

GENERATION

TESTOVALI SME PLAYSTATION 5 VS XBOX SERIES X



HRALI SME
*Assassin's Creed:
Valhalla*

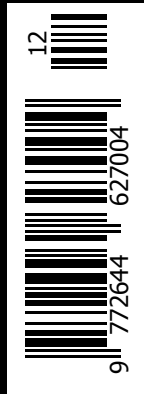
TÉMA
Seriál o káve

VIDELI SME
The Boys: 2.séria

RETRO
Viva Piñata



SÚŤAŽ





Klasika v novej dimenzii!

Meshify 2 | Meshify 2 XL



Aaaa pokračujeme

Nové konzoly sú a vlastne sa nič nezmenilo. S jedinou výnimkou (Demon's Souls) hráme tie isté hry, všetko je akurát rýchlejšie a na hrách je badať jemný rozdiel. Kto však čakal závratný posun datovaný na začiatok novembra, ostal asi sklamaný.

No nevádí. Ved' pravý next-gen príde, akurát si na neho budeme musieť ešte chvíľu počkať. Zdá sa, že chybu neurobíte ani s jednou značkou a táto generácia bude pravdepodobne výsostne iba o preferencii – či vám viac vyhovujú exkluzivity od štrnástich štúdií Sony alebo tie od 23 štúdií Microsoftu.

V tohtomesačnom vydaní Generation magazínu sa tak dočítate práve o týchto dvoch nových konzolách. Dozviete sa, čo si o nich myslíme, aké sú ich silné a slabé stránky a čo od nich môžete očakávať.

No to nie je jediné, čo v magazíne nájdete. Opäť je plných herných a hardvérových recenzií a ďalšej hromady zaujímavých článkov. Takže neváhajte a pustite sa do čítania

Príjemné čítanie vám praje

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

PlayStation 5 vs Xbox Series X

FIGHT!



Rok 2020 by sa dal charakterizovať ako ekvivalent retroskopického vyšetrenia v ordinácii doktora s priezviskom Pazúr, avšak záverom kalendára, kde už nepomôžu ani obrázky roztomilých mačičiek v kľbku, sa predsa len udialo niečo pozitívne a pre nás rozhodne prospešné. Po sedemročnom cykle nastáva čas na výmenu domácich herných zariadení a vhodnou rukavicou sa tentokrát opäť fackuje verné duo Microsoft a SONY. Na jednej strane máme západne orientovaný Xbox a na tej druhej celosvetovo populárnu značku PlayStation. Oba tábory tak znova dumajú nad večnou dilemou dokonalosti tej či onej farby a pritom zabúdajú na fakt, že hranie ako také preniká cez všetky predsudky a žabomyšie vojny. Generation, ako technologický magazín s chápadlami hodenými do rôznych sfér, teraz nechce prilievat' pálenku do už tak rozhoreného ohňa konfliktov, a preto prichádza s čo najobjektívnejším porovnaním súčasných kladov a záporov konzol Xbox Series X a PlayStation 5.

Ešte než však spoločne vkročíme do tej pomyslenej bojovej kľetky a začneme sa fackat' ako na medzinárodnom zjazde talianskych milencov, prosím vás o menšiu zhovievavosť v zmysle časových odstupov. Je totižto dosť možné, že pár súčasných problémov ohľadom oboch spomínaných konzol sa medzičasom podarí odstrániť formou klasických update balíčkov a bol by som nerád, ak by ste v takom prípade útočili na podstatu textu uverejneného v posunutých medziach vydania.

Dizajn

Začneme skutočne z ostra. Sám som vám pred pár mesiacmi priniesol silno subjektívny článok, a teda aj názor na finálny dizajn platformy PlayStation 5, z ktorého ste si mohli odniesť nasledujúce stanovisko: nepáči sa mi to a nikdy sa mi to páčiť nebude. Ľudská duša je však ako cibuľa a zdanlivo nekonečný počet vrstiev jej chuti niečo milovať sa nedá ani náhodou zdefinovať

pod jednu škatuľkou. Preto k dizajnu oboch next-gen konzol teraz pristúpime čisto pragmaticky. PlayStation 5 sa predáva v dvoch verziách, kde formát s mechanikou váži 4,5 kg a meria 390 mm x 260 mm x 104 mm a takzvaná digitálna verzia je o šesťsto gramov ľahšia a rozmerovo o niečo štíhlejšia 390 mm x 260 mm x 92 mm. Naproti tomu stojí symetrický kváder Xbox Series X s váhou takmer rovnakou ako má PS5 s mechanikou (4,45 kg) a rozmerovo 151 mm x 301 mm x 151 mm. Z posledných uvedených čísel jasne badať súmerné linky a celkovú uhladenosť. V praxi to potom vyzerá nasledovne. PS5, ako aj XSX môžete pomocou pribalených stojanov umiestniť do horizontálnej alebo vertikálnej polohy, avšak pri stroji s logom spoločnosti SONY je nutné kalkulovať s jeho extravagantnými krivkami a výraznou výškou, ktorá sa nehodí do všetkých formátov domácností. Jednoducho povedané, nový Xbox je vďaka svojej symetrii schopný zapadnúť kamkoľvek ovela lepšie než nový PlayStation, a to teraz narážam vyložené na



skladnosť a nie subjektívny názor smerom k dizajnu PS5. Plne si uvedomujem dôvody rozmerov jednej alebo druhej mašinky, o tom si však povieme v separátnej kategórii ohľadom chladenia. V tomto odseku som sa snažil vás naviesť k predstave o účelovom dizajne, ktorý v mojich očiach už na prvú dobrú vyhráva značka zo Seattlu. Keďže však chcem zachovať objektivnosť a dizajn je presne to, čo sa v tomto zmysle nedá zmerať žiadnym prístrojom na svete, necháme po vzore hokejovej terminológie tento stav s výsledkom 1:1.

Výkon

Sila, výkon a schopnosť tlačiť nielen vizuálnu stránku takpovediac na hranu, to je pre spotrebiteľ a často najdôležitejší argument tesne pred vytiahnutím peňaženky. Pri oboch next-gen strojoch sa môžeme dozaista rozprávať v duchu istej spoločnej filozofie, keďže grafický procesor je vlastne zdanlivo postavený na podobnej architektúre a jediné, čo výčnieva, je výkon grafiky o necelé 2 TFLOPS u XSX a 3,5Ghz PS5 voči podtaktovaniu Xboxu s 3,8 Ghz. Ako sa to pretaví priamo v hrách sa dozvieme až v priebehu niekoľkých rokov, každopádne vývojári musia aj naďalej produkovať svoje diela v akejsi spravodlivej rovine a keďže



Microsoft sa rozhodol po boku XSX priniesť aj technologicky zaostalejšiu Xbox Series S, nebudú to mať v tomto smere vôbec jednoduché. Obe zariadenia pritom disponujú 16 GB RAM. Ak sa na celú vec pozriem na základe nejakých papierových predpokladov, tak Xbox Series X si so svojím rýchlejšim procesorom v spojení s možnosťou využiť 10 GB pamäte čisto pre grafiku, a ten zvyšok nechať menej potrebným systémom, môže dovoliť oveľa viac než PS5 s o niečo pomalším procesorom a rovnako o kúsok slabšou grafikou. Tu ale opäť platí, že až čas a prax ukážu, ako sa dané čísla budú schopné pretaviť priamo do výsledného stavu jednotlivých projektov a či vôbec uvidíme nejaké reálne odchýlky, tak ako to môže naznačovať vyššie uvedená séria čísiel. Zaujímavosťou je, že PS5 disponuje rýchlosťou disku 5,5 GB/s a XSX „len“ 2,5 GB/s, avšak tu si treba uvedomiť fakt, že pri Xboxe ide o stabilnú rýchlosť a naopak pri PlayStation v tomto smere nevieme nič na isto. Spája sa to aj priamo s týmto riešením SSD diskami, o ktorých si však ešte v tomto článku povieme svoje. Aby som zachoval vecnosť, tak Xbox Series X je aj cez isté nejasnosti ohľadom diskov stále tou rýchlejšou konzolou, ktorá vývojárom dáva šancu aktivovať alebo deaktivovať multithreading podľa potreby, a preto sa v našom orientačnom skóre dostáva Xbox do vedenia o jeden bod voči PS, je to 1:2.

Spätná kompatibilita

Dostávame sa k mojej najobľúbenejšej sekcii argumentácie, prečo začať preferovať jednu vec pred druhou. Spätná kompatibilita je pre nadchádzajúcu generáciu vôbec tou najpodstatnejšou v celej histórii domácich herných systémov, keďže takzvaný Cross-gen tu s nami môže byť skutočne ešte nasledujúce tri roky, čo priamo potvrdilo aj vedenie spoločnosti SONY. Paradoxne je to však práve PlayStation, ktorý v prípade celej svojej dynastie hardvéru vždy t'ahal skôr za kratší koniec a zdá sa, že inak to nebude ani pri PlayStation 5. Tá síce dokáže rozbehnúť drvivú väčšinu hier z PS4 a niektoré dokonca aj vo vylepšenej forme,

avšak tým sa akákoľvek spätná viazanosť na ich minulé platformy končí. Na druhom brehu stojí platforma Xbox Series X, ktorá vám ponúka obrovskú kartotéku softvéru z Xbox 360, Xbox One a prvého Xboxu, ktorú navyše dokáže vylepšiť pomocou vyhladenia textúr a pridania HDR. Sám som tomu nejakú nevenoval pozornosť až do momentu, kedy som si pustil svoje obľúbené projekty - Perfect Dark, Viva Piñata a nestačil si pretierať oči.

Viac než dekádu staré videohry sa po technickej stránke lusknutím prsta premenili na súčasný štandard nezávislej scény a otvorili tak náruč mladším ročníkom hráčov, ktorých akési spätné doučovanie dôležitej gaming kultúry doteraz obchádzalo aj na základe neatraktívneho výzoru hier samotných. Aby toho nebolo málo, tak Xbox Series X je schopný pomocou špeciálnej technológie automaticky navýšovať framerate pri Xbox One hrách bez priameho zásahu autorov daných projektov, čo už krásne prezentovali na štvrtej časti série Fallout. Microsoft má v tomto duchu jednoducho o kus viac koláča, než nám prináša SONY a aby toho nebolo málo, tak v spojení so službou Game Pass nás priamo navádzajú vrátiť sa do čias minulých, a to za





sprievodu oku lahodiacej technickej stránky. V tomto prípade je to jasný bod/gól pre zelené X a navýšenie nášho skóre na 1:3.

Gamepad

Herná konzola by sa skutočne dala prirovnať k dobrému jedlu, kde je nesmierne dôležité, aby každá z jej ingrediencií dosahovala čo najlepšej kvality, inak je výsledok pre kupujúceho sotva atraktívny a v porovnaní s prípadnou konkurenciou môže strácať. Tou pomyselnou ingredienciou, ktorá zaváži viac než iné, je rozhodne aj kategória ovládačov. Takzvaný gamepad sa v ponímaní nezmyselných konzolových bitiek stal predmetom večných diskusií a aj tu prevláda všeobecný názor, že Xbox má koncepčne navrch a ponúka sofistikovanejší nástroj na kontrolu hier. SONY si to evidentne uvedomuje, a preto s príchodom svojej najnovšej platformy siahli hlboko do vrecka s nápadmi a vytiahli úplne nový ovládač s názvom Dualsense. Ich legendárny Dualshock je tak minulosťou a rovnako tak aj jeho typický dizajn, ktorý by sa dal využiť na návrat do čias vzniku prvého PlayStationu. Po novom vám v rukách skončí dizajnový mohutnejší kus tvrdeného plastu s funkciami ako sú adaptívne trigger a haptická odozva, ktorej sekunduje z minulej generácie známy touchpad a integrovaný mikrofón priamo do tela ovládača (poteší možnosť ho fyzicky zapnúť a vypnúť). Naproti tomu sa Xbox nemal prečo snažiť, ostatne, ich ovládače sú definované ako ekvivalent niečoho, čo sa blíži k statusu dokonalosti, a preto sa ani XSX gamepad nedá definovať ako studnica plná zmien. Pri ňom nastala hlavne výmena smerového kríža (D-pad), ktorého formu



poznáme z prémiovej triedy Elite gamepadov. Pribudlo špeciálne sociálne tlačidlo, ako aj jemná úprava povrchu zadnej časti. Aj naďalej zostalo napájanie pomocou dvoch tužkových batérií, čo Microsoft ospravedľňuje snahou nedegradovať svoje zariadenie vstavaného akumulátora. Na jednu stranu ich môžeme chápať, avšak rovnako tu vyvstáva otázka, prečo nerobia dve verzie základného gamepadu, teda s akumulátorom, ako aj bez.

Konkurencia menom Dualsense ponúka klasický systém nabíjania cez USB-C, a to s akumulátorom v kapacite 1560 mAh, čo je o jednu tretinu lepšie, než ponúkal Dualshock. Počas môjho testu sa nový PlayStation gamepad dokázal udržať necelých desať hodín, avšak nesmierne tu záleží na skutočnosti, na akej úrovni máte zapnuté všetky jeho funkcie. Haptická odozva, čo je honosný názov pre pokročilú funkciu vibrácií, funguje síce krásne, ale vývojári sa ňou

musia separátne zaoberať a uvidíme, ako ich to bude baviť z dlhodobého hľadiska. Naopak adaptívny odpor kladený do zadných páčok, ktoré sú tentokrát oveľa užívateľsky prístupnejšie, sa javí ako skutočný next-gen pokrok a dôvod, prečo by sme mali nový ovládač od SONY brať vážne. Xbox má potom vďaka technológii Dynamic Latency Input rovnako výhodu v oveľa častejšie vykonávanej komunikácii medzi ovládačom a konzolou, a to s cieľom potlačiť oneskorenie odozvy na absolútnu nulu. Mohli by sme tu v tomto zmysle vypisovať argumenty až do zbláznenia, každopádne vo finále by to celé nakoniec vyznelo ako čistá remíza a ja si osobne myslím, že SONY si ju v tomto prípade zaslúži, keďže konečne začali pracovať na svojej Achillovej päte a prinášajú zásadnú obrodu jedného z najdôležitejších prvkov hernej platformy. Dualsense padne krásne do ruky a jeho rozloženie tlačidiel nepôsobí na ruky nijako negatívne, a to ani pri dlhodobom používaní. Skóre sa mení na 2:4.



Užívateľské rozhranie

V kategórii menu, respektíve možnosti nastavenia a celkovej prehľadnosti, nebude dozaista priestor na nejaké rozsiahle dišputy. Xbox ako značka nechce vypadnúť z dobre nastaveného rozhrania, a preto je celý prechod z Xbox One na Xbox Series X/S skôr záležitosťou plynulosti bez ťpania a hl'adania, čo kde je po novom skryté. Ak vám predchádzajúci systém okien vyhovoval a naučili ste sa s ním plne kooperovať, budete

po zapnutí svojej novej domácej konzoly takpovediac ako doma. Veľkou výhodou je tu spojenie s SSD diskom, čo prináša celkovú svižnosť menu a rýchlosť adekvátnu k slovičku „budúcnosť“. Naopak, v prípade systému PlayStation 5 sa už rozhodne dá hovoriť o zmenách, aj keď v tomto prípade skôr vizuálnych než nejakovo výrazne funkčných. Zásadnou novinkou je oddelenie hier od mediálneho obsahu, teda aplikácií ako takých. Do vynoveného rozhrania pribudla možnosť zúčastniť sa špeciálnych výziev spojených s vaším friend listom, ako aj hodnotiacia tabuľka pre rozdávanie vašich osobných ocenení ďalším online hráčom, nech už sú negatívne alebo pozitívne.

Druhá menovaná funkcia je určite prínosom, a to hlavne na základe eliminácie čoraz väčšieho počtu podvodníkov v multiplayer zápasoch. Ako to bude fungovať v praxi, zistíme až po dlhšej dobe celosvetového testovania (nie, nemám teraz na mysli vatové paličky v nose), každopádne na papieri to znie nateraz dozaista pekne. Ovládacie centrum sa v zmysle pokroku dá označiť asi za najvýraznejší prvok moderny, ktorý konzolu PS5 zasiahol. Autori jednotlivých hier vám separujú obsah na dieliky tak, aby ste mali okamžitý prístup k vami vybraným častiam hier ako takých. Menu navyše umožňuje si zadať špeciálne skratky pre vyhľadávanie, čo v kombinácii s toľko proklamovaným SSD diskom znamená prístup k všetkému a bez výrazného čakania. Pri PS5 je veľkou výhodou aj funkcia Remote Play, ktorá vám fakticky ponúka priestor na spustenie next-gen hier cez PS4, PC alebo mobilné zariadenia. Tu však môže Xbox kontrovať s rovnakým princípom zdieľania obsahu, kde je v ich prípade dokonca možné prejsť na xCloud stream hier, avšak pod podmienkou dostupnosti vysoko spolaľhivého a rýchleho

internetu. Suma sumárom, po boku sociálnych služieb a celkovej palety možností oboch platforiem sa duel užívateľských rozhraní pretahuje medzi sebou s minimálnym rozdielom, čo nám vo výsledku prináša ďalšiu remízu a zmenu skóre na 3:5.

Chladienie a hlučnosť

Obe platformy sú celou filozofiou svojej dizajnovnej stránky priamo spojené s čo najlepším chladením a zvlášť pri PlayStation 5 je to podmienené celkovou veľkosťou šasi. Preto v tomto článku asi nebude vyrovnanejšej kategórie než je práve táto. Oboj konzolám som dal počas recenzovania maximálne zabráť, a to v niekoľkých rovinách. Dlhodobé hranie technologicky náročných titulov na Xbox Series X striedalo rýchle prepínanie menu, zatiaľ čo teplomer nedokázal namerať viac než 55 stupňov Celzia, kde sa samotné teplo pochopiteľne držalo v hornej polovičke zariadenia, kde je výstup pre vetranie. Pri meraní pohotovostného režimu sa teplomer zastavil na 25 stupňoch Celzia, čo je určite prijateľné. Pri rovnakom teste náročnejšieho softvéru sa na PlayStation 5 hodnota merania v plnej zát'aži zastavila na hranici 58 stupňov Celzia, čo môžeme brať ako takmer identickú úroveň tepla voči konkurencii. Mimochodom, meranie v stave spusteného menu bolo o niečo vyššie než na strane Xboxu, ale keďže úplne nepoznám procesy pozadia PS5 voči XSX, bolo by nevhodné to brať ako adekvátny argument a vyvodzovať z toho nejaké závery. Hlučnosť oboch herných zariadení ide ruka v ruku s nulovým prehrievaním a v tomto smere sa môžeme rovnako rozprávať o veľkom pokroku voči minulej generácii a symbolickom podaní rúk. Spomeňme si na zvuk pri PlayStation 4, kde sme sa už pri miernej zát'aži symbolicky





pozerali von oknom, či nám náhodou nad domom nepristáva dopravné lietadlo. 4:6

SSD

Dostávame sa k poslednému z mnohých vybraných nosných bodov tohto súboja. SSD disky sa stali symbolom prvotnej, ale aj pokročilejšej prezentácie next-gen konzol, a to úplným právom. Minulosť sa nedá zabudnúť a rovnako tak šialene dlhé nahrávacie časy počas náročných AAA projektov, kde sme si mohli pokojne skočiť uvariť kávu a ešte než sa na dne šálky blyskli kryštáliky vodného kameňa z kanvice, nápis Loading sa len pomyselne zahrieval. Z niekoľkých kategórií vyššie ste už určite vyzorovali, ako integrácia SSD pomohla pri rýchlosti menu a celkového rozbiehania všetkých procesov v konzolách. Teraz sa preto môžeme pozrieť na možnosti dodatočného rozširovania základu. Xbox Series X disponuje diskom s kapacitou 1 TB, avšak reálne využiteľného miesta v ňom je 802 GB.

Naopak PlayStation 5 ponúka o niečo menší disk, a to s kapacitou 825 GB pri využiteľnosti 667 GB. XSX disponuje stabilnou rýchlosťou 2,5 GB/s a PS5, ako som spomínal v úvode, uvádza 5,5 GB/s bez konkretizácie stability. SONY zatiaľ nedefinovalo, aké disky NVMe SSD vôbec budú fungovať v zmysle dodatočného rozširovania, ale už teraz je dané, že nebude možné rozširovať pamäť priamo cez slot SSD, keďže je zatiaľ deaktivovaný (zmeniť sa to má v budúcnosti pomocou update balíčku). Nateraz je preto nutné uspokojiť sa so základným interným diskom a ak chcete inštalovať viacero veľkých projektov, pomaly ale isto si šetriť na drahé NVMe SSD disky. V zmysle vyššie riešenej spätnej kompatibility je už teraz možné pripojiť externý disk (pevný alebo SSD) a priamo z neho spúšťať hry z PS4 a rovnako

tak ostatné dáta tejto platformy, avšak všetko, čo sa týka PS5, tam zatiaľ nemáte ako dostať, čo sa pochopiteľne zmení až v budúcnosti. Oproti SONY sa Microsoft rozhodol ponúknuť oveľa elegantnejšie, aj keď vôbec nie lacnejšie, riešenie. Rozšírenie vnútornej pamäte je v Xbox Series X/S sprevádzané prostredníctvom špeciálnej 1 TB externej karty, ktorú jednoducho zasuniete do špeciálneho slotu na zadnej strane systému.

Podpora uloženého a prenášaného obsahu je tu na kompletnej úrovni, a tak vlastne nemusíte riešiť nič iné než samotnú cenovku. Ale aj to len dočasné, keďže sám Microsoft avizuje neskoršie povolenie externých SSD od ďalších výrobcov, čo cenovú reláciu môže výrazne zraziť smerom dole. Pri spätnej kompatibility je rovnako ako v PS5 dovolené už teraz spustiť staršie hry priamo z externého úložiska, aj keď vám to po technickej stránke neprinesie už spomínané

výhody, ako je rýchlosť načítania a podobne. Vo finále je tak jasné, že obe herné konzoly majú SSD koncept síce riešený podobne, ale minimálne od SONY zatiaľ nevieme, ako to bude vyzerat' s podporou v zmysle budúcich dodatočných nákupov SSD diskov. Microsoft naopak už teraz ponúka svoje, síce drahé, ale okamžite využiteľné riešenie. 4:7

Záver

Snažil som sa, snažil, aby celý tento súboj bol čo najviac objektívny a zároveň aby sme nemuseli vydat' jeden špeciálny diel magazínu venovaný len novým konzolám. Iste by ste vo svojich srdciach a hlavách našli hromadu ďalších kategórií (launch hry, cena, dostupnosť na trhu a tak ďalej a tak podobne), pomocou ktorých by sa dali pridať body tej či onej značke, ale môj výber berte ako hrubý náčrt nateraz dôležitých vecí, aké si pred prípadným rozhodnutím medzi X a PS sami položíte. Iste, v texte vyššie sme vynechali hromadu menších aspektov, ako je napríklad nemožnosť pripojiť staršie periférie k PS5, či komplikované spustenie PlayStation VR, avšak osobne si nemyslím že je to dôvod, prečo by ste si napríklad práve túto konzolu domov nedoniesli.

Verím, že nás čaká sedem krásnych rokov plných herných zážitkov, a to po boku značky PlayStation ako aj Xbox. Ostatne, hranie by nemalo byť nikdy podmienené fanatickým nadšením sústredeným pod jednou jedinou vlajkou. V našom súboji to síce dopadlo v prospech konzoly Xbox Series X, ale v konečnom dôsledku to všetko bude záležať na hrách, aké ešte len prídu a aké si ponesú status exkluzív. Tento aspekt som zámerne do článku neintegroval, keďže si v sebe nesie obrovský a komplikovaný otáznik.

Filip Voržáček



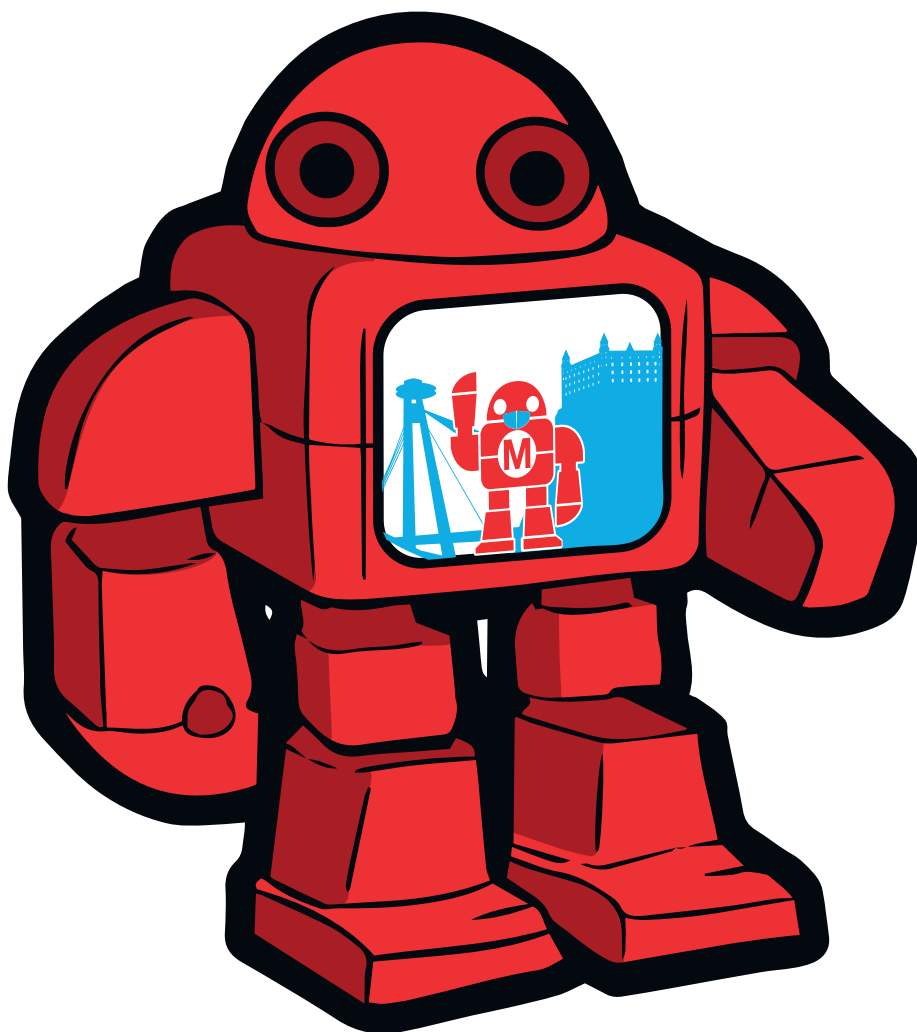
Zostaňte doma, prídeme aj k vám!

**Bratislava Mini
Maker Faire®**

ONLINE

<http://mfbratislava.online>

4.-5. decembra 2020



Zabudnite na kávu z veľkých hrnčekov, treba ju piť s noblesou



Veríme, že náš prvý článok z edukačnej série o kávovej gramotnosti vás neotrúvil a že ste v oblasti IT prežili úspešnejší mesiac ako my v gastronómii. A teraz už určite s nedečkavosťou a samozrejme so šálkou espressa v ruke čakáte na nový diel nášho kávového seriálu. Ako sa hovorí, kto čaká, ten sa dočká. Vy to štastie máte a opäť sa môžete dozvedieť niečo nové. Tentokrát si rozoberieme tému šálok a správneho servírovania kávy.

Káva s mliekom vám farbou môže pripomenúť kakao, ale z rovnakých šálok ich nepite

Hneď na rovinu povieme, zabudnite na hrnček, do ktorého vám v lepšom prípade frajerka, v tom horšom stále mama, ešte stále varí kakao.

Obrovské hrnčeky, v ktorých by sa aj ryba utopila nemajú nič spoločné s kvalitne pripravenou kávou. Existujú však univerzálne pravidlá, vďaka ktorým môže byť pitie kávy zážitkom. Samozrejme, úplne najpodstatnejšie pri výbere šálky na espresso je, aby sa vám páčila. Áno,

myslíte si správne, bude v tom určite háčik. Tvar, objem, farba aj materiál, by predsa len mali mať isté parametre.

Zvončeky, zvončeky...nie vianočné, ale na dne šálky

Vnútorňa časť dokonalej šálky na espresso by mala mať jednoznačne zvonovitý tvar. Nápoj tak bude kĺzať po stene na dno, kde sa nebudú tvoriť víry, ale extrakcia bude hladko bežať. Výsledok? Pena. Dokonalá crema.

To je niečo, čo v šálke s plochým dnom nikdy nedosiahnete. Rovnako budete sklamaní aj v prípade, že budete espresso robiť do širokej šálky. Pena sa rozotiahne po celej hladine a tým sa de facto rozptýli.

V tomto prípade neplatí, čím väčšie, tým lepšie

Ak si chcete kávu vychutnať, musí byť veľkosť šálky prispôbená objemu, ktorý do nej patrí. To znamená pri esprese by sa malo 30 ml nápoja vtesnať do šálky s o niečo väčším objemom. Ten

priestor je tam na to, aby ste si neobliali hneď celú klávesnicu, ak náhodou zakopnete. Rovnaké pravidlo platí aj pre milovníkov ristretta, ktoré má štandardne 20 ml a šálka naň určená by mala byť len máľinko väčšia. Zvyčajne sa používa klasická espresso šálka.

Bielou šálkou nič nepokazíte, z čiernej bude káva chutiť horkejšie

Na celkový vnem nášho kávového pôžitku má veľký vplyv aj farba. Zo žltej šálky budete vnímať nápoj kyslejší, z hnedej alebo čiernej horkejšie. Tu by preto mali zbystriť milovníci robusty, pretože práve tmavé šálky sú predurčené k umocneniu horkej chute. Ak si však necháte poradiť od nás Kávoholikov vyhnite sa im.

To, že takmer v každej kaviarni servírujú kávu práve do bielych šálok nebude náhoda. Biela je neutrálna, nerozptýli Váš chuťový vnem a espresso si z nej vychutnáte najlepšie.

Kameninové šálky udržia teplotu vášho nápoja, sklo nie je nič pre fajnšmekrov

Nemenej dôležitý je aj materiál, z ktorého sú šálky na kávu vyrobené. Ideálne espresso si vyžaduje výbornú tepelnú stabilitu. Áno, aj preto sú šálky v kaviarňach nahrievané.

Najvhodnejšia je teda kamenina, o niečo menej porcelán. V sklenej šálke Vám espresso vychladne prakticky okamžite.

Múdra rada na záver pre tých, ktorí nemajú čas a chuť čítať všetko

Pre dokonalé espresso je najvhodnejšia biela úzka kameninová šálka so zvonovitým tvarom dna. Ak sa vám nechce hľadať na nete, merať a kontrolovať, či ste našli tú správnu, nájdete ich aj na [webe Kávoholikov](#).

Pokračovanie v ďalšom čísle...

LEGION

Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter
technology
for all

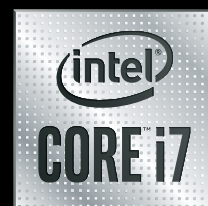
Lenovo™



Sen každého hráča

Legion Tower 7i

Počítač Lenovo Legion Tower 7i je vytvorený pre náročných hráčov. Je vybavený najnovšou 10. generáciou procesorov Intel® Core™ i9K a grafickou kartou NVIDIA® GeForce RTX™ SUPER, ktoré spolu so 128 GB rýchlou DDR4 RAM pamäťou rozbehnú aj tú najnáročnejšiu hru. Pokročilý systém chladenia Legion Coldfront 2.0 s voliteľným chladením tekutinou udrží Legion Tower 7i ľadovo chladný a vďaka svojmu hernému designu s ARGB podsvietením si získa srdce každého hráča.



Zakúpte na



Intel® Core™ i7 processor

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

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Honda ukázala nový Civic, zovšednel



Bud' ho milujete, alebo nie. Civic je posledné tri generácie dizajnovovo veľmi špecifickým autom, na cestách neprehliadnuteľným. Keď prišla na trh ôsma generácia, spôsobila zaslúžený rozruch a po mierne skrotenej deviatej generácii prišla hračkárska desiatka. Civic X bol doteraz najvýraznejší, podľa mnohých názorov zbytočne hračkársky. Jazda v ňom však bola

veľmi zábavná a hlavne s 1,5-litrovým motorom aj prekvapivo svižná.

Prvé oficiálne fotografie jedenástej generácie sú tiež rozporuplné. Pre mnohých je návrat k obvyčajnejším tvarom vítanou zmenou, no fanúšikovia desiatej generácie sú skôr zdržanliví. Nový Civic zovšednel a hoci si zachováva znaky súčasného modelu, už ho

tak ľahko od konkurencie neodlíšite. Dôležitejšia však bude ponuka motorov, keďže hlavne ten 1,5-litrový bol veľmi podarený. S rovnakým motorom však firma prísť nemôže.

Mali by sme preto očakávať hybridné riešenie nielen pre bežnú verziu, ale aj pre Type R. Úprimne, hybridný pohon výkonnejším motorom pomôže, keďže hlavne počas jazdy v zápchach sú súčasné motory všetko, len nie úsporné.

A nakoniec dúfame, že Honda zapracuje na ergonómii ovládania, pretože tá v poslednej generácii auta mala svoje rezervy. Hlavne infotainment niekoľko rokov zaostával za konkurenciou a nastavenie klimatizácie bolo stelesnením komplikovanosti. Honda sa na Slovensku s Civicom poslednú dobu veľmi nedarí a s predajmi je ďaleko za konkurenciou. Nie je to zlé auto, ale je bez výraznejších dizajnových zmien na trhu už niekoľko rokov, takže výraznú obmenu by potrebovala nie v budúcom roku, ale už teraz. Uvidíme, ako osloví fanúšikov s novou generáciou svojej legendy Civic.

