

GENERATION

HRALI SME Crash Bandicoot: It's About Time

TESTOVALI SME
Motorola Moto G Pro

TÉMA
Seriál o káve

VIDELI SME
Lekcie z lásky

RETRO
Street Fighter II

SÚŤAŽ



Načerpajte legendárnu energiu s kávou Slovensko v srdci – Jánošík

Sedíte celý deň pri počítači a dochádza vám energia? Máme pre vás riešenie. Je ním espresso káva Slovensko v srdci Jánošík – legendárna energia.

Kúpите ju v eshope na www.kavoholik.sk.

Ako bonus automaticky získate **zľavu** vo výške **10 %** na ďalší nákup.

V ponuke máme výhodné 360 g balenie alebo 1 kg rodinné balenie.

Kúpou navyše podporíte lokálneho slovenského výrobcu, ktorý kávu praží srdcom pre vaše chute.

Pridajte sa ku Kavoholikom
a spoznajte cestu k zážitku z kávy



Jánošík/legendárna energia

V káve Jánošík dominuje brazílska arabika Santos so svojou charakteristickou chuťou horkej čokolády. Pri tmavšom pražení vystupujú na povrch aj tóny mandlí v pozadí s trochu amaretta. Harmóniu doladuje robusta so svojimi orieškovými tónmi. Jánošík má výraznú a plnú chuť charakteristickú najmä pre kávy z južných krajín Európy. Je ideálna pre kombináciu s mliekom alebo len tak na prebudenie a prvý ranný úsmev na vašej tvári.

Jánošík je ideálny na prípravu espressa v pákovom aj automatickom kávovare, kávy v moka konvičke, ale aj ako zalievaná káva.

Zloženie: 90 % arabika/10 % robusta



Deň D je tu!

Nové konzoly prichádzajú. Už je to nevyhnutné. Po niekoľkých komerčných marketingových masážiach, niekoľkých skvelých a iných menej skvelých ohláseniach sa konečne dočkáme vydania hardvéru, na ktorom sa pravdepodobne budeme hrať najbližšie roky.

Končí sa tak obdobie rôznych špekulácií, ktoré síce bolo zábavné, no na strane druhej prinieslo to najhoršie z fanboyov, čo sa z nich dostať môže. Ako to už býva tradíciou, obdobie pred uvedením konzol je tým najhorším bojiskom, kde sú urážky a primitivnosť bežným javom a mám pocit, že s narastajúcou popularitou sociálnych médií je to čoraz horšie. A najhoršie na tom je, že teraz sú vlastne obe konzoly viac-menej vyrovnané a situácia nie je taká jednostranná, ako naposledy.

Ale bohužiaľ tak to proste je. Už sme si zvykli, že za klávesnicou sú všetci hrdinovia a platí to aj v hernom priemysle. Hádám sa však veci upokojia, hlavy sa schladia a prejdeme k tomu, na čom skutočne záleží. K užívaniu hier.

Nakoľko sme však herná redakcia, tak nás nové konzoly zaujímať určite budú. Môžete očakávať rôzne články, názory, recenzie a všetky dôležité informácie, ktoré potrebujete, aby ste sa rozhodli, ktorá konzola je pre vás tá pravá.

Ešte predtým si však užite tohtomesačné vydanie Generation, do ktorého sme opäť dostali haldu nových článkov a recenzií.

Príjemné čítanie

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Hyundai ukázal ostrý hatchback i20 N



Až šesť jedinečných farieb, dynamický vzhľad a poriadna dávka výkonu za rozumnú cenu v kompaktnej veľkosti. Hyundai i20 N je úplne novým zástupcom ostrých hatchbackov, v tomto prípade inšpirovaný rally vozidlom i20 WRC. Nie je teda vhodnou voľbou pre pokojné presúvanie sa s deťmi po meste. Toto auto je síce kompaktné, ale

o to viac prekvapí, keď poriadne zošliapnete pedál plynu.

Úplne nový Hyundai i20 N sa svojím dizajnom drží firemnej politiky a dopĺňa najpredávanejší hothatch na slovenskom trhu, model i30 N. Vo vnútri nájdete moderný dizajn s digitálnym prístrojovým štítom, veľkým 10,25-palcovým infotainmentom

s podporou Apple CarPlay a Android Auto. Svoj nový automobil budete mať pod dohľadom aj voľba svojmu smartfónu s aplikáciou Bluelink. Auto samozrejme nechýbajú všetky moderné bezpečnostné prvky a systémy s komplexným označením Hyundai SmartSense, voľba čomu spĺňa všetky potrebné normy. Automobil v prípade potreby sám zabrzdí, keď sleduje vozidlá pred sebou, udrží vás v jazdnom pruhu, monitoruje mŕtvu uhol a rozpozná aj dopravné značky. Auto dostalo veľké 18" disky kolies z ľahkých zliatin upevnené piatimi skrútkami a špeciálne pneumatiky Pirelli.

S výkonom 204 koní a krútiacim momentom až 275 Nm je nový Hyundai i20 N stále dobrou voľbou pre zákazníka hľadajúceho skutočne živé auto. Zrýchlenie z 0 na 100 km/h za 6,7 sekundy môže auto závidieť mnoho výrazne drahších modelov. Nechýba tu ani modifikovaná 6-stupňová manuálna prevodovka, zosilnená tak, aby zvládla vysoký krútiaci moment. Nájdete tu aj funkciu automatického prispôsobenia oŕáčok pri preradovaní.

Renault Mégane ide do električky



Uvedenie na trh síce bude až na budúci rok, no Renault už teraz ukázal jeho predstavu elektrizácie legendárneho Mégane. Obľúbený univerzálny model tu je s nami dlhé roky a zjavne sa stane premostením zo spalovacích motorov k tým elektrickým. Malé dostupné elektromobily sú síce lacné, no bežný

človek potrebuje plnohodnotnú náhradu za svoj šikovný hatchback.

Auto bude postavené na novej podvozokovej platforme CMF-EV, ktorá má byť základom pre celú sériu nových elektromobilov. Jej hlavnou výhodou je nízka podlaha vyplnená batériami, kde výrobca slubuje

výšku len 11 centimetrov. Aký bude dojazd? Vraj až 450 kilometrov na jedno nabitie 60 kWh batérie, čo znie veľmi zaujímavo. Motor má pritom slušné parametre – výkon 160 kW (217 koní) a krútiaci moment 300 Nm. Z 0 na 100 km/h zrýchli za menej ako osem sekúnd.

Nový Mégan sa však vzhľadom predsa len zmení, menia sa totiž aj potreby jeho cieľovej skupiny. Podobnou cestou ide aj Citroën s úplne novou generáciou modelu C4. Či sa pri tomto koncepte dočkáme aj klasických spalovacích motorov je veľmi otáznave, no otáznava je aj cena. Mégane bol vždy dobrou voľbou pre rodiny a v použiteľnej výbave nestál viac ako 15 tisíc eur. Bez poriadnej štátnej dotácie bude verzia s poriadnym dojazdom určite výrazne drahšia.

Elektromobily určené pre bežného spotrebiteľa čakajú ťažké chvíle, kedy sa bude obrazne povedané lámať chlieb. Európska únia výrobcov za málo úspešné motory vysoko penalizuje, no batérie sú stále drahé a cesta z tohto začarovaného kruhu je veľmi pomalá.

Chcete lacný elektromobil? Skúste Daciu



Jej presné označenie je Dacia Spring a má byť cenovo skutočne dostupným elektromobilom. Dacia síce dlhé roky bola považovaná za druhotriednu značku, no posledné obdobie začína napredovať. Bude to mať samozrejme ťažké, jej meno nikoho neohúri a s ohľadom na staršiu ponuku po nej siahali zväčša menej majetní zákazníci.

Pritom pomer ceny a výkonu nikdy nebol zlý, akurát ten vonkajší vzhľad a vnútorný komfort oslovil len menej náročného šoféra. Nová lacná elektrická Dacia sa v tomto smere čiastočne zmenila, veď už na prvý pohľad vyzera výrazne krajšie a za jej interiér sa človek konečne nebude musieť hanbiť.

Spring je autom do mesta, prípadne pre dojazd z okrajových častí mesta.

Do vnútra sa pohodlne zmestia štyri osoby, od kufru ale veľa nečakajte. Rovnako musíte byť skromnejší pri výkone, 33 kW motor veľa zábavy neponúkne. Maximálna rýchlosť je tu obmedzená na 125 km/h, čo využijete hlavne na obchvatoch. Auto najlepšie svedčia mestské zápchy, kde nepotrebujete poriadnu akceleráciu.

Aj preto je tu udávaný dojazd až 300 km, ktorý pri kombinovanej premávke klesá len na niečo cez 200 km. V základnej cene budete auto nabíjať len pomaly s výkonom 7,4 kW, za príplatok nabijete batériu na 80 percent jej kapacity za necelú hodinu. Auto si ale hneď nekúpime, Dacia ho chce otestovať v tvrdej skúške zdieľaných a pracovných automobilov. Navyše, ak sa cenu podarí stiahnuť pod hranicu 15 tisíc eur, môže to byť zaujímavé mestské auto, v rodine samozrejme to druhé.

Vodíkový papamobil



Náš pohľad na papamobil už nikdy nebude rovnaký po tom, ako sme hrali dokonalý Serious Sam 4. Pápež František však nedostal obrovského bojového robota, v ktorom by rozsieval dobro a pokoru, ale úsporný a k životnému prostrediu šetrný vodíkový automobil podivného vzhľadu. Jeho nový automobil je založený na vodíkovej

Toyota Mirai, samozrejme upravený, s výškou až 2,7 metra. Dôvodom je špeciálna časť s bezpečnostným presklením, aby bol chránený pred fanatikmi, no zároveň ho mohli obdivovať veriaci.

Vozidlo má slúžiť hlavne na kratšie trasy, no aj tak je jeho dojazd 500

kilometrov veľmi slušný. Pri svojej prevádzke neprodukuje žiadne splodiny, len čistú vodu. Pápež toto auto dostal do daru od zboru japonských katolíckych biskupov a zástupcov Toyoty. V tomto aute nenájdete žiadne batérie, ale palivové články. Tie voľba reakcii vodíka a kyslíka produkujú elektrickú energiu, ktorá následne rozohýbe auto s výkonom až 114 kW.

Papamobil sa môže javiť ako nudné špecifické auto, no jeho história je veľmi zaujímavá. Ako úplne prvé sa označuje Mercedes z roku 1930, ktoré dostal do daru pápež Pius XI. Auto to bolo na svoju dobu úžasné, veľké, luxusné a predstavovalo presný opak toho, čo súčasná novinka.

V skutočnosti však každý papamobil strávil väčšinu svojho času v garáži, zmena nastala až po roku 1978. Po atentáte na Jána Pavla II. tu pribudlo nepriestrelné sklo. To je však teraz na ústupe, keďže súčasný pápež František chce byť bližšie k svojim veriaci.

Káva, neoddeliteľná súčasť nášho života

VYDAJTE SA NA CESTU K ZÁŽITKU Z KÁVY A STAŇTE SA KÁVOHOLIKOM



Hovorí sa, že najťažšie je vždy začať. Ak dostanete zadanie zaujať niekoho z IT oblasti kávou, tak tou najväčšou výzvou je zrazu samotný text. Donútiť IT-čkára čítať blog o káve je ako chcieť od Kávoholika, aby si pri výbere nového počítača naštudoval jeho parametre. A to napriek tomu, že to prevedenie v zlatom, mu fakt ladí k tým jeho smart hodinčkám. No ale pod' me radšej k veci. Energiu potrebuje každý a najšť ju na dne šálky so stopou hnedastého akvarelu je rozhodne ideálny spôsob.

Arabika vs. robusta, alebo ako si správne vybrať

Arabika verzus robusta, alebo inak povedané jemnosť verzus sila. Je teda jasné, že ak si chcete správne vybrať, musíte vedieť, čo od kávy očakávate.

Chcete potešiť svoje zmysly a dať si niečo, čo vami nestrasie hneď pri prvom dúšku, alebo práve naopak. Ak sa chcete cítiť ako Pepík námorník po tom, čo si dal špenát, určite na obale hľadajte názov 100 % robusta. Vlastne nehľadajte. Pridajte sa ku Kávoholikom a objedajte si z ich eshopu hneď Bátoričku. Áno, dobre lovíte v pamäti. Je to káva pomenovaná po tej xantipe z Čachtického hradu a tak ako ona chcela byť

večne mladá, tak sa po tejto káve vy budete cítiť hriechne vitálni. Mimochodom chuť po horkej čokoláde, čerstvom chlebe a ak ste machri budete cítiť aj sušené slivky.

Robusta vás zaručene preberie

Robusta inak obsahuje niekoľkonásobne viac kofeínu, chuťovo je viac horká až príkra, extrémne výrazná zemitá. Ideálne je preto investovať do espresso kávovaru, pretože prípravu alternatívami vám veľmi neradiíme. Konkrétne teda myslíme napríklad V60 alebo aeropress, ale tým sa budeme zaoberať v niektorom z ďalších čísel. Vzhľadom na iný spôsob extrakcie by ste do šálky dostali síce ešte väčšiu dávku kofeínu, no bolo by to horké. Rozumej protivné. Ale kl'ud. Máme pre vás dobrú správu. Kávovary kúpite u nás tiež. Stačí pár klikov na www.kavoholik.sk a už aj u vás zvoní kuriér s balíkom. Čiže robusty sa vzdáť nemusíte.

Arabika aj pre slabšie povahy

Nezabúdajme ale ani na slabšie povahy, ktorým už pohľad na energet'ák v chladničke spôsobuje slabší srdcový infarkt. A presne pre nich Etiópcania kedysi veľmi dávno vypestovali kávovník arabský, z ktorého my vieme upražiť

fantastickú arabiku. Káva z čistej arabiky je jemná, s dlhou dochuťou. V preklade, ešte tak hodinku „po“ si spomeniete na tú lahodnú chuť a máte chuť na ďalšiu. Smelo do toho.

Neobsahuje totiž veľké množstvo kofeínu, preto sa dá piť častejšie a aj vo väčšom množstve. Chuťovo je skôr ovocná, pri určitých stupňoch praženia až výrazne. Rozumej s výraznejšou aciditou. Určite však pohladí Vaše zmysly. No a opäť šup šup do eshopu Kávoholikov. Tentokrát hľadajte Štefánika, ktorý vás doslova prevedie chuťami celého sveta od Kene, cez Ugandu, Tanzániu, Brazíliu, Peru, Guatemalu, Etiópiu, Nikaraguu, Panamu, Kolumbiu, Mexiko, Kostariku až po Kubu.

Zmes ako kompromis

Ako sa však hovorí, sto ľudí, sto chutí, a preto tu máme espresso zmesi. Vyvážený pomer indickej monzúnovej robusty a arabiky nájdete v káve pomenovanej po ikonickom múze Ľudovíta Štúra – Ostrolúckej. Zmes štyroch druhov arabík a robusty nájdete v espresso zmesi Štúr, ktorý vás už po jednej šálke dostane do stavu mentálnej obnovy. No a keď teda nič z toho vám nič nehovorí, vyskúšajte Jánošíka – legendárnu energiu.

V zvyšovaní kávovej gramotnosti pokračujeme aj nabudúce

Tak to je tak asi všetko, čo sme chceli takto na úvod povedať o káve. Ak chcete s nami držať tempo nebudeme vám môcť v každom ďalšom článku opakovať, ako chuť robusta a čím je od nej odlišná arabika. Opakovanie je síce matka múdrosti, ale načo dookola hovoriť o tom, čo už viete. Takže pamätajte, robusta vás preberie, arabika poteší zmysly, v zmesi nájdete kompromis. No a nabudúce vás naučíme niečo o pôvode kávovníkov a vplyve nadmorskej výšky na množstvo kofeínu v zrnkách. Prijemný zážitok z pitia kávy, pridajte sa ku Kávoholikom a veľmi to s tým sedením pred PC nepreháňajte.

Pokračovanie v ďalšom čísle...



ESET Internet Security

Legendárna bezpečnostná technológia s nízkou záťažou na systém a detekciou posilnenou strojovým učením.

Komplexná internetová ochrana pre váš počítač s ochranou online platieb, webovej kamery a zariadení pripojených v domácej sieti.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE
TECHNOLÓGIE™

WWW.ESET.SK

Intel začína mať veľký problém



Je to viac ako 10 rokov, kedy bolo naposledy AMD na vrchole. Vo štvrtok nám však predstavili nové procesory a podľa všetkého po dlhých rokoch zosadia Intel z trónu.

Ak so mnou niekto nesúhlasí, tak sú to buď len skeptici, ktorí si počkajú na oficiálne benchmarky a real world testy alebo Intel fanboys, ktorí si nevidia d'alej od nosa. Svet PC je momentálne hore nohami a to musí vidieť naozaj každý.

AMD to nemalo ľahké. Dosiahli vrchol a urobili to, čo zabije každú firmu, ktorá toto spraví. Podali si ruky a užívali si to. Toto je dôvod, prečo nVidia je tam kde je.

Oni totiž nikdy neprestali napredovať, inovovať, posúvať svoje vlastné hranice a podľa všetkého, ani po predstavení RTX 3XXX nejavia známky únavy, či spokojnosti so sebou. Na druhej strane, AMD prestali inovovať a dostali sa do bodu, kedy im reálne hrozil krach a úpadok do zabudnutia.

Intel medzitým predstavil svoje rady i3, i5 a i7, na ktoré AMD nemalo odpoveď. Chvil'ku to vyzeralo, že vlastne ani odpoveď nehľadajú a len tápajú v tme. Našťastie sa však spamätali. Prečo našťastie? Nie preto, žeby som Intelu nefandil. Naopak, odvedli

kus poctivej roboty, aj keď je pravda, že s ich výrobnými procesmi a technológiou sa to poslednú dobu dost' zle t'ahá. Jo to preto, že ak niekto nemá konkurenciu, tak ho nemusí zaujímať pokrok (teda iba ak nie ste nVidia). Konkurencia posúva hranice a máť len jedného výrobcu procesorov by mohlo byť veľmi zlé.

„Reštrukturalizácia“ v AMD dopadla na výbornú. Zahodili všetko, čo dovtedy vedeli

a začali odznova, ale že úplne od nuly. Ubehol nejaký čas a prišla odpoveď, ktorá bola zo začiatku vlažne prijatá. RYZEN. Prvá generácia nebola bezchybná a ani najlepšia, čo však ukázala, bolo, že AMD nekončí a má veľké plány dopredu. Takmer všetci boli skeptickí. Neskôr sa ukázalo, že sa toho asi netreba až tak báť.

Firma drela deň, noc a som na 100% presvedčený, že si zobrali za vzor

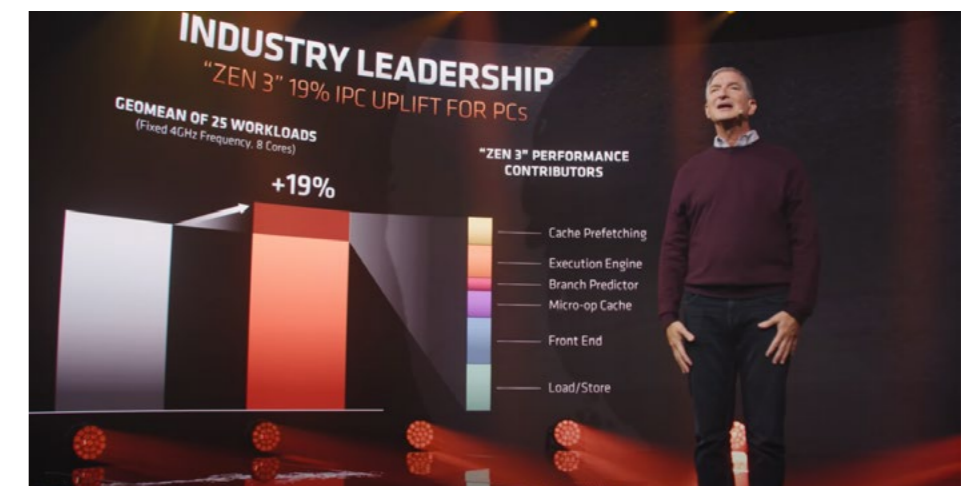


práve nVidii. Paralelne totiž pracovali na aktuálnej a aj budúcej generácii procesorov, čo sa ukázalo ako dokonalý t'ah. Získali tým relatívne viac času na vyladenie chýb a zlepšenie výkonu. Druhá generácia ZEN+ (toto uznávam, že pokazili, mohli prostě ísť 1,2,3...) už bola veľmi slušná a tretia je vynikajúca.

Ich 7 nm proces je navyše od konkurencie veľmi efektívny voči spotrebe energie a dnes, v dobe, kedy sa hľadá na uhlíkovú stopu, je toto jedným z výborných bonusov (ak nerátame aj účty za elektrinu).

V štvrtok sme sa dozvedeli, že ZEN 3 bude tiež používať 7 nm proces výroby, no napriek tomu dokázali z čipu vymáčknuť vyšší výkon a zároveň zachovať spotrebu energie.

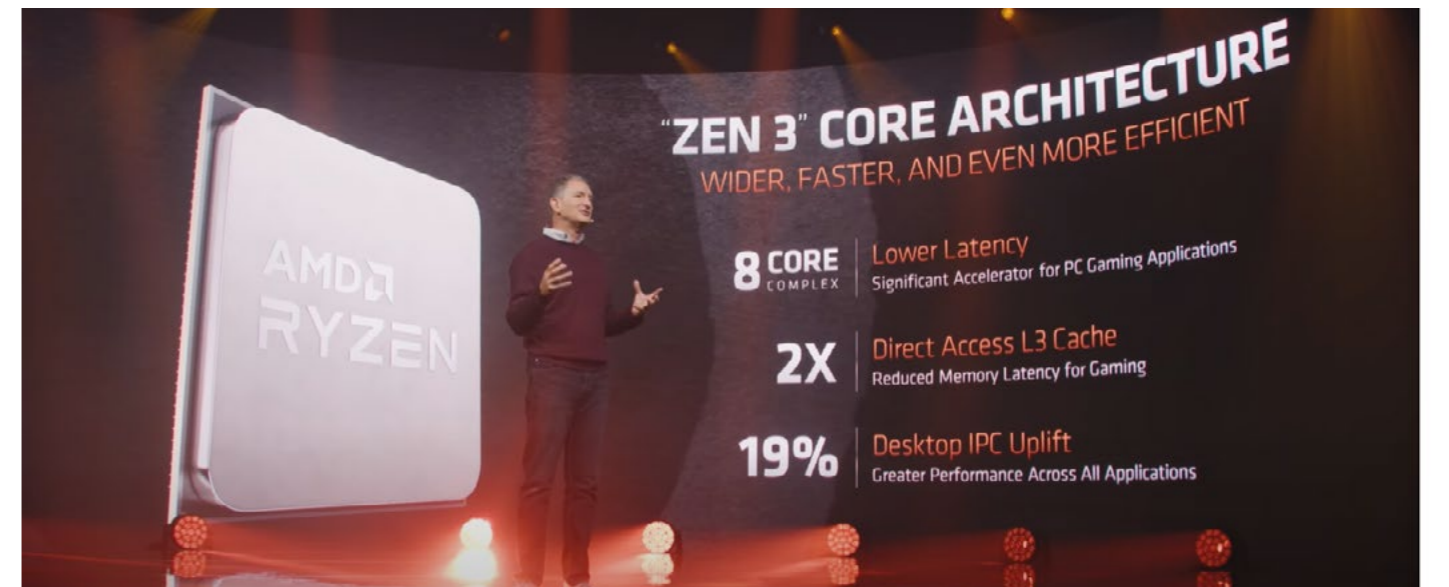
Mal som pocit, že Harry Potter sa asi po škole zamestnal tam. Navyše vypočuli



hlas ľudu. AMD so sériou RYZEN je lepšia voľba na multijadrové aplikácie. Pokiaľ ale išlo o aplikácie používajúce hlavne jedno jadro, tam zaostával. Karta sa teraz obracia. Prestali deliť CACHE a každé jadro má teraz prístup k celku, čo znamená, že

keďže mal obmedzený rozpočet, nečakali sme na vydanie ZEN 3 a kúpili sme AMD RYZEN 5 3600. Môžem povedať, že po otestovaní hier to bola určite dobrá voľba.

Róbert Gabčík



Výskum škodlivého kódu je ako skladanie puzzle, robíme opak programovania



Výskumníci škodlivého kódu sa snažia pochopiť útočníkov a fungovanie ich zbraní. Aby boli úspešní, týždne či mesiace analyzujú do detailu rôzne druhy škodlivého kódu. Ako to v praxi vyzerá a čo robia počas bežného pracovného dňa, vysvetlí uje Robert Lipovský, senior analytik škodlivého kódu v spoločnosti ESET.

V rozhovore sa dočítate:

- Ako vyzerá práca výskumníka škodlivého kódu?
- Čo je to reverzná inžinierstva a ako prebieha?
- Ako sa dá porozumieť škodlivému kódu?
- Prečo je analýza škodlivého kódu užitočná?
- Pre koho je tento typ výskumu vhodný?

Čo si mám predstaviť pod prácou výskumníka škodlivého kódu? Ako vyzerá jeho práca?

Ako napovedá už názov, ide o výskum škodlivého kódu. Misia ESETu je chrániť ľudí a našou úlohou v rámci tejto misie je porozumieť škodlivému kódu, čiže vírusom, trójskym koňom a tak ďalej. Ide o výskum v pravom slova zmysle. My sa nevenujeme detekcii. Venujeme sa tomu, čo škodlivý kód robí – prostredníctvom takzvaného reverzného inžinierstva. Robíme detailné analýzy a snažíme sa pochopiť ako kód funguje, ako rozmyslí útočník alebo o čo mu išlo. Chceme pochopiť útočníkov a ich nástroje, alebo zbrane ak chcete. Častokrát je to aj o hľadani kontextu. Nepozeralme sa len na samotný kód, ale aj na metadáta: kam sa škodlivý kód

pripájal, na aký server, kde sa servery nachádzajú. Je to ako skladanie puzzle.

Čo si mám pod tým však predstaviť?

Reverzná inžinierstva je v princípe opak programovania. Kým programátor má nejakú špecifikáciu a píše podľa nej kód, „reverzeri“ sa pozerajú na existujúci program, ktorý napísal niekto iný, nič o ňom nevedia a snažia sa zistiť, ako funguje a čo robí.

Mám si to predstaviť tak, že výskumník príde do práce, otvorí počítač a má na ňom dvesto riadkov kódu, pričom v nich hľadá nejaké vzorce? Niečo, ako v Matrice?

Dá sa to predstaviť aj takto. Analýza prebieha dvoma základnými formami:

statickou a dynamickou. Statická znamená, že sa pozerám na kód a iba ho čítam, nespustím ho. Na začiatku prebehne niečo ako preklad. Program je v strojovom jazyku, teda nejaké jednotky a nuly či príkazy, ktorým rozumie procesor. To sa dá preložiť pomocou tzv. disassembleru do jazyka, ktorý je čitateľný analytikom.

Dá sa ísť aj o úroveň vyššie a pomocou dekompilátora ho pretransformovať do niečoho, čo je už veľmi podobné aj zdrojovému kódu a bežným programovacím jazykom, ako napríklad C++. Čiže sú tam takéto medzikroky a my sa nepozeralme len na jednotky a nuly, ale už na inštrukcie a príkazy a tie si prechádzame. Potom už len záleží od toho, do akej hĺbky chceme ísť. Ak sú tam státisíce riadkov, nemá zmysel, aby sme išli do úplného detailu a strávili nad tým pol roka. Reverzer sa sústreďí iba na podstatné časti, pretože niektoré veci sa opakujú a dobre poznáme, čo robia.

Čo je spomínaná dynamická analýza?

Tá spočíva v tom, že sa program spustí v špeciálnom režime, tzv. debuggeri, v ktorom program krojujeme. To znamená, že ťukám do klávesnice a postupujem príkaz po príkaze, pričom vidím, ako sa program vykonáva. To pomáha, pretože za behu sledujeme, ako program robí svoju robotu, čo významne pomáha pri analýze. Potom treba už len veľa času a skúseností a prideme na to, čo daný program robí.

Ďalšou predstavou môže byť, že si výskumník sadne za počítač a v reálnom čase sleduje nejaký hackerský útok, ktorému sa snaží zabrániť, prípadne zistiť, kto je útočník. Je to reálne?



V malom množstve prípadov sme aj pri prebiehajúcom útoku a vidíme ho takpovediac naživo, čo trochu pripomína popísanú situáciu. Naša analýza však štandardne prebieha v pokoji a offline režime na zariadení analytika. Situácia, kedy sa „niečo deje“, znamená, že u klienta sa škodlivý kód stále deteguje. Vtedy si môžeme nastaviť napríklad upozornenia a sledujeme, či sa kód nejakým mení alebo vyvíja, prípadne objaví ďalšie „dieliky puzzle“. To je pre nás výskumníkov to zaujímavé.

Naši kolegovia plnia aj úlohu SOC (Security Operation Center) a robia security monitoring. Oni sa sústreďia práve na udalosti, ktoré sa aktuálne dejú u používateľov a vedia nejakým spôsobom zasiahnuť. Toto ale nie je primárna úloha nášho tímu.

Vy sa teda snažíte len analyzovať škodlivý kód a pochopiť ho.

Áno. Zabudol som však spomenúť ešte jednu dôležitú časť práce výskumníka. Aby sme niečo analyzovali, musíme najskôr vedieť, čo by to malo byť. Musíme identifikovať, čo by stálo za to, aby sme sa na to vôbec pozreli.

A na to treba veľa skúseností. Snažíme sa preto z našich ľudí vychovať „malware hunterov“ (po slovensky „lovci škodlivého kódu“). To je schopnosť identifikovať to zaujímavé, čo stojí za našu pozornosť. Toto je tiež veľmi podstatná časť našej práce.

Ako to funguje?

V prvej línii sú kolegovia z detekcie. Ich prioritou je, aby naše produkty chránili našich zákazníkov, teda aby detegovali škodlivý kód. My máme, dá sa povedať, „luxus“, že môžeme nášmu výskumu venovať oveľa viac času. Veľká časť detekcie sa vykonáva automaticky. Ak sa vzorky vyhodnocujú manuálne, strávia nad tým detekční inžinieri rádovo minúty na jednu vec.

My sa dokážeme na vzorku pozerat v priemere týždne. Keď je to niečo jednoduchšie, tak je to v dňoch. Vyplýva to z podstaty našej práce: robíme výskum a snažíme sa zistiť niečo nové. Drvivá väčšina škodlivého kódu sa opakuje, možno s drobnými variáciami.

Ak strelím od boku, ide o 98%. Nás zaujímajú práve tie zvyšné 2% – my hľadáme v podstate ihlu v kope sena. To, čo je nové, alebo svojim spôsobom zaujímavé z technického pohľadu, prípadne z pohľadu cieľov.

Na čo je dobré pochopiť fungovanie škodlivého kódu, najmä pokiaľ ide o takéto vzácné prípady?

Najprv treba povedať, že aj toho nového škodlivého kódu je veľa. Ak odhliadneme od známych vzoriek, ktoré sa opakujú, tak naše systémy evidujú okolo 300-tisíc nových unikátnych škodlivých súborov denne. To zahŕňa aj tie spomínané variácie. Ale späť k otázke. Výsledky našej práce používame na zlepšenie našich produktov. Na to, aby sme chránili našich zákazníkov, potrebujeme pochopiť, ako škodlivý kód funguje a byť o krok pred útočníkmi. Druhou vecou je, že naše výsledky publikujeme aj verejne a snažíme sa tak vzdelávať jednak odborníkov, ale aj širokú verejnosť.

Povedali sme si, ako táto práca vyzerá. Ked' sa však povie slovo výskumník, väčšina ľudí si asi predstaví chemika alebo fyzika. Ako sa človek vôbec dostane k výskumníkovi škodlivého kódu?

Programovanie samé o sebe je zaujímavá disciplína a reverzné inžinierstvo je minimálne pre nás ešte zaujímavejšie. Robí to menej ľudí, je to úzka špecializácia a je to naozaj zaujímavé pre tých, ktorí radi veci rozoberajú a snažia sa zistiť, ako veci fungujú. Čiže ideálne pre ľudí, ktorí ako deti radi rozoberali hračky. Táto zvedavosť sa dá využiť na niečo pozitívne. My sa snažíme pochopiť, ako fungujú zbrane útočníkov a vďaka tomu vieme ochrániť potenciálne obeť.

Má takýto výskumník dobré možnosti uplatniť sa?

U nás v ESETe sú možnosti výskumníkov naozaj široké. V rámci nášho technického oddelenia je množstvo rozmanitých úloh a každý si nájde to, čo ho zaujíma. My sa snažíme podporovať ľudí v tom, aby robili naozaj to, čo ich baví. Či už ide o rôzne platformy, programovacie jazyky, alebo povahu práce. Napríklad, či niekoho baví viac analyzovať, ako nás, alebo byť bližšie k tým reálnym útokom a robiť incident response, prípadne vylepšovať detekciu. Tých možností je veľa.

Aké zručnosti sú potrebné na tento druh práce? Spomenul si zvedavosť.

Zvedavosť je asi jeden zo základných soft skillov. Ďalším je túžba neustále sa učiť, aj keď to znie ako klišé, ale u nás to naozaj platí. Samotné IT sa vyvíja veľmi rýchlo, ale u nás to platí dvojnásobne. My sa s útočníkmi vlastne hráme na mačku a myš. Snažíme sa pochopiť ako funguje malvér, aké techniky využívajú

útočníci. Naopak, útočníci vymýšľajú stále nové techniky, aby obišli našu detekciu a aby sa im útok podaril. To znamená, že sa výskumník nebude nudiť, no vyžaduje si to neustále vzdelávanie.

Čo sa týka hard skillov, základný jazyk, v ktorom fungujeme, je assembly. To je ten medzikrok medzi klasickými programovacími jazykmi a jednotkami a nulami. Assembly jazyk sa učí aj na niektorých vysokých školách, avšak je určite menej rozšírený ako napríklad Java, či C++.

Človek nemusí byť špičkový programátor, toto nie je naša úloha, ale samozrejme poznanie každého programovacieho jazyka je výhodou, pretože tak človek vie pochopiť fungovanie programov. Tiež si „reverzeri“ programujú rôzne pomocné skripty.

Kde sa môžu tieto veci potenciálni reverzeri naučiť?

Učí sa to na technických školách, aj keď si študenti musia vybrať špecializáciu, ktorá tieto predmety zahŕňa. V dnešnej dobe internetu sa to však dá naučiť aj samoštúdiom. Človek sa nemôže spoliehať na to, že mu všetko dá škola. Tak či tak sa bude musieť veľa vecí doučiť sám. Máme to štastie, že je dnes dostupné obrovské množstvo kvalitného materiálu. Treba mať len záujem, chuť a nájsť si na to čas.

Spolupracuje v tomto smere ESET so školami?

Ako som spomenul škola dá len nejaké základy. Dlhodobý problém našich technických škôl je, že nepripravujú dostatočne ľudí do praxe, aj keď sa to pomaly zlepšuje. Aj preto spolupracujeme so školami a snažíme sa do výučby vniesť



viac praktických vecí. Takto si zároveň vychováme potenciálnych šikovných talentovaných ľudí. Jednak vedíme bakalárske a diplomové práce, ale podielame sa aj na výučbe vlastných predmetov, napríklad učíme základy reverzného inžinierstva. Ten sa sústreďuje práve na to, o čom sme sa doteraz rozprávali. Veľa našich kolegov sú absolventi práve tohto predmetu, patrili medzi najšikovnejších a bavilo ich to. No nie je to jediný spôsob, ako sa ku nám dostať. Často k nám prichádzajú aj ľudia cez klasický pracovný inzerát.

K závere možno trochu filozofická otázka. Dokáže škodlivý kód výskumníka fascinovať, keď je napísaný dobre?

Určite sú veci, ktoré sú obdivuhodne pokročilé a technicky veľmi vyspelé a tie nás samozrejme zaujmú, hoci sú ich ciele škodlivé. K takýmto prípadom patrili napríklad útoky na Ukrajinu, ktoré spôsobili výpadky elektriny v krajine. Použili pri nich aj zbraň najväčšieho kalibru, akú sme kedy analyzovali, Industroyer. Takéto veci vedia byť veľmi zaujímavé.

Spomínal si, že s útočníkmi hráme hru na mačku a myš, pričom obe strany sa snažia zdokonaľiť. Dá sa teda povedať, že sa rokmi škodlivý kód stáva sofistikovanejším a komplikovanejším a možno to aj vám trvá dlhšie?

Neviem, či to trvá dlhšie, pretože aj naše vrstvy ochrany a detekčné technológie sa vyvíjajú. Určite však platí, že je vývoj badateľný na oboch stranách – tak na strane ochrany, ako aj na strane útočníkov.

Viac zaujímavostí zo sveta internetovej bezpečnosti nájdete na vzdelávacom webe www.bezpecnenanete.sk.



WWW.KAVAVITAZOV.SK
pražiareň kávy

>> VÝBER: Maroš Goč

Marvel's Avengers sklamaním



Vel'kolepé prípravy, bombastické streamy, námet, ktorý bol doslova stávkou na istotu a predsa tvorcom ostali len oči pre plač.

Reč je o live-service hre Avengers od Square Enix, ktorá mala fungovať dlhé roky, zabávať hráčov neustálym prísunom nového obsahu a generovať spoločnosti milióny a milióny dolárov. Realita je ale iná, Avengers je skôr než novým Fortnite len kópiou nepodareného Anthemu. V súčasnosti hru denne hráva len 1000 až 1500 ľudí a každým dňom sa počet o niečo znižuje. Situácia je dokonca tak zlá, že hráči majú problém s matchmakingom, nakoľko si nevedia nájsť správnych spoluhráčov. Vývojári sa momentálne snažia zvrátiť zlé čísla ohláseniami o pripravách bohatého end-game obsahu a načúvaním komunitných rád, čo do hry pridať, čo vylepšiť a čo zmeniť.

PayDay 3 stále vo vývoji



Kedysi patrila séria PayDay medzi výkladné skrine multiplayerového hrania. Hráči si hru užívali, tvorcom sa darilo, všetko nasvedčovalo o sľubnej budúcnosti. Od vydania druhého dielu v roku 2013 už ubehlo sedem rokov a po tretom dieli nie je ani chýru ani slychu, a podľa všetkého hra ani tak skoro nevyjde. Na základe najnovších správ síce PayDay 3 zrušený nebol, no vývoj prebieha veľmi pomaly. Tvorcovia sa stále nachádzajú len v projektovom štádiu, čo znamená, že prebiehajú diskusie ako hra bude vyzerať, aký bude mať dizajn a podobne. Nateraz ale aspoň vieme, že hra pobeží na Unreal Engine namiesto ich vlastného Diesel Engine 2.0, ktorý podporoval PayDay 2. Štúdio Overkill nezažilo po vydaní PayDay 2 dvakrát šťastné obdobie, no podľa všetkého sú už zo zlého vonku.

Temný príbeh kráľa Artuša



Na Kickstarteri sa po čase opäť objavila zaujímavá hra. Ide o King Arthur: Knight's Tale, ktorú vyvíjajú tvorcovia série Victor Vran. King Arthur: Knight's Tale bude taktická stratégia s políčkami na mape a t'ahovým súbojovým systémom. V hre sa chopíme 30 hrateľných postáv, ktoré budú môcť mať jedno z piatich povolání a využívať množstvo rozličných schopností či magických predmetov. Časť hrateľnosti bude zameraná na manažovanie legendárnych rytierov okrúhleho stola, ktorých budeme vysielat' na špeciálne misie. Hrá má byť ne'útostná, nakoľko smrť postavy bude znamenať jej smrť definitívnu. Zaujímavosťou je, že títo rytieri budú mať vykreslené charaktery a ak nebudú súhlasiť s vašimi rozhodnutiami, môžu od „stola“ odísť, či dokonca sa obrátiť proti vám.

Pokračovanie The Outer Worlds



RPG hit The Outer Worlds od Obsidian Entertainment ani nestihol vychladnúť na našich harddiskoch a už vývojári spustili prípravu pokračovania, ktoré je momentálne v predprípravnej fáze. Obsidian druhý diel oficiálne neohlásil, túto informáciu prezradil len insider Daniel Ahmad na svojom Twitteri. Ak sa tieto správy ukážu ako pravdivé, Obsidian tak bude vyvíjať rovno štyri hry súčasne. Totižto taktiež stále pracuje na vylepšovaní svojej multiplayerovky Grounded, pripravuje „The Elder Scrolls killer“ Avowed a zároveň k tomu vyvíja tajomný projekt „Missouri“. Uvidíme, ako to tvorcovia nakoniec zvládnu, isté ale teraz je, že milovníci role-playing žánru sa majú totiž na čo tešiť. Pôvodné The Outer Worlds už je možné nájsť aj na Steame a GOG-u.

Pád Crucible od Amazonu



Crucible je ďalším dôkazom, že veľká spoločnosť stojaca za hrou automaticky neznamená aj príliv oceánu peňazí. Amazon nadobro ruší svoju hru a aj plány na jej podporu v budúcnosti. Dôvodom pre takýto náhly trpký koniec je nezaujím hráčov. To, že hráčska obec ukázala Crucible prostredníctvom sa ukázalo už v máji, kedy hra zažila prudký pokles hráčov a tvorcovia ju boli nútení pozastaviť s cieľom opraviť chyby a hru vylepšiť. Napokon druhýkrát už ani nestihla vyjsť. Amazon našťastie ale aspoň ponúka hráčom vrátenie peňazí za nakúpené in-game veci. Spoločnosť sa budúci rok chystá vydať ďalšiu hru, MMO menom New World, a my budeme pozorne sledovať, ako dopadne. Prípadný ďalší neúspech by už pre Amazon mohol znamenať definitívny koniec s veľkými hrami.

Croteam odkúpený



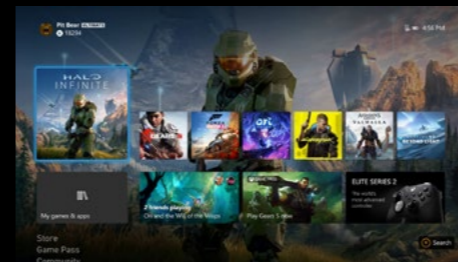
Chorvátske štúdio Croteam, ktoré je známe predovšetkým svojou zbesilou akčnou sériou Serious Sam i filozofickou nádhrou The Talos Principle, bolo odkúpené spoločnosťou Devolver Digital. Spoločnosť vyhlásila, že Croteam bude mať aj naďalej slobodu pri vytváraní svojich hier a bez okolkov spomína nových Serious Samov i The Talos Principle 2. Práve druhá menovaná hra bola ohlásená ešte v roku 2016 a tak môžu byť tie slová potvrdením, že vývoj hry sa našťastie nezastavil. Croteam len nedávno vydalo Serious Sam 4 na PC a hra následkom svojich pochybných kvalít medzi hráčmi príliš nevhádzala. Kritici odsúdili jej slabší level dizajn, žiadne posunutie hrateľnosti a zbytočnú príbehovosť v podobe prestrihových scén narúšajúcich plynulosť strielania.

Fire Emblem prvýkrát na západe



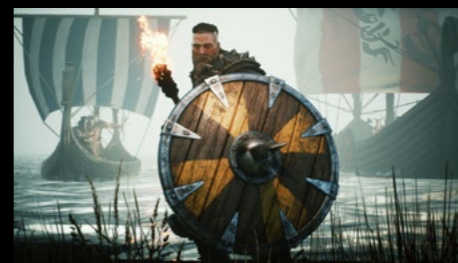
Nintendo ohlásilo, že vydá po prvýkrát na západe dnes už kultovú stratégiu Fire Emblem: Shadow Dragon & the Blade of Light. Ide o prvý diel slávnej série, ktorá nabrala druhý dych a dostala sa do povedomia verejnosti predovšetkým vďaka svojmu trinástemu dielu Fire Emblem Awakening, ktorý vyšiel v roku 2012 na Nintendo 3DS. Prvý diel vyšiel v roku 1990 a jeho vydanie na západe bude doprevádzať aj anglická lokalizácia a zberateľská edícia hry. Titul vyjde aj v eShope a bude stáť 5,99 dolárov (cena pre EU trh ešte nebola stanovená). Hra bude nasledovať trend kolekcie Super Mario 3D All-Stars a bude dostupná len na obmedzený čas – od 4. decembra 2020 do 31. marca 2021. Fire Emblem: Shadow Dragon & the Blade of Light rozpovie príbeh o Marthovi a jeho boji proti Madeusovi.

Xbox konečne po slovensky



Aj vy čítate kdesi vo vnútri ten blažený pocit, keď môžete nejakú aplikáciu používať pekne krásne v našej ubozvučnej slovenčine? Ak ste majiteľom rodiny Xbox One, už si môžete užívať rozhranie v našom spevavom jazyku. Microsoft totiž vydal nový patch, ktorý okrem určitých úprav vo vzhľade pridáva aj podporu jazykov – slovenčiny, češtiny, maďarčiny a gréčtiny. Dobrou správou taktiež je, že nový patch zjednocuje dashboardy naprieč konzolami Xbox a teda slovenčina bude prítomná aj na konzolách Xbox Series X. Za seba poviem, že ak mám možnosť používať aplikácie v slovenčine, tak ich v slovenčine aj využívam. Z tohto by si mohli vziať príklad všetky ostatné produkty ako napríklad Steam alebo GOG. Ved' náš jazyk je tak krásny, prečo naň nebyť hrďový?

Bethesda sabotovala Rune 2



Nie, že by sme Bethesda považovali za etalón spravodlivosti, ved' spomeňte si na Fallout 76 a Howardovu hlášku „16 times the detail“, no aby sa pokúsila o sabotáž konkurenčnej hry, to by sme o nej určite nepovedali. Bethesda totižto podľa slov bývalého štúdia Human Head Studios hádzala poľanú po nohy vývojárom pracujúcim na Rune 2, ktorý Bethesda považovala za konkurenciu jej vlastnej série The Elder Scrolls. Prečo to Human Head Studios tvrdí? Po tom, ako bolo štúdio zatvorené, vzala všetkých zamestnancov pod svoje krídla Bethesda a pomenovala ich Roundhouse Studios. Problém nastal, keď vydavateľ Rune 2, Ragnarok Games, požiadal o vydanie zdrojových kódov Rune 2. Bethesda ich však odmietla vydať. Rune 2 napokon dokončuje Studio 369, no celá kauza tým zdaleka nekončí.

