budú to Cate Blanchett, Tilda Swinton, Christoph Waltz a mnoho ďalších talentovaných hercov. Tento projekt bude trochu iný ako pripravuje štúdio Disney, ktoré chystá hraný film režírovaný Robertom Zemeckisom s možným Tomom Hanksom v jednej z rolí. Del Toro je však veterán animákov a má na svojom konte *Kocúra* v čižmách a *Kung-Fu Pandu 3*. Gregory Mann si zahrá *Pinocchia*, Ewan McGregor *Cvrčka*, David Bradley *Geppetta*, Tilda Swinton *Vílu* a Christoph Waltz *Lišiaka* a *Kocúra*. Ďalšie roly zatiaľ známe nie sú.

## Reynoldsov Gin predaný za milióny



**Spoločnosť vyrábajúca alkoholické nápoje Diageo, ktorá kúpila tequilovú spoločnosť Georga Clooneyho v roku 2017 odkupuje aj značku Aviation Gin, ktorej tvárou a spoluvlastníkom je Ryan Reynolds.**

Herec odkúpil spoločnosť v roku 2018 a odvtedy bol tvárou značky v mnohých reklamách a dokonca prehral s ginom aj jednu scénu z filmu *Buried*. Podľa serveru *Deadline*, Reynolds predáva *Aviation Gin* spoločnosti *Diageo* za 335 miliónov dolárov na ruku + na základe predaja mu bude v nasledujúcich desiatich rokoch vyplatených ďalších 275 miliónov dolárov, čo činí celkovú čiastku 610 miliónov dolárov. Je to menej než predaj alkoholovej značky ktorú vlastnila iná celebrita, konkrétne George Clooney. Ten svoju spoločnosť *Casamigos Tequila* predal za necelú 1 miliardu dolárov.

## Exorcista dostane reboot



**Jeden z najikonickjších hororov všetkých čias, Exorcista z roku 1973, dostane reboot, ktorý je plánovaný na rok 2021.**

Originál bol nominovaný na 10 cien akadémie, vrátane tej za najlepšiu snímku, a dokonca dve z nich vyhral. Od tej doby pribudlo do série pár filmov, ktoré však nemali takú šťavu ako originál a tak sa mnohí pýtajú, či je reboot potrebný. Aj keď druhý film *The Exorcist II: Heretic* z roku 1977 úspech mal, na predchodcu sa nedotáhoval. O 13 rokov neskôr prišiel do kína tretí film *Exorcista III*, ktorý taktiež veľkú slávu nezožal. Od roku 2000 pribudli ďalšie 2 pokračovania, z ktorých obe boli prepadávkami aj v očiach kritikov aj v očiach divákov. Možno nastal čas na oživenie tejto hororovej série.

# Tenet

NAJAMBICIÓZNEJŠÍ KINOFILM ROKU?



**Tenet. Nič nehovoriaci palindróm (zozadu aj spredu sa totiž číta rovnako), ktorý si zvolil za názov svojho nového filmu Christopher Nolan, musel asi vyložene potešiť marketingové oddelenie Warner Bros. Pictures. Nepochybne najambicióznejší blockbuster tohtoročnej oslabenej sezóny vzbudzoval nemalé očakávania divákov, no podarilo sa mu ich aj naplniť?**

Hollywood patril kedysi celebritám, na ktoré chodili davy v húfoch. Toto už dnes ani zd'aleka neplatí, no stále sa nájdu herci užívajúci si hviezdnejší status, akokoľvek nie sú automatickou garanciou veľkého hitu. U režisérov je to v tomto smere ešte horšie, no pokiaľ sa dá o niekom povedať, že patrí do tejto skupiny, bude to nepochybne Christopher Nolan. Ten je totiž skutočnou režisérskou celebritou a i vďaka mimoriadne úspešnej batmanovskej trilógii má u štúdií voľné ruky. Len málokomu by totiž

producenti vynahradili obrovské milióny na úplne novú a časom neoverenú značku.

Tenet pritom nie je žiadnou ťažkotonážnou drámou, ale klasickým špiónážnym thrillerom, čo by mohlo samo o sebe signalizovať istú stávkú na istotu. Až na to, že tohto klasického tu nie je až tak veľa a jeho hrdinovia sa snažia zabrániť vypuknutiu nukleárnej vojny odlišnými dejovými kľúčami ako ich žánroví kolegovia typu Jamesa Bonda či Ethana Hunta. Christopher Nolan ako scenárista totiž veľmi rýchlo nastavuje pravidlá fiktívneho sveta, kde čas nemusí plynúť podľa známych pravidiel a budúcnosť ohrozuje čoraz väčšie množstvo nachádzaných inverzne fungujúcich predmetov. Predstavte si napríklad guľku, ktorú vlastne nevystrelíte z pištole a miesto toho ju do nej chytáte. No a toto je ešte tým normálnejším a ľahšie strávitelným aspektom Nolanovho nového sveta.