V Bratislave sa bude vyrábať Passat a Superb



Volkswagen Slovakia bude vyrábať nasledujúce generácie modelov Volkswagen Passat a ŠKODA Superb. Pre bratislavský závod to znamená začiatok príprav integrácie do výroby a budúce investície v objeme približne 500 miliónov eur. Naspäť do Bratislavy sa tak vráti po vyše 30 rokoch Volkswagen

Passat, prvý model vyrábaný v bratislavskom závode.

Obidve vozidlá patria do rovnakej produktovej rodiny. Vďaka ich plánovanému spojeniu v jednom závode sa dajú využiť významné synergie vo výrobe a logistike. Komponenty nebudú musieť

byť v budúcnosti dodávané do dvoch, ale len do jedného závodu, čo znižuje náklady. Zároveň môžu byť vozidlá zhotovované na rovnakej výrobnéj linke a odpadajú tak dodatočné výdavky na prestavovanie výroby.

Presun výroby na Slovensko nebol prijatý pozitívne hlavne v susednej Českej republike, pre ktorú je Superb vlajkovou loďou ich značky. Tam sa automobil bude vyrábať do roku 2023, kedy sa výroba presunie k nám. Výroba Passatu sa presunie z nemeckého Emdenu, tam sa fabrika už bude orientovať hlavne na výrobu elektromobilov.

Navyše sa pôvodne uvažovalo o presune výroby do Turecka, no tam by bolo potrebné postaviť nové výrobné linky. Bratislava súboj nakoniec vyhrala aj pre možnú optimalizáciu výroby. Koncern tu nebude musieť stavať nové výrobné haly, Bratislavský podnik má dostatočné výrobné kapacity pre obidva nové modely. Firma tu pri spustení výroby preinvestuje pol miliardy eur a prácu získa až dvetisíc nových zamestnancov.

Elektrická Kona od Hyundai opäť zaujímavejšia



Hyundai prišiel na náš trh s elektrickým modelom Kona len pred dvoma rokmi, teraz predstavil jeho vynovenú verziu s krajším dizajnom, novými funkciami a zaujímavým dojazdom na jedno nabitie. Firma za dva roky sa celosvetovo predala viac ako 120 tisíc kusov, pritom viac ako 53 tisíc v Európe. Hyundai vyrába elektrickú Konu v susednej Českej republike, čo by

malo skrátiť čakaciu dobu na automobily zadané do výroby zákazníkmi.

Novinka prešla viacerými úpravami, nielen po stránke dizajnu, ale aj rôznych funkcií. Predná maska je uzatvorená, svetlá zasahujú do bokov vozidla a dostali technológiu MFR. Nová Kona Electric je oproti predchádzajúcej verzii

dlhšia o 25 milimetrov. Poteší množstvo nových farieb, dokopy je ich sedemnást' s voliteľnou farbou strechy, kde je však na výber len farba Phantom Black a Chalk White.

Za príplatok sa dodáva aj 10,25-palcová obrazovka multimediálneho systému, ktorá prináša nové možnosti konektivity. Združuje viacero prvkov multimédií a komfortu vrátane prepojenia Bluelink, služieb Hyundai LIVE Services a Apple CarPlay či Android Auto. Vďaka diaľkovému ovládaniu nabíjania Remote Charging môžu vodiči modelu Kona Electric kedykoľvek spustiť či zastaviť nabíjanie a stačí im na to iba stlačiť tlačidlo v mobilnej aplikácii Bluelink.

Verzia s batériou o kapacite 64 kWh má maximálny výkon 150 kW (204 k), auto tu zrýchli z 0 na 100 km/h za 7,9 sekundy. Základná verzia má 39,2 kWh batériu, takže motor s výkonom 100 kW (136 k) s ňou zrýchli z 0 na 100 km/h za 9,9s. Dojazd podľa merania WLTP je 484 km pre 64 kWh verziu a 305 kilometrov pre základnú verziu.

Toyota má športové CH-R



Segment crossoverov, alebo aj C-SUV, je silnou doménou modelu C-HR od Toyoty. Firma tento model začala predávať už pred štyrmi rokmi, pričom za ten čas získal veľkú obľubu a len počas prvého roka sa v Európe predalo 120 tisíc kusov. Aktuálne si C-HR môžete kúpiť s dvojicou hybridných motorov, 1,8-litrovým s výkonom 122 koní a 2,0-litrovým s výkonom 184 koní.

Nová verzia GR SPORT sa inšpirovala výkonnými modelmi GR a typickými farbami tímu Toyota GAZOO Racing. Model C-HR tak získal ešte zaujímavejší vzhľad exteriéru a interiéru. Úprava prednej časti modelu GR SPORT zahŕňa čierne pozadie znaku a kryty svetlometov, čiernu povrchovú úpravu strednej časti nárazníka a lemov

hmlových svetiel, tmavú chrómovú masku chladiča a nový predný spojler s agresívnejšími tvarmi.

Na bokoch sú prahové lišty v čiernom vyhotovení Piano Black doplnené 19" zliatinovými diskami kolies s jedinečným dizajnom. V zadnej časti je čierne označenie, lemy svetiel Piano Black, prispôbosené ozdobné detaily pod nárazníkom a logo GR SPORT. Verzia GR SPORT je k dispozícii v siedmich exkluzívnych dvojfarebných vyhotoveniach vrátane novej sivej úpravy Dynamic Gray s čiernou strechou.

Prispôbosené pneumatiky, systém zavesenia kolies a riadenie boli navrhnuté tak, aby značne zlepšili dynamické správanie modelu GR SPORT pri zachovaní komfortu. Predné a zadné vinuté pružiny zavesenia sú tuhšie o 15 %, resp. 10 %. Tlmiče boli vyladené a zvýšila sa sila tlmenia – predovšetkým pri odskoku. Za účelom zvýšenia tuhosti bol z 2,0-litrovej hybridnej verzie do 1,8-litrovej hybridnej verzie prevzatý stabilizátor s väčším priemerom.

Notebook pre náročných



Posuňte zážitok z hrania hier na vyššiu úroveň s nadupaným notebookom Lenovo Legion 7i. Zariadenie vybavené 10. generáciou procesorov Intel® Core™ i7 umožní hrať aj tie náročnejšie hry s ľahkosťou, ktorú zaistí 8 jadier. Lenovo Legion 7i disponuje najnovšou technológiou chladenia – má v sebe zabudovanú 2 mm odparovaciu komoru a chladiace senzory, takže pri hraní sa notebook neprehreje. Každý notebook Legion 7i má v sebe podporu Dual Burn, čo zaistí maximálny herný zážitok vďaka

Lenovo Legion 7i



Lenovo Legion Tower 7i



optimalizácii grafickej karty a procesora. Bohaté Full HD rozlíšenie 1920 x 1080 vnesie používateľ'a do hier tak ako nikdy predtým. 240 Hz frekvencia s dobrou odozvou menej než 1 ms vás vtiahne do deja hry, a to bez trhania a sekania obrazu. Štýlový dizajn z kvalitného hliníka v sebe ukrýva pokročilé technológie Optimus a Lenovo Vantage, ktoré zaistia poriadny grafický výkon a tiež dlhú výdrž batérie s kapacitou 80 Wh.

Lenovo Legion 7i je v základnej výbave dostupný od 1869 €.

Herná veža s maximálnym výkonom



Nová herná veža Legion Tower 7i je skvelou voľbou pre náročných hráčov, ktorí chcú mať doma vysoko výkonné zariadenie bez hluku a prehrievania sa. Čistý nadčasový dizajn s procesorom Intel® Core™ K-Series 10. generácie posunie hranie na kvalitatívne vyšší herný zážitok.

Neporaziteľný výkon

Legion Tower 7i dodá výkon, pripraví do boja a poskytne zážitky z hrania bez prerušenia vďaka Lenovo Vantage for

Gaming. Ide o software, ktorý sa stará o nastavenie PC, aktualizácie, osvetlenie zariadenia a vďaka nemu si vie používateľ jednoducho pretaktovať CPU, využiť a posunúť výkon pamäti na vyšší level a pretaktovať GPU grafických kariet NVIDIA GeForce RTX na snímkovú frekvenciu až do 240 Hz a rozlíšenie až 4K. V prípade potreby si používateľ vie Legion Tower 7i prepnúť do tichého režimu pre bežnú kancelársku prácu. Úložný priestor je možné nakonfigurovať podľa potrieb až dvomi M.2 PCIe x4 alebo až šiestimi 3,5" SATA HDD.

Revolučné kvapalinové chladenie

Lenovo Legion Tower 7i herná veža ponúka vylepšený chladiaci systém Coldfront 2.0, ktorý zabezpečí minimum hluku, prehrievania a maximálny výkon. Unikátne kvapalinové chladenie rozptýli 200 W tepla, umožní tak lepšie prúdenie vzduchu a zabezpečí komplexné fungovanie hardvéru a softvéru. O brutálny a plynulý výkon Legion Tower 7i sa stará procesor vybavený 10 jadierami a 20 vlákнами a až 5,3 Ghz Turbo Boostom.

Dychberúca herná stanica

Herná stanica je žiarivo farebná vďaka 16 miliónom farieb s ARGB ventilátorom a systémovému osvetleniu – všetko je jasne vidieť cez priehľadný bočný panel v robustnom brnení. Havraníu čiernu skrinku, ktorá je oproti minulej generácii zväčšená na objem 34L, zdobí modré LED logo a dodáva jej majestátny a zaujímavý vzhľad. Zaujímavý vzhľad navyše podčiarkuje transparentná/priehľadná bočnica, kde vynikne vnútorné RGB osvetlenie a oddelené chladenie grafickej a procesorovej časti skrine. Herné príslušenstvo Legion je vyrobené tak, aby pomohlo hráčovi zvíťaziť, dodá legendárny výkon, spoľahlivosť a estetiku v jednom. Posuňte vašu prehrávanie a ponorte sa do hrania na lepšej úrovni. Spoľahlivý, extra výkonný a štýlový zároveň – to je nový Lenovo Legion Tower 7i. Vybavený zvonka a aj zvnútra, splní aj najnáročnejšie požiadavky a predstaví a prinesie nezabudnuteľnú hráčsku skúsenosť. Víťazstvo máte na dosah!

Lenovo Legion Tower 7i je dostupný od 2289 eur.



vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.

Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- ♥ Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- ♥ Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- ♥ Kávovary pre domácnosť
- ♥ Možnosť osobne si pozrieť tovar v predvážiacom priestore na Bajkalskej ulici v Bratislave
- ♥ Baristické školenia
- ♥ Výhodné partnerstvo v rámci hotelov, kaviarní a reštaurácií
- ♥ Kávu praženú srdcom pre vaše chute v sieti kaviarní Slovensko v srdci



Pridajte sa ku Kávoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy



Veľký leak Capcomu odhaľuje veľké veci



Chystaný a zároveň veľmi lákavo vyzerajúci RE: Village spôsobil, že určitá skupina hackerov sa začala zaujímať o to, čo Capcom ešte chystá.

Predsa len sme tu mali parádny remake Resident Evil 2, o niečo horší remake Resident Evil: Nemesis a v neposlednom rade aj parádnu expanziu Iceborn pre Monster Hunter World. A keďže to boli hackeri, návšteva oficiálnych stránok ich hlad po informáciách rozhodne nezažehnala.

Capcom sa stal obeťou útoku skupiny, ktorá ukradla neuveriteľných vyše 400 000 zložiek dát, medzi ktorými sa nachádza hŕba informácií o chystaných hrách. Kým bude odhalený celý lup, to ešte potrvá, no v doteraz zverejnených informáciách sa, bohužiaľ, nenachádza žiadna zmienka o sérii Dino Crisis, čo je séria, ktorej návrat by som bral všetkými desiatimi. Povedzme si však, čo zverejnené bolo.

Resident Evil: Village by mal vyjsť niekedy v priebehu apríla 2021. Škoda, že nie

skôr, pretože chladné zimné počasie panujúce za oknami by pekne dopĺňalo mrazivú atmosféru hry zasadené do zasneženého Rumunska.

V štádiu príprav sa má nachádzať ďalší Resident Evil a tentokrát zástupca žánru battle royale. Zdá sa, že Capcom to s multiplayerovými pokusmi nechce vzdať, a to aj napriek neúspechu vlastne všetkých

multiplayerových Resi hier. V príprave je dokonca VR verzia Resident Evil 4.

Niečo s názvom Reiwa má byť ohlásené v máji 2021, projekt Guillotine má vyjsť na všetky platformy vrátane Switchu a pre streamerov sa chystá nová strieľačka Shield. Budúci rok by na PC mal byť vydaný Monster Hunter Rise i Monster Hunter Stories 2.



James Bond ohlásený



Ani len v redakcii si nepamätáme, kedy sme si mohli naposledy zahrať hru s Jamesom Bondom. A teraz nemyslíme tituly, ktoré boli vyvíjané len kvôli nejakému filmu. Tie nikdy za veľa nestáli. Hovoríme teraz o takom James Bond 007: Everything Or Nothing alebo James Bond 007: Nighfire. No to sú dnes už starinky, a preto po novom a kvalitnom Bondovi už túžime ako budhistický mních po opačnom pohľadáči. Za najnovším dielom bude stáť štúdio IO Interactive, tvorcovia série Hitman, ktoré hru zatiaľ nepomenovali. Všetko, čo o nej vieme, je označenie Project 007 a to, že príbeh bude úplne originálny a nebude odkazovať na žiadne z doterajších filmov. Hra bude bežať na rovnakom engine, na ktorom beží pripravovaný Hitman 3 – Glacier Engine. Titul je pripravovaný pre PC, PS5 a Xbox Series X/S.

Séria Nioh v kolekcii



„Darksoulovka“ Nioh, ktorá si podmanila hráčov predovšetkým svojim krásnym zasadením do feudálneho Japonska, príde na PlayStation 5 v peknej kolekcii. Tá bude obsahovať Nioh Remastered – Complete Edition, Nioh 2 Remastered – Complete Edition, a taktiež aj Nioh 2 – Complete Edition, čo bude edícia hry, ktorá vyjde na PC a PlayStation 4 budúci rok, presnejšie 5. februára 2021. Kolekcia bude okrem hier obsahovať aj všetok doteraz dodatočne vydaný obsah a vzhľadom na možnosti PS5 bude ťažšie z rýchleho SSD na bleskové načítanie dát – po smrti sa hra načíta za 5 až 6 sekúnd. PC verzia druhého dielu ponúkne podporu 4K rozlíšenia, podporu HDR, 144 Hz monitorov a snímkovanie obmedzené na 120 fps. Okrem toho nebude chýbať podpora myši, klávesnice i ovládačov.

Cyberpunk 2077 odložený



Očakávaný veľkohit od tvorcov zo štúdia CD Projekt sa opäť omešká, tentokrát o 21 dní. Pôvodný dátum, 19. november 2020, už neplatí a namiesto toho si je treba zapísať nový dátum 10. december 2020. Podľa oficiálneho vyhlásenia bol za odkladom dôvod vylepšenia hry a určitých neuhov, ktoré by umožnili mať pri vydaní čo najviac odladenú hru. S tým sa samozrejme nedá nesúhlasiť. Čím dôkladnejšie pripravená hra na vydanie, tým lepšie pre nás hráčov. O deň neskôr sa však k situácii vyjadril šéf štúdia, Adam Kicinski, že verzie pre PlayStation 5, XSX a PC sú už pripravené, no práce si ešte žiadajú verzie pre PS4 a XONE. Tak to je ten pravý dôvod? Nech už je realita akákoľvek, veríme, že tentokrát už skutočne ide o posledný odklad akčného RPG Cyberpunk 2077.

Remaster Mass Effectu



BioWare ohlásilo Mass Effect – Legendary Collection. Ide o kolekciu remasterov klasických hier Mass Effect, Mass Effect 2 a Mass Effect 3 so všetkými vydanými singleplayerovými expanziami a DLC obsahom. Od remasteru čakajte vylepšené textúry, vyššie rozlíšenia, vyššie fps, nové shadery, vylepšené modely postáv a taktiež grafické efekty. Určite nemôžete čakať podporu multiplayeru v ME 3, keďže remaster sa zameria len na singleplayer. Mass Effect: Legendary Edition príde na jar 2021 na PC, Xbox One, PlayStation 4, Xbox Series X a PlayStation 5. To však nie je jediná dobrá správa. Pripravuje sa nový Mass Effect a pracujú na ňom veteráni stojaci za pôvodnou sériou! Bohužiaľ, bližšie detaily nemáme a vyzerá, že na túto hru si počkáme ešte niekoľko rokov.

Far Cry 6 vraj až v máji



Nový leak informácií tentokrát neobišiel ani Ubisoft a jeho Far Cry 6. Podľa zverejnených informácií by šiesty diel populárnej akčnej série mal vyjsť o niečo neskôr než sa plánovalo. Pri ohlásení hry bolo prezradené, že hru si hráči zahrajú presne 18. februára 2021. Tento dátum ale prestal platiť vo chvíli, keď Ubisoft zverejnil svoje plány pre nasledujúci fiškálny rok a FC 6 sa malo posunúť, čo by znamenalo, že by hra nebola dostupná skôr než v apríli 2021. Avšak Microsoft Store šiel na to zhurta a na svojich stránkach uviedol konkrétny dátum 25. máj 2021. Ak spoločnosť nevedia, kedy hry vyjdú, väčšinou hru nastavujú tzv. placeholder ohraničujúci určitú dobu, napríklad 31. december, no 25. máj ako placeholder rozhodne nepôsobí. Revolúcia v trópech tak príde asi až v máji.

Najhra From Software



Žiadne obrázky, informácie či videá o hre Elden Ring od jej ohlásenia síce ani náhodou nedosahujú meme proporcií takého Half-Life 3, no hráči už začínajú byť právom nervózní. Temná hra vracajúca sa ku koreňom Dark Souls s mnohými novinkami ako jazda na koni, ktorá vznikla spoluprácou dvoch legend Hidetaka Mijizakiho a Georga R. R. Martina (áno toho, čo napísal Hru o tróne), to nemôže dopadnúť nijako inak než úžasným zážitkom. Otázkou však je, či Elden Ring stále existuje. Našťastie, existuje a toto potvrdenie prichádza priamo od bossa Xboxu Phila Spencera. Ten z neznámych dôvodov navštívil From Software, kde mu bola predvedená ukážka hry a svoje dojmy opísal jednou vetou a prezradil, že Elden Ring je tá najambicióznejšia hra, na akej toto štúdio doteraz pracovalo.

Viva Piñata

ZLATO



Spoločnosť RARE bude pre mňa už navždy ekvivalentom jedného z najzaujímavejších kovov na tejto planéte. Naši stáli čitatelia retro sekcie Generation však určite dobre vedia, že konkrétne v zmysle tejto anglickej spoločnosti myslím výhradne na obdobie pred odkúpením zo strany Microsoftu, kedy zlaté logo RARE definovalo kreatívnu fúziu aj po boku Nintendo. Všetko sa raz ale skončí a po tom, ako zakladatelia, bratia Tim a Chris Stamperovci, hodili takpovediac biely uterák do ringu a išli si užívať zaslúžený vývojársky dôchodok, niekdajší zlatý vek skončil, ako keď vám v detstve švihli prúťikom po špinavých dlaniach. Chcem však sám byť dostatočne férový a objektívny a v očiach hernej histórie menej znalých čitateľov nechcem vzbudzovať dojem, že všetky nasledujúce produkcie z dielne RARE sa stali nejakým ekvivalentom katastrofy a hanby, to by bolo zavádzajúce. Pretože

minimálne prvé trio videohier pre toho času nastupujúci a výkonný systém Xbox 360 si nieslo nepopierateľný punc zlatej éry deväťdesiatych rokov. V nasledujúcom texte sa pozrieme práve na poslednú z danej trojky s bláznivým názvom Viva Piñata.

Poznáte rovnomennú rozprávku?

Príbeh tejto IP sa pôvodne začal písať ešte pred akvizíciou zo strany Microsoftu, čo je možno aj odpoveďou na pointu celkovej kvality. Koncept o akejsi 3D adventúre, kde sa človek stará o záhradu plnú čarovných zvieratiek z tvrdého papiera, ktorým miesto orgánov v tele kolujú rôzne sladkosti, začal písať sám Tim Stamper ešte v roku 2002, kedy po boku ďalších dvoch kolegov spracoval jednoduchý prototyp na hardvér do vrecka s názvom Pocket PC. To však Tim ešte netušil, ako to nakoniec s jeho

firmou o pár rokov dopadne a že sa sen o záhradkárskej fantasy simulácii nakoniec pretaví do reálneho výsledku. Preto teraz dajme bokom históriu faktov, nechcem vás ostatne nudiť možno až prehnane hĺbkovou analýzou predajných zmlúv medzi RARE a MS, oveľa atraktívnejšie sa totižto javí práve hra samotná.

V súvislosti s aktuálne prichádzajúcimi next-gen konzolami sa mi naskytla možnosť zaspomínať na tento projekt priamo počas testu konzoly Xbox Series X.

Overoval som si totižto schopnosť jej unikátnej spätnej kompatibility, kde sa vám razom otvorí zdanlivo nekonečná knižnica softvéru čítajúceho hry od prvého Xboxu až po ten práve odchádzajúci a asi dobre tušíte, že medzi podporovanou sekciami hier na Xbox 360 je aj kompletne portfólio s logom RARE. A v čom spočíva celá tá jedinečnosť

hrania starších titulov cez Xbox Series X? Tento hardvér je schopný pomocou automatizácie upravovať takzvaný old-gen bez priameho zásahu autorov diela, čím sa z pätnásť rokov starej videohry stáva po technickej stránke plne hrateľná zábava. Viva Piñata je cez XSX obohatená o HDR efekt a vyhladzovanie textúr, a to ju premení na súčasný technologický štandard nezávislej scény.

Ak vám preto práve technický aspekt starších hier vždy bránil doučovať sa z predmetu videohernej histórie, vďaka možnostiam spomínanej platformy už nebudete mať v tomto ohľade žiadny problém.

Plné sladkých prekvapení

Teraz, keď sme definitívne zahodili všetky blokády moderných predsudkov a môžeme začať konečne hrať, by bolo vhodné vás trochu hlbšie zasvätiť do konceptu tejto netradičnej zábavy. Viva Piñata je ekvivalentom čarovnej záhrady plnej potenciálnych zážitkov. Pomocou pohľadu z prvej osoby preberáte úlohu záhradkára schopného sadiť, hnojiť a zalievať, avšak miesto okopávania repy je vaším primárnym cieľom vytvárať prostredie vhodné pre život a rozmnožovanie unikátnych zvieratiek.

Asi viete, čo je to mexická Piñata, teda zvieratko z papiera naplnené sladkosťami, do akého deti mláti palicou s páskou cez oči, a v zmysle tejto videohry sa z voľne visiacej nádoby na cukrovinky stáva reálne zvieratko. Zvieratko, ktoré má svoje potreby a aké túži po láske svojho druhu. Vaša záhrada je práve miestom na založenie spoločenstva týchto tvorov, avšak aby ste ich dokázali k sebe nalákať, musíte najprv splniť niekoľko zásadných podmienok. Tie sú odlišné pre každé zviera a čím viac ich chcete na svoj pozemok dostať, o to komplikovanejšie je ich splnenie.

Môžeme si to celé priblížiť na jednoduchom príklade. Jedným z prvých tvorov, ktorý sa odhodlá nazrieť za hranice vášho pozemku, je akýsi ekvivalent červíka, alebo presnejšie povedané dážďovky. Tento prvý obyvateľ záhrady nepotrebuje pre šťastný úsmev nič viac než len krásnu a voňavú zelenú trávku, akonáhle mu toto zabezpečíte, už sa ich pred vašimi očami zvrta hneď niekoľko.

Ale čo ďalej? Vhodné je využiť ich radosť na párenie a tým si navýšiť populáciu. Stačí len, aby ste zavolali jediného remeselníka v celom lese, uja zvaného



kladivo, ktorý vám za príslušnú sumu peňazí postaví domček pre dážďovky. Vidina šťastného bývania automaticky spustí proces párenia a ešte než si stihnete uvedomiť, čo sa deje, na záhrade vám pristane prvé bábätko.

Čo s ním? Možno to bude znieť kruto, ale máte možnosť ho okamžite speňažiť alebo ním nakŕmiť ďalšieho potenciálneho obyvateľa, na strome sediacu vranu. A tento náznak akejsi prírodnej symbiôzy je vlastne hlavnou pointou celej hry Viva Piñata.

Previazanosť

Tak ako v skutočnej prírode, aj tu je všetko medzi sebou úzko prepojené a každá Piñata nesúca roztomilé meno a dizajn podobný zvieratám či hmyzu je len malým dielikom obrovského spoločenstva.

Autorom ale išlo logicky hlavne o zábavnosť ako takú, a preto všetko to rozmnožovanie a kupčenie s mláďatami zaobalili do ďalších vrstiev interakcie, kde pochopiteľne nechýba ani istý prvok nebezpečenstva. Sem tam vám totižto, hlavne v noci, vbehne do záhrady nejaká tá škodná a je nutné ju uvítať ranou rýľom rovno medzi oči.

Aj keď to možno z priloženej obrazovej dokumentácie tak nevyzerá, v tejto hre musíte neustále niečo riešiť a sotva máte čas na pokojné podriemkavanie v hojdacej sieti uviazanej medzi silnými kmeňmi ovocných stromov. Čím viac nájomníkov umiestnite na váš stále sa zväčšujúci pozemok, o to náročnejšie je starať sa o celé to spoločenstvo plnené cukríkmi. Koncept vám síce ponúka pomoc v podobe niekoľkých NPC postáv v okolí, ale všetko tu stojí značné sumy peňazí a aby ste dosiahli aspoň aký

taký konsenzus medzi odpočinkom a radosťou z budovania, je nutné najstí si svoj ideálny postup zárobku. Ja osobne som sa vždy sústredil hlavne na množenie spomínaných dážďoviek a ich následný predaj, avšak speňažiť sa tu dá oveľa viac vecí, o čom sa určite presvedčíte priamo v hre.

Celkovo je v hre šesťdesiat unikátnych tvorov, ktoré potrebujú špecifický prístup k chovu, a tak vás asi nešokuje informácia, že aby ste ich dostali pod svoje starostlivé ruky všetky a splnili aj hromadu postranných úloh, je nutné si na kompletne prejdienie vyčleniť viac než päťdesiat hodín čistého času. Je to však krásny čas, ktorý je sprevádzaný dnes stále príjemnou vizuálnou stránkou a rovnako sympatickým audio pozadím.

Jediná vec, čo ma pri tomto diele stále irituje, sú otravné minihry ako súčasť páriaceho sa procesu. Zo začiatku ich beriete ako spestrenie, ale ak vám ich hra servíruje po stýkrát, je to už úplne iná pesnička.

Záver

alšia unikátna a originálna spomienka na talentovanú spoločnosť RARE

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra	RARE	redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrateľnosť	- Minihry
+ Možnosti	
+ Grafika	
+ Zvuk	

HODNOTENIE:



Assassin's Creed: Valhalla

VALHALLA JE V MNOHÝCH OHĽADOCH NAJLEPŠÍM DIELOM SÉRIE. SKÁL!



Ubisoftu sa po dlhom čase podarilo vytvoriť hru, ktorú nie je nutné hodnotiť len ako diel série. Titul, ktorý sa obháji aj sám, na vlastnú päsť. Nazývajte ma skeptikom a hejterom, ale som úprimne prekvapený.

Subjektívne vzaté, nie som veľkým fanúšikom herných sérií, ktoré svojou masívnosťou presahujú trilógie. Podobne ako pri filmoch, aj pri hrách sa originalita zvykne s každým ďalším dielom vytrácať. Opakujú sa herné mechaniky, dejové zápletky... prax skrátka ukazuje, že menej je niekedy viac. O to viac však dokáže prekvapiť – a potešiť – prípadný opak, ktorým Valhalla je. Pretože, ak vydáte už dvanásť diel niečoho a získate ohlasy v superlatívoch, je to jednoducho obdivuhodné.

Prekvapujúce (a paradoxné) je aj to, že jeden z najlepších dielov Assassin's Creed asasínov až tak veľmi nepotrebuje – a to nielen dejovo, ale aj z hľadiska hrateľnosti. „Stealth“ je už len prežitkom

z čias dávno minulých, čoho dôkazom je napríklad implementácia mechaniky nájazdov, v rámci ktorých vy a vaša vikingská partička mlátičiek vyrabujete kláštor či usadlosť. Hlavný hrdina Eivor nie je typ bojovníka, ktorý sa zakráda vo vysokej trávě, a dokonca ani jeho skrytá čepeľ vlastne vôbec nie je skrytá. On vlastne ani vôbec nie je asasín a spolupracuje s nimi len preto, lebo je to prospešné pre jeho klan. Tiché zabíjanie od chrbta mu navyše vôbec nesvedčí a hra sa vás nijako nesnaží presvedčiť o opaku, ba naopak. Hlúpa umelá inteligencia vás priam vyzýva, aby ste sa jej postavili čelom, so sekerou v ruke.

Egyptské Origins, antické Odyssey a teraz vikingská Valhalla: kamkoľvek nás zavedie ďalší diel Assassin's Creed, jedno je isté. Kultová séria, ktorá odštartovala v roku 2007, sa v posledných dieloch uberá inými, novými smermi, čo sa skalným priaznivcom AC nemusí pozdávať. Je to zmena výrazná, ktorá podľa môjho názoru ešte nie je finálna. A ani by

nemala byť – Valhalla má ešte na ceste za novou identitou značky čo doháňať. Je však viac než na správnej ceste.

Valhalla je, pokiaľ ide o vydanie na novú generáciu konzol, debutom série, pokračuje však v RPG ladení, ktoré do tejto akčnej „stealth“ klasiky zaviedol egyptský Origins. Hra vám servíruje hneď dva otvorené svety, skromnejšiu Škandináviu a rozľahlé Anglicko (v budúcich prídavkoch aj Írsko a Francúzsko), a to počas vikingskej invázie do Británie v ôsmom storočí. Protagonistom je nájazdník Eivor, bojovník (alebo bojovníčka) Havranieho klanu, ktorý po zjednotení klanov prvým nórsnym kráľom Haraldom I. opustí rodné brehy a vydá sa so svojimi súkmeňovcami na západ, za vidinou plných truhlíc bohatstva a slobody.

Pretočme časostroj o 1147 rokov neskôr a ocitneme sa v koži výskumnice Layly Hassan, známej z AC Origins a AC Odyssey, ktorá ako „protagonista



súčasnosti' nahradila zosnulého Desmond Milesa z prvých dielov. Layla a jej tím sa snažia prísť na to, prečo svetu po druhýkrát za posledných osem rokov hrozí zánik – a zdá sa, že kľúčom ku všetkému je práve stáročia mŕtvy viking Eivor, ktorého spomienky preto Layla prežíva cez animus. Premisa je zaujímavá a Ubisoft opäť dokázal, že hoci nepatrí k majstrom príbehových rozprávání, má aj svoje svetlé chvíľky.

Zatiaľ čo v prvých dieloch vývojári do deja zakomponovali svetoznámu konšpiráciu o konci sveta v roku 2012, kedy sa končil enigmatický majský kalendár, tentoraz Layline e-maily v osobnom počítači odhalili to, že jedným zo zlovestných signálov blížiacej sa druhej apokalypsy je aj „smrtiaci ázijský vírus“. Nejde pritom len o narážku na súčasnú pandémiu: choroba COVID-19 sa priamo spomína v Laylinej elektronickej korešpondencii, ktorú si vymieňa s rodinou.

Ide o šikovný t'ah, ako hráča zaujať – niečo podobné, ako keď ste sa v Black Flag dozvedeli, že Abstergo má vlastnú videohernú divíziu a spomienky z minulosti chce pretaviť práve do hier a filmov. Je to drobnosť, ale neočakávaná – a dobrý spôsob, ako dodať fiktívnemu

príbehu punc domnejšej reálnosti. Je totiž dôležité, aby hra hráčom dávala zmysel.

Podobností s prechádzajúcimi dielmi tu je, samozrejme, oveľa viac, inak ale Valhalla v sérii o asasínoch vyčnieva ako strom na poli.

Eivora (alebo Eivor) si môžete počas hry meniť podľa svojej chuti, a to vrátane pohlavia, tetovania či vlasov. Animus a línia z 2020 vás poväčšine necháva v pokoji prežívať spomienky z čias stredoveku, ktorého svet je skutočne

otvorený a obsah až podozrivo pestrý. Misie a gameplay celkovo prekvapivo nie sú generické, aktivity v Anglicku z čias synov Ragnara Lothbroka sú rôznorodé a vylepšovanie vlastnej usadlosti, prvýkrát uvedené v Assassin's Creed II skrze Villu Auditore, zohráva v rámci hry naozaj veľkú úlohu. Už nejde o bonusovú aktivitu: prosperita vikingskej kolónie v cudzom svete je jednou z vašich primárnych úloh.

Eivor totiž nie je asasín, nebojuje pre vyššie dobro, rovnováhu či akýsi tajný rád. Skrátka chce, aby sa mal jeho klan čo najlepšie, a všetko, čo robí, vykonáva pre svoju adoptívnu rodinu. Zatiaľ čo Bayek z AC Origins bol vôbec prvým asasínom a Cassandra z Odyssey zasa predchádzala celému mýtickému bratstvu strážcov slobody, Eivor nemá o tajný súboj asasínov a templárov nejaký neosobný, ideologický záujem.

Príbehovo aj z hľadiska hrateľnosti si Valhalla jednoducho „ide svoje“. Isteže, celý „mythos“ o tajných spolkoch a bojoch o nadvládu nad svetom tvorí kulisu, bez ktorej by to už nebol Assassin's Creed – ale až tak veľmi túto barličku nepotrebuje. Atmosféra hry a plejáda aktivít pre mňa boli pamätné: misie ako tá, v ktorej som musel





vikingskému bojovníkovi vysvetliť, že za jeho migrénu stojí sekera v jeho hlave. Tieto síce krátke, ale pomerne originálne aktivity, často úsmevné, sú nielen dobrým kontrastom k vážnemu tónu hlavného deja, ale vyvolávajú u mňa počas hrania zvedavosť. A zvedavosť, to je pri otvorených svetoch ten najlepší motor, ktorý hráča ženie vpred.