Mass Effect sa blíži



Ohlásenie údajného remasteru Mass Effectu je doslova na spadnutie. O nový rozruch naprieč internetom sa postarala kórejská ratingová spoločnosť, ktorá na svojich stránkach uviedla rating pre hru Mass Effect: Legendary Edition. Ak hra dostane rating, v skutočnosti to znamená, že je jej existencia potvrdená na 99%. Fámny doteraz hovorili o vylepšenej verzii celej trilógie, no nemôžem si pomôcť, názov Mass Effect: Legendary Edition podľa môjho názoru evokuje skôr len jeden diel a to samozrejme hneď ten prvý. Plánuje teda Bioware vydávať remastery postupne a nie naraz v spoločnej trilógii? Na túto otázku vie odpovedať len samotné Bioware. Nemusí ale trvať dlho, kým sa hra odhalí. Oficiálny deň Mass Effectu, teda 7. november, už pomaly klope na dvere.

Ghost of Tsushima 2 vo vývoji?



Len pre poriadok, pokračovanie úžasnej PS4 exkluzivity nebolo ohlásené. Internetom ale začali rýchlo kolovať teórie o novej hre štúdia Sucker Punch, ktorá by podľa indícií mala poukazovať práve na niečo spoločné s Ghost of Tsushima. Sucker Punch totižto na svojich stránkach zverejnilo pracovné inzeráty na pozície Narrative Writer a Associate Outsource Artist, pričom dodáva, že výhodou pre potenciálneho uchádzača bude znalosť japonskej kultúry. Sucker Punch a japonská kultúra? Nuž, nevyzerá, že by sa chystalo pokračovanie inFamous, čo myslíte? Tvorcovia s veľkou pravdepodobnosťou pracujú na niečom súvisiacom s Ghost of Tsushima. Bude to priame pokračovanie alebo ďalšia expanzia? Inzeráty totižto spomínajú tvorbu pohlcujúceho príbehu.

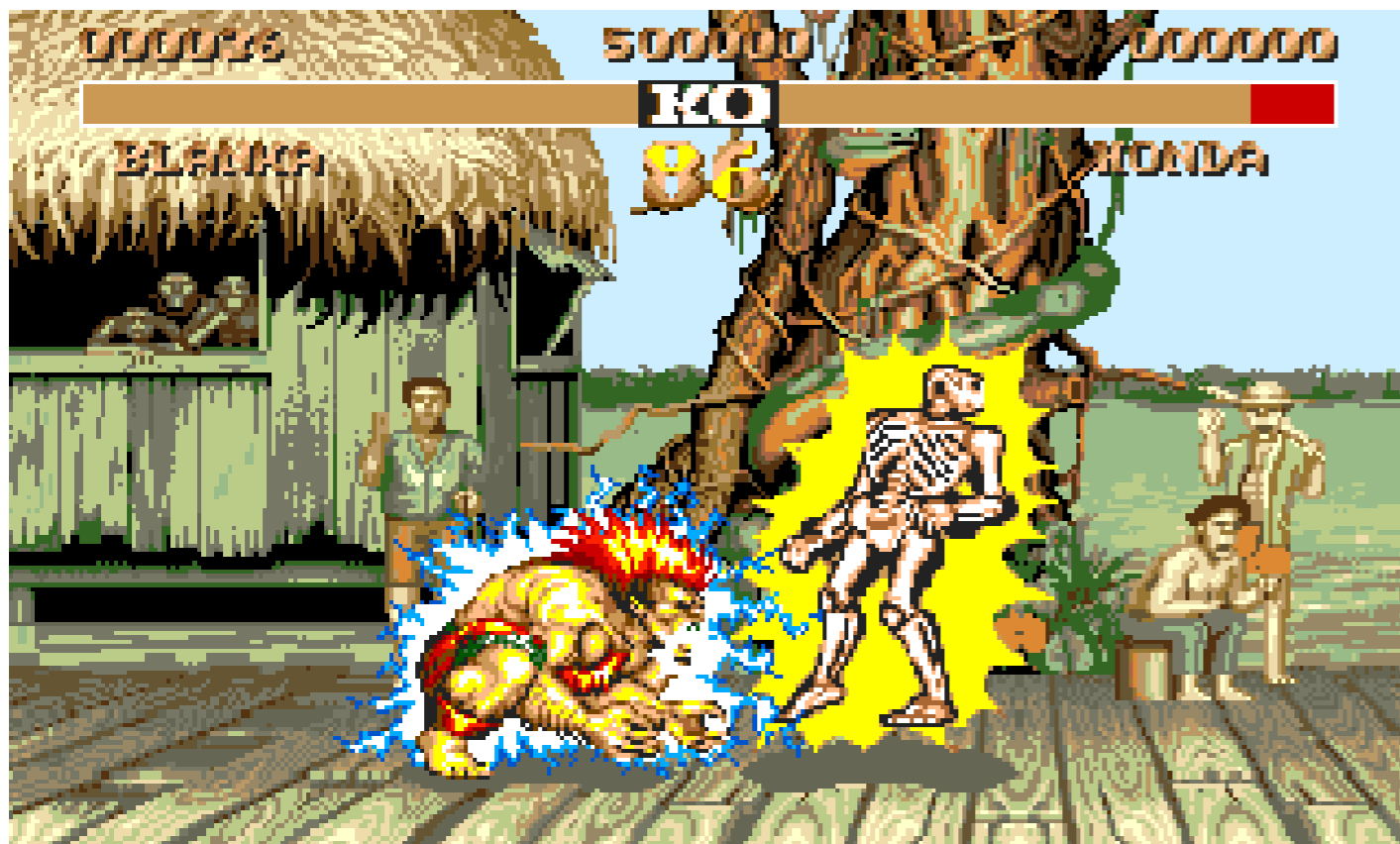
Nová hra od tvorcov BioShock



Nie, nebude to BioShock, no bude to niečo podobne zaujímavé a dokonca je to už dlho vo vývoji. Reč je o prvej hre štúdia Ghost Story Games, ktoré tvoria zamestnanci bývalého Irrational Games, vrátane Kena Levina. Informácie opäť čerpáme z inzerátu, ktorý bol zverejnený na oficiálnych stránkach štúdia. Ten láka uchádzačov na prácu na „immersive sci-fi RPG“, ktoré sa nachádza v pokročilom štádiu vývoja. Bude Ken so svojim tímom pokračovať v tradícii hrateľnosti „shockových“ hier, ktorý zvel'adil v System Shock 2 a ďalej zúžitkoval vo svojej sérii BioShock? Od posledného BioShock: Infinite už uplynulo takmer 8 rokov a hráči sú po takom type hry už poriadne hladní. Ken môže svojou novou hrou zaplniť diery v trhu, čím by sa mohol po dlhých rokoch opäť dostať na výslnie.

Street Fighter II

NEKONEČNÝ KOLOBEH



Boli časy, kedy mala každá jedna minca svoj jedinečný príbeh. Vyťahovali sme ich z vrecka s rôznym úmyslom, ale len máločo nás dokázalo tak vzrušiť, ako keď sa ten zúbkovaný kus kovu vybral strmhlavo dole po neviditeľnej horskej dráhe. Kotúľala sa pevne usadená medzi dvoma kol'ajnicami, robila premety, vyberala ostré zákruty, aby nakoniec s rachotom spadla medzi stovky, ba až tisíce svojich súputníkov. Minca v mojich rukách, a pre mňa osobne, znamenala v období ranného detstva metaforu hodnú kl'úča k fantastickým zážitkom. Ešte dnes sa vidím, ako stojím v starej drevenej maringotke osadenej na vysokých gumených kolesách, pôvodne z úplne iného vozidla, a zatiaľ čo sa moje špinavé biele tenisky noria do lepkavého linolea s pravidelne nudným vzorom, prvý z mnohých kovových kl'účov už letí po tej imaginárnej horskej dráhe. Ten kl'úč bol schopný otvárať brány k rozličným zážitkom, ale len zopár z nich

ma dnes naozaj chytí za srdce. Jedným z nich je spomienka na zoznamenie sa so sériou Street Fighter, ktorá toho času definovala žáner bojových hier.

Po slušnom úspechu prvej časti značky Street Fighter (1987) videla spoločnosť Capcom obrovský potenciál vo fakticky neexistujúcom žánre bojových 2D arkád a aj keď jednotka ponúkala fakticky len dve postavy a jednu arénu, bola schopná spojiť do jedného ringu dvoch skutočných hráčov. Duo reálnych bojovníkov stálo bok po boku pri veľkej drevenej krabici s blikajúcou obrazovkou a pomocou obrovskej páky sa snažili oklamať súpera a naložiť mu poriadne na zadok. Do priameho nasledovníka však už bolo nutné priniesť oveľa väčšiu komplexnosť a hlavne skutočnú osobitosť jednotlivých hrdinov, ktorých by bolo možné od seba odlíšiť mimo vizuálnej stránky aj na základe štýlu ich boja. Výsledok snahy dvoch dizajnérov,

kde hlavne Akira Yasuda spadá ešte dnes medzi dizajnérske superhviezdy nielen v Japonsku, ma prepadol o tri roky neskôr od svojho vydania, kedy som prskal na desať sviečok zastrčených do piškótovej torty. Ešte dnes si spomínam, ako som po škole letel do tej ošarpanej drevenej budy a s jazykom privretým medzi zubami lovil našetrené mince z vrecka nohavíc. Aj keď som nie vždy po svojom boku našiel dôstojného súpera, plne mi dostačovala výzva v podobe príbehovej linky hry samotnej.

Fight!

Za predpokladu, že som využitie mincí pomenoval ako nekonečný kolobeh, tak možnosť užívať si dejovú linku u Street Fighter II nemá od toho rovnako príliš ďaleko. Dvanásť hrateľných postáv, kde až na pár výnimiek takmer každá reprezentovala inú krajinu, sa rozhodlo vyzariť na cestu okolo sveta a miesto

fotenia turistických atrakcií sa prihlásili do turnaja o najlepšieho pouličného bojovníka všetkých čias. Nevieť ako by som vám lepšie opísal žiaru v mojich očiach, keď som po pomerne nulovom obsahu v prvej časti série Street Fighter mal zrazu možnosť voliť v takom obrovskom množstve charakterov a rovnako tak si užívať jedinečnosť ich domáckych prostredí. Ak sa s niečím autori tejto legendárnej značky vyhrali, tak to boli animácie počas boja, a to ako u postáv, tak aj u originálne spracovaného okolia. Čerešničkou na, v tomto prípade, virtuálnej torte sa stali zábavné minihry zasadené medzi jednotlivé súboje.

Kto by predsa netúžil holými rukami a nohami rozkopat' naleštené osobné auto tak, že by ho nedokázali dať dohrami ani ruskí pašeráci? Mimochodom tieto sprestrenia sa v zmysle celej série SF stali istou tradíciou, ktorej sa Capcom nevzdal do dnešných dní, čo je dozaista super. Preč však od hulákajúceho alarmu rozbitých áut späť k výberu hrdinov. K dispozícii vám je vskutku vyvážená porcia postavičiek a aj keď vám to možno dnes bude znieť hlúpo, tak invencia v podobe prvej ženskej bojovníčky sa stala rovnako prelomovou inšpiráciou pre mnohé iné hry s žánrovým presahom. Chun-Li, čínska agentka interpolu, ako odborníčka na bojové umenie priťahla pred automaty obrovské množstvo ženských hráčok a pomohla spopularizovať videohry v dovtedy skôr okrajovom svete nežnejšieho pohlavia. Mimochodom, počet predaných verzií hry Street Fighter II na konzolu Super Nintendo Entertainment System presiahol hranicu šiestich miliónov a na dlhý čas sa stal vôbec najúspešnejšou značkou japonského Capcomu. Bol to krásny príklad pádneho preklenutia svetov klasických a fakticky aj nepraktických automatov na jedno použitie so svetom domácich herných zariadení, ktorým v deväťdesiatych rokoch kraľovala spoločnosť Nintendo.

Okrem už spomínanej a pôvabnej Chun-Li ste si mohli skúsiť dnes rovnako notoricky známe mená ako Riu a Ken, Giule či Zangief. Posledný menovaný stvárňoval zástupcu Sovietov, čo so sebou nieslo hneď niekoľko vtipných stereotypov, avšak aj keď sa na obsah hry pozerám ešte dnes, nevidím v tom nič trápne alebo snád' účelové, autori jednoducho chceli, aby ich dielo bolo jedinečné a nesnažili sa zo žiadneho národa robiť srandu na úkor toho druhého, naopak zobrali za hrst' fantázie a výsledok je preto schopný obstáť aj dnes, tri dekády od svojho vydania. Každý jeden bojovník si so sebou niesol



svoj vlastný list, nazvime to, trikov, ktoré v zmysle ovládania vsádzali na kombináciu smerových a akčných tlačidiel. Ak ste Street Fighter II hrali priamo na automate s tradičnou formou pákového ovládania, bolo pre vás oveľa jednoduchšie spraviť aj komplikované útoky, avšak s prechodom na gamepad, ktorý u SNES konzole mohol ponúknuť tak maximálne smerový kríž, sme sa museli učiť úplne nové postupy ako realizovať jednotlivé triky. Našťastie do bolo v čase, kedy sa hranie jednej hry v celoročnom cykle nebralo ako niečo šílené, ale skôr prirodzené, keďže hier nebolo toľko a navyše boli drahé ako transplantácia sedacieho nervu. Časom sa totižto stratili všetky maringotky s automatmi a prechod na konzoly sa zdal byť jediným riešením ako ukojiť túžbu po poriadnej interaktívnej zábave. Presne tak som sa v tých jedinečných deväťdesiatych rokoch dostal k, v tomto vreci plnom písmeniek, niekoľkokrát spomínanej platforme SNES.

Zatiaľ čo tu pri d'obaní do klávesnice úpenlivo potláčam nostalgický plač, spomínam si ešte na ďalšie prednosti samotného predmetu tejto retro recenzie. Druhý Street Fighter sa nielen že krásne hral a rovnako tak dobre vyzeral, ale on sa, svete div sa, aj nádherne počúval. Ikonická intro melódia dnes notoricky známej skladby vo mne spúšťa ďalšiu lavínu lepkavých spomienok a kto nezažil tú dobu, kedy sme vo dvojici nocovali v prítomí zaprášenej CRT obrazovky, nemôže pochopiť moje pocity. Bolo počuť len typické praskanie ovládača a sem tam nejaká nadávka na adresu protivníka. Áno, akonáhle vás prestalo zabávať lietanie kade tade po svete a bojovať proti NPC postavám, začali ste mať chuť ponížiť čo najväčší počet kamarátov a práve Street

Fighter II vám pomocou multiplayeru v tomto smere podával pomocnú ruku. Jeden na jedného, váš obľúbený bojovník a túžba vyspať všetko, čo viete, rovno na hlavu protistrany. Nie, nesnažím sa tu teraz glorifikovať nič, čo by si to vo finále nezaslúžilo, keďže legenda SF žije dodnes ako turnajová hra a sám Capcom povýšil jej komplexnosť na reálnu formu zárobku. V Japonsku sa roky hrá profesionálna liga v toho času aktuálnej časti série a jej účastníci, ktorí by svojim vekom sotva prekročili hranicu pre občiansky preukaz, zarábajú horibilné sumy. Street Fighter je pre mnohých životný štýl a ak ste to ešte z textu vyššie nepochopili, je to precedens pre dôležitosť zachovania 2D konceptu. Žiadna z doteraz vydaných častí série sa nevzdala platformového posunu z jednej strany do druhej a jediné, čo prešlo evolúciou, je grafika a animácie postáv samotných. Všetko ostatné sa drží tej aury jedinečnosti, ktorú nastavila druhá časť.

Verdikt

Projekt, s ktorým sa začali písať dejiny bojových hier.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Fighting game	Capcom	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Grafika		- Nič
+ Zvuk		
+ Bojovníci		
+ Komplexnosť		
+ Multiplayer		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Crash Bandicoot: It's About Time

A ŽE TEDA BOLO NA ČASE...



Písal sa rok 1996 a vtedy ešte nie tak slávne štúdio Naughty Dog vydalo plošinovku s roztomilou zmutovanou vačicou. Vtedy sa ešte nevedelo, že Crash Bandicoot bude taký hit, hoci hrateľnosť a grafika žmýkajúca z PS1 všetko, čo sa dalo, naznačovali, že to bude stáť za to.

Dnes je to už viac ako 24 rokov od vydania prvej časti, pri ktorej to, samozrejme, neostalo. Pokračovania prišli a minimálne prvé dve stáli za to. Hoci môj osobný rebriček je rovnaký, v akom poradí vyšli, najospevovanejšia je pre mňa trojka s podtitulom Warped.

Chápem aj prečo, bola rýchla, ľahká a možnosti vylepšenia postavy posunuli túto skákačku zas o niečo ďalej. Keď tak nad tým uvažujem, nie som vlastne jediný, pre koho bola posledným dobrým titulom série (Crash Team Racing

vynecháme, keďže nejde o plošinovku, hoci hra samotná je perfektná).

Štúdio Toys for Bob, ktoré má na svedomí remake Spyra a priamo sa podieľalo aj na remaku pôvodných troch dielov, teraz dostalo za úlohu vytvoriť pokračovanie originálnej trilógie s názvom It's About Time. Vzhľadom na obrovskú fanúšikovskú základňu značky je jasné, že to určite nebola ľahká úloha, my sa preto v tejto recenzii pozrieme, ako im to išlo. Sám som veľký fanúšik značky, všetky tri pôvodné časti som prešiel niekoľkokrát ako v originálnom kabáte, tak aj raz v tom novom.

Grafika a muzika

Neviem, ako som si predstavoval hry pred skoro štvrtstoročím, no jedno viem isto – nikdy som ani nesníval, že Crash môže takto vyzerat'. Áno, aj remake N. Sane

Trilogy je úžasný a popravde, mne sa ten nový zdá ešte o niečo krajší. Je postavený na Unreal Engine 4, no dôvod, prečo sa mi zdá lepší, je jasný. Nové levely, nové mechanizmy, nové všetko. Klobúk dole pred vývojármi, našli presne ten správny kompromis, ako zachovať dušu minulosti a zároveň ju ukázať v aktuálnom šate. Crash 4 doslova žmýka farby z vášho televízora v každom jednom leveli a je radosť sa na to dívať. Bez servítky môžem povedať, že ide o najkrajšiu plošinovku, čo som videl za dlhú dobu. Na PS4 Pro s nastavením na 4K bežala krásne plynule, hádam len s jedným krátkym zaváhaním.

Počas hrania som nenarazil ani na nejaké významné bugy alebo chyby. Za zmienku asi stojí len to, že počas jedného šmyku som nemohol preskočiť jeden kameň, pretože ma vždy zachytila textúra za ním, z čoho plynula moja smrť. To by bolo v

pohode, lenže ja som potreboval prejsť k checkpointu bez smrti, čo znamenalo reštartovať úroveň. Mimochodom, to trvalo skoro 40 sekúnd, čo považujem za veľmi dlhý čas. Hudba klasicky nesklamala. Pôvodné tóny tiež prešli svojou modernou obmenou, ktorá sadla ako rit' na šerbel', pričom všetky, ktoré prišli ako novinky, potešili tým, ako výborne vykresľujú atmosféru, ktorá sa momentálne premieta. Zvukové efekty, samozrejme, nezaostávajú, z čoho vyplýva symbióza zvládnutá na jednotku. Navyše, dabing postáv je roztomilý a výborne zvládnutý. Trošku zamrzí úplná absencia českej lokalizácie, ktorá by sa do hry tohto typu určite hodila. Žiaľ, asi ešte nie sme dostatočne veľký trh, aby to Activision zaujímalo. Potešili by pritom aspoň české titulky.



protivníkovi zdravie, takže ak má poslednú paličku v healthbare a vy to pokazíte, nič zlé sa nestane. Povieť si, že to je pre deti? Skúste na jedenkrát poraziť posledných troch bossov a potom mi niečo povedzte. Taká malá drobnosť je výber obtiažnosti. Niežeby ste mali na výber, aká bude hra ťažká, to si vyhodíte z hlavy. Môžete si však zvolit' dvomi módmi. Retro je to isté, ako bolo kedysi. Zbierate životy a keď sa minú, GAME OVER a idete level odznova. Moderný je milosrdnejší. Máte neobmedzený počet životov a keď zomriete, idete od posledného checkpointu, aj keby ste to opakovali 1000x. Aspoň niečo pre menej zdatných.

Niečo staré a niečo nové

Skákanie a umieranie

Séria Crash patrí jednoznačne ku skákačkám, v ktorých musíte veľa vecí trafiť s absolútnou presnosťou – a štvorka sa tomu tiež nevyhla. Nepovažujem to za zlé, len mi to už nepríde ako hra aj pre tých menších. Viem, že Crash nikdy nebol a ani nebude pre najmenších, no toto, čo prišlo, potrápi aj tých najviac hardcore hráčov. Pripravte sa na to, že budete umierať a umierať. Často. Niekedy furt. V niektorých bonusových kolách dokonca viac ako v tých bežných. Naozaj, mal som pocit, že čím som ďalej v hre, tak sú bonusové kolá stavané tak, že na 100% ich prejde len majster, ktorý má čas si natrénovať celý postup a obetovať tomu aj celé hodiny. Aby som mohol túto recenziu odovzdať skôr ako po mesiaci, som sa rozhodol tieto bonusové levely radšej neskôr vynechať, resp. len prefrčať s nie oslnivým počtom krabíc, jabĺčok (áno, viem, že to nie sú jablká, no táto recenzia je písaná fanúšikom Maxihry, takže všetky mená budú odtiaľ) alebo životov. Aj súboje s bossmi vám vyčaria vrásky na tvári.



Každé pokračovanie musí mať dve veci. Prvou je zachovanie toho dobrého a známeho. Druhou je pridanie nového a dobrého. Veľa pokračovaní má problém, že minimálne jedno z toho nie je dodržané a potom celý výsledok veľmi kolíše. Ono keď si vezmeme, aký priepastný rozdiel bol medzi prvou a druhou časťou,

môžeme vyhlásiť, že sa vývojári nebáli experimentovať. V trojke to už bolo veľmi podobné ako v druhej časti, len pridali upgrady. Crash Bandicoot: It's About Time by som zasadil niekde medzi jednotku a dvojku. Ale doslova. Vlastne to je niečo medzi 2 a 3, ale 2 je vlastne 1 a 3 je 2. Nevie, či si rozumieme, ale tak to je. Štúdio zobralo všetko, čo bolo treba z prvých troch dielov a zároveň pridalo nové upgrady. Postavy, niektoré prostredia, príbeh. To všetko sedí a dopĺňa pôvodnú trojku. Prostredia, upgrady a ďalšie postavy sú tá druhá vec, ktorá robí to pokračovanie – čo je teda nové?

Levely, pochopiteľne. Nebudete sa túlať po starých mapách a hrať to isté dookola. Variácia prostredí je tu neskutočná a niekedy krúžite hlavou nad tým, komu toto mohlo napadnúť? Nebojte sa, pre nostalgikov sú tu nachystané aj krajinky, ktorých typy sme videli už predtým a aj v niektorých novších objavíte aspekty z pôvodnej trojky. Fantázii však medze kladené neboli a okrem priamej linky sú tu rôzne vedľajšie úrovne, do ktorých môžete (nemusíte) nazrieť. Pozor, jednotlivé kolá sú oproti zaužívanej praxi mimoriadne dlhé a to hovorím o drvivej väčšine z nich! Pre celistvosť príbehu to odporúčam a hlavne tak máte možnosť vyskúšať aj iné postavy, ako sú Crash a Coco. A ak prejdete určité levely bez smrti do určitého bodu, môžete získať videokazetu, ktorá vám odomkne „Flashback“. Potom sa vám objaví video s televízorom na mape, kde si ju môžete prehrať. V podstate vám to odkrýva minulosť, konkrétne rok 1996 a to, ako doktor Cortex trénoval Crasha. Pozor, niektoré levely sú mimoriadne ťažké a splniť ich na 100% bude pekná výzva. Umbakarna alebo tiež maska Aku-Aku. Vedeli ste o tom, že nie je jediná? Som za to rád. A hoci v leveloch opäť zbierate „gemy“, nie je to už primárnou záležitosťou. Tu vám slúžia už len na získavanie trofejí a tiež odomykanie skinov na vaše postavy.



Nie je to však povinné, takže aj keď prejdete level s odretými ušami a rozbitou jednou krabicou, stále sa to počíta. O čo tu teda ide? Tentokrát je vašou úlohou zbierať masky. Nemyslím Aku-Aku na vašu ochranu. Myslím iné. Tie, s ktorých pomocou zachránite svet. Našťastie, sú len štyri a nie je problém ich nájsť, hra počíta s tým, že sa k nim jednoducho prepracujete.

Najväčšia zábava však začína pri využívaní masiek samotných. Každá má inú schopnosť: jedna na chvíľu zastavuje čas, druhá obracia gravitáciu, tretia je z temnej hmoty, takže keď sa roztočíte, rozbijete aj veci, ktoré by inak nešli, prípadne ďalej doskočíte, a posledná mení dimenzie. Vyzerá to ako riadny miš-maš, no všetko je dávkované postupne a dá sa na to pomerne rýchlo zvyknúť. Netreba sa toho báť, ja som mal tiež obavy, keď som videl trailer, no ukázalo sa, že ide pomerne o triviálnu vec, pričom problém vám môže občas spôsobiť asi len obracanie dimenzií. Chce to však iba prax, ktorú získate hraním.

P.S.: Hoci je hra mimoriadne obsiahla, celú ju budete môcť prejsť v obrátenej dimenzii. To len keby ste sa nudili a nechceli to hrať dvakrát rovnako.

Už bolo na čase

Na poriadne pokračovanie Crasha som čakal viac ako 15 rokov. Samozrejme, remaky ma potešili, no stále to bolo niečo, čo už som hral. Čakanie je však na konci. Poriadne a priame pokračovanie série, na ktorej som vyrastal a ktorú som zbožňoval. 15 rokov je veľmi dlhá doba a keď bol oznámený It's About Time, bol som šťastný, no mal som aj obavy. Obavy, že keď to nerobí Naughty Dog, bude to nezmysel a vykrádačka starej dobrej série. Málokedy v živote je človek rád, že sa mýlil, no ja som rád, že to tak bolo v tomto prípade. Pokračovanie Crasha je všetko, čo si fanúšik môže priať. Poriadne uletené a veselé farbami aj príbehom. Crash 4 je tu a že už bolo na čase...

Verdikt

Fanúšik, nefanúšik, mladý alebo starý. Vykašlite sa na všetky FPS s ultrarealistickou grafikou. Vypnite Fortnajt a Worzouny, pretože skutočná výzva je tu. Nové pokračovanie Crasha preskúša vaše reflexy v aspektoch, o ktorých ste nevedeli. To všetko zabalené do nádherných animácií a úžasných lokalít. Toto je hra, na ktorú sa tak dlho čakalo a že sa tak podarí, to som teda nečakal.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Toys for Bob	Kon-Tiki
PLUSY A MÍNUSY:		
+ úžasne prepracované prostredia	- občas je to ťažké	- ale fakt ozaj ťažké
+ dlhé levely	- chyba CZ lokalizácia	
+ veľa levelov		
+ znovuhrateľnosť		
HODNOTENIE: ★★★★★		



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

FIFA 21

ALEBO AKO SA Z FUTBALU STÁVA SIMULÁTOR ŠPRINTOVANIA PO KRÍDLE



Športová jeseň je tento rok naozaj atypická. Okrem toho, že vo svete šarapatí nebezpečný vírus, ktorý skomplikoval hádam všetky športové zápasia a sezóny, sa vývojári pripravujú aj na prechod na nové konzoly. Preto voči takýmto titulom, ktoré mi pristanú recenzovanie, pristupujem s jemnou dávkou ostražitosťi - a napríklad v prípade FIFA 21 sa mi táto ostražitosťi oplatiť.

Na začiatok opäť zdôrazním, že FIFA 21 je tak trochu iná hra ako jej náprotivok v podobe eFootball PES. Futbalová séria od EA Sports je viac „flashy“, dôraz kladie na dobrú prezentáciu a paráďičky, kopu rôznorodého obsahu, menej však na realistikosť samotného športu. Futbal je totiž opäť raz robotickejší. Áno, opäť to vie byť občas celkom zábava, áno, pozerá sa na to opäť dobre, čo však z toho, keď popri hraní máte pocit deťá vu, že toto absolvujete

rok čo rok? „Dvadsaťjednotka“ totiž znovu raz neprináša žiadne veľké hrateľnostné zmeny a borí sa stále s rovnakými problémami, hoci za pár vecí si pochvalu určite zaslúži.

Okrem klasiky v podobe obyčajných zápasov, kariéry, manažérskeho módu či online zápolení tu opäť máme aj režim Volta, ktorý sa v sérii s fanfárami objavil minulý rok, aby sa z neho v podstate stal chudobnejší braček, o ktorého často zakopnete iba v prípade hrania s kamarátmi. Tvorcovia síce tvrdia, že sa tento pouličný futbal dočkal aj hrateľnostných zmien, mne sa to však nezdá. Aj ten príbeh je tu len preto, aby sa nepovedalo a previedol vás základmi režimu (hoci na záver sa objaví aj niekoľko legendárnych hráčov). Možnosť zahrať si odľahčený futbal 3v3, 4v4 či futsal rozhodne nie je na zahodenie a určite vás to na istý čas zabaví, v konečnom dôsledku sa však

aj tak vrátite k bežnému futbalu, ktorý má väčšiu trvanlivosť a variabilitu.

Vylepšený manažérsky mód

Hráči minulé roky často kritizovali manažérsky mód, ktorý bol v podstate „broken“. Tento rok sa tvorcovia pochlapili a hoci na prvý pohľad môže vyzerat rovnako, konečne priniesol aspoň nejaké zmeny. V prvom rade sa teším z návratu možnosti naskočiť do zápasu počas jeho simulovania, pričom popri tom môžete napríklad robiť zmeny v zostave a dávať taktické pokyny. Celá simulácia je navyše v podobnom 2D kolieskovom režime, aký možno poznáte zo série Football Manager. Samozrejme, s touto stálicou na poli futbalových manažérov sa komplexnosťou rovnat nemôže, ide však o správny krok vpred.

Nie je to však jediná novinka v tomto oblúbenom móde. Tešiť sa môžeme na

nový systém tréningov, ktoré sú o čosi rozumnejšie ako v minulých dieloch a zároveň aj intuitívnejšie. Nejde už iba o navolenie piatich hráčov a individuálneho tréningu pre každého z nich. Potešila ma aj vynovená mládežnícka akadémia, kde môžete mladíkom napríklad aj určovať, na čo sa pri svojom vývoji majú zamerať, resp. na akú pozíciu. Aby som nezabudol, k tomu všetkému si treba pripočítať aj novinku v podobe „Sharpness“, čiže stav hráča, ako je pripravený na zápas. Čím vyššiu pripravenosť má, tým lepšie výkony bude podávať. Vďaka tejto zmene teoreticky musíte predsa len o čosi viac rotovať zostavu, aby ste potom nešťastnou zhodou okolností nemuseli do zápasu postaviť nepripravených lavičkových hráčov. Musím sa však priznať, že nejde až o tak veľký zásah do taktiky a až také zmeny v mojom štýle hrania oproti predchádzajúcim dielom neprinesla.

Nie všetko je ružové

Samozrejme, nemôžem iba chváliť, opäť sa tu nájdu aj veci, ktoré majú ďaleko do ideálu. Systém morálky je primitívne jednoduchý a viete ho obabrať opakovaním správnych odpovedí na tlačovkách, aj tie tréningy sa nakoniec zunujú a budete na ne radšej posielat iba rezervných hráčov, keďže tak môžete zvyšovať ich pripravenosť a nebudete uberať z kondície základnej zostavy. K tomu všetkému musíte plniť aj rôzne úlohy. Niektoré sú logické, pri iných si zas poklepkáte na čelo. Prečo mám kupovať troch hráčov z Latinskej Ameriky, keď sa to do mojej koncepcie vôbec nehodí, a prečo je táto úloha hodnotená ako kritická?

No a zatiaľ čo manažérsky mód celkom chválím (ak si odmyslíme posledný odsek), ten kariérny je nič



moc. Nedočkal sa žiadneho extra vylepšenia a ak očakávate niečo ako príbeh Alexa Huntera, žiaľ, nič také nebude. Možnosť vypracovať sa z nuly na absolútnu svetovú hviezdu stále nie je na zahodenie a nováčikov isto pobaví, trochu pozlátko tam predsa len chýba a keď si tento mód porovnáme napríklad s prezentáciou a možnosťami v NBA 2K, tak EA zaostáva. Teda, odhliadnuc od mikrotransakcií, ktoré sa do tohto módu vo FIFA ešte nedostali, čo kvitujem.

Všade samé kartičky

Najväčším ťahákom je pravdepodobne opäť kartičkový mód Ultimate Team, ktorý EA zarába ťažké peniaze a množstvo ľudí sa teší práve na neho. V tomto multiplayerovom móde si skladáte svoj fantasy tím z kartičiek, ktoré si môžete zakúpiť ako za hernú menu, tak aj za reálne peniaze.

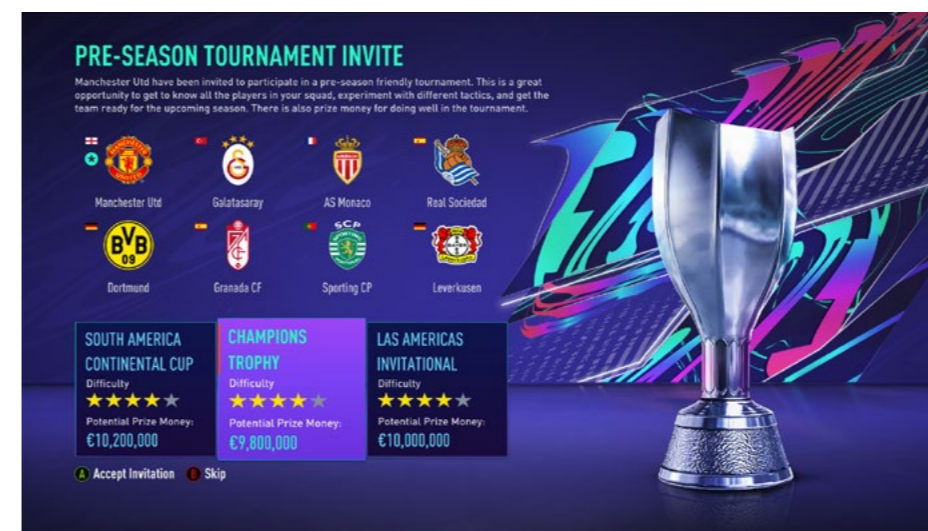
Ak sa rozhodnete investovať vlastné zdroje (čo vám neodporúčam), budete mať veľkú výhodu, v konečnom dôsledku sa však rozhoduje na ihrisku a tam je to

z veľkej časti o schopnostiach toho, kto tých hráčov ovláda. Inak je to aj tento rok okrem malých zmien klasika. Vidno však, že čo sa týka aktualizovanosti obsahu, na Ultimate Team si dávajú vývojári najväčší pozor. Každú chvíľu vychádzajú noví hráči, môžete plniť rôzne ďalšie úlohy za rozličné odmeny a ponoriť sa do stálic v podobe módov ako Squad Battles, kde sa postavíte zostavám iných hráčov, ligových Seasons či hlavolamových skladaní rôznorodých zostáv. Ako vravím, obsahu je tu habadej a zabaviť sa, resp. byť konkurencie schopným viete byť aj ako „no money spent“ hráč, len sa pripravte, že občas narazíte na niekoho, kto má hlboko do vrecka a poriadne vám to znechutí.

Futbal nie je futbalom

Podme sa však povenovať samotnému futbalu. Nováčikovia a futbalom nedotknutí ľudia budú asi spokojní, ale my, čo tento šport sledujeme bežne, trochu ohňame nosom. Pretože hoci aj konkurencia v podobe eFootball PES má svoje muchy, v konečnom dôsledku sa futbalu celkom podobá. FIFA je jednoducho arkáda, kde je najväčšou devízou rýchlosť a platí to už dlhé roky. Ak majú vaši krídelníci a útočníci v nohách dynamit, skórovanie nebude problémom. Množstvo gólov jednoducho padá tak, že rýchle krídlo prešprintuje do úniku, pričom v tandeme má kolegu a pred sebou maximálne jedného obrancu, prípadne iba brankára. Často to tak končí strelou do prázdnej brány či obstrelením gólmána.

Najväčším problémom je umelá (ne) inteligencia, ktorú pocítite najmä pri obrane. Vaši obrancovia totiž majú napríklad vo vlastnej šestnástke problém pokrývať útočníkov a to isté sa týka aj bránenia striel z druhej vlny. Pri útoku





počítačového súpera zo strany som často vedel, ako to dopadne - brankár po strele alebo centri vyrazí loptu, ktorá padne priamo na nohu súpera aj napriek tomu, že okolo neho stoja traja moji obrancovia. Mimoriadne silnou zbraňou sú aj prihrávky do behu cez stred obrany a celkovo protiútoky. Žiadne tiki-taka kombinácie či chytrá taktika tak nie sú potrebné.

AI sa prekl'učkuje až do stredu Zeme

Ďalšou novinkou je zvýšenie frekvencie toho, ako AI využíva kl'učkovanie. Na nižších obt'ažnostiach je to znesiteľné, triky a kl'učky sú predsa súčasťou futbalu, skúste si však zahrať zápas na najt'ažších proti nejakému výberu, kde je aj Neymar či Messi, a zbláznite sa. To súvisí aj celkovo s t'ažším bránením, na ktoré si musí človek jednoducho zvyknúť (a preto aj moje gameplay video vyzerá tak, ako vyzerá - prepáčte), a tým, že obrancovia sú menej obratní a všímaví. Nepozdáva sa mi ani kolízny systém, ktorý aj napriek sl'ubovaným zmenám nepôsobí realisticky a rozhodcovia podľa mňa posudzujú zákroky náhodne. Celkovo mám pocit, akoby sa tvorcovia rozhodli pridať do hry prvky z Volty a „zakčniť“



ju. Áno, FIFA sa takýmto smerom vydala už pred istým časom, to však neznamená, že sa mi to musí úplne páčiť.

Čo sa týka audiovizuálneho spracovania, tu sa s'tažovať nemôžem. FIFA vždy stavala na prezentácii a tá je znovu veľmi dobrá, v prípade samotných zápasov až s televíznym „feelingom“. Grafika je pekná, animácie verné a celková atmosféra na štadióne je podobná realite, minimálne tej, akú sme mali, keď boli diváci ešte na štadiónoch. Žiaľ, tento rok

sme prišli o komentátorské duo Martin Tyler a Alan Smith, ktorí tak končia po viac ako 15 rokov. Namiesto nich sú hlavným párom Derek Rae a Lee Dixon.

ZÁVER

FIFA 21 je ďalším nemastným-neslaným ročníkom legendárnej futbalovej série. Nie je to úplná katastrofa ako v prípade NBA 2K, nováčikovia sa s'tažovať nebudú, tých ostatných však nič extra nečaká. Vyzerá to tak (a nie je to asi ani neočakávané), že všetci vývojári športových titulov očakávajú príchod novej generácie konzol, kde by to mohli rozbiť naplno. Nuž, uvidíme, čo prinesie next-gen FIFA 21.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor futbalu	EA Vancouver	EA
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Množstvo obsahu	- Nefutbalový futbal	
+ Zmeny v manažérskom móde	- Málo zmien v hrateľnosti	
+ Vie to byť zábavné	- Obrana a umelá inteligencia	
HODNOTENIE: ★★★★★		

RECENZIA PS4

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

SVET AMALURU OPÄŤ RAZ POTREBUJE ZÁCHRANU



Kingdoms Of Amalur vyšiel pôvodne v roku 2012. O remaster verzii sa síce hovorilo už nejakú dobu, svetlo sveta uzrela až o celých 8 rokoch neskôr. Toto z veľkej časti prehliadnuté RPG si však vašu pozornosť zaslúžilo ako pred rokmi, tak aj teraz. Ak ste teda jeden z mnohých, ktorí originálnu hru prehliadli, určite by ste si ju tentokrát nemali nechať ujst'.

V každej generácii hier sa vždy nájde zopár kúskov, ktoré z nejakého dôvodu aj napriek ich kvalitám ostanú prehliadnuté a nedostanú sa do pozornosti masy hráčov tak, ako by si to zaslúžili.

Jednoznačne medzi ne patrí aj Kingdoms of Amalur, na ktorý si dodnes pamätám ešte z čias PS3 a ako ma vtedy veľmi príjemne očaril všetkým, čo v tej dobe na trh RPG titulov priniesol. Neopíčil sa za ničím iným, priniesol úplne nový, zaujímavý a prepracovaný svet s kopou vlastných mechanizmov a výmyslov, ktoré ste nikde nevideli, neskutočne chytľavý a zábavný bojový systém a celkovú prepracovanosť. No aj napriek tomu sa nedostal do povedomia tak, ako by si zaslúžil. Prešlo však osem rokov a ak ste tiež jeden z tých, ktorí ho vtedy prehliadli, máte možnosť svoju chybu napraviť v ešte lepšom štýle.

Remaster s názvom Re-Reckoning prináša všetko, čo ste mohli zažiť v

pôvodnej hre, výborne prepracované do moderného dizajnu, ktorý je krásne plynulý, hrá sa skvelo, no zároveň zanecháva všetko tak skvelé, ako to bolo a nebolo to treba meniť.

Hoci originálny titul na tom bol po technickej stránke vynikajúco, nová verzia pár posledných chybičiek úplne odstránila a do rúk sa vám tak dostane hra v stave, ktorý jej môže závidieť väčšina veľkých AAA vydavateľstiev. Ak by ste náhodou chceli použiť argument, že iné hry sú oveľa väčšie a komplikovanejšie, neuspeli by ste ani v tomto smere.

Amalur ponúka doslova enormné množstvo obsahu. Samému mi trvalo hru prejsť 96 hodín a to som ani zd'aleka nerobil všetko. Inak by sa to veľmi jednoducho natiahlo, nebojím sa povedať, aj k 200 hodinám.

Svet je obrovský a ponúka naozaj šialené množstvo príbehov, questov či postranných úloh. Aj samotná hlavná príbehová línia sa delí na niekoľko main questov, ktoré sa nakoniec stretnú v jednom a sama o sebe trvá desiatky hodín.

To ale nie je všetko. Okrem pôvodnej hry štúdio nezabudlo aj na všetok obsah, ktorý dostala po vydaní a v Re-Reckoning, samozrejme, nájdete úplne všetko, čo by ste mohli čakať. Dve pomerne veľké DLC

rozšírenia, niekoľko zbraní, mini questov a kopec iného obsahu – remastrovaná verzia je naozaj všetko pod jednou strechou, no v novom balení a kabáte.

S pozitívami však stále nekončíme. Remastrované verzie dnes ľudia berú s kvapkou podozrievavosti. Človek totiž niekedy nevie, čo vo finále čakať, keďže už neraz sa stalo, že to boli naozaj katastrofy. V tomto prípade sa ale nemáte čoho báť. Samozrejme, titul po grafickej stránke vyzerá trochu staršie, no keď vám to neprekáža, beží krásne plynulo a hrá sa perfektne. Žiadne nepríjemné problémy, máte plynulú a stabilnú FPS, žiadne padanie a nepodarilo sa mi natrafiť ani na žiadny bug. Naozaj veľmi príjemný zážitok skombinovania skvelého kúska, ktorý výborne beží a perfektne sa hrá.

Záver

Ak ste náhodou nad kúpou rozmýšľali, tak ani nemusíte d'alej čítať. Bežte a kupujte. Toto je určite jedno z RPG, ktoré by ste mali vo svojej zbierke mať a zažiť!

Krásne prepracovaný nápaditý svet, výborný akčný bojový systém, neskutočné množstvo obsahu a v neposlednom rade perfektné technické spracovanie vytvárajú kombináciu, ktorá bola skvelá v roku 2012 a dnes je ešte lepšia. Jediné negatívum sú snád' otravné loadings a ich množstvo, no popri všetkých ostatných veciach je to naozaj niečo, čo sa titulu vzhľadom na jeho vek dá odpustiť. Prajem vám príjemne strávený čas v kráľovstvách Amaluru!

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	THQ Nordic	Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nápaditý svet	- loadings	
+ inovatívne mechanizmy		
+ bojový systém		
+ množstvo obsahu		
+ technické spracovanie		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Battletoads

BATTLETOADS JE UKRIČANÁ ZLÁTANINA OTRAVNÝCH MINIHIER A NESÚRODEJ HRATEĽNOSTI



Niežeby som niekedy patril medzi skálnych fanúšikov legendárnej série Battletoads, no vždy som vnímal a uznával jej kvality. A taktiež som veľmi dobre vedel, prečo sa medzi hráčmi stala doslova kultovou. Bolo to hlavne pre znamenite vyvážené spojenie neľútostnej obtiažnosti, zábavných bitiek a originálnych nápadov sršiacich z každého levelu. Navyše to nikdy neboli nejako extra dlhé hry, čiže vďaka svojmu tempu rýchlo odsýpali bez toho, aby po čase začali nudiť.