Celkovo platí, že rozoberať podrobnejšie dej asi nemá cenu. Zápletka je v zásade štandardná a hoci sama o sebe funkčná, výraznejšiu diery do sveta by neurobila. Dôležité je hlavne to, čo sa odohráva na jej pozadí a akými rafinovanými spôsobmi sa posúva dej. No a v tomto smere tentoraz Nolan predsa len trochu narazil. Nikdy síce nenakrúcal vyložene jednoduché filmy a s problematikou času sa pohrával nejednakrát (za všetky prípady stačí spomenúť Počiatok či predchádzajúci Dunkirk s jeho novátorskou štruktúrou), no až v tomto prípade sa mu podarilo prekročiť istú pomyselnú hranicu.

Ak ste náhodou patrili k tým, ktorí potrebovali študovať rôzne diagramy pre dôkladné pochopenie jeho predošlých diel, tu vám späťne nemusí ani toto stačiť na bezproblémovú orientáciu. Nie je pritom vôbec ťažké chápať, prečo sa veci dejú, ako sa dejú, no diabol sa skrýva v detailoch.



Dôkladne rozkl'učkovat' význam jednotlivých scén a to, či všetko dáva dokonalý zmysel, je totiž viac než náročnou úlohou, pri ktorej sa nejednej osobe zavaria mozgové závitky. Reálne je to naozaj nestíhateľ'né a film sa akoby až príliš spolieha na ďalšie projekcie, kde do seba (takmer) všetko zaklapne. Tie však slúžia poväčšine k tomu, aby divák predsa len trochu vypol a o niečo viac nasával samotnú atmosféru - lenže Tenet niečo také neumožňuje a prináša iba konštantne vyčerpávajúci zážitok, kde môže byť každá chvíľka nepozornosti tvrdo potrestaná.

Dá sa, samozrejme, oponovať tým, že Nolan to chcel nakrútiť presne takýmto spôsobom v snahe nepodceňovať svojho fanúšika. Tenet je úmyselne ťažký film na sledovanie a tento dojem pomáha mimo iné navodzovať aj hudba, o ktorú sa postaral švédsky skladateľ

Ludwig Göransson (Oscar za Black Panthera). Tá je v snahe imitovať tradičný zimmerovský štýl občas až fyzicky nepríjemnou kakofóniou - i keď to paradoxne neznamená, že neplní svoj účel a že nie je zaujímavá.

Za zmienku stoja aj akčné scény, ktoré sú technicky precízne, no snímané, tak ako aj zvyšok filmu, trochu odt'ažitým, až dokumentárnym spôsobom. Čo má za následok i fakt, že nepôsobia až tak efektne ako v asi najviac tematicky spriaznenom Počiatku - akokoľvek sa v nich papierovo dejú úžasné veci a nestranný pozorovateľ musí iba obdivovať ich originalitu a šikovné využívanie praktických efektov.

No i bez ohľadu na spomenuté platí, že odignorovať Tenet by bola zrejme chyba. Obzvlášť z toho pohľadu, ako chudobná



je aktuálna sezóna, kde sa odsúva jeden potenciálny hit za druhým, a v ktorej Tenet aktuálne svieti ako robustný maják pri mori. Škoda len tradičných nolanovských nedostatkov ako prílišná chladnosť - vybudovať si vzťah k niekomu, kto je celý čas označovaný ako protagonista, je tentoraz ešte ťažšie ako obvykle. Zamrzí aj to, že ženské postavy Nolanovi stále príliš nejdú.

Celkový dojem je však i napriek vyššie spomenutým výhradám pozitívny, čomu vlastne napomáha aj úplný záver, kde sa vďaka postave Roberta Pattinsona (spolu so zloduchom Kennethom Branaghom najvýraznejší herec filmu) konečne dostavia aké-také emócie. Jedenásty celovečerný film známeho britského režiséra to skrátka nebude mať u každého jednoduché a na prvé pozretie sa na rozdiel od jeho starších kúskov nejaví ako zásah do čierneho. O to viac však môže potenciálne dozrieť neskôr.