Motiváciou premieňať farebné bodky na mape na preskúmané a vybrakované miesta nie sú len nové zbrane či brnenia, ale aj to, že váš nový domov, dedinka Ravensthorpe, zúfalo potrebuje materiály, aby mohla expandovať. Táto vikingská komunita najprv začína len ako pár stanov pri vode a je jednou z vašich hlavných úloh vybudovať z tohto zapadákov profitujúce centrum života a obchodu. Ignorovať túto stránku hry je ako obrátiť sa chrbtom k jednému z jej pilierov – Ravensthorpe nie je „bokovkou“ do počtu, ale rozširuje vaše obzory, sprístupňuje nové mechaniky a obohacuje vašu hru.

Aby ste však totiž získali suroviny potrebné pre expanziu, musíte rabovať a kraďnúť, akoby mal prísť Ragnarok už zajtra. Okrem koňa máte k dispozícii aj vlastnú loď s posádkou, ktorá čaká len na to, aby zadunel váš roh vyzývajúci



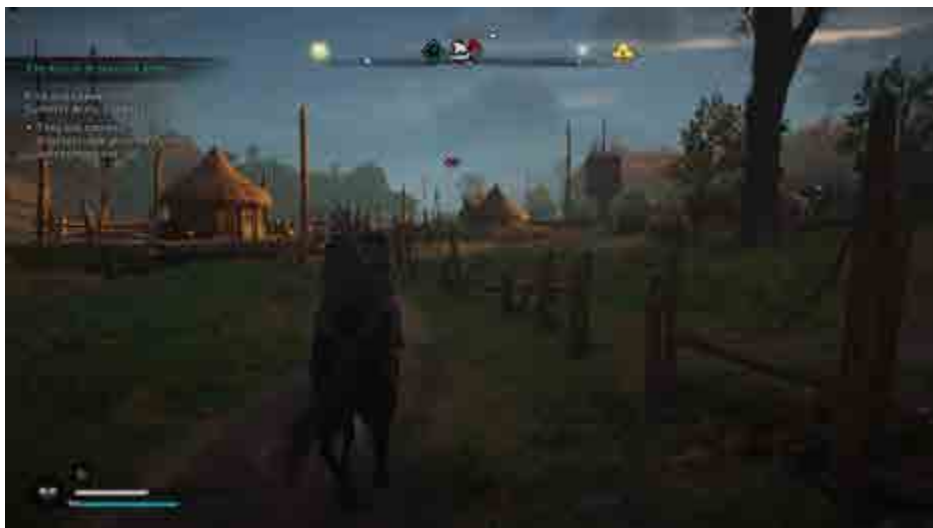
mužov a ženy do boja. Kláštory sú plné materiálov, ktoré v Ravensthorpe zmeníte na loveckú chatrč, asasínsku kanceláriu či lodenicu. A ako vaša dedina rastie, pribúdajú aj jej noví obyvatelia, ktorí vám môžu pomôcť.

V loveckej chatrči, napríklad, môžete odovzdávať časti z ulovených zvierat. V kasárňach si dokážete vytvoriť jomsvikinga, ktorého si môžu za peniaze najímať ostatní hráči a to isté viete, samozrejme, robiť aj vy. Bez tetovacieho salóna zasa nedokážete upravovať

Eivorov či Eivorin výzor. Každá budova, ktorú postavíte, plní špecifický, potrebný účel. Hodiny hrania som strávil len tým, že som lúpil a pl'ndroval ešte viac než v pirátskom Black Flag. Motivácia je vo Valhalle určite vyššia, a to nielen pokiaľ ide o gameplay prvky. Noví usadlíci pre vás znamenajú aj ďalšie úlohy, ktoré môžete plniť, čiže vítaný obsah navyše.

Kláštory a iné usadlosti, ktoré môžete prepadnúť a ozbíjať o všetko cenné, pritom tvoria len malú časť z mapy Assassin's Creed: Valhalla. Svet, do ktorého vás Ubisoft láka, je vskutku úchvatný. Keď sa budete prechádzať močiarmi, lesmi či lúkami alebo liezť po skalách a pahorkoch, ani nebudete mať pocit, že hráte Assassin's Creed. Žiadna trojčaková „open-world RPG“ na štýl Zaklínača 3 by sa veru nemusela hanbiť za takýto level dizajn.

Ak by však predsa len išlo o čistokrvné RPG, asi by som, čo sa týka vedľajších príbehových „misií“, namietal. Hoci sú originálne a zapamätateľné, nie je ich zase toľko a hlavne sú príšerne krátke, lineárne a nezvetvené. Práve tu vidno, že v určitých ohľadoch aj Valhalla stále balansuje na okraji RPG žánru, akoby nerozhodnutá, či má



naozaj opustiť korene série a úplne sa oddať novému smerovaniu.

Tradičné vedľajšie misie, sol' všetkých hier na hrdinov, sú vo Valhalle prítomné vo forme krátkych, poväčšine zábavných stretnutí. Nemôžete síce čakať komplexné záležitosti ako zo „skutočných“ erpégéčiek, no tieto krátke grotesky pre mňa aj tak boli príjemným prevrpením oproti tuctovým, nezábavným úlohám z predchádzajúcich dielov. Zdrogovaný básnik, manželský pár, ktorému musíte pomôcť s jeho sexuálnou terapiou či kresťanský mních, ktorý v pivnici ukrýva odporné, temné tajomstvo – každý z týchto „mini-questov“ vám zaberie len pár minút, no ide o niečo autentické, čo vašu skúsenosť ozvláštni. Ubisoftu musím jednoducho prirátať k dobru, že sa vo Valhalle čo najviac snažil odkloniť od svojej tradičnej generickosti.

Pokiaľ ide o moju počiatočnú skeptickosť – práve generickosti a absencii inovácií som sa obával najviac. Aj tu síce, pravda, nájdeme vo výšinách synchronizačné body, ktoré odhalia prvky na mape, no ide skôr o akúsi imidžovku série než o niečo nutné. Nielenže ich je málo, ale keďže máte neustále k dispozícii svoju vranu Synin, ktoré dokáže prezrieť okolie z vtáčej perspektívy, vystačíte si. Prirátajte si k všetkým aktivitám aj občasnú „boss“ súboje, minihry s kockami (ktorá je, mimochodom, prevrpenie zábavná), zápomenia v pití z rohu či súboje vo veršovaní, akési stredoveké rapové duely, a dostanete celkom slušný repertoár zábaviek.

Valhalla je jednoducho zatiaľ najlepším a najživším svetom, aký Ubisoft kedy vytvoril.

Nie všetko vo Valhalle je však vhodným námetom pre chválospevy skaldov. Hru spočiatku trápili vizuálne bugy, ktoré však skôr iritovali než naozaj prekážali. Pre chabú umelú inteligenciu však ospravedlnenie nenachádzam ani po prvotných patchoch a sklamaní zostanú aj priaznivci námorných bitiek z predchádzajúcich častí – hoci, ako vývojári sami uvádzajú, historické obdobie, do ktorého je Valhalla zasadená, takýmto vodným radovánkam neželalo. Animácie postáv v cut-scénach by mohli byť jednoznačne uveriteľnejšie a to platí aj pre samotné in-game pasáže. Postavy, ženské aj mužské, sa nesú úplne rovnako a vaši rádoví nepriatelia skáču a lozia po prekážkach rovnako svižne ako hociktorý asasín. Nepotešil ma ani návrat herného obchodu a helix meny, ktorú si kupujete za reálne peniaze. Ubisoft tentoraz



predáva skutočne len kozmetické prvky a nijako vás do nákupu nenúti, ale idea lootboxov a podobných prvkoch v single-player hrách sa mi z duše protiví.

V neposlednom rade je nedopracovaný aj strom schopností, ktorý, podobne ako v Odyssey, funguje na báze vašej „moci“ či skôr „sily“. Za každú novú úroveň získate dva body, ktoré však môžete minúť zväčša len na pasívne vylepšenia, napríklad o niečo vyššie poškodenie. Hoci je tento strom schopností rôznorodý a obrovský, len málo „plodov“ na ňom je takých, ktoré vám do repertoára pridajú nejaký špeciálny pohyb, kombo či manéver. A s tým priamo súvisí moja posledná, najväčšia výčitka.

Azda najslabším prvkom hry ale pre mňa boli súboje. To, že „stealth“ prvky sú v tejto fáze série Assassin's Creed už len prežitkom, ma neprevrpenie a neprekážalo mi to. Do popredia sa však automaticky dostáva klasická akcia. Je chvályhodné, že Eivor má k dispozícii celý arzenál zbraní, pričom každá sa vyznačuje jedinečným štýlom boja, no vo svojej podstate sú všetky súboje príšerne primitívne a vidno, že kvantita išla na úkor kvality.

Montreal chcel do hry implementovať aj súboje s dvomi sekerami, aj so štítom, aj s mečom či obojručnou sekerou, čoho výsledkom je síce perfektná variabilita, ale... ide takpovediac o dvojsečnú zbraň. Pri každom nástroji máte k dispozícii len dva či tri útoky a tak budete mať veľmi rýchlo pocit, že Eivor robí dookola tie isté pohyby ako pri nejakej utpnej hack'n'slashovke. Rozumiem, že Eivor je brutálny, pomerne jednoduchý bojovník, ktorý asi nebude na bojisku tancovať a robiť premety či piruety, ale súbojom jednoznačne chýba určitá hĺbka, ladnosť a prepracovanosť. Na to, aké sú v

hre dôležité, pomerne rýchlo omrzia. Bohaté navyše nie sú ani animácie zabíjania. Jediným riešením je meniť druhy zbraní, čo však nie je dvakrát šťastnou alternatívou. Ich vylepšovanie je totiž poväčšine nákladné, hlavne teda na vyšších stupňoch. Keď teda do svojej obľúbenej sekerky zainvestujete, logicky ju nebudete chcieť každú chvíľu striedať s oštepom či inou zbraňou.

Valhalla je pôsobivá: modely postáv, objektov, level-dizajn, soundtrack, celková atmosféra. Ale animácie ťahajú jednoznačne za kratší koniec, rovnako ako len priemerný dabing.

Verdikt

Valhalla obstojí nielen ako pokračovanie série, ktorá predala už 155 miliónov kópií, ale aj ako úplne samostatná trojčková hra. Pravda, súboje krívajú na jednu nohu a misie sú, no, stále asasínovské, ale transformácia legendárnej „stealth“ série na plnohodnotné akčné RPG je takmer zavŕšená. Vynikajúci dizajn prostredia, skvelá atmosféra a na Ubisoft netradične málo generických, jednotvárných aktivít – je pozoruhodné, že dvanásť diel série dokáže tak veľmi vyčnívať. A dokonca ešte aj v dobrom!

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Ubisoft	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny, otvorený svet stredovekého Anglicka a atmosféra Škandinávie	- počiatočné bugy
+ rôznorodý arzenál zbraní	- nákupy v in-game obchode za reálne peniaze
	- plytký súbojový systém

HODNOTENIE:



Tell Me Why

TRANSRODOVOŠŤ NIE JE NELUDSKOŠŤ



Štúdio Dontnod Entertainment má neuveriteľný talent vyvolávať vo mne pocity melanchólie a mrazu, ktorý sa mi premáva po mojom chrbte. Nevieť, ako to robia, no ich hry ma vždy dostanú svojou takmer až zasnenou atmosférou ostro kontrastujúcou s realistickým stvárnením postáv a civilným rozprávaním ich príbehov. Majú v sebe niečo nádherne magické, niečo, čo ma okamžite zasiahne priamo do srdca a nikdy nevyumizne. Asi je to ich výnimočnou schopnosťou preniesť dej hry priamo k vám, vyvolať vo vás pocit, že všetky sklamaná, smútky a zrady sa týkajú priamo vás. Všetko vyznieva tak reálne, tak prirodzene, ako by ste v tom prostredí priamo žili a tie postavy boli priamo vy.

Tell Me Why je po stránke filmovosti a atmosférickosti úplne presne taká ako ja. Miluje chladné počasie, počas ktorého sa trasie od predstavy byť niekde v teple, zatiaľ čo za oknami poletuje sneh. Miluje melanchóliu spojenú s tichom postáv a mĺkvmi pohľadmi, z ktorých je možné

vyčítať ich hlboké emócie. Miluje, keď sa môže zamyslieť nad obsahom rozvážne hovorených slov a premýšľať nad ich váhou. Všetko tu plynie tak pomaly, skutočne ako sen. V Tell Me Why som z tohto hľadiska našiel samého seba. Až

som sa doslova preľakol toho, ako dobre som sa v nej cítil. Z toho hľadiska.

Zámerné zdôrazňujem to slovo, pretože ja som sa na rozdiel od Tylera, hlavnej postavy hry, ako dievča nenarodil. Pripomínam to len pre istotu, aby nevznikli



neopodstatnené dohady o mojom pohlaví. Tell Me Why si skutočne zobralo na seba veľkú zodpovednosť, keďže pustiť sa do projektu poukazujúceho na problematiku transgenderizmu, resp. transrodovosti, to si žiada veľkú odvahu a jednoznačný názor, ktorý chcete prezentovať. Obzvlášť ak ide o videohry, v ktorých ženské postavy vyrovnávajúce sa po silovej stránke mužom vyvolávajú u hráčov často posmech a nepochopenie.

Zamyslite sa nad podstatou človeka ako takého. Nechcem moralizovať, toto je predsa len recenzia na hru a nie psychologický rozbor duševne rozpoltených ľudí, no stojí za to šikanovať alebo už len z nejakého zvráteného princípu odmietat' ľudí, ktorí sa rozhodli zmeniť pohlavie? Neschopnosť otvorene hovoriť o týchto problémoch, či už v rámci verejných debát alebo doma medzi rodičmi a deťmi, môže a veľakrát aj spôsobuje pri dospievaní takýchto jedincov veľké problémy. Depresie, smútok, frustrácia zo samého seba a z nedostatku pochopenia okolia, možno aj myšlienky na samovraždu. Vážne veci, pred ktorými si netreba zakrývať oči.

Tyler sa so svojím problémom vyrovnával veľmi ťažko. Dnes je už mladý muž, no ako dieťa vlastne ani nechápal, čo sa to s ním deje. Jedného dňa, ešte ako dievča, dostal nutkanie ostríhať si vlasy, iný začal cítiť túžbu hrať hokej s chlapcami na jazere.

Niečo sa jednoducho dialo a rozhodne to nebolo nič bežné. Ani neviem, ako by to zvládol ďalej, ak by pri sebe nemal svoju sestru Alyson, ktorá už v tak útlom veku veľmi dobre chápala, že inakosť neznamená neľudskosť. Ona vedela, že Tyler je iná a že jej povinnosťou jej pomôcť v každom ohľade, aj keby mala pre ňu doslova umrieť. Tell Me Why rozpráva príbeh o hľadaní samého seba a vyrovnávaní sa s minulosťou. O hľadaní indícií a čriepok, ktorými si



musíte potvrdiť určité udalosti spred rokov, ktoré ešte nemáte celkom tak uzavreté, aby ste sa s tou minulosťou raz a navždy vyrovnali. Hra na to až na malé detaily ide dobre a jemnými náznakmi a inteligentnými dialógmi vedie vaše vnemy od tušenia až po odhalenie.

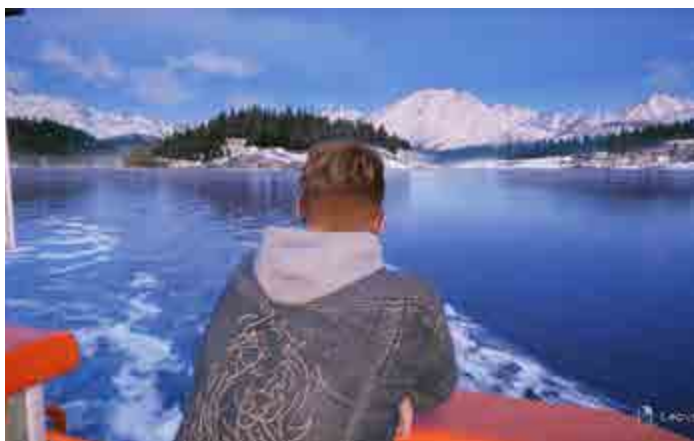
Práve dialógy a dabing postáv sú na absolútne špičkovej úrovni a vďaka nim hra doslova žije. Postavy sú tak vierohodné, že sa stanú vašimi skutočným kamarátmi a začnete ich až vnímať už ako ľudí, nielen ako postavy v počítačovej hre.

Príbeh nie je veľmi zložitý, no jeho odkaz je veľmi silný. Tell Me Why je skutočne nádherný titul a z pôsobivo vykreslenej a snehom pokrytej Aljašky sa vám nebude chcieť ísť. Možno sa len schúliti niekam do tepla pod perinu. Rozprávanie však nie je bez chýb. Začiatok mi prišiel dosť skratkovitý. Tyler sa lúči so svojím centrom, kde strávil celých 10 rokov bez kontaktu s jeho sestrou, a vracia sa domov, kde bez nejakého usadenia sa, rozhľadnutia sa, oddýchnutia alebo aspoň najedenia sa okamžite začína zisťovať, čo sa v jednu osudnú noc pred mnohými rokmi stalo. Je síce pri sestre, hovoria o minulosti a spomínajú na rôzne

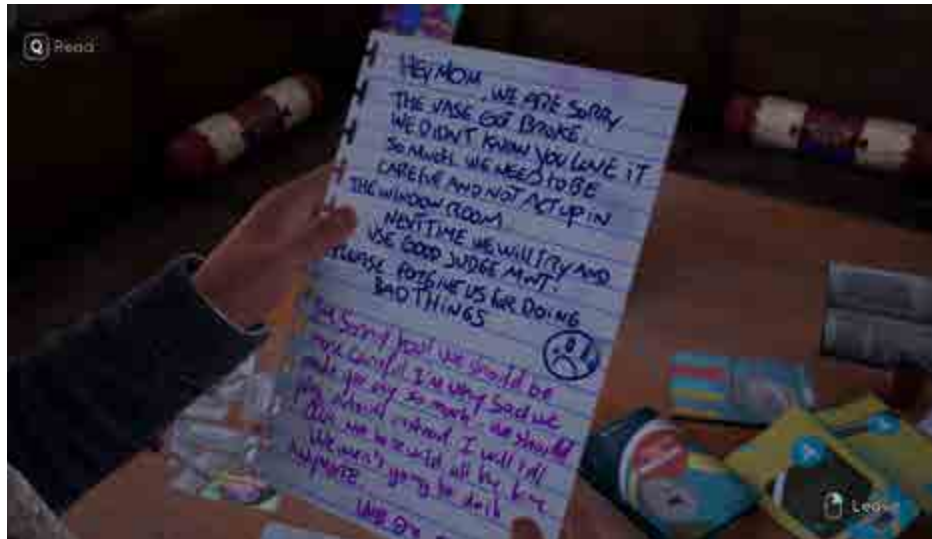
udalosti, no nepôsobilo to na mňa veľmi prirodzene. Tu malo prejsť niekoľko dní, počas ktorých by si uvedomil, že je konečne doma, počas ktorých by mu to všetko malo pomaly dochádzať, doliehať to na neho, a vtedy by začal konať.

Na Tell Me Why sa mi veľmi páči, že aj napriek tomu, že vás na začiatku upozorní, že hra bola vyvíjaná v spolupráci s transgenderovou komunitou, tak otázky problematiky transrodovosti a všeobecne LGBTI predkladá len pozvoľna a vôbec na to netlačí. Napríklad sa tu môžete rozhodnúť, či naviažete homosexuálny vzťah so zamestnancom obchodu, ale nemusíte.

Až sa mi chce povedať, že transrodovosť tu tvorí len rámec deja, no dej ako taký sa zaoberá odhalovaním detstva dvoch súrodencov. Nenájdete tu trápenie hlavnej postavy, že je dievča a cíti sa byť chlapcom, nenájdete tu situácie, počas ktorých by sa uzatvárala do seba a bála sa o svojom probléme hovoriť. Kdeže, od začiatku tu Tyler už chlapcom je a obyvatelia miestneho malého mestečka, ktorí ju poznali, respektíve ho poznajú, o tom veľmi dobre vedia. A to je len dobre. Hra sa tým pádom môže vyvíjať



prvoplánovým emotívnym klišé a zároveň sa sústrediť na inteligentné a dospelé pojmávanie tejto citlivej témy. Tvorcovia z Dontnod Entertainment sú jednoducho majstrami rozprávania príbehov a citlivého vykreslenia postáv. Počas prvej epizódy Homecoming sa zase toho veľa nedeje a hra sa len necháva unášať pomalým spoznávaním postáv, no druhá časť Family Secrets už zaberie a postavy sa konečne naplno otvoria. Tretia a zároveň posledná epizóda Inheritance slúži ako zosumarizovanie vašich predchádzajúcich rozhodnutí, ktoré ústia do jedného z koncov. Ani jeden koniec tu však nie je vyslovene zlý. Tvorcovia sa nechali počuť, že to nechceli ukončiť negatívne, nech už hráči dosiahnu akýkoľvek záver.



Pred hraním však treba mať na pamäti, že to slovo hranie nebude tak celkom spĺňať svoj význam. Výrazne väčšia časť hrateľnosti tvorí prechádzanie sa po prostredí, klikanie na interaktívne objekty a počúvanie, čo o nich postava alebo postavy navôkol hovoria. Hádanky spočítate doslova na prstoch jednej ruky a navyše nie sú nijako náročné. V tretej kapitole sa, našťastie, titul nadýchne a v úplnom závere ponúkne niekolkol hlavolamov za sebou. Kiežby takto vyzerala celá hra. Občas ju obohatia aj minihry, ktoré sú v tomto prípade s veľkým dôrazom na časť „mini“, ako je napríklad chytenie rýb na zamrznutej rieke. Nakoniec sú tu spomienky, ktoré vyvolávané na určitých miestach a z ktorých sa dozvedáte viac o pozadí príbehu a postavách. Niekedy musíte urobiť rozhodnutie, ktorej verzii spomienky budete veriť viac. Ako Taylor, tak Alyson si totiž určité situácie pamätajú rozdielne a priklonením sa k jednej alebo druhej verzii môže znamenať buď posilnenie ich súrodeneckého vzťahu, alebo ich stále väčšie odlúčenie. ašťastie, hra vyzerá a znie úžasne, čiže činnosť,

ktorú budete vykonávať v drivej väčšine, a to pozeranie sa na cutscény, bude vďaka tomu baviť. Postavy oplývajú nádhernou animáciou tela a mimiky tváre, mnohé textúry majú úžasné detaily a pri niektorých som sa dokonca až pozastavil a kochal sa. Excelentnú melancholickú hudbu s prevládajúcim jemným klavírom skomponoval skladateľ Ryan Lott. Už sa neviem dočkať tých chvíľ, ako sa pri ceste vlakom alebo autobusom s dažďovými kvapkami bubnujúcimi na okná a zavretými očami pustím do počúvania jeho soundtracku.

Hoci som sa do Tell Me Why úprimne zamiloval a neuveriteľne som si celú hru užil – podotýkam, že ako jednu z mála adventúr takéhoto typu – tak mi svedomie nedovolí dať vyššie hodnotenie, než aké som jej nakoniec udelil. Hra môže mať akokoľvek dobrý príbeh, krásny vizuál či nádherné vykreslené postavy, no keď sa jej hrateľnosť zámerné odsunie na druhú koľaj v znamení plynulosti príbehu, nemôžem a nedokážem to ignorovať. A to ani keď ide o špecifický žáner videoherných filmov,

ktoré sa takýmto spôsobom stavajú k hrateľnosti už z princípu. Pre mňa ako hráča je totiž hrateľnosť prvoradá. V každom prípade aj napriek tejto kritike ide o ďalší titul od Dontnod, ktorý ma vnútorne neopísateľne obohatil, za čo sa mu chcem z celého srdca poďakovať.

Tak a teraz už netrpezlivo čakám na ich ďalšie dielo s názvom Twin Mirror, ktoré má byť adventúrou klasického strihu, ktorá je inšpirovaná klasikami Beneath a Steel Sky a Space Quest. Dontnod, som len váš!

Tell Me Why je krásne videoherné dielo, ktoré úspešne nadväzuje na tradíciu produkčne vysokokvalitných príbehových hier od Dontnod Entertainment. V rámci svojho žánru ide o absolútnu špičku. Dokonale pracuje s postavami, znamená rozmotáva príbeh a citlivým spôsobom hovorí o tabu veciach, ktorým sa videohry tak nejako veľmi rady vyhýbajú. Tell Me Why zaostáva len v minimalistickej hrateľnosti, čo je však tradičné mínus vychádzajúce z podstaty samotného žánru. Pre fanúšikov takéhoto typu hier, gejov, lesbičky a transrodových ľudí povinnosť, no klasických adventúristov bude Tell Me Why s najväčšou pravdepodobnosťou nudiť.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
videoherný film	Dontnod Ent.	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ dojemný komorný príbeh	- minimalistická hrateľnosť
+ skvele napísané a zahrané postavy	
+ úžasná atmosféra chladnej Aljašky	

HODNOTENIE:





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

Star Wars: Squadrons

ZA MÁLO PEŇAZÍ ADEKVÁTNA MUZIKA?



Star Wars univerzum posledné roky neožíva len na striebornom plátne. Po získaní licencie spoločnosť EA neváhala a už celkom pravidelne nás masíruje novými hrami. Po ich poslednom počíne by si človek aj myslel, že to s touto značkou možno myslia aj vážne. Najnovšie tu máme Star Wars: Squadrons, hru zameranú na bojových pilotov. Ako to teda dopadlo?

Predtým, ako začnem, sa musím priznať, že hoci patríam k fanúšikom značky, nemám nabíľ'ované komiksy, knihy a ani konšpiračné portály, a dokonca sa mi celkom páčila aj najnovšia trilógia.

Celkom kacírstvo, že? Tiež sa nebojím priznať, že aj herecké obsadenie bolo fajn.

Ak ste predýchali prvý odsek a nad'alej pokračujete v čítaní, tak sa spolu pod'me pozrieť, ako Squadrons zamiešal karty na poli videohier.

Vizuál

Nuž, ako to povedať slušne. Čakal som viac? Nechápate ma zle, hra ako taká nevyzerá zle. No na konci generácie by si človek myslel, že to bude rozhodne lepšie. Niektoré textúry mi prišli ako požuté. Celkovo sa mi titul vizuálne zdal horší než Battlefront 2, čo je pomerne stará hra. Kokpit nie, ten

vyzeral fantasticky, no napríklad lietanie vesmírom mi prišlo dosť generické a fádne.

Lode zas boli často proste len ctrl+c a ctrl+v. Nehovoriac o výbuchoch, ktoré boli miestami strnulé a po chvíli som aj stratil chuť Squadrons hrať, pretože moji nepriatelia vybuchovali dosť podobne. Proste mi tam niečo chýbalo a trochu mi to





kazilo dojem z hry. Musím však pochváliť cutscény, ktoré vyzerali výborne, hoci aj tu sa tiež našlo čo – to, čo nepovažujem za najlepšie riešenie. Postavy ale boli zaujímavé a výborne spracované.

Audio

Začnem teda rovno tým? Vaša postava, ktorú si ako-tak vygenerujete, totiž skoro vôbec nerozpráva. Iba občas v kokpite zahučí odpoveď a to je všetko. V cutscénach je ticho, je to taký ďalší Gordon Freeman. Prečo to tak je a prečo postavám, ktoré sa s vami rozprávajú, neprekáža, že máte nulovú potrebu na niečo odpovedať alebo sa zapojiť do rozhovoru, to nechápem. Na začiatku si k postave totiž vyberiete aj hlas a podľa všetkého to je jedno z najzbytočnejších nastavení hry. Ostatné zvuky sú na skvelej úrovni, rovnako ako dabing samotný. Tu musím vývojárov pochváliť, ale stále platí, že keď si poradili s ostatnými, je záhada, prečo vaša postava stále mlčí.

Hratelnosť

A ako sa to vlastne hrá? Na výber máte dva hlavné režimy – multiplayer a singleplayer. Počítam, že práve prvý menovaný bude dôvodom na kúpu, hoci ani samotný príbeh nie je na zahodenie. Povedal by som, že možno skôr, ako sa pustíte do bitky so skutočnými ľuďmi, stojí za to si zatrénovať v singleplayeri, ktorý vás oboznámi so základnými pravidlami. Keďže počas testovania multiplayeru absolútne nefungoval nejaký matchmaking, budete



skúsenosti potrebovať ako sol'. Môže sa stať, že hneď prvú hru dostanete ako súperov absolútnych profíkov, čo už dva týždne nespali a len hrajú a hrajú. Navyše, na ovládanie lodí je potrebné zvyknúť si, no nebude to trvať zas tak dlho, kým sa do toho dostanete aj vy.

V príbehovej časti sa pozriete na bitky, ktoré sa odohrávajú po tom, čo Darth Vader dal zničiť Alderaan. Ešte zaujímavejšie je, že konfliktu sa zúčastníte na oboch stranách barikády. Tento unikátny pohľad na vec je jedným z najväčších plusov Star Wars: Squadrons. Aj vďaka tomuto t'ahu si môžete precvičiť lietanie vo všetkých „stíhačkách“, ktoré nájdete v multiplayeri. Nie každá má totiž tie isté funkcie. Čo dodať? Squadrons nie je hra, o ktorej sa dá povedať veľa. Multiplayer nie je nijako extrémne rozsiahly a nefunguje úplne najlepšie, singleplayer je zas priamočiary a postupne sa dost

opakuje (keď tak nad tým uvažujem, to aj multiplayer). Ale to neznamená, že to nie je zábava. Svojich fanúšikov si nájde, ja sa však priznám, že som čakal trochu viac. Tešil som sa na ďalšiu SW akciu, príbeh a dostal som ho. Úplne inak, ako som očakával, no je tu a je na nás, ako ho prijmem. A úprimne, za cenu, za akú sa predáva, by som vlastne ani neváhal a kúpil si to. Pre tých, čo majú VR set, je to priam povinnosť, pretože celá hra je vlastne robená akoby na to.

Verdikt

EA to poslednú dobu so Star Wars vôbec nemyslí zle. Teda aspoň ja mám pocit, že tam niekde hlboko v tíme je človek, čo počúva komunitu a snaží sa presadiť, čo chceme. Nie vždy to ide, ale Squadrons je ďalší počin, ktorý nikoho neurazí a za peniaze, ktoré pýtajú, skôr len poteší.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Motive Studios	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ Star Wars hra	- repetitívnosť
+ parádne kokpity	- v multiplayeri chýba matchmaking
+ zaujímavý singleplayer	- zastaralý vizuál
+ skvelý dabing	

HODNOTENIE:



Call of Duty: Black Ops Cold War

NÁVRAT DO MINULOSTI ALEBO POSUN VPRED?



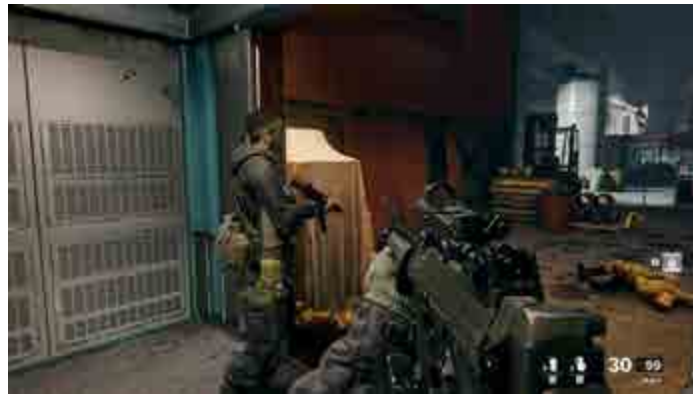
Nie každá koridorová strieľačka musí byť automaticky zlá hra. Začal som touto vetou, pretože viem, ako veľmi sa vo svete gamingu začal väčšinovo demonštrovať názor, že každá nová hra zo série Call of Duty dominuje len posunom v grafike. Do tohto spektra takisto začal spadať aj Battlefield a niekdajší Medal of Honor. Asi nemá cenu tváriť sa, že u mňa tento názor neprevládala, a vlastne ani nechcem, aby ste si to mysleli. Malo to jednoduchú príčinu. Gaming a hry vo všeobecnosti začali napredovať nielen graficky, ale aj hernými mechanikami a kopa štúdií tak stavila, napríklad, na sandboxové hranie. Tým pádom nebol priestor na lineárne strieľačky a pri sérii, ako je Call of Duty, teda zostávali hlavne pravoverní fanúšikovia. Tým nechcem povedať, že by ich bolo málo, práve naopak, len chcem objasniť príčinu globálneho hejtu voči tomuto žánru. Na druhú stranu, každý jeden žánr, ktorý sa snažil zostať vo svojich zabehnutých kolajach, bol v hernej komunite veľakrát

zozmiešňovaný. Ale predsa nemôže mať každá hra svoj ekvivalent kartičiek alebo battle-royale, veď každý koncept nedokážeme implementovať všade. Preto som rád, že po úspešne odignorovaných asi desiatich dieloch zo série Call of Duty sa môžem vrátiť k tomuto gigantu, ktorý ma ako dieťa toľko napíňal. A musím povedať, že som si to náramne užil.