Reštart Battletoads po 26 rokoch od vydania posledného titulu mení mnoho a taktiež mnoho nového prináša. Ak ste fanúšikom tejto série, Battletoads tu budete ťažko spoznávať. Hoci sa hra snaží priniesť rôznorodú hrateľnosť, ktorá bola typická pre predchádzajúce diely, tento reštart tlačí na pílu až veľmi, čo mu dost škodí. Až priveľmi totiž „chce“. A nejde len o tieto tony minihier, o ktorých si určite ešte povieme

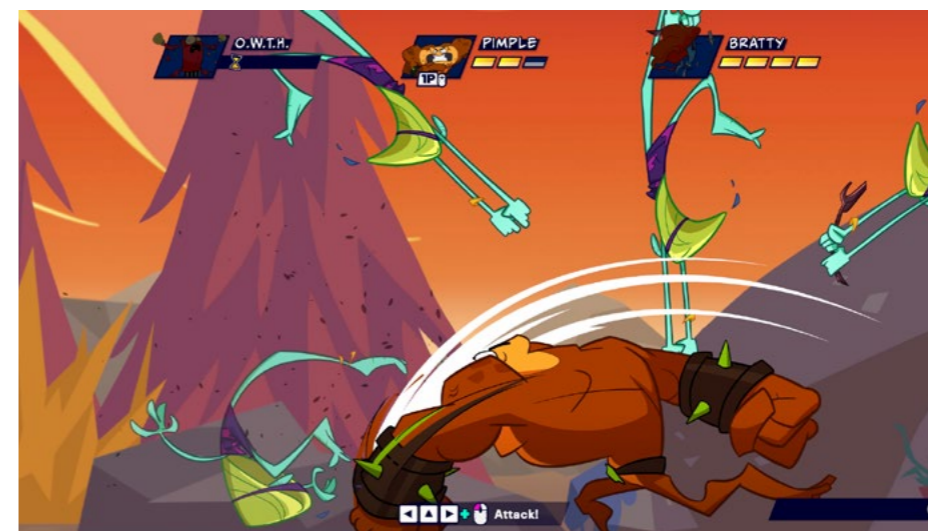
nižšie, ale hlavne o ten humor a celkovo charaktery daných bojových ropúch, ktoré jednoducho pôsobia otravne už od prvých sekúnd, ako sa zjavia na scéne. Je Battletoads zlá hra? Nie, to určite nie. Zlá hra vyzerá inak. Zlá hra vás totiž nudí,

obsahuje mnoho dizajnových chýb a je bezduchá. Battletoads je totiž v prvom rade nekonzistentný titul, do ktorého sa tvorcovia snažili priniesť toľko bláznivého obsahu, až zabudli na vkusnú mieru. Z toho dôvodu sa vám tu stane, že v



jednej sekunde bojujete proti inak krásne animovaným nepriateľom a v druhej hráte kameň-papier-nožnice (nazvané TOAD SHAMBO!) so zvyšnými dvoma ropuchami, prípadne riešite do beat'em up sa úplne nehodiace puzzle, ktoré by ste hľadali skôr v Laytonovi. Pri zlej hre stále zívate, pri Battletoads sa, naopak, neustále škrabete na hlave. A nie z dôvodu, že ste si vlasy neumyli už týždeň.

Rozpačitosť je to najvhodnejšie slovo, ktorým by som opísal reštart Battletoads. Rozpačitý je príbeh, rozpačité sú postavy a rozpačité je takmer aj všetko ostatné. Hoci teda okrem hudby. Tá sa zväčša nesie v heavy metalovom štýle, čo veľmi dobre rozpumpuje krv v žilách. Dej je neuveriteľne hlúpy a podaný tak chaoticky, až sa celý čas budete sami seba pýtať, prečo vlastne robíte, čo robíte. Charaktery utrpeli zmenu zo sem a tam hláškujúcich postáv na pubertálne a neustále sa pred ostatnými vyt'ahujúce potvory, ktoré hovoria rýchlosťou sto slov za sekundu. Typické postavy - hromotník s láskavým srdcom, vyzíabnutý zabiak, ktorého najviac počuť, a prirodzený



polúciu, respektíve prvýkrát menštruáciu. V scénach postavy skáču, hulákajú, robia grimasy, podpichujú sa, búčajú si hlavy o zem, kvíčia ako šialené a vy len mlčky sedíte a s hlavou podporenou o ruku sa cítite trápne aj za tých, ktorí pri vás v tej chvíli ani nie sú. Číre zlo!

Navyše, keby sa aspoň dalo vôbec na čo pozerat'. Celý grafický štýl mi príde veľmi nesúrodý. Úvodný level obsahuje zaujímavý zjemňujúci filter a umne využitú hĺbku poľa, no iné úrovne vyzerajú, ako keby boli vystrihnuté zo seriálu Powerpuff Girls či zo starých Flintstonovcov. Najhoršie vyzerajú prestrihové scény, ktoré pôsobia dosť lacno. Neponúkajú žiadne grafické



vodca stojaci tak na pomedzí. Celé to pripomína skôr epizódu bláznivej situačnej komédie nevalnej kvality než hru. A čo je najdôležitejším prvkom takejto komédie? No predsa humor! A ten tu je v drvej väčšine úplne strašný. Bud' ponúka už stokrát videné a počuté pointy, alebo na druhej strane vtipy, ktorým ste sa naposledy smiali, keď ste dostali prvýkrát

efekty ako samotné levely a postavy sú navyše obťažované nevkusnou čiernou líniou, čo vytvára skutočne zvláštny kontrast so zvyškom hry. Kontrast v negatívnom zmysle slova.

Ako som už spomínal, hrateľnosť je tu nekonzistentná. Až teraz si však uvedomujem, aké slabé a nič nehovoriace slovo som vlastne povedal. Lepšie by bolo skôr povedať, že tvorcovia nad dizajnom veľmi nepremýšľali, jednoducho do hry hodili všetko, čo im práve zišlo na um. Napríklad po úvodnom leveli plnom akcie sa zrazu dostávate do dlhej pasáže QTE eventov súvisiacich s bežnou prácou týchto bojových ropúch.

Tie sa totiž budú musieť zamestnať v normálnej práci, no namiesto obvyčajnej scény zobrazujúcej ich znudenie si tú nudu budete musieť prežiť pekne s nimi. Jeden je masér, druhý účtovník a tretí robí tiež niečo podobné. Hra vám tak ukáže, aké tlačidlá máte stláčať, pričom vy ich stláčate, no nie ako ropucha, ale ako blbá opica. Že som humor označil za číre zlo? Och, beriem späť. Až toto je číre zlo!

Hra takto kúskuje beat'em up hratel'nost' prakticky neustále. Niežeby vám neustále ponúkala posun v dizajne jednotlivých úrovní, ona radšej bude trhať vo vás z bojoch napumpovaný adrenalín takými to nezmyslami. Napríklad minihry ako hádzanie loptičiek z dlane do dlane až smerom do bránky, prípadne fotenie mobilom čarodejnice sú absolútne mimo a vôbec nerozumiem, čo niečo také robí v skrolovacej bojovke, tobôž v hre Battletoads. Séria predtým neobsahovala takéto veci, na čo mala DOBRÝ dôvod.

Páčili sa mi však samotné bitky, ktoré tvoria väčšinu prvej polovice titulu. Sú zábavné, majú spád, typov nepriateľ'ov je obrovské množstvo a každý jeden má svoje unikátne schopnosti, ktoré prezentujú excelentnými animáciami. S ropuchami môžete robiť rôzne triky, využívať špeciálne schopnosti, či dokonca zuvačkami zalepiť protivníka a pol'ahky ho doraziť. Protivníci sú však veľ'mi odolní a musíte ich poriadne napumpovať. Niekedy sa toho na obrazovke deje až toľko, že nebudete vedieť, ktorá z postáv je vaša. Môžete si nastaviť tri druhy obt'ažnosti, ktoré odrážajú HP nepriateľ'ov, ich silu a podobne, čiže každý by mal byť spokojný. Ono sama hra je pomerne ťažká už na stredné nastavenie, obzvlášť ak vám po bojovom poli spolovice tvorenom vodou pobejú panáci vysielajúce elektrické výboje.

Taktiež som si veľ'mi užíval úrovně s dopravnými prostriedkami. Budete tu musieť absolvovať dlhé a náročné pasáže na vznášadlách, ktoré majú naozaj veľ'mi pekný dizajn a dokonale preveria váš postreh pri vyhýbaní sa prekážkam. Tým teraz myslím samotné levely. Parádna bola v podstate aj celá tretia kapitola, ktorá sa hlavne zameriavala na vesmírne súboje v top-down perspektíve, keď sa inšpirovala starými klasikami žánru ako



Super Spy Hunter, Blade Buster alebo The Guardian Legend. Povedal by som, že to je úplne to najlepšie, čo „Battletoads 2020“ ponúka. Mieša sa tu extrémna rýchlosť, extrémna hustota 100 projektív na 1 pixel a extrémna obt'ažnosť. V druhej polovici hry klasické beat'em up úseky v podstate vymiznú a nahradia ich levely v štýle plošinoviek. Tie sú, bohužiaľ, dosť fádne a nie príliš objavné, čiže absenciu skákacích pasáží počas bitkárskeho levelu v žiadnom prípade nenahradzujú. Dizajn plošinoviek ako Mario, Donkey Kong alebo Crash Bandicoot je na neporovnateľne vyššej úrovni. Celá hra vám, mimochodom, nezaberie veľ'a, na strednú obt'ažnosť také 3 až 4 hodiny.

Battletoads sa dá obstojne hrať aj pomocou myši a klávesnice, dokonca som tak prešiel celú hru a som rád, že to myška prežila. Ideálne je to, samozrejme, na gamepade, čo vlastne odporúčajú aj tvorcovia. Titul ponúka hru pre jedného hráča a kooperáciu, hoci len lokálnu. Veľ'mi sa čudujem, aký je dôvod, že kooperatívna hra v roku 2020 neumožňuje multiplayer online spôsobom.

Nebyť šaškujúcich ropúch, scenára napísaného pubertálnymi výrastkami a nepreberného množstva nudných a zbytočných minihier, na Battletoads by som nazeral ako na poriadnu trefu do čierneho. Ak by otravné puzzle v tradičných beat'em up leveloch nahradili poriadne plošinovkové úseky, ak by sa ropuchy nesnažili svojimi trápnyimi vtipmi zaujať za každú cenu a humor by nebol vtieravý, ale skôr prirodzený a nenásilný ako v Paper Mario: The Origami King, ak by tvorcovia vyhodili všetky minihry a trebárs ich ani nenahradzovali ničím, a ak by plošinovkové levely mali omnoho lepší dizajn, Battletoads by bola pecka.

Inak, hra si tie 3 udelené body nezaslúži. Ak by sa dalo, udelil by som 2,5.

Až priveľ'mi prehnaná „over the top“ šaškáraň, ktorá aj napriek tonám minihier pôsobí plytšie než romantické knihy od Danielle Steelovej. Po stránke humoru tento reboot legendárnej série Battletoads ocenia tak nanajvýš pubertiaci, pre ktorých je vrchol komédie Scary Movie, a po stránke hratel'nosti osloví hlavne tých s rozdvojenou osobnosť'ou, ak nie s viac osobnosť'ami. Návrat k bojovým ropuchám po 26 rokoch je poriadne rozpačitý.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Beat'em up	Dlala Stud., Rare	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nadupané akčné sekvencie		- humor až priveľ'mi tlačí na pílu
+ výborné pasáže na vozidlách		- nekonzistentný vizuálny štýl
+ heavy metalový soundtrack		- nekonzistentná hratel'nosť
HODNOTENIE: ★★★★★		



Súťaž

CREATIVE®

1. cena
Súťaž exkluzívne len pre majiteľ'ov printovej verzie

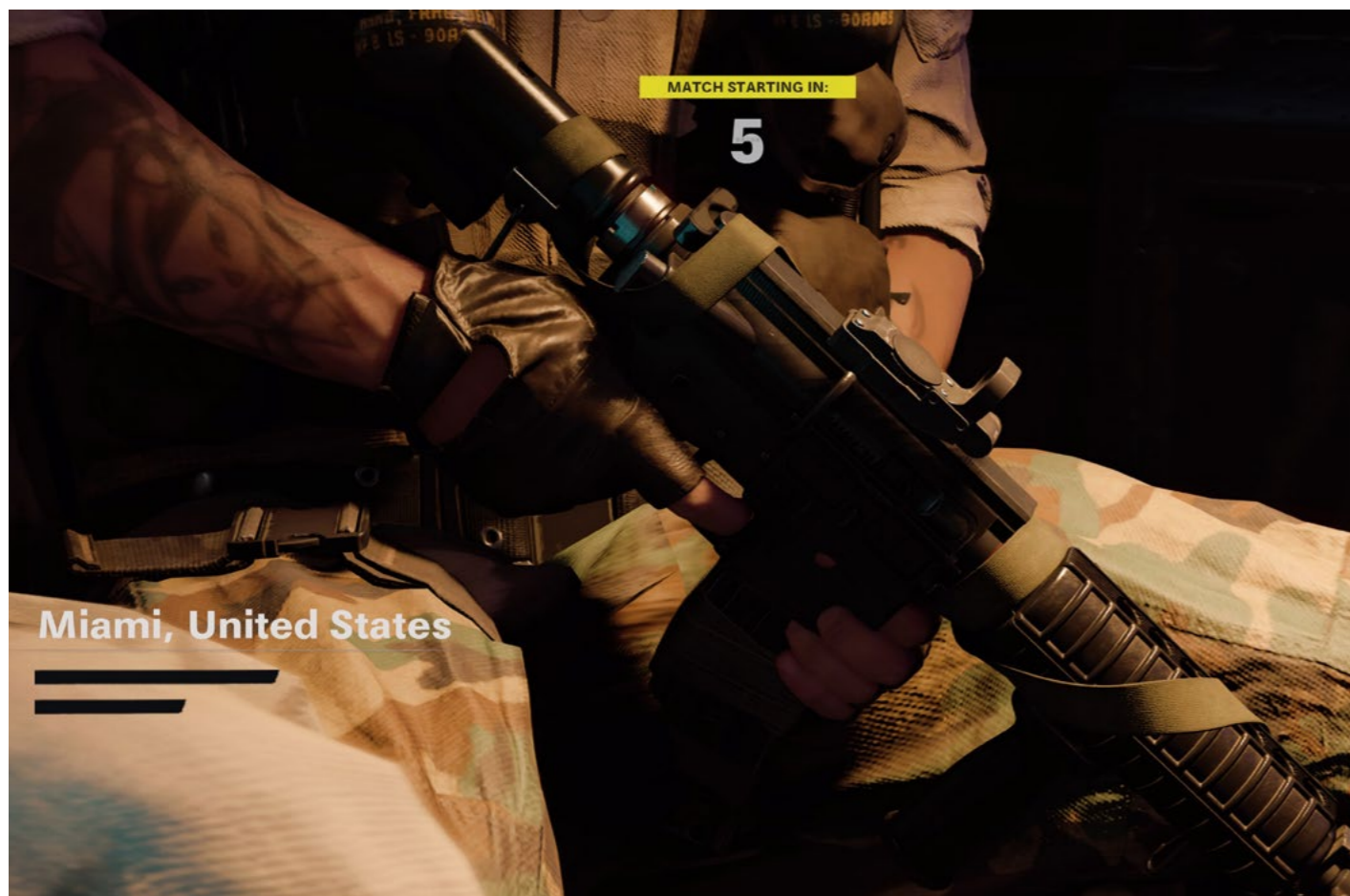
"Slúchadlá Creative SXFI Gamer sú skvelými hernými slúchadlami nielen pre počítač, ale aj pre konzoly ako Xbox, Playstation alebo Nintendo Switch. Za svoju cenu, 130 eur, ponúknu špičkový zvuk a mikrofón spolu s vyladeným softvérom. Okrem toho je veľ'kou pridanou hodnotou technológia SXFI umožňujúca prispôsobenie konkrétnemu tvaru ucha. Ak hľadáte kvalitný headset a cenovka vás nezruinuje, rozhodne SXFI Gamer zväzte."

GENERATION

HODNOTENIE: ★★★★★

Call of Duty: Black Ops Cold War

VÍKEND PLNÝ LEVELOVANIA V BETE



Call of Duty je niečo ako náboženstvo. Hoci nejde o titul, ktorý stál pri zrode FPS žánru, je tu s nami už naozaj dlho – neuveriteľných sedemnaásť rokov. Preto je na mieste, aby som sa opäť na túto sériu začal pozerat' s rešpektom a dal bokom nasilu vstěpované náreky hráčov, ktorí vidia každý rok len tú istú hru s novým vizuálnym kabátom. Do vydania najnovšieho dielu s podnázvom Black Ops Cold War ostáva už len mesiac a mne sa podarilo zahrat' si multiplayerovú betu. Aké sú moje dojmy?

Od 8. do 12. októbra som mal celý víkend a trochu viac na to, aby som si poriadne užil nové Call of Duty. Ak sledujete náš portál aj na Facebooku, tak ste mali možnosť zhruba pred tromi týždňami vidieť náš stream na alfu, ktorú sme hrali s kolegom Janom. V podstate už tu

sme mali možnosť zahrat' si pomerne dost' obsahu z multiplayeru. Treba to však pochopiť správne, pretože sme skúšali len hru pre viacerých hráčov a ostatné prvky, ako sú napríklad kampaň alebo zombie mód, sa nám zatiaľ neukázali. Tak čo priniesla beta nové?

Alfa bola prístupná len pre hráčov PS4 a to pre všetkých zadarmo bez ohľadu na to, či ste si nové CoD predobjednali, alebo si ho ani neplánujete kúpiť. Beta až tak benevolentná nie je. Od štvrtku do nedele si ju užili len hráči PS4 a z toho prvé dva dni len tí, čo si ju predobjednali. Budúci víkend už bude prístupná všetkým, tak na to myslite, ak si chcete hru sami vyskúšať.

Čo vám teda ponúkne, ak sa ju rozhodnete skúsiť? Samozrejme,

hodiny zábavy a k tomu päť hrateľných režimov – Combined Arms: Domination, Combined Arms: Assault, VIP Escort, Domination a Team Deathmatch.

Režim Combined Arms: Domination nie je nič, čo by ste nepoznali z iných multiplayerových striel'ačiek. Na mape sú tri alebo päť bodov (podľa veľkosti mapy), ktoré musíte obsadzovať, pričom ak sa vám to podarí, tak sa vášmu tímu postupom času pripočítava skóre.

Čím viac bodov budete mať obsadených, tým rýchlejšie narastá. Zvíťazí tím, ktorý prvý dosiahne skóre štyristo. Tento režim sa hrá v dvanásťčlenných tímoch a zajazdíte si tu aj na rôznej technike, ktorú táto doba ponúka. Striedajú sa tu tri mapy Armada, Crossroads a Cartel. Combined Arms: Assault je dost'

podobný režim, no s tým rozdielom, že v jeden moment nebudete útočiť na viac bodov. Začína sa jedným neutrálnym bodom v strede mapy na začiatku hry. Tím, ktorý prvý obsadí tento bod, aktivuje ďalší, ktorý sa bude nachádzať bližšie k nepriateľskej základni.

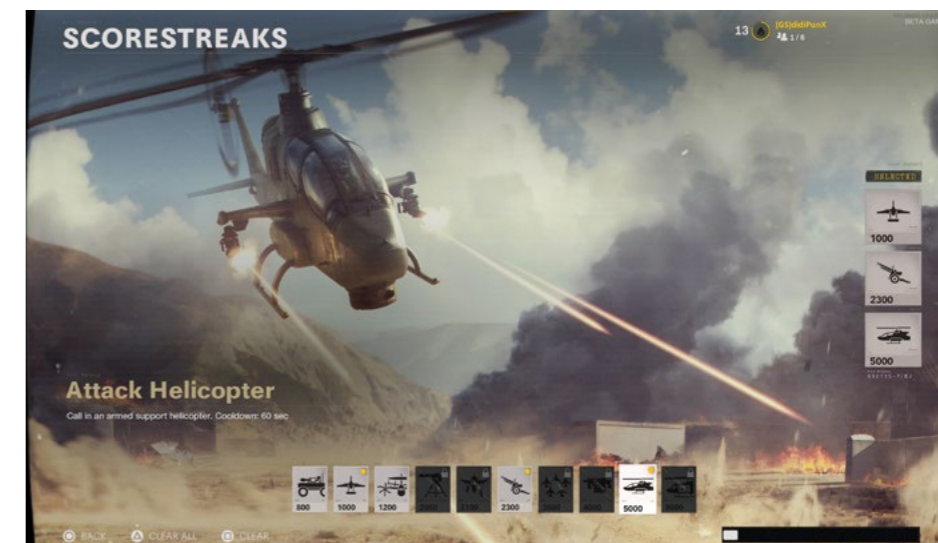
Vyhráva tím, ktorý získa všetky body na svoju stranu, no ak to skončí remízou, nasleduje rozstrel. Ten sa skladá z obsadenia jedného bodu a tím, ktorý ho získa, prvý vyháva. Tento režim sa opäť hrá v dvanásťčlenných tímoch na rovnakých mapách s pomocou vozidiel.

Team Deathmatch zrejme nemusím nijak rozvíjať, len spomeniem, že spolu s normálnym Domination sa bojuje na mapách ako Miami, Satellite, Moscow a Cartel, z čoho prvé tri sú mi najviac sympatické. Domination je v podstate taký istý ako ten, čo som popisoval vyššie, len s tým rozdielom, že sa hrá na menších mapách bez vozidiel a len na skóre dvesto.

VIP Escort som si nechal na koniec. Viete prečo? Pretože ma bavil najviac a diametrálne sa odlišoval od toho, čo robí z Call of Duty tak rýchlu akciu. Hrá sa šesť na šesť, jeden tím má za úlohu odvieť VIP k východu.

Hra spraví z jedného náhodného hráča VIP a ten už naďalej nedisponuje svojím vybavením, ale len pištoľou, dvomi granátmi, dvomi dymovými granátmi a dvomi perkami.

Na mape sú dva východy a vašou úlohou je za každú cenu dovieť živého VIP k jednému z nich. No a druhá strana má za úlohu, samozrejme, presný opak. Tu sa hrá na štyri víťazné kolá, pričom jedno trvá dve a pol minúty. Musím povedať, že aj z Call of Duty sa rázom



stala taktickejšia hra, v ktorej ste prestali iba behať a do všetkého strieľať.

Na rozdiel od alfy sme v beta mali konečne aj možnosť levelovania, a to aj v prípade zbraní. Tieto mechanizmy sú síce prebraté z Modern Warfare, je však fajn, že sa tvorcovia rozhodli pokračovať v tomto štýle. Takže ak si budete chcieť zahrať s AK47, vedzte, že najprv na to budete musieť mať dostatočný level a až potom si ho budete môcť zobrať do ruky.

No ešte chvíľu vám potrvá, kým si naň dáte vylepšenia, pretože každá zbraň má vlastný level a nevyšimol som si, že by mi hra dala niečo zadarmo. Keď som hral s puškou XM4, levelovala sa mi len tá a pištoľ na opasku nezaznamenala nijaký nárast skúsenostných bodov.

V hre si budete môcť opäť nastaviť vlastné kombinácie zbraní a ja sa už nemôžem dočkať, keď vo Warzone vytiahnem môj arzenál. :D Mapy sú rozmanité. Moscow ponúka mestskú akciu v sovietskom zväze, Satellite vás zoberie do srdca púšte, na mape

Crossroads sa zas budete brodiť v snehu a Cartel vás zavedie do džungli.

Mapa Armada ma prekvapila asi najviac, pretože šesťdesiat percent z nej bolo pokrytých vodou a vy ste sa hocikedy mohli ocitnúť v nej, no plávanie nebol žiadny problém. Tu ma naozaj hnevali ozbrojené lode, ktoré v rukách jedného tímu dokázali výrazne znepriemniť hru nepriateľom. Na výber máte aj desiatich operátorov, ale to zatiaľ nehrá žiadnu rolu a napríklad člen skupiny CIA mohol byť pokojne ako na strane USA, tak na strane Ruska.

Ide zatiaľ len o betu a preto sa netreba spoliehať, že všetko ostane v takom stave, ako to poznáme teraz. No jednu vec chcem aj tak vytknúť. Nevie, či je to ešte nedoladenou optimalizáciou, alebo už je PS4 Pro slabá na nové hry, no modlil som sa, aby mi moja konzola nezhořela. A to mi grafika neprišla nejaká excelentná. Bohužiaľ, s týmto problémom bojoval už Modern Warfare a ja sa bojím, že pre plnohodnotný zážitok budeme musieť siahnúť po next-gen konzole alebo po PC.



V pár veciach však chcem aj tak vývojárov pochváliť. Páči sa mi dobové zasadenie a všetky maličkosti okolo toho. Pozitívne ma prekvapil napríklad soundtrack v menu, keď sa spustila poriadna retro-disko vypal'ovačka.

Mapu Miami s atmosférou osemdesiatok som si tiež veľmi užíval. Niektoré veci sú, samozrejme, prestrelené a vymoženosti ako autičko na ovládanie, ktoré predbehne lietadlo, by sme vtedy len ťažko hľadali, ale treba mať stále na rozume, že ide len o hru. Tento víkend je ďalšia beta a ja tam určite nebudem chýbať tak dúfam, že sa tam stretne.

Luboš Duraj

Baldur's Gate 3

NASLEDOVNÍK KULTOVEJ HRY V PREDBEŽNOM PRÍSTUPE



Konečne. Deň, na ktorý kopa fanúšikov Forgotten Realms a špeciálne videohernej adaptácie tohto sveta čakala. Prichádza Baldur's Gate 3. Teda, v oklieštenej verzii a od iných vývojárov, ale ber to čert. Ten deň je tu!

Tak dlho sme na to čakali

Už odvtedy, keď som po desiatykrát dokončil fenomenálny príbeh Baldur's Gate 2, som čakal na poriadne pokračovanie. Neverwinter Nights, jeho druhé pokračovanie či Icewind Dale boli síce fajn, no nebolo to pravé orechové. Teda, dobre, Icewind Dale 2 bolo výborné RPG, no stále mi na ňom niečo chýbalo. Až potom, keď sa konečne značka Baldur's Gate dostala do rúk Larian Studios, som si povedal, že toto bude ono.

Upútavka, ktorá sa na internete objavila, nám ukazovala obrovskú loď Illithidov, ktorí napadli Baldurovu bránu. Hrôzostrašný koráb epicky lietal nad mestom a ničil všetko možné. Povedal som si, že to bude bomba.

Prešlo pár mesiacov a na svetlo sveta vyšla informácia, že tretí diel série Baldur's Gate bude v predbežnom

prístupe. Ach, upokojoval som sa, ved' to bude v poriadku. Larian Studios svojimi hrami dokázali, že majú na to spraviť výborné RPG. A prečo by sa im to nemalo podariť aj teraz?

Príbeh je zaujímavý, no tlačí nás nepríjemným spôsobom

Ako všetci vieme, predbežný prístup znamená to, že vývojári nám dajú „takmer“ dokončený titul, ktorý je



hrateľný, no obsahuje chyby a niektoré časti hry môžu byť časom zmenené či doplnené. A inak to nie je ani tu. Teda, s cenovkou to podľa môjho usúdenia trochu prehrali – 60 eur za to, že im budeme pomáhať s dokončením, je pomerne veľa. No na druhej strane ide o kultovú značku, tak tých pár „euro peňazí“ za to môžeme obetovať.

Hneď po úvodných animáciách sa dostávame priamo do hry – tak ako



trailer kedysi sluboval, na loď Illithidov zvanú Nautiloid. Samozrejme, vaša postava nevie, ako sa tam objavila, no to ani zo začiatku nie je dôležité. Dôležité je odtiaľ čim skôr vypadnúť, lebo vám ide o život. A tak sa vyberáte na svoje prvé veľké dobrodružstvo. Nájdete pár partákov s rovnakým problémom ako máte vy – máte v hlave červíka Illithidov.

A čo to pre vás znamená? Že sa skôr či neskôr na jedného z nich premeníte. A to pre mňa bolo najväčším problémom hry. Autori tým totiž vytvorili akúsi neviditeľnú úlohu, ktorá vás síce ženie dopredu, ale zároveň na vás akýmsi spôsobom tlačí. A vy neviete, či sa máte ponáhľať ku koncu, alebo si príbeh užívať a plniť vedľajšie úlohy.

Pomôžete nevinným ľuďom? Alebo na nich kašlete, pretože sa čoskoro môžete premeniť na príšeru, ktorá ich roztrhá na márne kúsky? A myslím si, že tento problém v plnej verzii na 100% ostane, pretože v podstate ide o hlavnú zápletku. Áno, môžeme namietat, že obdoba takejto zápletky bola aj Baldur's Gate 2, no tam bola spravená iným spôsobom, začala na vás tlačit až kdesi za polovicou hry a, navyše, až vtedy, keď ste výhody daného problému začali počas hrania využívať.

Tvorba postáv na jednotku

Výborným spôsobom je spravená aj tvorba postáv. Svoju hrdinu či hrdinku si viete vyladiť do najmenších detailov. Veľmi sa mi páči, že už v predbežnom prístupe je kopa postáv a množstvo editácie jednotlivých aspektov hrdinu. Ja som si, ako inak, vytvoril hneď prvú postavu Temného elfa. Trocha ma prekvapilo, že už (ako bolo zvykom v predchádzajúcich Baldur's Gate tituloch) si nevyberám svoje presvedčenie na

začiatku, ale tvorím si ho počas hry pomocou rôznych odpovedí. Vyberiete si Temného elfa? Potom máte na výber aj množstvo odpovedí, ktoré iná rasa nemá. Veľmi dobre je taktiež spracovaná interakcia prostredia s vaším výberom. Mne sa podarilo hneď na začiatku ako Temnému elfovi pohybovať bez problémov po tábore Goblínov, pretože ide o podradnú rasu, ktorá Drowov „rešpektuje“ (respektíve sa ich bojí). To mi však prinieslo aj iné starosti v podobe toho, že som sa nedostatočne „vylevelil“ a v konečnom dôsledku som bol pomerne slabý a skúsenosti musel zháňať inde.

Ďalšou kapitolou samou o sebe je obtiažnosť predbežného prístupu, ktorá je stanovená na Normal. V konečnom dôsledku je to zámerne, pretože ak by bola možnosť zvolit' si ľahkú, hru by ste prebehli za pár hodín. Mne opakujúce sa súboje, bugy a iné okolnosti darovali možnosť hrať celú časť, ktorá bola aktuálne dostupná, čiže približne 23 hodín.

A to som mal celý čas pocit, že iba bojujem. Chýbalo mi niečo ako v predchádzajúcich hrách – pár jednoduchých súbojov na začiatok a také to nenáročné blúdenie, objavovanie množstva nových miest s malým príbehom a nie nutnosťou súbojov. Mal som jednoducho pocit, že tie striehnu na každom kroku.

Postavy sú napísané a vytvorené výborne. Niektoré vás budú ohromovať svojím šarmom, iné vtipom, ďalšie vám zas budú liezť na nervy svojou emotívnou povahou.

Môžete s nimi viesť množstvo dialógov a pomáhať im na ich ceste ku štastiu. Rovnako nie každá bude s vami súhlasiť v tom, čo robíte, preto sa bude aj váš vzťah

s nimi vyvíjať. Taktiež sa k vám z času na čas pridá externá postava, ktorú môžete aj ovládať. Ku mne sa napríklad pridala jeden Druid, ktorý bol omnoho silnejší a proti extrémnej presile mi hravo pomohol.

V konečnom dôsledku je to stále len predbežný prístup

Práve pri vyššie spomínanom súboji s extrémnou presilou som narazil na množstvo bugov. Pri jednom z nich sa pri súboji do mňa pustil celý hrad. Na tom by nebolo nič zvláštne (ved' som tam narobil pomerne veľký bordel), no obtiažnosť bola naozaj extrémna. A tak som po pár „save-load“ pokusoch zistil, že sa celý systém dá určitým spôsobom rozkúskovať. A to tak, že sa snažíte odchytiť si jednotlivých nepriateľov separátne (niečo ako v Baldur's Gate 2, kde bojujete po jednotlivých miestnostiach). Problém však bol ten, že nie vždy to vyšlo. Či išlo o chybu z jednej alebo druhej strany, to skutočne netuším.

Počas hrania som narazil aj na množstvo grafických chýb. Počas rozprávania sa napríklad postavám neotvárali ústa a len nemo pozerali, preskakovali z miesta na miesto, alebo jednoducho bola celá scéna počas rozhovoru výstredne čudná. Rovnako sa mi stalo, že sa mi nahrala celá mapa bez nepriateľov. A ja som po nej zmätený pol hodinu pobežoval a premýšľal, čo to má, došľaka, byť?! Našťastie, vyriešilo to následne padnutie hry a jej opätovné spustenie. Nuž, to je jednoducho predbežný prístup.

Hra momentálne ponúka iba jednu hlavnú príbehovú linku. Na miesto, kam smerujete, sa viete dostať rôznymi cestami, no vo verzii, ktorú som mal možnosť skúsiť, vás tvorcovia zastavia s tým, že táto časť je ešte nedokončená a ani tá jediná linka nie je hotová.

Dostanete sa jednoducho na miesto, kde predbežný prístup končí. Vyskočí na vás vtipné video autorov prezlečených do brnenia, ktorí vám hovoria o tom, že ste sa práve dostali na koniec momentálnej verzie a že na nej pracujú ďalej. Ide o milý a zároveň vtipný doplnok.

Vývojári z Larian Studios majú pred sebou ešte dlhú cestu, no ak sa im podarí opraviť chyby, pridajú ďalší obsah, ktorý slubujú a nebudajú pridajú ešte aj nejaké rozšírenie, pôjde o výborného pokračovateľa Baldur's Gate série. A ja im v tom držím palce, pretože už teraz hra vyzerá výborne!

Lubomír Čelár

Super Mario 3D All-Stars

KTO SFÚKNE 35 SVIEČOK?



Postava Super Mario lemuje väčšiu časť mojich stále bohatých spomienok na detstvo a nemenej aj proces dospievania. Verím, že po boku kvalitného psychológa, vzdelaného v umení hypnózy, by sa tieto spomienky dali ešte o riadny kus prehĺbiť, avšak, už tak by to bolo zbytočné, keďže onen ikonický inštalatér s talianskymi koreňmi ostane pre mňa už navždy synonymom pohody a ničím nerušenej zábavy. Po jeho boku som prešiel otravným procesom školskej socializácie a akonáhle som zamával na rozlúčku všetkým tým ošarpaným budovám plným stratených deciek, moje prvé myšlienky zabúdli zase späť k videohernej kultúre. Hráť, a zvlášť produkciu spoločnosti Nintendo, vlastne dnes vd'ačím za fakt, že sa zo mňa stal publicista na rôznych úrovniach a rovnako tak som vd'ačný za častú príležitosť

spomínať prostredníctvom písmen v mnou publikovaných retro článkoch. Dnes sa však spoločne vrátime do minulosti v úplne inom rozpoložení, keďže nedávno nám na scénu dorazila zhmotnená špekulácia – ako som si to interne pomenoval, a to exkluzívne na Nintendo Switch. Skutočnosť, že populárna japonská spoločnosť Nintendo pripravuje návrat pre mnohé svoje ikonické produkcie nad nami poletovala dávno pred tým, než vôbec prišlo na odhalenie Super Mario 3D All-Stars, avšak všetko sa v tomto prípade účelovo tajilo hlavne na základe neveriteľného výročia existencie samotnej série Super Mario Bros. Pretože to bola práve táto herná legenda, ktorá nedávno sfúkla tridsaťpäť sviečok na poriadne sladkej torte a pre nás, jej milovníkov, to znamenalo jeden poriadne šťavnatý darček.

Nintendo nám do úhľadne zabaleného balíčka strčilo trio vybraných projektov zo série dobrodružstiev ich maskota Super Maria. Keď sa letmo pozrieme na skutočnosť, že regulárnych 2D alebo 3D hopsačiek s jeho menom sa za ten dlhý čas urodilo viac než dvadsať, a to tam zámerne nerátam nejaké väčšie alebo menšie odbočky, tak sa producenti projektu Super Mario 3D All-Stars sotva mohli zavd'ačiť úplne všetkým hráčom po celom svete. Z môjho pohľadu však výber ako taký dopadol náramne dobre. Ostatne, hneď prvou hrou v tejto lákavej bonboniére je kultový Super Mario 64, ktorý mal svoju premiéru ešte v roku 1996. V tom čase, a po boku prichádzajúcej konzole Nintendo 64, znamenal tento prerod klasickej plošinovky z druhého rozmeru na tretí niečo unikátne a špeciálne, s

čím sa legendárny dizajnér a vizionár Shigeru Miyamoto dokázal popasovať so ct'ou. Nielen že hrateľnosť ako taká týmto výrazným technickým skokom neutrpela ani jeden zásadný šrám, ale, naopak, sa z pomerne priamočiarej 2D hry razom stalo neveriteľne komplexné divadlo. Aj keď sa z dlhodobého hľadiska spomínaná konzola nedá označiť za suverénneho víťaza danej éry domáceho hardvéru ako takého, ostala po nej poriadne tučná nádielka dnes už kultových značiek a práve Super Mario 64 do tejto definície plne zapadá. V prípade novej verzie pre Switch sa vám hra po technickej stránke jemne zaostří, a to v rozlíšení 720p, nech už sa rozprávame o handheld režime alebo hraní priamo na televíznej obrazovke. Osobne som túto konkrétnu časť prešiel toľkokrát, že by ste si možno mysleli, ako na ňu počas testu hodím jeden mohutný bobok, avšak opak je pravdou.

Legendy nestarnú

Super Mario 64 je dodnes materiálom vhodným do tých vyššie spomínaných školských lavíc, keďže po stránke komplexnosti ponúka neskutočné množstvo variácií ako sa realizovať a zároveň nestratiť kontakt s možnosťami hry samotnej. Hlavným dejiskom je v tomto prípade kráľovský zámok unesenej princeznej Peach, po ktorom sú rozosiate čarovné obrazy ako istá metafora prechodu do iných svetov. V ich útroboch sa skrýva dovedna 120 zlatých hviezdíčiek, ktorých získanie podlieha vašej túžbe rozlúštiť niekoľko záhadných tajomstiev, ale hlavne motivácií objaviť všetko skryté a prekonať každú prekážku v komplexnom level dizajne. Apropos, dizajn samotných levelov je o to viac čarovný, keďže nikoho nenúti ostávať v danej úrovni dlhšie, než je v zmysle dejovej linky nutné, ale akonáhle sa



niekomu konkrétna úroveň zapáči, môže v nej zotrvať a pátrať po stratených hviezdach aj niekoľko hodín – to je geniálne majstrovstvo Shigeru Miyamota. Obsah z roku 1996 sa s obsahom v tom aktuálnom kalendári nijako nezráža a ak sa niečo reálne upravovalo, tak jedine schéma ovládania, ktorú vývojári museli jemne upraviť súčasným potrebám a majiteľom konzoly Switch. Osobne si síce myslím, že práve hra takéhoto formátu by si zaslúžila o trochu viac invencie a možno aj nejaký ten doteraz nepublikovaný bonus, ale napriek tomu všetkému ide o dôstojné pripomenutie si legendárnej, ba priam ikonickej 3D plošinovky súčasnej sorte konzumentov.

Druhou značkou v tejto výročnej kolekcii je projekt Super Mario Sunshine. Jeho debut prišiel v roku 2002 a fakticky išlo o priameho nasledovníka série po vyššie riešenom dieli Super Mario 64. Ako aj v jeho prípade, tak aj v prípade podtitulu Sunshine sa vydaním tejto plošinovky snažilo Nintendo výrazne podporiť predajnosť ich novej generácie hardvéru s originálnym názvom, ale

aj dizajnom, teda systému Nintendo GameCube. Fialovomodrá kocka, rovnako ako svojho času Nintendo 64, zasiahla aj do môjho života a dodnes si spomínam na to žalostne malé množstvo titulov, ktoré sme v prvom roku jeho existencie museli s týmto hardvérom pretrpieť. V jeho závere však prišiel práve nový diel Super Maria a človek ako po údere facky zabudol na všetko negatívne. Tam, kde sa mozog Miyamota pri tvorbe Maria 64 len zahrieval a hľadal ideálne spojnice medzi 2D a 3D svetom, už o šesť rokov neskôr naplno chrliť nekonvenčné nápady, z ktorých sa v tomto žánre sotva bojaschopnej konkurencii ani len nesnívalo. A o čom že ten poriadne snečný prívlastok vlastne pojednáva? Super Mario Sunshine je príbehom jednej nepodarenej dovolenky, kde sa Mario chystá absolvovať mesiac ničnerobenia na tropickom ostrove Delfino, ale ešte než lietadlo aerolínií spoločnosti Toad s.r.o. posadí kolesá do horúceho piesku, na obzore je jedna veľká ekologická katastrofa. Ako to už tak býva, jediným hrdinom v okolí je práve náš skúsený inštalatér a keďže na vyriešenie problémov už dávno nestačí skočiť na hlavu korytnačke alebo chytiť za chvost drzého draka v pokročilom štádiu obezity, hlavnou pointou ako začať postupnú likvidáciu všetkých prekážok okolo seba je v tomto prípade vodná pumpa.

Potrebujem vytáhať žmpu

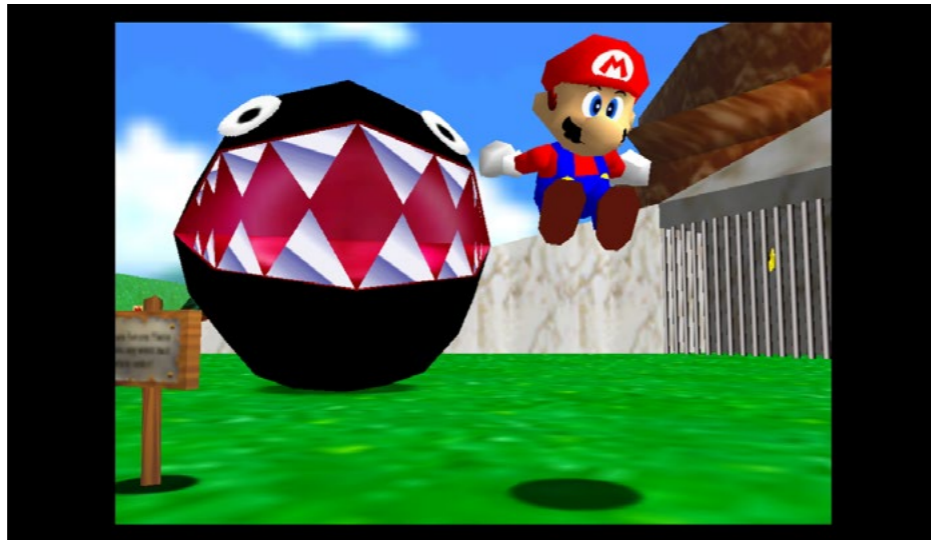
Pomocou naberačky krištáľovo čistej vodičky a jej aplikovania na znečistené plochy ostrova sa hráč snaží vyriešiť mnohé puzzle hádanky, ako aj odstrániť všetky vrstvy agresívnych nepriateľov. V istom momente si môžeme všimnúť príklon k filozofii, akú Miyamoto použil už v predchádzajúcom dieli série, cez to všetko sa však Sunshine stal trňom v oku pre mnohých hráčov po celom



svete. Problémom sa totižto stala často chaotická kamera a nie vždy dokonalo fungujúce zameriavanie cieľov, na ktoré smerujete prúdy vody. S týmto vám ani nová verzia v kolekcii Super Mario 3D All-Stars nijako zásadne nepomôže a jediná šanca, ako sa s daným dielom čo najlepšie zžiť, je venovať mu dlhé hodiny hrania a neodbiehať od neho po krátkej vlne akejkol'vek frustrácie. Bola by to totižto veľká chyba, keďže tak ako Super Mario 64, aj Super Mario Sunshine dokáže vašu myseľ opantat' obrovskou porciou magických nápadov a čistokrvnej zábavy.

Po technickej stránke sa ostrov Delfino rozťahol do plne širokohlého obrazu, kde v handheld režime beží na 720p a, naopak, v doku po pripojení k televízoru dokáže zo seba dostať 1080p. Na súčasné pomery hra síce vykazuje stále nepopierateľný zub času, ale ak sa dokážete nad tento fakt povzniesť, odmenou vám bude viac než dvadsať hodín príjemných zážitkov.

Záverečnou, ale koncepcne asi najambicióznou bodkou ostáva dnes trinásť rokov starý Super Mario Galaxy. V zmysle autorského tímu sa tu pomaly ale isto mení garnitúra a Shigeru Miyamoto prechádza, tak ako u Sunshine, naplno do pozície producenta a hlavnou postavou na režisérskych a dizajnerských stoličkách sa definitívne stáva Yoshiaki Koizumi. Jeho schopnosť uvažovať v správnom Super Mario štýle Nintendo odobrilo príležitosť vytvoriť v poradí už druhého Maria pre ich fenomenálne úspešnú platformu Wii a dnes už vieme, že sa to nakoniec skutočne podarilo. Inštalatér zahodil pozemskú gravitáciu za hlavu a pomocou čarovných krištáľov zamieril rovno do vesmíru. Tu však v súvislosti so samotnou kolekcii Super Mario 3D All-Stars nastáva menší rozpor, keďže



konzola Wii bola celá výhradne postavená na systéme pohybového ovládania a to už pri softvéri pre Switch nepodlieha nejakým striktným reguláciám. Áno, aj tu sa síce nájdu hry, ktoré môžete, ale aj nemusíte riadiť pomocou motion funkcií, ale je ich tak málo, že sú sotva schopné definovať systém ako taký.

S návratom Super Mario Galaxy však prichádza niekoľko zmien. Využitím dotykovej obrazovky systému Switch sa simuluje efekt mierenia lomené akcie a ak hráte v doku alebo v takzvanom stolnom režime, máte možnosť pohybového ovládania priamo cez Joy-Con pad alebo bez pohybového prostredníctvom Pro Controlleru. Výber je plne na vás a po tom, ako som sám otestoval všetky dostupné varianty, musím povedať, že ani v tomto prípade sa nie je čoho vyložené obávať. V zmysle technickej stránky navyše hra beží v prenosom mode na 720p a na TV s 1080p, čím sa dostávame k úplne poslednému bodu tohto textu. Bude sa niesť v jemne negatívnom duchu, keďže spoločnosť Nintendo sa pre vytvorenie

kolekcii Super Mario 3D All-Stars rozhodla urobiť dva podivné kroky.

Prvým je využitie interného emulátora, pomocou ktorého celé trio Super Mario hier rozbehli, čím sa vyhli akejkol'vek snahe priniesť na trh plnohodnotný remake. Druhým, ešte podivnejším rozhodnutím, je pristúpiť k silne limitovanej forme distribúcie. Hra ako taká, a je jedno, či myslíme jej digitálnu alebo fyzickú formu, bude reálne dostupná od dátumu vydania do 31. 3. 2021. Po tomto dátume už ju v žiadnej oficiálnej forme nezoženiete, a preto sa nie je čomu čudovať, že Nintendo svojím rozhodnutím opäť popudilo časť svojich podporovateľov, a vlastne nielen nich.

Cez to všetko by si však nikto z majiteľov systému Switch nemal nechať ujst' príležitosť vlastniť toto trio legendárnych 3D plošinoviek, keďže význam ich odkazu ako aj kvalita samotná pretrvávajú viac než len pár mesiacov, počas ktorých sa budú predávať.

Verdikt

Slávnostná kolekcia s minimom inovácie, ktorej obsahová forma však prevažuje všetko negatívne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D plošinovka	Nintendo	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ 3 legendárne hry v jednom	- ide o emuláciu	
+ separátne soundtracky	- distribučný model	
+ geniálny level dizajn		
+ hrateľnosť		
HODNOTENIE: ★★★★★		



RECENZIA PC

Tennis World Tour 2

GAME, SET A SMUTNÝ SKREČ



Predstavte si, že by jedno štúdio vytvorilo nový diel série FIFA, aby následne o pár mesiacov prišlo aj s pokračovaním eFootball PES. Zvláštne, čo poviete? Niečo takéto sa však naozaj stalo v tenisovom svete a vznikol z toho Tennis World Tour 2. A dopadlo to teda všelijak.