**„Tenet je bezposporu najoriginálnejším blockbusterom roka a už len z toho pohľadu má zmysel ho vidieť. Tentokrát však Nolanovi predsa len trochu podrážajú nohy prehnané ambície, respektíve horšia zrozumiteľnosť.“**

Martin Černický



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Christopher Nolan

Rok vydania: 2020  
Žáner: Akčný / Dráma / Sci-fi

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Originálne a technicky precízne spracovanie
- + Rafinované vyskladaný scenár
- Na prvýkrát sa nedá ani zďaleka podchytiť všetko

#### HODNOTENIE:



# Fatima

UTRPENIE MLADEJ LÚCIE



Režisér, scenárista a kameraman Marco Pontecorvo (*Pa-ra-da, Game of Thrones*) nie je žiadnym nováčikom v oblasti historických drám. Za kamerou stál napríklad pri tvorbe dobrodružného filmu *Posledná légia (The Last Legion)* a historického seriálu *Rím (Rome)*, ktorý v rokoch 2006 a 2007 vyhral cenu Emmy v siedmich kategóriách. Ako režisér debutoval filmom *Pa-ra-da* v roku 2008, za ktorý bol nominovaný na ocenenia *Strieborná stuha* a *Donatellov Dávid* v kategórii najlepších debutujúcich režisérov a získal ocenenie „*Cultural Bridge*“ na Medzinárodnom filmovom festivale v Dubaji. Jeho filmové spracovanie zjavenia Panny Márie vo *Fatime* malo slovenskú premiéru 13.8.2020. Ako sa teda popasoval s touto náročnou témou?

Lúcia dos Santosová (Stephanie Gilová) je desaťročná dievča žijúca v roku 1917 vo *Fatime*, v centre Portugalska. Ako väčšina

detí, aj Lúcia pomáha svojim rodičom na ich skromnom hospodárstve. Každý deň pasie stádo oviec, ktoré je hlavne teraz, v čase vojny, veľmi dôležité pre ich rodinný rozpočet. Spoločnosť jej občas robia jej bratranec Francisco Marto (Jorge Lamelas) a sesternica Jacinta Martoová (Alejandra Howardová), ktorí sú mladší a nemajú toľko povinností ako Lúcia. Ich život sa nečakane zmení, keď sa im v jedno popoludnie zjaví mladá žena s prosbou, aby sa modlili za hriešnikov a koniec vojny. Všetky tri deti v žene ihneď spoznajú Pannu Máriu, Ježišovu matku. Pre Lúciu to však nie je prvé zjavenie. V minulosti totiž už videla anjela.

## Materiál pre knihu

Okrem dejovej linky v roku 1917 sa vo filme nachádzajú aj scény umiestnené do doby nie tak dávno minulej, kedy už staručkú rehoľnú sestru Lúciu (Sónia

Bragaová) príde navštíviť profesor Nichols (Harvey Keitel) píšuci knihu o fatimskom zjavení. Prísl'ub konfrontácie neveriaceho človeka s osobou, ktorá na vlastné oči videla zjavenie, však ostáva len málo naplnený. Scény obsahujú pár zaujímavých výmen názorov, ale sú príliš krátke a v rámci filmu je ich až žalosťne málo. Je v nich cítiť nevyužitý potenciál a vo filme pôsobia ako aperitív pred večerou, ktorá sa nikdy neudeje. Bolo by dobré, keby bolo rozhovorom medzi profesorom a sestrou Lúciou venovaných viacej minút. Vo forme, v akej sú, by sa mohli kl'udne vystrihnúť a divák by bohužiaľ o nič dôležité neprišiel.

## V koži pastierky

Takmer celý film je zameraný na Lúciu. Len málokedy sa stáva, že kamera je niekde inde ako samotná hlavná hrdinka. To, čo vidí Lúcia, vidí aj divák. Čo Lúcia



nevie, aj divákovi zväčša býva ukryté. Marco Pontecorvo očividne chcel, aby sme sa čo najviac vcítili do kože mladej pastierky. Z tohto kreatívneho rozhodnutia však paradoxne plynie zároveň najväčšie plus aj najväčšie mínus celého filmu.

Keďže vidíme všetko ako Lúcia, divák nemá najmenšie pochybnosti o zjaveniach, ktorých je hlavná hrdinka svedkom. Tým pádom má pri každom spochybnení jej pravdivosti inými postavami chuť vyskočiť zo stoličky a kričať: „Ale ona hovorí pravdu!“ Všetky nepravosti, ktoré jej okolie pripravuje, sú skrz plátno priamo prenášané na diváka a pred hlasným hromčením ma zastavil len fakt, že takmer polovicu osadenstva sály tvorili mníšky. Pociť l'útosti voči hlavnej hrdinke bol síce v tomto filme úplne namieste, trochu ma však sklamal, že to bol prakticky jediný pocit, ktorý mi poskytol. Film našťastie skončil v pravom



čase na to, aby ma neustále zhoršovanie Lúciinej situácie nezačalo nudiť.