Kampaň je ako jazda na kolotoči, je to super, ale za chvíľu je po nej

Recenzia: Séria Call of Duty je tu s nami už neuveriteľných sedemdesiat rokov, za dobu svojho pôsobenia dokázala na svojom konte pokoriť hranicu pätnástich titulov a stále pokračuje. Tohtoročný diel a kampaň nám prinieslo štúdio Treyarch spolu so štúdiom Raven Software. Totiž, Treyarch je pravým otcom minisérie Black Ops, no podľa už skôr uniknutých informácií na hre pôvodne pracovalo štúdio Sledgehammer Games. Práve vývojári z tohto štúdia sa nedokázali

dohodnúť so štúdiom Raven, a tak vydavateľ Activision presunul projekt pod krídla Treyarch, ktorý už pracoval na pokračovaní Call of Duty s rokom vydania 2021. Po týchto informáciách bolo dosť pravdepodobné, že celý projekt bude fiaskom. Či to tak nakoniec aj nie je, môže prezradiť kampaň. Po nainštalovaní Cold War, kde separovaná kampaň má okolo 60 GB na PC a spolu s High-resolution Assets sa kapacita vyšplhá až na niečo cez 110 GB, sa konečne môžem pustiť do hry. Jedna vec, na ktorú som sa naozaj tešil, bolo dobové zasadenie. Osemdesiate roky, bláznivá doba plná vyzývavých účesov, experimentálnej hudby, ale aj prehnanej saturácie fialovej farby. Teda, aspoň na imperialistickom západe, ako to bolo skutočne na východnej strane berlínskeho múru, vedľa len tí, čo tam žili. Odlišnosť svetonázorov a chamtivosť po moci dovedla západ a východ až do studenej vojny. Tá síce nie je taká viditeľná, no jediným otočením kľúčika dokáže napáchať nepredstaviteľné zlo. Aj keď hra nebude



historicky presná a celkový Hollywoodsky zážitok si pýta trochu okoreniť fakty, mne ako hráčovi to nevadilo ani trochu a, na druhej strane, nie som žiadny historik, takže niektoré nezrovnalosti som si ani nemal šancu všimnúť.

V hlavnej úlohe sa zmocňujete operátora špeciálnej jednotky Black Ops. Vaše meno je Bell. Ale pozor, nie je to vaše pravé meno, iba prezývka, meno si totiž zvolíte sami a pokojne si tam teda môžete ako ja napísať to vlastné. Okrem hrania za nováčika Bella sa zmocníte aj ostrieľaného veterána Masona, ktorý vám bude dobre známy. Hra nezabúda na postavy, ktoré si môžete pamätať z predošlých Black Ops hier, no pracuje sa tu do veľkej miery aj s novými. Vráťme sa ale k Bellovi, teda k vám. Hneď prvou novinkou, ktorá ma prekvapila na začiatku príbehu, bolo vypracovanie vlastnej zložky, kde ste si vyprofilovali postavu. Okrem mena si zvolíte napríklad farbu pleti, miesto narodenia, pohlavie a vojenskú minulosť (budete si vyberať medzi CIA, ex-KGB a MI6). Na tomto profilovaní by nebolo nič zvláštne, no v zložke nájdete ešte dva povahové črty. Tie vám, naopak, vedia hrať spríjemniť a z jedného uhl'a pohľadu by sa dalo povedať, že až ul'ahčiť'. Sú tu vlastnosti ako o polovicu kratšie prebývanie zbrane alebo väčšia kapacita granátov, no musím spomenúť fakt, že tieto vlastnosti si nemusíte navoliť a do hry sa tak môžete pustiť bez vylepšení

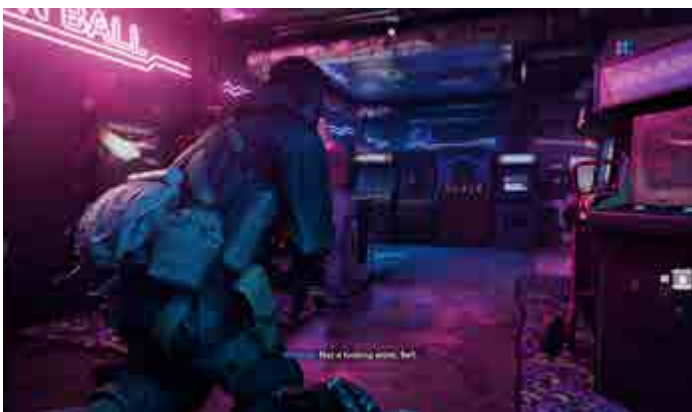


postavy. Hlavnou prioritou pre mňa bude teraz neprezradiť hlavné zápletky príbehu, a preto sa budem snažiť držať pri zemi. Ako som už spomenul na začiatku, hra sa odohráva v bláznivých osemdesiatkach, v medzinárodnom konflikte nazývanom aj studená vojna.

Misie sú rozmanité a pozriete sa do všetkých kútov sveta od Amsterdamu cez Ukrajinu až po Vietnam. Na začiatku získate informácie, že terorista globálnych rozmerov menom Perseus je nažive, a čo je horšie, začína vystrkovať rožky. Vašou primárnou úlohou sa tak stáva jeho eliminácia, pretože inak hrozí atómová vojna. Celá hra tak obchádza výber misí v menu

a vám dáva možnosť výberu misí a voľného pohybu po vašej skrýši. V jednoduchosti, dostanete tabuľu, na ktorej budete viesť vyšetrovanie s jasným primárnym cieľom, no vaše záujmy sa môžu upierať aj inými smermi.

Na tabuľi s vyšetrovaním si budete vyberať hlavné misie, prezerat' dôkazy aj lúštit' hádanky. Presne tak, hádanky nájdete vo forme ved'ajších misí, ktoré sú v hre dve, a je v podstate len na vás, či ich prejdete hneď na začiatku bez nejakého rozmyslu, alebo si nazbierate dostatok dôkazového materiálu k ich vylúšteniu. No hra vás nenúti ich vôbec prejsť, ved' preto sú ved'ajšie, no pri dĺžke kampaní sa budete





snažiť využiť každý kúsok obsahu. Ale k tomu sa dostanem neskôr.

Hra prináša aj inovácie v dejovej linke. Pri Call of Duty sme boli vždy zvyknutí na predom napísaný scenár a pri každom dohraní nás čakal jeden a ten istý koniec. Tu už počas celého hrania budete mať viacero možností výberu. Vaše rozhodnutia budú časovo obmedzené a ja len naznačím, že budú mať dopad na príbeh. Ten je ucelený, zodpovedá gradácii deja a ku koncu dokáže príjemne prekvapiť, no občasne sa nevyhnete ani príbehovým klišé. Chceme hlavne spomenúť, že príbeh bude síce pôsobiť lineárne, no občasne vás vráti do minulosti vo forme flashbackov. Reč je hlavne o Vietname a konflikte s

USA. Práve táto oblasť vás príjemne prekvapí ku koncu hry, pretože sa sem vrátite hneď niekoľkokrát a zažijete aj psychotropnú jazdu. Ak by ste predsa len neboli rozhodnutí a zamýšľali sa, či je čistokrvná akcia to, čo hľadáte, dočkáte sa tu aj stealth akcie. OK, tá nedokáže konkurovať veľikánom ako Splinter Cell, ale jej občasné prestriedanie poteší. Vy tak môžete, napríklad, prežiť filmový špionážny zážitok v koži amerického agenta kúsok za železnou oponou. Jedna z misií vás dokonca prevetlí do kože dvojitého agenta priamo v sídle KGB, kde budete mať hneď niekoľko riešení ako dokončiť misiu. Dostanete cieľ, riešenia a bude len na vás, ako si s tým poradíte. Obratom po dokončení tejto misie

prichádza na rad čistokrvná strelba, ktorá mi aj do istej miery pripomínala ikonickú misiu No Russian z Modern Warfare 2. Kampaň Cold War prináša rôznorodosť a nepredvídateľnosť, to sa musí uznať. No čo je hrošie, celú kampaň dokážete prejsť na prvýkrát do šiestich hodín a na druhý snád aj do štyroch. Tu sa treba opýtať samého seba, či mi stojí za to plniť plnú sumu za pár hodín kampane.

Krok späť oproti Modern Warfare

Fanúšikovia vojnových akcií a neporaziteľných hrdinov si opäť prídu na svoje. Tým chcem povedať, že v prestrelkách vás hra nejak neprekvapí. Keďže sa považujem za skúseného hráča a odrastenca práve na FPS hrách deväťdesiatych rokov, zapol som si hru na strednú obtiažnosť, čo je tretia z piatich. Hrou som v podstate preplával bez vážnejších zásekov aj napriek tomu, že na začiatku upozorňovala na pokročilú obtiažnosť. Viem, že je ťažké súdiť na základe mojej skúsenosti, no nenahráva tomu ani fakt, že hru som dokázal prejsť aj na Xboxovom gamepade. Nepriatelia opäť neprekvitajú vysokým IQ a vaše životy sa obnovia po tom, čo sa na chvíľu skryjete z ich dostrely. Arzenál zbraní je pestrý a kvalitne zodpovedá dobe, v ktorej sa hra odohráva, no ich autenticita tu trochu zaostáva na úkor arkádovosti. Oproti o rok staršiemu Modern Warfare si, napríklad, nemôžete



opriet' zbraň o zábranu a každá zbraň je tak ochudobnená o spätný ráz. Aj pri vystrielaní celého zásobníka zbraň cukne len o kúsok a pri mojej deformácii z Tarkova to bol očividný kompromis. Celkové zvuky zbraní mi tiež prišli menej ostré ako v Modern Warfare.

Na osemdesiatky sa výborne pozerá

Jednu vec by som veľmi rád vyzdvihol – grafiku. Viem, že na začiatku recenzie som napísal, že Call of Duty nemusí byť len o posune v grafike a teraz to vyzerá, že to idem iba potvrdiť. Opak je pravdou. Už minuloročný Modern Warfare ma oslovil svojím vizuálom a ja som beznádejne pátral po kadejakých zľavách, no márne. Počkal som si teda na Cold War a sebecky za vidinou peknej grafiky som si túto hru zobral pre seba na recenzovanie. A vôbec som nezostal sklamaný. Na mojom procesore i7 a grafickej karte RTX 2070 tá hra vyzerala úžasne. Asi nemusím nikomu spomínať, že hra už od vydania podporuje ray-tracing a aj o trošku mladšiu technológiu DLSS 2.0. Počas celej doby hrania som nenarazil na žiadne grafické glitche, no prepady FPS som zažil v misii vo Vietname na vrtulníku. Tá je relatívne na začiatku a ja som nedokázal po stiahnutí hry ešte chvíľu vydržať, aby sa v menu dotiahli potrebné shaders, napriek tomu, že som bol upozornený na to, že hra bez nich nemusí byť poriadne optimalizovaná. Čiže prípadné prepady môžu byť zapríčinené práve týmto a v dobe recenzovania bola hra ešte viac-menej neopatchovaná. Každopádne, grafikou, soundtrackom a filmovým spracovaním hra nešetří a na každom rohu ponúka malé detaily, ktoré výborne prezentujú hru vyrobenú v roku 2020. Najväčšiu grafickú vierohodnosť si zaslúžia enginovo vytvorené stretnutia s Ronaldom Reaganom alebo Gorbačovom.

Call of Duty a jeho slávny MultiPlayer

Asi by som klamal, keby som napísal, že Call of Duty nie je o multiplayeri. V podstate nikdy neprekypoval kampaňovým obsahom a veľa hráčov sa k tejto značke obracia práve kvôli zážitku z hrania s kamarátmi. Tento rok sme sa dočkali solídnej, no trošku okresanejšej formy online hrania. Keď vezmeme do úvahy fakt, že minulý diel nám priniesol s malým oneskorením aj Warzone, uvedomíme si, že tohtoročný diel zatiaľ toľko neponúka. Keď sme už pri Warzone, spomeniem len, že Cold War zatiaľ do tohto módu nijak výrazne nezasahuje, v tejto chvíli tam nájdete len pridaných operátorov, no čoskoro sa snáď dočkáme novej mapy aj kopy iných



doplnkov z osemdesiatych rokov. Klasický Multiplayer je oproti minuloročnému dielu tiež okresanejší. Nájdeme tu len zúfalo málo máp – osem. Na jednu stranu je fajn, že sa ich rýchlo naučíte, no na druhú vás rýchlo omrzia. Štúdio Treyarch si ubuže na svoju obranu jednu z najväčších podpôr pre túto hru. Pre príklad uvediem, že už teraz je ohlásená legendárna mapa Nuketown 84, a v dobe, keď čítate túto recenziu, je už pravdepodobne von. Herné režimy nie sú nijak inovatívne a nájdete tu klasiky ako Kill Confirmed, Domination alebo evergreen Team Deathmatch. Ak ste už po tých rokoch znudení z týchto klasických módov, jediným t'ahákom pre vás ostáva takzvaný Fireteam: Dirty Bomb. K dispozícii máte dve veľké mapy, pričom jedna je zasnežená a druhá je lesná. Pre veľkosť mapy tu nájdete aj vozidlá, takže presun by nemal byť zdĺhavý a tempo hry tomu zodpovedá. Do boja sa púšťá desať tímov po štyroch hráčoch, ktorí zoskakujú z lietadla. Hlavnou úlohou je zbieranie uránu, ktorý následne vkladáte do bômb. Ak je bomba plná a vám sa ju podarí odpáliť, získavate body. Tím, ktorý získa najviac bodov, vyháva. Ak by sa vám zdalo, že ide o hybrid battle-royalu, nie je to úplne tak. Tu sa totiž po smrti vraciate späť na bojisko a zbrane nezbierate, beriete si tie, ktoré si prednastavíte v menu v záložke loadout. Loadout si môžete pamätať už z Modern Warfare alebo priamo z Warzone. Ide o prednastavené zbrane a vy si tak na každý režim dokážete pripraviť inú kombináciu vybavenia. Časté menenie vybavenia by som ale odporúčal až skúsenejším hráčom, pretože časté menenie zbraní sa nevypláca. Hra opäť stavila na levelovanie zbraní a vám tak neostáva nič iné ako púšťať sa do boja s jednou zbraňou dovedy, kým na ňu nedokážete dať aspoň pár poriadnych vylepšení. Samozrejme, hra vás k tomu nenúti a pokojne môžete hrať každé kolo s inou, no vaša zbraň bude stagnovať. Okrem levelovania zbraní sa

zvyšuje aj váš level. Ten je prepojený aj s módom Zombies, ktorý je síce novinkou po minuloročnom Modern Warfare, no novinkou v Black Ops vôbec. Zombies môd sa delí na dva režimy, a to Die Maschine a Dead Ops Arcade 3. Die Maschine je klasické prežitie nepriateľských vln pre štyroch hráčov a hlavný dôraz sa tu kladie na spoluprácu. Dead Ops Arcade 3 svojím pohľadom zhora skôr ako plnohodnotný režim pripomína odkaz na arkádové hry a jeho jednoduchosť ma len utvrdzuje v tom, že na hru štúdio nedostalo veľa času.

Hodnotenie

Musím sa priznať, že som sa na novú Call of Duty neskutočne tešil, a to hlavne na hollywoodsky zážitok a hrdinské prestrelky. Nemôžem povedať, že by som nedostal to, čo som očakával, veď kampaň som si neskutočne užil, grafika ma teda vôbec neurazila a hráči pri multiplayeri ma tiež dokázali vytočiť. Ale niektoré nedostatky sa nedajú prehliadnuť. Krátkosť kampane a nedostatok obsahu mi nedovolí uznať, že hra si zaslúži svojich 70 €. Ak sa rozhodnete pre kúpu Cold War, na plnohodnotnosť titulu, tak ako sme zvyknutí u Call of Duty, si budete musieť ešte počkať. Ak ste ale fanúšikom série, tento diel by vám nemal chýbať.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Treyarch, Raven SW	Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozhodnutia v kampani a ich následky	- krátka kampaň
+ soundtrack	- zbrane pôsobia fádnejšie
+ zasadenie do studenej vojny	- málo máp v MP

HODNOTENIE:



NHL 21

STAČÍ NÁM LEN VYLEPŠENÝ 'BE A PRO' REŽIM?



Už je to pár rokov, odkedy recenzujem sériu NHL. Samozrejme, predtým som hrával množstvo dielov, no k hodnoteniu som sa dostal až v roku 2016. A ak čakáte, že aj tento rok budem vyplakávať nad tým, že nový ročník virtuálneho hokeja neobsahuje Frostbite engine, ste na omyle. Ja už na to, s prepáčením, zvysoka kašlem. Proste mi to je jedno.

Potrebuje táto generácia konzol vôbec niečo nové v NHL?

Odpoveď je jednoduchá – nepotrebuje. A ani sa tvorcom nečudujem, keď sa pred rokom dopočuli o tom, že príde nová generácia konzol, že do NHL 21 (a v podstate aj do 20) príliš času neinvestovali. Namiesto toho sa snažili do hry pridať niečo, čo by ľuďom pri obrazovkách ešte nejaký ten ročik udržalo.

A správnou voľbou bola úprava „Be a Pro“ režimu. I keď mne, ako fanúšikovi európskeho hokeja, by sa viac páčilo

mať možnosť medzinárodného turnaja a nie iba európskeho šampionátu, kde navyše absentujú slovenské kluby. Ak ste hrávali tento mód ešte v predchádzajúcich ročníkoch, nebudete ničím prekvapení. V podstate ide o rovnakú obdobu toho „starého“ s tým rozdielom, že konečne môžeme vidieť animácie, dávať rozhovory či rozprávať sa so svojím agentom či šéfom, a nie si to celé iba virtuálne predstavovať.

Nový dych pre obľúbený režim

Celé to začne napríklad na Európskom šampionáte klubov (alebo inej súťaži, ktorú si zvolíte), kde si vás začnú všímať rôzne kluby a ich manažéri. Agent vás počas hrania informuje o pozícii v drafte do najlepšej súťaže sveta - NHL. Podľa toho, ako hráte a koľko bodov zaznamenáte, máte šancu byť na vyšších pozíciách. Počas rozhovoru so svojím agentom máte na výber rôzne odpovede, pričom každá z nich vám pridáva na určitom atribúte – chcete byť hviezdou alebo obľúbený

medzi spoluhráčmi? Voľba je na vás. Agent príde s ponukou, že vaša tvár by sa hodila na cereálie, čo vy na to? Dostanete nejaké peniaze do vaku a môžete sa pokúsiť celému družstvu navyše vybaviť prístup k týmto dobrotám zdarma.

Tu by som sa však chvíľku pristavil. Každou odpoveďou dostanete napríklad +25 bodov k „Hviezdnemu atribútu“, 25 bodov k „Spokojnosti vedenia“ a tak podobne. Jednoducho, na vašej odpovedi záleží. Mne však príde tento systém pomerne strohý, jednoduchý, ba priam až hlúpy.

Možno by bolo jednoduchšie, keby hráč nevidel počet bodov a videl len to, kde sa mu „darí“ a kde zas ide „do mínusu“. No a keď potom príde vstupný draft do NHL, čaká vás pohovor s rôznymi tímami. A tak ďalej a tak ďalej. Jednoducho sa bavíte a vyvíjate si svoje vzťahy. V strome skúsenosti si viete odomknúť aj možnosť odpovedať špeciálnymi odpoveďami, ktoré vám prinesú niečo navyše. To je však hop alebo trop. Počas hrania ako v

NHL, tak aj v čase pred NHL rozdávaté rozhovory aj médiám. Tu môžete s'úbiť rôznym novinárom, že d'alší zápas strelíte gól, prípadne zaznamenáte body. Svojim spoluhráčom zas napríklad pris'úbite, že počas d'alšieho zápasu sa budete viac vracat' do obrany. Môžete sa dostat' aj do nepríjemnej situácie – pôjdete so spoluhráčmi večer na bowlingovú párty, alebo sa radšej pripravíte na zápas na 100%? Rozhodnutie je vždy len a len na vás.

Rozhovory sú super. Presne to mi v tomto režime chýbalo. Škoda, že „váš príbeh“ nie je viac „cinematický“, ako to je už dlhé roky v sérii FIFA. Na druhej strane je aj toto krok vpred. Prekáža mi však, že celý režim pôsobí vrcholne nedokončeným dojmom. Animácie sú pekné, to áno, no dabing tu nie je, čo na mňa ako konzumenta pôsobí naozaj zle. Jedine, čo to zachraňuje, je komentár rôznych osobností virtuálneho hokeja či komentátorov, ktorí váš výkon komentujú. Tie sedia do hry vynikajúco. Nahovorené odpovede hráča alebo iných postáv by režimu jednoducho pridali na kvalite.

Je tu vôbec niečo nové?

Na prvý pohľad? Ani nie. Ak ste však hrali predchádzajúce ročníky, všimnete si pár na prvý pohľad nepatrných, no zaujímavých zmien. Hráčik sa na ľade hýbu uveriteľnejšie a ich animácie sú opäť lepšie. Dokonca aj v scénach medzi hrou sa už nedejú čudné situácie, keď hráč napríklad neprirodzene narážal do iných hráčov, prípadne sa naozaj zvláštne tešil z danej situácie. Toto konečne vymizlo. EA dokonca po asi troch rokoch opravilo grafický glitch, ktorý tu bol tuším už od NHL 16. V režime „Be a Pro“ sa počas simulácie diala čudná vec – ak tím napravo dal gól, tak sa rozsvietilo nie číslo, ale štvorec posunutý o niekoľko stoviek pixelov. Tu to už nie je. Konečne!

Grafika je síce teda v starom engine, no hra z neho t'áží maximum a vyzerá tak,



ako by mala. Určite je čo zlepšovat' aj naďalej, no v momentálnej situácii je NHL v najlepšej forme, v akej doposiaľ bola.

Rovnako som spokojný aj s UI a UX menu. To je síce vďaka tomu, že beží na konzole, pomalšie a menej dynamickejšie, ale tak to je už dlhšiu dobu. Vývojári z EA vedia v NHL spraviť každý rok krásne menu, na ktoré sa dá pozerat', a to je plus.

A čo zvyšok?

Ako každý rok, tak aj tento toho inde veľa nového nie je. V podstate sa dočkáme presne toho istého, čo minule. V NHL 21 hrá prím najmä vynovenie „Be a Pro“ režimu a na tom celom EA stavia.

Tento krok mi príde dost' nešťastný, no už sme si zvykli. Keby som celú hernú sériu a spoločnosť EA Sports nepoznal, povedal by som si, že ved' to je len DLC. Možno by v EA spravili lepšie, keby vydali len jeden diel NHL a každý rok za menší poplatok vydávali rozšírenia tak, ako to robí napríklad World of Warcraft.

Ako sa z textu vyššie dá vyčítat', NHL prišla aj s jemným vylepšením pohybu hráčov.

Tí sa konečne hýbu lepšie a za celé hranie som si nevšimol nič, čo by sa mi vyslovene na vizuálnej stránke hrateľnosti nepáčilo.

Jediný malý problém vidím pri spoluhráčoch, ktorí sa až často neprirodzene stavajú na svoje miesta, vrážajú do vás, jazdia za pukom, i keď je vo vašej zóne a niekedy im skrátka „preskočí“.

To je však chyba, ktorú si všimam už dlhší čas. Veľmi dobre hodnotím aj fakt, že góly si musíte zaslúžiť! Jednak svoju postavu (ak hovoríme o „Be a Pro“ režime) musíte vylepšovat' a zároveň góly z dial'ky nepadajú už tak často. Musíte preto vymýšľat', ako oklamať nielen obranu, ale aj brankára.

Záverečné hodnotenie

Ako sme čakali, NHL 21 neprináša nič nové, teda okrem vynoveného „príbehového režimu“, ktorý pôsobí sterilne a aj na ňom by sa ešte hodilo zapracovat'. Skalný fanúšik rozdiel uvidí hneď v pohybe hráčov a ich animáciách, no bežný hráč si možno nič nevšimne. Ak sa pýtate, či tento ročník kúpiť alebo nie, tak moja rada je určite áno v prípade, ak máte radi režim „Be a Pro“. Ak ho vôbec nehrávate, o nič tento rok neprídete.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športový sim.	EA Vancouver	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ „Be a Pro“ režim má konečne nový rozmer	- Hra pôsobí ako bežná aktualizácia
+ Obťažnosť je konečne o niečo lepšia	- Spoluhráčik sú rovnaké nemeľá ako minulý rok

HODNOTENIE:



Watch Dogs: Legion

UBISOFT, UŽ NAOZAJ STAČILO



Nikdy som sa netajil, že mi open world hry od Ubisoftu už nejaký čas lezú hore krkom. Neskutočná šablónovitosť, rovnaké herné systémy a mizivá úroveň inovácií. Proste bez ohľadu na to, či ide o Assassin's Creed, Far Cry alebo Watch Dogs, mali ste pocit, že hráte hru podľa rovnakých pravidiel, kde jediný rozdiel medzi týmito sériami je pohľad, z ktorého hľadáte na svet a to, či držíte v rukách meč alebo strelnú zbraň.

Napriek tomu ma Legion zaujal. A to primárne vďaka tomu, že sa vývojári chválili inšpiráciou Nemesis systémom zo série Middle-Earth, ktorý patrí medzi moje najobľúbenejšie inovácie systémov hrateľnosti v tejto generácii. Takže do hry som sa pustil plný optimizmu. A to bola veľmi veľká chyba.

Ale podme postupne. Londýn, blízka budúcnosť. Všade sú otravne znečúce elektrické autá a polovica z nich nemá šoféra za volantom, lebo vedú jazdiť sami. Všetko je prepojené, všetko je

sledované. Priam dokonalé pôsobisko pre organizáciu DedSec, ktorá sa snaží byť strážcom slobody v tomto svete, ktorý slobodný svet vôbec nepripomína. Do hry ste vnorený v tom najhoršom možnom čase. Vaša hlavná postava, ktorej meno nie je absolútne dôležité, sa snaží zabrániť bombovému útoku na budovu Parlamentu, no ako to už býva, nič nejde podľa predstáv a celé to skončí tak, že DedSec je označený za páchatel'a a organizácia s názvom Albion je najatá, aby chránila obyvateľov Londýna.

Aby som nechodil okolo horúcej kaše, príbeh je jednoducho zlý. Teda, nie zlý, ale absolútne nezaujímavý. Odhliadnuc od absolútne nezaujímavých postáv a príbehu, ktorý je z hľadiska štruktúry absolútne prehľadný a priamočiary, tak asi najväčším problémom je to, čo som pred vydaním titulu považoval za jeho najväčšiu výhru.

A tou je fakt, že hra nemá hlavnú postavu, ale postavy. Unikátnym

systémom Watch Dogs: Legion je totiž možnosť regrutovať prakticky ľubovoľnú postavu, ktorú stretnete vo virtuálnom Londýne, pričom tento systém je celkom prepracovaný. Kedykoľvek môžete vytiahnuť svoj telefón a zistiť si o danom obyvateľovi všetko, čo potrebujete. Dokonca viete zistiť, aký je jeho postoj k organizácii DedSec. Ak je negatívny, môžete pomocou pokročilého profilovania zistiť, ako ho motivovať, aby sa k vám pripojil. Ak však má pozitívny postoj, tak jedinú, čo potrebujete spraviť, je jedna „láskavosť“ a hneď sa k vám pripojí.

Každý takýto „agent“ prichádza do tímu so špecifickými perkami, ktoré do určitej miery definujú štýl hrania, ktorý budete používať. No napriek tomu sa hra výrazne prikláňa k stealth postupu. S touto filozofiou sú dizajnované misie a aj prostredia, ktoré takmer vždy poskytujú dostatok priestoru na krytie.

Z daných informácií teda vyplýva, že Watch Dogs: Legion používa rovnaký

prístup ako Middle-Earth séria, no v opačnom smere – nie je cieľený na orkov, ale priamo na hrateľné postavy. Lenže akokoľvek boli intencie vývojárov čestné a snažili sa priniesť niečo nové, tak celý systém sa rozpadá.

Odhliadnuc od faktu, že po tom, ako si zvolíte postavu so svojím preferovaným štýlom hrania, nemáte dôvod nikdy prepnúť na inú postavu, lebo každá zvládne takmer všetko, tak tento aspekt absolútne zlyháva v tom, aby poskytol to, čo dokázal Nemesis systém v Middle-Earth – dynamickosť hrateľnosti.

Najlepšie sa totiž úžasný Nemesis systém prejavoval vtedy, keď vás prekvapil. Keď orkovia vedeli, že ste sa s nimi už stretli, keď vstali z „mŕtvych“, aby sa pomstili, keď ste vtrhli do prostredia, aby ste porazili jedného a zrazu sa tam objavil druhý. A hlavne každý z nich vyžadoval od vás – hráča, aby ste k nemu pristupovali inak.

Každý mal iné slabiny a silné stránky. Lenže Legion tak nefunguje. Mesto je rovnako statické, rovnako statické sú úlohy a takmer rovnaký je postup hrou. Je to, ako keby ste Nemesis systém vložili do mlynčeka s názvom „Ubisoft hry v otvorenom svete“.



Dostanete niečo, čo je očistené o všetko zaujímavé a čo tam je len preto, aby sme sa tvárili, že sme sa pokúsili o niečo nové. Lenže tam to nekončí. Tento systém „nekonečného množstva hrateľných postáv“ totiž so sebou prináša obrovské množstvo nevýhod, ktoré pália plné zásobníky na hráča.

V prvom rade tu máme technický aspekt. Tým, že každá hlavná postava neprešla cez mo-cap, tak z technického hľadiska sa zasekli niekedy v roku 2014 (a animácie sa zasekli v treťom Assassin's Creed). Proste nevyzerajú k svetu a

ešte horší je lip-sync, ktorý je doslova katastrofálny. A ak k tomu pripočítame fakt, že nie každá postava sa hodí k hlasu, ktorý k nemu vývojári prisúdili, máme k dispozícii recept na katastrofu. Vo výsledku si totiž týmto systémom vývojári pripravili obrovské množstvo práce navyše a výsledok za veľa nestojí.

Ďalším problémom je však samotný príbeh. To, že vaša postava je iba jednou z tisícok, znamená, že vývojári na ňu nemohli presunúť t'archu príbehu. A tak to ani nespravili.

Namiesto toho je gro príbehu vložené do rúk generických vedľajších postáv, ktoré na škále od strašných po úžasné okupujú tú najhoršiu možnú pozíciu – nie sú totiž ničím zaujímavé. Jedinou ako-tak zaujímavou postavou je Bagley, umelá inteligencia, ktorá vás celou hrou sprevádza. A ani ten príbeh za veľa nestojí. Ako som spomínal vyššie, je totálne predvídateľný a ešte horšie na tom je, že je dlhý. Keď už sa modlíte, aby ste konečne boli na konci, tak zistíte, že vás čaká ešte desiatka misií, ktoré sú jedna ako druhá.

A tým sa dostávame k tretiemu problému, ktorý zraha hru na kolena. Misie. Ich dizajn nie je otrasný, ale skôr





otravný. Je to tá najhoršia kombinácia „chod' tam a hackni niečo“ a „odraz vlny nepriateľ'ov, pokiaľ sa to nehackne“, akú si viete vôbec predstaviť.

A čo je ešte horšie, hlavné misie sa z hľadiska štruktúry ničím neodlišujú od bežného výletu do zakázanej zóny. Ničím.

Čakal som na moment, keď ma chytia buď z príbehového hľadiska, alebo dizajnového, no neprišiel počas celej hlavnej kampane.

Keď si napríklad zoberiete bežnú hru od Rockstaru, tak tá je skvelá hlavne preto, že okrem otvoreného prostredia, kde sa viete vyblbnúť, ponúkajú vývojári skvele nadizajnované misie, ktoré síce obetujú otvorené prostredie v prospech väčšej linearity, no v tomto prípade je to pre dobro veci a výsledkom je dobre namiešaný koktail.

A čo je ešte horšie, hra nedokáže nabráť na obrátkach. Nedokáže postupne posúvať hráčovi nové a komplexnejšie prvky, ktoré by predstavovali výzvu, nových nepriateľ'ov, alebo zaujímavú náplň.

To, čo robíte na začiatku, budete robiť aj na konci. Jediné, čo sa bude komplikovať, sú hackovacie minihry, ale tam to končí.

A bohužiaľ, základy hrateľ'nosti skladajúce sa zo stealthu, hackovania a manipulácie prostredím nie sú dostatočne silné, aby dokázali na svojich pleciach odniesť slabé aspekty hry.

A koniec-koncov, keď tak nad tým teraz rozmýšľam, tak systém „hraj si za koho chceš“ celkovo viac škodí, ako pomáha.

Pretože jediné, čo robí, je to, že namiesto toho, aby vývojári dali všetky schopnosti jednej postave, pridali tam XP systém a vy ste si museli vybrať svoju špecializáciu, tak tieto perky iba rozdelili tisícom postáv a nútia vás hľadať tú správnu kombináciu.



A aby som nezabudol. Ubisoft to zas „zubisoftil“ a priniesol do hry prvok, z ktorého sa mi obracia žalúdok. Tech Points, ktoré slúžia na upgrade niektorých častí výbavy, ku ktorej majú prístup takmer všetky postavy, totiž uzamkol za zberateľ'ské predmety.

Áno, na to, aby bola vaša postava čo najefektívnejšia v boji, budete potrebovať chodiť po mape a nezmyselne zbierať zelené krabičky. A tie sú iba jednou časťou nekonečného množstva takýchto predmetov, ktoré sú rozmiestnené po mape.

Prakticky jediným zaujímavejším prvkom, ktorý z Legion vzišiel, je mesto Londýn. To je spracované veľmi pekne. Vývojári išli po takom štýle, ktorý nie je príliš vzdialený od našej reality, no zároveň vidíte, že to nie je rok 2020. Digitálne bilbordy, samojazdiace autá a všadeprítomné drony veľmi pekne kontrastujú s klasickou architektúrou jednotlivých častí Londýna.

Po technickej stránke z hry určite neпадnete na zadok, no nemôžem povedať, že by vyzerala zle. Vyzerá akurát tak, že ničím nezaujme. Ale jednu vec musím pochváliť. Legion disponuje asi najlepšimi in-game podcastmi, aké

som mal možnosť počuť (na druhej strane som ich však veľa nepočul).