Samozrejme, nie je to úplne rovnaká situácia. Aby som vás uviedol do problematiky - austrálske štúdio Big Ant Studios nás v januári potešilo veľmi slušným tenisom v podobe AO Tennis 2, ktorý po všetkých stránkach vylepšil svojho predchodcu. No a v septembri zas vyšiel Tennis World Tour 2, ďalšie pokračovanie, od rovnakého vývojára a s totožným vydavateľom.

No a po dôkladnom otestovaní novinky môžem povedať, že ide o jeden krok vpred a viacero krokov späť.

Tennis World Tour bol mimoriadne mizerným kúskom, ktorý vyšiel v

nedokončenej podobe, ani samotný tenis nebol nejaký extra dobrý a celkovo tak ľutujem, že som pri hre musel stráviť niekoľko hodín. Pamätám si, ako ani pár týždňov po vydaní nebol v titule dostupný multiplayer! V tomto smere je na tom dvojka omnoho lepšie, čo je aj zásluhou toho, že sériu prebrali noví vývojári. Pozitívny posun je v niektorých aspektoch dokonca vidieť nielen oproti prvému dielu, aj oproti AO Tennis 2.

Prekvapujúco dobrý základ

Tvorcovia totiž tentokrát stavili na nový mechanizmus - údery a servis musíte časovať ako v reálnom tenise. Ak trafíte ideálny moment, úder poletí približne na miesto, kam ste mierili, a zároveň bude tvrdý a rýchly (teda, v rámci možností schopností vášho hráča). Čím vyššia obťažnosť, tým je okno perfektného časovania menšie. Tenis je vďaka tomu rýchly a svižný a dovoľm si povedať, že od dob Top Spin 4 asi to najlepšie, čo

sme v tomto ohľade mali možnosť si zahrať. Áno, trvalo to dobré dve hodiny, kým som si na to zvykol a hodnú chvíľu som dokonca aj nadával, to je však daň za zmenu, za spartanský tutoriál a za





to, že v kariére začínate s ozajstným nímandom s mizernými štatistikami. Keď som si však potom zapol exhibičný zápas v koži Rogera Federera, bol som naozaj veľmi príjemne prekvapený. Minimálne počas prvých zápelení to malo poriadne grády a na najt'ažšej obt'ažnosti to aj dalo riadne zabrat'.

Žiaľ, čoskoro som si začal uvedomovať, že loptička je asi trochu prirýchla, niektoré údery by si zaslúžili vyladenie (slice ja na nižších až stredných obt'ažnostiach príliš silná zbraň) a eso by som netrafil, ani keby na tom závisel môj život, na čo sa s'tažujú aj hráči na fórach. Zamrzí to najmä preto, lebo taký Rafael Nadal nemá problém proti vám nasúkať' aj dve za sebou.

Zbytočné kartičky a rozpačité licencie

Veľkou novinkou sú kartičky, ktoré si môžete kupovať' za peniaze zarobené v hre, čiže (zatiaľ!) nejde o žiadne mikrotransakcie. Tieto karty majú limitovaný počet použítí a počas zápasu nimi môžete ovplyvniť vaše či súperove štatistiky. Už na papieri to znie zvláštne a v praxi sa ukázalo, že je to naozaj zbytočná vec.

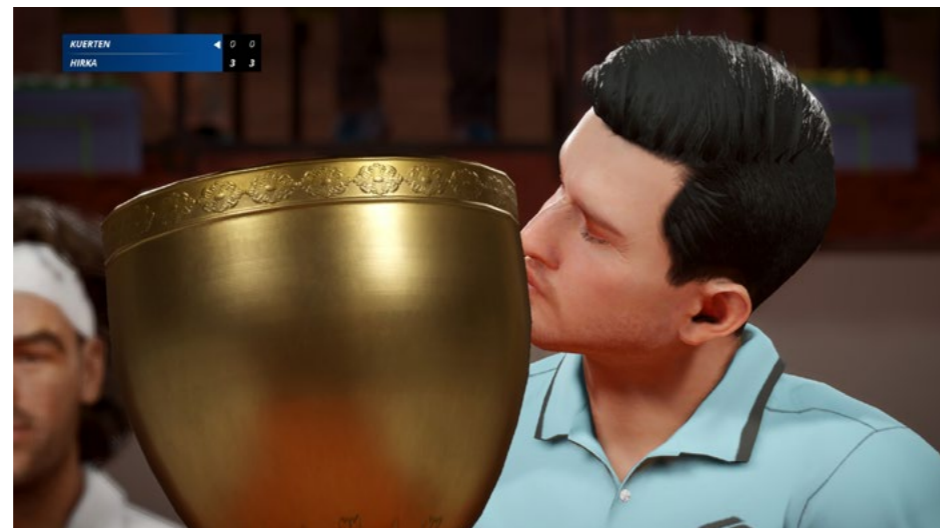
Jednotlivé bonusy/postihy sú totiž na veľmi nízkej úrovni, aby niečo ovplyvnili aj na najt'ažšej obt'ažnosti, takže som ich v podstate čoskoro začal ignorovať'. Celkovo nevidím zmysel, aby zápasy ovplyvňoval d'alší takýto faktor. Ide o športovú simuláciu, v ktorej chcem, aby najviac záležalo na mojich schopnostiach. Karty na mňa teda pôsobia ako novinka, ktorá v Tennis World Tour 2 je, aby tam bola aspoň nejaká novinka. Čo sa týka licencií, tu je to tak fifty-fifty. Tentokrát chválím za väčší počet licencovaných hráčov - nachádza sa tu 27 tenistov (a medzi nimi hviezdy ako už spomínaný Federer, Nadal,

Dominic Thiem či Alexander Zverev) a 10 tenistiek na čele s Ash Bartyovou či Petrou Kvitovou. Je tu však jeden háčik. Kto je, prosím pekne, zodpovedný za to, ako vyzerajú? Všetci totiž pôsobia veľmi roboticky, ba až umelo, a o tom, ako hrozne vyzerajú ženské modely, ani nehovorím.

V hre sa, žiaľ!, nenachádza ani skvelý editor a komunitné možnosti vytvárania hráčov, ktoré som vychválil pri AO Tennis 2, takže noví tenisti môžu pribudnúť akurát tak prostredníctvom updatov či DLC. Apropos, DLC. V Tennis World Tour 2 sa nenachádza ani jeden licencovaný turnaj. Autori ponúkajú možnosť získať licencovaný Roland Garros... avšak za peniaze prostredníctvom tzv. „Annual Passu“. Skvelá stratégia, len čo je pravda.

Tenis šitý horúcou ihlou

Problémom Tennis World Tour 2 je, že vyznieva, akoby bol šitý horúcou ihlou. Akoby si vydavateľ' zrazu uvedomil, že on má vlastne aj d'alšiu tenisovú hru a bola by škoda, ak by ju nestihol vydať' pred Roland Garros. Pozrel sa, koho tým



môže poveriť', a uvedomil si, že však tú má vývojárov AO Tennis 2, tí hádam dačo zbúchajú, ved' už majú skúsenosti a hotový základ. Možno aj preto hra stojí iba 40 eur. A neobsahuje maličkosti, pri ktorých nerozumiete, prečo tam nie sú, keďže v spomínanom predchádzajúcom tenisovom titule od rovnakých tvorcov boli úplne v poriadku. Ide napríklad o nemožnosť nastaviť' si dĺžku zápasov a ich obt'ažnosť pred jednotlivými turnajmi. Dĺžku si zvolíte na začiatku sezóny a obt'ažnosť až priamo v zápase, pričom až do nejakého štvrtého patchu ste ju vždy museli nastaviť' nanovo, lebo po skončení alebo po odchode do menu sa zresetovala na normálnu. Áno, maličkosti, ale prečo tam vôbec sú?

K dispozícii máte niekoľko módov - exhibíciu, výuku, turnaj či multiplayer, ktorý som, žiaľ!, nemohol vyskúšať', pretože som ani raz nenašiel súpera. Hlavným módom je opäť kariéra a tá nie je nič extra. Začínate klasicky ako mizerný hráč na leveli 1 so slabými schopnosťami a pokúšate sa prebiť' až na vrchol. Čím viac hráte, tým viac dostanete skúsenostných bodov, zvyšujete svoju úroveň, čím sa vylepšujete, sem-tam si s cieľom získať' zatrénujete a možno dáte šancu aj nejakej charite či exhibičnému zápasu. Problém je, že dlhé hodiny to nie je nejaká veľká zábava, keďže vaše schopnosti sú obmedzené a aj ten tenis tak vyzerá. Rozumiem, že aj v skutočnosti hráč zo 100. miesta rebríčka nehrá ako Novak Djokovič, ale to ani nechcem. Lebo na začiatku to vyzerá, ako by ste boli amatér a verte mi, že rozdiel medzi amatérom a hráčom aj z konca prvej stovky je obrovský.

Zabugovaná novinka

Opäť sa taktiež nevyhnem porovnaniu s AO Tennis 2, ale inak to jednoducho

nejde. Kariéra totiž vlastne ponúka ešte o čosi orezanejší zážitok. Nenájdete tu napríklad žiadne tlačovky a chýba aj možnosť simulovať' zápas po setoch s možnosťou naskočiť' do neho v prípade nepriaznivého vývoja, pričom spomínanú nemožnosť zvolit' si obt'ažnosť a dĺžku zápasov som spomínal už vyššie. Chýba mi tu jednoducho nejaký posun vpred. Čo takto možnosť vytvoriť' si rivalitu s nejakým súperom? A kde je Davis Cup a Fed Cup? A prečo tu nie sú podrobnejšie štatistiky vašich súperov?

Jedinou novinkou hodnou povšimnutia sú tzv. výzvy, ktoré môžete počas zápasu plniť' a dostanete za ne peniažky. Za tie si následne môžete kúpiť' oblečenie či tenisové vybavenie, kartičky, alebo aj vstup na d'alší turnaj. Ide o úlohy v štýle „nezahrajte do konca setu nevynútenú chybu“, „zahrajte počas tohto gemu desať sliceovaných úderov“ a podobne.

Nie je to zlý nápad a ak budete mať št'astie, môžete si vďaka tomu zarobiť' oveľa viac ako za výhru v danom zápase, ako však hovorím, musíte mať št'astie. Občas sa totiž výzvy zabugovali a ja som napríklad musel trafiť' eso počas súperovho podania, čo bolo nemožné už len z toho hľadiska, že som to nevedel urobiť' ani počas vlastného. Taktiež by som sa chcel vývojárov opýtať', ako mám zahrať' 16 víťazných úderov za sebou, keď viedem 5:3 v rozhodujúcom sete.

A čím viac budete postupovať' kariérou, tým viac si budete všímať' aj menšie nedostatky v samotnom tenise. Animácie niektorých úderov pôsobia sem-tam veľmi zvláštne, fyzika top spinov je niekedy podozrivá, umelá inteligencia má občas problém trafiť' aspoň 50% prvého podania, hra na sieti je oproti AO Tennis 2 krkolomná a váš hráč z času na čas nezareaguje na loptičku,



ktorá presvišt'ala popri ňom, hoci vy ste zareagovať' stihli. A keď si to tak vymenovávam, je toho celkom dosť'. Dobrou správou však je, že ide o veci, ktoré vývojári môžu opraviť' aj patchami.

Mizerná atmosféra a grafika

Veľmi sa nevyznačovala ani atmosféra hry. Keď nastupujete na kurty jedného zo štyroch grandslamov, necítite sa napríklad vôbec špeciálne. Zatiaľ čo AO Tennis 2 ponúkal aj maličkosti ako hod mincou o tom, kto bude podávať' ako prvý a podobne, tu sa po načítaní zápasu jednoducho rovno vrhnete do toho. Všetko vrátane menu, prostredia a tenistov vyzerá sterilne a chýba aj komentár. Downgradu sa dokonca dočkali aj štatistiky po konci zápasu, ktoré sú veľmi strohé. Áno, nejde o to najdôležitejšie (pamätám si napríklad na komentár Johna McEnroea z jednotky, ktorý po chvíli začal liezť' na nervy), ale zážitok to predsa len ovplyvňuje. Mrzí ma to najmä preto, že v tomto tvorcovia akoby urobili krok späť'. No a povedzte mi, tá grafika má čo znamenať'? Hra vyzerá ešte horšie ako AO

Tennis 2. Ako som už spomínal, modely hráčov sú veľmi zvláštne a pôsobia skôr ako exponáty z Múzea voskových figurín Madame Tussaud, pričom oveľa lepšie na tom nie je ani prostredie. Jednotlivé povrchy veľa detailov nepobrali, animácie sú občas celkom drevené a chcel by som sa opýtať', koho nápad bol ten veľmi zvláštny úsmev, ktorý majú tenisti po zahratí dobrého úderu. Je totiž hnusný. Celkovo nevidno žiaden posun nielen oproti AO Tennis 2, ale ani Tennis World Tour. Počas recenzovania ma taktiež trápil jeden zvláštny technický problém - všetky cutscény a spomalené zábery nesmierne sekali. Pomohla iba reinstalácia hry pred každým spustením. Samotné zápasy či menu však išli úplne plynulo a bez problémov. Čudné.

Záver

Čo dodať' na záver? Tennis World Tour 2 je rozporuplná hra. Na strane jednej ponúka celkom dobrý tenis s obstojnými licenciami, na druhej za len málo novinek, horšiu grafiku a množstvo malých a zbytočných chýb. Ak už vlastnité AO Tennis 2, o nič neprichádzate. Prípadne si počkajte na zľavy a na to, či hru tvorcovia vyladia patchami, ktoré určite potrebuje. Inak ruky preč.

Pavol Hírka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Športový sim. Výrobca: Big Ant Studios Zapožičal: Cenea

PLUSY A MÍNUSY:

- + Tenis má veľmi dobré základy
- + Licencie hráčov
- + Zaujímavý systém výziev
- Technické spracovanie
- Malé chyby v samotnom tenise
- Slabá atmosféra

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

Nioh 2: The Tengu's Disciple

OBSTOJÍTE AKO SAMURAJ V ĎALŠEJ VÝZVE?



Kol'ko utrpenia ešte zvládnu uniesť hráči, ktorých pôsobisko je hlavne v souls-like tituloch? Nad touto otázkou sa určite zamýšľalo nejedno štúdio. Pokojne si to rozoberme na drobné. Vždy, keď vyjde nejaká nová hra z tohto žánru, na strane fanúšikov sa strhnú diskusie o tom, že práve v nej máte možnosť naraziť na toho najťažšieho bossa. A táto formulka sa týka aj všetkých DLC. Vývojári z Team Ninja o tom vedia tiež svoje. Už prvým dielom Nioh dokázali hráčom, že ich kúsky nikomu nič zadarmo nedarujú a ako štúdio si zaslúžia svoje miesto v sieni veľkých vývojárov hier. Druhý diel nám ich snahu len potvrdil a teraz k nemu dostávame aj prvý DLC s názvom The Tengu's Disciple. Ide však o plnohodnotný prídavok, alebo sme sa dočkali len pár levelov? Odpovede na všetky tieto otázky nájdete v recenzii nižšie.

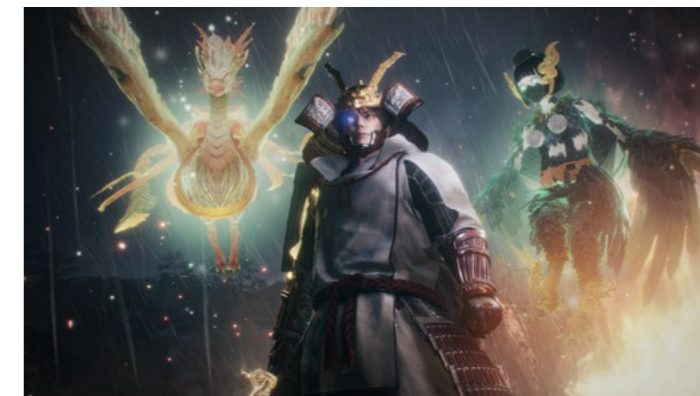
Hned' na úvod upozorním, že v tomto texte sa budem venovať výhradne DLC, nie aj samotnému druhému dielu. V The Tengu's

Disciple sa vydáme do obdobia, ktorá sa odohráva ešte pred dejom Nioh 2, pretože udalosti po ňom sú v podstate obsiahnuté v prvej časti. Konkrétnejšie ide o koniec obdobia Heian v roku 1185. Po dokončení pôvodnej hry vstupujete do regiónu Yashima a hra vás rovno upozorňuje na odporúčaný level 120, čo by v tom prípade nemal byť až taký problém. Vydávate sa do prvej lokality, kde si cestu budete musieť presekať cez trosky potopených lodí. V Japonsku práve zúri občianska vojna, v ktorej proti sebe bojujú klan Yashima a Minamoto. Zničené lode sú teda pozostatky z vojny a jednou z vašich úloh bude hlavne nespádnúť do vody. Samozrejme, nebude to jediné úskalie, resp. lepšie povedané nebezpečenstvo, ktoré znamená smrť. Hned' zo začiatku sa budete stretávať so starými známymi tvármi, no nepotrvá to dlho a narazíte na nové a ešte ohavnejšie stvorenia. Určite musím spomenúť obrovských krabov, ktorých budete stretávať pomerne často a doteraz neviem, kde majú predok a kde

zadok. Niektorí nepriatelia sa dokonca budú podobat' na tých z pôvodnej hry, opica Enki tam má tiež svojho nevlastného brata, no nenechajte sa oklamať.

Vďaka DLC si pričuchnete aj k novému typu zbrane. Jej názov je Splitstaff a tí viac zainteresovaní do hier od Team Ninja určite nájdú podobnosť so zbraňou Lunar Staff zo série Ninja Gaiden. Ide o palicu, ktorá sa však môže rozložiť na dva jednoručné palčáty a z vás sa tak opäť stane nezastaviteľný hrdina rozbíjajúci všetko, čo mu stojí v ceste. Zbraň je založená na magic statoch rovnako ako Switchglaive, preto som s ňou nemal problém začať takmer okamžite, keďže Switchglaive som používal asi od polovice pôvodnej hry. Nechýba ani kopa nového brnenia a setov.

Datadisk ponúka celkovo desať misií, z čoho len dve sú príbehové. Možno preto som sa v perexe načrtol otázku, či nejde len o pár levelov. Áno aj nie. Ak totiž ideme pátrať



po príbehu a nezaujímajú nás vedľajšie aktivity, veľa muziky nedostaneme. Čakajú na nás iba piati bossovia, noví nepriatelia, kopa nového brnenia a nový typ zbrane. Nemôžem to však odpísať hned' takto prvoplánovo. Už Nioh 2 pôsobil ako vec, ktorá sa musí grindovať. Už tam sme mali možnosť hrať dookola recyklované levely a občas sme museli zabiť toho istého bossa znova. Bohužiaľ, Nioh 2 taký je a cieľová skupina na to musí byť nastavená. Preto ponúka aj New game +. Spolu s novým DLC obsahom sa zážitok z NG+ prehĺbi – prichádza nová obt'aznosť Dream of the Demon, čo je ekvivalent k NG++, pričom vyškolí aj tých najlepších souls hráčov. Obsahuje viac nepriateľov, ktorí budú silnejší a bojachtivejší. Táto obt'aznosť sa odrazí aj na bossoch, no viete si predstaviť, ako asi bude prebiehať boj s bossom, ktorý pôsobí ako na drogách.

Vrátim sa ešte k misiám. Zhruba v polovici prvej vás čaká súboj s mníchom menom Benkei. Po ňom príde príjemné prekvapenie a vy sa stretnete so samurajom Minatomom na Yoshitsune, ktorý je reálnou postavou so základmi v histórii. Práve on zdieľa rovnaký osud ako vy, a teda že je bytosť medzi človekom a yokai démonom. Na konci prvej misie na vás opäť čaká prekvapenie. Nejde o niečo nečakané, ale skôr o niečo, s čím sme už raz bojovali. Ak ste poctivo prešli prvý



Nioh a pamätáte si ešte na bossa Umi-bozzu, budete celkom príjemne prekvapení z ďalšej recyklácie. A hoci sa dostanete do arény s pompéznejšími kontúrami, no stále som sa nemohol zbaviť pocitu, že som si tým už raz v minulosti prešiel. V druhej misii sa vydáte do baní a následne do príľahlých lesov. Tu vám však už o hlavnom antagonisti napísať viac nemôžem, pretože by to mohlo pokaziť celkový dojem z hry. No a tým sa naša cesta za poznaním akosi končí. Ako som už spomínal, príbeh nie je problém prejsť za päť hodín a neostáva vám nič iné, ako pustiť sa do ôsmich

vedľajších misií, prípadne si celú jazdu zopakovať odznova na vyššej obt'aznosti.

Hodnotenie: DLC The Tengu's Disciple u mňa veľký úspech nezožalo. Hoci si tento prídavok viete zaobstarat' už za necelých 10 eur, jeho prejdanie vám bude trvať iba približne 5 hodín. Hovorím o hlavnom dejí, je mi jasné, že pri preskúvaní a získavaní každej maličkosti to bude na dlhšie. Nie som však veľkým zástancom recyklovaného obsahu, preto ma krátka hraťenosť trochu zaskočila. Zatiaľ je to prvý DLC z troch, pričom dúfam, že zvyšné prinesú viac obsahu, viac démonov z japonského folklóru a viac nápadov. Ak ste však hráčom, ktorý Nioh 2 dokázal hrať viac ako 100 hodín a stále mu bolo málo, toto DLC si určite kúpte.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcčné RPG	Team Ninja	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + pár zaujímavých nepriateľov
- + nový NG++ pre extra náročných
- + nový typ zbrane
- iba dve hlavné misie
- jeden z bossov prišiel z prvého dielu
- opakujúce sa úrovne

HODNOTENIE: ★★★★★

Age of Empires III: Definitive Edition

POSLEDNÁ ZASTÁVKA PRED ČAKANÍM NA ŠTVRTÝ DIEL JE KONEČNE TU.



Tretie pokračovanie úspešnej a populárnej série Age of Empires sa pri svojom vydaní nestretlo s takým prijatím ako predchádzajúce diely. Hráči boli rozdelení na dva tábory, pričom prevládali ten kritickejší. Napriek tomu postupom času, aj vďaka vydaniu Complete Edition a ústupu tohto typu strategických hier, tretí diel postupne u mnohých hráčov rovnako nadobudol kultový status. Tri roky od ohlásenia sme čakali na vydanie Definitive Edition, ktorému sa nevyhli dvaja predchodcovia.

Zmenám sa nevyhla hrateľnosť, kampane a pribudli aj nové herné režimy

Sám sa radím medzi hráčov, ktorí tretí diel hneď nezavrhl. Naopak, akceptoval som zmeny a novinky, ktoré priniesol, a s chuťou som sa k nemu vracal. Oživenie v podobe Definitive Edition ma potešilo najmä preto, lebo podobné priamočiare a nevymyšľané RTS už dnes nevidíme. Väčšina moderných stratégií

sa zameriava buď výhradne na boj, alebo na budovanie, a to často do komplexnej miery. Séria Age of Empires bola vždy mix oboch kategórií, navyše veľmi prístupná.

Pokiaľ ste tretí diel nikdy nehrali, až tak veľká sa oproti predchodcom nezmenila. Hra sa stále drží klasického scenára. Najprv veľká ťažba suroviny, popritom rozširovať svoju základňu a postupne budovať lacnejšie jednotky. Po uprade do ďalších časových dôb sprístupniť nové vylepšenia a vďaka nim vybudovať armádu, ktorou zdoláte protivníka. Tretí diel tento postup obohatil o hlavné mestá, vďaka ktorým si do svojich kolónií môžete poslať posily. Nimi môžu byť napríklad dvaja pracovníci, ktorí posilnia vašu ekonomiku v začiatku hry, cez určitý počet jazdcov na koni alebo továreň na výrobu kanónov v poslednej fáze. O akú zásielku vašu domovinu požiadate, to záleží len na vás, pretože každú jednu si vyberáte v podobe kartičiek do svojho balíčka. Tento jednoduchý systém bol zábavný najmä vďaka tomu, že nové karty ste odomykali hraním za jednotlivé civilizácie. Aby sa

však v definitívnej edícii vyšlo neférovým zápasom, v hre pre viacerých hráčov sú všetky karty odomknuté od začiatku. Kontroverzné rozhodnutie, no podľa mňa pochopiteľné, pretože množstvo hráčov by si proti veteránom ani neškrtlo.

Dostupných frakcií je tentokrát šesťnásť, pričom nové sú dve - Švédsko a Inkovia. Rozdiely medzi jednotlivými civilizáciami je dosť veľký na to, aby ste nemali vždy pocit, že hráte dookola to isté len s pár odlišnými jednotkami. Najväčší rozdiel poznáte pri prechode k Číne, Indii alebo Japonsku, pretože množstvo procesov funguje úplne inak. Spomenúť musím ešte kontroverziu spojenú s druhým datadiskom The War Chiefs. Vývojári sa na definitívnej edícii rozhodli spolupracovať so zástupcami potomkov pôvodných obyvateľov Severnej Ameriky, na čo vás aj upozornia pri prvom spustení. Upravené tak boli rôzne názvy, historické nepresnosti, ale aj budovy či herné obdobia. Colonial Age je tak po novom Commerce Age a Plantation zas Estate. Chápem zmeny, ktoré sa vývojári snažili



dosiahnuť pri opravovaní mien či jazykov, no to, že existovali plantáže, je fakt. Hra obsahuje všetky kampane z pôvodnej hry a dvoch datadiskov. To znamená skoro tridsať hodín hrania deviatich aktov, pokiaľ sa dáte na výzvu zložiť ich na najvyššom stupni obtiažnosti, čo by som vám aj odporúčal, pretože tak je to najväčšia zábava. Novinkami sú historické bitky, čo sú v podstate veľké scenáre s viacerými úlohami (na spomínanej najvyššej obtiažnosti vedia potrápiť) a časové výzvy The Art of War, v ktorých získavate medaile podľa toho, ako rýchlo ich splníte.

Najmä s historickými bitkami som strávil veľa času a niektoré sú až prekvapivo nápadité. Napríklad pomáhať etiópskej kráľovnej odraziť útoky Adalského sultanátu, ktorý sa v podstate skladá z neustálych súbojov. Pomedzi tie sa snažíte oslobodiť ďalšie a ďalšie etiópske kmene a postupne sa dostať až pred brány nepriateľa. Asi nemusím hovoriť, ako nákazlivé tie scenáre sú a už vôbec nie to, ako pri nich plynie čas.

Veľmi ma potešila možnosť úpravy herného rozhrania. UI je možné modifikovať a v porovnaní s pôvodnou verziou ide o výrazné vylepšenie, vďaka čomu uvidíte omnoho viac akcie. Obrovské tabule, ktoré zakrývajú tretinu spodnej časti obrazovky, sú vecou



minulosti a som rád, že sa tak stalo aj v tomto prípade. Hru však sprevádza aj nepekne množstvo bugov a glitchov, pričom niektoré sú pomerne závažné. Pravidelne sa mi počas kampane stávalo, že sa jednotky doslova zasekli v textúre budovy alebo sa nejakým magickým spôsobom teleportovali na vyvýšenú plochu, z ktorej nebolo cesty naspäť. Keď sa vám to stane s príbehovou postavou, ktorú musíte dostať na určité miesto a nevyšimnete si to hneď, je to radosť iná. Je to smútok. Podobne kúzelný vie byť aj pohyb lodí, ak máte väčšiu flotilu. Lode vtedy lietajú, vrtia sa a

plavia všetkými smermi. V druhom akte hlavnej kampane sa mi zas niekoľkokrát stalo, že sa nespustila cutscéna a jedinou možnosťou, ako pokračovať, bolo ju kompletne preskočiť. Časté ukladanie je v strategickom žánri samozrejmosťou, no v tomto prípade platí pravidlo dvojnásobne.

Ďalším problémom vie byť umelá inteligencia protivníkov. Niektoré misie v kampani sa zdajú príliš jednoduché a v mapách, ktoré vyžadujú presun cez more alebo rieku, AI zlyháva kompletne. Ešte horšie je to v prípade dlhších hier na veľkých mapách, kde prestáva fungovať pathfinding a jednotky sú schopné zasekávať sa o budovy, stromy, prípadne svojich spolubojovníkov.

V prípade, ak hráte ôsmi rozdelení do dvoch tímov, hromadný útok sa môže zmeniť na úplné šialenstvo. Oproti bugom ide o náročnejší problém na riešenie, no popri podpore, ktorú dostáva najmä druhý diel série, verím, že sa naň vývojári pozrú.

Vizuál dostal upgrade, ako sa patrí

Som až prekvapený, ako dobre Definitive Edition vyzerá. Kvalita textúr a ani množstvo detailov, samozrejme, nie sú na úrovni dnešného štandardu, hoci rozdiel





oproti pôvodnej verzii je dost' veľký a rôzne efekty výbuchov, dymu, hmla a odrazov vo vode budia výborný dojem. Prerobené bolo aj nasvietenie a tieň, ktoré pôsobia omnoho realistickšie.

Hra po novom natívne podporuje širokouhlé rozlíšenia bez rozt'ahovania UI a to až do 4K. Horšie je to s animáciami, ktoré zostali nezmenené a už v čase vydania boli veľ'mi jednoduché. Najhoršie je to v cutscénach kampane, kde postavy iba mávajú rukami a kývajú hlavou.

Veľ'a hráčov však hlási technické problémy a framedropy, čo pri takomto titule určite nie je akceptovateľ'né a očakával by som riešenie v day-one update, keďže som najprv hral recenzentskú verziu.

Všimol som si aj občasnú trhanie obrazu, keď snímky obrazovky padli až k dvadsiatke. Skúšal som hru presúvať medzi pevným diskom a SSD, čo nemalo žiadny dopad na výkon, takže je to len na vývojároch, aby titul dodatočne lepšie optimalizovali.

V čase, keď pôvodná verzia vyšla, obsahovala množstvo fyzikálnych efektov, ktoré boli použité aj ako promo materiály. Delové gule odhadzovali vojakov na metre, ničili stromy a vo vode špliechali na všetky strany. Budovy a lode sa rozpadávali na kusy, keď boli ničené.



Dnes síce tieto efekty neohúria, no stále vyzerajú prekvapivo dobre. Hudbu série Age of Empires som vždy radil k jednej z najobľúbenejších a hoci sa prerobené skladby z tretieho dielu dočkali najmenších zmien, soundtrack je jednoducho perfektný.

Hlavná melódia v menu vám bude známa z Age of Empires II, no aj tak má svojho vlastného ducha modernejšej doby. Dabing občas pôsobí až smiešne, najmä pri výrazných akcentoch, ale mne to nijak neprekážalo. Zvuky kanónov, strel'by a bojovej vravy sú výborné a dotvárajú už tak parádnu vizuálnu atmosféru.

Verdikt

Age of Empires III: Definitive Edition hodnotím veľ'mi dobre s najviac prižmúreným okom ako viem a ukazovákom zdvihnutým veľ'mi vysoko. Pod bugmi, glitchmi a s nimi spojenými problémami sa skrýva návyková RTS s veľ'kým množstvom obsahu. Vyriešiť technické nedostatky je možné updatom, na čom by vývojári mali pracovať' hneď teraz. Na to, že ide o kombináciu remaku a remasteru titulu z roku 2005, vyzerá hra veľ'mi dobre a ešte lepšie znie. Keď prirátate desiatky hodín obsahu, či už v kampaniach, scenároch, výzvach alebo multiplayeri, nemôžete ako fanúšik stratégií spraviť s definitívnou edíciou chybu. Navyše, ak máte na PC Game Pass, nič vám nebráni ju vyskúšať' hneď teraz.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Real-time stratégia	Forgotten Empires	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ prekvapivo dobré audiovizuálne spracovanie	- technické problémy, bugy, glitche	
+ veľ'ké množstvo obsahu	- AI	
HODNOTENIE: ★★★★★		



chceme tvoje staré hry

PS4

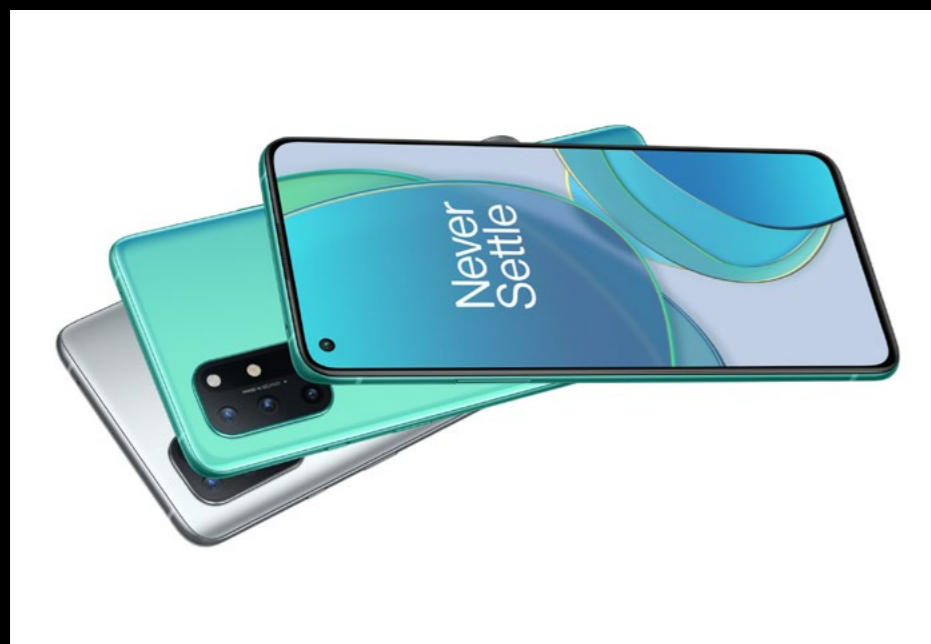
XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

OnePlus 8T



Prémiový smartfón obsahuje nové ultra-rýchle nabíjanie Warp Charge 65, špičkový 120Hz Fluid displej a OxygenOS 11.

OnePlus 8T je vybavený vlajkovou loďou mobilnej platformy Qualcomm Snapdragon 865 5G so systémom Snapdragon X55 5G Modem-RF, ktorý umožňuje ohromujúce multigigabitové pripojenie 5G, fotografovanie v profesionálnej kvalite rýchlost'ou Gigapixel, hranie na pracovnej ploche s ultra realistickou grafikou a intuitívne zážitky z umelej inteligencie. Vynikajúci

výpočtový výkon ďalej dopĺňa duálny režim NSA + SA 5G a podpora Wi-Fi 6 pre rýchlejšie a spoľahlivejšie dátové rýchlosti. Vďaka až 256 GB flash pamäti UFS 3.1 poskytuje OnePlus 8T rýchlejší a stabilnejší výkon.

Fluid AMOLED displej OnePlus 8T s frekvenciou 120 Hz je prvým plochým 120 Hz displejom, ktorý kedy získal hodnotenie A+ od spoločnosti DisplayMate. Flexibilný displej FHD+ 2.5D má tiež špičkový jas až 1 100 nitov, vďaka čomu poskytuje jasnejší obraz aj pri ostróm slnečnom svetle.

Warp Charge 65 je najpokročilejšie riešenie nabíjania spoločnosti OnePlus vôbec, ktoré ponúka celodenný výkon za iba 15 minút. Využíva technológiu nabíjania dvoch batérií na rýchle doplnenie veľkej celkovej kapacity 4 500 mAh a úplné nabitie za normálneho používania trvá iba 39 minút, takže nočné nabíjanie je minulosťou. OnePlus 8T je vybavený 12 teplotnými senzormi, spolu s extra šifrovaným čipom v adaptéri a kábli, aby udržiaval nabíjaciu teplotu na pohodlnej úrovni pri prevádzke pri špičkovom výkone 65W.

OnePlus 8T je vybavený robustnou a všestrannou kamerovou súpravou – systém štyroch kamier obsahuje hlavný fotoaparát s rozlíšením 48 MP s optickou stabilizáciou obrazu, 16 MP a vyhradenými makro a čiernobielymi objektívmi. 123-stupňový ultraširokouhlý objektív OnePlus 8T poskytuje novú perspektívu pre kompozíciu snímok, takže používatelia môžu s istotou snímať rozsiahle krajiny, rozsiahlu architektúru a ďalšie širokouhlé objekty v plnom zobrazení. Nielen, že je OnePlus 8T prvým zariadením OnePlus, ktoré prichádza s najnovšou verziou operačného systému OnePlus, OxygenOS 11, hneď po vybalení z krabice – je to tiež prvý globálny smartfón, ktorý spoločnosť Google nevyrába, s novým Android 11.

OnePlus 8T je k dispozícii za maloobchodnú predajnú cenu 629 EUR (128 GB), resp. 719 EUR (256 GB).

Creative Pebble V3



Creative Technology oznámil vydanie Creative Pebble V3, najnovšieho prírastku do populárnej série stolných reproduktorov Pebble.

Tieto USB-C reproduktory si zachovávajú rovnaký elegantný a minimalistický dizajn s na mieru vyladenými 2,25" meničmi. V prípade potreby môže byť aj vážne nahlas. Ak je zapojený do 10W USB-C portu, USB-C napájacieho adaptéra alebo 5V 2A USB-A napájacieho adaptéra, poskytuje zvuk, ktorý je o 50% hlasnejší než pôvodný Pebble.

S pripojením Bluetooth 5.0 ako aj 3,5 mm jackom tvoria reproduktory Pebble V3 ideálne riešenie pre prácu, učenie sa a hranie z domu.

Creative Pebble V3 je k dispozícii za 37,99 EUR na Creative.com.

Logitech MX Anywhere 3



Logitech predstavil nové bezdrôtové kompaktné myši s nízkym profilom – MX Anywhere 3 a MX Anywhere 3 for Mac.

Určené sú pre náročných tvorcov obsahu, vývojárov a pre všetkých, čo chcú výkon, mobilitu a komfort všade, kde potrebujú pracovať. Myš dokáže snímať polohu prakticky na ľubovoľnom povrchu, vrátane skla. Myš MX Anywhere 3 komunikuje bezdrôtovo do vzdialenosti až 10 metrov a je vybavená USB-C konektorom na rýchle nabíjanie. Pri plnom nabití vydrží až 70 dní prevádzky (len minútové rýchle dobíjanie postačí až na tri hodiny práce).

Myši MX Anywhere 3 a MX Anywhere 3 for Mac sú k dispozícii za 92,99 EUR.

SanDisk Extreme a Extreme PRO



SanDisk Extreme PRO šetrí čas pri ukladaní a prenose dát pomocou vysoko výkonnej technológie NVMe.

Ponúka rýchlosť čítania 2 000 MB/s a rýchlosť zápisu až 2 000 MB/s. SanDisk Extreme prináša výkon technológie NVMe a rýchlosť čítania až 1 050 MB/s a rýchlosť zápisu až 1 000 MB/s. Disky sú schopné odolať pádu až z dvoch metrov a spĺňajú normy IP55. Disk tak zvládne akékoľvek dobrodružstvo. Celokovové hliníkové šasi a silikónový rám ponúkajú dodatočnú ochranu dát a komfortné používanie.

SanDisk Extreme je dostupný v kapacitách 500 GB a 1 TB (139 resp. 239 USD na WDStore). SanDisk Extreme PRO v kapacite 1 TB bude v predaji pred vianocami (299 USD na WDStore).

Synology SAT5200



SSD disky SAT5200, navrhnuté konkrétne pre systémy Synology, dokážu zabezpečiť konzistentne vysoký a spoľahlivý výkon cez 58 000 náhodných zápisov IOPS 4K.

Bezpečný zápis dát na disk zabezpečujú obvody komplexnej ochrany dát a ochrany pred výpadkom napájania. Integrácia so systémom Synology DSM pridáva lepšiu analýzu životnosti a prehľad o SSD disku. Disky radu SAT5200 sú dimenzované na 1,3 DWPD pri podnikovej pracovnej záťaž' až JESD291A a sú určené k nasadeniu so zmiešaným využitím.

Disky Synology 3,84 TB SAT5200 budú čoskoro dostupné prostredníctvom partnerských a distribučných sietí spoločnosti Synology.

moto g 5G plus



moto g 5G plus prináša silu technológie 5G do rúk väčšiemu počtu ľudí a okrem ultrarýchleho pripojenia tento smartfón ponúka špičkové funkcie, ktoré sú pre vás najdôležitejšie.

Pretože čoraz viac zákazníkov vyhladáva vysokokvalitné systémy fotoaparátov na snímánie neuveriteľných fotografií, moto g 5G plus práve to ponúka vďaka vôbec prvému duálnemu selfie fotoaparátu od spoločnosti Motorola a vynikajúcemu systému štyroch fotoaparátov. Hlavný 48 MPx snímač disponuje technológiou, vďaka ktorej každý záber zažiarí aj pri slabom osvetlení.

moto g 5G plus so 6 GB RAM a 128 GB úložiskom je k dispozícii v cene 359 EUR.

Natec Falcon

ERGONOMICKÁ BEZDRÔTOVÁ MYŠ, KTORÁ SA VÁM ZAPÁČI



Spoločnosť Natec sa už dlhšie zaoberá výrobou všelijakých počítačových periférií a doplnkov, v čom sú celkom úspešní. Najviac sa asi zaoberajú myšami a klávesnicami. Ich produkty bývajú vcelku kvalitné a sú prevažne low-budget, čiže si ich môže dovoliť ktokoľvek. V dnešnej recenzii sa pozrieme na ich novú bezdrôtovú kancelársku myš Falcon, ktorá zapadá do strednej cenovej kategórie a mala by ponúkať niečo viac, ako bežné, lacné myšky.

Balenie

Falcon prišiel v bežnej malej krabičke v, pre ich spoločnosť typickej, modro-čiernej farbe. Na škatuli máme prístup k stručným špecifikáciám a popisu produktu, ako aj k obrázku a logu spoločnosti. V jej vnútri sa nachádza malý USB prijímač, nabíjací kábel, používateľská príručka a samozrejme myš.

Spracovanie a dizajn

Produkt je vzhľadom k jeho veľkosti dosť ľahký. Konkrétne rozmery sú 119 x 77 x 47 mm a jeho ergonomický vzhľad naozaj príjemne sadne do ruky. Z obrázkov je jasne vydedukovateľné, že ide o myš pre pravákov. Boky zariadenia sú pogumované, čo zabraňuje šmýkaniu v ruke, čo je určite plus pre ľudí, ktorí pri počítači presedia dlhé hodiny. Dizajn myši pôsobí naozaj

prémiovo a materiály svojou kvalitou celkom prekvapia. Natec stavil na tvrdený matný plast a elegantný ergonomický dizajn, ktorý vám do ruky veľmi dobre sadne a nenamáha zbytočne zápästie.

Používanie

Veľkou výhodou tejto myšky je, že ju môžete pripojiť až na tri zariadenia naraz, a to pomocou malého 2,4 GHz USB prijímača dodávaného v balení a Bluetoothu 5.0. Potom si už len tlačidlom na spodku zariadenia prepínate, ktoré zariadenie budete používať.

Ďalšou technológiou, ktorou produkt disponuje, je tzv. SilentClick. To v skratke znamená, že máte takmer úplne odhlučnené hlavné tlačidlá myši. Nevravím, že by mi táto technológia vyslovene vadila, no nezdá sa mi nijak veľmi užitočná. Skôr mám pocit, že sa to odzrkadlilo na tom, ako sa tlačidlá stláčajú. Mám pocit, že ako pravé, tak i ľavé tlačidlo sú celkom pevné a stláčajú sa ťažšie, ako som čakal.

Pre niekoho to možno nie je nevýhodou, no osobne by som uvítal asi produkt bez takejto technológie. Na druhú stranu chápem, že ide o kancelársku myš a tam môže mať táto technológia omnoho väčší význam. Myš prichádza so šiestimi tlačidlami a bočným skrolovacím



kolieskom, ktoré asi využije poriadne len málokto, ale dobre. Oceňujem tlačidlo na prispôbenie citlivosti, čo znamená, že si môžete prepínať medzi hneď až piatimi profilmi v rozmedzí od 800 do 3200 DPI.

Spomenúť musím, že Falcon má 500 mAh batériu, ktorá vám zabezpečí dlhé hodiny používania. Výhodou je tlačidlo na zapínanie a vypínanie zariadenia a absencia štandardných, tužkových batérií, čiže pri používaní produktu nemusíte nič riešiť a pri vybití proste myš pripojíte káblom do počítača.

Záverečné hodnotenie

Natec Falcon je myš, ktorá síce má svoje chyby, no aj tak si myslím, že ide o obstojnú kancelársku myš nadpriemernej kvality spracovania a štýlového dizajnu.

Za cenu približne 35 eur si tak môžete dopriať bezdrôtovú myš od rozrastajúcej sa polskej firmy.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- tvrdosť tlačidiel
+ ergonomickosť	
+ spracovanie tela	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

OMEN Mindframe Prime

SLÚCHADLÁ, KTORÉ NECHAJÚ VAŠE UŠI CHLADNÉ



História značky sa začala písať v roku 1991 ešte pod názvom VoodooPC. Herné príslušenstvo sa však medzičasom stalo trendovým a na túto vlnu zareagovala aj firma HP. V roku 2006 sa rozhodla odkúpiť značku VoodooPC, čím začala novú etapu vývoja herných periférií. O 10 rokov neskôr spojila všetky svoje herné zariadenia pod značku OMEN, ktorá zahŕňa herné notebooky, PC, monitory a v neposlednom rade herné príslušenstvo vrátane headsetov a myši. Na nasledujúcich riadkoch vám priblížime slúchadlá s modelovým označením Mindframe Prime.

Dizajn a vlastnosti

Tieto herné slúchadlá sú z napohľad odolného plastu. Na test sme ich dostali v bielo-čiernom prevedení. Rozmery sú

202 x 217 x 91 mm. Spôsob nastavenia náhlavníka je originálny a často nevidaný – pomocou pružín, ktoré sa samé prispôbia vašej hlave. Náhlavník aj uzavreté náušníky s rozmerom 40 mm a neodymovými magnetmi sú z pohodlnej peny.

Mikrofón je tienený voči hluku z okolia, má frekvenciu 100 Hz až 10 000 Hz, impedanciu 3300 ohmov a citlivosť 39 dB. Potlačenie hluku je zabezpečené duálnymi mikrofónmi. Frekvencie sú 15 - 22 000 Hz, citlivosť 95 dB a impedancia 32 ohmov. Slúchadlá sa pripájajú cez USB kábel, ktorého dĺžka je 200 mm. Kábel je vedený jednostranne – do jednej mušle.