### „Je ťažké pochopiť to pre niekoho, kto nie je veriaci.“

Táto replika sestry Lúcie sa dokonale hodí na popísanie celej Fatimy. Spôsob, akým je film natočený, stavia na predpoklade, že divák verí v zjavenie Panny Márie alebo aspoň pripúšťa, že je to možné. Fatima nenecháva priestor na polemiku o tom, čo vlastne deti videli. Nezameriava sa na otázky, či to skutočne bol zázrak, či si niekto urobil z detí srandu, alebo to bol len ich výmysel. Film berie zjavenie ako fakt. Tým zo svojho potencionálneho publika podľa mňa efektívne odstránil všetkých neveriacich l'udí, čo mi príde ako veľká škoda. Pri zvolení jemnejšieho prístupu by si mohol Fatimu užiť ako človek veriaci, tak aj človek neveriaci a niečo nové sa dozvedieť. Nevie mi predstaviť pozerat' dvojhodinový film

natočený podľa skutočnej udalosti, ktorú za skutočnú nepovažujem. Tento titul musí mať pre ateistu asi takú dôveryhodnosť ako v prípade bčkových hororov. Pri ponechaní priestoru na pochybnosti behom filmu by mal aj samotný záver oveľa väčší dopad.

K Fatime nezachovávam silne pozitívne, ale ani negatívne emócie. Dej sa točí výlučne okolo Lúcie, jej zážitku so zjaveniami a následnému zápasu s okolím. Vzhľadom na to, že je natočený podľa výpovedí svedkov vrátane samotnej sestry Lúcie, má dobrú informačnú hodnotu pre l'udí, ktorých zaujíma fatimské zjavenie. Spracovaním by som ho bohužiaľ zaradil len medzi lepší priemer. Odporúčam teda Fatimu? Záleží na tom komu. Je to film silne orientovaný na veriace publikum. Ťažko povedať, či by si ho dokázal užiť aj ateista. Mňa osobne trochu sklamal, ale napriek tomu som rád, že som ho videl.



**„Fatima je príbeh o malej pastierke, ktorá sa snaží všetkým vysvetliť nevysvetliteľné. Jej strasti a útrapy prežijete spolu s ňou a bližšie sa dozviete o fatimskom zjavení. Film je však silne orientovaný na veriace publikum, ak ste ateista, pravdepodobne si ho neužijete.“**

Jakub Mrázik

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Marco Pontecorvo

Rok vydania: 2020  
Žáner: Drama

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + zžitie sa s hlavnou postavou
- + informačná hodnota
- len pre veriacich
- malá emočná rozmanitosť

#### HODNOTENIE:



## High Score

DOKUMENTÁRNY SERIÁL PRE VŠETKÝCH HRÁČOV VIDEOHIER



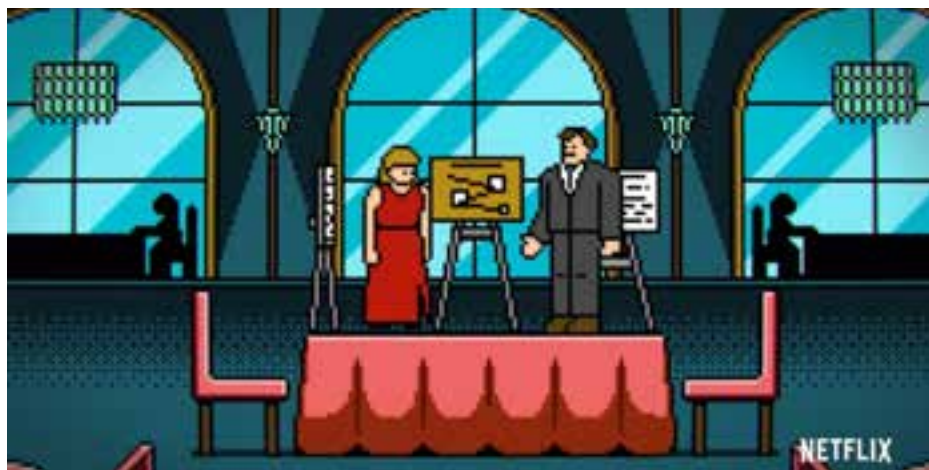
Poznáte dobre históriu videohier? Keď sa túto otázku opýtate bežného hráča videohier, určite zaváha. Ak sa to však opýtate zarytého fanúšika, jeho odpoveď bude jednoznačná – „Áno!“ . Ved' ak je váš koníček skutočne vašim koníčkom, treba poznať nielen dnešnú situáciu, ale aj celú históriu, ktorá tento fenomén doviedla až tam, kde sa momentálne nachádza. A že začiatky bývajú extrémne ťažké, to vám snáď' vravieť' nemusím...