Verdikt

Watch Dogs: Legion je hrou, ktorá sa iba tvári, že priniesla inovácie. Je to presne ten istý statický, ničím nezaujímavý a nudný otvorený svet, ktorý nám už francúzsky vydavateľ naservíroval niekoľkokrát.

Najväčší tromf tejto hry totiž skončil tak, že vývojárom priniesol viac práce, no v konečnom dôsledku jej to na atraktivite nepridáva. Ak je to teda vaša šálka kávy, nech sa páči. Ak vám však takéto kúsky lezú hore krkom, tak Legion nič zaujímavé nepriniesol.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Ubisoft	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Londýn blízkej budúcnosti je atraktívny	- príbeh je nudný, rovnako ako všetky postavy
+ základy hrateľ'nosti sú ako-tak solídne	- dizajn hlavných misií je „unavený“
	- statickosť celého sveta

HODNOTENIE:



Súťaž

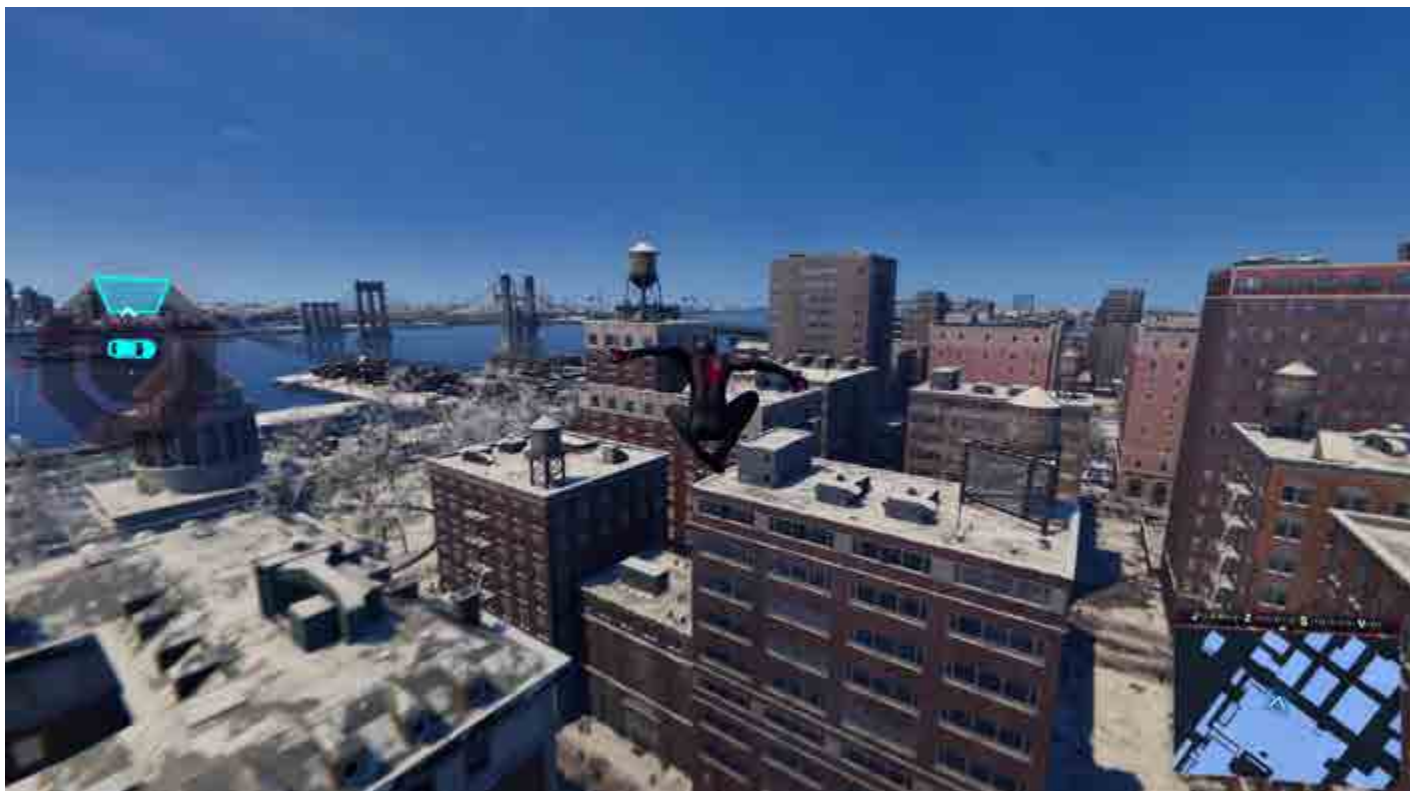
1. cena
3Dsimo MultiPro



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Marvel's Spider-Man: Miles Morales

PAVÚČÍ MUŽ JE SPÄŤ! TEDA, INÝ PAVÚČÍ MUŽ, NO AJ TO SA RÁTA



Next-gen je tu, PS5 a Xbox Series X/S už zdobia obývačky a izby mnohých hráčov, hoci je pravda, že nie každému sa ušlo. Ja síce patríam k tým, ktorí mali to šťastie a 19. novembra im prišla PS5 domov, žiaľ, keďže sme sa nemohli spoliehať, či sa tak stane, recenzia Spider-Man: Miles Morales prebehla na PS4 Pro.

Keď som kamarátovi spomenul, že recenzujem nového Spider-Mana, povedal mi, že cíti motýlinky v brušku (pozdravujem, Janči S.). Tým chcem povedať, že fanúšikov má táto exkluzivita dosť a niektorí sú... zaujímaví...

Áno, hra je dostupná už nejaký ten deň, no nie každý po nej siahne, kým si neprečíta, prípadne nepozrie, či to stojí za tie peniaze. Väčšina obchodov si totiž za túto novinku pýta plných 60 eur, takže je dobré vedieť, či sa to oplatí.

Pod'me pekne od začiatku. Miles vystúpi z metra a ja pozerám... To hrám The Division? Neviem prečo, no zasnežené

mesto mi veľmi pripomínalo práve tento titul. Samozrejme, s pribúdajúcimi minútami tento pocit opadol a už som sa dokázal plne ponoriť do hry. Dynamika jej nechýba a o chvíľu už bojujete ostošest'. To, samozrejme, neberte ako výčitku.

Ak si kladiete otázku, ako sa tvorcovia vysporiadali s dvoma pavúčmi mužmi v jednom meste, tak jednoducho. Starého

Petra poslali na zaslúženú dovolenku a mladšas ostal na stráž. Geniálne. Komu by to napadlo? Pod'me sa ale pozrieť na klasické sekcie správnej recenzie.

Vizuál

Tu tvorcom nemám čo vytknúť. Spider-Man: Miles Morales vyzerá proste dobre, možno o máličko lepšie ako predchodca,





hoci je pravda, že tento pocit môže navodiť len to, že je to novinka. Na PS4 Pro je ten rozdiel naozaj minimálny. Ako som hovoril, PS5 mi prišla deň po prejení hry, takže porovnávať veľmi nemôžem.

V každom prípade, pripravte sa na poriadnu jazdu v známom meste s novými postavami a všetko vyzerá na jednotku, hoci po The Last of Us: Part II sa mi všetky mimiky tváří zdajú slabšie.

V tomto je Naughty Dog ďaleko pred všetkými, možno Death Stranding mu dýcha na krk. Ale nie je to nič, čo by vás malo trápiť, myslím, že drvivá väčšina ľudí bude s vizuálom spokojná po všetkých smeroch. S grafikou všetkého ostatného ani nehovorím, perfektné sú hlavne obleky Spider-Mana.

Audio

Pri zvukovej časti musím pochváliť dabing. Hlasy jednotlivých protagonistov sadli perfektne a v podstate tu nemám čo vytknúť. Občas sa však miešali konverzácie a musel som prejsť na titulky, ktoré boli tiež dvojmo, tým pádom mi niektoré rozhovory ušli, lebo sa spustilo rádio, prípadne som počúval audio stopu a postavy počas toho viedli vlastnú debatu. Pochybujem však, že toto niekedy niekto opraví, takže buďte v strehu. Zvuky



ako také sú veľmi podarené. Všetko znie tak, ako ste zvyknutí z pôvodného Spider-Mana, pričom tie nové, ktoré máte vďaka vašim schopnostiam (o ktorých si povieme neskôr), majú svoju špecifickú zvučku, ktorá ma vždy pohladila na dušu.

Príbeh a možnosti

Prvé, čo musím hre vytknúť, je jej dĺžka. Áno, je to otvorený svet s mnohými vedľajšími aktivitami, no pokiaľ idete čisto po príbehovej linke, pripravte sa, že to za víkend prejdete a to pri tom nemusíte sedieť od

rána do večera. Navyše, niektoré mini úlohy, kde zbierate rôzne veci, ktoré vám pomôžu s vylepšeniami, sa dajú nájsť až priveľmi ľahko, dokonca sa veľakrát stalo, že som len tak naslepo skočil do vyhradenej zóny a pristál som rovno pri tom. Musím však pochváliť samotný príbeh, ktorý je aj napriek svojej „krátkosti“ veľmi pútavý a zaujímavý.

Samozrejme, kliše tam je, no to mu nijako neškodí. Pekne to odsýpa, má to zvraty a nelogické správanie hrdinov, takže sa pripravte na klasiku. Páčilo sa mi aj to, že vedľajšie aktivity, konkrétne misie, ktoré plníte, keď pomáhate občanom mesta, nie sú plytké a rýchle. V drvivej väčšine sa rozvinú a zabavia vás ako jednotlivým príbehom, tak aj rozmanitosťou. A hoci sa to vždy zvrhne na boj s nepriateľmi, čo iné môžeme čakať od akčného titulu?

Nový Spider-Man?

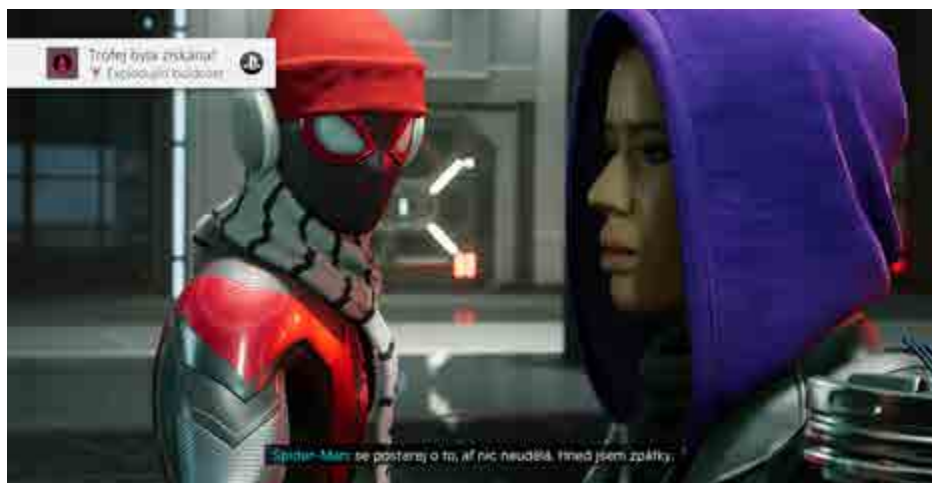
Áno. Ako sa zmenila postava, tak sa zmenila aj výbava a schopnosti. Pozor, základ ostal taký istý. Nezmenil sa súbojový systém a ani jednotlivé pohyby, Peter Miles naučil naozaj kopírovať jeho pohyby. To však neznamená, že všetko ostalo rovnaké. Nový hrdina totiž dostal dve super schopnosti. Nejdem vám prezrádzať, ktoré sú to, lebo ich objavenie je zakomponované do príbehu. Môžem však povedať (alebo napísať), že



obe menia pravidlá hry – jedna pri aktívnom boji a druhá pri stealth postupe, pričom s oboma si užijete kopec zábavy. Od základov sa zmenil aj strom schopností, ktoré si viete vďaka levelovaniu postupne otvárať, pričom počíta s tým, že Miles už toho o boji vie dost' a sústreďí sa na rozvíjanie jeho nových schopností. Potom sú tu „korene“ stromu, ktoré odomykáte tak, že plníte úlohy, ktoré vám Peter nechal, aby vás vycvičil. Ak prejdete úlohu, odomknete si schopnosť. Zaujímavé riešenie, no v konečnom dôsledku to do hry pekne sadlo, hoci občas som to zvládol príliš rýchlo a hladko, takže som nemal pocit, že som si to zaslúžil. Pokiaľ však nechcete, nemusíte si ich všimnúť. Okrem prvej, ktorá je povinná, ostatné k prejdenu hry nepotrebujete.

Nový pavúk dostal aj nové obleky a k nim ďalšie vylepšenia a zbrane. Mám pocit, že hlavne tých zbraní je menej, ako ich bolo v pôvodnej časti, no inak sa máte s čím vyhrať a čo vylepšovať. To, samozrejme, nebude zadarmo, takže vedľa ajšie aktivity sú v tomto prípade povinnosťou. Pokiaľ sa chcete poriadne „nabiť“, pomáhajte spoluobčanom, ktorí vás prosia o pomoc cez mobilnú aplikáciu, čo vytvoril váš hlavný spojenec Ganke.

Inak, ako je možné, že jeden pavúk pohryzie dvoch ľudí a zrovna tí sú mladí géniovia, čo si dokážu zostrojovať rôzne hračky, zároveň aj krajčír, lebo si vedia ušit' oblek, a filantropi, čo nezištne zachraňujú životy? Je to frajer...



Technický stav

Vývojárov musím zas pochváliť, že z PS4 Pro „vymáčkli“ všetko, čo sa dalo. Ako každá hra, ani Miles Morales do obehu neprišiel bez nejakých chýb. Veľakrát sa mi stalo, že keď som chcel otvoriť dvere, musel som trikrát stlačiť trojuholník a kým Miles vstúpil, raz sa otočil okolo svojej osi. Nevie, možno je len poverčivý, kto vie? Alebo keď som bojoval proti veľkému množstvu nepriateľov, kamera sa občas zbláznila, prípadne sa moja postava ocitla niekde inde. V konečnom dôsledku je ale hra odladená výborne. Prepady snímok som pocítil len pri finálnom súboji a aj to len asi dvakrát a na malú chvíľu. Taktiež potešila plná integrácia českého jazyka, okrem dabingu, samozrejme. Sony dodalo,

čo si ľúbilo. Je tu nový Spider-Man, je tu nová generácia a mňa mrzí, že som si túto hru nestihol zahrať na PS5. Kto vie, možno si zo zvedavosti dokúpim ten „PS5 upgrade“, či bude vôbec nejaký rozdiel v grafike.

P.S. Ten nový Peter vyzerá čudne, vráťte nám späť toho minulého, Sony!

Verdikt

Miles Morales je (ne)plnohodnotná hra, ktorá poteší každého fanúšika a vlastne určite každého, kto si ju kúpi. Ak ste pôvodný titul neskúšali, nič sa nedeje, užijete si to aj tak. Pokiaľ nehráte len hlavnú linku, zabijete kopu hodín dobrou zábavou. Otázka znie, či to stojí za tie peniaze. Ako... áno, je tu rozhodne čo robiť, no príbeh je veľmi krátky, čo je škoda, lebo je dobrý.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Insomniac Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh	- dĺžka
+ vizuál	- občasné technické problémy
+ nové schopnosti	- cena?
+ nové zážitky v starom meste	
+ česká lokalizácia	

HODNOTENIE:



Iron Harvest

RTS ŽIJE



Žije, dýcha a vynára sa z hustého oparu spálenej nafty. V tomto návrate ku klasickým stratégiám by nejeden zástanca ekológie dostal dvojitý infarkt a samotnú Grétku z krajiny troch koruniek by prekotilo horeznačky, až by jej vrkoče opísali dokonalú kružnicu. Našťastie si však nikto pri vývoji prvej videohernej adaptácie slávnej stolovej hry Scythe nemusel zažiadať o pridelenie euroklasifikácie ku každému z tých desiatok unikátnych mecha strojov, ktoré v príbehu o alternatívnom vývoji našich reálnych dejín naplňajú úlohu pomocníka pri žatve, ako aj obrancu hraníc. Keď som pred niekoľkými rokmi započul fámu, že istá nemecká spoločnosť rozbieha projekt komplexnej adaptácie alternatívneho univerza World of 1920+, sotva som dokázal skrývať nadšenie. Táto jedinečná ilustrovaná fikcia z hlavy poľského umelca menom Jakub Różalski, ktorú dokonalo preslávila vyššie spomenutá spoločenská hra Scythe, totižto dokázala navodiť takú svoju atmosféru spojením tradičného

folklóru Slovanov s bizarnou dieselpunk industrializáciou, až sa prerod do interaktívnej videohry ukazoval byť niečím viac ako potrebným. V tom čase sme však sotva tušili, kto sa vlastne na vývoji podieľa a s akým konceptom celkového prevedenia na nás nakoniec

vyrukuje. Dnes už vieme, že išlo o firmu King Art Games, ktorá našťastie siahla po okrajovo využívanom šuplíku s nápisom real-time strategy, a pomocou úspešnej Kickstarter kampane defacto pomohla každému z milovníkov tohto žánru vrátiť ho tam, kam patrí.



Epická kampaň

Celé to moje evidentné nadšenie, ktoré z prvého odseku priam buble ako cesto na kváskový chlieb, môžeme spojiť s hodnotením kampane, a teda primárnej dejovej linky. Je to skutočne tak, aj v roku 2020 sa stratégia odohrávajúca v reálnom čase môže stať nádobou plnou úžasnej hrateľnosti, kde však akési druhé husle naplno hrá uveriteľný príbeh. Autenticnosť alternatívneho vývoja našich dejín po prvej svetovej vojne je v tomto diele taká silná, že jemne skomolené názvy štátov ako Rusko a Poľsko nebránia prístupnosti a pochopeniu zámeru autorov. A o čo tu teda po stránke scenára vlastne ide? Po veľkej vojne a tradičnom efekte stagnácie a zbierania pozostalej munície – čítaj železný šrot – sa celá Európa začína opäť vyzbrojovať a každý ide cestou stavania už vyššie spomenutých a trocha neohrabaných mecha strojov. Vďaka uvedenému umelcovi z Poľska mali vývojári neochvejnú podporu v očarujúcej estetike týchto často dvojhých mašín, čím sa o to viac mohli sústrediť na ich začlenenie priamo do strategických možností na bojisku. Už počas žiadania peňazí cez Kickstarter sa jedným z veľkých lákadiel stal slub autorov v spracovaní podmanivej kampane. Pri takýchto veciach sme však pochopiteľne trocha zdržanliví, keďže máločo povedané na kameru a ďaleko pred finálnym dokončením sa v prípade Crowdfunding platforiem aj dodrží, a cez to všetko, ako sa v tom čase nielen mne priam leskli oči od nadšenia, bolo nutné počkať na reálny výsledok.

Na desať skrachovaných projektov ale zákonite musí pripadnúť aj jeden čistý opak a presne do tejto klasifikácie našťastie spadol aj Iron Harvest. Ten totižto prináša zaujímavé hlavné



postavy so silnou podporou scenára a ten by sa neustratil ani v žiadnej filmovej alebo, dnes už oveľa populárnejšej, seriálovej adaptácii. Schválne, skúsme hádať, ako dlho bude Netflixu či HBO trvať, než nám niečo takéto oznámia? Tak či onak, kvalitný príbeh si v prípade recenzie vyžaduje aj silné utajenie a jedinú, čo vám môžem pre zachovanie plnohodnotného zážitku z hry samotnej prezradiť, je nasledujúca omrvinka.

V malej dedinke začína tridsaťhodinový príbeh malej Anny, ktorej otec celý život a zámerne tajil svoje pôvodné povolanie a schopnosti. Vďaka prichádzajúcej a už neodvratiteľnej vojne medzi hlavnými frakciami strednej a východnej Európy (Polania, Rusviet a Saxony) je však toto tajomstvo odhalené v tom najneočakávanejšom momente a z detských snov roztomilej Anny sa stáva facka so silou, akú dokáže vynaložiť len sám život. Keďže ale aj v hrách naďalej platí, že čo ťa nezabije, to ťa posilní, Anna nechce zapadnúť medzi svoje ustráchané rovesníčky a vydáva sa tak akousi cestou boja za svoju

malebnú krajinu. Polania ostatne vyzerá presne ako Moravský kraj, teda level dizajn prírody nám musí byť okamžite povedomý, čo možno aj u mňa z časti prispelo k lepšiemu vnímaniu celkovej atmosféry. Ak už je reč o všeobecnej komplexnosti, tak téma a obsah scenára graduje v perfektnom tempe a celý Iron Harvest je ako jeden pohlcujúci a neprerušovaný zážitok, ktorý si vyznávači RTS radi zopakujú – ale pozor, do tejto charakteristiky aktuálne nespadá nie práve dokonalá technická stránka.

Taktika nadovšetko

Od príbehu a jeho dôležitej úlohy v hrateľnosti Iron Harvest sa teraz môžeme pozvoľna presunúť do zákopu a trocha si odpočinúť, prípadne načerpať inšpiráciu z pohybu nepriateľských jednotiek. Týmto kovovým a po nafte páchnucim mostíkom sa vás snažím pripraviť na skutočnosť, že dielo spoločnosti King Art Games nie je ani náhodou nejakou jednoduchou arkádou, kde v počte niekoľkých vojačikov môžete zlikvidovať celú armádu strojov a na konci sa ešte deliť o nevybuchnutú muníciu. Pointou úspechu na akejkol'vek mape hry je vhodne zvolená stratégia, ktorá v istých momentoch vyžaduje bohorovné vyčkávanie a plazenie sa kanálmi – opäť skôr účelová asociácia než fakt. O to viac je vám po úspešne zvládnutej časti kampane odmenou, ak vaše vojsko a technika prežije, a to navyše s minimálnymi stratami. Jednotky sa od seba odlišujú v tradičnom vojenskom žargóne, avšak vďaka poctivosti a ústretovosti voči žánru RTS nám vývojári prinášajú, napríklad, možnosť ich okamžitej transformácie priamo počas boja (jednoducho stačí prevziať konkrétny item a napríklad z kuchárov sú razom lekári). Toto je ale len malý príklad už spomínanej komplexnosti





samotnej hry. Na dostatočné pochopenie hĺbky tejto stratégie je nutné vyskúšať si všetky interakcie s terénom či rôzne vzorce obsadzovania budov za účelom vytvárania pascí. Ak máte z maximálnej možnej hranice vojakov (dvesto) zaplnenú polovičku a náhodou nadobudnete pocit, že vám už nemôže nikto zabrániť prejsť úrovňou ako nôž maslom, nastane razom krutá realita. Stačí len nevhodné kliknutie a následný presun väčšiny rovno pred nejaký ďalší kráčajúci bojler s logom protistrany a vaše uniformy poslúžia akurát tak ako vypchávkova pre matrace chudobných.

Vrátim sa ešte krátko späť k zmene zacielenia jednotky. Po vami zlikvidovaných protivníkoch zostávajú na zemi ich vlastné insígnie, čo je práve ona potrebná interakcia na prerod bežného vojaka v inžiniera. Môžeme si uviesť aj pregnantný príklad. Začínate ako malá skupinka odbojárov, ktorí by za normálnych okolností dokázali len sotva vzdorovať technicky lepšie vybaveným súperom. Stačí však pár čisto realizovaných prepádov zo zálohy a z outsiderov je razom nebezpečný klin vrazení rovno do chrbta „sovietov“.

Navyšovanie počtu skromných jednotiek sa deje aj pomocou obsadzovania špecifických území, kde vám stačí vztýčiť vlajku a čísla na hornej, inak celkovo pekne prehľadnej, HUD lište začnú rásť ako akcie zdravotníckych firiem v roku 2020. Keby som bol plešatý bolševik a nosil kabát až po členky, opakoval by som vám niečo v tom zmysle; učiť sa, učiť sa a učiť sa!

Čím skôr a dôkladne pochopíte taktické možnosti projektu Iron Harvest, o to rýchlejšie dostanete chuť spustiť multiplayer režim (momentálne tam nájdete síce len pár máp, ale to sa čoskoro zmení) a ukázať súperom z celého sveta, ako vám to ide na pozícii vojenského generála. Aj keď som nasledujúci scenár nemal počas testovania hry ako overiť, multiplayer v



tejto RTS, kde na oboch stranách stanú skúsení hráči stratégií v reálnom čase, môže v budúcnosti priniesť úžasné momenty hodné eSport licencie. O to viac sa teším na moment, keď vydavateľ začne chrliť dodatočný obsah a rozširovať to pomyselné javisko z polygónov. Vyššie som neraz spomenul meno Anna, ktoré však neberte ako jednu jedinú dôležitú postavu v dejovej sekcii. Ide v úvodzovkách len o prvú z troch hlavných postáv single zážitku a celkovo trio náhľadov na špecifický svet 1920+ a práve s nasledujúcim postupom času ani tento údaj už nebude platiť.

Zvuk hodný poklony

Spomínané problémy s technickou stránkou sa, našťastie, týkajú len vizuálnej stránky, nad čím sa krátko po vydaní hry dá mávnuť rukou. Oveľa dôležitejšia ostáva čistota gameplay formy, kde okrem uvádzaného presunu jednotiek po rozmanitých lúkach a hájoch Európy nastane priestor aj na budovanie rôznych foriem základní (nielen v súvislosti s ohromujúcou technikou mecha strojov) a s tým spojenú slasť ohľadom hniezdenia. Toto slovíčko možno pre niekoho bude vyznievať divne, ale ak dáme bokom cut scény, kde sem-tam ruka uletí do divného uhla, tak Iron

Harvest má nielen nádhernú hrateľnosť na štýl Company of Heroes, ale zároveň aj nádherný grafický art plný efektov a oslnujúcich explózií – deštrukcia terénu tu obsiahla všetko potrebné pre ideálny zážitok z boja. S týmto priamo súvisí rovnako vysoko kvalitná zvuková stránka, nech už sa rozprávame o profesionálnom dabingu alebo priam umelecky spracovanom soundtracku. Orchestrálna hudba a univerzum 1920+, to je epický a neopakovateľný impulz plný nadšenia.

Verdikt

Iron Harvest je zjavením v stojatých RTS vodách a každý, kto miluje taktické hry tohto formátu, by ho nemal vynechať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RTS	King Art Games	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh	- cut scény
+ svet 1920+	
+ grafika a zvuk	
+ hrateľnosť	

HODNOTENIE:



RECENZIA

PS4

PGA Tour 2K21

GOLF TENTORAZ PRE VŠETKÝCH



Golf je jedným zo športov, ktoré na Slovensku a v okolitých krajinách nedosahujú veľkú popularitu, hoci v poslednom čase získava viac fanúšikov. Ak medzi nich patríte (alebo ste športovým fanúšikom vo všeobecnosti, ako aj moja maličkosť!), novinka v podobe PGA Tour 2K21 by nemala uniknúť vašej pozornosti. Ide totiž o prekvapujúco kvalitnú hru.

Pamätám si na časy, keď som ako dieťa pri občasnom sledovaní golfu iba krútil hlavou, že koho toto môže baviť. Z akého dôvodu sa niekto tak dlho pozerá na partiu chlapov, ktorí sa prechádzajú po greene a občas udrú palicou do loptičky, pričom tá letí do diaľav, za čo si následne vyslúžia potlesk? Ako sa však môj športový obzor rokmi rozširoval, prišiel som na chuť aj golfu a uvedomil si, aký talent potrebujete, aby ste vyvádzali veci, ktoré doteraz robí napríklad Tiger Woods. A hoci ma hranie ozajstného golfu neláka a vstávať v noci kvôli sledovaniu US Open nebudem, prehl'ad mám - a

aj preto som nepohrdol príležitosťou pozrieť sa na zúbok PGA Tour 2K21.

Prístupné pre všetkých

Čo sa týka golfových videohier, s nimi to v súčasnosti už nie je tak „horúce“. EA sa v minulosti každoročne vytasila titulmi zo série PGA Tour práve s Woodsom

v hlavnej úlohe, pričom dokázala vyprodukovať naozaj kvalitné golfové simulátory. Od roku 2015 sa však toho vzdala. Žezlo prebrala séria The Golf Club, ktorá sa, zdá sa, konečne vyhrabala z vôd priemeru. A pritom stačilo, aby sa vývojárov zo štúdia HB Studios chopil vydavateľský moloch 2K Sports, obalil hru kúskom licencie PGA Tour a l'a'a ho, ako



to vyšlo! Okej, samozrejme, prehľadom. PGA Tour 2K21 je v podstate už štvrtým dielom zabehnutej série, ktorá si získala nejaké meno, až teraz však prenikla hlbšie do pozornosti hráčskej verejnosti.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Novinka od HB Studios ponúka výborný a komplexný golfový zážitok prístupný aj pre začiatočníkov. Základom je vynikajúce ovládanie, ktoré sa vám do krvi dostane rýchlo, avšak jeho úplne zvládnutie potrvá trochu dlhšie.

A presne tak by to v prípade športových titulov malo byť. Odpaľujete buď ľavou, alebo pravou páčkou, podľa toho, čo viac vyhovuje vám, pričom smerom k sebe napriahnete a smerom od seba odpaľíte.

Minimálne na začiatku vám určite pomôže aj ukazovateľ, aby ste to triafali čo najideálnejšie, pričom hra každý váš odpal ohodnotí, aby ste vedeli, čo treba zmeniť.

Ovládanie je komplexné, no zároveň intuitívne. Loptičke taktiež môžete prihodiť nejakú tú rotáciu, prípadne fade či draw. Okrem toho si musíte dávať pozor na silu a smer vetra, pričom na ohľad musíte brať aj povrch, odkiaľ loptičku odpaľujete. Pár hodín a budete sa cítiť ako ozajstný golfista.

Skvelé aj pre nováčikov

Ak ste úplný nováčik, nemusíte sa obávať, že by sa na vás zabudlo. Hra je omnoho prístupnejšia ako The Golf Club 2019. Nadabovaný tutoriál vás naučí základy všetkého možného, pričom titul zároveň ponúka množstvo nastavení v podobe rôznych pomôcok, ako vám uľahčí začiatky. Napríklad pri puttingu, ktorý je oproti minulému ročníku menej o náhode, si môžete nastaviť, aby



vám hra jedenkrát ukázala trajektóriu loptičky, keď ju trafíte ideálne.

Berie pri tom do úvahy aj spomínanú rýchlosť a smer vetra. Čím viac budete PGA Tour 2K21 hrať, tým menej pomôcok budete potrebovať, za čo dostanete odmenu v podobe väčšieho zisku skúsenostných bodov.

Je to príjemná motivácia, ak si však chcete iba oddýchnuť a nemáte záujem stať sa virtuálnym profíkom, nie je problém. Hra vás do ničoho nenúti – napríklad v kariére sa vás vždy pred sezónou opýta, akí kvalitní majú byť vaši súper, a tak si zážitok naozaj viete prispôbiť.

Hlavným módom v PGA Tour 2K21 je kariéra. S vašou postavou, ktorú si, mimochodom, vizuálne viete celkom slušne prispôbiť vašim predstavám,

sa budete usilovať postúpiť od golfovej školy až na turnaje najvyššej kategórie, aby ste sa, samozrejme, stali tým najlepším a vyhrali FedEx Cup. Čím viac a lepšie hráte, tým viac skúseností získavate a to isté sa týka aj peňazí, za ktoré si môžete kúpiť oblečenie pre vášho golfistu či palice. Ich výber je naozaj veľký, pričom zároveň ponúkajú rôzne štatistiky a množstvo možností úpravy.

Zatiaľ to znie dobre, čo poviete? Nuž, kariéra však trpí veľkým neduhom – je monotónna a aj tých pár postranných záležitostí rýchlo omrzí. V podstate idete iba od turnaja k turnaju, občas si niečo kúpite, sem-tam podpíšete nového sponzora, ktorého úlohy musíte splniť, a skontrolujete rivalov.

To je asi tak všetko, nečakajte ani zlepšovanie schopností a podobne. Nechajte ma zle, golf je to veľmi zábavný, do dokonalosti tomu však chýbajú práve takéto maličkosti.

Malé nedostatky

Chcelo by to napríklad nejaký tréning, systém únavy, kedy by ste nemohli vycestovať na každý turnaj, prípadne ďalšie vymoženosti, ktoré by vás mohli prinútiť skúšať to znovu a znovu. Aj systém rivalov znie na papieri dobre, ale v praxi je to iba o tom, aby ste konkrétne súperu párkrát porazili v niekoľkých kategóriách a potom hor sa na ďalšieho.

Ak sa povie rival, v myslí mám niekoho, s kým neustále súperíte, možno ho neznášate, ale rešpektujete, a tak nejak si k nemu vytvoríte vzťah. V PGA





Tour 2K21 je to iba súhrn úloh. Kariéra je teda fajn, ale chýba jej pozlátka, ktoré by udržalo vašu pozornosť.

Keď sa už bavíme o veciach navyše, je cítiť aj nedostatok licencií. V tomto prístupe HB Studios a 2K tak trochu pripomína Pro Evolution Soccer, hoci uznávam, že oproti minulým ročníkom je to posun k lepšiemu. Celkovo sa tu však nachádza iba 12 profesionálnych hráčov, z ktorých najlepšími sú svetová trojka Justin Thomas (nachádza sa aj na obale titulu) a osmička Bryson DeChambeau. Ak by ste čakali napríklad takého Roryho McIlroya či nebudaj legendárneho Tigera Woodsa, máte smolu. O tom, že zo ženských hráčok tu nie je žiadna, ani nehovorím. Licencie síce nie sú to najdôležitejšie, ale určite by pomohli atmosfére a aj tá kariéra by bola uveriteľnejšia, ak by ste mohli súperiť s tými najlepšími z ozajstného golfu.

Atmosfére samotnej nepomáhajú ani maličkosti, ako je napríklad naozaj malé množstvo divákov či opakujúci sa komentár, pri ktorom začnete prevracat' oči celkom rýchlo. Keď mi jeden zo spolukomentátorov tretíkrát za hodinu povedal, že môj výkon je „en fuego“, začal som kontemplanovať nad pustením si hudby.