Vyššia hmotnosť slúchadiel, ktorá je 530 g, je vyvážená výnimočnou funkciou chladenia, ktoré je nastaviteľné v

štyroch úrovniach. Už sa vám nestane, že sa vám pri dlhom hraní spotia uši.

Pomocou šikovného softvéru OMEN Command Center si nastavíte hlasitosť slúchadiel a mikrofónu, prípadne zapnete 7.1 Surround Sound, potlačenie hluku a ekvalizér. Ide o 10-kanálový ekvalizér s prednastavenými a, samozrejme, aj s používateľskými profilmi. Podsvietenie je nastaviteľné v palete 16,8 milióna farieb a rôznych efektov. Nastavení je niekoľko, napríklad podľa hudby. Mikrofón je primerane citlivý a po zodvihnutí sa automaticky deaktivuje.

Používanie

Otestovali sme hru Halo Reach, kde je priestorová orientácia dôležitá, pričom sklamaní sme neboli. Nepriateľov je možné identifikovať ešte predtým, ako ich uvidíte. Silnejšie basy tu prídu vhod, počujete krásne výbuchy. Poteší aj koliesko priamo na slúchadlách na nastavenie hlasitosti. Podanie hudby je dobré, chýba viac výšok a basy môžu niekomu pripadať prebudené, zatiaľ čo iný to ocení.

Záver

Slúchadlá OMEN Mindframe Prime slúžili dobre. Naše očakávania nenaplnili úplne, v každom prípade sa však statočne popasovali s výzvami, ktoré sme pre nich pripravili. Pre bežného hráča majú uspokojivé parametre aj schopnosti. Celkovo neprekvapili, ale ani nesklamali. Podanie hudby je dobré a nezistili sme žiadne zásadné nedostatky.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
HP	149€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ chladenie	- hmotnosť
+ podsvietenie	- plastové prevedenie
+ mikrofón	- cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

QUNO Cooling Stand Trust GXT 1125

VÝBORNÝ POMOČNÍK NIELEN V DOBE HOME OFFICE



Pred pár mesiacmi, keď sa v mojej práci rozhodlo, že dlhší čas budeme pracovať z domu, som stál pred veľkou dilemou. Ako si zariadiť svoju dočasnú domácu kanceláriu a čo všetko k tomu potrebujem. Začínal som vo svojom hernom kútiku, z ktorého som sa pomerne rýchlo presunul do inej izby. Ved' pre dobrú prácu potrebujem pokoj, ale najmä efektívne pracovné prostredie. Zapojil som teda notebook do externého monitoru a notebook som si ťarbavo položil na parapet okna, ktorý sa dotýka stola. Dôvod bol prostý – chcel som, aby sa dobre vetral. No niečo mi chýbalo. A práve to bola dostatočne kvalitná podložka pod notebook.

QUNO ponúka pomerne kvalitnú konštrukciu

Prvé, čo ma na produkte zaujalo, bola jeho konštrukcia. Nečakajte žiadne dizajnové

prvky a zložité skladanie. V podstate je „stavba“ veľmi jednoduchá, a to je správne. Ved' nepotrebujem pri takej jednoduché veci stráviť hodinu len skladaním, nie?

Navyše, častokrát práve tie zložitejšie konštrukcie takýchto vecí sú kazovejšie. Uhol naklonenia si môžete vybrať z celkových piatich rôznych polôh. Mne vyhovovala tá stredná, no pokiaľ sa vyberiete do extrému, o stabilizáciu sa postará dvojica stĺpikov držiacych laptop.

Zato kvalita konštrukcie mi príde výborná. Kostra podložky je z hliníka a je dostatočne veľká, aby ste na ňu posadili aj väčší notebook. Navyše, s menším notebookom to nevyzerá vôbec zle, a tak je len na vás, akú mašinku máte. Oceňujem najmä to, že na konštrukcii nie je nič pogumované. Totižto spoločnosť Trust pogumovaný povrch veľmi obľubuje a niet sa čo diviť, ved' vyzerá veľmi dobre. Problém však

nastane po pár rokoch, keď povrch nahodá zub času a začne byť nepríjemne lepkavý.

Modré chladenie v podaní piatich ventilátorov

O chladenie sa stará celkovo 5 ventilátorov, ktoré sú navyše podsvietené. Podsvietenie však počas dňa nevidieť a v noci si ho aj tak príliš nevšimnete. No dizajn je dizajn a v dnešnej dobe si na podsvietenie veľa ľudia potrpí.

Väčší ventilátor sa nachádza v strede a má 130 mm, menšie po okrajoch podložky a majú 50 mm. Všetky ventilátory tak váš notebook schladia pomerne rýchlo.

Ich hlučnosť je podľa papiera 45 dB a počas testovania sa na tejto úrovni aj pohybovala. Merač hluku ukazoval priemerne hodnotu 42 (cca. 40 – 45 dB), ktorá aj sedela s popisom



výrobcu. Problém však je, že práve táto hranica už dosahuje úroveň, ktorú si všimnete. Teda, ak máte na hlave slúchadla, nič nepočujete. Nuž, ale keď chcete mať chladný notebook, musíte strpieť jemný hluk.

Chladiacu podložku však nemusíte mať zapnutú bez prestávky. Vzadu má samostatný gombík, ktorý slúži na zapnutie a vypnutie ventilátorov.

Ide o vynikajúcu vec, pretože niekedy sa mi stalo, že som jednoducho chladit' nepotreboval a hluk ma obťažoval.

Chladenie som teda otestoval tak, že som počítaču poriadne zavaril. Spustil som dvojicu programov, ktoré procesor vyt'azili na 100 %.

A tak som sledoval, čo sa bude diať. Teplota procesoru pri spustenej podložke sa pohybovala niekde na úrovni 60 – 65 stupňov Celzia.

No nad 70°C vystúpila počas testovania iba párkrát. Pri nespustených ventilátoroch bola priemerná teplota o 5°C vyššia a teploty nad 70°C boli bežné. Svoj účel pre náročnejšiu programátorskú prácu na notebooku teda podložka splnila.

Zvládne QUNO ochladiť aj notebook, na ktorom hráme videohry?

Samozrejme som sa pozrel aj na tento veľmi dôležitý aspekt. Ved' veľa ľudí si tieto podložky kupuje práve pre to, aby ich stroje tak nepiekli pri hraní hier. Na paškál som si teda zbral svoj väčší



notebook, ktorý rovnako na podložke sedel dobre ako ten menší. Hoc ten menší sa mi na nej páči o čosi viac.

Ako prvý som na notebooku spustil hru Pure Farming 2018 vo Full HD rozlíšení na externom monitore. Počas spustenia hry som pustil aj podložku a sledoval teploty procesoru. Tie sa pohybovali na škále od 50 do 53°C. Po vypnutí ventilátorov som zaznamenal zvýšenie teploty na škálu 77 až 82°C, čo je pomerne veľký rozdiel. Znova som zapol ventilátory a teplota klesla na 61 až 75°C. Teplota povrchu notebooku na najteplejšom mieste bola 40°C.

Ako druhý titul som spustil MMORPG Guild Wars 2. Rovnako ako pri predchádzajúcej hre aj tu som pri spustení nechal pustený ventilátor. Teplota bola priemerne 71°C (66 – 74°C). Po prvom vypnutí sa teplota začala pohybovať na priemernej teplote 75°C (72 – 80°C), po ďalšom zapnutí na 73°C (69 – 76°C) a po poslednom vypnutí bola priemerná teplota 77°C (71 – 80°C).

Z oboch testovaní je teda zrejme, že chladiaca podložka svoj účel plní i keď je tu jedno veľké varovanie. Nevypínajte podložku, keď viete, že ju budete potrebovať, pretože spätné schladenie zaberie dlhší čas. Samozrejme, musíme brať do úvahy aj to, že ak stroj beží dlhšie, teploty pôjdu neustále o čosi vyššie.

Samostatné spúšťanie a absencia viacerých USB portov

Ved' a gombíku sa nachádza USB napájanie. To si napojíte do USB svojho notebooku a hotovo. Škoda, že výrobca

neprihodil do podložky aj pár USB portov, do ktorých by som si mohol napojiť napríklad takú myš či klávesnicu.

S tým súvisí aj držiak na mobil. Ide o praktickú vec, pretože nemusím večne zisťovať, kde ten prekľatý mobil mám. Avšak, ide iba o kus tvrdeného plastu, ktorý sa do konštrukcie zasunie. Nečakajte tak žiadne nabíjanie, čo je naozaj škoda.

Záverečné hodnotenie

QUNO Cooling Stand je skvelý pomocník k notebooku, ktorý mi spríjemnil pracovné prostredie a pomohol mi pri hraní hier. Momentálne si ani neviem predstaviť, že by som túto podložku nemal, pretože notebook na nej perfektne drží, je v lepšej a najmä vyššej polohe.

Chladenie skvelo zvládne vyt'aženie procesora na 100 % a teploty o niečo zrazí. Ak váhate, či si zakúpiť chladiacu podložku, neváhajte a po tejto určite siahnite. Hoci je cena o čosi vyššia ako u konkurencie, je konštrukčne lepšie spracovaná ako tie lacnejšie a svoj účel plní.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 47,90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné spracovanie	- zbytočné podsvietenie
+ v jednoduchosti	- smiešny stojan
+ je krásna	na mobil (hoci je praktický)
+ samostatný gombík na zapínanie	- pomerne hlučný
HODNOTENIE: ★★★★★	

OMEN Vector Mouse

HERNÁ MYŠ PRE KAŽDÉHO



História značky sa začala písať v roku 1991 ešte pod názvom VoodooPC. Herné príslušenstvo sa však medzičasom stalo trendovým a na túto vlnu zareagovala aj firma HP. V roku 2006 sa rozhodla odkúpiť VoodooPC a o 10 rokov neskôr spojila všetky svoje herné zariadenia pod značku OMEN, ktorá zahŕňa herné notebooky, PC, monitory a v neposlednom rade herné príslušenstvo vrátane headsetov a myší. Myš OMEN Vector Mouse je to, čo nás zaujíma.

Dizajn

Dizajn je typicky herný s vystupujúcou časťou pre dlaň a je určený pre pravákov. Laváci majú, bohužiaľ, smolu. Myš má hmotnosť 121 gramov, so závažiami 145 gramov a rozmery sú 128 x 74,5 x 41 mm. Obsahuje 6 plne programovateľných tlačidiel – typické koliesko, prepínač na DPI rozlíšenie, dve klasické tlačidlá a dve bočné tlačidlá. V útroboch myši nájdete päť 5g závaží. Toto je užitočná vlastnosť pre hráčov, ktorí si radi prispôbia myš podľa svojich preferencií. Použitie sú laserové OMEN RADAR 3 senzory s nastaviteľným rozlíšením 50-16 000 DPI, s akceleráciou 50 g a s polling rate až 1 000 Hz. Logo a koliesko si môžete

nastaviť na jednu z 16,8 milióna farieb RGB LED podsvietenia. V hlavných tlačidlách sú použité Omron spínače so životnosťou 50 miliónov stlačení. Myš sa pripája cez dvojmetrový USB kábel, ktorý je vinutý, ľahko sa poddá a je odolný.

Softvér

Microsoft Store ponúka na stiahnutie softvér OMEN Command Center, ktorý má nespočetne veľa nastavení. Napríklad je to podsvietenie ľubovľnou farbou či už postupnou zmenou, blikaním alebo zmenou farieb, a to v rôznych rýchlostiach a intenzite. Ďalej tu nájdeme možnosť pridelit' každému tlačidlu ľubovľnú funkciu a dostupné sú aj makrá. Nastavenia tiež zahŕňajú rýchlosť reakcie, prípadne reakciu, do akej výšky po zdvihnutí má ešte myš reagovať. Tiež je možné manuálne pridelit' DPI tlačidlu až osem manuálnych rozlíšení DPI.

Hranie

Herná myš je ako stvorená pre FPS, preto sme tento kúsok otestovali v Doom Eternal, najnovšom pokračovaní známej série Doom, v ktorej je rýchla akcia a reakcia podmienkou prežitia. Myš sedí

v ruke naozaj dobre, čomu pomáha aj pogumovanie bočných strán. Reakcie sú okamžité a kurzor presný. Najviac nám vyhovovalo všetkých päť závaží, ktoré navýšili celkovú hmotnosť o 25g. Bez nich je myš ľahká a nehrá sa s ňou tak dobre. Pri najnižšom nastavení reakcií na zdvihnutie myši bolo zdvihnutie bez odozvy a kurzor ostal na mieste. Odporúčame aj kvalitnú hernú podložku, s ktorou sa zážitok ešte umocní.

Záver

OMEN Vector Mouse vo svojej kategórii naplnila naše očakávania a môžeme ju odporúčať. Hranie s ňou je pohodlné, dobre sedí v ruke a umocňuje zážitok. Skvelý softvér, ktorý má množstvo nastavení, vám ponúkne veľa možností pre čo najlepšie prispôbenie vašim potrebám. Myš neprekvapila, ale naozaj potešila. Čo viac si od nej môžeme priať?

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
HP	35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ možnosti OMEN Command Center	- len pre pravákov
+ DPI až do 16 000	
+ závažia	
HODNOTENIE: ★★★★★	

NENECHAJTE SI UJSŤ ONLINE FILMOVÉ NOVINKY

3 ŽENY, 4 MUŽI, 7 MOBILOV A 1 „NEVINNÁ“ HRA
NOVÁ KOMÉDIA OD TVORCOV TRILÓGIE
FAKJÚ PÁN PROFESOR

TAKMER DOKONALE
TAJOMSTVÁ

SLEDUJTE ONLINE
Available on iTunes STARMAX T Orange TV

KURÝR:
ZÁSILKA SMRTI

SLEDUJTE ONLINE
Available on iTunes STARMAX T Orange TV

OD 11. 11. SLEDUJTE ONLINE
Available on iTunes STARMAX T Orange TV

MEKY
MIRO ŽBIRKA ZBLÍZKA

#bontonfilmvasbavi

BONTONFILM

MSi GL75 Leopard 10SDR

VELKÝ ELEGÁN



V časoch, keď sme ešte mohli spokojne vysedať po terasách v kaviarňach s pivom v ruke a debatovať o filozofii bytia pod patronátom feministicky zmýšľajúcich výrobcov zubných kefiek, teda pred dvoma týždňami, mi jeden z mojich dvoch kamarátov položil pomerne vecnú otázku. Chcel vedieť, držiac v druhej ruke toho času aktuálne číslo časopisu Generation, ako sa v tom hardvériom chaosu dokážem orientovať aj po tých dlhých rokoch písania. Zatiaľ čo nám čašníčka priniesla druhé kolo a zo stola zotrela čerstvo nakvapkanú miazgu z borovice týčiacej sa nad nami, som sa zamyslel ako grécky filozof a utrel si penu z úst so slovami „ja ti vlastne vôbec netuším“. A je to naozaj tak.

Čím viac hardvéru sa mi dostáva do rúk, o to väčší guláš zložený zo spomienok naň sa mi premiešava v útrobach pomaly starnúceho tela. Na strane jednej mi to neraz komplikuje prípravu na každý článok separátne, keďže som nútený listovať v nekonečnom archíve a overovať si, či som náhodou v minulosti netestoval predchodcu alebo dokonca priamu konkurenciu daného výrobku, ale na tej druhej to zase spôsobuje aj opačný efekt, ktorý nazývam precitnutím zo sna. Nie je totiž nič lepšie, než dostať do ruky novinku, ktorá na vás zapôsobí ako facka mokrou handrou. A presne to sa mi stalo krátko po rozbalení krabice od notebooku značky MSI.



Zatiaľ čo si predstavujete, ako ma imaginárna elektronika mláti po hube, ja si pripravím jeden sofistikovaný a trocha starecký oslí mostík. GL75 s podtitulom Leopard je po všetkých tých ultra cool výrobkoch opäť solídny kusom herného počítača nielen na doma, ktorý sa ani nesnaží predstierať, že prináša niečo extravagantné, čo tu ešte nebolo. Nemyslím to, samozrejme, v nejakej negatívnej nôte, ba naopak, tento prenosný a výkonom dostatočný nástroj na moderné hranie, ako aj prácu vás neotravuje, či presnejšie nevyrušuje absolútne ničím. Už po jeho rozbalení zistíte, že ide o veľkého (obrazovka má 17,3 palcov) elegána a zatiaľ čo sa štartujú procesy pri prvom spustení Windows 10, zamilujete sa bez rozdielu vlastného pohlavia. Leopard na mňa vybalol v základnej konfigurácii s Core i7 procesorom desiatej generácie

a s nazvime to uspokojivou grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti. Onen spomínaný dizajn je ako teplý čaj na vymrzutej verande plnej snehu, keďže sa tu rozprávame o istej forme decentnosti. V zatvorenom stave samotného zariadenia váš zrak upúta maximálne tak logo výrobcu s podsvietením, ktoré je umiestnené na vrchnej strane, inak sa akákoľvek identifikácia obmedzí na jemné detaily skryté do záhybov a vyústení výkonného chladienia. Čo sa týka použitých materiálov, tak tu ideme na vlnu kombinácie chladného kovu s tvrdým plastom, kde kov nájdete priamo na kryte notebooku a okolo klávesnice, respektíve touchpadu. Ten z vás, kto je priam alergický na umelú hmotu, tak nebude mať žiadny problém, keďže časti určené pre dotyk idú plne na kovovej linke a samotný výrobok pôsobí aj s prímiesou plastu dostatočne luxusne.



Celé šasi je odolné a znesie ostrejšie zaobchádzanie

Keby som si sám v súčasnosti vyberal novú mašinu do svojej stajne, práve tento sympatický stroj by rozhodne bol vysoko na zozname. Dizajnom samotné sympatie ale s určitosťou nekončia, keďže stačí len odklopiť hlavné veko (bohužiaľ, to nedokážete jednou rukou) a zbadat nápis SteelSeries. Táto známa dánska továrň na herný hardvér nám už roky dokazuje, že je právom špičkou na vrchole jednej poriadne preplnenej pyramídy a inak to nie je ani v spojení s integrovanou klaviatúrou u MSI GL75 Leopard 10SDR. Na základe celkových rozmerov notebooku sa podarilo zachovať numerickú časť, ktorá je umiestnená už tradične na pravej strane, nanešťastie, práve tam dizajnéri zasadili aj prípojku pre nabíjačku, čo považujem za pekné diletantstvo a jedno z mála negatív tohto výrobku (kedy už konečne všetci pochopia, že pripájanie na akumulátor nepatrí na pravú ani ľavú stranu laptopu). Späť však k nízko profilovým spínačom, na ktoré má SteelSeries cit ako málokto iný. Test som tradične rozdelil do dvoch rovín, kde na jednej strane išlo o čistokrvné hranie a na tej druhej stála tradičná tvorba



textu. V prípade sekcie pre gaming sa nemáme o čom rozprávať, keďže reakcie na tlak prstov nevykazovali ani jednu jedinú vadu a ak by vám niečo mohlo vyložene prekážať, tak je to, pochopiteľne, samotná výška klávesov. Čo sa týka písania a s ním spojeného rozloženia znakov, ani tu nebolo nutné hľadať svoju rezervnú gilotínu, keďže jemnosť tlaku v kombinácii s veľkosťou a rozložením tlačidiel sadli v mojom prípade ako zadok

na misu a preto bolo pre mňa priam radostné tvoriť pod pulzujúcim červeným svetlom vychádzajúcim zospodu.

O pár centimetrov smerom hore, pod drobnohl'adom tenkého rámovania po stranách, tróni matný IPS panel so základným Full HD rozlíšením. Medzi jeho najväčšie prednosti patrí vysoká obnovovacia frekvencia (144 Hz) a obstojná svietivosť na hranici 300 Nits.

Vedel by som si predstaviť ešte o kus výraznejšiu prezentáciu po obrazovej stránke, ale všetko je skôr o zvyku, ostatne v čase, keď som recenzoval tohto nového leoparda, som dennodenne pozeral do 4K monitора z takej blízkosti, že by si jeden myslel, že ho olizujem. Na margo rozlíšenia by sme tu mohli viesť obšírne debaty, avšak pri tých sedemnástich palcoch ešte nie je nutné skákať hneď na QHD a nebudaj požadovať priamo ono spomínané 4K – konečná cena zariadenia by sa zbytočne navýšila.

Jedno výrazné negatívum pri IPS obrazovke som však vypozeroval. Pri nastavení nižšieho jasu je badať zvýšené preblikávanie obrazu a každý, kto je na tento aspekt citlivejší, môže časom





zaznamenať pekné bolenie hlavy. Ale opakujem, ide o kombináciu nízkeho jasu a senzitivnosti spotrebiteľa.

Novinka z dielne MSI prichádza s predinštalovaným softvérom Dragon Center, ktorý zastrešuje hlavné, ale aj vedľajšie funkcie hardvéru ako takého. Pomocou tohto rozhrania máte možnosť prepínať medzi výkonnostnými profilmi, prípadne aj zasahovať do taktovacej



frekvencie. Procesor Comet Lake je síce ešte ekvivalentom diet'at'a s mliekom na brade, ale v možnostiach dokáže s prehľadom potešiť aj náročných jedincov. Keď už spomínam nejakú náročnosť, tak na trh sa dodávajú rôzne konfigurácie tohto herného notebooku a kto by si chcel priplatiť za RTX, bude mu to umožnené. Ja som sa musel popasovať s už vyššie uvedenou kartou NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti a patrí sa povedať, že som pri súbežnom recenzovaní hier ako Age of Empires III: Definitive Edition či Mafia: Definitive Edition nemal problém rozbehnúť ich na plné detaily s nejakým tým dodatočným kompromisom. V spojení s integrovaným SSD diskom pri kapacite 256 GB a operačnou pamäťou 16 GB DDR4 by na to snád' ani nebol nejaký dôvod. Krátko ešte k možnostiam spomínaného dračieho centra. Pomocou jednoduchých príkazov je možné redukovať výkon voči stavu batérie (za predpokladu, že ste mimo elektrickej siete), určiť intenzitu inak celkovo výborného chladenia, prípadne sledovať podrobné štatistiky v reálnom čase. O tom, ako spoľahlivý je Dragon Center, vedíme diskusie u piva už dlhšie a hoci by som si vedel predstaviť niečo oveľa sofistikovanejšie, stále ide o dostačujúce výsledky. Hold, nikto dokonalý z neba ešte nespadol a aj MSI po stránke softvéru stále potrebuje čas na tú pravú evolúciu.

Už nahryznutá téma chladenia sa spája s dobre známym označením Cooler Boost, kde v tomto prípade ide o dve od seba nezávislé chladiace cesty, ktoré redukujú teplotu procesora a grafiky. Celkový spôsob odvodu horúceho vzduchu pomocou zadnej hrany zariadenia vidím ako dostačujúci, ale kto by mal pocit, že už mu laptop pripal'uje stehná, môže pokojne siahnuť po núdzovej brzde v zmysle turbo tlačidla od ventilátorov alebo načat' korenie na pečené kurča.

Na záver som si nechal opis výdrže batérie, ako aj spomienku na dôležité vstupy. Akumulátor vás počas hrania so stredným jasom monitora dokáže podržať niečo málo cez tri hodinky a pri plnom kancelárskom využití ste schopný tento údaj navýšiť o ďalšie dve hodiny. Ide teda o štandardné časy, ktoré sú na pomery takto veľkého prenosného počítača očakávané a bežné. V ponuke konektivity možno trochu zamrzí absencia Thunderbolt 3, ale zase to statočne zachraňuje čítačka kariet, USB 3.2 druhej generácie a integrovaná webová kamera s trochu nižším rozlíšením 720p. Všetko ostatné, čo by ste chceli do prístroja strčiť, je vám k dispozícii, a to vrátane mini DisplayPortu. Vráťme sa ešte späť do úvodu tohto textu, kde som spomínal čoraz častejší problém vyznať sa v hardvéri ako takom. V prípade MSI GL75 Leopard 10SDR som si stopercentne istý, že ak sa ešte niekedy v budúcnosti zase raz ocitnem na terase nejakej tej reštaurácie a dokážem si cez protichemický oblek naliať pivo aspoň do ucha, spomienky na v tomto texte prepieraný notebook nebude lemovať začínajúca skleróza.

Verdikt

Viac ako solídny nástroj na hry, ktorý sa nesnaží predstierať, že spadol z vesmíru.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Osobnosť	- Pomalá čítačka kariet
+ Výkon	- Vstup pre adaptér je zo strany
+ Chladenie	
+ IPS panel	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Trust Hyke

ENERGIA NA CESTY



Externá nabíjačka do koča aj do voza s veľmi úzkou cieľovou skupinou a zaujímavou pridanou hodnotou.

Značka TRUST je už takmer štyri dekády zárukou kvality za rozumnú cenu. Najrôznejšie periférie, prevažne k mobilom a PC, zdobia inventár nejedného technologického nadšenca či bežného užívateľa. Do portfólia firmy spadajú aj rôzne kategórie nabíjacích zariadení, medzi ktoré patria aj externé nabíjačky. Jednou z novinek je aj odolná TRUST Hyke, podľa výrobcu pevná, vodoodolná nabíjačka s kapacitou až 10 000 mAh.

Nabíjačka pôsobí už na prvý pohľad veľmi mohutne, no je o niečo ľahšia, než sme očakávali. Pevné materiály použité pri výrobe zabezpečujú vysokú odolnosť zariadenia. Sám výrobca udáva stupeň krytia IP67, čo znamená, že nabíjačka je odolná voči prachu a nebezpečnému zachádzaniu.

Takisto je odolná voči ponoreniu do vody do 30 minút a hĺbky jedného metra. Zariadenie disponuje pútkom, ktorým je možné pripnúť nabíjačku k batohu, na opasok a podobne. Baterka umiestnená v hornej časti je už len príjemný bonus, avšak baterky v súčasných telefónoch zvyčajne ponúkajú väčšiu svietivosť. Celkovo tak model Hyke spĺňa všetky

predpoklady turistickej externej nabíjačky, o ktorej životnosť sa nemusíte báť, keďže vydrží naozaj veľa.

Princípy ovládania zariadenia sú veľmi jednoduché, ale vzhľadom na mimoriadne odolnú a pevnú konštrukciu sa nabíjačka používa trochu ťažkopádne. Na stlačenie tlačidla je potrebný pevný stisk a dávka energie.

Pri samotnom nabíjaní by to nebol až taký problém, keďže nabíjanie sa spúšťa automaticky po spojení s telefónom. Zapnutie baterky si ale vyžaduje dlhšie podržanie tlačidla a to by niekomu mohlo prekážať. Stav zostatkovej energie zariadenia indikujú štyri diódy, ktoré sa zapínajú ako pri nabíjaní, tak aj pri používaní baterky.

Kapacita zariadenia v podobe udávaných 10 000 mAh vyzerá byť trochu zavádzajúca. Nabíjanie sme testovali na dvoch telefónoch, konkrétne iPhone 11 a Huawei P20 Lite a prenosnej hernej konzole Nintendo Switch Lite. Telefóny disponujú kapacitou 3110 resp. 3000 mAh, konzola 3570 mAh.

Po nabití oboch telefónov nám ale podľa diód ostalo už len maximálne 25 % energie a keď sme s tým ešte skúsili nabiť konzolu, tak sme sa dostali na približne 30 % batérie.

Reálna kapacita externej nabíjačky sa tak pohybuje niekde medzi 7 000 – 8 000 mAh.

Rýchlosť nabíjania bola uspokojivá. Všetky tri testované zariadenia sme najprv vybili na 5 % a následne nabili do plna. Každé jedno zariadenie sa nabilo na plnú kapacitu batérie za takmer identický čas ako pri použití originálneho adaptéra. Telefóny mali plnú kapacitu za necelú hodinu a pol a konzola za dve hodiny. Nabíjačka ponúka možnosť nabiť dve zariadenia naraz. Otestovali sme to na spomínaných telefónoch a doba nabitia z 5 % na plnú kapacitu sa predĺžila o približne 20 minút.

Najväčším kameňom úrazu je v prípade tohto produktu určite cena. Za podobnú, ba dokonca nižšiu cenu sa na trhu nachádzajú externé nabíjačky s ďaleko väčšou kapacitou. Firma Trust tak týmto produktom zacielená na veľmi úzku skupinu potenciálnych zákazníkov, ktorí potrebujú vyslovene odolnú nabíjačku do každej situácie.

Záverečné hodnotenie

Tentokrát sme sa výnimočne od značky Trust nedočkali ich povestného pomeru cena/výkon. Externá nabíjačka s modelovým označením Hyke síce exceluje v odolnosti a rýchlosti nabíjania, ale negatíva majú v tomto prípade o čosi navrch. Prehnaná cena a relatívne nízka kapacita zariadenia, ktorá navyše ani nespĺňa hodnoty udávané výrobcom, vrhajú na produkt veľmi zlé svetlo. Trust Hyke tak ostáva napospas veľmi úzkej cieľovej skupine potenciálnych zákazníkov.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Phoenix Communication	50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ odolnosť (IP67)	- cena
+ rýchlosť nabíjania	- kapacita
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

WD Black P10 3TB

IDEÁLNY ASISTENT PRE XBOX GAME PASS



Externé disky pre konzoly sú momentálne pre mnohých hráčov spásením. Dizajnéri konzol si totiž asi neuvedomili, ako rýchlo narastú požiadavky hier na pevné disky, preto je 500GB v základnom modeli Xbox One v dnešnej dobe katastrofálne málo. Teda za predpokladu, že nepatríte k hráčom, ktorí majú v konzole nainštalované 2-3 hry. V tom prípade ste asi okej.

A hlavne pri Xboxe je to veľká výzva, pretože Microsoft ponúka predplatenú službu Xbox Game Pass, v ktorej hráčom dáva prístup k viac ako 200 hrám. Ak chcete službu využívať naplno, tak k tomu určite potrebujete aj solídnu kapacitu disku.

A presne preto je tu séria diskov Western Digital Black P10. Disky, ktoré nielen dobre poslúžia, ale dokonca aj ulahodia oku. Do redakcie sa nám dostala konkrétne 3TB verzia, ktorá je tým pravým orechovým pre tých, ktorí hľadajú spôsob, ako si do svojej konzoly nainštalovať väčšie množstvo hier.

Vzhľad a dizajn

V zásade ide o 2,5" externý pevný disk, no už pri vybalení zistíte, že nejde o nejaký

„len aby sa nepovedalo“ disk. Prekvapí vás kvalitné spracovanie. Jeho rozmery navyše zabezpečujú, že ho pri konzole ľahko schováte a to, že ho pohodlne preniesete ku kamošovej konzole.

Asi najväčšie výtazstvo je, že disk nepotrebuje žiadne externé napájanie. S konzolou je prepojený cez USB 3.2 – Micro USB-B kábel, ktorý sa v balení nachádza, a to je všetko, čo k disku potrebujete.

Dizajnovu tiež s konzolou skvele ladí, či už vlastíte biely Xbox One S, alebo čierny Xbox One X.

A aby som nezabudol, k disku je pribaleny aj dvojmesačný kód na predplatné Xbox Game Pass Ultimate, ktorý ešte zvyšuje jeho hodnotu.

Metodika testovania

Keďže ide o externý disk určený primárne pre konzoly (hoci sa dá používať aj štandardne), tak nás veľmi nezaujímajú syntetické benchmarky. Skôr sme sa preto zamerali na reálny prínos tohto externého disku. Teda okrem faktu, že vám poskytuje zvýšenú kapacitu. Preto sme ho podrobili testu dĺžky nahrávacích obrazoviek, keďže to je časť hier, ktorá je pri týchto

konzolách trňom v oku. Test fungoval nasledovne. K dispozícii sme mali štyri úložné priestory na konzole Xbox One X.

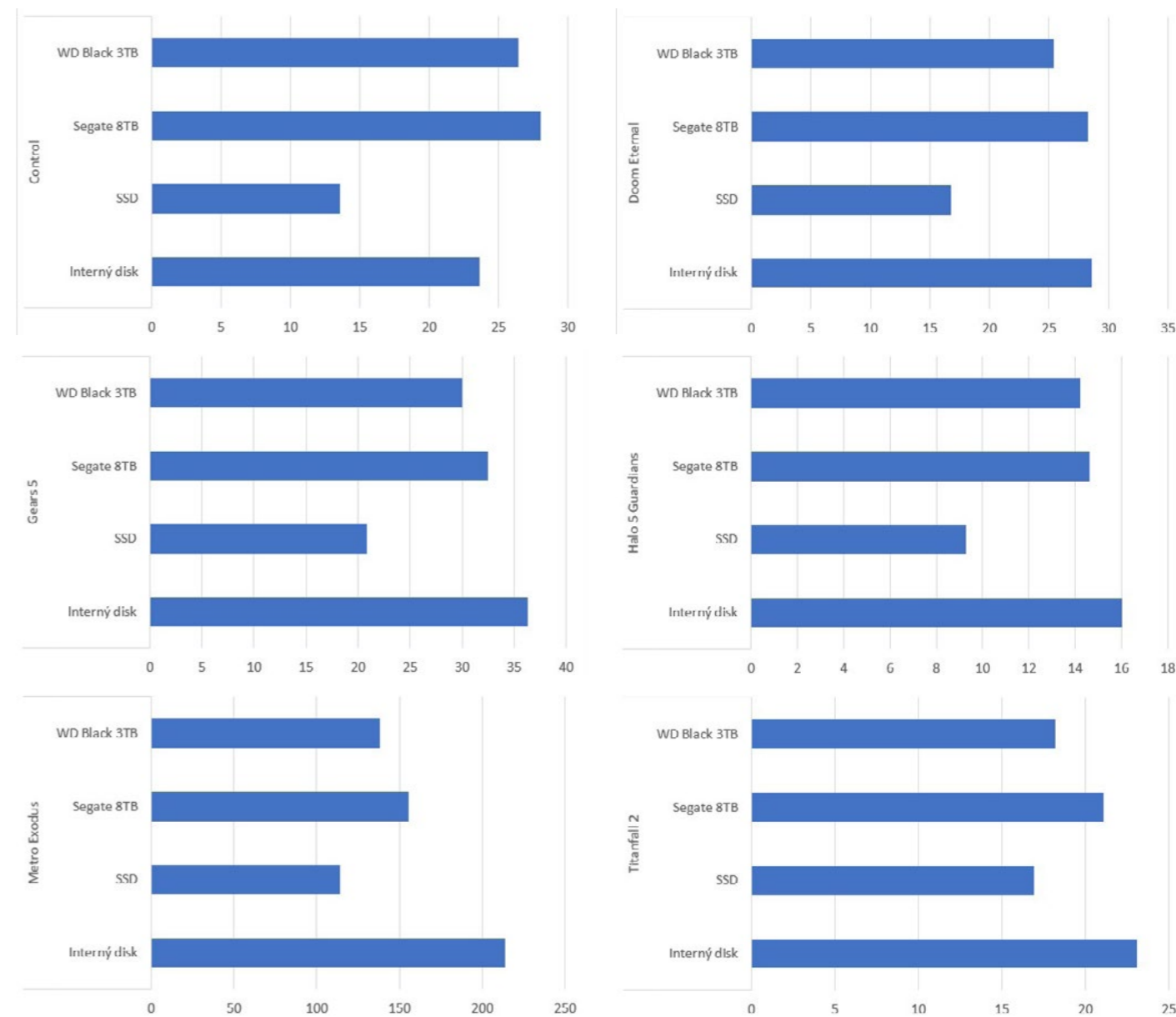
Konkrétne išlo o interný disk konzoly s kapacitou 1TB, externý disk Seagate Game Drive Hub s kapacitou 8TB, NVMe SSD disk Western Digital uložený do externého boxu s kapacitou 1TB a spomínaný 3TB disk Western Digital P10 3TB.

Najprv sme všetky testované hry presunuli na jeden disk, vybrali si level, ktorý sme chceli načítať, a potom sme odmerali čas trvania nahrávacej obrazovky.

Tento proces sme pri každej hre zopakovali trikrát, aby sme sa vyhli odchýlkam. Výsledný čas je priemerom troch nameraných časov. Následne sme všetky testované hry presunuli na ďalší testovaný disk a proces opakovali.

Testované hry

Halo 5: Guardians – 1. misia
Gears 5 – 1. akt, 1. misia
Control – načítanie z menu do prostredia expanzie The Foundation
Metro Exodus – level Volha
Doom Eternal – level Exultia
Titanfall 2 – Misia BT7274



Výsledky testovania

Ako môžete vidieť na výsledkoch sami, suverénne vyhráva SSD disk, čo neprekvapí asi nikoho. Faktom však zostáva, že hry dizajnované pre Xbox One ho nedokážu využiť naplno.

Aj napriek tomu, že sa nahrávacie časy výrazne skracujú, tak je zrejmé, že disk by teoreticky dokázal produkovať oveľa lepšie výsledky a je obmedzený samotnou konzolou.

Až na jednu výnimku (Control) sa však hneď za ním nachádza testovaný disk, ktorý relatívne pohodlne poráža aj 8TB Seagate a aj interný disk.

Tým pádom nielenže poskytuje oveľa väčšiu kapacitu ako napríklad interný disk, ale je aj rýchlejší, čo využijete pri hrách, pri ktorých presedíte minúty sledovaním nahrávacích obrazoviek.

Asi najukážkovejším príkladom je Metro Exodus, ktorý má drasticky dlhé nahrávacie obrazovky. Zatiaľ čo pri internom disku presedíte pri nahrávacej obrazovke vyše 3 a pol minúty, tak pri WD Black je to o viac ako minútu menej. A to sa ráta.

Čo však cena? Tá je celkom priaznivá. Samozrejme, nájdete aj lacnejšie disky, o tom nepochybujem, no WD Black ponúka aj solídne rýchlosti. Navyše, ako som spomínal vyššie – dvojmesačné členstvo Xbox Game Pass Ultimate vám ušetrí peniaze na tomto fronte a tým pádom si od ceny disku môžete odpočítať niekoľko eur.

A ak následnú plánujete kúpu Xbox Series X, tak sa nemáte čoho obávať. Microsoft totiž umožní hranie hier z Xbox One, Xbox 360 a Xbox aj z takýchto externých diskov a môžete si byť istý, že tá konzola využije rýchlosť disku lepšie ako Xbox One.

Verdikt

WD Black P10 3TB je ideálnym spoločníkom pre všetkých, ktorým sa tradičná kapacita konzol výrazne máli, čo sa týka hlavne predplatiteľov služby Xbox Game Pass. Ponúka solídnu kapacitu za priaznivú cenu a pomôže aj s rýchlosťou nahrávania hier. A ako bonus bude dizajnovu skvele ladit' s vašou súčasťou a aj budúcou konzolou.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:
 Zapožičal: Western Digital Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:
 + dizajn - nič
 + bez potreby externého napájania
 + solídne rýchlosti

HODNOTENIE: ★★★★★

HP Omen 15

ŠPIČKOVÝ HERNÝ NOTEBOOK OD HP



Spoločnosť HP navrhla pre rok 2020 15-palcové herné notebooky Omen s novým sviežim dizajnom s menším pôdorysom a novým logom. Agresívne uhly sú preč, v móde je minimalistická estetika.

Balenie

Notebook prišiel zabalený v dizajnovy zaujímavej krabici, v ktorej sa síce nenachádzalo žiadne špeciálne príslušenstvo okrem 200W nabíjačky, všetko bolo ale pekne a kvalitne zabalené. Od herného notebooku v tejto cenovej kategórii by sme ale predsa len očakávali nejakú zaujímavosť – potešil by napríklad kupón k nejakej hre.

HW Parametre

HW parametre sú veľmi zaujímavé, ide sa o variant s Intel procesorom a Nvidia grafickou kartou. Procesor je Intel Core i7 10750H desiatej generácie, ktorý disponuje

šiestimi jadrami a dvanástimi vláknami. Procesor podľa Intelu boostuje až 5GHz na jednom jadre, reálne sme túto frekvenciu zaznamenali len na pár sekúnd pri teste jedného jadra v teste Cinebench, ide teda viac o marketingový ťah ako realitu.

Notebook je ďalej vybavený 16GB DDR4, s frekvenciou 2933MHz.

Úložný priestor je riešený jedným veľmi rýchlym 512GB NVMe SSD diskom. Chýba nám ale väčšie úložisko, chcelo by to aspoň 2TB HDD disk.

Grafická karta je typ od spoločnosti Nvidia – RTX2060 so 6GB pamäte. Grafický výkon pre Full HD rozlíšenie je teda dostatočný. Grafická karta navyše podporuje aj technológie DLSS a Raytracing, mala by teda do budúcnosti zvládnuť aj náročnejšie hry. Notebook je vybavený 15,6-palcovým IPS displejom s Full HD rozlíšením 1920 x 1080 a obnovovacou frekvenciou až 144Hz.

Pozorovacie uhly sú skvelé, takisto vernosť farieb displeja je na výbornej úrovni. Na hranie je dnes predsa len pätnásť palcov už pomerne málo, dá sa na to ale zvyknúť. Zamrzí absencia G-Sync alebo Freesync.

Klávesnica disponuje efektným RGB podsvietením a zvýraznenými klávesmi WSAD. Navyše je aj programovateľná a podporuje anti-ghosting technológiu, teda aj pri stlačení viacerých klávesov súčasne zaznamená každý váš povet. Nedostatkom je absencia numerickej časti, ale je to predsa len v prvom rade herný nástroj, takže sa to dá s prížmúreným okom ospravedlniť.

Čo sa zvukovej stránky týka, notebook disponuje technológiou HP Audio Boost a zvuk z dielne Bang & Olufsen, zvukový prejav je vcelku presný a čistý, prekvapivo disponuje aj nejakou tou basovou zložkou. Samozrejme, s klasickými reproduktormi 2.1 to nie je porovnateľné ani vzdialene, na 15-palcový notebook je ale zvukový prejav príjemný.

Slušne prepracované je aj chladenie Omen Tempest Cooling, ktoré funguje dobre a nie je otravne hlučné ani pri maximálnej zát'aži. Samozrejme, pri extrémnom teste Prime95 ho už bolo počuť pomerne dosť, reálne ale takéto situácie pri hrách asi nezažijete.

Konektivita je štandardná, notebook je vybavený 1x Mini DisplayPortom, 1x HDMI 2.0 portom, 3x USB 3.1, 1x RJ-45, 1x USB Thunderbolt 3 Typ C a 3,5 mm Audio Jack konektor.

Batéria je 70,9Wh šesťčlánková a priemerná výdrž pri surfovaní bola niečo vyše šesť hodín, pri hraní to bolo niečo okolo dvoch hodín. Vysoká výdrž batérie ale nie je prioritou tohto zariadenia. Hodnoty sú preto v poriadku.

Za pozornosť ešte stojí aplikácia Omen Command Center. Obsahuje viacero optimalizácií – napríklad Network booster. Jedná sa o „zosilňovač“ siete, ktorý znižuje latencie presunutím sieťových prenosov hier do prvej línie. Zaujímavá je aj funkcia Dual Force, ktorá rozdelí uje sieťové prenosy

do dvoch prúdov údajov – hry smeruje cez LAN pripojenie a ostatné prenosy potom cez Wifi. Ďalšia funkcia je Performance Control, ktorá zvýši otáčky ventilátorov a umožní tak lepší výkon a chladenie notebooku. Funkcia Lightning potom slúži na nastavenie podsvietenia klávesnice.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je hranatý, jednoduchý a zároveň štýlový a moderný, ak by sme ho mali zhrnúť jedným slovom, ide o čistý minimalizmus. Na zadnej strane sa nachádza pekné farebné logo Omen. Spracovanie je precízne, notebook je vyrobený z kovového rámu a tvrdeného plastu s mäkkou povrchovou úpravou. RGB podsvietenie klávesnice je dnes už takmer štandard, minimálne pri herných notebookoch. Hmotnosť celého zariadenia je 2,46kg. Touchpad je dostatočne veľký a presný, na hry ale v podstate nepoužiteľný, myš je na hry jednoducho nevyhnutná. Možno by bolo na zamyslenie pre výrobcov ponúkať ako prídavnú hodnotu nejakú peknú hernú myš.

Testy výkonu

Notebook je vybavený výkonným procesorom Intel Core i7 10750H desiatej generácie. Oproti predchádzajúcej generácii sú zlepšenia len kozmetické, v podstate ide len o vyšší boost a optimalizácie výrobného procesu. V teste Cinebench R20 dosahuje v multicore výkon 2763 bodov, single core výkon je 449 bodov. Konkurencia od AMD je ale dnes už o niečo ďalej aj v mobilnom sektore. V teste Prime 95 sa priemerná teplota po pol hodine testu pohybovala okolo 80 stupňov, čo je veľmi dobrá hodnota. Čo sa výkonu procesoru týka, nedostatok ho zrejme nebude, konkurencia ale ponúka dnes už výkonnejšie riešenia,



napríklad 4800H alebo 4900H. Výkon pamäťového systému je slušný, 2x 8GB DDR4 na frekvencii 2933MHz je v laptopoch skôr nadpriemer. Možné je to vidieť aj na benchmarkoch v aplikácii Aida64, hodnoty čítania a zápisu sú na tom veľmi dobre. Takisto latencia je výborná.

Hráčov bude asi najviac zaujímať grafický výkon. RTX 2060 v mobilnej verzii sľubuje zaujímavý výkon, ktorý by mohol byť vo Full HD rozlíšení dostatočný aj pre najnáročnejšie hry. Testovali sme dve veľmi náročné hry, prvá bola hra Red Dead Redemption 2, kde na najvyšších nastaveniach dosahovala grafická karta priemerných 57 FPS, čo je pekná hodnota. Minimálna hodnota FPS bola na hodnote 46, čo je takisto slušné. Druhá hra bola Control, kde pri maximálnych nastaveniach

s vypnutým raytracingom a DLSS boli priemerné FPS 52, minimálne spadli na hodnotu 37. Pri zapnutom Raytracingu na medium a zapnutom DLSS FPS dosahovali okolo 40 FPS, minimálne FPS padali niekedy k tridsiatim. Teda ešte stále vcelku použiteľné. Notebook sa teda nebojí ani náročných hier, zahráte si ich v podstate na najvyššie nastavenia s rozumnými FPS. Trocha nám chýbala prítomnosť technológie G-Sync alebo Freesync, herný dojem by bol o dosť lepší.