### Od počiatku až takmer po súčasnosť

Momentálne má seriál High Score na Netflixu celkovo šesť dielov. Tie idú po poradí rešpektujúc históriu a čas. Prvé časti sa zaoberajú takmer pravekom videohier. Uvidíte tu napríklad hardvérové skvosty ako prvé herné automaty, domácu zábavu menom Atari, SEGU či Nintendo

Entertainment System (známy aj ako NES). No nie iba to! Dozvieme sa, ako to v zákulisí týchto spoločností fungovalo. Bude veľmi zaujímavé sledovať' vývoj spoločnosti Nintendo v Spojených štátoch. Ved' z malého

trpaslíka, ktorý nemohol vtedy gigantovi ako Atari konkurovať', sa stal obrovský hráč. A dokázal videohernú krízu, ktorá vtedy v USA panovala začiatkom osemdesiatych rokov, hravo prekonať'. Tu však prichádzame na



jeden z mála problémov tohto seriálu. Teda, najmä pre nás Európanov. Keďže je High Score určený pre americký trh, zaoberá sa najmä Spojenými štátmi. Sem-tam sa tu mihne Japonsko, no úplne sa zabúda na Európu. Určite by bolo zaujímavé sledovať napríklad taký britský ZX Spectrum či jeho klony, ktoré vznikali vo východnom bloku. Možno sa však už pripravujú ďalšie časti venované práve iným platformám, ktovie? Na druhú stranu hry a konzoly, ktoré sa v seriáli prezentujú, boli známe aj u nás. Teda, najmä v západnom svete. V bývalom Československu sme si museli vystačiť s Didaktikom či inými smiešnymi napodobeniami. Tí bohatší síce mali prístup k Atari, Amige či ZX Spectru, no nebolo ich mnoho a ich herné pôsobenie bolo aj tak obmedzené režimom.

## Tieto osobnosti musíte spoznať

High Score nie je iba suchým konštatovaním, kedy aká hra vyšla a kto ju vyrobil, ale stretne tu aj hrbu hostí. A práve to je na tejto relácii fenomenálne. Vedeli ste, že Nintendo malo zamestnancov, takzvaných herných poradcov? Tí pracovali na horúcej linke, kde im denne volalo viac ako 50 až 100 ľudí (každému). Okrem toho museli poznať každý kút všetkých videohier a mali z toho dokonca testy! A to bolo teda niečo! Dnes by sme túto pozíciu už darmo hľadali, no pretransformovala sa do „community manažérov“. Alebo vedeli ste, že Nintendo vyhralo spor s obrovskou filmovou spoločnosťou Universal Studios o to, či je Donkey Kong vykradnutím King Konga, kde ich zastupoval právnik menom Kirby? A všetci dobre vieme, ako sa potom volá známa postava z Nintendo sveta.

V relácii je aj kopa ďalších zaujímavých hostí, ktorí by vám ani nenapadli. Napríklad dnes už dospelý Jeff Hansen, ktorý ako desaťročný vyhral Nintendo šampionát v roku 1990.



Dnes už 40-ročný muž v relácii spomína na staré časy a na očiach mu vidieť, ako by to prežíval opäť znova. Celé je to doplnené o dobové zábery nahrané na VHS kazety, čo dodáva seriálu neopísateľnú atmosféru.

## RPG hry začínali na papieri

Pamätáte si ešte na staré dobré Dungeons & Dragons? Teda, u nás to bola skôr česká alternatíva Dračí Doupě. Práve vďaka týmto hrám na hrdinov, ktoré sa hrali len pomocou papiera, kocky, pera a vašej predstavivosti, tu máme dnešné RPG hry ako Dragon Age, Mass Effect či World of Warcraft. Teda, predtým sme si museli vychutnať aj textové adventúry, ktoré sa neskôr pretransformovali do spomínaných hier na hrdinov.

Práve tomuto sa venuje napríklad tretí diel seriálu. Stretne tu osobnosti ako Roberta Williams, ktorá má na svedomí vynikajúce hry ako Kings' Quest, Phantasmagoria, Wizard and the Princess či napríklad Shivers. Richard Garriot, tvorca fenomenálnej série Ultima, nám porozpráva zaujímavosti o tom, ako mal v šestnástich sen o prenesení hry hranej na papieri priamo do počítačov. A tém je tu ešte viac. Vojna konzol, 3D striel'ačky, online hranie, bojové hry - každý si príde na svoje.



## Pixelová nádhera všade navôkol

Seriál je sprevádzaný výborným pixelartovým vizuálom. Osobne pixelart milujem a k High Score sa hodí. Začiatok seriálu začína navyše znamenitým úvodným videom, ktoré si zapamätáte a na každé ďalšie sa budete nesmierne tešiť. Rovnako aj infografika je tu v spomínanom štýle.

Či už mená, alebo „rekonštrukcie“ situácií, všetko je výborne spracované. Taktiež musím pochváliť aj kameru a jednotlivé zábery. Tie sú citlivo vybrané a každý jeden detail je spracovaný na jednotku.

## Toto bezpodmienečne musíte vidieť

High Score je povinnou jazdou pre každého hráča a fanúšika videohier. Množstvo informácií, z ktorých budete niektoré možno poznať, no niektoré z nich budú pre vás novinkou. Seriál nie je dlhý a tak ho dokážete pozrieť za pár večerov.