Kreativite sa medze nekladú

Dobre, dobre, celkom kritizujem, ale keď si to tak vezmem, toto nie sú až tak významné veci. Predsa len, k čomu by bola kariéra plná postranného obsahu, keď by ste potom vybehli na golfové ihrisko a nudili by ste sa pri zlých mechanizmoch (žmurk, žmurk, FIFA)? To v prípade PGA Tour 2K21 rozhodne nehrozí. Pomáha tomu aj možnosť vytvoriť si svoje vlastné ihrisko a nadizajnovat' ho do posledného detailu, pričom so svojím výtvorom sa môžete pochváliť s ostatnými používateľmi.

Kreatívni hráči nad tým budú určite slintat' a prinesie im to hodiny ďalšej zábavy. A ak si chcete iba zahrat' nejaký turnaj na 15 – 20 minút, nie je problém. Vyberiete si z ponuky a za pár klikov idete na to. Prípadne si môžete ponastavovat' rôzne podmienky, čo z jedného ihriska dokáže vyčarovat' rôzne zážitky. Ak navyše máte k dispozícii kamarátov, na jednej konzole si v siedmich rôznych „módoch“ viete zahrat' až štyria, čo platí aj vtedy, keby ste si s nimi chceli silu zmerať online. V prípade, že nikto z vašich priateľov golfu neholduje, nezúfajte, vývojári mysleli aj na vás. Ponúkajú možnosť pripojiť sa k ďalším hráčom do rôznych „societies“, kde si

môžete okrem hrania dohadovat' zápasy, prípadne aj ponúknuť rôzne tipy a triky.

Čo sa týka grafiky, tá zostala na polceste. Hoci samotné prostredie vyzerá veľmi pekne a ihriská sú vynikajúco vymodelované podľa reálnych predlôh, problém nastáva v prípade, že sa pokúsite pokochať trochu bližšie. Vtedy sa totiž zmeníte na Pána času a vrátite sa do minulosti. Neveríte? Ak si v galérii všimnete jeden z obrázkov stromu, pochopíte.

Detaily jednotlivých modelov vedľaajších predmetov nie sú ktovieako kvalitné a to isté môžem povedať aj o samotných hráčoch, ktorí občas vyzerajú až groteskne. Pochváliť, naopak, musím zvuky, ktoré znejú tak golfovo, ako by mali mať. Za zmienku stojí aj príjemný soundtrack s nádychom elektroniky a popu.

Záver

Verdikt? Nuž, ak ste fanúšikom golfu, PGA Tour 2K21 vás určite nesklame a ak máte kamarátov do multiplayeru, l'utovat' nebudete. Hra je navyše celkom prístupná a zaujať by mohla aj nováčikov.

Jediným problémom je, že hlavný mód nie je taký zábavný, ako by mohol byť, a hre by sme mohli vyčítať aj ďalšie maličkosti. Uvidíme, či si z toho vývojári zoberú ponaučenie – k famóznejšej golfovej hre majú veľmi blízko.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	HB Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavný golf	- grafika
+ výborné ovládanie	- opakujúci sa komentár
+ množstvo nastavení	- a chýbajúce licencie
obťažnosti a podmienok	- kariéra je monotónny polotovar

HODNOTENIE:

★★★★☆



PROFI OBCHOD PRE PROFÍ HRÁČOV

progamingshop.sk

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



HRAJ SA VIAC - ZAPLAŤ MENEJ

NA KAŽDEJ PREDAJNI



PROFI OBCHOD PRE PROFÍ HRÁČOV

progamingshop.sk

HP Spectre x360 14

Krásne spracovaný konvertibilný počítač stavia na ekologicky najudržateľnejšom portfóliu počítačov od HP a je prvým notebookom na svete, ktorý používa nožnicový spínací mechanizmus klávesnice z prírodného obnoviteľného materiálu.

HP predstavil notebook HP Spectre x360 14, ktorý poskytuje pohodlie typické pre 15-palcovú obrazovku v kombinácii s mobilitou 13,5-palcového zariadenia. Ponúka dokonalé zážitky pri surfovaní po internete, čítaní, písaní i sledovaní obsahu. Dnes bol tiež predstavený rozšírený rad notebookov HP Spectre a ENVY, postavených na procesoroch Intel Core 11. generácie. Tieto modely sú vďaka neuveriteľnému zvýšeniu výkonu a predĺženej výdrži batérie dokonalou voľbou pre prácu z domova.

Spectre x360 14 je prvým notebookom v rade Spectre x360 s displejom

s pomerom strán 3:2, ktorý ponúka v zvislom smere zhruba o 20 % viac zobrazovacej plochy než 16:9 – čo je ideálne pri surfovaní po internete, čítaní aj upravovaní obsahu a rovnako pre produktívnejšiu a efektívnejšiu prácu.

Pomer plochy obrazovky k telu zariadenia dosahuje 90,33 % (STBR) a presné a realistické podanie farieb zaručuje 100 % farebná kalibrácia.

Model Spectre x360 14 bol vyvinutý a doladený v spolupráci so spoločnosťou Intel a prešiel testami potvrdzujúcimi a overujúcimi, že spĺňa požiadavky platformy Intel Evo, čo nám zaručuje, že prístroj spĺňa hardvérové špecifikácie Intel a kľúčové parametre súvisiace s používateľskou skúsenosťou týkajúce sa odozvy, funkcie okamžitého prebudenia, výdrže batérie a podpory rýchleho nabíjania. Spectre x360 14 je oproti minuloročnému modelu

Spectre X360 13 vybavený najnovším procesorom Intel Core 11. generácie, ktorý prináša zvýšenie výkonu o 34 %, a samostatným integrovaným grafickým procesorom Intel Iris Xe, ktorého výkon je vyšší o 79 %.

Toto zariadenie s výdržou batérie až 17 hodín vám bude k dispozícii v celej domácnosti alebo kamkoľvek sa vydáte. Práca z domu vyžaduje konzistentné a rýchle pripojenie a Spectre x360 14 vám vďaka technológii Wi-Fi 6 poskytne trikrát rýchlejšie pripojenie a podporuje aj Bluetooth 5.0.

Zariadenie podporuje tiež Thunderbolt 4 pre rýchly prenos dát a odosielanie a prijímanie veľkých súborov, ako sú videá, fotografie a filmy, v priebehu niekoľkých sekúnd.

HP Spectre x360 14 je dostupný za ceny od 1459 eur.



Kingston DataTraveler Duo



Kingston ohlásil nový prírastok do svojej rodiny všestranných USB flash diskov s dvoma rozhraniami – DataTraveler Duo, ktorý ponúka maximálnu flexibilitu.

DataTraveler Duo je vybavený dvoma USB konektormi, ktoré fungujú so štandardnými portami USB typu A a USB typu C. Rozhranie USB 3.2 Gen 1 umožňuje rýchly prístup k dátam a umožňuje ich jednoduchý prenos a zdieľanie medzi počítačmi a mobilnými zariadeniami. Disk s dvojakým rozhraním je tiež ideálnym riešením prídavného úložiska dát s kapacitou 32 alebo 64 GB. Nepoužívané konektory je možné ochrániť dvojicou posuvných krytiiek.

DataTraveler Duo má trojročnú záruku s bezplatnou technickou podporou.

Trust GXT 970 Morfix



Optická myš Morfix je určená pre pravákov a jej citlivosť možno nastaviť na škále od 800 do 10 000 dpi.

To, čo robí Morfix výnimočným, nájdete na ľavej strane myši. V priestore palca nie sú štandardné tlačidlá, ale magnetický výmenný bočný panel. V balení nájdete dva výmenné panely ovládania palcom – s tromi a deviatimi tlačidlami. Podobne je na tom aj pravá strana myši, kde možno dvoma rôznymi magnetickými panelmi upraviť grip myši v priestore malíčka. Súčasťou balenia je aj softvér, ktorým možno naprogramovať všetkých 14 tlačidiel, farbu podsvietenia a makrá až na 168 rôznych akcií.

Trust GXT 970 Morfix v predaji za maloobchodnú cenu 47,90 eur.

Motorola moto g 5G



Moto g 5G je poháňaný batériou s kapacitou 5 000 mAh, ktorá vám vydrží na jedno nabitie viac ako dva dni a najnovší procesor Snapdragon 750G zvyšuje energetickú účinnosť,

takže sa môžete pripájať rýchlou 5G bez obáv z vybitia batérie.

Ak potrebujete získať energiu čo najrýchlejšie, 20W nabíjanie TurboPower

vám umožní získať 10 hodín energie za 15 minút nabíjania. Masívny 6,7-palcový displej MaxVision FHD+ smartfónu moto g 5G urobí veľký dojem vďaka technológii HDR10, ktorá poskytuje živé a realistické farby s vylepšeným jasom a kontrastom, vďaka čomu váš obsah vyzerá vždy najlepšie.

Kamerový systém smartfónu moto g 5G je nabitý ohromujúcou zobrazovacou technológiou – hlavný snímač s rozlíšením 48 MPx a technológiou Quad Pixel pomáha osvietiť každú scénu aj pri slabom osvetlení a vďaka ultraširokouhlému objektívu sa toho do záberu zmestí 4-krát viac.

Nadupaný výkon tohto telefónu je doplnený 6 GB RAM, čo vám umožní zvládnuť viac práce rýchlejšie, otvárať viac aplikácií naraz a ľahko medzi nimi prepínať. Vďaka 128 GB vstavaného úložiska môžete mať v telefóne a pri sebe všetok svoj obľúbený obsah, nech ste kdekol'vek. Moto g 5G je na Slovensku k dispozícii za odporúčanú maloobchodnú cenu 299,99 eur.

TRUST DALYX 10-IN-1 USB-C ADAPTÉR

10 PORTOV? KONEČNE PORIADOK NA STOLE.



Som už starý a ufrflaný chlap. Ráno vstanem a hreším, že ma bolí chrbát. Potom na WC preklínam všetkých, ktorí nechápu, že toaletný papier sa dáva tak, aby sa trhal zhora a nie zospodu. Následne nadávam, lebo mi hneď netečie teplá voda. Do vývrtky idem, keď zistím, že si musím šnúrovať topánky, pretože mám rozviazané šnúrky, takže mi nebude stačiť iba obuvák, no a keď konečne svoje už zrána unavené telo k tej šnúrke zohnem a zistím, že na tej šnúrke je ešte aj uzlík, dokážem nenávidieť tak silno, že sa ten uzol niekedy rozmotá aj sám.

Ale toto je recenzia hardvéru, preto by som mal nájsť nejaký oslí mostík a dostať sa k multiportovej stanici Trust Dalyx 10-IN-1 USB C (Bože, ako ju nenávidím za také dlhé meno, ktoré tu musím x-krát vypisovať). No, takže takto. Ja mám veľmi rád,

keď veci, ktoré si kúpim, fungujú. A ak fungujú bez výrazných zásahov hneď na prvýkrát tak, ako majú.

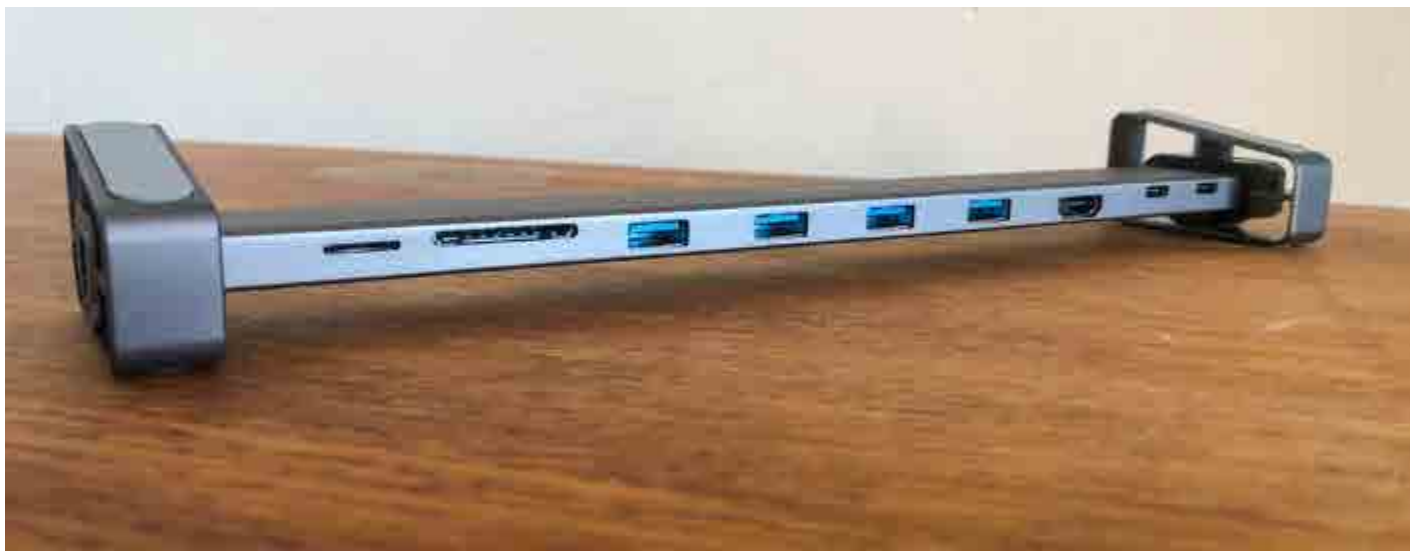
Napríklad mám rád, keď fungujú notebooky. Také tie kompaktné, malé, prenosné notebooky, ktoré buchnem do mini batohu, vopchám pod sedadlo skútra a idem s nimi kamkoľvek. LENŽE!!! Všetky takéto super prenosné „notbúčky“ sú tak strašne portovo poddimenzované, že kamkoľvek prídem a notebook vytiahnem, umieram na krásu. Nie svoju, jeho.

Už som to spomínal, mám Macbook z roku 2016 a občas sa mi stane, že mám niekde nejakú prednášku, viem workshop, prípadne prezentujem. Aby ste s úžasne dokonalým, dizajnovým bezchybným a z neba samotnými anjelmi zoslaným strojom, ako je môj Macbook,

boli schopní normálne, komfortne prednášať, potrebujete asi 27 zariadení.

Aby ste ho mohli používať úplne bežným spôsobom (niekde v kancelárii s dvoma externými monitormi), je to o niečo lepšie, zariadení potrebujete už asi len 23... Prečo? No pretože jedinú, čo na bokoch vášho zariadenia nájdete, sú 4 USB-C porty a 3,5 mm jack. Potrebujete niečo iné? Nepotrebujete, len o tom ešte neviete, či ako to nebohý Steve Jobs hovoril...

Ale aj Jobs sa sem-tam mýlil a aby ste z Macbooku alebo iných dizajnových kúskov vytlačili maximum, jednoducho potrebujete niečo také, ako je Trust Dalyx 10-IN-1 USB C adaptér. Až ten totiž (napriek obrovskej snahe inžinierov z Cupertino a Johnyho Iva) urobí z vášho Macbooku kompatibilné



zariadenie. Nedávno som recenzoval 7-portovú verziu tejto dokovacej stanice, tak, prosím, berte túto moju recenziu plnú vzlykov ako doplnenie predchádzajúceho textu.

Považujem sa za úplne obyčajného používateľ'a notebooku od spoločnosti Apple. A skutočne si za žiadnych okolností neviem predstaviť dennodenné fungovanie bez dokovacej stanice. Dalyx 10-IN-1 bude vašou záchranou, ktorú ešte viac oceníte vtedy, keď uvidíte, že nad jej vyhotovením niekto skutočne rozmýšľal.

Ak ste zvyknutí na bežné adaptéry, možno vás dizajn Dalyxu prekvapí. Namiesto mohutného, hrubého zariadenia dostanete štýlový a tenký hliníkový slízik (rozmery sú 28 x 3 x 1 cm), ktorý nielenže výborne funguje, ale aj dobre vyzerá.

Navyše si ho môžete dovybaviť dvoma bočnými stenami (sú súčasťou balenia), ktoré okrem toho, že zjednodušujú prístup k portom, slúžia aj ako stojan pod notebook. Vďaka

tejto vychytávke sa zlepšuje prúdenie vzduchu pod vašim zariadením a tým sa v niektorých prípadoch môže zlepšiť aj chladenie notebooku. Váha adaptéra je zanedbateľná – 120 gramov. Zmestí sa vám úplne kamkoľvek.

Výbava dokovacej stanice je, ako už názov napovedá, bohatá. A nie, nemusíte sa báť, že by tam výrobca hodil 9 USB-A portov a doplnil to ethernetom. Porty sú rôznorodé a snáď nikto nebude nadávať, že mu chýba nejaké pripojenie, ktoré potrebuje k bežnej kancelárskej práci.

Dalyx 10 IN 1 disponuje HDMI portom, do ktorého je možné pripojiť aj monitor s rozlíšením až 4K, teda Ultra HD.

Ale pozor, znamená to síce to, že si k notebooku pripojíte aj monitor so 4K rozlíšením, teda 3840x2160, ale pri tomto rozlíšení je obnovovacia frekvencia len 30 Hz. To niekomu nemusí vyhovovať.

Nechýba ani sieťový port GLAN s podporou Giga Ethernet a mnou milovaná čítačka pamät'ových kariet, ktorá zvládne SD karty aj malé microSD. USB-C porty sú dva, oba sú označené písmenami

PD, takže podporujú technológiu Power Delivery, teda 60 W nabíjanie. Zostala nám už len štvorica portov USB 3.2 Gen 1 typu A, ktoré zvládnu prenosové rýchlosti až 5 Gbps. Ja si myslím, že tieto parametre bežnému používateľ'ovi úplne stačia, hoci určite by sa dalo ešte niečo doplniť, prípadne by sa jeden USB – A port dal nahradiť niečím užitočnejším.

Samotnú dokovaciu stanicu pripojíte k notebooku úplne jednoducho pomocou USB-C konektora. Na operačnom systéme Mac OS X nebol s nájdením stanice a okamžitým spárovaním žiaden problém. Zariadenie však funguje aj na operačných systémoch Windows a Chrome OS.

Na koniec už veľa kecat' nebudem. Trust Dalyx 10 IN 1 USB C adaptér je sakramentsky užitočný kus hardvéru, ktorý využijete každý jeden deň. Jeho cena sa pohybuje okolo 80 eur, čo je za takto kvalitne spracované a vybavené zariadenia naozaj málo.

Ja doma využívam 7-portovú verziu, ale ak by som ju nemal, idem do 10 portu. Trust je spoľahlivý výrobca, ktorého kompatibilitu s Apple mám vyskúšanú, takže za mňa palec hore. Bol som nadmieru spokojný.

Braňo Hujo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktné rozmery
+ Výborná konektorová výbava
- Iba 30 Hz 4K rozlíšenie
- Chýbajúci 3,5 mm jack
- Na stole zaberie dosť miesta

HODNOTENIE:



Lamax T6

MALÝ VEĽKÝ POMOCNÍK NA CESTÁCH



Lamax síce nepatrí medzi prémiové značky, no väčšina ich produktov ponúka obdivuhodne dobrý pomer kvalita/cena. Do bodky to platí aj pri autokamere Lamax T6. Tá totiž svojim používateľom dá všetko to, čo aj oveľa drahšie kamery, v rozumnej kvalite a za výbornú cenu.

Balenie

Balenie je strohé, ale ponúka všetko potrebné, čo budete k prevádzke kamery potrebovať. V škatuli nájdete samotnú kameru, napájací kábel s mini-USB konektorom, GPS držiak na sklo s magnetickou koncovkou, redukciu do zapalovača, kábel na prepojenie s PC, vrecko na prenos kamery a utierku z mikrovlákna.

Vybalenie a inštalácia sú rýchle a kameru môžete prakticky hneď používať.

Dizajn

Lamax miesto rozmerov stavil skôr na vybavenie. Subjektívne si myslíme, že urobil dobre. Máme radšej menšie a kompaktné kamery, ktoré nezavadzajú, zbytočne na seba nestrhávajú pozornosť a radšej, aj na úkor veľkého displeja, ponúknu rozumné funkcie.

T6 má mierne kupolovitý tvar, vpredu samozrejme so snímačom a optikou, vzadu s 1,5 palcovým displejom. Niekomu možno príde displej malý, ale verte nám, úplne stačí. Pri šoférovaní sa totiž kamere nemáte čo venovať a všetko potrebné si môžete nastaviť aj v aplikácii, kde to je rýchlejšie a jednoduchšie.

Dizajn na zadok neposadí, ale pri kamerách do auta asi nehrá veľkú rolu, ako kamera vyzerá. Bočné strany kamery slúžia

na zapínanie a konektivitu. Vľavo je tlačidlo na zapnutie a vypnutie kamery + mikrofón a signalizačná LED dióda, vpravo pod krytkou zasa konektor na napájací kábel a slot pre mikro-SD kartu.

Tlačidlá, ktorými kameru ovládate, sú na spodnej časti kamery. Tu chceme dodať, že vďaka nim je možné kameru dobre ovládať aj bez mobilnej aplikácie. Často nám úplne stačili tieto tlačidlá a apku sme ani nezapínali.

Konštrukcia

Konštrukčne je kamera spracovaná dobre. Nečakajte však rovnakú tuhosť ako pri akčných kamerách. Lamax je síce na kameru auta dosť robustný, no na tvrdsie zaobchádzanie zabudnite. Nechceli by sme, aby nám kamera spadla na zem. Čo nás ale veľmi potešilo je magnetické

pripájanie kamery k držiaku. Ešte stále to totiž nie je úplný štandard a keď potrebujete kameru rýchlo vybrať z auta, je magnetické spojenie na nezaplatenie.

Takisto ak sa ponáhľate a nemáte čas na minútovú inštaláciu. Magnet nie je prehnane silný, ale nikdy sme sa nebáli, že by počas jazdy mohla kamera vypadnúť. Drží aj mimo cesty.

Treba tiež spomenúť, že na okno sa GPS držiak lepí pomocou 3M pásky a odlepiť ho nie je žiadna sranda, otestované za vás...

Napájanie

Kamera sa dá napájať dvoma spôsobmi, buď ju pripojíte káblom, alebo využijete vstavanú batériu. Batéria však má iba 180 mAh a využijete ju skôr ako núdzové riešenie, vydrží maximálne 10 – 15 minút záznamu.

Kábel je istejší a vďaka nemu môžete záznam vytvárať prakticky donekonečna. Pripojiť ho treba do GPS držiaku. Vďaka tomu budete napájať nielen kameru, ale práve aj samotný držiak a budete tak mať k dispozícii viac dát.

Trocha nás zarazilo využitie mini-USB konektora, ten sme už naozaj dávno nevideli a pôsobil ako zaujímavý retro prvok. Kábel dodaný v krabici má 3 metre, takže sa netreba báť, že by nedočiachol, kam treba.

Ovládanie

Ovládanie kamery už sme v rýchlosti spomenuli. Aj tu si môžete vybrať. Buď zvolíte komfortnejší spôsob ovládania cez mobilnú aplikáciu HQBKING, to odporúčame minimálne na prvotné

nastavenia, alebo môžete využiť tlačidlá na spodnej hrane kamery. Tie využijete najmä pre rýchle nastavovanie.

Fungujú spoľahlivo a aj ľudia s väčšími rukami a prstami nebudú mať problémy.

Kamera sa s aplikáciou spája pomocou WiFi a prekvapilo nás, že pri tejto lacnejšej kamere všetko funguje bezproblémovo. Počas celého recenzovania nenastal žiaden problém.

Menu kamery je aj v slovenčine, takže sa nemusíte báť, že by ste niečomu nerozumeli. Je to však natoľko jednoduché zariadenie, že aj keby slovenčina nebola súčasťou, nie je problém nastaviť všetko tak, ako potrebujete.

Funkcie a obraz

Ako sme už napísali, Lamax ponúka skvelý pomer kvality a ceny. Táto kamera má FullHD rozlíšenie pri 30 snímkach za sekundu. Myslíme si, že do auta viac netreba.

Uhol záberu je 140°, čo taktiež plnohodnotne postačuje na to, aby ste mali na videu prehľad o všetkom podstatnom. Výsledné video je vo formáte MP4, s ktorým si poradí každý bežný prehrávač videí. Môžete samozrejme aj robiť fotografie. Sú pomerne kvalitné, rozlíšenie je 12 Mpx. Výstupný formát je JPEG.

Kvalita obrazu je výborná. FullHD rozlíšenie 1920 x 1080 zabezpečí, že je vidieť všetko, čo potrebujete. So značkami áut pred vami nie je problém cez deň ani v noci.

V oboch prípadoch sú dostatočne čitateľné. Dobre funguje aj WDR, teda Wide dynamic range. Vďaka tejto funkcii sa kamera

dokáže rýchlo prispôbiť, ak prejdete zo svetla do tieňa alebo naopak. Oceníte to najmä v tuneloch. Lamax T6 využíva na ukladanie záznamu mikro-SD karty.

Ja som využíval 32 GB SanDisk, ale môžete použiť až 128 GB karty. Dokážete tak nahrávať až 24-hodinový záznam. Samozrejmosťou je, že si môžete nastaviť, či chcete nahrávať neprerušovaný záznam, alebo pravidelne sa opakujúce cykly.

Funkcií ponúka kamera tak akurát. Za jej kúpnu cenu je vybavenie nadštandardné. Veď GPS je v základnom balení, priamo v držiaku. Vďaka GPS si po skončení jazdy môžete na Google Maps pozrieť vašu dráhu a aj rýchlosť, akou ste v daných úsekoch jazdili. Okrem GPS je tu však aj G senzor, takže kamera dokáže sama rozpoznať pohyb a spustí sa, keď ho zaregistruje.

Tu však musíme napísať, že to funguje tak všelijako. Samozrejme pri naštartovaní a pohybe auta sa kamera spustí, ale že by dokázala zaznamenať, ak do vás niekto narazí, keď máte odstavené auto, to posúdiť nevieme. Keď sme testovali rozhodovanie auta, kameru sa moc pohyb rozpoznať nechcelo.

Využiť môžete aj uzamknutie záberu, takže ak si nejakú videosekvenciu označíte a zamknete, nemusíte sa báť, že by ju kamera automaticky zmazala, ak dôjde miesto na nahrávanie a začnú sa premazávať staré nahrávky.

Záverečné hodnotenie

Lamax T9 nás potešila. Počas celého testovania sme nezaznamenali jediný problém a využívali sme prakticky všetky funkcie, ktoré ponúka.

Pre bežného používateľa je to ideálna kamera do auta. Nenáročná na nastavenie, dostatočne stabilná, ľahko prenosná a za cenu, za ktorú kúpite pri iných kamerách tak maximálne náhradný držiak. Ak rozmyšľáte nad videami z vašej jazdy, s Lamax T6 nespravíte krok vedľa.

Braňo Hujo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	85€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelá cena	- Slabá výdrž batérie
+ Magnetické pripájanie kamery	- Mini-USB konektory
+ Kvalita videa, GPS	- Malý displej

HODNOTENIE:

★★★★☆

Lenovo IdeaPad Gaming 3

KEĎ MIZNÚ HRANICE MEDZI „HERNÝM“ A „FIREMNÝM“



Notebooky posledný rok či pol roka zažívajú nevídanú renesanciu. Tam, kde vyzeral byť trend neustále klesajúcich predajov, sa zrazu ukazuje potreba a praktickosť notebookov. Skrz situáciu, v ktorej sa dnešný svet nachádza, je len normálne, že stále viac ľudí robí z domu, a že aj tí, čo by normálne nepremýšľali nad hrami, majú zrazu dôvod radšej ostať doma a pustiť si niečo na počítači ako sa ísť von socializovať. Keď ku mne putoval nový notebook s menom **Lenovo IdeaPad Gaming 3**, očakával som, že pôjde o lacnejší, no stále obstojný produkt zameraný čisto na hráčov. Hoci však má tento produkt v mene slovíčko **Gaming**, pri testovaní ma vo viacerých smeroch, najmä pozitívne, prekvapil.

Pri prémiových herných značkách notebookov si je človek väčšinu času naozaj vedomý, že ide o herný produkt – od šasi s množstvom ostrých uhlov cez RGB podsvietenie až po schopnosť vytočiť otáčky ventilátorov do hodnôt, keď notebook znie ako malé prúdové

lietadlo. IdeaPad Gaming 3 sa však rozhodol vydať mierne odlišným smerom, ktorý naozaj nevyzerá tak zle.

Nenápadný dizajn

Osobne som pri herných notebookoch už navyknutý na určitú dávku extravagancie, avšak IdeaPad Gaming 3 je možné na prvý a možno aj bližší pohľad považovať za obyčajný pracovný či kancelársky notebook.

Nechápte ma však zle, tento fakt mu nevyčítam, skôr oceňujem. Som si vedomý toho, že ide o takzvaný entry-level, teda lacnú možnosť vstúpiť do sveta herných notebookov a tomu zodpovedá aj striednejší výzor. No možnosť zobrať si na pracovný meeting notebook, ktorý nemá problém spustiť ani tie najnovšie hry (hoci, samozrejme, nie na najvyšších detailoch), bude pre mnoho ľudí zaujímavá. Nič, možno až na modré podsvietenie klávesnice, nekričí do sveta „AHA, SOM HRÁČ!!!“, čo však určite ocení viacero ľudí a snáď nie len ja.

Obstojné prevedenie a tradičné rozloženie

IdeaPad Gaming 3 ponúka plastové šasi čiernej farby s jednoduchým strieborným Lenovo logom v pravej spodnej časti veka aj spodného šasi. Kvalita prevedenia je obstojná, napriek tomu, že na notebooku nie sú použité žiadne prémiové materiály ako zliatiny kovov či karbónové vlákno. Monitor je dokonca možné otvoriť jednou rukou, čo u lacnejších notebookov nevidieť tak často. Po stránke rozloženia portov sa radí IdeaPad Gaming 3 do kategórie tradičných notebookov. To znamená drvivú väčšinu konektorov na ľavej strane šasi (kombo audio Jack, USB-C, USB 3.0, HDMI port, RJ45 Ethernet port a nabíjanie) a niečo málo, teda jeden USB 3.0 port aj napravo. Zadná časť šasi, nanešťastie, nie je určená výduchom chladenia, nakoľko takmer celú dĺžku zadnej časti notebooku zaberá pánt monitoru.

To sa však pri tomto notebooku neprejavilo nijako strašne po stránke teplot, čo bolo

dosiahnuté hlavne zakomponovaním menej výkonných komponentov.

Ako-tak-urátny výkon

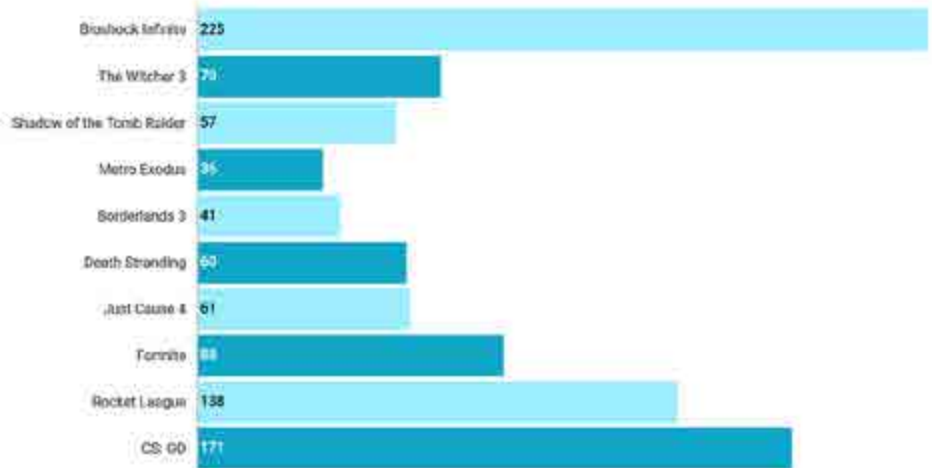
Keď už spomínam výkon, tak by som mal asi napísať, aké komponenty sa v tomto notebooku nachádzajú alebo môžu nachádzať. Model, ktorý sa dostal k nám do redakcie, sa pýši menom 81Y400H6CK, ktoré predstavuje procesor Intel Core i5-10300H, 8 GB RAM, grafickú kartu Nvidia GeForce GTX 1650 Ti 4 G, 512 GB NVMe SSD disk a 1080P IPS monitor s obnovovacou frekvenciou 120 Hz.

Dostupných je však oveľa viac variantov, takže ak vás tieto parametre neoslovili, sú dostupné aj kúsky s Intel Core i7-10750H, alebo AMD Ryzen 5 4600H, 16 GB RAM, menším SSD, väčším SSD, alebo aj s grafickou kartou GTX 1650 bez prípony Ti. Už z týchto parametrov vidieť, že nepôjde o žiadneho borca, čo sa stoviek FPS či obrovskej produktivity týka. Ale aj dobre vyvážený, hoci menej výkonný hardvér dokáže divy a netreba kvôli nemu brať hypotéku na dom.

Procesor Intel Core i5-10300H je síce už 10. generácie, ale, nanešťastie, ešte stále postavený na 14 nm technológii. To znamená takty od základných 2.5 GHz až po 4.2 Turbo a 4.5 GHz krátkodobé Turbo na jednom jadre. So štvoricou jadier a podporou hyperthreadingu si však IdeaPad Gaming 3 poradí s akoukoľvek namáhavejšou prácou či novšími hrami. Čo by som uvítal k tomuto procesoru, by bola možnosť pripojiť externú grafickú kartu, avšak tento model nedisponuje Thunderbolt 3 portom.