Záverečné hodnotenie

HP vynoveným radom Omen zaujalo. Dizajn sa pomerne výrazne zmenil, ide cestou minimalizmu, ktorá ale nijako nevedí, naopak, pôsobí to dobre. Hardvérovo je notebook vyskladaný dobre, predáva sa za cenu okolo 1500 eur. Dá sa kúpiť aj model s konkurenčnými procesormi od AMD, ktoré sú výkonnejšie, za príplatok je možné dostať aj výkonnejšiu grafickú kartu RTX 2070. Celkovo notebook hodnotíme pozitívne, parametrovo aj výbavou ide o vyvážené zariadenie.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: HP
Cena s DPH: 1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + minimalistický dizajn
- + 144Hz displej
- + vyvážená HW konfigurácia
- absencia numerickej klávesnice
- alternatíva od AMD ponúka výkonnejšie procesory

HODNOTENIE:



ASUS Vivobook S15

ŠTÝLOVÝ ULTRABOOK ZA DOBRÚ CENU



Segment pracovných notebookov patrí medzi najpopulárnejšie. Zariadenia tohto segmentu sa vyznačujú prémiovou konštrukciou, vysokou výdržou batérie a rýchlymi nízkoenergetickými procesormi. Cena najlepších modelov sa bez problémov vyšplhá do niekoľkých tisíc eur. Čo ak chcete zariadenie s rozumným pomerom ceny a výkonu v business triede? Tak pre vás to môže byť aj Vivobook S15.

S príchodom nových Intel procesorov 10. generácie sme sa dočkali aj očakávanej triedy nízkoenergetických procesorov s TDP okolo 15 W, ktoré by mali nahradiť tie z 8. generácie. Aktuálny refresh modelov Vivobook poskytuje aj nové spomenuté procesory i5 alebo i7 10. generácie. Balenie Vivobook S15 tvorí štandardná

recyklovateľná kartónová škatuľa, v ktorej nájdeme okrem samotného notebooku len 45 W nabíjačku.

Na prvý pohľad ma oslovila neštandardná farba veka, v našom prípade akýsi odtieň tyrkysovej, no v predaji je aj ružovočervený variant. Celé telo je kovové a ako už stránka výrobcu prezrádza – snaží sa odlíšiť. Rozmery tela pri zavretom veku sú 35,98 x 23,38 x 1,61 cm a váha je len 1,8 kg.

Konektorovú výbavu tvorí 2 x USB 3.2 Gen 1 port (jeden typ-A a jeden typ-C), 2 x USB 2.0 port, 1 x HDMI port, 1 x combo 3,5 mm jack, 1 x čítačka microSD kariet a napájací konektor. Je trochu na škodu, že výrobca stále používa zastaralý typ konektora namiesto pribalenia USB-C

nabíjačky. Jednou z oblastí, ktorej sa výrobca primárne venoval, bolo zmenšenie rámečkov okolo displeja. Túto technológiu nazval NanoEdge. Mala by zvýšiť pomer tela k displeju a zároveň zmenšiť celkovú hrúbku veka.

Podľa mňa sú rámečky aj tak dosť veľké, primárne brada pod obrazovkou. Vo vrchnej strane nechýba HD webkamera s mikrofónom. Displej má síce 15,6" a FullHD rozlíšenie, no, nanešťastie, je v nami testovanom modeli osadený panel typu TN.

Niektor mohol očakávať výrazne zhoršené vlastnosti, avšak tento panel má priemerné zobrazenie farieb rovnako ako pozorovacie uhly. Maximálny jas panela je na papieri 250 nitov. Počas testovania

bol pre mňa displej na priamom slnku ťažšie čitateľný. Pod displejom sídli klávesnica so zvláštne zvýrazneným klávesom Enter, ktorý je v reflexnej zelenej. Jednotlivé klávesy majú 1,4 mm zdvih kláves a dobré rozmiestnenie od seba. Na klávesnici sa píše vcelku pohodlne a rýchlo. Ani pri Vivobooku S15 Asus nezabudol na ich ďalšiu vycytlávkú ErgoLift, ktorá zdvihne časť tela pri displeji o pár stupňov, čím nakloní klávesnicu k užívateľovi a zlepši mu pohodlie pri písaní. Klávesnica je aj plne podsvietená.

Touchpad pod klávesnicou je síce dostatočne veľký, s príjemnou povrchovou úpravou a dobrým snímaním, no jeho celkový dojem kazí dvojica pravého a ľavého tlačidla myši, ktorá vydáva nepríjemný plastový zvuk. Samozrejme, výrobca nezabudol implementovať klasické gestá pre ovládanie webu.

Nesmieme zabudnúť ani na reproduktory. Vedľa klávesnice dokonca nájdeme logo Harman a Kardón. Testovanie síce potvrdilo sliby výrobcu o dobrom priestorovom efekte, avšak chýbajúca basová zložka pokazila celkový dojem. Maximálna hlasitosť dosť sťažuje na ozvučenie stredne veľkej izby. Reproduktory ani pri 100 % hlasitosti negenerujú žiadne nepríjemné vrnenie alebo iné neduhy.

Pod kapotou nájdeme štvorjadrový procesor Intel Core i5-10210U s podporou HyperThreadingu spolu s 8 GB operačnej pamäte RAM. O zobrazovanie sa stará integrovaný grafický adaptér Intel UHD Graphics. Nesmieme zabudnúť ani na ukladací priestor, ktorý predstavuje 512 GB PCIe SSD.

Notebook zvláda bežné úkony ako čítanie e-mailov, surfovanie na webe alebo sledovanie videí v 4K na YouTube na jednotku. Trochu som sa spoiatku obával



kapacity operačnej pamäte, nakoniec však nespôsobovala žiadne spomalenie systému. Na integrovanej grafickej karte si novšie hry pravdepodobne nezahráte, rovnako ani komfortne nebudete upravovať videá. Operačná pamäť je užívateľsky nevymeniteľná, čo znamená, že veľkosť RAM si musíte premyslieť už počas nákupu. SSD disk je veľmi rýchly, na ploche sa ocitnete behom niekoľkých sekúnd. Ani počas plného vytťaženia sa procesor nepodtaktovával a prekvapivo nebolo výrazne počuť ani ventilátor.

Batéria s kapacitou 50 Wh sa sprvu môže zdať malá, no vzhľadom na úsporný procesor a integrovanú grafiku je viac

než dostatočná. Pri strednom jase a prehliadaní webu mi batéria vydržala skoro 8 hodín. Výrobca deklaruje nabitie z 0 na 60 % za menej ako 50 minút. S nabíjaním som mal trochu problém, pretože napájací adaptér bol počas nabíjania vyslovene vriaci, čo rozhodne nie je dobré znamenie.

Záverečné hodnotenie

ASUS Vivobook S15 je aj napriek všetkým mínusom dobrým notebookom, minimálne za cenu 799 €. Poskytne ohromnú výdrž batérie, dobrú klávesnicu a viac než dostačujúci výkon. Osobne by som ocenil nabíjanie pomocou USB-C a aj nejaké lepšie formy autentizácie ako napríklad čítačku odtlačkov prstov alebo aspoň Windows Hello.

Na bežné úkony je tento ultrabook skvelou voľbou pre menej náročného užívateľa.

Lukáš Batora

All	3	1GiB	C: 9% (42/476GiB)	MB/s
	Read [MB/s]		Write [MB/s]	
SEQ1M Q8T1	1776.00		943.53	
SEQ1M Q1T1	1483.23		769.26	
RND4K Q32T16	350.24		336.73	
RND4K Q1T1	49.70		111.14	

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 799€

PLUSY A MÍNUSY:

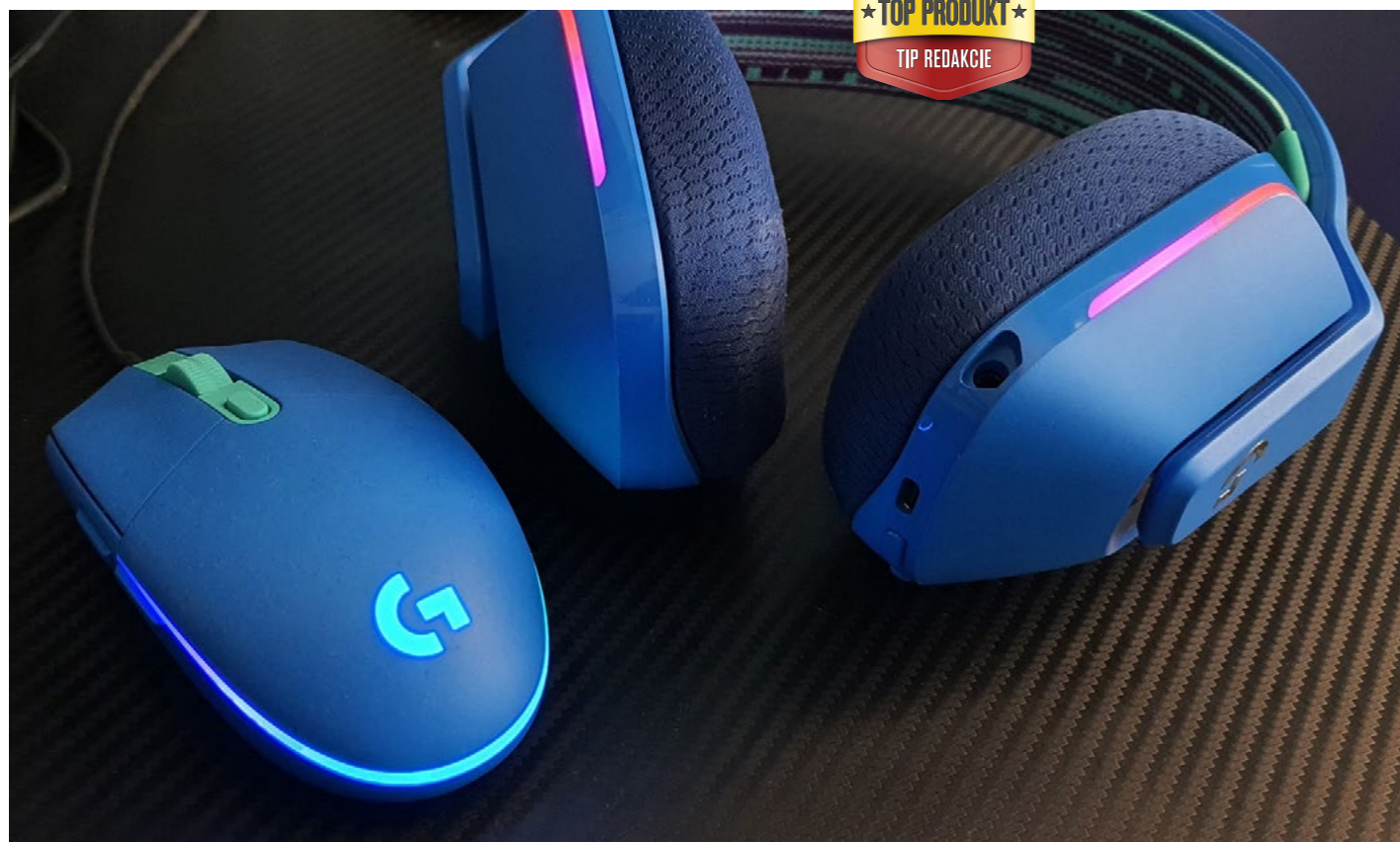
- + konštrukcia
- + klávesnica
- + výdrž batérie
- + výkon
- + tichý chod
- bez USB-C nabíjačky
- TN panel
- prehrievanie
- nabíjačky
- slabšie reproduktory

HODNOTENIE:



Logitech G733

MODRÁ JE DOBRÁ



Švajčiarska spoločnosť Logitech by za dobu svojej existencie potrebovala poriadne veľá párov rúk, aby spočítala všetky tie herné ale aj mimo game scénu zariadené náradia, ktoré sa nám v istých obmenách povalujú roky po dome a skôr či neskôr ich meníme za nové verzie – či už ide o poruchu alebo osobný rozmar. Práve tá, pre niekoho pravidelná, pre iného náhodná výmena sa nedávno udiala na akejsi modrej vlne, kde spomínaný výrobca zobral krásny azúrový odtieň a ním vylepšil svoje už vydané, alebo ešte len prichádzajúce periférie. My sa dnes spoločne porozprávame fakticky o jedinej novinke z tohto modrého Logitech obdobia, a to o dizajnovom zaujímavom a bezdrôtovom headsete G733. Schválne, čo vám napadne ako prvé, keď si ho prezriete bez akéhokolvek dodatočného čítania podrobného popisu?

Verím, že mnohým z vás teraz v duchu prebehli fotografie slávnych, ale možno

aj menej populárnych streamerov, ktorí často svoje telo vystavujú pohľadom miliónov iných, len aby sa mohli pochváliť, čo nové z ríše hier chcú prejsť, alebo koľko kíl majonézového šalátu si dokážu nasypať do trenírok. Práve pre nich je priam povinnosťou blikať ako vianočný stromček a vyzerat' prinajmenšom ako-tak odlišne od kolegov, s čím im pomáha celá tá plejáda RGB prvkov integrovaná do drvivej väčšiny herného hardvéru.

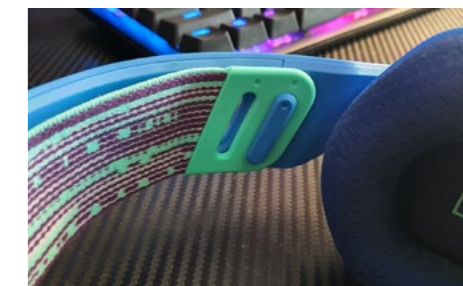
Nechcem teraz pochopiteľne tvrdiť niečo také, ako že Logitech vytvoril celý koncept G733 výhradne pre zákazníkov, čo aktívne riešia stream, alebo to prinajmenšom majú v pláne, každopádne filozofia a dizajn týchto klapiek na uši, ako to ja rád nazývam, je silne inšpirovaná online svetom zdieľania zážitkov z hier a vecí s tým spojených. Preto G733 už na prvý dojem vyzerá ako niečo svieže a vhodné vystavovania, ostatne, nechcem sa tu pred vami hrať na nejakého kata súčasných

trendov, od takéhoto stanoviska mám veľmi ďaleko, keďže aj mne samotnému sa slúchadlá zapáčili už na prvé nasadenie.

Ťažko povedať, do akej miery za to môže práve ona farba vyvolávajúca spomienky na svieži oceán – mimochodom, tá paleta použitých farieb je tu oveľa pestrejšia a modrá je len jedna zo štyroch, každopádne svojský dizajn celého headsetu tu ide ruka v ruku s jeho nízkou váhou, ako aj, vo svetle textu vyššie, trocha skromnejších svetielok.

Decentné RGB

Počas písania tohto, ale aj iných textov som headset aktívne využíval na bežný prenos zvukov z PC, čo pramenilo nielen zo zámeru odhaliť slabiny technickej stránky, ale hlavne aj dlhodobého dopadu na uši a hlavu celkovo. V týchto dvoch bodoch novinka Logitechu obstála na výbornú, a to aj vďaka svojej celkovej váhe, keďže headset má gramáž nastavenú na úžasných 278

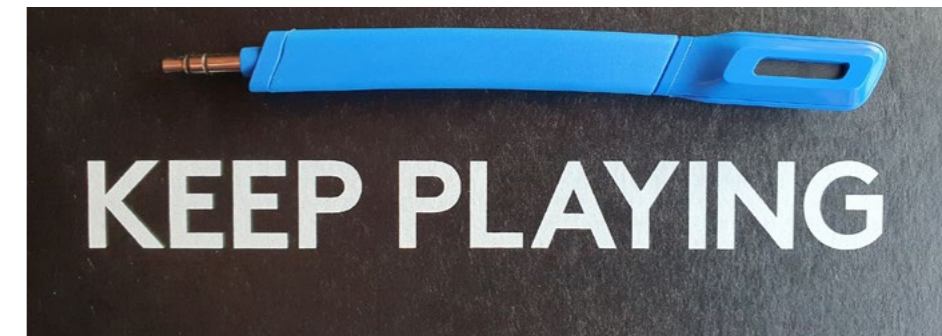


gramov, čo je niečo priam predurčené na minimalizovanie zát'aže pre našu životom skúšanú hlavu a nemenej slobodný krk. Ak skočíte na oficiálnu stránku výrobcu, tak ten tento fakt prirovnáva k váhe dvoch menších cheeseburgerov, čo však ja osobne neberiem ako adekvátnu mieru a len pre vašu predstavivosť vám prinášam adekvátny protipríklad v zmysle 139 Pokémon kariet. Však sa vám to teraz priam zobrazilo pred očami ako živé? No, a zatiaľ čo si v myšli dokončíte úvodnú skladbu z animovaného seriálu o lovení vreckových príšeriek, ja pozvoľna prejdem k charakteristike elastického popruhu – Pokémon!

Ten je možné regulovať manuálnym odopnutím, ale čo je ešte neobvyklejšie, tak do predaja príde aj päť odlišných farebných variant pre lepšie vyjadrenie osobnosti každého jedného z vás. Samotnú estetiku teraz dajme bokom a sústred'me sa hlavne na funkčnosť takto vymeniteľnej súčiastky u herného headsetu (mimochodom, cena jedného sa bude pohybovať na hranici desiatich dolárov).

Scenár, kde sa vám tento popruh po rokoch používania vyt'ahá, je skôr nereálny, a tak akýkoľvek nákup ide v tomto duchu na účet vašej chuti vylepšiť základnú verziu slúchadiel. Ešte než prejdem na opis ďalších dôležitých častí, tak je nutné spomenúť, že popruhy nie sú pri tomto produkte jedinou vymeniteľnou časťou.

Ďalšou je séria penových krytiel na odnímateľný mikrofón, ktoré v zmysle sociálnej extravagancie idú ešte o kus ďalej. Pred ústami sa vám tak môže mihnúť malé srdiečko, hviezdička, prípadne slávny palec namierený smerom, aký vám bude najviac vyhovovať. Cena ostáva rovnaká ako u vyššie opísaných



popruhov a nikto sa jej vlastne nemusí vôbec chytať, keďže ide len o kozmetické doplnky, bez ktorých výrobok funguje rovnako ako s nimi. Za predpokladu, že by ste po mne chceli vybrať jedno najväčšie prekvapenie, ktoré som počas rozbal'ovania a testovania týchto klapiek na uši zažil, ukázal by som prstom na RGB.

Rumunská diskotéka je v tomto prevedení naozaj skromnej povahy, čo mne osobne zároveň sadlo. Tých viac než šesťnásť miliónov farieb sa musí zmestiť do dvoch tenkých a sotva šesť centimetrov dlhých línií, čo v akcii vyzerá decentne a zároveň štýlovo. Niekedy je hold menej viac a nikto nechce vyzerat' ako reklamný pútač na bordel niekde na okraji Dunajskej Stredy.

Asi ste aj bez môjho konkrétneho rozboru použitých materiálov pochopili, že v tomto prípade ide všetko na báze spevneného plastu. G733 preto neobsahuje ani kúsok kovu, čím mu jednak bolo umožnené dostať sa na úroveň, pre headset, nesmierne nízkej váhy, ale zároveň si tým otvoril bránu k potencionálnej kritike.

Ja som kritik, aspoň to mám napísané na hrnčeku, a z tohto pohľadu nevidím v kompletnom plastovom prevedení žiadny problém. Jediné, čo ma musí zaujímať, je celková odolnosť pri nešetrnom

zaobchádzaní – slúchadlá hádzeme často o stôl s väčšou razanciou, než si zaslúžia, a rovnako tak sledujem akúsi konzistenciu mechanických častí pri nastavovaní. U Logitechu sme si v minulosti museli zvykať na podivné vŕzganie, ako tú sekundu pred zabuchnutím hrdzavých dverí na Moskvíči, čo pri cenovkách štandardne nad sto eur nebudú dvakrát dobrý dojem, každopádne, dnes už to, našťastie, dávno neplatí a ani predmet tejto recenzie pri opakovanom skúšaní ohybnosti tento fakt nijako nezmenil.

Ono zase jediné, čo tu je aktívne v pohybe, je duo kíbov za vysunutými mušliami, ktoré navyše idú len v jednom smere. Je to síce mierne podivné, zvlášť v súčasnom trende dizajnu herných headsetov, ak sa klapky na uši nedajú vyvrátiť do 180 stupňového uhla, ale osobne v tom nevidím až taký problém.

Ak som si chcel slúchadlá dať mimo uší, jednoducho som si ich hodil priamo na hlavu a vďaka ich nízkej váhe tam nielen pekne držali, ale hlavne ma nijako neobťažovali a to je vo finále to najdôležitejšie.

Celkovú pohodlnosť pri dlhodobom používaní zaručuje aj duo textilných náušníkov s pamäťovou penou, ktoré



dôraz kladený na kvalitu zvuku, ale mňa už tak trochu nudí opakovať sa ako verklík s tou istou frárou.

Logitech si už roky ide zaručenou cestou spoľahlivosti a kvality, kde G733 nijako nepodlieha nastavený trend a pomocou podpory priestorového zvuku vám v špecifických moderných hrách naopak podáva pomocnú ruku. Navyše komplexnosť softvéru G HUB je tak jedinečná, že je schopná uspokojiť rýdžich audiofilov, ako aj menej náročných užívateľov. Jedinou negatívnou poznámkou by som mohol častovať

mi materiálom evokovali akýsi športový dres, čo je zase ďalšia čiarka na zozname nečakaných prekvapení. Aby som vás ďalej nenudil, tak použité materiály možno nie úplne spadajú do prémiovej kategórie a pri cene okolo stotridsať eur sa tejto skutočnosti môže niekto okamžite chytiť, avšak, to neznamená, že výsledný dojem a pocit z ich používania by bol nejakým sklamaním. Za mňa tomu tak určite nie je.

G HUB

Samozrejmosťou je podpora dnes už takmer dokonalého Logitech G HUB softvéru, vďaka ktorému si môžete pustiť efekt blikajúcich kolotočov alebo, a to je oveľa podstatnejšie, nastavovať Blue Voice, DTS a príkazové funkcie pre jedno z troch tlačidiel umiestnených na ľavej mušli.

Keďže je G733 bezdrôtovým headsetom, určite vás bude zaujímať jeho podpora patentovanej Logitech technológie Lightspeed Wireless, ktorá zamedzuje prehnanej latencii prenosu zvuku a ostatným problémom tohto druhu.

Stačí len pomocou priloženého USB kľúča spárovať zariadenie s PC alebo konzolou PlayStation 4 (sorry Xbox One) a nechať sa unášať na dokonalom prenose hudby a celkového zvuku z videohier, to všetko až do vzdialenosti dvadsiatich metrov.



Na jedno nabitie vám headset dokáže fungovať takmer jeden celý deň – raz sa mi podarilo dostať na hranicu 22 hodín (je dôležité, že ide o meraný úsek so zapnutým RGB, inak sa dostanete pokojne aj cez jeden deň), kde jeho nabíjanie zaručuje USB-C vstup umiestnený rovnako na ľavej strane zariadenia.

Niektorým by od recenzie na herný headset možno vyžadoval oveľa väčší

možno trochu slabšiu kvalitu mikrofónu v základnom nastavení (v tomto prípade je odnímateľný), ktorú moji spoluhráči v Call of Duty: Warzone označili ako plochú a nevýraznú. Avšak, aj tento atribút je možné pomocou softvéru dostať o úroveň vyššie.

Verdikt

G733 je svieži vietor v segmente herných headsetov, ktorý zaujme dizajnom, nízkou váhou a navyše ponúka nadštandardnú kvalitu po stránke zvuku.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- plast môže odrádzať
+ váha	
+ spoľahlivosť	
+ G HUB	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Niceboy Oryx K300X

MECHANICKÁ KLÁVESNICA NIŽŠEJ STREDNEJ TRIEDY



Hádám nemusím hovoriť, že klávesnica je spoločne s myšou najdôležitejším príslušenstvom k počítaču. Čo sa týka klávesníc, poznáme viacero druhov a rozdelení. Môžeme mať bezdrôtové alebo káblové, ba dokonca aj mechanické, membránové či magnetické. Taktiež si väčšinou môžeme vybrať, či ich preferujeme s integrovaným numpadom alebo bez neho. V tejto recenzii sa pozrieme na zúbok modelu Oryx K300X od spoločnosti Niceboy.

Prvý dojem

Hneď po rozbalení škatule mi klávesnica udrela do očí, tak som sa ju rozhodol vybrať a podrobnejšie prezrieť. Už pri jej zdvihnutí som si všimol jej vyššiu hmotnosť, ktorá sa zdá byť blízko tej, akú majú väčšie modely s numerickým blokom. Výrobca uvádza približnú hmotnosť 600 plus mínus 50 gramov, čo je podľa mňa vzhľadom na jej rozmery, ktoré sú presne 355 x 135 x 20 mm, prosté veľké.

Dizajn a spracovanie

Niceboy pri výrobe K300X odviezol celkom dobrú prácu. Vo firme stavili na tvrdé materiály, čo má za dôsledok už vyššie spomínaný problém s hmotnosťou. Našťastie však nemáte pocit, že ide o nekvalitne odvedenú robotu a je cítiť, že

produkt pôsobí aspoň trochu prémiovo. Tomu nahráva aj dizajn a vysoký profil klávesov, ktorý v kontraste s farebným podsvietením vyzerá v tme veľmi dobre.

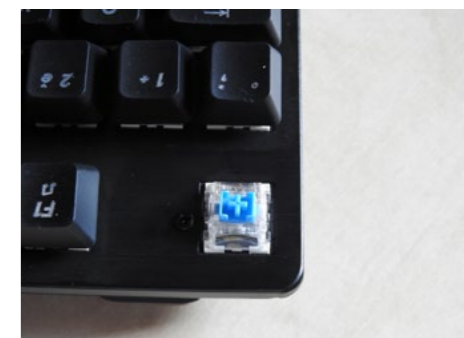
Používanie

Musím priznať, že viac preferujem klávesnice s numerickým blokom, no prispôbil som sa a tento model pre mňa spočiatku vôbec nebol sklamaním.

Klávesnica vyzerala super, disponovala odolnými snímačmi OUTEMU Blue, viacerými nastaveniami RGB podsvietenia, funkciou anti-ghosting až pre 26 klávesov, Winlock tlačidlom, multimediálnymi klávesmi a prakticky všetkým, čo si viete predstaviť.

Preto nerozumiem, prečo výrobcovi unikol taký podstatný fakt, ako je hlučnosť stlačenia. Tá je jednoducho hrozná a pri každom stlačení ako vám, tak aj každému vo vašom širšom okolí spôsobí nepríjemný zvuk v podobe hlasného kliknutia.

Toto považujem za jednoznačne najhoršiu vlastnosť recenzovaného produktu a pevne verím, že s tým spoločnosť Niceboy niečo do budúcnosti spraví. Inak je môj celkový dojem z používania obstojný a nemám viac čo vytknúť.



Záverečné hodnotenie

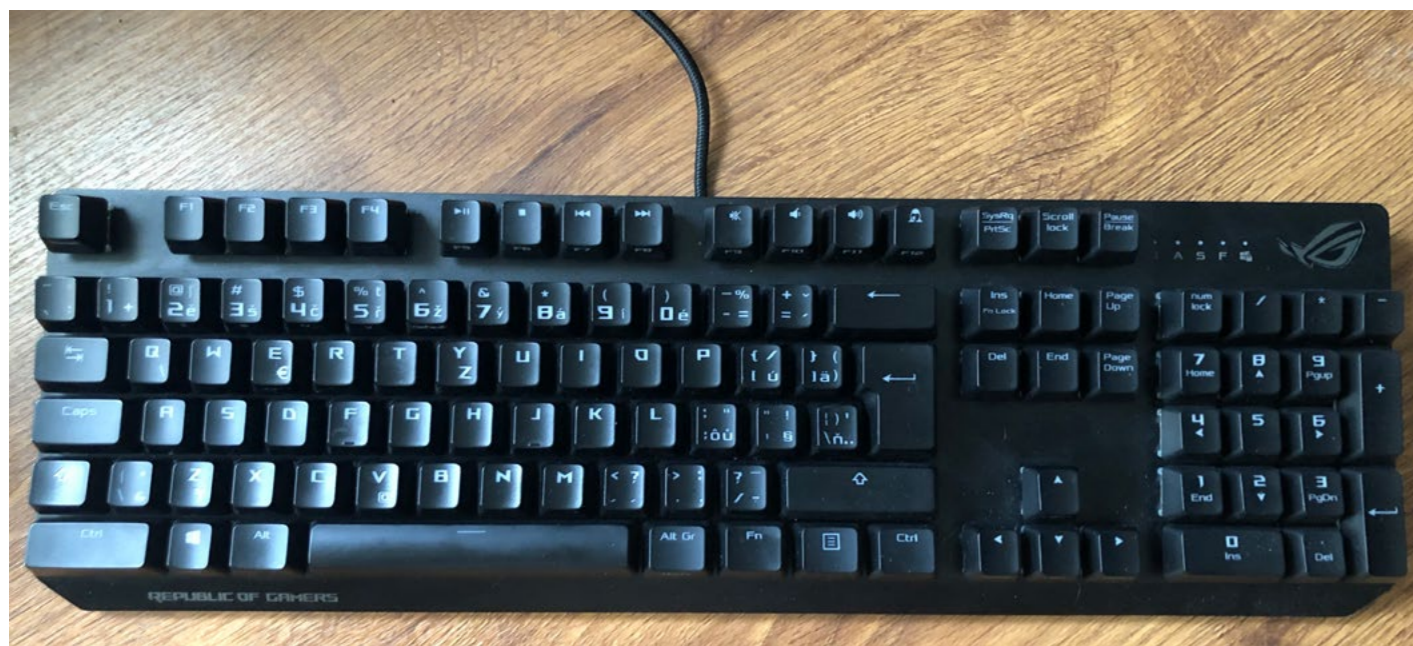
K300X je klávesnica z modelového radu Oryx, ide teda o nový rad produktov od spoločnosti Niceboy, ktoré sú určené predovšetkým pre hráčov. V cene pohybujúcej sa okolo 39 eur nájdete určite ako lepšie, tak aj horšie klávesnice, ktorých je omnoho viac. Výrobci by som v budúcnosti odporúčal poučiť sa z vlastných chýb a brať trochu ohľad aj na zvuk, ktorý klávesy vydávajú. Inak ide o obstojnú klávesnicu nižšej strednej triedy, na ktorú môžete pokojne pri výbere nového kúska mrknúť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Niceboy	39€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ podsvietenie	- hlučnosť klávesov
+ kompaktnosť	- hmotnosť
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS ROG STRIX SCOPE

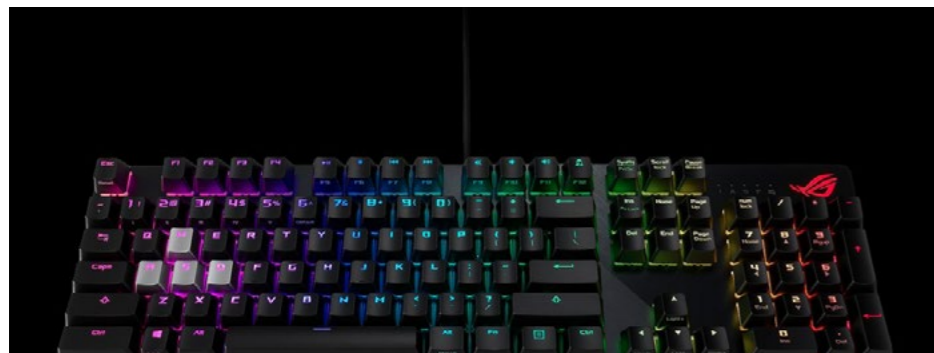
ŠTÝLOVÁ KLÁVESNICA PRE KAŽDÉHO FANÚŠIKA ROG



ASUS ROG STRIX SCOPE je herná mechanická klávesnica, ktorá je v ponuke so širokou škálou spínačov výhradne značky Cherry MX. K dispozícii sú lineárne spínače Red, Black a Silent Red; hmatové Brown a Blue; a na záver špeciálne Speed Silver. Do redakcie sa nám prišiel predstaviť model s červenými spínačmi, ktorý sme podrobili dôkladným testom.

Obal a jeho obsah

Pekne ozdobená škatuľa, informujúca o vlastnostiach a funkcionalite klávesnice, obsahuje samotnú ASUS ROG STRIX SCOPE, produktovú dokumentáciu, nástroj na vytváranie klobúčikov



spínačov (keycap puller), dodatočné strieborné klobúčiky spínačov (keycaps) pre klávesy WASD, a nálepku ROG gaming. Ako sme už pri ASUSE zvyknúť, balenie produktu je pekné a na používateľa zanecháva dobrý dojem.

Prvé dojmy a spracovanie

Prvé potlačenie klávesnice v nás budí dojem robustnosti, ktorý je kombináciou nasledovných faktorov: samotná váha klávesnice – 1 070 gramov, vrchná časť vyrobená z veľmi pekne opracovaného hliníka a spodná časť z tvrdého plastu. Atypickou črtou tejto klávesnice je na prvý pohľad do očí bijúce obrovské tlačidlo CTRL a malé tlačidlo Windowsovej

funkcie „Štart“, umiestnené vľavo dole. ASUS výborne premyslel dizajn káblových kanálikov na spodnej časti klávesnice, ktoré opletaný kábel nasmerujú do ľavej alebo pravej strany, čo môže byť v prípadoch, keď používateľ preferuje vyvedenie kábla do strany, užitočné.

Dojmom kvalitného továrenského spracovania pôsobia aj klobúčiky spínačov – keycapy. Použitý font je typicky agresívny, na aký sme už zvyknúť z produktov divízie ROG.

Softvér a používanie

Štandardným ovládacím softvérom pre produkty ASUS, či už divízie TUF, alebo ROG, je už dobre známy ROG ARMOURY II. Ten ponúka bohaté možnosti nastavenia osvetlenia klávesnice, synchronizácie osvetlenia s inými produktami ASUS prostredníctvom AuraSync, vytvárania a modifikovania používateľských profilov, makier, a taktiež hracieho módu – deaktivácia tlačidla Štart a klávesových skratiek ALT + TAB a ALT + F4.

Klávesnica má zabudovanú pamäť na 6 používateľských profilov a 5 vlastných schém, čo sa hodí hlavne pri pripojení

k inému počítaču. Samozrejmosťou je aj Anti-Ghosting a N-Key Rollover, ktoré zaručujú zaregistrovanie každého aktivovania klávesu bez ohľadu na rýchlosť stlačenia.

ASUS je známy množstvom svetelných efektov, vďaka ktorým ich produkty vyzerajú vždy dobre. Nádherným detailom je podsvietené RGB logo Republic of Gamers, umiestnené v pravom hornom rohu klávesnice, hneď vedľa malých bielych kontroliek CapsLock, NumLock, atď.

Jediná vec, ktorú môžeme (alebo skôr musíme) vytknúť podsvieteniu je, že klávesy, ktoré majú dva riadky (napríklad rad tlačidiel s písmenami s mäkčeňmi a dĺžkami... vid' foto), sú nerovnomerne podsvietené – horný rad svieti jasne a intenzívne, spodný rad úplne slabšie.

Rovnaká vec nás sklamala aj na nedávno testovanej ASUS TUF K7, kde pre nevhodné umiestnenie LED diódy na vrchnej časti snímača bolo osvetlenie nerovnomerné.

ASUS ROG STRIX SCOPE nesklamala ani v dlhodobom náročnom teste pohodlia pri kancelárskej práci i pri hraní počítačových hier, avšak k ešte väčšiemu pohodliu by určite prispela opierka na zápästia.

Veľmi praktickou funkciou, ktorá zvyšuje úroveň použiteľnosti klávesnice, sú klávesy F5 až F12, ktoré po pridržaní tlačidla „Fn“ slúžia ako multimediálne ovládače na zvyšovanie či znižovanie hlasitosti, prepínanie



medzi práve prehrávanými piesňami, atď. Skvelou vecou je taktiež „Fn lock“, ktorý sa aktivuje stlačením kombinácie klávesov „Fn“ a „Ins“, a používateľ môže ovládať multimediálne klávesy priamo, bez držania „Fn“.

Unikátnou funkciou tejto klávesnice je tzv. „stealth mode“, ktorý po stlačení tlačidla F12 okamžite stlmí zvuk, zminimalizuje všetky otvorené okná, a na monitore sa teda objaví pracovná plocha počítača, narazili sme však na jeden nedostatok. V prípade, ak má používateľ

stlmený zvuk tlačidlom „mute“ a aktivuje daný stealth mode, všetky okná sa mu síce zminimalizujú, avšak zvuk neostane stlmený, ale vráti sa na pôvodnú hodnotu, aká bola nastavená pred stlmením. Na otázku, aká je užitočnosť či využiteľnosť takejto funkcie, si už odpoveď musí každý nájsť sám.

Zhrnutie

ASUS ROG STRIX SCOPE je výborná mechanická klávesnica, ponúkajúca so všetkými obľúbenými druhmi spínačov značky Cherry MX.

Dizajnovane sa skvelo hodí na stôl každého fanúšika divízie Republic of Gamers a perfektne ladí k ostatným produktom ROG.

K funkcionalite nemáme žiadne výhrady, pohodlie by mohlo byť ešte umocnené opierkou na zápästia, ktorá sa k tejto klávesnici žiaľ nedodáva.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ spínače Cherry MX
+ kvalita továrenského vypracovania
+ podsvietené logo na prednej strane
- s opierkou na zápästia by mohol byť komfort používania ešte lepší

HODNOTENIE:

★★★★☆

Niceboy ORYX M666 Daemon

AKO PIERKO



Ked' sa pozrieme na portfólio herných produktov od českej spoločnosti Niceboy, sotva sa nám podarí napočítať celkovo viac než dvadsať výrobkov cielených na gaming. Je to jednak z dôvodu len nedávneho rozbehnutia snahy spoločnosti preniknúť do tohto dnes už nesmierne populárneho spotrebiteľského segmentu, ale aj preto, že firma Niceboy spadá do kategórie takzvaného mladého vína, čo potrebuje dozrieť. Cez to všetko si však ten rohatý panáčik v ich logu už neraz dokázal nájsť cestu do srdca zákazníkov po celom svete a ostatne aj nasledujúca recenzia na najnovšiu hernú myš M666 Daemon je toho žiarivým dôkazom.

Dizajnérsky „honeycomb“ štýl spracovania celého šasi tejto myši (kompletne deravé telo s vysokou priepustnosťou vzduchu a svetla) vo mne osobne automaticky spustí isté psychologické bloky. Aj keď sám nemám reálne diagnostikovaný žiadny stupeň arachnofóbie, predstava o tom, ako si v mojom hernom náradí buduje skupinka pavúčikov budúcu kolóniu a zatiaľ čo im

úlisný bytový maklér v podobe bzučiaceho komára ukazuje zadný dvorček, ja sa zo sna strhávam spotený a s vyoraným výrazom v tvári kontrolujem, či z vnútra myši na stole nevychádza slabý prúd svetla – sen o tom, ako si malý pavúk Jožko ide naliať teplého mliečka, aby sa mu pod dokonalo vyhriatou

perinkou lepšie mrvili tie nechutné nožičky. Aby ste lepšie prenikli do pre vás možno zmatečného textu vyššie, tak testovanie podobných hardvérových konceptov vo mne v prípade M666 Daemon len utvrdilo moju averziu voči dierkovanému nápadu ako takému, nie však voči celkovej kvalite



samotného výrobku. Dajme teda teraz bokom fóbie, označme to spoločne za zábavnú historku z môjho nie vždy dokonalého života a pod'me sa pozrieť, čo toto herné náradie vlastne dokáže.

Okrem skutočnosti, že aj vďaka deravému konceptu ide o extrémne ľahký produkt (66 gramov a ďalšie potvrdenie účelového PR diabolskej filozofie firmy Niceboy), sa hráč môže spoliehať na, po stránke kvality, slušný senzor Pixart 3330, ktorý by sme našli aj u výrobkov od ďalších svetovo známych spoločností s oveľa dlhšou tradíciou.

Počas dlhodobého testu ma v tomto smere snímač umiestnený do priesvitného tela zariadenia nijako nesklamal a ani pri vypätých situáciách, napríklad počas nadávania pri Call of Duty: Warzone, som svoju neschopnosť nemal prečo zvaliť na nedokonalú myš. Apropos, keď už spomínam ono na prvý pohľad jasne badateľné dierkovanie celého povrchu, tak aj keď M666 Daemon nedisponuje podporou takzvaných rumunských diskotéky, teda pulzujúcich RGB efektov, malé svetielko tu predsa len nájdete.

Ide o špeciálnu diódu umiestnenú v pravej prednej časti, ktorá má svojou farbou s prehľadom informovať o aktuálne zvolenej citlivosti DPI (osem režimov), ale zároveň má slúžiť na zasadenie semiačka pochybností ohľadom už spomenutej skupinky pavúčikov, čo si pod žiarou LED svetla užíva rodinnú pohodu.

Pomocou správy zariadenia cez softvér s označením ORYX máte možnosť si nielen navoliť vašu ideálnu farbu pre daný typ DPI úrovne, ale zároveň aj priradiť váš špeciálny zoznam príkazov ku každému zo šiestich tlačidiel na myši. Mimochodom voľbu aktuálneho DPI vykonáte tradičným tlačidlom usadeným len necelý centimeter pod rolovacím kolieskom.

Ticho

Softvérová opora funguje obstojne a je dokonca preložená nielen do českej, ale aj slovenskej verzie. Poteší rovnako skutočnosť, že vďaka integrovanej pamäti s tridsaťdva bitovým procesorom si myš dokáže udržať vaše schémy profilov bez toho, aby ste ich museli neustále ladiť priamo cez PC.

Počas recenzovania akejkol'vek myši venujem vždy väčšiu pozornosť kvalite spracovania spínačov, ktoré sú len tenkou čiarou medzi spokojným úsmevom a otravným posielaním výrobku na reklamáciu. Niceboy je v



tomto ohľade skutočne „Nice“, keďže sa do útrobov svojej novinky rozhodol integrovať vysoko kvalitné spínače značky Omron, ktoré jednak prežijú aj agresívnejší štýl hrania – nemyslím teraz situáciu, keď od nervov vyhodíte myš aj s klávesnicou cez zatvorené okno na šiestom podlaží, ale ktoré hlavne dokážu registrovať včas vaše zábery, a to bez akejkol'vek citeľnej latencie.

Navyše celková hlučnosť onoho povestného zvuku cvakania je tak minimálna, že akonáhle si stiahnete volume na svojom headsete čo i len na polovicu, nie je možné, aby ste tohto deravého démona počuli zavýjať – áno, mám rád farbisté prirovnania.

Ešte než sa pustím do záverečného súhrnu mojich poznatkov, je na čase spomenúť aj isté negatívne aspekty. Nemusíte sa obávať, pseudo strach z neexistujúcej rodinky pavúčikov, ktorým by robilo nesmiernu radosť udomáčniť sa v priestranom domčeku s popisným číslom M666, tam pochopiteľne zahŕňať nebudem – ostatne išlo z väčšej časti len o vtip. Oveľa väčší problém mám s podivným plastovým povrchom myši samotnej.

Málokedy sa mi stáva, a to už som týchto produktov vystriedal na tony, že mi je nejaký hardvér nesympatický na dotyk. V tomto prípade sa to však skutočne udialo. Tento démon, nech už je ľahký a vo sfére cenovo nižšej triedy herných zariadení akokol'vek vyčnieva, ma svojím povrchom vôbec neohúril.

Ťažko povedať do akej miery sa dizajnéri snažili eliminovať spotené dlane výberom zrovna tohto druhu materiálu, ale osobne som si musel neskôr nasadiť svoju hernú

rukavičku, aby som test zvládol bez husacej kože – áno, presne to vo mne povrch M666 spúšťal. Som ochotný pripustiť, že opäť mohlo ísť zase len o moje subjektívne pocity, keďže počas unboxingu na kameru som rozhodne nič také neregistroval, ale každopádne nevidím dôvod, prečo by som vás o nich nemal informovať.

Druhým a o niečo menej závažným problémom sa môže zdať USB kábel. Ten je síce pletený a dokonca má pozlátený konektor (je toho dost' na zubnú náhradu?), avšak počas hrania sa mi niekoľkokrát stalo, že som ho musel neustále usmerňovať bokom tak, aby neprekážal dráhe pohybu myšky. Dôvodom je jeho celková tuhosť a nie práve ideálna poddajnosť, kde by som preto prijal napríklad riešenie formátu od konkurenčnej firmy Cooler Master, ktorý pri jednom zo svojich modelov siahol po akejsi ultra ľahkej šnúrke do topánok a nie hrubom prebale kabeláže.

Verdikt

Ľahučká a cez to všetko spoliehajúca herná myš, ktorá sa vo svojej cenevej relácii rozhodne vyplatí.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Niceboy	Cena s DPH: 38€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Váha	- Kábel
+ Spínače	- Povrchová úprava
+ Softvér	
+ Cena	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Gigabyte G34WQC

ULTRAŠIROKÝ, ULTRARÝCHLY, AVŠAK NIE ULTRADRAHÝ



Trh s monitorami je ponukou naozaj bohatý. Takmer by sa dalo povedať, že je až preplnený možnosťami. Či už rátate rozpočet na nový monitor v desiatkach eur, stovkách alebo, nedajbože, tisíckach, produktov je v každej kategórii naozaj veľa. Preto je aj ťažšie na tomto trhu preraziť, najmä pokiaľ sa neradíte medzi ustálených hráčov, alebo nie ste ultraprémiová značka zameraná na jediný segment trhu. Monitorom od spoločnosti Gigabyte aj ich prémiovému brandu Aorus sa to však, podľa môjho názoru, za posledný rok či dva podarilo. Ako prvé prišli drahšie a prémiovými funkciami nabité modely značky Aorus, avšak tie v poslednej dobe nasledujú stále viac cenovo dostupné, no stále výkonné kusky s logom Gigabyte.

Doposiaľ sme mali možnosť pozrieť sa na dvojicu herných Gigabyte monitorov,

jeden s 27-palcovou obrazovkou a druhý ešte väčší, s 32-palcovou uhlopriečkou. Oba ponúkajú zakrivený displej s 2K rozlíšením a vysokou obnovovaciu frekvenciou a hoci som si ich nadmieru pochvaloval, čo sa použiteľnosti a ceny týka, niečo malé im stále chýbalo. To však plánoval zmeniť najnovší Gigabyte monitor, ktorý sa u nás v redakcii objavil a ktorý som posledných pár týždňov testoval. Podobne ako pri predošliach modeloch sa môže jeho meno na prvý pohľad zdať máťuce, avšak názvy monitorov sa v poslednej dobe vcelku zoštandardizovali. Označenie G34WQC preto skúsenejším záujemcom povie o tomto monitore takmer všetko najdôležitejšie. Prvé písmenko, teda G, odkazuje na segment produktu, ktorým je Gaming. Číslo v názve predstavujú uhlopriečku, čiže 34 palcov, písmenko W znamená Widescreen, teda širokouhlý.