**„Seriál High Score vás výborne oboznámi s históriou videohier, doplní medzery vo "videohernom vzdelaní" a najmä prinesie dostatočnú zábavu na viac večerov. Ak by ste si ako fanúšik mali vybrať jeden seriál či film o videohrách, bol by to bez pochyb tento.“**

Lubomír Čelár

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Réžia:** W. Acks, S. LaCroix, F. Costrel, M. Wood  
**Rok vydania:** 2020  
**Žáner:** Dokumentárny

### PLUSY A MÍNUSY:

+ téma videohier  
+ svižné časti  
+ pixelartový vizuál  
+ výborná kamera  
- zameranie len na USA

### HODNOTENIE:



## Obeta

VŠETCI VRAHOVIA NIE SÚ PSYCHOPATI A VŠETCI PSYCHOPATI NIE SÚ VRAHOVIA



**Neurobiologičke Národného centra FBI pre analýzu trestných činov Sayer Altairovej je pridelený nový prípad, hoci sa ešte stále zotavuje zo zranenia utŕženého v nedávnom vyšetovaní. Utrpela v ňom nielen povest' FBI ale aj tá jej. Zdá sa, že nad vyšetovacími úradom sa s'ahujú mračná. To však teraz treba hodit' za hlavu a venovat' sa morbidnému nálezu v horskej jaskyni.**

Ellison Cooperová vie, o čom píše. Získala doktorát z antropológie, pričom sa špecializovala na archeológiu, kultúrnu neurovedu a staroveké náboženstvá. Pracovala ako vyšetovateľka vražd vo Washingtone, D.C. a je dokonca členkou federálneho kynologického pátracieho a záchranného útvaru K9. Nie raz si podala ruku so zločinom. Takže, ak by sa zdalo, že je v príbehu čosi pritiahnuté za vlasy, životopis autorky je zárukou, že sa to tak ozaj mohlo stať.

Agent FBI Maxwell Cho si so svojím stopárskym psom užíva ticho a pokoj Shenandoahských hôr. Sučka Kona v sebe nezaprie výcvik a inštinkt policajného psa a vyňuchá jaskyňu plnú kostí. Narýchlo sa podarí zostaviť vyšetovací tím na

čele s agentkou Sayer. Zistia, že kostrové pozostatky majú minimálne dvadsať rokov a telá mladých žien nájdené spolu s nimi nanajvyš' niekoľko týždňov. Na jednom z tel je slinami napísaný nápis Pomôžte nám. Celú situáciu skomplikuje aj informácia o dvadsať rokov stratenej miestnej tínedžerke. Mohla by byť tiež jednou z obetí. Prekvapenia pri vyšetovaní rastú ako huby po daždi. Nájdená DNA naznačuje, že so smrťou žien má niečo spoločné ďalšia nezvestná, ktorú nedávno uniesli spolu s malou dcérkou. Celý tím usilovne pracuje na odhalení súvislosti medzi kostrovými nálezmi a čerstvými vraždami. Čas ich neúprosne tlačí. Mladšej matke s dcérou ide o život. Vrah však neustále sabotuje ich prácu a útočí na členov tímu.

Sayer sa popri vyšetovaní vražd venuje výskumu mozgov sériových vrahov ale tiež psychopátov bez kriminálnej minulosti. Vedie s nimi anonymné rozhovory a pátra, čo môže viesť k spusteniu spáchania zločinu. Všetci vrahovia nie sú psychopati a všetci psychopati nie sú vrahovia. O pokojný spánok ju oberá subjekt 037, anonymný respondent s psychopatickými sklonmi, ktorý sa jej dostáva až pod kožu. Nečakane sa jej od neho dostane pomoci, no je za tým zjavný osobný prospech. So Sayer má totiž vlastný zlovestný plán.

Obeta je výborným kriminálnym príbehom. V istých okamihoch nadobúda až hororové rozmery. Číta sa ľahko, ale s poriadnou dávkou napätia. Autorka výborne strieda dialóg s akciou. Kapitoly, v ktorých sme svedkami pátrania, sa prelínajú s kapitolami odohrávajúcimi sa v „brlohu“ psychopatického páchatel'a. Uväznené ženy sú vystavené veľkému psychickému aj fyzickému tlaku. Je až nepredstavitel'né, na aké dno svojich síl dokáže siahnuť človek v extrémnych situáciách. Čo všetko sme ochotní urobiť pre záchranu milovanej osoby. Skrýva sa netvor v každom z nás a čaká, kedy dostane impulz, aby sa mohol prejavit' sa v tej najhrôzostrašnejšej podobe? Sayerin výskum je veľmi zaujímavý, lákalo ma dozvediet' sa o ňom viac.