Musím však povedať, že vďaka spojeniu tohto procesoru s grafickým čipom GTX 1650 Ti si na ňom síce nezahráte tie najnovšie hry v najvyšších nastaveniach, ale keď sa uspokojíte s mierne zníženými detailmi, pobežia vám aj novšie AAA tituly s hodnotami okolo 60 FPS. Skrz tieto čísla mierne nechápem zakomponovanie

Priemerné FPS v hrách (1080P, High nastavenia)



120 Hz panelu, nakoľko tieto hodnoty by použitý hardvér dosahoval len v niektorých e-sports hrách, a to tiež len so zníženými detailmi, no je pravda, že vysokú obnovovaciu frekvenciu berú hráči a ergo aj spoločnosti ako neoddeliteľnú súčasť „herných“ počítačov a notebookov.

Prekvapivo dlhá výdrž a jednoduchá vylepšiteľnosť

Pri váhe okolo 2 kíl nie je IdeaPad Gaming 3 žiadne páperko, no vďaka zabudovanej 70 Wh batérii je naozaj použiteľný aj na cestách. Pri plnej záťaži sa, samozrejme, neprehupne ani cez 2 hodiny, no pri bežnej práci, browsaní internetu a púšťaní videa sa tento notebook mohol v našom prípade pochváliť výdržou až 7 hodín a 15 minút do úplného vybitia.

Nie je to síce celý pracovný deň, no kto by to očakával od herného notebooku? Čo však od herných notebookov, a najmä od tých lacnejších, hráči a majitelia očakávajú, sú jednoduchšie možnosti vylepšenia komponentov. Na prístup k RAMke a diskom síce treba sňať celý spodok šasi, avšak potom je už vylepšovanie naozaj jednoduché. Na výber sú dva SO-DIMM sloty pre RAM,

dva porty M.2 pre rýchle SSD disky, z čoho jeden je už osadený spomínaným 500 GB kúskom od spoločnosti SK Hynix a, dokonca, je v IdeaPad Gaming 3 miesto aj na tradičný 2.5" disk. Pri jeho osadení však treba oželiť voľný M.2 port, čo ale nebude pre niektorých potenciálnych majiteľov prekážkou, najmä ak majú doma tradičný HDD s vyššou kapacitou, alebo až tak netúžia po NVMe rýchlostiach.

Testovanie

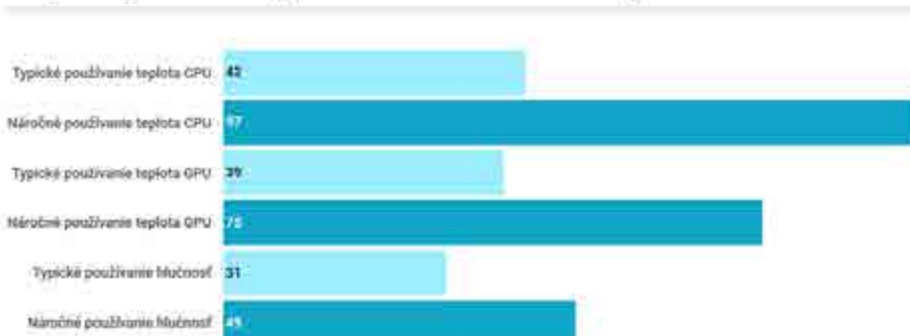
Na notebook bol nainštalovaný najnovší Windows update (Windows 10 v2004 build 19041.572) a drivery. Notebook bol následne otestovaný v hrách aj programoch a výsledky testov si môžete pozrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Lenovo IdeaPad Gaming 3 je šikovný a nie až tak malý notebook. Neexistuje síce bez silnej konkurencie, no svojím prevedením, dizajnom, výkonom, výdržou batérie a ergonómiou si dokáže obhájiť svoje miesto na trhu. Po hernej stránke je mu za túto cenu možné len máločo vytknúť a po kancelárskej dokáže (aspoň po stránke výkonu) konkurovať aj oveľa drahším kúskom.

Daniel Paulini

Teploty a hluk (merané v °C a dBA)



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojné prevedenie
- + vyvážený hardvér
- + dobrá ergonómia
- + striedmy dizajn
- + možnosti vylepšenia
- absencia Thunderbolt 3
- iba WiFi 5

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Z Fold 2

O SCHOD VYŠŠIE A NANEŠTASTIE AJ DRAHŠIE.



Keď som sa vám takto v úvode tohto "úžasného" roku (úvodzovky tak silné, že by ste ich mohli zaliat' horúcou vodou aj dvakrát po sebe) prihovárал v súvislosti s revolučným mobilným telefónom Galaxy Z Fold, spomínal som kultové fantasy univerzum Star Trek. Práve v ňom sa totižto ešte počas šesťdesiatych rokov minulého storočia zrodili mnohé vynálezy dnes už zaradené do bežného užívania a fakticky práve tam prišiel nápad začať sofistickovanú komunikačnú technológiu rolovať ako noviny – nadnesene povedané. Iste, Samsung v tomto smere ešte bude potrebovať zopár rokov bedlivého vývoja a nemalých investícií, ale práve špeciálna podsekcia z rodiny telefónov Galaxy, ktorá nesie písmeno Z, by sa raz mohla postarať o ten nezabudnuteľný nádych pravej budúcnosti. Dnes vás preto vítam na poschodí číslo dva, kde sa kvalita spracovania tohto skladacieho

komunikačného hardvéru pohla zase o kus vyššie, ale cez to všetko si so sebou nezabudla zobrat' batoh plný otázok a pochopiteľne aj istých špecifických prekážok. Nechcem však, aby ste teraz na základe menšej negácie hodili spiatočku, ako sa povie, a s rachotom vycúvali z tohto článku bez jeho prečítania, a preto dodám, že v závere súčasného pandemického kalendára som sa osobne netešil na nič iné zo sveta mobilných telefónov ako práve na Samsung Galaxy Z Fold 2. Pod'me si ho preto spoločne otvoriť a nechať sa opantať žiarou jeho jedinečnosti.

Určite mi odpustíte istú retrospektívnosť a vracanie sa ku kvalitám prvej verzie tohto špecifického prístroja, ale v záujme lepšieho pochopenia jeho predností, ako aj negatív, je logické pripomínať, čo všetko sa vlastne zmenilo. Filozofiu pokroku a akési počúvanie názorov

platiacich zákazníkov sa v prípade tohto dvojtisícového telefónu s ohybným displejom podarilo podľa môjho názoru takmer do bodky naplniť. Pointa prenosného tabletu s výkonom za hranicu kancelárskeho PC určeného na prácu a nejakú tú interaktívnu zábavu bola dodržaná a čo je dôležité, fóbie z poškodenia komplikovanej a aj nákladnej technológie ohybných displejov sa Samsungu podarilo posunúť zase o pár metrov bližšie do otvorenej náruče spokojnejších spotrebiteľov. Čo sa zmenilo ako prvé? Vrchný displej. Ten nám poriadne podrástol, a to do krásnej veľkosti 6,23 palca s pomerom strán 25:9 a rozlíšením tak ostrým, že by ste si oň mohli brúsiť pazúriky (2260 x 816). Z pôvodnej veľkosti na hranici piatich palcov, kde všetko vyzeralo prehnane malé a sotva ste si na vrchnej časti telefónu dokázali vybaviť sociálne rečenie a nejaké to klasické



sexuálne harašenie v pracovnej dobe, tu razom máme dostatočne veľký panel s označením Infinity O. Jeho výšku síce pri komplexnejšom využívaní treba regulovať držaním v oboch rukách, ale na jednoduché realizovanie správ alebo zdvihnutie hovoru to je plne dostačujúce. Ja osobne som dokázal jednou rukou písať v dost' slušnom tempe a vždy keď sa vyššie zjavila akákoľvek notifikácia, stiahol som si ju pomocou druhej ruky. Všetko je to preto o užívateľskom pohodlí a hlavne zvyku ako takom.

Zabudnite na stojany

Fold druhej generácie nie je ničím štandardným, a preto nečakajte, že bude možné ho strkať do klasických stojanov



v aute alebo s sním pohadzovať v čakárni u lekára, zatiaľ čo jedným očkom meriate teplotu každému, čo nahlas zakašle. Posun vo veľkosti vonkajšieho AMOLED displeju som neskôr začal vnímať aj v možno trochu negatívnej rovine, keď som si po celodennom používaní uvedomil, že som vlastne nepotreboval otvoriť. Všetky akútne dôležité veci stačilo vyriešiť takzvane zvonka a na režim tabletu ani neprišlo.

Samozrejme, že opäť ide o výnimočné dni, ale z jednej časti si pred kúpou tohto prístroja treba rovnako položiť otázku; je pre mňa skladací telefón v rozmeroch Fold 2 schopný nájsť aj praktické uplatnenie, alebo ide skôr len o vášň pre moderné technológie, za ktorú som ochotný vyhodit' dvetisíc eur? Za predpokladu, že denne využívate notebook, ktorý vám nahrádza kanceláriu, je ale Fold 2 príjemnou alternatívou, ktorá navyše otvára všetky oči a ústa okolo vás, ako keď lusknete prstom.

Dobre a čo sa stane, keď si samotné telo tohto telefónu konečne otvoríme? Vyukne na nás uhlopriečka 7,6 palcov s obnovovacou frekvenciou 120 Hz a rozlíšením 2208 x 1768, ktorá je vďaka svietivosti 900 nit schopná naplniť istú predstavu o dokonalosti.

Obrazovka zmláti aj ostré slnečné lúče, a preto je vhodná aj do exteriérov, kde si však treba dávať pozor na prípadný dážď a prach. Áno, ako už asi tušíte, absencia akýchkoľvek certifikácií v zmysle ochrany sa nedostala ani do



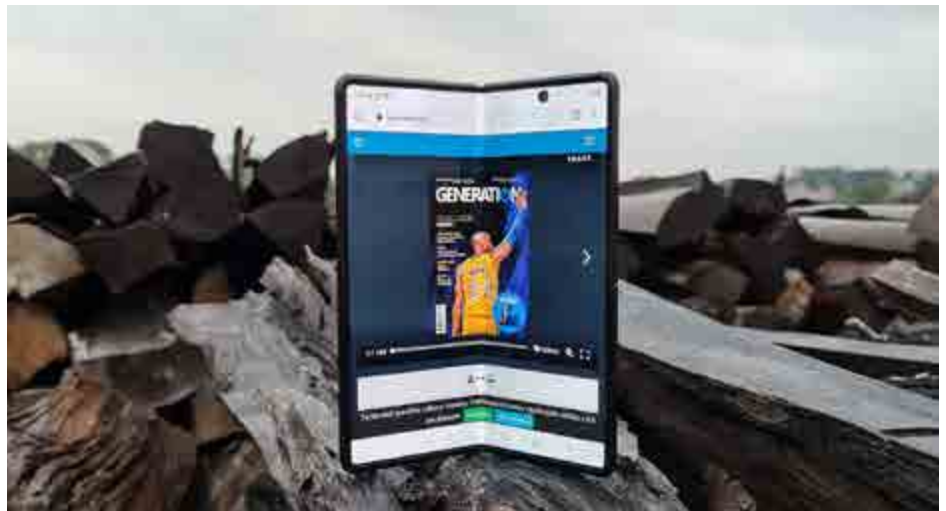


medzery, ako to krásne demonštroval napríklad Flip Z. Mohli by sme teraz diskutovať, pokojne aj pomocou vecných argumentov, na tému, ako dlhú životnosť vlastne má celý ten kĺbový mechanizmus a samotná ohybná obrazovka, avšak tu nám neostáva nič iné než sa spoliehať na Samsung a jeho výskum, ktorý v prvom roku života vášho telefónu dokonca kryje ich vlastná poisťka za cenu spoluúčasti (je to nejakých 100 Eur). Ak preto príde k nečakanému zhodeni telefónu na zem alebo inému neželanému mechanickému zásahu, výrobca vám dáva dvanásť

druhej generácie, a preto v tomto ohľade musíme dúfať a čakať na trojku. O kvalitách panelov z dielne Samsungu sa tu ďalej nemáme dôvod rozprávať, keďže by som sa zase len opakoval ako ten zadrhnutý papagáj. Podme sa skôr venovať pokroku v oblasti skladania a s ním spojenej celej konštrukcie. Druhý zárez do série Fold nám totižto prináša dokonca aj priamo integrovanú ochrannú fóliu, ktorá zabráni menším škrabancom pri bežnom používaní. Stredová ryha telefónu ostala rovnako zachovaná a pri rozsvietení obrazovky si ju človek časom prestane všimnúť, keďže sa musí sústrediť na tie Instagramové profesorky preberajúce diplom z klinickej virológie. Aj cez integrovanú fóliu vás však neminie neustále čistenie obrazovky, či už ju budete aktívne otvárať viac, alebo si skôr vystačíte s vrchným displejom.

5G je samozrejmosť

Najväčší zásah do konštrukcie sa dotýka priamo vnútorného šasi celého zariadenia. Po novom tu máme zmenšenie medzery pri zloženom stave, do ktorej sa prepracuje oveľa menej prachu a, ľudovo povedané, bordel, avšak stále nemôžete očakávať, že ide



o efekt kompletne preloženého listu papiera, ktorý by nepotreboval akési dizajnové skratky. Ja sám som však, ako viete z prvej recenzie, nemal v tomto smere voči mobilu žiadne výhrady, keďže jeho osobnosť dokázala prekryť všetko už len samotnou podstatou skladania ako takého. Kĺbové otváranie a zatváranie bolo kompletne vymenené a teraz už je možné uhol otvorenia zastaviť v akejkoľvek pozícii, čo má však aj jednu negatívnu vec, po novom už tak mobil neotvoríte len zastrčením palca do

mesiacov, počas ktorých zaplatíte len zlomok reálnej ceny celej obrazovky, čo je podľa môjho názoru super služba. Zariadenie som nosil aktívne deň čo deň viac než dva týždne a využíval ho nielen na prácu, ale aj na zábavu a po intenzívnom teste by ste na tele telefónu nenašli žiadnu zásadnú kozmetickú vadu, až na bežné jemné škrabance, ktoré sa logicky vytvorili len na vrchnej obrazovke (aj tá je samozrejme ošetrená fóliou priamo od výroby). Celá tá porcia strachu, ktorá vám bráni si Fold 2 zakúpiť



na základe predpokladu, že vám padne niekam do záchodu, preto možno nie je úplne opodstatnená. Vložiť si do jednej ruky prvú generáciu a do druhej zase druhú by znamenalo okamžité a citel'né pochopenie konštrukčných zmien.

Celkovo je Fold 2 oveľa tuhším prístrojom a jeho kovový rám so zúbkovaním dáva užívateľovi až podmanivý pocit luxusu, ako keby ste držali niečo vzácne a zároveň výkonné. Pokiaľ túto recenziu práve číta pracovník PR oddelenia Samsungu, pokojne môže predchádzajúcu vetu použiť ako reklamný slogan. Dost' však bolo vtipkovania, je čas pozrieť sa na ďalšie praktické vlastnosti tejto netradičnej knihy. Vyššie som spomínal prácu. Tú môžete v otvorenom stave



deliť na niekoľko okien a keďže je obrazovka naozaj veľká, prehľadnosť prezentovaného videa, textu alebo obrázkov ostáva dostatočná. Ja sám som na telefóne bežne tvoril text cez Office a keďže originálne Microsoft/Samsung

aplikácie umožňujú pret'ahovať obsah z jednej do druhej, odpadlo otravné kopírovanie a dvojité klikanie kade tade po ploche. Všetko ostatné, čo vás pri takzvanom multitaskingu napadne, sa tu dá realizovať, a to aj vďaka nastaveniu

akéhokol'vek uhlu pri otvorení. Môžete si vybaviť videotelefonát a zároveň čítať alebo sledovať text v aplikáciách a kto by mal možno trochu horší zrak, rozhranie zobrazovania sa dá prispôbiť aj veľkosti, čím Fold 2 otvára náruč aj starším ročníkom (len tie dôchodky by to asi sotva pokryli).

Apropo telefonovanie pri otvorenom stave je teoreticky možné, avšak všetky potrebné vstupy a výstupy sa nachádzajú na vonkajšej strane, a preto ak vám niekto bude volať v čase, keď je telefón v režime tabletu, stačí ho len jednoducho zaklapnúť a vybaviť hovor klasicky. Rozmery aplikácií sa pri akomkoľvek prechode z jedného režimu do druhého samozrejme menia a systém ich preto musí neustále otvárať a zatvárať, na čo vás rovnako rád upozorní. V zmysle nastavenia je v tejto súvislosti možné povoliť a naopak zakázať skoro všetko, aj keď zase neočakávajte celoplošnú prístupnosť, skôr či neskôr vám v tomto duchu bude asi niečo jemne prekážať.





buduje nepopierateľný záujem okolia. Jediné, čo je nutné na dosiahnutie masového rozšírenia takto ladených a koncipovaných strojov, je jednoducho výrazné zrazenie ceny smerom dole. Nanešťastie sa Fold 2 nepodarilo zlacniť, ba naopak, cenovka išla ešte o kus vyššie a to v balení nenájdete ani dokonalé bezdrôtové slúchadlá Buds Live, ale len klasické káblové AKG. Pripíšte si to na zoznam chrupaviek v inak viac ako chutnom krvavom koktaili, a to sa textu vyššie nedostala celá tá jedinečná aura filozofie a pokroku, ktorú pocítite jedine na vlastnú kožu.

Filip Voržáček

Duálne reproduktory AKG očaria

Výkon podporený procesorom Snapdragon 865+ pri operačnej pamäti 12 GB naplňa bez mihnutia oka všeobecné nároky na hranie sa, či prípadne otváranie aplikácií v šialenom tempe. Zamrzieť síce môže zníženie vnútornej pamäti z pôvodných 512 GB na 256 GB, ale keďže ja osobne už bežím striktne na OneDrive a všetko pre interné potreby telefónu priebežne triedim, ani v tomto nevidím zásadný problém. Horšie to už je, a to nás privádza späť k práci ako takej, s nemožnosťou integrovať dve fyzické SIM karty alebo jednu pamäťovú kartu. Všetko to avšak s úspechom vylepšuje výkon akumulátora, ktorý bol ostatne pýchou už pri prvej generácii. Tentokrát sa rozprávame o kapacite 4500 mAh, ktorá je schopná pri stredných nárokoch vydržať až takmer dva dni v chode. Ja osobne som našiel konsenzus pri pravidelnom večernom dopĺňaní energie, ale opäť treba myslieť na to, že batéria sa minie tak rýchlo, ako často budete telefón využívať v otvorenom stave a či ostanete pri dodržaní vysokej obnovovacej frekvencie 120 Hz. Kto by chcel doplniť šťavu bezdrôtovo alebo priamo v rýchlom režime, obe varianty sú mu u tohto výrobku umožnené.

Pomaly ale isto sa presúvame k záveru celého testu. Aby ste tomu rozumeli, osobne by som o tomto hardvéri mohol písať v oveľa širších súvislostiach, avšak bolo by to podľa môjho názoru úplne zbytočné. Fold 2 totižto v mnohom naplňa filozofiu vlajkových lodí série Galaxy (kto si všimol tej nevtieravej a jemnej pripomienky Star Treku, má u mňa galón dezinfekcie s príchutou hrušky) a snáď jediné, čo tu vytýča hlavu z piesku, je papierovo slabší fotoaparát, ktorý však priamo v praxi realizuje nádherné obrázky. Komín s výstupom



na zadnej strane ostal opäť zachovaný a za jeho ochranným sklom sa skrýva trio šošoviek s 12 Mpx rozlíšením, ktoré aj bez tej špecificky technickej omáčky vedia vyčarovať iskričku v oku každého náročného zákazníka. Osobne som ako ten Adonis docenil možnosť snímania vlastnej tváre pomocou zadnej kamery bez toho, aby som musel hádať pozíciu tej svojej hlavičky makovičky, stačí totižto otvoriť telefón a prepnúť prednú obrazovku do selfie režimu a okamžite sa vidíte ako v zrkadle. Ak už spomínam fotoaparát, tak ten vnútorný sa konečne zaobišiel bez škaredého plastového výrezu. Ide o ten výrez, čo som v recenzii predchádzajúceho modelu kritizoval asi zo všetkého najviac.

Samsung Galaxy Fold 2 mňa vo finále opäť očaril a ostávam naďalej obhajcom tejto netradičnej a stále finančne náročnej koncepcie telefónov. Pre určitú sortu užívateľov, ktorí potrebujú pracovať všade, kde to je len možné a čo nie vždy môžu u seba nosiť notebook, je práve táto verzia skladacieho hardvéru priam spásonosná, keďže im jedným ťahom odbúra nutnosť nosenia klasického mobilu a zároveň



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Cena s DPH: 2000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Využitelnosť
+ Displeje
+ Výkon
+ Dizajn
+ Batéria
- Absencia ochrany
- Cena

HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJSTĚ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi

 BONTONFILM

Lamax BFit2

FITNESS NÁRAMOK PRE ZAČIATOČNÍKOV S PRÉMIOVOU CENOU



Niektorí ľudia zastávajú názor „športom k trvalej invalidite“, iní si uvedomujú, že hlavne v dnešnej dobe sedavých prác a možností pohybu ešte viac obmedzených pre pandémiu, je dobré utužovať si zdravie a mať väčší prehľad o tom, ako sa ich telo správa, čo mu vyhovuje a čo naopak zanedbávajú. Jednoduchým pomocníkom, ktorý spája príjemné s užitočným, je fitness náramok, no za posledných pár rokov sa na trhu so smart hodinkami roztrhlo vrece, a preto môže byť ťažšie orientovať sa vo všetkých parametroch, modeloch a vychytávkach. V redakcii nám pristál jeden z jednoduchších, no stále schopných kúskov od spoločnosti Lamax s názvom BFit2 a pretože som už viac ako rok nositeľom fitness náramkov (hoci doposiaľ iných značiek), neváhal som a pustil sa do skúšania.

Dobrý fitness náramok nie je nikdy zlý, pretože aj tie najmenej múdre kúsky ponúkajú schopnosti, ktoré oslovia aj tých

najmenej zdravo založených ľudí. Na myslí mám teraz napríklad upozornenie na prichádzajúce hovory či správy, vďaka čomu netreba mať smartfón stále vo vrecku, ale na dosah Bluetooth pripojenia budete stále informovaní, alebo možnosť ovládať prehrávač hudby priamo na ruke, bez nutnosti vyťahovať mobil z vrecka.

Čo som si však na fitness náramkoch naozaj zamiloval, je celkový prehľad a informácie, ktoré sú mi jednoducho dostupné cez aplikáciu alebo na samotnom náramku. Počet krokov, ktoré som za deň urobil, kalórie, ktoré som spálil, ale aj tep či krvný tlak a v neposlednom rade aj monitoring spánkového režimu sú jednoducho informácie, bez ktorých by som prežil, no je dobré ich mať a na ich základe možno upravovať svoje fungovanie. Priamo do testovania som teda išiel s už mierne „rozmaznanou“ predstavou, zvyknutý na kúsky Xiaomi Amazfit Cor 2 a Huawei Band 4 Pro.

Obal a jeho obsah

Balenie Lamax BFit2 svojimi malými rozmermi veľmi neprekvapí. Predsa len, ide iba o hodinky a aj moje predošlé kúsky ku mne dorazili v porovnateľne malých obaloch. Kartónová krabička kartónovej farby ponúka na prednej strane jednoduchý náčrt samotných hodínok a zoznam základných vlastností na tej zadnej. Čo príjemne prekvapí, je druhý priložený náramok, do ktorého je možné prehodiť samotné telo hodínok. Na výber som tak mal slušne vyzerajúci šedý náramok a jasne tyrkysový pre prípady, keď som sa cítil odvážnejšie. Na druhú stranu ma prekvapila absencia nabíjačky hodínok, čo som však po krátkom prelistovaní priloženého manuálu rýchlo pochopil. Tento náramok sa totiž nenabíja drôtovo ako staršie hodinky, ani bezdrôtovo ako modernejšie kúsky, ale ako nabíjačka funguje samotné telo hodínok. To po „vylúpaní“ z náramku ukáže výstupok na

jednej strane fungujúci ako USB konektor. Na jednej strane mi bezdrôtové nabíjanie na mojich súkromných náramkoch celkom vyhovuje, avšak viem oceniť, že BFit2 je možné jednoducho nabiť' kdekoľvek, kde sa nachádza jeden vol'ný USB konektor, či už je to v nabíjačke, počítači, alebo rovno v modernej zásuvke. A pri nutnosti nabíjať' ho len raz za cca 7-10 dní podľa využívania displeja nie je tento ortiel' až taký častý. Som však stále rád za druhý silikónový náramok, pretože je naozaj možné, že sa pri dlhšom vyberaní a vkladaní tela do náramku tento materiál opotrebuje.

Prvé dojmy a spracovanie

Po stránke materiálov stavili v Lamaxe na silikón a plasty, čo definitívne nie je pri zariadení určenom pre aktívnych ľudí zlý krok. Možno by som uvítal mierne prémiovejší pocit, nakoľko nie je plast ako plast a silikón ako silikón, avšak poteší aspoň použitie tvrdeného skla na vrchnom povrchu zariadenia. Za zmienku stojí aj systém zapínania, na ktorý som si musel chvíľku zvykať. Áno, systém „prevliekať a zacvaknúť“ je prítomný na množstve smart hodínok a fitness náramkov, ale osobne stále preferujem tradičný náramkový štýl prevliekania s prackou.

Technické parametre

Lamax sa pri tomto náramku chváli farebným displejom s rozlíšením 80 x 160 pixelov, spomínanou 10-dňovou výdržou batérie a podporou všetkých tradičných funkcií smart náramkov. Obidve môžem takmer potvrdiť. Hoci pri rozlíšení displeja nie je nad čím plesat', najmä preto, že ide o TFT panel, na ktorý je za slnečných dní ťažšie vidieť a výdrž batérie sa pri mojom štýle používania blížila skôr k ôsmym dňom. Neohúri ani odolnosť iba IP67, čo znamená možnosť ponoriť hodinky iba na 30 minút do hĺbky maximálne 1 meter. Iné fitness náramky už bežne ponúkajú IP68 alebo sa rovno chvália tým, koľko



atmosféru tlaku vo vode zvládnu. Čo môžem vyzdvihnúť, je nízka hmotnosť náramku (len 22 gramov), vďaka ktorej jednoducho zabudnete, že niečo na ruke nosíte.

Vychytávky a aplikácia

Teraz už ale k tomu najdôležitejšiemu, teda čo všetko BFit2 zvládne. Základné schopnosti, teda notifikácie z mobilu, meranie tepu/rýchlosti/vzdialenosti/tempa, monitoring spánku, krokomer, výpočet kalórií, intervalový tréning, to všetko BFit2 zvláda. Takisto poteší tichý budík, ktorý sa snaží nositeľa zobudiť vibráciami, presne pri ľahkých fázach spánku či možnosť nastaviť si rozsvietenie displeja pri dvíhnutí ruky.

Osobne som si obľúbil funkciu stlačenia spúšte fotoaparátu na smartfóne pri zatrasení hodinkami, hoci treba počítať s miernou dĺžkou odozvy. Pre selfie s mobilom položeným mimo rúk je to ale skvelá funkcia. Všetky tieto aj ďalšie možnosti je možné nastaviť cez aplikáciu FlagFit 2.0, ktorá sa mi spomedzi novších príšielcov na trh so smart náramkami páčila takmer najviac. Možno nevyzerá najmodernejšie, ale ani raz mi za používanie nepadla a je naozaj prehľadná a jednoduchá na používanie.

Ovládanie

Kameňom úrazu tohto náramku je ovládanie. Celé pozostáva z jediného

tlačidla. To znamená, že na preklikávanie v menu treba do tlačidla krátko ťuknúť a na potvrdenie výberu ho treba 3 sekundy držať. Pre niekoho, kto si navykol na dotykové displeje podobných rozmerov, alebo aspoň tlačidlá schopné detegovať pohyb doprava a doľava, bol prechod na tento systém najväčšou strasťou celého používania.

Áno, bližšie informácie a nastavenia si bude samozrejme, každý prezerat' cez smartfón, no pri používaní sa mi nespočetnekrát stalo, že som v menu omylom prebehol voľbu, ktorú som chcel spustiť a musel som opäť prechádzať celý výber odznova.

Pokiaľ by bol BFit2 vašim prvým náramkom, je možné, že by ste si na tento štýl ovládania jednoducho zvykli, no prichádzajúc do testovania s predošlými skúsenosťami je toto jedna z vecí, ktoré by mi vždy prekážali.

Zhrnutie

Lamax BFit2 neohúril. Ale za to ani príliš nesklamal. Pokiaľ hľadáte jednoduchý náramok na zaznamenávanie informácií ako tep, spánkový režim, kroky a iné fitness záležitosti, a plánujete ich sledovať hlavne cez aplikáciu, bude BFit2 dobrou voľbou.

Hoci mierne drahšou ako naozaj základné náramky, ktoré tieto funkcie ponúkajú tiež. Osobne by som však odporúčal priplatiť si ďalších 10-15 eur za niektorý z modelov ponúkajúcich ovládanie aj priamo na displeji, ponúkajú tak lepšiu ergonómiu bez smartfónu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Cena s DPH: 32€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka hmotnosť	- vysoká cena
+ všetka očakávaná funkcionálnosť	- horšie viditeľný displej na slnku
+ zopár bonusových vychytávok	- menej sofistikované ovládanie náramku

HODNOTENIE:



Asus ROG CHAKRAM

INOVATÍVNA MYŠ S MINI JOYSTICKOM PRE NÁROČNÝCH



Asus už dlhšie s jeho hernou odnožou ROG, čo v skratke znamená Republic Of Gamers, doslova valcuje trh svojimi počítačovými perifériami. Venujú sa výrobe hráčskych myší, klávesníc, ba dokonca aj komponentov a mnoho ďalších vecí. Ich meno sa za tie roky, od kedy firma pôsobí, stalo symbolom a zárukou kvality. V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok ich myši s prémiovou cenovkou, ktorá disponuje množstvom zaujímavých funkcií. Konkrétny model sa nazýva Chakram.

Balenie

Asus do balenia myši zakomponoval množstvo zaujímavých vecí, z ktorých niektoré ma priam šokovali. Zatiaľ čo z vonkajšej strany ide iba o stredne veľkú škatuľu, ktorá, zdá sa, neobsahuje nič špeciálne, vo vnútri na vás čaká puzdro na myš, akýsi modul podsvietenia, náhradné spínače, náhradný joystick, nabíjačka, používateľská príručka a zopár ďalších vecí, ktoré naozaj milo prekvapia.

Spracovanie a dizajn

Myš je spracovaná vcelku zaujímavo. Ako materiál bol použitý prevažne tvrdý plast, na hlavných dotykových plochách dokonca priehľadný plast. Ten ale nemá kladný vplyv na podsvietenie v oblasti

dlane a taktiež na ňom ostávajú odtlačky, čo je, podľa môjho názoru, nepríjemné ako na pohľad, tak aj na dotyk.

Inak ide o stredne veľkú myš, ktorá je svojimi rozmermi, ktoré sú 132 x 76 x 43 mm, a svojou hmotnosťou, ktorá je bez





kábla necelých 120 gramov, dokonalá. Je prispôbena pravákom, ktorým je jej držanie priam potešením a hmotnosť taktiež neurazí, a aj keby hej, tak nie je nijak nastaviteľná, takže máte smolu.

Dizajnovane ale ide o celkom vydarený kúsok, sklame vás iba ten priehl'adný plast na povrchu, ktorý sa možno dal nahradiť niečím lepším, to už ale nechám na spoločnosť.

Softvér

Softvér, ktorý Asus ponúka pre toto zariadenie a pre množstvo ich periférií, sa nazýva ROG Armoury II. Ten si môžete zadarmo stiahnuť na ich stránke a používať, ako len chcete. Ponúka možnosti naprogramovania všetkých tlačidiel a dokonca aj joysticku na ľavej strane myši. Samozrejme, možnosťou je spraviť si niekoľko vlastných profilov, medzi ktorými sa dá vyberať si. Ďalej

sú prítomné nastavenia DPI, odozvy tlačidiel, zrýchlenia a zpomalenia, RGB podsvietenia, rôznych režimov svietenia, režimu spánku, úsporného režimu, kalibrácie myši a ďalšie zaujímavé vychytávky, z ktorých niečo určite využijete.

Používanie

S používaním myši ROG Chakram som bol úplne spokojný. Jednoducho som na nej nedokázal nájsť nič zlé, ani vzhľadom na jej cenu. Podľa mňa ide o ideálnu myš pre náročnejších i pre hráčov. Čoho som sa asi najviac obával, bola odozva v prípade bezdrôtového pripojenia. Tá bola ale v podstate na úrovni drôtovej myši a ja som bol milo prekvapený. Dokonalé Omron spínače prémiovej kvality (ako všetko ostatné v tomto produkte), sú taktiež milým prekvapením. Dokonca sú v balení dodané ešte ďalšie dva také spínače spolu s kítom, aby ste si ich mohli kedykoľvek svojpomocne vymeniť.



K joysticku by som povedal toľko, že je to veľmi príjemná a využiteľná vec. Je totiž programovateľná takmer akokoľvek, to znamená, že s ním môžete scrollovať, chodiť v hre a v podstate robiť všetko, čo si zmyslíte. Ak ho ale nepotrebujete a neplánujete využívať, v balení je naň krytka, čiže si ho môžete zakryť. Jediným mínusom by bolo asi len to, že sa dá možno až príliš ľahko vybrať a pri prudšom, silnejšom a rýchlejšom pohybe by vám mohol jednoducho vypadnúť, na čo si treba dávať pozor. Rád by som ešte spomenul rýchle nabíjanie, pomocou ktorého za 15 minút nabíjania údajne získate až 12 hodín používania. Výrobca uvádza, že myš na jedno nabitie poskytne až 79 hodín výdrže. Zaujímavá je aj technológia DPI On-The-Scroll, čo vám umožňuje nastaviť si DPI na skrolovacom koliesku.