A nakoniec spojenie QC znamená Quad-HD, teda 2K rozlíšenie a C ako curved, teda zaoblený panel. Zbytok vlastností monitoru, ktoré z neho robia naozaj zaujímavý herný kusok, však, samozrejme, rozoberiem aj v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Monitory sú napriek svojim rozmerom či možno práve svojimi stále väčšími rozmermi a väčšími obrazovkami jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo výroby dostatočne chrániť a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia aj pri „lacnejších“ produktoch. Aj tentokrát ma krabica, v ktorej sa ukrýval 34-palcový zakrivený monitor, vcelku prekvapila svojimi „kompaktnejšími“ rozmermi. Samozrejme, nedalo sa o

nej povedať, že by bola malá, no oproti niektorým baleniam 27 až 32-palcových monitorov bola minimálne užšia. Po otvorení obalu ma privítal tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu.

V balení sa ešte nachádzajú aj všetky potrebné káble. Mierne ma prekvapila absencia USB káblu na prepojenie s počítačom, nakoľko na túto vlastnosť som si pri testovaní Aorus a aj predošliých Gigabyte monitorov naozaj rýchlo zvykol, avšak tomu sa budem venovať neskôr.

Základné parametre a ergonómia

Po stránke ergonómie ponúka G32QC výškovú nastaviteľnosť 100 mm a náklon – 5 ° až + 20 °. Možnosť otočiť obrazovku na stojato, rovnako ako aj pri iných zakrivených monitoroch, absentuje. Zakrivenie, ktoré Gigabyte G34WQC ponúka, je 1500R, čo by malo znamenať perfektnú ergonómiu pri sledovaní zo vzdialenosti cca 1,5 metra.

Osobne som si však navykol sedávať od monitora vo vzdialenosti okolo pol metra až meter a nezachytil som akékoľvek známky nepohodlia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3,5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.0 a dvojica DisplayPort 1.4 portov. USB na prepojenie s počítačom a USB hub, ktorý zvykol byť na Aorus aj na niektorých Gigabyte monitoroch, tu však absentuje,



takže cez monitor nemožno pripájať či nabíjať žiadne zariadenia cez USB. Taktiež nebude možné updatovať firmvér monitoru, ktorým niekedy spoločnosti pridávajú rozšírenú funkcionálnosť.

Čo ma však najviac mrzí, je, skrz absenciu USB prepojenia, nemožnosť nastaviť monitor priamo z počítača cez aplikáciu OSD Sidekick. Pravdou však je, že menu nastavení priamo na monitore je stále prehľadné a aj jeho ovládanie cez joystick na zadnej strane je vcelku používateľsky prívetivé. Posledná vec, ktorú v rámci ergonómie musím spomenúť, je LED indikátor bielej farby, ktorý svieti priamo dole na pravej strane monitora. Ten sa, na rozdiel od LED svetielok na

Aorus monitoroch, nedá softvérovým vypnúť, najmä v noci a blikajúci pri vypnutom počítači bol vcelku rušivý.

Je mi však jasné, že nie každý používateľ musí byť tak citlivý na rušivé elementy ako ja a v mojom prípade tento „problém“ vyriešil kúsok strategicky umiestnenej elektrifikárskej pásky.

Bližšie parametre a funkcionálnosť

Parametrami je monitor G34WQC naozaj zaujímavý, teda aspoň pre hráčov a používateľov, ktorí si nepotrpia na farebne najvernejšie alebo najjasnejšie zobrazenie. G34WQC ponúka panel vyrobený na VA



(Vertical Alignment) technológii, ktorá viac-menej spája to najlepšie zo sveta rýchlych TN panelov a farebne verných IPS modelov. Rozlíšením ide síce o QHD, respektíve 2K, avšak treba myslieť na to, že tradičných 2560 x 1440 pixelov možno nájsť na normálnych monitoroch. Toto je širokouhlý kúsok, a aj preto sa tu môžu hráči tešiť na rozlíšenie až 3440 x 1440 pixelov. Poteší tiež avizovaná 1 ms odozva, obnovovacia frekvencia 144 Hz a podpora AMD FreeSync Premium Pro, čo znamená aj automatickú kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách. Gigabyte pri tomto monitore uvádza pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB na hodnotách 90 % a 120 %, avšak, keďže ide o VA panel, nie je farebná vernosť úplne špičková a pre profesionálnu prácu by som tento monitor stále neodporúčal.

Taktiež ani certifikácia VESA Display HDR400 neznamená až tak veľa, keďže je maximálny jas monitora udávaný na hodnote 350 cd/m². Pri tomto monitore mierne potešia aj zabudované 2x2 W reproduktory, čo pri herných kúskoch nie je až také bežné. Je pravda, že na normálne reproduktory alebo kvalitnejšie slúchadlá nemajú a ich zvuk je vcelku plechový, bez silnejších basov.

Na záver musím spomenúť ešte malú chybičku krásy, ktorú som si všimol už pri modeli G32QC, a to svetlejšie „flaky“ vo vrchnej časti panelu. Tie sú však stále viditeľné iba pri maximálnom jase a len na čisto čiernom pozadí. Nuž, ide predsa len o VA panel, ktorý je na takéto veci, najmä pri väčších rozmeroch, náchylnejší. Pri pozieraní filmov, hraní hier či normálnom fungovaní sú takmer nepostrehnuteľné.



Stále „iba“ AMD FreeSync

Rovnako ako pri predošlých monitoroch som si aj pri G32QC musel odskúšať, či podpora AMD FreeSync technológie znamená aj podporu G-Syncu, alebo nie. Pre vysvetlenie, FreeSync ako softvérové riešenie pracuje na odstránení takzvaného screen tearingu, teda trhaniu obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnosťou a rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnávať obnovovacej frekvencii monitoru, a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu, napríklad, zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavnými hráčmi na poli grafických kariet, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohto problému, ktoré však dlho neboli

kompatibilné. Pre to si museli hráči snažiť sa predísť screen tearingu dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty. NVIDIA minulý roka ohlásila, že G-Sync funkcionality na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitorami disponujúcimi FreeSyncom. A dobrou správou pre všetkých majiteľov novších grafických kariet od spoločnosti Nvidia a potenciálnych majiteľov tohto monitora je, že G34WQC automaticky podporuje aj G-Sync.

Zhrnutie

Keď som len prednedávnom testoval monitor G32QC, stál 400 eur a mohol som mu vytknúť len pár vecí. G32QC však cenou klesol o 40 – 60 eur a jeho cenovú kategóriu nateraz vyplnil model G34WQC. A aj tomuto modelu môžem vytknúť iba maličkosti. Nejde o najzaujímavejší monitor s tými najlepšími farbami ani najlepšou obnovovaciou frekvenciou.

Avšak v širokouhlom formáte a s tak veľkou uhlopriečkou pri cene iba 400 eur ide napriek všetkým maličkostiam o jeden z najlepších produktov, čo sa pomeru cena/výkon týka.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ širokouhlý pomer strán 21 : 9	- iba VA panel
+ 1 ms odozva	- absencia USB prepojenia a HUBu
+ 1500R zakrivenie panelu	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Trust Fyber10

UŽ ŽIADNE ZBYTOČNÉ KÁBLE



Spoločnosť Trust je na trhu už 37 rokov. V začiatkoch sa venovali iba importu výpočtovej techniky do Európy, ale od roku 1985 začali vyrábať vlastné produkty. Firma si dlhodobo budovala imidž produktami priemernej kvality za veľmi zaujímavé ceny. Portfólio firmy obsahuje všemožné príslušenstvo od základných USB káblov, cez periférie k mobilom a PC, až po herné stoly a stoličky. Jednou z kategórií sú aj bezdrôtové nabíjačky na mobily a konkrétny model Fyber10 sme mali možnosť otestovať.

Hneď v úvode sa obal produktu snaží prezentovať až o 40 % rýchlejšie nabíjanie. Balenie ale aj napriek tomu neobsahuje žiadny adaptér a rýchlosť nabíjania tak bude závisieť od toho, čo máte práve

doma. Samotná nabíjacia podložka ale pôsobí príjemne, je 5,5 mm vysoká, váži len 65 g a je potiahnutá jemnou elegantnou látkou, ktorá pripomína pot'ah na gauči. Dokonale sa tak hodí ako dizajnový doplnok do bytu či kancelárie. Časté prenášanie ale pre relatívne krehkú konštrukciu neodporúčame.

Inštalácia zariadenia je naozaj jednoduchá. Zapojit' do elektrickej siete a položit' akýkoľvek kompatibilný telefón. Začiatky testovania sa javili trochu t'ažkopádne, pretože nabíjačka nereagovala správne a bolo nutné telefón nastavovať do ideálnej polohy. Neskôr, po asi troch – štyroch pokusoch, už ale začalo zariadenie reagovať správne a nabíjanie sa spustilo ihneď po kontakte s telefónom.



Testovanie prebehlo za použitia telefónu iPhone 11 a troch rôznych adaptérov. Pre lepšie porovnanie sme zmerali aj čas nabíjania pri klasickom kábli. Telefón sme vždy nabíjali až vtedy, keď stav batérie klesol na 5 %. Prvý sa na rad dostal 10 W adaptér od značky Apple a tu sme hneď narazili na menší problém. Zariadenie totiž podporuje pri Apple produktoch maximálne 7,5 W a teda sme ani nemali možnosť využit' kapacitu adaptéra naplno. Telefón sa nám podarilo nabiť za približne 3 a pol hodiny. Nasledoval adaptér značky Samsung o príkone 3,5 W, ktorému nabitie trvalo dlhých 7 hodín.

Pri tret'om pokuse sme sa rozhodli pre trochu odlišný prístup a použili sme externú nabíjačku Trust Hyke. Výsledok bol podobný ako pri prvom testovanom adaptéri a telefón sa plne nabil za asi 3 a pol hodiny. Nakoniec sme ešte otestovali starý dobrý kábel, ktorý dokázal nabiť telefón za hodinu a pol a nateraz ostáva neprekonaný, čo sa rýchlosti týka. Fanúšikovia rýchleho nabíjania tak asi veľmi spokojní nebudú, tí čo preferujú pohodlie by si ale určite prišli na svoje.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť Trust nesklamala a opäť raz priniesla produkt so zaujímavým pomerom ceny a kvality. Bezdrôtová nabíjačka s modelovým označením Fyber10 potešila pohodlnosťou nabíjania, dizajnom a rozmermi. Treba ale podotknúť, že hlavné rýchlosť nabíjania a absencia adaptéra v balení radia toto zariadenie do šedého priemeru.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Phoenix Communication	25€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ pohodlie nabíjania	- rýchlosť nabíjania
+ rozmer a váha	- absencia adaptéra
+ dizajn	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Motorola Moto G Pro

HERNÝ MOBIL PRE MENEJ NÁROČNÝCH



Spoločnosť vznikla v roku 1928 pod názvom Galvin Manufacturing Corporation. Takmer 20 rokov po založení zmenila svoj názov na dnes už veľmi populárny pojem Motorola. Počas svojej dlhej a bohatej histórie priniesla na trh napríklad prvý skutočne bezdrôtový telefón Motorola DynaTAC, ale aj iné populárne modely, ako boli vďaka Motorola StarTAC, Motorola V60 a A760. Prelomovým bol pre firmu predovšetkým rok 2004, keď na trh prišiel vyklápací model Motorola Razr. Nová kapitola značky sa začala písať po akvizícii korporáciou Lenovo v roku 2014. V aktuálnej ponuke sa nachádzajú renomovaný rad Razr so sklápacím displejom a rady Motorola E, Moto One, Moto E a Moto G. Predstaviteľom posledného menovaného je aj testovaný model Moto G Pro.

Telo

Plastové telo robustnej a pevnej konštrukcie s rozmermi 158,6 x 75,8 x 9,2

mm a hmotnosťou 192g pôsobí naozaj mohutne. V zadnej časti sa nachádza čítačka odtlačkov prstov, ktorá je presná, ak ste presný i vy, a relatívne rýchla. Ďalej je tam trojica HDR fotoaparátov, jeden snímač s rozlíšením 48 MPx (f/1.7), ďalší Macro Vision (f/2.2) 16 MPx, ultraširoký so zorným uholom 117° (f/2.2), laserové automatické zaostrovanie a neodmysliteľný blesk. Zadná strana má pekné modré prevedenie s prechodom do tmavšej modrej. Na ľavej bočnej strane je šuplík na SIM kartu. Telefón je Hybrid Dual SIM, čo v praxi znamená použitie buď dvoch Nano SIM kariet, alebo SIM karty a pamäťovej karty MicroSDXC.

Na pravej strane sa nachádza ovládanie hlasitosti a tlačidlo ON/OFF. Rovnako ako v hornej, tak aj v spodnej časti telefónu sa nachádzajú stereo reproduktory. Ten na vrchu ale nemá viditeľnú časť, je totiž skrytý. Reproduktory majú menej kvalitný prejav a to aj pri video hovoroch, hudbe a počúvaní hovoreného

slova. Je tam tendencia prebudenia zvuku hlavne pri vyššej hlasitosti.

Na spodnej časti takisto nájdete nabíjaci USB Type-C 2.0 konektor, 3,5mm jack a dotykové pero. Po vybratí pera sa automaticky spustí aplikácia na poznámky. Zaujímavá vlastnosť, ale nie je to nič, bez čoho by bežný používateľ nedokázal fungovať. Telefón má certifikát IP53, čo znamená odolnosť voči striekajúcej vode.

Telefón podporuje NFC (Near Field Communication), ktoré by nemalo v dnešnej dobe chýbať v žiadnom telefóne. Umožňuje platiť mobilom a rýchlo sa spojiť s kompatibilnými zariadeniami, čo sme otestovali na Bluetooth slúchadlách a fungovalo to bezchybne.

Moto G Pro podporuje technológiu VOLTE (Voice over LTE), ktorá umožňuje prenos hovorov prostredníctvom LTE (4G) siete. Nepotrebuje žiadnu externú aplikáciu a výrazne to zlepšuje kvalitu hovoru a rýchlosť spojenia.

Displej

Displej má veľkosť 6,4 palca, má rozlíšenie 1080 x 2300 pixelov a nezaberá celú prednú stranu. V ľavej hornej časti nájdete priestrel na selfie kameru (širokouhlá, 16 MPx, f/2.0). Priestrel nie je dokonalý, tieň okolo kamery totiž zasahuje do displeja. Displej ponúka výborný jas, ktorý oceníte hlavne pri slnečnom počasí, keď je obraz pri maximálnom jase perfektne viditeľný.

Fotoaparáty a fotenie

Fotografie sú priemerné, chýbajú im detaily a je na nich viditeľný šum. Nočné videnie je zaujímavé a do určitej miery aj funkčná záležitosť. Nie je to fotomobil, ale na bežné fotenie to postačí. Predná kamera takisto nepresahuje priemernú kvalitu, ale na jednoduché selfie alebo video hovory sa to dá použiť.

Procesor

Srdcom je procesor Qualcomm SDM665 Snapdragon 665, ktorý je postavený

na 11nm technológii. Ide o starší typ procesora, ktorý však poskytuje dostatočný výkon na prácu i zábavu. Je osemjadrový s frekvenciami 4x2,0 GHz a 4x1,8 GHz a grafickým čipom Adreno 610. Telefón obsahuje 4GB RAM a 128GB odkladacieho priestoru. Obidve hodnoty sú v strednej triede dnes už štandardom.

S procesorom priamo súvisia hry. Otestovali sme Asphalt 9 Legends, kde sa prejavil nižší výkon procesora – framerate bol premenlivý a často klesal pod úroveň, keď titul nebol plynulý.

Call of Duty Online bežalo bez problémov, framerate bol dostačujúci a stabilný. Za užitočnú považujeme aplikáciu Motorola GameTime, umožňuje totiž nastaviť nerušenie pri hraní a rýchle spúšťanie dvoch prednastavených aplikácií.

Batéria

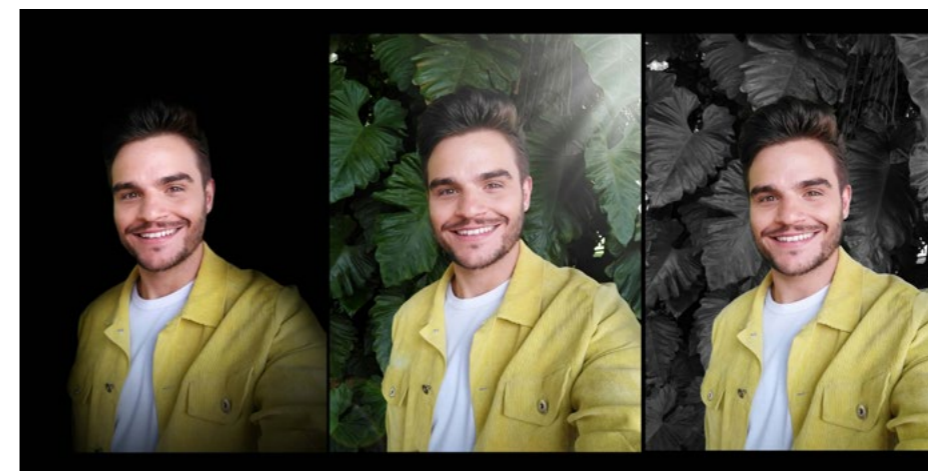
Batéria má kapacitu 4000 mAh a je typu Li-Pol. Má výbornú výdrž, pričom jej rýchle nabíjanie je zabezpečené 15W nabíjačkou TurboPower – na polovičnú kapacitu sa nabije za 40 minút, na plnú za rovných 100.

Reálna výdrž je deň a pol pri štandardnej záťaži, ako sú emaily, čítanie správ, pozeralie seriálov a hranie hier. Večer sme mali mobil na 100% a ráno po šiestich hodinách sme pri nočnom režime našli batériu nabitú na 100%.

Pri maximálnej snahe a používaní klesá kapacita batéria iba veľmi pomaly, čo je potešujúca správa.

Operačný systém

OS je vo verzii Android One, čo znamená žiadne predinštalované aplikácie, svižný chod a výbornú výdrž batérie. Prostredie je spartánske, ale pôsobí čisto a úhľadne. Nerušia vás aplikácie, ktoré nikdy nepotrebuje a nepoužijete.



Moto Akcie

Moto Akcie sú tu s nami už dlho, ale napriek tomu stoja za samostatnú kapitolu. Užitočná a návyková je možnosť ovládania. Ako prvé spomeniem ovládanie gestami, keď potiahnutie zo spodnej časti displeja vás dostane na úvodnú obrazovku, pri kratšom potiahnutí na zoznam spustených aplikácií a potiahnutím z pravej strany je zase vrátenie späť. Je tu aj klasický dolný panel, po vyskúšaní gest sa k nemu však už nevráťte.

Celkovo ide o užitočnú funkciu. Moto Akcie umožňujú rôznymi spôsobmi

spustiť rozličné funkcie. Tú sú tie najzaujímavejšie: rýchla snímka, rýchly prístup k baterke, snímka obrazovky tromi prstami, nerušenie po otáčaní.

Záver

Tento predstaviteľ strednej triedy neprekvapil, ale ani nesklamal. Za svoje peniaze dostanete primeraný výkon, výborný displej so skvelým jasom či vynikajúcu výdrž batérie. NFC síce považujeme za štandard, napriek tomu však v tejto triede ešte niekedy chýba. Stylus je zaujímavá hračka, len je diskutabilné, či má pri tomto telefóne význam. Svojich zákazníkov s primeranými očakávaniami si však Motorola Moto G Pro určite nájde.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Motorola	Cena s DPH: 259€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ NFC	- reproduktory
+ jas displeja	
+ výdrž batérie	
+ stylus	
+ VOLTE	
HODNOTENIE: ★★★★★	

MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio

KRÁL' JE MŔTVY, NECH ŽIJE NOVÝ KRÁL'



Nová generácia grafických kariet od Nvidie je konečne tu. S nepredstaviteľným výkonom. V novom šate. A tentokrát s prijateľnejšou cenou. Toto všetko sú fakty. Takisto ako je fakt, že majitelia prvej generácie RTX kariet majú byť z čoho smutní, pokiaľ do svojich kariet investovali za posledného polroka namiesto toho, aby počkali na príchod novej ponuky od Nvidie. Odhliadnuc však od toho, ako sa môžu cítiť niektorí hráči, ktorí investovali do novej karty aj viac ako tisíc eur, aby následne zistili, že podobný výkon ich mohol stáť polovicu, je čas pozrieť sa na zúbok prvej karte, ktorá sa k nám do redakcie dostala. MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio je na papieri takmer všetko, po čom môže srdce hráča túžiť, no ako vždy, riadime sa heslom dôveruj, ale preveruj, a preto som túto kartu poriadne potrápil za ten kriminálne krátky čas, ktorý bola redakcii k dispozícii.

Nvidia s prvou generáciou RTX kariet si uboovala veľkú revolúciu na poli samotného zobrazovania hier a toho, ako si ich budú môcť hráči užívať. A hoci sa revolúcia nie tak celkom konala, nemožno predošlým RTX kartám uprieť ich naozaj masívny výkon (pri masívnej cene), ktorý červený tím iba ťažko dobieha.

Sú to dva roky, odkedy sa do slovníka hráčov usadili frázy ako Ray Tracing, DLSS či Tensor jadrá, a hoci je prechod hier na Ray Tracing technológiu pomalší, ako veľa hráčov a určite aj Nvidia zamestnancov dúfalo, niektoré výhody RTX kariet je možné uplatniť aj pri tradičnom rasterizovanom vykresľovaní hier.

Čo je to vlastne Ray Tracing a DLSS

Možno už nie je také potrebné opakovať to, ako pri recenziách prvej generácie RTX

kariet, ale opakovanie je matka múdrosti a so zníženými cenami RTX 3XXX kariet si ich budú môcť dovoliť aj ľudia, ktorých doteraz Ray Tracing nezaujímali. Takže v skratke – od počiatku zobrazovania obrazov na digitálnych obrazovkách bola používaná technológia menom rasterizácia.

Výhodou rasterizovaného obrazu je blesková rýchlosť, s akou dokážu aj menej výkonné grafické karty spracovávať mapy 3D modelov a chrliť 2D obrazy v reálnom čase, čím vytvárajú dojem plynulého obrazu. Rasterizácia má ale množstvo nevýhod ako nutnosť používať špeciálne mapy na osvetlenie a iné triky, aby vyzeral výsledný obraz ako-tak k svetu.

Tento štýl zobrazenia definitívne nie je mŕtvy a to dosvedčuje aj množstvo hier, ktoré napriek používaniu kompromisov v podaní rasterizácie, vyzerať neskutočne dobre. Na scénu ale nastupuje Ray Tracing.

Respektíve, Ray Tracing ako technológia existuje už tiež pekných pár rokov a je jedným zo základných kameňov nielen animovaných filmov, ale aj veľkej časti CGI efektov v moderných filmoch. Vďaka Ray Tracing technológii vyzerajú ohromné bitky v SCI-FI filmoch tak realisticky a akčné scény môžu byť o toľko pohlcujúcejšie.

Ray Tracing namiesto spracovania 3D modelu, separátnej mapy osvetlenia a ďalších máp s tieňmi, farbami a inými doplnkami jednoducho vezme scénu a v reálnom čase vypočíta, ako sa od všetkých 3D modelov odrazia lúče zo všetkých zdrojov svetla. Výsledné obrazy sú oveľa realistickejšie, tieň tmavšie, slnko jasnejšie.

Problém, ktorému Ray Tracing doteraz čelil, bol nedostatočný výkon grafických kariet, ktoré jednoducho neboli schopné spracovávať taký počet snímkov a pracovať tak rýchlo, aby bol výsledok hrateľný. Pri práci na filmoch nie je dlhší čas vytvorenia jedného snímku taký problematický, no pri hre ich treba stabilne minimálne 24 alebo ešte viac za sekundu.

Hlavne vďaka pokrokom, ktoré sa Nvidii podarili pri architektúre nových grafických jadier, sú RTX karty takým veľkým posunom a vyzerať tak, že aj budúcnosťou hier. Druhým veľkým WOW faktorom RTX kariet je DLSS, teda Deep Learning Super Sampling.

Táto technológia je vďaka programovému učeniu schopná zväčšiť rozlíšenie, v ktorom je hra zobrazovaná, bez toho, aby musela v tomto rozlíšení natívne pracovať. Po lopate povedané, sú RTX karty schopné pozrieť sa na obraz v rozlíšení, povedzme, 1920 x 1080 pixelov, zväčšiť ho na 2K, alebo 4K, čo je 4 x, respektíve 8 x väčší obraz a matematicky vypočítať rozloženie pixelov a upraviť snímky v reálnom čase tak, že sa k natívnemu 2K a 4K rozlíšeniu



kvalitou naozaj približujú. Dost' však už o technológiách, hor' sa na samotnú kartu.

Obal a jeho obsah

Tak, ako aj iné prémiové karty od spoločnosti MSI, je aj MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio dodávaná v rozmernejšej a kvalitnej vyzerajúcej krabici. V balení sa hneď navrchu nachádza tenká ochrana v podobe mäkkej peny, v ktorej je osadená papierová zložka, obsahujúca pár brožúrok ako napríklad manuál, komiksovo spracovaný návod na inštaláciu či nálepku. Pod touto penou sa nachádza už samotná karta, zabalená v antistatickom obale, a vedľa nej je umiestnená špeciálna kovová výstuha, ktorú môžu spolu s kartou majitelia nainštalovať do počítača. Tá by sa mala postarať o udržanie karty vo vodorovnej pozícii a zabrániť prílišnému klesaniu na jej konci, čo pri karte s takouto váhou bude asi nutnosť. Veľké preháňanie som si síce po nainštalovaní samotnej



karty nevšimol a väčšinu času som ju tak či tak testoval vo zvislej polohe, no pre dlhodobé používanie ju určite odporúčam.

Prvé dojmy a spracovanie

Karta MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio sa, ako už koniec jej mena napovedá, môže pochváliť chladením trojicou ventilátorov. Osadené ventilátory sa tentokrát volajú Torx 4.0 a so svojimi prepojenými lopatkami boli špeciálne navrhnuté na čo najlepšie výsledky pri chladení grafických kariet. Na rozdiel od niektorých riešení od výrobcov sa všetky tri ventilátory točia rovnakým smerom a nijako sa neprekývajú, čím nevytvárajú vírenie a turbulencie vzduchu. V konečnom dôsledku však, ako bude vidno v grafoch s výsledkami, chladenie tejto karty v MSI zvládli obstojne. Karta sa môže pochváliť aj prémiovo vyzerajúcim backplateom (ktorý je podľa informácií od MSI vyrobený z materiálu menom grafen) a RGB podsvietením na boku, spodku a vrchnej hrane karty, čím vynikne nielen pri inštalácii vo vertikálnom slotu, ale aj pri tradičnom horizontálnom osadení. V minulosti som párkrát kartám vytýkal, že nemajú podsvietené aj písmenká GEFORCE RTX umiestnené na karte, no medzičasom som bol poučený, že Nvidia nepovolí na týchto logách inú farbu podsvietenia ako zelenú. Rozmery a váha tejto karty, 328 x 140 x 56 pri 1565 gramoch, sú porovnateľné s prémiovými kúskami predošlej generácie, a treba preto myslieť na to, že na niektorých matičných doskách bude karta prekryvať nižšie PCIe sloty. Na(ne)šťastie, netreba myslieť na veľkosť tejto grafickej karty pri použití v režime SLI, pretože túto možnosť Nvidia nadobro opustila ako pri 3080, tak aj pri 3070. Ako poslednú radu by som možno ešte odporúčal inštalovať túto kartu radšej iba do matičných dosiek, ktoré disponujú vystuženými PCIe x16 slotmi.



Technické špecifikácie

Čo oproti predošlej generácii ponúka RTX 3080 a špecificky tento model? Nebudem túto kartu porovnávať s nejakou obvyčajnou RTX 2080 alebo 2080 Super. Nie... Pod'me si ju porovnať rovno s RTX 2080 Ti, doterajším kráľom v hrách. Tam, kde karty RTX 2080 Ti ešte aj teraz iba začínajú s cenou okolo 1100 eur, prichádza RTX 3080 za „smiešnych“ 700 eur. Čo teda základné parametre?

Počet CUDA jadier: RTX 2080

Ti – 4352, RTX 3080 – 8704.

Boost clock: RTX 2080 Ti – 1545 MHz, RTX 3080 – 1815 MHz (táto verzia karty).

Pamäť: RTX 2080 Ti – 11 GB, 14 Gbps, RTX 3080 – iba 10 GB, ale s 19 Gbps rýchlosťou.

Počet Tensor a RT jadier: RTX 2080

Ti – 544/68, RTX 3080 – 272/68.

Prečo o toľko nižší počet Tensor jadier? Lebo ide o kremík na novej, 8 nm architektúre, ktorý je 2,7-krát rýchlejší ako pri RTX 2080 Ti. Dost' bolo ale porovnávaní. Čo ponúka MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio celkovo a na čo sa musia hráči pripraviť? Na zadnej strane grafiky je možné nájsť štvoricu video výstupov, tri DisplayPort v1.4a a jeden HDMI 2.1, čo síce neohúri, no malo by to postačiť aj náročnejším používateľom.

Čo na druhú stranu ohúri, je potreba napájať kartu za pomoci troch 8 PIN konektorov. RIP majiteľa slabších zdrojov, keďže k takejto karte a výkonnému procesoru by som nič menej ako 800-wattový 80 Plus Gold (alebo 700 – 750-wattový 80 Plus Platinum a vyššie) zdroj jednoducho neodporúčal. Najmä ak sa rozhodnete kartu aj jemne pretaktovať. A s taktovaním by MSI GeForce RTX 3080 Gaming



X Trio nemala mať príliš veľký problém, oproti niektorým kúskom vybaveným menej kvalitnými napájacími kaskádami, keďže 13-fázový systém a kvalitné komponenty na tejto karte si poradia aj s agresívnejšími taktami bez toho, aby vám padali hry alebo rovno celý počítač. Jediná chyba, ktorú som pri prémiovej(šej) karte naozaj nečakal, je absencia duálneho BIOSu, takže ak to náhodou preženiete, kartu potlačíte do príliš veľkých taktov a nebude sa vám následne dariť naštartovať ňou počítač, nepomôže prepnutie do záložného BIOSu a bude ju treba reklamovať u predajcu/výrobcu.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Nastavenie podsvietenia rieši stále program Mystic Light, no ten sa po novom ukrýva ako súčasť aplikácie Dragon Center. Jeho výhodou je prehľadnosť a možnosť nastavovať RGB LED diódy nielen na samotnej karte, ale, napríklad, aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami. Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčať (a ktorý množstvo ľudí používa aj pri kartách iných značiek), je MSI Afterburner.

Afterburner zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používateľ potrebovať pre prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené taktý grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov.

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

Testovanie

Pre poriadne otestovanie grafickej karty je potrebný aj značne rýchly procesor. Preto bola karta osadená na matičnej doske MSI MEG Z490 Unify spolu s procesorom Intel Core i9-10900K a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol pretaktovaný na 5.0 GHz na všetkých jadrách, pri RAM bol zapnutý XMP profil pre plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Všetky hry boli testované v rozlíšeníach 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPs.

Zhrnutie

Priznajte sa, kto si v posledných pár mesiacoch kúpil novú RTX 2070 Super či 2080 Super kartu? Ako zle vám prišlo z grafov, ktoré Nvidia ukázala pri predstavení novej generácie? Teda, hlavne z cien, za ktoré budú RTX 3070, 3080 a 3090 ponúkané? Áno, stále to nie je malý peniaz.

No za cenu okolo 700 eur (keď sú teda tieto karty naskladnené v obchodoch) je výkon, aký MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio ponúka, naozaj skvelý.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 730€

PLUSY A MÍNUSY:

- + úctyhodný výkon
- + postačujúce chladenie
- + užívateľsky priateľský softvér
- nemusí pasovať do každej skrinky

HODNOTENIE:



D-Link®

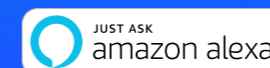
EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

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



Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie a inteligentné pripojenie.



DIR-X1560

ASUS ZenBook Flip S - UX371E

PAPIER PRELOŽÍME POZDĹŽNE



Keď sa Intel nedávno postavil pred symbolický rečnícky pult akcie Architecture Day, sotva by mu drvivá väčšina z nás bola ochotná dôverovať na sto percent. Ich nie práve ideálny technologický prechod zo 14nm na 10nm čipy jednoducho dvíhal varovný prst a každý sledoval, ako sa opäť pokúsi vyšplhať na trón dôveryhodnosti a hlavne akým spôsobom bude chcieť opäť infiltrovať peňaženky platiacich zákazníkov. Jeho až chorobné trvanie na postupnom vývoji 14nm so sebou prinieslo akýsi efekt puntičkárstva, keď sa do produktov razom dostalo neuveriteľných desať jadier a z pôvodne plánovaných štyroch sa razom stalo niečo nevidané.

Súčasná doba si však žiada viac než len prešlapovanie na mieste a od stúpnutia na povrch zľadovateného procesoru Ice Lake sa aktuálne dostávame do sféry jedenástej generácie Intel Core Tiger Lake, ktorý je súčasťou aj nového ZenBook Flip

S od spoločnosti Asus. A keďže spomínaný procesor dokázal opäť postrčiť Intel späť na výslnie hlavne vďaka integrovanému GPU so základom v grafickej architektúre Intel Xe, bol som sám zvedavý, aký efekt očarenia si na mňa všetky tie vyššie vymenované nitky osudu v súvislosti s UX371E nachystali.

Spoločnosť ASUS si tu stihla pripísať menšie prvenstvo, keďže ich novinka sa ako jedna z prvých pýši práve nálepkou Tiger Lake. Mňa však, samozrejme, viac než nejaké papierové predpoklady zaujímal celkový výsledok práce dizajnérov a inžinierov, ktorí do výroby tohto praktického notebooku investovali nemalé úsilie. Ak ste nikdy o sérii ZenBook nemali možnosť počuť v nejakých hlbších špecifikáciách, tak ide o prenosný počítač cielený na kompaktnosť spojenú s biznis sférou, ktorá vašu ruku nezatažuje prehnanou váhou, pričom ponúka vysoký výkon a nepopierateľnú

eleganciu. S dodatkom Flip vám však ASUS ponúka ešte o niečo viac, ako keď si do toho sladkého koláča hryznete dva razy po sebe a úplne zabudnete, že vám na stole chladne šálka čokolády – samotný notebook môžete s pomocou špeciálnych pántov rýchlo premeniť na akýsi tablet. Stačí len prevrátiť jeho trinásťpalcovú obrazovku, ako keby ste sa ju snažili vypáčiť z tela prístroja, a v rukách vám ako po mávnutí čarovného prútika ostane niečo málo cez kilogram vážiaci zošit s poriadnym výkonom.

Filozofia tohto hardvéru je teda jasne daná a hoci sa to prostredníctvom textu ako takého vysvetlí uje trochu neprakticky, stačí len letmý dotyk hliníkovej zliatiny, čo definuje takmer celé šasi stroja, a okamžite vo vás exploduje pocit luxusu a istej výnimočnosti. Dizajnérom sa aj naďalej páči ten pre sériu ZenBook typický výbrus kruhového tvaru, ktorý sa v kombinácii



so slnečnými lúčmi stará o efektívne podčiarknutie celkového vzhľadu zariadenia.

Dotyk jedinečnosti

Predpokladám, že ste to aj na základe uvedenej premeny z notebooku na tablet pochopili, tak či onak tento 13,3-palcový OLED displej je plne dotykový a v momente, keď prevráťte vrchnú časť maximálne dozadu (ja to volám efekt pusy bozkávajúcej vlastný zadok, ale výrobca používa trochu sofistikovanejší termín a samotné pánty označuje ako ErgoLift so životnosťou dvadsiatich tisícov otvorení a zatvorení), systém vypne podporu klávesnice a celý počítač je možné ovládať už len dotykom prsta. Jediné, čo mi v tomto smere asi prekážalo, bola skutočnosť, že po prevrátení sa obe strany nespojili nejakým systémom magnetu a medzi obrazovkou a telom tak ostávala istá medzera. Ak autorom išlo o navodenie pocitu držania reálnej knihy, tak sa im vopred ospravedlňujem. Pýtate sa, kedy niečo také využijete a je vôbec podobná funkcia rentabilná pre vaše pracovné alebo sociálne potreby? Na tieto otázky si, pochopiteľne, musíte odpovedať už sami, v každom prípade ja som režim tabletu volil v momente, keď som si pustil inak nádherné svetlom 4K paneli nejaké to video alebo v situácii, keď bolo jasné, že už nemusím písať hromady textu a jediné, čo potrebujem, je ten spásnosný dotyk prsta. Obrazovka je schopná spracovať desať dotykov súčasne a disponuje aj možnosťou používania špeciálnych elektronických ceruziek s podporou Windows Ink Workspace. Ona pôsobivá svetlosť tu pracuje s údajom 500 nit, čo znamená, že keď si notebook posadíte na kolená v akomkoľvek interiéri, nebudete mať problém s prehľadnosťou udalostí na obrazovke. V exteriéroch je však možné, že trochu ostrejšie slnečné lúče sa môžu postarať o čiastočnú dezorientáciu v prehľadnosti, avšak v takýchto situáciách

má už každý jeden z nás v zálohe pár trikov, ako si vedieť pomôcť. Čo však v tomto prípade v súvislosti s OLED panelom priam exceluje, to sú výborné pozorovacie uhly, krásne vyobrazenie čiernej a dokonca kompletne, viac než stopercentné pokrytie RGB (DCI-P3).

U prenosného počítača tohto razenia je fyzická klávesnica alfou a omegou a ak pozorne čítate moje hardvérové okienka, tak vám už je jasné, že práve na klávesy som doslova pes. K testu som preto pristúpil klasicky a meral efekt pohodlia s dlhodobým dopadom na akékoľvek anomálie pri tvorbe textu. Klávesnica samotná je v tomto prípade opäť krásne rozliata až po okraj šasi a z tej plejčady notebookov, ktoré sa mi v redakcii objavili za posledné mesiace, sa ASUS opäť šplhá na najvyššie priečky hodnotenia. Pri rade ZenBook sme však na tieto prednosti už zvyknutí a písať obsiahle litanie pomocou nízkoprofilových spínačov v tomto prevedení je opäť radosť sama o sebe. Svalová pamäť sa v mojom prípade stihla adaptovať až nečakane rýchlo a ak to celé dám do nejakého priemeru, tak z mesačného testu intenzívneho písania a webových aktivít som sa musel reálne opravovať maximálne do desaťkrát bez toho, aby bola chyba priamo na mojej strane. A to je údaj, ktorý asi nepotrebuje ďalší komentár. Z priloženej obrázkovej dokumentácie ste dozaista rýchlo pochopili,

že pri rozmeroch samotného zariadenia nemohla ponuka klávesov zahrnúť aj numerický blok. Ten však výrobca, v tejto triede opäť klasicky, aplikoval do touchpadu. Aktivácia kalkulačky umne spojenej s možnosťou zadávať čísla pomocou dotyku si síce vyžaduje trochu praxe, keďže reakcia nie je vždy dokonalá, ale keď si na svoj nový počítač zvyknete, stane sa pre vás aj tento aspekt rutinou. A ako je na tom paleta podporovaných gest čo do samotného touchpadu? Všetky štandardné „zakládná“, ako sú posun dvoma prstami a listovanie do ľavej alebo pravej strany, sú tu plne k dispozícii.

Slabšia webová kamera

Tenké rámovanie okolo panelu skrýva aj webovú kamerku s trochu slabším rozlíšením 720p, ktorá dokáže prístroj odomknúť pomocou snímania vašej tváre. Na jednej strane by tu asi bol priestor na kritiku, avšak samotný prenos cez Facebook, Skype alebo iné podoby streamu sa často degraduje nízkou kvalitou internetu a vo finále je tak úplne jedno, ako ostro vaša tvár vyzerá. Ostatne, v tejto neľahkej dobe máme viac ako inokedy možnosť sledovať celú tú paletu webových kamier u našich kolegov a rodinných príslušníkov a vždy je dôležitejšie, aby snímaný objekt nesedel pred odostretým oknom, o ktoré sa opiera slnko, než či máme krásne ostré ryhy okolo očí. Čo sa





týka kvality prenosu zvuku, tak tu máme možnosť naplno doceniť duo mikrofónov s cieľom eliminovať nežiaduce okolité ruchy a musím povedať, že sa im to vo finále aj darí – za hlavou vám však, samozrejme, nemôže behať vysávač alebo hŕstka rozšantených deciek. Navyše, ASUS si už roky ide licenciu podpísanú spoločnosťou Harman Kardon, ktorá je schopná aj v triede nesmierne tenkých laptopov zaručiť slušnú zvukovú kulisu. Komu by ale výkon reproduktorov nestačil, môže siahnúť po pripojení headsetu, avšak v tomto prevedení len cez USB vstup. Na pravej strane nájdete USB 3.2 a na tej ľavej HDMI 2.0, to všetko hneď po boku dua Thunderbolt 4 s USB-C. To je, čo sa týka fyzickej konektivity, všetko a asi vám nemusím nijako prízvukovať, že pri celkovej výške zariadenia na hranici pol centimetra (v zatvorenom stave), by ste sotva mohli očakávať niečo viac. Výrobca tu cielene podporoval práve spomínanú novinku v zmysle portov Thunderbolt, ktoré vo svojej štvrtnej generácii tlačia výkon prenosu a jeho možnosti zase o kus vyššie.

A ako je na tom chladenie, ktoré pri opise tak rád prepájam s výdržou batérie? Všetko sa sústreďuje na zadnú hranu prístroja, kde nájdete duo priechodov

na prívod a odvod vzduchu. Pri práci v chladných podmienkach a pri klasicky otvorenom vzorci, teda nie v režime tabletu, sa teplý vzduch odráža od spodnej časti obrazovky smerom ku klávesnici, čo môžete dozaista oceniť a užiť si tak ekologické ohrievanie rúk.

Naopak, pri spomínanom preklopení displeja a prechodu na tablet je plne na vás, ako prístroj natočíte, keďže obrazovka sa vždy vykalibruje vašim smerom a ak budete chcieť nechať prúdiť vzduch smerom k vám alebo naopak, vol'ba je na vás. Hluk ventilátora pri plnom vyt'ažení rozhodne nespôsobí žiadny neviditeľný prst nasmerovaný k vášmu stolu v kaviarni (hoci dnes už je toto asi skôr nereálna predstava) a tie najvyššie teplotné body sa dizajnérom podarilo upratať mimo dotykových plôch.

Apropo, ASUS vám pomocou používateľ'ského rozhrania umožňuje regulovať výkon súčasne s režimom chladenia tak, aby pri praktickom využívaní zariadenia nedochádzalo k nejakým neželaným zlyháním systému. Pri hodnotiacom bode akumulátora sa vývojári snažili dostať v rebríčku plnom konkurencie čo najvyššie a podľa môjho názoru sa im to nakoniec aj podarilo.

Samozrejme, nemôžete tu očakávať celodenné vyt'aženie prístroja s jedným jediným nabíjacím cyklom, v každom prípade aj pri intenzívnom využívaní a práci na ňom sa pokojne prehupnete cez osem hodín. Nabíjanie pomocou USB-C je v prípade tejto triedy potom jasne dané.

Na posledný odsek som si šetril stručný opis výkonného motora. Nový ZenBook Flip S UX371 by sa v tomto prevedení dal titulovať ako poriadne silná multitasking beštia, ktorá na základe nového procesora Tiger Lake (Intel Core i7-1165G7, 16 GB ram a 1TB SSD) jedenástej generácie dokáže podporiť vaše nároky. Oproti predchádzajúcemu procesoru tu môžeme hovoriť o razantnom skoku vpred najmä v sekcii extrémne kompaktných zariadení a ak potrebujete oporu do každodenného fungovania, rad ZenBook Flip S aj v kombinácii s Tiger Lake je pre vás priam ideálnou vol'bou. K tomu všetkému si pridajte elegantný dizajn spojený s váhou na hranici jedného kilogramu, funkciu tabletu, perfektnú klávesnicu, vysokú výdrž batérie, nádherný 4K OLED displej, odolné kovové šasi a nezabudnuteľný pocit luxusu už na prvé zoznámenie sa.

Verdikt

Spojenie elegancie a výkonu s praktickou paletou plnou funkcií.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Slabšia web kamera
+ Displej	- Chýba klasický vstup pre audio
+ Klávesnica	
+ Batéria	
+ Výkon	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

MEG Infinite X 10SE

FOR TRUE GAMING



Všetky veľké nadnárodné spoločnosti súčasnosti, zaoberajúce sa kompletnou produkciou počítačového hardvéru, sa dnes denne musia obracať každým jedným smerom, kde sedí onen potencionálny zákazník. Už dávno totižto neplatí, že konzument si kvalitu vždy nájde, a to aj bez akýchkoľvek pomôcok a indícií. Dnes, naopak, podobné firmy musia loviť, aby sami nezomreli od hladu. Do tejto mojej, možno trochu neortodoxnej, klasifikácie spadá aj známa taiwanská značka Micro-Star International, ktorú asi lepšie spoznáte pod skratkou MSI. Táto notoricky známa firma už viac než tri dekády chrľí zo svojich továrňí výrobky z rôznych kategórií od notebookov cez desktopy až po špecifické komponenty, ako sú základné dosky a grafické karty. Všetko toto, opatrené jemne agresívnym logom MSI, dozaista registrujete aj vo vašom okolí a ak, navyše, spadáte do sorty

milovníkov herného náradia s minimom kompromisov, práve pre vás tu dnes máme vlajkovú loď v zmysle série MEG.