Musím vyzdvihnúť aj postavy, ktoré autorka v románe oživila. Sú naozaj sympatické a pripomínajú mi protagonistov zo seriálu Kostí na motívy kníh Kathy Reichsovej o Temperance Brennanovej alebo z Myšlienok vraha. Hlavná hrdinka je veľmi ľudská, inteligentná a odvážna. Aj jej osobný život sa javí zaujímavým. Na dolapení vraha s ňou spolupracuje agent Ezra, ktorý v predošlom prípade prišiel o obe nohy. Jeho majstrovské zručnosti pri práci s počítačmi sú neoceniteľným príspevkom k odhaleniu páchatel'ov. Pipper je strážkyňa národného parku, ktorá svoj život zasvätila prírode a jej ochrane. Sympatická Dana má forenznú antropológiu v malíčku. Spolu so Sayer si čo – to preskákali už v minulosti a nejedna horúca chvíľa ich čaká aj teraz.

Môžem vás ubezpečiť, že nuda nehrozí a autorka vám nedá vydychnuť v žiadnej kapitole. Výborne vymyslená zápleтка vtiahne čitateľa do deja a nepustí. Budete premýšľať a uvažovať, a aj keď si dokážete správne tipnúť páchatel'a, rozlúsknutie prípadu prekvapí. Do deja je umne zapomenaná grécka mytológia. A to je iba jeden z bonusov. Ďalšími sú informácie o Stanfordskom experimente, krátky test na odhalenie pravdepodobnosti psychopatie, genetický chimérizmus a veľa ďalších informácií. Mám rada kriminálky s pridanou hodnotou.

**Ak sa pustíte do Obety, určite neol'utujete. Verím, že sa dočkáme ďalších príbehov z pera talentovanej autorky, akou Ellison Cooperová bezpochyby je.**

Ivana Zacharová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Ellison Cooperová  
Obeta  
Rok vydania: 2020  
Žáner: beletria, krimi, detektívky

### PLUSY A MÍNUSY:

+ napätie, tempo - nič  
+ postavy (výborná charakteristika)  
+ skvelá zápleтка  
+ krimi. prax autorky

### HODNOTENIE:





## V bezpečnom úkryte

V HRE NA VRAŽDU ÚČINKUJÚ VŠETCI



**Originálny názov knihy znie The murder game a dokonalo vystihuje dej. Partia dospelých ľudí na návšteve v luxusnom dome je hosťom donútená zahrať sa hru, pri ktorej má byť odhalený páchatel vraždy, ktorá sa stala noc pred svadobným obradom. Napínavý krimi thriller si pochvaluje aj ďalšia úspešná majsterka kriminálok Angela Marsonsová. „Má to spád, je to fascinujúce čítanie. Absolútne úžasné.“**

Lucas sa žení. Na svadbu si do luxusného sídla pri mori pozýva partiu kamarátov z detstva spolu s partnerkami. Mattova manželka Jemma sa so všetkými vidí prvý raz. Najviac ju zaskočí utiahnutá a tichá ženichova sestra Alex.

Všetci akoby okolo nej chodili po špičkách a opýtať sa na bližšie informácie o nej je tabu. Je to očividne téma, o ktorej sa nehovorí. Tušíme, že sa mladej žene v minulosti stalo niečo hrozné, niečo, čo jej zobralo chuť do života. Evidentne dokáže komunikovať len so svojím bratom. Hradby, ktoré okolo seba postavila na ochranu pred spomienkami na minulosť, sa v spoločnosti dávnych známych

ocitli pod útokom. Jemma je z celej situácie nesvoja a nič bližšie nedokáže vyzvedieť ani od manžela. V podstate sa jej celá spoločnosť zdá akási divná. Nestihne sa ani poriadne poobzerieť, kam sa to dostala, keď dôjde k tragédii.

„Bol to niekto z týchto ľudí, Matt. Som si tým celkom istá,“ zašepkám. Zatvári sa zdesene, akoby mi neveril. Ale niekto ma počul. Niekto vie, že mám pravdu. Cítim to vo vzduchu. A teraz sa ku mne ten pocit približuje ako čierny tieň, aby ma zahalil, obklúčil a zadusil.

Presne po roku sa všetci znova stretávajú v Lucasovom dome na oslavu výročia. Čo idú oslavovať? Svadbu, ktorá sa nekonala alebo smrť, ku ktorej pred ňou došlo? Lucas im predostrie svoj morbidný plán. Musia hrať hru, ktorú pre nich vymyslel. Dostali kostýmy, prideliť im role a kto odmietne, bude znášať následky. Vie, ako donútiť hrať tých, čo sa vzpierajú. Každý z partie má informácie, o ktoré sa musí podeliť a otázky, ktoré treba zodpovedať. Hra na vraždu sa môže začať. Čoskoro bude zrejme, že nik nebol celkom úprimný, čo sa udalostí z tragického večera týka.