Za celým názvom MSI MEG Infinite X 10SE sa ukrýva akási záračná skriňa plná poriadneho výkonu, ktorej opisom to celé teraz môžeme vlastne odpáliť. Ak spadáte do sorty takzvaných dobových archivárov elektroniky rôzneho druhu, určite vám v tomto prípade neunikne dizajnová podobnosť s dva roky starým modelom Infinite X. Po rozbalení sa totiž, čo do samotného šasi, na mňa usmievala rovnaká skrinka s minimálnou, ba až žiadnou vrstvou odlišností. Ostro rezaný dizajn tohto desktopu sa snaží navodiť dojem futuristického zázemia, čo sa mu z môjho pohľadu rozhodne darí. Počas rozbaľovania som sa navyše nemusel trápiť s opatrným vyberaním tejto beštie, keďže, rovnako ako ostatné modely, aj ten najnovší disponuje špeciálnym

úchytom na zadnej hrane priamo z vrchu. Ide o rúčku určenú na transport celého zariadenia a ak ste to ešte z priložených fotografií nevyzozorovali, v tomto prípade je celá filozofia samotného počítača priamo cítená na eSport alebo minimálne hráčov, čo to s ich kariérou čoby poloprofesionálneho športovca myslia smrteľne vážne. Dvanásť kilogramov vážiaca skriňa plná moderných komponentov sa pomocou spomínaného úchytu bezproblémovo prenáša a ak budete chcieť tento stroj zobrať kamkoľvek so sebou, odporúčame na prepravu osobné vozidlo, keďže, napríklad, v takej električke nikdy neviete, kto vám, takpovediac, nakašle na základnú dosku – pochopíte v poslednom odstavci. Balenie v sebe, okrem nezaujímavej dokumentácie a nejakých tých šraubov, ukrýva aj špeciálnu bočnú stenu vyhotovenú z tvrdeného skla, ktorá slúži výhradne na vizuálne nahliadnutie



neustále riešenej rumunskej diskotéky. Integrovaná RGB linka sa v tomto smere delí na tri spoločne prepojené sekcie. Tou prvou je aktívne chladenie umiestnené pod mriežkovanú strechu na vrchnej strane a zámerne tu používam slovíčko strecha, keďže po stránke dizajnu sa tu rozprávame o výrazne skosenom tvare, ktorý sa v plynulom tempe tiahne až do prednej časti celého desktopu.

V prípade, ak ste u herných počítačov zvyknutí na nudnú a plne symetrické krabice s jednou diódou indikujúcou stav zapnutia a vypnutia prístroja, MSI vás so svojím radom MEG asi poriadne zaujme, ostatne, čelu celého PC dominuje akýsi plastový kryštál ústiaci do hlavného

tlačidla v červenom prevedení. Vrstvenie však ani zďaleka ešte nekončí a predná strana je preto rozdelená do dvoch častí, kde tá väčšia simuluje efekt brúseného kovu s výrazným logom výrobcu na spodnej strane a, naopak, tá menšia zase lesklú počítačovou dosku napojenú na RGB okruh – za úplnej tmy sa cez dierkovanie na spodnej hrane premietajú na stôl efektne štvorčeky rôznych veľkostí.

V tejto časti, mimochodom, nájdete zvukové vstupy zvlášť pre slúchadlá a extra pre mikrofón a trojicu USB, kam spadá jeden Type-C a duo Type-A (3.2). Čelo preto po stránke dizajnu môžeme zhodnotiť ako pôsobivé a v zmysle praktickej funkčnosti ako

priamo do strojovne tohto PC. Ak si teda potrpíte na dokonalo zladený herný kútik a chcete, aby integrované RGB prvky pulzovali v rytme farieb celej vašej miestnosti, určite si štandardnú plechovú stenu jednoducho odstránite hneď pri prvom rozbalení a vymeníte ju za spomínané priehľadné sklo. Mimochodom, tento úkon dokáže vykonať aj úplný technický antitalent, ktorému sa doma poval'uje obyčajný skrutkovač, a jeho schopnosť úchopu prekoná prváka na základnej škole s pastelkou v ruke.

Oficiálny partner ESL

Vrátim sa ešte v krátkosti k opisu samotnej skrinky. Použité materiály plne korešpondujú so štandardnou kvalitou produktov od MSI a ani pri dlhodobom testovaní, do ktorého spadla transport medzi štúdiom, kde nahrávam videá, a mojou kanceláriou, som nevyzozoroval žiadne nedostatky – cez to všetko si ale treba uvedomiť, že prenášať takto komplexný desktop kade-tade po meste nie je úplne bežná vec, ak, pochopiteľne, neletíte na nejakú exkluzívnu LAN akciu k páňovi Romerovi. V tomto bode môžeme spraviť menší oslí mostík a po tom, ako sme počítač pomyselne zapojili do elektrickej siete, začať opis mnou



uspokojujúce, aj keď osobne by som si prial o jeden USB vstup navyše – tých jednoducho nikdy nebude dost'.

Po otočení prístroja o stoosemdesiat stupňov sa vám naskytne už o niečo menej zaujímavý pohľad na štandardné rozloženie vstupov pre výkonnú grafickú kartu NVIDIA GeForce RTX 2080 Super, čo znamená jedno HDMI a hneď trojicu DisplayPortov, ktoré sú, s ohľadom na nízku a vertikálne uloženie karty, usadené na pravej dolnej strane. Vrch preto lemujú ďalšia porcia USB a rovnako tak po jednom vstupe pre už spomínané HDMI a DisplayPort. Spôsobov, ako fyzicky prepojiť tento konkrétny desktop s čímkoľvek vám napadne, je tu teda požehnané, a to som sa ešte nedostal k potvrdeniu Wi-Fi ax modulu, Bluetooth 5.1, GLAN a tak ďalej.

Pri cene prekračujúcej hranicu dvoch tisíc eur si jednoducho kupujete komplexný nástroj na spustenie najmodernejších videohier súčasnosti s minimom kompromisov a každý, kto nemá bunky potrebné na poskladanie si vlastného

desktopu, môže tento proces prenechať odborníkovi na slovo vzatým. To som však zase jemne vybehol zo zavedených kolají tohto textu, keďže je čas sa trochu ochladiť – pri tej cenovej relácii to možno mnohí z vás budú potrebovať.

Je čas sa oprieť o extra tiché chladenie označované ako Silent Storm Cooling 3, ktoré pracuje na báze vopred trasovaných prúdov vzduchu, kde sa každý dôležitý komponent zvlášť dočká šetrného ovievania. CPU je v tomto prípade dokonca poistené vodným chladením a aj keď by som si možno v celej zostave predstavoval niečo iné než osemjadrový Intel Core i7, procesor desiatej generácie sa vo finále ukázal byť, pre mnou recenzované hry súčasnosti, ako dostatočným spoločníkom. Keď sa pritom pozrieme na celú filozofiu samotného radu MEG a zvlášť jeho nemalé cieľenie na eSport, sotva sú moje výhrady oprávnené. NVIDIA GeForce RTX 2080 Super je vzhľadom na výkon nepochybniteľným argumentom schopným pokryť dnes toľko očakávaný Ray-tracing lomeno VR, ktorý môžeme doplniť o 32 GB operačnej pamäte a

toľko potrebný 1 TB SSD disk (okrem to je vám k dispozícii 2 TB HDD).

Dračia jaskyňa

Pomocou dobre známej aplikácie Dragon Center máte k dispozícii komplexný nástroj na nastavenie výkonu samotného PC, ako aj toľko (ne)potrebných RGB liniek, kde v druhom prípade máte možnosť vyberať z desiatky zaujímavých efektov, a to všetko za sprievodu miliónov farebných odtieňov. Kapitoulou samou o sebe je potom dozaista prispôsobovanie výkonu na báze vami volených profilov, kde si pre jednu hru môžete behom sekundy zvoliť špeciálne namiešaný koktail vašich potrieb. Ak by som mal mať nejaké špeciálne výhrady, hlavne s ohľadom na softvér u konkurenčných spoločností, tak Dragon Center môže pôsobiť jemne toporne a, navyše, jeho spol'ahľivosť nie je vždy stopercentná. Na niekoho môže byť integrovaní priehľadného skla asi trochu negatívne zapôsobí aj menší tlak na tú celoplošnú svetelnú diskotéku, keďže tento desktop to v tomto smere vyložene nepreháňa. Asi najzásadnejší problém som však objavil v medzere medzi tvrdeným sklom a celou tou výstavnou skriňou plnou pulzujúcich súčiastok. Dizajnérom sa evidentne zapáčilo púšťať dovnútra všadeprítomný prach, keďže samotná stena neprilieha k rámu skrine a po okrajoch je dostatok priestoru na nast'ahovanie celej rodinky pavúkov aj s babkou a dedkom. Avšak toto sú asi sotva pádne argumenty, s ktorými by sa niekto mohol vydať do boja za odvrávanie od kúpy inak nesmierne výkonného nástroja na hry, ktorý vám spoločnosť MSI v novom MEG Infinite X ponúka. Samotný desktop je navyše prístupný ďalším úpravám a pre budúcnosť preto môže poslúžiť ako nadstavba pre očakávaný upgrade.

Verdikt

Každý, kto nemá odvahu si poskladať vlastný desktop, sa tu môže spol'ahnúť na skúsené ruky populárnej spoločnosti MSI a vo výsledku nebude ľutovať..

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 2 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výkon	- sklo nedolieha
+ dizajn	- nie vždy spol'ahlivý software
+ spôsob chladenia	
+ priestor na upgrade	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Snyder Cut pridáva postavy



Snyderova verzia Ligy Spravodlivých pridáva medzi postavy filmu Jokera. Jokera nebude hrať nikto iný, ako Jared Leto, ktorý si postavu zahral v Jednotke samovrahov, čím prekonal „rekord“ v DC filmoch a bude prvým hercom, ktorý stvárnil Jokera vo viac ako jednom filme (samozrejme do tohto výberu nerátame Marka Hamila, ktorý nadaboval Jokera vo viacerých animovaných adaptáciach).

Leto sa zúčastnil natáčania dodatočných záberov spolu s ostatnými hercami. Samotný Leto povedal, že na to, koľko záberov s Jokerom pre Jednotku samovrahov natočili, len percento sa dostalo do filmu. Snáď to nebude rovnako aj v tomto filme a herec bude mať väčší priestor na zviditeľnenie svojej postavy. Kto sledoval pozorne, v novom traileri na Snyder Cut bol Easter egg, kde hneď na začiatku preletela zničeným mestom Jokerova karta. Joker však nebude jedinou postavou, ktorá do filmu pribudne. Niektorí možno postrehli, že sa v potitulkovej scéne Ligy spravodlivých ocitol Deathstroke, ktorého stvárnil Joe Manganiello. Podľa portálu Collider, Manganiello bude točiť nový materiál do filmu. Zack Snyder teda zrejme do filmu pridáva ďalší konflikt. Nevieme presne, ako dlho a ako dôležitú rolu Deathstroke vo filme bude mať, no rozmanitosť postáv naberá obrátky. Po oznámení návratu Affleckovho Batmana pre The Flash je celkom potešujúce, že sa aj Leto vráti späť do svojej DC roly. Snyder Cut (konečne!) vyjde v roku 2021 ako 4-dielna miniséria s dĺžkou po jednej hodine na HBO MAX.



Kedy skončí Rýchlo a zbesilo?



Štúdio Universal Pictures prezrádza budúcnosť značky Rýchlo a zbesilo.

Séria už deviatich filmov skončí dvojdielnym finále, ktoré sa vráti režírovať Justin Lin, ktorý režíroval piaty a šiesty diel série. Vin Diesel okrem roly herca začal podporovať filmy ako producent od piateho dielu a filmy sú zakaždým vysoko zárobokové. Bude však znamenať ukončenie ságy aj ukončenie značky? Spoločnosť Universal už teraz experimentuje so značkou pri spinoffe Hobbs & Shaw a animovanom seriáli na Netflixu s názvom Fast & Furious: Spy Racers, ktorý produkuje Tim Hendrick (Avatar: Posledný vládca vetra). Deviate Rýchlo a zbesilo bolo kvôli koronavírusovej epidémii odložené z tohoto roku na 28. máj 2021.

Adam Sandler vo vesmíre!



Adam Sandler sa postupne zviditeľňuje! Po jeho úspechu na Netflixu s filmami Vražda na jachte (Murder Mystery) s Jennifer Aniston prišiel so snímkom Hubieho Halloween.

V ďalšom snímku chce zamieriť vyššie a tak zavíta dokonca do vesmíru. Nepôjde však o nejakú šialenú komédiu, ale o serióznu drámu zasadenú do prostredia vesmíru, ktorú bude režírovať tvorca úspešnej minisérie od HBO, Černobyľ, Johan Reck. Príbeh je založený na novele českého spisovateľa Jaroslava Kalfara, The Spaceman of Bohemia. Sandler bude mať ako astronaut vyslaný do vesmíru za úlohu získať starodávny „prach“ na okraji galaxie. Počas cesty k nemu začne hovoriť neznámy hlas a ponúkne mu riešenie pre jeho čoraz viac sa rozpadajúci pozemský život. Čo sa však udeje, keď zistí, že hlas patrí stvoreniu, ktoré sa schováva na jeho lodi?

Rodina Adamsocov ako seriál?



Tim Burton upriamuje svoju pozornosť na hrané live-action filmy. Tentokrát však plánuje niečo, čo sám nevytvoril. Plánuje natáčať live-action seriál založený na rodine Adamsocov.

Po tom, čo priniesol Beetlejuica, strašidelného klauna, ktorého vytvoril karikaturista Charles Addams v roku 1938, strašil z televíznych obrazoviek od roku 1988 a plánuje strašiť v pokračovaní s Michaelom Keatonom a Winonou Ryder v hlavných rolách, ktoré je naplánované na budúci rok. Režisér má na seriáli spolupracovať s tvorcami seriálu Smallville, Alfredom Goughom a Milesom Millarom. Momentálne je otázkou, kde seriál pobeží, no spoločnosť Netflix figuruje na vrchole zoznamu.

Bolo už dost? Strážcov vesmíru?



Po pokusoch priniesť Strážcom vesmíru slávu sme skončili s jedným filmom a množstvom sľubov, čo ale nezastavilo spoločnosť Hasbro a eOne v snahe pokračovať.

Zrejme najznámejšia spoločnosť na výrobu hračiek najala tvorcov seriálov The End Of The F---ing World a I Am Not Okay With This, Jonathana Entwistle, ktorý im má pomôcť priniesť nové filmy a seriály. Aj napriek krkolomnej histórii značky, hlavne na plátnach kín, Hasbro plánuje budúcnosť pre tínedžerov, ktorí sa stanú „farebnými“ superhrdinami bojujúcimi s mimozemskými netvormi. Entwistle prezradil serveru The Hollywood Reporter: „Je to jedinečná príležitosť priniesť novej aj stálej generácii nových Strážcov vesmíru. Do budúcnosti prinesieme dej a ducha, vďaka ktorým bola táto značka úspešná.“

Lekcie z lásky

DOKUMENT LEKCIE Z LÁSKY NÁM UKAZUJE, ŽE NA TO, ABY SME ZOBRALI SVOJ ŽIVOT DO VLASTNÝCH RÚK, NIKDY NIE JE PRÍLIŠ NESKORO



Film z dielne poľských režisérkov **Małgorzaty Goliżewskiej** a **Katarzyny Mateja** otvára tematiku nielen domáceho násillia, ale aj psychického týrania. V tomto prípade však vyvstáva ďalšia otázka – mám právo odísť, ak som pred oltárom vyslovila tie magické slová „v dobrom aj v zlom“? Dokáže Jola prekonať svoj strach a odpustiť sa od spoločenských noriem?

Jola je obyčajná žena. Jola zbožňuje spev, rada tancuje a príležitostne píše básne. Jola verí, že žena má byť upravená a elegantne, žensky oblečená za každých okolností. Jola rada dumá nad životom spolu so svojimi kamarátkami, ktoré poväčšine zdieľajú podobný osud ako ona. Jola žila so svojim manželom štyridsaťpäť rokov a vychovala šesť detí. Jolu tiež

manžel bije a psychicky ju týra. Až sa po rokoch rozhodne odísť. Náhl'ad do Jolinho manželského života sa nám naskytne iba na pár minút. Takmer hneď na začiatku filmu si Jola zbalí kufre a odchádza z dedinky v Taliansku, kde bývala so svojím manželom, a začína nový život v Poľsku. Konečne sa začína venovať sama sebe – zapíše sa na súkromné hodiny spevu a navštevuje aj kurz spoločenského tanca. Tam sa spozná s Wojtkom, sympatickým starším pánom. Ich vzťah sa prehlbuje a je jasné, že Wojtek je pravým opakom jej manžela – je k Jole nežný, skladá jej komplimenty, žartuje s ňou. Po čase padne otázka rozvodu a spoločného bývania. No Jola váha. Ako by manžel znášal rozvod? Chcel by sa mi pomstiť? Stojí za to rozvádzať sa v

dôchodkovom veku? Kol'ko času mi ešte zostáva? Tieto a iné otázky vyvstávajú Jole v mysli a tak sa rozhodne po roku vrátiť do dediny, z ktorej odišla. Skromne si prišla vypýtať od svojich detí nielen radu, ale aj povolenie opustiť ich otca.

V dobrom aj v zlom

Keďže sama pochádza z rozvedenej rodiny, mladá a naivná si sl'úbila, že s mužom, ktorého si vezme, zostane navždy. V dobrom aj v zlom. No nikto jej nepovedal, že toho zlého bude tak veľa a toho dobrého tak málo. Podnet, ktorý Jolu konečne prinútil po toľkých rokoch manžela opustiť, nám film neukáže. A možno žiadny jeden konkrétny dôvod neexistuje – možno toho Jola mala iba



skôr na aktívnu snahu o nový začiatok a o lepší život, aj keď je občas pretkaný pochybnosťami a obavami. Postavy však medzi sebou žartujú a pomocou humoru sa snažia vyrovnávať s osudom.

Jola a Wojtek sú síce dôchodcovia, no to im nebráni kúpiť si balónky a na lavičke v parku skúšať vdychovať hélium. Na Jolu sa navyše výborne pozerá a treba uznať, že aj ako šesťdesiatnička je stále veľmi šarmantná a sympatická. Výborná práca s kamerou a dobrý výber hudby tak dotvárajú veľmi príjemný a estetický zážitok, ktorý – ako si možno na konci filmu poviete – trval príliš krátko. Tento dokument predstavuje

dost' a rozhodla sa vziať svoj život do vlastných rúk. Už totiž nie je najmladšia a film tak otvára aj problematiku vzťahov v starobe, výchovy detí, ale aj generáčnych rozdielov. Jolin osud sa totiž opakuje stále znovu a znovu – v jej dcére, jej kamarátkach, v tisíckach iných žien, ktoré čelia domácej násilliu. No nie všetky majú dostatok odvahy a energie začínať nové životy aj vzhľadom na pokročilý vek, finančnú situáciu alebo presvedčenie, že manželstvo môže rozdeliť iba Boh a treba v ňom zotrvať v dobrom aj v zlom.

Estetický zážitok po všetkých stránkach

Napriek nepochybne vážnej téme sa film vôbec nenesie v negatívnom duchu. Ako už bolo spomenuté, Jolin bývalý manžel sa vo filme objavuje iba na chvíľu, prvýkrát ho dokonca ani nevidíme, iba počujeme. Ako



keby sa nám film snažil ukázať, že on – Bogdan – už nie je podstatný a je doslova mimo obraz. Dokument sa sústreďuje

príjemný oddych od hollywoodskych blockbustrov a akčných filmov o superhrdinoch. Ak máte chuť pozrieť si pre zmenu film o obyčajných ľuďoch a jednej obyčajnej žene, ktorý je navyše veľmi esteticky, príjemne a inteligentne spracovaný, dajte tomuto dokumentu z dielne našich poľských susedov šancu.

„Film Lekcie z lásky je niečo ako autentická prechádzka bežnými dňami hlavnej postavy. Je úprimný, na nič sa nehrá, no napriek tomu dokáže divákovi poskytnúť nový spôsob nazerania na svet.“

Natália Belicová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: M. Goliżewska, K. Mateja Rok vydania: 2019 Žáner: dokumentárny film

PLUSY A MÍNUSY:

- + téma domáceho násillia
- + estetické spracovanie
- + humor
- nič

HODNOTENIE:



The Babysitter: Killer Queen

TAKÚTO OPATROVATEĽKU BY NIKTO Z NÁS NECHCEL. ALEBO...?



Mnohí fanúšikovia hororových komédií iste poznajú film **Chůva na zabití (The Babysitter)**, ktorý vyšiel v roku 2017. Režisér McG si pre nás tento rok pripravil jeho pokračovanie s podnázvom **Killer Queen**. Ako to už býva, pokračovania (pomerne) úspešných filmov to vôbec nemajú ľahké a zvyčajne sa úspechu svojho predchodcu nedočkajú. Bude to tak aj v tomto prípade?

Dej sa odohráva po dvoch rokoch od toho, ako v prvej časti hlavný hrdina Cole zistí, že jeho opatrovateľka je členkou satanistickej sekty. Teraz však už Cole navštevuje strednú školu a snaží sa vyrovať s udalosťami spred dvoch rokov. Vôbec mu to neľahčujú jeho rodičia, ktorí mu prinajlepšom neveria a prinajhoršom sa ho snažia zavrieť na psychiatrii. Šikana zo strany spolužiakov tomu tiež vôbec nepomáha. Cole je totiž stále tým istým

utiahnutým intelektuálom, no teraz si o ňom navyše všetci myslia, že je blázon. Jeho jediným spojencom je jeho kamarátka a susedka Melanie, ktorá mu ako jediná verí a podporuje ho. Aby Cole prišiel na iné myšlienky, Melanie ho pozve na párty pri jazere a on, síce neochotne, ale súhlasí. Všetko vyzerá takmer idyllicky, vo vzduchu visí prísľub zblíženia sa s atraktívnou Melanie, do ktorej je Cole (ako inak) platonicky zaľúbený. Ten však ešte nevie, že to, čo sa mu pred dvoma rokmi prihodilo, vôbec nie je uzavreté a čaká ho doslova pekelných najbližších pár hodín. Démoni z prvého filmu sú totiž späť a chcú Colea. Presnejšie, potrebujú jeho krv, aby mohli vykonať satanistický rituál, ktorý im má vrátiť stratenú silu. Do toho sa pripletie Coleova nová spolužiačka Phoebe, ďalšia podivinka, ktorá má evidentne niečo za lubom. Podarí sa dvojici uniknúť pred démonmi alebo ich dokonca poraziť?

Zábavná oddychovka s retro nádychom

The Babysitter sa rozhodne neberie vážne a ani diváci by nemali. Pre mnohých tento film zostane prinajlepšom béčkovou komédiou, no určitej skupine ľuďí má čo ponúknuť. Humor tu vcelku funguje – nad bizarnosťou a uletenosťou niektorých scén sa človek musí zasmiať a oživení démoni s telami amerických pubertákov hľáškujú vcelku slušne. Samozrejme, aj tu nájdeme kliše, ktorým sa previní takmer každá (hororová) komédia, no tie poväčšine dostávajú originálny zvrät a film si teda úspešne utáhuje z nielen hororových trópov. Ozvlášťujú ho prestrihy s nádychom osemdesiatych rokov a túto atmosféru vnášajú do celého filmu. O level vyššie film dvíhajú aj nespočetné popkultúrne narážky či už na videohry typu Fortnite a Halo, alebo na diela klasickej



literatúry. Aj kvôli spomínaným narážkam, ktoré sa niektorým divákovi zdali zastaralé, sa na film zniešala vlna kritiky. Či to bol zámer režiséra, alebo iba zle zvolené cieľové publikum, nie je jasné. Niektoré detaily filmu ako napríklad už spomínané prestrihy a vločky s retro nádychom, popkultúrne narážky a trochu zvláštny módný vkus hlavného hrdinu ukazujú, že pokojne mohol byť režisérovi zámer vnieť

do filmu atmosféru starých hororových filmov a jeho cieľovou skupinou teda nie sú iba súčasní tínedžeri, ale aj staršie ročníky. Nesmú chýbať ani krvavé scény, pri ktorých budú lietať vnútornosti a vybuchovať lebky. Nemusíte sa však báť, takéto scény sú dostatočne bizarné a naopak nedostatočne realistické, aby sa vám z nich zdvihol žalúdok. V skutočnosti aj vzhľadom na povahu filmu vyznievajú skôr smiešne.



Koho tu uvidíme?

Čo sa týka hereckého obsadenia, v hlavných úlohách tu uvidíme Judah Lewisa (Cole) a Emily Alyn Lind (Melanie). Ich novú spolužiačku Phoebe si zahrala Jenna Ortega, ktorá sa objavila napríklad v druhej sérii seriálu You po boku herca Penna Badgleyho. Vo filme si zahrali aj speváčka a herečka Bella Thorne a Samara Weaving, hviezda prvého filmu The Babysitter. Tá sa však tentokrát objavila iba krátko a aj to na konci, čo tiež prispieva k nižšiemu hodnoteniu – Emily Lind bohužiaľ v úlohe hlavnej záporáčky nebola veľmi presvedčivá a s výkonom Samary Weaving sa to nedá ani porovnať. Pravdepodobne aj z tohto dôvodu táto komédia bohužiaľ nedosahuje kvality pôvodného filmu.

Aký je teda rozsudok? Ak hľadáte zábavnú oddychovku na sobotný večer, máte radi hororové komédie a ani slashery vám nevadia, The Babysitter: Killer Queen je rozhodne tou správnou voľbou. Pri tomto filme rozmýšľať netreba, dokonca by bolo asi lepšie, aby ste sa o to ani nepokúšali. Príliš rozoberať zápletku a hľadať v nej diery by bolo skôr na škodu. Ak teda túžite po inteligentnejšej zábave, ktorá aj trochu dokáže potrápiť vaše mozgové bunky, radšej siahnite po niečom inom

„The Babysitter: Killer Queen je príjemná oddychovka, pri ktorej sa zabavíte, no je potrebné brať ju s veľkou dávkou nadhľadu.“

Natália Belicová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: McG Rok vydania: 2020
Žáner: hororová komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- + humorná oddychovka
- + popkultúrne narážky
- + originálne spracovanie
- nie každému sadne
- krvavé scény
- jednoduchosť

HODNOTENIE:



Mulan

DOKÁZALA NOVÁ DISNEYOVKA NAPLNIŤ OČAKÁVANIA?



Mulan je ďalším z rady filmov, ktoré sa museli skloniť pred momentálnou situáciou vo svete, no štúdio Disney to nakoniec vyriešilo šalamúnsky. Miesto toho, aby znova odsunulo dátum premiéry, rozhodlo sa uviesť tento titul za premiový poplatok v rámci svojej streamovacej platformy Disney+. Naprázdno pritom neobišli ani krajiny, v ktorých je táto služba nedostupná, a Mulan sa tak dočkala aspoň limitovaného uvedenia v znovuotvorených kinách. Výnimku netvorilo ani Slovensko či susedné Česko, kde si mohli diváci vychutnať hranú verziu tejto slávnej animovanej snímky na veľkom plátne.

Na úvod menšie historické okienko. V roku 1994 si odbila kinopremiéru hraná Kniha džunglí a hoci nebola ani zd'aleka prvá, tentokrát išlo o priame prepracovanie Disneyho animovanej adaptácie. O dva roky neskôr nasledovalo 101 dalmatíncov,

následne i jeho pokračovanie, no to bolo na dlhší čas všetko – aspoň čo sa týka premiér v multiplexoch. Zmena nastala až v roku 2010 a obrovský úspech hranej Alice v krajine zázrakov zrejme zasadil červíka do hláv zástupcom štúdia. Niet divu, že po neskoršej a nemenej úspešnej Vládkyni zla (priamo vychádzajúcej zo známej Šípovej Ruženky) sa hrané remaky začali len tak sypať. Rekordným rokom bol ten vlnajší, ktorý síce predznamenovalo sklamanie menom Dumbo, no miliardové hity Aladdin a Leví kráľ to dokázali dokonale vyvážiť. Niečo podobné sa pritom čakalo aj od Mulan, ktorej mal zariadiť veľkú časť záberkov neustále rastúci čínsky trh. Vzhľadom k popularite tejto legendy a hviezdemu domácemu obsadeniu, kde sú prítomné i také mená ako Donnie Yen, Jet Li a Li Long, sa zdalo takmer nemožné, aby film nenaplnil túto métu. Lenže stalo sa... a korunu všetkému

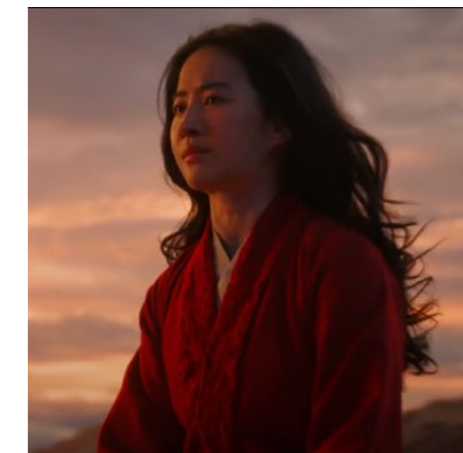
nasadili recenzie čínskych divákov, ktoré neboli ani zd'aleka tak spokojné, ako by sa čakalo. I navzdory tomu však nejde o nevydarenú adaptáciu. Viacero aspektov je totiž zvládnutých a tvorcovia pristupujú k látke s určitou víziou – no je tu hneď niekoľko nezanedbateľných „ale“.

V prvom rade je pritom potrebné pochváliť autorov za to, že nejde o remake 1:1. Hlavná dejová kostra je, samozrejme, zachovaná, no scenáristi, ku ktorým patria i Rick Jaffa a Amanda Silver (Zrodenie planéty opíc, Jurský svet), tentokrát d'aleko viac vychádzajú z pôvodnej balady a nielen z animovaného predobrazu. Zmien je naozaj dostatok – obzvlášť na rozdiel od remaku Levieho kráľa, kde sa dokonca vyskytovali aj identické zábery. Úplne vynechané boli muzikálové čísla, romantická línia bola ešte viac potlačená, ubudlo i na humore. K tomu



treba pripočítať aj množstvo príbehových úprav vrátane zakomponovania nových postáv či prepracovania tých starších, a to aj charakteru Mulan. Ani záver nemá identické vyznenie a podľa všetkého bol cieľom o niečo dospelejší, respektíve realistejší prístup. Hoci naozaj len o trochu...

Nič z toho však nie je principiálne na škodu a často ide o zmeny k lepšiemu – lenže iba na papieri. Aby totiž dokonale fungovali, tvorcovia ich musia vedieť aj funkčne zapracovať do filmu a to sa im vždy nedarí. Hraného spracovania sa chopila Niki Caro, režisérka oceňovanej snímky Pán veľrýb. Ak sa Mulan niečo nedá upierať, tak je to istá vizuálna podmanivosť. Nejde neobdivovať viaceré zábery či estetiku vybraných scén, a to bez toho, aby sa do popredia tlačili digitálne triky. Z tohto pohľadu je až paradoxné, ako komorne film miestami pôsobí. Na to, že by malo ísť o rodinnejšie poňatú vojnovú záležitosť, je v nej až nečakane málo komparzistov, a to aj mimo dejovo opodstatnených momentov. Upozadenie viacerých klúčových aspektov originálu má zase za následok zákonitú stratu jeho čara a hravosti. Dejová kostra je síce aj po novom funkčná – i keď v niečom inak – ale postráda skrátka istú sviežosť a miestami pôsobí až príliš jednoducho. Potrebný závan sviežosti sa snaží navodiť aspoň akčná stránka, ľahko okorenená o prvky silne špecifického wuxia žánru. Sama



o sebe pritom pôsobí efektne a obecné sa dá pochváliť aj viac než slušná choreografia súbojov. Škoda len zbytočne rýchleho strihu a priaznivcov ázijskej tvorby asi nepoteší, že Mulan už nemusí prechádzať žiadnym tréningom, aby sa z nej stala skutočná hrdinka. No a nadšení nebudú zrejme ani tí, ktorí si chcú užiť skutočné taktizovanie na bojovom poli – skôr naopak. Hraná Mulan je celkom zaujímavým filmom. V zásade ide o profesionálne zvládnutú záležitosť a niet divu, že ju niektorí považujú za jednu z najlepších hraných adaptácií klasických disneyoviek. Rovnako sa však nemožno čudovať ani tým, ktorí jej nevedia prísť na meno, pričom do tejto skupiny možno zaradiť aj mnohých skalných fanúšikov originálu. A to je vlastne

najväčší paradox nového spracovania – že ovel'a pozitívnejšie ho asi budú prijímať tí, čo s animovanou verziou neprišli do styku. Taktiež je otáznou, či vôbec dokáže v tomto podaní skutočne osloviť detské publikum a je asi zbytočné polemizovať nad tým, či to Disney takto chcel. Výsledný produkt pritom neponúka málo a hlavná predstaviteľka v podaní Yifei Liu si dokáže rýchlo získať divácke sympatie. Vzhľadom k vydatnej marketingovej kampani sa však čakalo predsa len trochu viac.

PS: Vo filme má cameo i pôvodná dabérka animovanej Mulan, herečka Ming-Na Wen.

„Hraná Mulan síce neponúka málo, ale zd'aleka najviac asi poteší tých, ktorí nikdy neprišli do styku s originálnou animovanou verziou“

Martin Černický

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Niki Caro Rok vydania: 2020
Žáner: Dobrodružný/Rodinný/Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

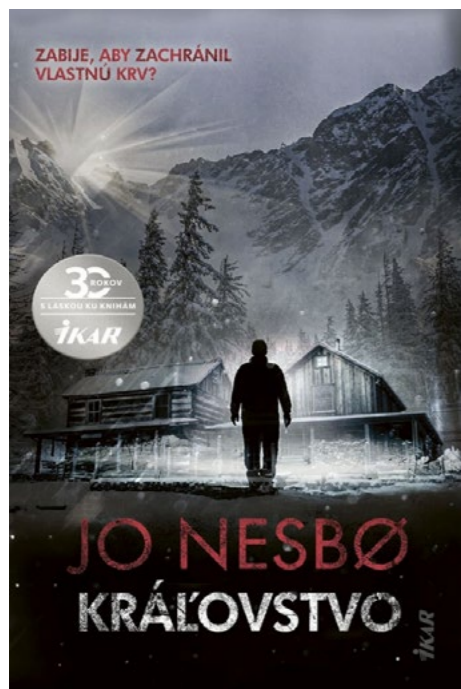
+ Viacero zmien, i smerom k pôvodnej balade
+ Prijemný vizuál a výprava

- Chýba hravosť a čaro originálu
- Scenár by mohol byť aj komplexnejší

HODNOTENIE: ★★★★★

Král'ovstvo

DOKÁŽE ČLOVEK BEZ MIHNUTIA ZABIŤ, ABY OCHRÁNIL RODINU?



Jo Nesbo si zase raz na chvíľu oddýchol od inšpektora Harryho Hola a prekvapil románom Král'ovstvo, ktorého hlavnými postavami sú dvaja bratia Opgardovci.

Čas od času je každý z nás postavený pred ťažkú voľbu. No niektorí musia čeliť supertiažkej, aj takej, v ktorej ide o život. Dokáže človek bez mihnutia oka chladnokrvne zabíjať, aby ochránil seba a svojich blízkych? Keďže sa jedná o Nesbovku, je zrejme, že áno. Bez vražd sa to nezaobíde. Príbeh rodiny a uzavretého mestečka vystaval dokonale a s pribúdajúcimi stranami veľkolepo zbúral všetky prvotné kladné ilúzie o hlavných protagonistoch.

Bratia Opgardovci vyrástli na rodinnom statku vysoko v nórskejších horách. Ich puto je veľmi silné, už od detstva sa jeden o druhého starali a boli na seba veľmi naviazaní. Starší Roy žije v rodnom mestečku celý život a mladší Carl sa vracia z Ameriky, kde vyštudoval a istý čas žil, s plánom postaviť luxusný horský hotel. Neprichádza sám. Oženil sa s architektkou Shannon. Ich vzťah vyzerá naoko ideálny, no nie je všetko zlato, čo sa blyští.

Obyvatelia mesta sú voči odvážnym investičným plánom skeptickí. Carl je skvelý rečník a manipulátor a postupne ich zláka na vidinu zbohatnutia. Nadšenie rastie, idyla je dokonalá. Máte pocit, že píšete o rozprávkovom kráľ'ovstve dvoch švárnych princov? Hneď uvediem veci na pravú mieru.

Po príchode Carla začína minulosť rozprestierať zatuchnutý čierny plášť. Dávno pochované tajomstvá vstávajú z hrobov. Detstvo súrodencov totiž nebolo vôbec idylické.

V zabudnutom horskom kraji, kde líšky dávajú dobrú noc, je, zdá sa, zneužívanie detí a mladistvých príbuznými normálna vec. Katastrofa. Všetci sa tvária, že sa nič nedeje, tu privrie oči matka, tam otec, inde sused. Ani rodina Opgardovcov nie je svätá. Nesbo nás vracia do minulosti, kedy život bratov vôbec nebol závideniahodný. Mladenci si vydýchnu, až keď sa rodičia zručia do priepasti blízko domu.

Havárie sú v nebezpečných úsekoch relatívne bežné, preto sa nik nepozastavuje nad tým, že by niečo smrdelo. Ba, predsa len sa jeden našiel. Miestny šerif Sigmund Olsen. Vyriešenie prípadu sa nedožil a v jeho šlapajach pokračuje v súčasnosti syn Kurt. Royovi a Carlovi začína byť teplo nielen z vynárajúcich sa problémov s novovznikajúcim hotelom.

Ústredným motívom je súrodenecká láska, ktorá ide aj cez mŕtvolu. Jeden chráni druhého a nehľadia napravo ani naľavo. Royov pocit zodpovednosti a jeho vzťah k bratovi je časom vystavený veľkej skúške. Zistí, že Carl nie je až taký čestný a úprimný. Skôr naopak, víťazí u neho chamtivosť a zrada. Pomalé tempo príbehu umožňuje naplno precítiť všetky poetické opisy, rivalitu, staré smútky, nešťastia a vzťahy medzi pribúdajúcimi postavami. Päťstošesťdesiat sedem strán sa zdá dosť veľa. Vôbec nič by sa azda nestalo, keby dvesto či tristo redaktor vyhodil. Lenže Nesbo dokáže aj nudu namaľovať

pestrými farbami, a tak komentár o skresaní počtu strán berte s rezervou.

Nečakajte klasickú kriminálku, je to skôr rodinná dráma. Vyšetrovatelia sú súčasťou príbehu, no stoja akoby v pozadí a nejako sa nevedia rozhybať. Kurt Olsen je lovec, striehne, ňuchá, čaká na svoju príležitosť. Lenže stále je to slabota oproti akčnosti Holeho tímu. S rastúcim počtom mŕtvoly síce stúpa aj napätie, ale aj tak môžete chvíľami nadobúdať pocit, že Nesbo dostatočne nevyužil svoj potenciál krimi autora. Vypätých situácií aj temnoty býva oveľa viac v príbehoch s fenomenálnym Harrym. Dominantná je otázka hanby, viny a pomsty. Ako ďaleko je človek ochotný zájsť vo svojom strachu a z lásky k blížnemu? Autor dobre pokrýva témy ako vplyv génov, otázky morálky, sebakontroly, fatálnych rozhodnutí a súrodeneckého putu. V príbehu sa striedajú dve časové roviny a Nesbo pomalým tempom dávkuje, čo sa v skutočnosti naozaj stalo. Konanie bratov je v istých situáciách pochopiteľné, v iných neodpustiteľné a hrozné. Záver mi zanechal v ústach trpkú pachuť. Po tom všetkom, čo sa odohralo, mi skutok a bezcitnosť jedného z bratov zobrali všetky ilúzie.

Král'ovstvo je plné zákrut ako cesta pod Opgardovským statkom. Volant treba držať pevne v rukách a dávať pozor na všetky prekážky a značky, ktoré vás dovedú do cieľa. Určite sa nájdú čitatelia, ktorým bude pár kilometrov navyše chýbať. Lebo Nesbo nikdy nie je dost'.

Ivana Zacharová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Jo Nesbo	Rok vydania: 2020
Král'ovstvo	Žáner: beletria pre dospelých, krimi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ pisateľský štýl	- vpomalé tempo deja
+ napätie	- absencia dobrého vyšetrovateľa
+ dve časové línie	
+ charakteristika postáv	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Talent na smrť

ZAHĽADÍ SA TI DO OČÍ A VIE, KEDY A AKO ZOMRIEŠ



M. J. Arlidgeho poznajú slovenskí čitatelia z mnohých románov, kde rieši prípady vyšetrovateľka Helen Graceová (Kto sa bojí, nech nejde do lesa, Hra na mačku a myš, Na koho to slovo padne...) Talent na smrť je samostatný román s novými postavami.

Muž sa usmieval, v očiach mu hrali iskričky dobrej nálady, no Kassie zrazu zmeravela. Dúfala, že v jeho tvári nájde láskavosť, možno rozvážnosť.

Uvidela však smrť.

Kassie nie je obyčajná tínedžerka. Stačí, ak sa niekomu zahľadí do očí a hneď vie, kedy a ako dotyčná osoba zomrie. Je to dar alebo prekliatie? Ak by ste sa takýmto niečím chceli živiť, povedali by ste si, že dar. No Kassie má úplne opačný

názor. Nezvyčajná schopnosť ju ničí. Čím bolestivejšia smrť, tým intenzívnejšie ju cíti. Nik jej neverí, matka je z nej na nervy a oporu, ktorú mala v starej mame stratila, keďže starká trpí demenciou a vnučka vníma len vo svetlých okamihoch. Dievča preto chodí so sklonenou hlavou a sklopeným zrakom. Nepohrdne ani drogami. Jedného dňa pri náraze do muža na ulici nechtiac zdvihne zrak a zasiahne ju „úder“ v podobe zábleskov krutej smrti, ktorá hrozí neznámemu. V dôsledku veľkého šoku sa na neho vrhne a snaží sa mu povedať, čo videla. Muž ujde a dievčať a sa ujme forenzný psychiater Adam Brandt. Ten už videl a počul všeličo, no Kassie príbeh mu nedá spávať. Hoci jej neverí, nemôže s istotou povedať, že klame. Keď vyjde najavo, že muž zomrel naozaj tak, ako to pacientka opísala, je znepokojený. Zhodou okolností sa jej opäť prihodí stretnutie s cudzou ženou a vízia je navlas rovnaká a do bodky sa splní. Spolu sa zamotajú do vyšetrovania brutálnych, ba až príšerných vražd. Hlavnou podozrivou sa stáva práve tínedžerka s pochybnou povestou. Kopiaje sa vraždy vyvolávajú enormný tlak na vyšetrovateľku Gabrielle Grayovú a jej tím. Policajtky začne postupne vidieť spojitosť s vraždami nielen s Kassie ale aj s Adamom.

Gabrielle mimovoľne prudko vydýchla. V kufri ležal niekto zabalený do plastovej plachty, ale bolo ťažké nazvať obeť človekom. Boli to skôr jeho zvyšky.

Dejová linka je rozšírená aj o súkromný život forenzného psychológa. Brandt s manželkou túžobne očakávajú prvé dieťa. Práve Faith je tá, ktorá je naklonená veriť Kassie jej tvrdenia. Adam sa, naopak, cíti ako na vážkach, už nevie, kde je sever a jeho život a manželstvo sa rozpadá zasiahnuté tragickými

udalosťami. A hneď sa pristávám a rovno napíšem, že túto dejovú linku si autor mohol pokojne odpustiť, nechať veci plynúť iným spôsobom a nehrať zbytočne na city čitateľov.

Keďže sa jedná o mysteriózny triler, čitateľ vie, do čoho ide. Realisti možno budú pociťovať mierne rozpaky z Kasiinej schopnosti predpovedať smrť a dúfať, že sa to nejako utrasie a vysvetlí nečakaným ale reálnym spôsobom. Ja som stavila na drogy a klamstvo. Nestalo sa.

Vytkla by som neuveriteľnosť niektorých situácií a to nemám na mysli iba spomínanú superschopnosť. Hlavní protagonisti sa nikdy dostatočne nesnažili obeť varovať. Opakujem slovíčko dostatočne. Taktiež zmysluplne nespolupracovali s políciou. To boli momenty, kedy som cítila rozčarovanie. Ale aj tak môžem smelo napísať, že kniha sa čítala jedným dychom.

Psychologický triler je pochmúrny, brutálny a atmosféra hustá. Posledná scéna mučenia je až nechutne detailná. Hlavnú hrdinku si obl'úbite a budete s ňou súcitiť. Musí byť hrozné celé dni sa topiť v smrti.

A ak ste jej v úvode schopnosť vidieť smrť závideli, na konci si vydýchnete, že danajský dar schytl niekto iný. Kniha je plná emócií a situácií, ktoré by som v tomto žánri nečakala.

Kto má rád mysteriózne príbehy, ten si príde na svoje.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:	
M. J. Arlidge	Rok vydania: 2020
Talent na smrť	Žáner: beletria pre dospelých, krimi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ jednoduchý štýl	- postavy sa často chovajú nelogicky
+ napätie a dynamický dej	- zbytočné citové vydieranie v jednej z dejových línií
+ charakteristika postáv	
HODNOTENIE: ★★★★★	

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Krištofová, Adrián Liška, Michaela Medvedová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujó, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupátko, Martin Černický, Pavol Košík, Ondrej Ondo, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová, Jakub Mrázik

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Crash Bandicoot: It's About Time

MARKETING A INZERCA

Marketing Director / Zdeněk Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact

/ Zdeněk Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A 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, čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DŮLEŽITÉ 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

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

logitech™



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

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



G502 HERO SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.

G513 CARBON MECHANICKÁ RGB

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

SLOVENSKO V SRDCI

Načerpajte legendárnu energiu s kávou Slovensko v srdci – Jánošík

Sedíte celý deň pri počítači a dochádza vám energia? Máme pre vás riešenie. Je ním espresso káva Slovensko v srdci Jánošík – legendárna energia.

Kúpите ju v eshope na www.kavoholik.sk.

Ako bonus automaticky získate **zľavu** vo výške **10 %** na ďalší nákup. V ponuke máme výhodné 360 g balenie alebo 1 kg rodinné balenie.

Kúpou navyše podporíte lokálneho slovenského výrobcu, ktorý kávu praží srdcom pre vaše chute.

Pridajte sa ku Kavoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy



Jánošík/legendárna energia

V káve Jánošík dominuje brazílska arabika Santos so svojou charakteristickou chuťou horkej čokolády. Pri tmavšom pražení vystupujú na povrch aj tóny mandlí v pozadí s trochou amarettu. Harmóniu doladuje robusta so svojimi orieškovými tónmi. Jánošík má výraznú a plnú chuť charakteristickú najmä pre kávy z južných krajín Európy. Je ideálna pre kombináciu s mliekom alebo len tak na prebudenie a prvý ranný úsmev na vašej tvári.

Jánošík je ideálny na prípravu espressa v pákovom aj automatickom kávovare, kávy v moka konvičke, ale aj ako zalievaná káva.

Zloženie: 90 % arabika/10 % robusta