Napínavý dej sledujeme z pohľadu Jemmy a mladomanželky Niny. Tretou rozprávačskou perspektívou sú Alexine myšlienky. Striedanie rozprávačských rovín ponúka detailnejšie vykreslenie charakterov jednotlivých protagonistov a ešte viac skomplikuje rozlúsknutie tragického prípadu. Zaujímavé je, že nik okrem Jemmy sa Lucasovi nevzoprie. Pravdepodobne vie o nich dost' na to, aby im zničil životy, preto bez výhrad súhlasia s celou tou maškarádou. Z hry niet úniku. Všetci majú tajomstvá, ktoré by nemali uzrieť svetlo sveta. Keď sa do hry zamieša inšpektorka Stephanie Kingová, hráči na šachovnici sa konečne rozhybu.

„Ježiši, to je fakt šialené. Už som počul o ľuďoch, ktorí prestierajú pre drahého zosnulého, ale menovka na stole mi pripadá trochu morbidna.“

Spolu s pátraním po vrahovi sme svedkami ešte jednej pátračskej akcie.

Jemmino manželstvo je po minuloročnej inkriminovanej svadbe v troskách (ani to Lucasovo a Ninino nie je na tom lepšie).

Presne rok od svadobného dňa ich začalo unášať opačnými smermi a zrazu nemajú nijaký záchytný bod. Aj keď odmieta hrať šialenú hru, napokon v nej vidí svoju šancu. Možno práve teraz príde na to, prečo sa jej muž za rok tak veľmi zmenil. Prečo sa z veselého, milujúceho partnera stal cudzinec.

Pripravte sa na vynikajúci ponor do ľudskej psychiky. Nebudete vedieť, komu môžete veriť a kto klame, až sa práši. Informácie prichádzajú po malých dávkach, aby sme ich mohli dôsledne spracovať a uvažovať spolu s postavami. Fanúšikovia psychologických thrillerov si prídu na svoje. Autorka nám naoko dovolí uhádnuť, čo sa stalo. Ale to len preto, aby nás vo finále poriadne prekvapila.

**Žiarlivosť a závisť dokážu narobiť poriadnu šarapatu v každom vzťahu a smútok môže človeka otráviť. Ak ho v sebe živíme prídlho, stane sa temným a ťažkým. Rachel Abbottová nám to jasne demonštruje svojím románom. Vychutnajte si hru plnú temných tajomstiev, napätia a vzrušenia. Pomaľší rozbeh prvých kapitol vynahradia ďalšie, v ktorých je kriminálna zápleтка pekne vyfabulovaná.**

Ivana Zacharová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Rachel Abbottová  
V bezpečnom úkryte

Rok vydania: 2020  
Žáner: beletria, krimi, detektívky

### PLUSY A MÍNUSY:

- + psychologické pozadie
- + dobrá zápleтка
- slabšia uveriteľnosť
- málo vytážená téma

### 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](http://www.generation.sk)

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO Moudrý  
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

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

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška, Marek Pročka, Matúš Paculík

### GRAFIKA A DIZAJN

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

### Titulka

Mafia: Definitive Edition

### MARKETING A INERCIA

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 DISTRIBUCIA

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](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2020 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

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



OPTIX  
G27CQ4

VIDÍ VIAC, NEŽ LEN HRU  
PREDSTAV SI VITAZSTVO

165Hz, 1ms

AMD FreeSync

QHD  
2560X1440

ZAKRIVENÝ  
1500R



OD OKRAJA  
K OKRAJU

BEŽNÁ CENA 356,90 €. DO 31. OKTÓBRA MÔŽETE MAŤ LACNEJŠIE  
VĎAKA AKCII BACK TO SCHOOL. VIAC NA CZ.MSI.COM

# SUMMON YOUR STRENGTH

PREDATOR POWERED BY INTEL®. PLAY LIKE THE PROS.

## PREDATOR TRITON 500

Operačný systém

**Windows 10 Home**

Na mieru navrhnutá technológia chladenia

**AeroBlade™ 3D 4. generácie**

s trojitým ventilátorom

Mobilný procesor

**Intel® Core™ i7 10. generácie**

s Turbo taktom 5,1 GHz, 8 jadrami a 16 vlákнами<sup>1</sup>

NVIDIA® GeForce

**RTX™ 2080**

s Max-Q dizajnom<sup>1</sup>

1 - Špecifikácie a dostupnosť sa môžu líšiť v závislosti od konkrétneho modelu a krajiny predaja.

Notebooky Predator Triton 500 kúpite u autorizovaných predajcov spoločnosti Acer v cenách od 2 266 €. Viac informácií na [www.acer.sk](http://www.acer.sk)