Záverečné hodnotenie

Všetci asi vieme, že Asus je svetová špička v tvorení počítačových komponentov a periférií. ROG Chakram je toho jednoznačným dôkazom a aj keď si myslím, že s podsvietením na dlaňovej časti by sa dalo vyhrať trochu lepšie a joystick by mohol držať pevnejšie, nemôžem inak než zariadenie vrelo odporučiť. Okrem tejto „chybičky krásy“ a menšieho nedostatku ide o špičkovú hernú bezdrôtovú myš s ultrarýchlym nabíjaním a mnohými funkciami, ktoré si zákazník za jej cenu, začínajúcu na 157 eurách, jednoznačne zaslúži.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 157€

PLUSY A MÍNUSY:

- + príslušenstvo k myši
- + rýchle nabíjanie
- + komfort pri držaní
- + joystick
- slabé podsvietenie v oblasti dlane
- joystick je náchylný na vypadnutie

HODNOTENIE:



Mobvoi TicWatch C2+

PODARENÝ UPGRADE CENOVO DOSTUPNÝCH SMART HODINIEK S ELEGANTNÝM DIZAJNOM



Spoločnosť Mobvoi sa so svojimi výrobkami začína pomaly, ale isto, naplno pretláčať aj na lokálny trh a povedomie o stále sotva širokej ponuke takzvaných chytrých hodínok v pravidelnom tempe obohacuje o zaujímavé kúsky. Radu TicWatch sme sa v našom časopise venovali už viackrát a keďže toho času išlo vždy o akési prémiové modely, respektíve vlajkové lode daného segmentu, nebude vôbec na škodu skúsiť spraviť ten symbolický krok smerom nižšie. Aj keď konkrétne a v prípade smart hodínok TicWatch C2+ neponúka výrobca zrovna ľudovú cenovku na štýl lacných čínskych zariadení za pár eur, cez to všetko ide vo všeobecnom meradle o dostupný hardvér vytvorený za pomoci prémiových kritérií. Ešte

než vôbec začnem s výpisom funkcií a mojich celkových dojmov v jednotlivých kategóriách testu, je nutné podotknúť, že za skratkou C2+ sa skrýva hardvér schopný takmer plnohodnotne simulovať základné, ale aj pokročilé funkcie moderného telefónu, respektíve ide o hodinky schopné eliminovať váš často až prehnaný kontakt s mobilom ako takým.

4GB internej pamäte

Tradične to celé odpálime stručným popisom dizajnu a celkového dojmu už pri prvom nasadení na zápästie. Keďže je C2+ z takzvaného unisex konceptu, jeho nie práve obrovské rozmery dávajú možnosť vtrieť sa do priazne obojstranným hlavným pohľadom (samozrejme, že

následne aj tým stovkám ďalších pohľadov ktoré údajne existujú) a bez rozdielu veku. Mobvoi nám prináša tradičný ciferník v gul'atom prevedení, ktorého vrchná časť je vysústružená z kovu, avšak naopak tá spodná sa z pohľadu materiálu drží v sekcii tvrdeného plastu.

Tu možno nastáva prvý kompromis ovplyvnený finálnou cenovkou, ale môžem vás v tomto smere hneď upokojiť, keďže výsledný dojem z výrobku to nijako nezáží. Ostatne čierna farba je výraznou dominantou šasi hodínok, a to aj v spojení s modrastým odtieňom koženého remienka. Mimochodom, kto by chcel siahnuť po inej farebnej verzii, výrobca ešte predáva variant striebornej a zlatej, čo



sú verzie asi viac vhodné pre nežnejšie pohlavie. Veľmi ma potešil obsah balenia, ktorý okrem klasickej nabíjacej stanice formou konektora s magnetom ponúka aj možnosť gumového remienka. Ten je skôr vhodnejší pre športovo založených užívateľov tak, aby sa pri umývaní hodínok alebo priamo počas procesu potenia nemuseli obávať o degradáciu kože. A aký dojem som nadobudol pri prvom zaklapnutí kovovej poistky do brúsenej kože? Opäť som sa cítil ako agent jej veličenstva s povolením zapíjať (áno, čítate dobre).

Prach aj voda

Súčasťou výbavy je v tomto svete nesmierne potrebná certifikácia IP68, ktorá vám umožňuje sa s hodinkami vystavovať vplyvu prašných

prostredí a rovnako tak vám dáva možnosť skočiť s nimi do bazéna plného ľubovoll'nej tekutiny.

Vyššie uvedená schopnosť akejsi predĺženej ruky k mobilnému telefónu tu každopádne naráža na jednu dosť zásadnú prekážku a tou je nemožnosť vybavovania hovorov priamo cez hodinky.

Telo zdobí dvojica fyzických tlačidiel a zo spodnej strany očakávaný senzor tepu, avšak nenájdete tu žiadny reproduktor, cez ktorý by ste mohli uskutočniť telefonát.

Ak je preto práve tento aspekt pre vás u smart hodínok zásadným, odporúčam vám zamerať svoju pozornosť na vyšší model. Inak je všetko takpovediac tak ako u vlajkových

lodí, snáď len s pár minimálnymi odchýlkami. Displej o veľkosti 1,3 palca ponúka uspokojivé rozlíšenie (360 na 360), ktoré je v takomto rozmere a v spojení s AMOLED technológiou veľkou dominantou zariadenia s operačným systémom Wear OS.

Nedávno som prostredníctvom jednej panelovej diskusie vášnivo riešil dôležitosť integrácie výkonných čipov do takto limitovaných zariadení, ako sú práve chytré hodinky a aj naďalej trvám na tom, že v záujme stlačenia nákladov na výrobu smerom do suterénu sa spoločnosti správne orientujú na pre mnohých možno nevykonné procesory. Tento postup je možné badať aj u C2+, kde je integrovaný Qualcomm Snapdragon Wear 2100 s jedným gigabajtom operačnej pamäte.

Táto kombinácia je pre chod všetkých funkcií daných hodínok dostačujúca a ani po dvoch mesiacoch intenzívneho testovania, kde som bežné používanie prekladal fitness aplikáciami a neustálym nakrúcaním ruky pre spustenie ciferníka som nezbadal žiadnu časovú latenciu. Pôvodný model C2 z roku 2018 sa v tomto smere dá prakticky zrovnať, avšak spomínané znamienko plus prináša takmer polovičné navýšenie operačnej pamäte, čo zariadeniu ako takému dozaista prospelo.

Každopádne neodporúčam inštalovať do systému hromadu zbytočných aplikácií, len aby ste si skrátili čas na toalete, keďže v tomto bode sa istý výkonnostný deficit môže prejaviť spomalením celého rozhrania. Ak však ostanete u toho najpodstatnejšieho,



čo vo finále je možné u smart hodínok využívať dlhodobo, žiadne problémy s rýchlosťou menu nepocítite.

Google Pay áno, ale...

Pre nás je samozrejme možnosť platenia cez hodinky pomocou Google Pay cez NFC stále nedostupná, každopádne TicWatch C2+ ako také vám tento spôsob mŕňania umožňujú (ak žijete v krajinách, čo funkciu podporujú, určite je práve toto pre vás relevantná informácia). Keď už som vyššie načal samotné rozhranie tohto hardvéru, tak v tom môžeme pokračovať. Celé menu sa ovláda jednoducho pomocou posunu dotykom (nastavenie je možné vo vysoko citlivej alebo základnej rovine) a kto si vyberie



päť ideálnych aplikácií pre každodenné potreby, môže si ich takpovediac vyniesť do popredia v zrýchlenej časti menu. Inak vás tu čaká súhrn klasického softvéru s logom spoločnosti Mobvoi, ktorý sa dotýka športovania, snímania funkcií tela a v neposlednej rade vyhodnocovania pozbieraných výsledkov. Ak by ste sa ma pýtali na

súčasný stav možností nastavovania hodínok priamo cez mobilný telefón, a teda schopnosť aplikácie Wear OS, sotva by som v porovnaní s konkurenciou mohol v prípade hodínok značky Mobvoi skákať dva metre do vzduchu. Sú tu totižto obrovské limity a nedostatky, ktoré Google akoby nechcel ani riešiť. V tomto bode sa preto treba pripraviť



na nejaký ten stupeň nepohodlia, zvlášť ak si myslíte, že cez mobil sa dokážete dostať ku všetkým funkciám samotných hodínok. Inak som bol spokojný s dobre fungujúcim meraním tepu, zaznamenávaním spánku a GPS lokácie. Jednoducho všetko to, čo konzument očakáva, sa tu zhmotní ako prívesok pripnutý o vašu ruku.

Zásadným aspektom mojej vlastnej hodnotiacej tabuľky je dozaista sila akumulátora a celková výdrž batérie. Tu výrobca integroval kapacitu 400 mAh, ktorá vás podľa papiera má podržať na necelé dva dni, čo už tak nie úplne korešponduje s realitou.

Osobne som hodinky dobíjal každého jeden a pol dňa tak, aby sa náhodou nestalo, že mi nadržanom zlyhá budík a ja nevstanem tam, kam mám. Našťastie dĺžka nabíjania pomocou pribaleného doku nepresiahne hodinu a pol, a tak má človek behom obedovej pauzy priestor na doplnenie šťavy, zatiaľ čo sedí v pokoji za stolom. Čo viac dodať? Vylepšená verzia TicWatch C2 so sebou priniesla síce len minimum zmien, ale ponúka overenú stabilitu a istý kus know-how z prémiových modelov s oveľa vyššou cenovkou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mobvoi	Cena s DPH: 240€
-----------------------------	----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ Odolnosť	- nemožnosť
+ Obsah balenia	telefonovania
+ Funkcie	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Samsung Galaxy Watch 3

NOVÝ DIZAJN A KOŽENÝ REMIENOK SO SEBOU PRINIESOL OVEL'A VÄČŠÍ TLAK NA ELEGANCIU, INAK IDE STÁLE O JEDNY Z NAJLEPŠÍCH SMART HODINIEK NA SCÉNE.



Keď som si počas predchádzajúcej výmeny generácií náramkových hodín od Samsungu len sotva dokázal všimnúť akýchkoľvek zásadných zmien, s príchodom aktuálneho modelu s označením 3 sa mi to už darilo oveľa lepšie. Na test som dostal štyridsaťpäť milimetrovú verziu, ktorá je síce označovaná ako unisex, avšak pre nežnejšie pohlavie je tu rozmerovo o niečo menší štyridsaťjeden milimetrový priemer a možnosť výberu elegantnej bronzovej farby. V oboch prípadoch sa však rozprávame o technologicky najmodernejšej verzii takzvaných smart hodín, aké si vôbec môžete momentálne nasadiť na ruku a mňa samotného nesmierne zaujímalo, či

sa za dvojičným odstupom medzi minulým a súčasným modelom skrýva adekvátny dôvod na novú investíciu.

Hlavnou témou tohto tikajúceho striedania stráži je zmena. Začína to už pri samotnom balení, kde doteraz typické čierne krabičky, ktoré k hodinkám celkovo patria, a to aj bez invecie akejkoľvek elektroniky, razom strieda metafora na šperk. Lesklý nápis Samsung Galaxy Watch 3 je totižto v tomto prípade umiestnený na podlhovastej krabičke v bielom prevedení, ktorá má, podľa môjho názoru, navodiť atmosféru, že si za nemalú investíciu do týchto hodín prinášate domov skutočne niečo vzácné a obdivuhodné. A s takýmto niečím som rozhodne ochotný

súhlasiť. Dve predchádzajúce generácie hodín od Samsungu sa stali pevnou súčasťou môjho života, a to hlavne vďaka krásnemu dizajnu a pevnej konštrukcii, ktorá v spojení s vojenskou odolnosťou voči vonkajším vplyvom tvorila vysoký stupeň kompaktnosti. Keď som potom po prvýkrát otvoril vyššie spomenuté balenie od Galaxy Watch 3, moje nadšenie z tohto radu produktov sa nijako nevytratilo. Leštený kovový rám v striebornom odtieni, z ktorého vystupuje pre tento model už typická otočná luneta, sa dočkal menšieho zúženia, ale čo je vôbec najdôležitejšie, tak samotné hodinky sú nielen tenšie, ale aj o pätnásť percent ľahšie než predchádzajúci model. Týmto však zoznam evidentných novinek ešte nekončí.



Konečne koža

Ak ma niečo na minulých modeloch vyložene iritovalo, tak to boli takmer vždy gumené remienky v balení. Nechcem tu samozrejme tvrdiť, že by ich kvalita nebola nastavená na pokrytie aspoň tých dvoch rokov používania pod ochranou spotrebiteľskej záruky, to ani náhodou, ale ak už za výrobok tohto razenia utrácam stovky eur (v tomto prípade to je na štarte znova cez štyristo eur), tak očakávam onen vyššie prízvukovaný luxus. A ten len sotva navodíte materiálom ako je guma, avšak akonáhle sa nehrdzavejúca oceľ spojí s pravou kožou, nastane úplne iný pocit z výrobku samotného. Spracovanie koženého remienku je v tomto prípade navyše prémiovej kvality a či už samotné hodinky máte v pláne zladit' k elegantnému saku alebo štýlovej bunde s nápisom NASA, oba varianty vám aj vďaka toľko spomínanému dizajnu a kvalite materiálov s prehľadom sadnú do nôty. Nasledujúce zmeny sú už skôr kozmetického charakteru. Všimnúť si môžete výmeny dvoch jediných fyzických tlačidiel na pravej strane hodínok, ktoré sa z podlhovastého tvaru transformovali do viac klasického gul'atého formátu,



ako aj jemného kovového hrbol'u umiestneného medzi týmito tlačidlami. Pri opise dizajnu sa musím, hlavne pre menej informovaných čitateľov, vrátiť späť k otočnej lunete. Jej funkcia je v zmysle onoho know-how hodínok od Samsungu vôbec najzásadnejšia, keďže zjednodušuje ovládanie a zároveň pomáha upokojiť ne jeden syndróm nepokojných prstov – nehovorte mi, že som jediný, kto musí

keď majú hodinky krytie IP68 (kompletná odolnosť voči prachu a odolnosť voči vode do hĺbky jedného metra počas tridsiatich minút), isté veci sa na produktoch tohto formátu prejavajú až počas dlhotrvajúceho používania. Nejde síce o niečo, čo priamo znemožňuje funkčnosť hodínok, avšak pre mňa osobne je používanie lunety alfou a omegou, a preto na jej čiastočné znehodnotenie musím v tomto texte upozorniť, keďže si nemyslím, že by sa tento menší nedostatok s novým modelom nakoniec vytratil.



Od dokonale pohodlného, ba až luxusného, remienku cez neustále sa krútiacu lunetu presunieme k ďalšej dôležitej súčiastke a tou je 1,4 palcový AMOLED displej. V tomto ohľade sa nič zásadné nemení, ostatne prečo meniť niečo, čo je v rámci daných možností takmer dokonalé? Dotyková obrazovka je krásne čitateľná aj pod ostrými lúčmi slnka a akonáhle si menu interného Tizen systému nastavíte podľa svojich predstáv, displej budete brať ako monitor výkonného počítača uviazaného o vaše zápästie. Aj keď je hlavné sklo zo série Gorilla DX+, odporúčam každému investovať do rovnako kvalitného ochranného sklíčka, keďže sa mi za tie dlhé roky používania



smart hodínek neraz osvedčilo brániť sa škrabancom a nechceným úderom hodínek o rám dverí alebo o zábradlie. Stačí sa pozrieť na onú lunetu, ktorá je po viac než dvoch rokoch aktívneho nosenia doslova posiatá škrabancami rôzneho druhu. Nehovoriac o tom, že s čistým displejom dokážete hodinky neskôr oveľa lepšie predať. Dost' však bolo privolávania katastrofických scenárov, pod'me sa ešte na sekundu vrátiť k samotnému baleniu. Galaxy Watch 3 totižto prichádzajú s



novým systémom nabíjacej kolísky, ktorá tentokrát využíva identické nabíjačky ako pri nižšom rade Galaxy Watch Active.

Pôvodne som si tento fakt ani neuvedomil, avšak stala sa mi taká vec, že som si zabudol nabíjačku od hodínek v kancelárii a keď som po celom dni dorazil domov a hodinky hlásili takmer nulovú energiu, márne som ich začal strkať do kolísky od minulého modelu. Našťastie moja manželka používa Watch Active, a tak

som s prekvapením zistil, že jej vianočný darček spred roka sa v danom momente stal o to platnejšou investíciou.

Už ste niekedy spadli do záchodu?

Spomienkou na minuloročné sviatky, kedy sme ešte ani len netušili, aké peklo nás v roku 2020 vlastne čaká, sa teraz pozrieme priamo na silu akumulátora. Batéria a jej výkon je aspekt, ktorý sa výrobca radu Galaxy Watch snaží posúvať vpred každým novým modelom. Inak to nie je ani pri tomto hardvéri, aj keď pochopiteľne všetko závisí výhradne na intenzite používaných aplikácií či úrovne jasov obrazovky. Nabíjací proces po maximálnu hranicu energie vám zaberie zhruba dve hodiny čistého času, to všetko s použitím originálneho adaptéru. Pomocou funkcie PowerShare však môžete hodinky natankovať aj priamo cez telefón značky Samsung, avšak tento proces je pomerne nepraktický a hlavne časovo náročný. Batéria mi počas bežného dňa, kedy som sa hodinku venoval plne meranému cvičeniu na cyklistickom trenažéri a zvyšok času prijímal telefonáty priamo cez hodinky a stručne odpovedal na notifikácie z Facebooku a Instagramu, hlásila niečo málo cez päťdesiat percent. To znamená, že za určitého predpokladu



ste schopní na jedno nabitie prežiť necelé dva dni bez toho, aby ste museli hodiny pripájať na zdroj energie. Sám som však vyzozoroval, že najväčším žrútom šťavy je v tomto prípade aktívne zapnutie GPS a eliminácia automatického jasu displeja, kde minimálne v druhom prípade odporúčam prejsť na regulované osvetlenie, čo vám, zvlášť pri animovaných pozadiach hodínok, môže zásadne pomôcť. A prečo mať zapnuté GPS na hodinkách, zatiaľ čo sedíte na záchode na najvyššom poschodí výškovej budovy istej nemenovanej spoločnosti? Nuž, Galaxy Watch 3, tak ako aj jeho predchodcovia, disponujú funkciou takzvanej SOS správy, ktorá sa pri zaznamenaní prudkého pádu (to všetko vďaka akcelerometru) postará o odoslanie poslednej známej polohy na príslušné záchranné služby – len pripomínam, že túto funkciu treba mať vopred nastavenú cez SMS služby.

GPS je však samozrejme úzko spojené so športom ako takým, ktorého zaznamenávanie je ďalšou veľkou schopnosťou Watch 3. Ako prémiový model inteligentných hodínok od Samsungu vám investícia do tohto výrobku dokáže zaručiť monitorovanie snád všetkých známych športových odvetví, z čoho hneď sedem rozpoznáva automaticky. Nejde o nič prevratné či novátorské, ostatne, rovnako to zvládol aj minulý model – plus mínus chybná záměna plávania s bicyklovaním, ale vývojári softvéru prepojeného na hlavné snímače zo zadnej strany hodínok opäť vychytali pár múch a všetko tak beží oveľa prirodzenejšie. S rovnakou vervou ukladania a podrobného rozoberania vašich fitness výkonov sa hodinky snažia mapovať aj ďalší dôležitý aspekt nášho života a tým je spánok. Samsung vo výhradnej spolupráci s organizáciou National Sleep Foundation povýšil hodnotenie vašich výkonov s poslintaným vankúšom na novú úroveň a po každom prebudení vás tak, zatiaľ čo sedíte na



snehovo bielom porceláne, čaká rozbor spánku v neuveriteľných podrobnostiach, ktorým k dokonalosti chýba už len vizualizácia pozvoľna sa vytrácajúceho sna. Jediné, čo vám to môže skázať, je situácia, kedy si hodinky dáte na noc na nabíjačku a pripravíte sa tak o zaujímavé informácie.

Ak môžem v tomto smere zase raz niečo poradiť, tak je lepšie sa naučiť nabíjať hodinky priebežne počas dňa, zatiaľ čo sedíte pri PC alebo práve obedujete, keďže v noci je ideálne ich mať stále na ruke. V prípade, ak by sa váš zdravotný stav rapídne zhoršil, signalizácia zvukom na to môže upozorniť vášho rodinného príslušníka, alebo priamo vás osobne – ak to v danej situácii bude možné. Aj z tohto dôvodu sú smart hodinky stále vhodným darčekom pre našich milovaných prarodičov/rodičov, k čomu si ešte pripínete vyššie spomenuté odosielanie SOS správ pri prudkých pádoch.

Záverom som si nechal stručnú charakteristiku súčasného výkonu najnovšieho modelu radu Galaxy Watch. Zámerne to píšem až prehnane vecne,

keďže v tomto smere sa nič extra nemení a rýchlosť odozvy na vaše podnety je stále takmer okamžitá, nech už po zariadení chcete otvoriť aplikáciu alebo si len skontrolovať aktuálny čas. Na systém však nesmiete prehnane tlačiť a snažiť sa v rýchlosti otvárať jednu aplikáciu za druhou, keďže to môže viesť k spomaleniu reakcií.

Pri určitých aplikáciách je vám navyše naďalej umožnené kompletne vynechať mobilný telefón a sám som si často išiel zabehnúť do pekárne pre čerstvú bagetu počúvajúc hudbu priamo cez slúchadlá pripojené k hodinkám, zatiaľ čo telefón ostal doma napojený na nabíjačku. Za predpokladu, že by ste po mne chceli jedno jediné slovíčko, ktoré by najlepšie vystihlo možnosti tohto hardvéru, tak by to v prípade Galaxy Watch 3 bolo priam nemožné. Ide o vysoko spoľahlivý a výkonný hardvér v nádhernom a hlavne odolnom kovovom šasi, ktorý po novom dostal kožený a pohodlný remienok priamo v balení. Jediné, čo snád môže stále prekážať, je absencia možnosti platenia priamo pomocou Samsung služby pay, čo však blízka budúcnosť môže ešte zmeniť. Inak ide o najlepšie inteligentné hodinky súčasnosti, ktorých jedinú schopnú konkurenciu predstavuje nateraz firma Apple.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Kožený remienok
+ Funkcie
+ Výkon
+ Odolnosť

- Batéria

HODNOTENIE:



OnePlus 8T

WARP POHON EXISTUJE!



Všetko je raz po prvýkrát a aj ja som v duchu tohto často využívaného hesla nemohol donekonečna pred firmou OnePlus kl'učkovať ako ten zbesilo utekajúci zajac pred svetlami uhňajúceho automobilu. Po rokmi preverených značkách konkurencie mi tak distribútor vložil do rúk najnovší mobilný telefón z dielne tejto nesmierne mladej, ale o to viac ambicióznej, čínskej spoločnosti, aby som konečne zahodil nezdravé predsudky z nepoznaného a okúsil pravú chuť pokroku. Slovo pokrok je asi v tomto konkrétnom prípade priamo na mieste, keďže ak sa u telefónu so skratkou 8T dá niečo vyložene vyzdvihnúť, tak to je odkaz na moje milované univerzum Star Treku. OnePlus si v tomto prípade jedným t'ahom omotá okolo prsta znalcov warpovej rýchlosti a rovnako tak kritikov pomalého nabíjania u prenosného hardvéru. 8T totižto využíva priam svetelne rýchly systém Warp Charge 65, ktorý vám batériu doplní až po okraj behom šialených cca 35 minút. A to je argument, ktorý sa s prehľadom a právom pretlačil už do prvého odseku tejto recenzie.

Za sumu na hranici 630 Eur sa vám do rúk dostane dizajnom sympatický mobil s uhlopriečkou 6,55 palca a rozlíšením displeja 2400 na 1080. Tieto čísla hovoria jasne hlavne v súvislosti s kvalitou AMOLED obrazovky pri možnosti aktívnej obnovovacej frekvencie 120 Hz, ale ovel'a podstatnejšie pre mňa bolo, že čitateľnosť a celkový prehľad diania na zariadení je výborný aj pod tlakom ostrých slnečných lúčov. Na tento aspekt určite mnohí z vás prihládajú a zvlášť pri vyšších

cenovkách, v takzvanej strednej triede smart telefónov. Dobré, OnePlus vie ako očariť v zmysle kvality prezentácie, avšak ako na tom je samotný výber materiálov a potrebné certifikácie čo do ochrany pred vonkajšími vplyvmi? Tu už model 8T t'ahá za trochu kratší koniec, minimálne u druhého menovaného bodu. Prístroj totižto nedisponuje žiadnou formou IP ochrany pred vodou, ako aj vyšším stupňom prachu, čím je nutné jeho majiteľ'ov vystríhať pred akýmkoľvek





naplnit' drvivú väčšinu potrieb moderne zmýšľajúceho konzumenta. Mohli by sme sa tu teraz spoločne rozprávať o všetkých tých zaujímavých možnostiach, ktoré práve nadstavba Oxygen sprístupňuje, ale za mňa asi najviac zaujala akási čierna skrinka telefónu, čo výrobca označil názvom Insight. Užívateľ tak pomocou jednoduchej grafickej linky sleduje celodenné mapovanie používania jeho telefónu a má prehľad o jeho kompletnej využiteľnosti v danej dobe. Pre jedného možno nezaujímavá hlúposť, avšak má to svoje pozitíva, hlavne pri zhodnotení svojej závislosti na mobile ako

nechceným pádom do pohára s pivom, či nebudaj iného ponorenia do akýchkoľvek tekutín. Osobne ma však potešil duálny slot na SIM karty, ktorý dokonca disponuje jemným tesnením po okraji, čím sa môže dosiahnuť aspoň čiastočná regulácia často nezastaviteľnej vlhkosti. V duchu pozitív musím rovnako vyzdvihnúť kovové šasi kombinované so sklenenou zadnou doskou, ktorej lesklý vzhľad je možné potlačiť priloženým gumeným puzdrom (nájdete ho priamo v základnom balení). Zariadenie sa asi najlepšie drží práve v kombinácii s ochranou, kedy nehrozí, že by vám mohlo vyklíznúť z ruky.

Gestá

Pri opise onoho puzdra musím krátko spomenúť aj press verziu tohto telefónu, ktorá ku mne dorazila v priam úžasnom balení schopnom zraziť na kolena akúkoľvek konkurenciu. Výrobca tu dokonca nezabudol pribalit' aj ďalšie dva obaly, z ktorých práve ten simulujúci obnaženie vnútorností vyzerá priamo v akcii jedinečne a úžasne (dá sa pochopiteľne dokúpiť separátne, ak by ste mali záujem). OnePlus 8T prichádza



na náš trh v konfigurácii s 8 GB operačnou pamäťou, úložiskom 128 GB a procesorom Qualcomm Snapdragon 865 (7nm+). Po stránke softvéru sa tu rozprávame o Androide 11 s nadstavbou na operačný systém Oxygen 11, a tak, ak si to celé dáte do jednej roviny, je vám jasné, že ide o výkonnostne dostatočné železo schopné





prítomný a funguje rovnako dobre. Filozofia tak mladej spoločnosti, akou OnePlus je, musí logicky prinášať svieže nápady a zaujímavé riešenia v často skostnatených sekciách notoricky známych postupov. V tejto súvislosti sa mi preto páčil napríklad spôsob prepojenia hore uvedeného odomknutia so spustením rýchleho menu. Jednoducho, ak podržíte prst na obrazovke o niečo dlhšie, než je potrebné, automaticky sa vám spustí výber skratiek vedúcich k vami zvoleným aplikáciám.

Jednou z nich by mohol byť aj takzvaný Zen režim. V tomto prípade ide o aplikáciu vhodnú na potlačanie čoraz väčšieho vplyvu mobilného telefónu na človeka ako takého a ak sa niekedy pristihnete pri tom, ako ste v takzvanom automatickom zombie moduse a presúvate obrazovkou bez toho, aby ste si vôbec stihli tam prezentovaný obsah prezrieť, práve Zen modus by mohol byť príjemnou cestou k relaxu a vymaneniu sa z danej závislosti. A podobných aplikácií tu nájdeme hneď niekoľko, kde sa značná časť z nich snaží užívateľovi pomôcť, nech už parkuje auto a má slabú orientačnú pamäť, alebo

si len nevie dostatočne efektne zoradiť ikonky v menu, respektíve separovať odpad od dôležitých nástrojov. OnePlus 8T, ako prvý telefón od tohto sedem rokov existujúceho čínskeho výrobcu, sa pre mňa stal dozaista ekvivalentom knihy plnej neotrených nápadov a moje prvotné štieňenie sa niečoho nového nakoniec skončilo v prachu nelogických predsudkov.

Vôbec najväčšie prednosti 8T vidím v prémiových materiáloch, AMOLED displeji, reproduktoroch s čistým zvukom, dostatočnom výkone – využiť ho môžete na multimediálnu zábavu, ako aj základné pracovné úkony, ale hlavne v batérii s kapacitou 4500 mAh.

Tá vás s prehľadom podrží celé dva dni (počas plného využívania) a čo je najpodstatnejšie, pomocou sci-fi systému nabíjania cez 65W si ďalších štyridsaťosem hodín zabezpečíte už po 35 minútach. V tejto súvislosti sa stalo pre mňa úplne fascinujúcim sledovať rast desiatinných čísiel stavu nabitia, ako keby išlo o sekundovú ručičku na hodinkách. Zariadenie ďalej samozrejme

disponuje celou škálou možností modernej konektivity a prepojenia (5G, Bluetooth, NFC, Wi-Fi 6 a podoba), a tak jedinou jeho nedostatkovou zložkou ostáva absencia IP ochrany a priemerná kvalita fotoaparátu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Cena s DPH:**
OnePlus **650€**

PLUSY A MÍNUSY:

+ Batéria a jej nabíjanie
+ Displej
+ OxygenOS 11
+ Použité materiály

- Fotoaparát
- Absencia IP ochrany

HODNOTENIE:



3DSimo

UMENIE PRE VŠETKÝCH



Opäť sa vám tu budem trochu spovedať. Znova sa tu obnažím, aj keď pre každého, kto pravidelne číta moje články, sa možno vo finále nebude jednáť o nejaké bombastické odhalenie, každopádne nepíšem o tom zase nejako často. Sám sa sotva môžem definovať ako zručný človek, čo si pomocou nite na čistenie zubov dokáže uštrikovať vianočný bio sveter aj s návodom na pranie a sušenie. Keď mi dáte nakresliť koňa stojaceho pri stodole, vznikne z toho rekonštrukcia ukrižovania Ježiša Krista v kombinácii s vyšetrením konskej prostaty. Jednoducho nespadám do tej požehnanej vetvy rodinných talentov v zmysle umenia vyjadreného perom, štetcom, hlinou alebo čímkoľvek, čím sa to umelci minulosti a dneška oháňajú. Isto, som si schopný vymeniť prasknutú pneumatiku na aute, ak si to okolnosti vyžadujú, ale sotva by som vám z nej vedel vyrezať pomôcku pre bezdetné mamičky – napríklad zarážku za dvere, alebo do nej ihlou všiť konšpiračnú teóriu o miznúcich mužských ponožkách. Naopak taký môj brat, ten sa živí ako grafik a momentálne napríklad tvorí tie neskutočne iritujúce reklamy o tancujúci škrekoch vo fusakliach, ktorých by ste po piatom opakovaní na žiadosť mojej malej dcéry

najradšej pretiahli murárskou lopatou. On je tá typická vetva umeleckého talentu, čo sa nezastavila pred hradbou rozsypaných písmeniek a išla ešte ďalej. Ja, naopak, milujem a viem tvoriť niečo súvislé a vecné pomocou klávesnice alebo hlinenej tabuľky – záleží od aktuálneho kalendára, čo by sa dalo označiť za umenie, ak by som možno tak často nepísal o moderných vysávačoch alebo robotických umývačoch okien. Každopádne, aj keď testujem elektrické kolobežky a následne sa vám snažím ich kvalitu a prípadnú nekvalitu reprodukovat' čo najzaujímavejšou skladbou textu, ide mi predovšetkým o istú formu uhranutia vás,

čitateľ'ov. Tým sa konečne dostávame k toľko potrebnej pointe v úvodnom odseku na test úspešného českého výrobku z hlavy Davida Paškeviča, ktorý sa dozaista rovnako profiluje ako umelec. Nespadá však do tej predpojatej škatuľky mužov v bielych plášťoch s baretom na hlave a so zasychajúcou paletou farieb v ruke, on je, rovnako ako ja, skôr umelcom pracujúcim s chuťou pomáhať. Predstavte si ho ako vynálezcu zatvoreného v zaprášenej garáži, ktorý túži po tom pomôcť ľuďom zjednodušiť ich bežný život a v rovnakej miere im zároveň dať šancu objaviť v sebe toho neprebudeného majstra.



3DSimo, pôvodne hlavne pero na tlačenie plastových produktov, sa za výraznej pomoci zahraničných štartovacích platforiem formátu Kickstarter podarilo spomínanému umelcovi z garáže premeniť až do takej formy, že dnes ide o plnohodnotný a multifunkčný nástroj so širokou škálou využitia. Pointa o vytváraní čokoľvek z taveného plastu formátu PLA, ABS, PETG a podobne sa razom transformovala do konceptu vymeniteľných adaptérov, ktoré vám dokážu ušetriť miesto v šuplíku s náradím, a to zásadným spôsobom. Dnes je totižto možné k základnej verzii tohto zaujímavého produktu dokúpiť napríklad elektronický skrutkovač so širokou škálou nastavcov, vŕtaciú hlavicu alebo dokonca priamočiaru pílu schopnú pracovať nielen s hrubými drevenými doskami. Pýtate sa, prečo by ste potrebovali práve niečo takéto, ak vám doma už zavádzajú štandardní zástupcovia podobného náradia? Vtip je práve v tom, že nikto nikoho nenúti vlastniť kompletnú výbavu série 3DSimo, avšak cez to všetko tu máte možnosť získať miniatúrne verzie štandardne veľkých



alebo dokonca tvoriť obrázky priamo na sklenené fľašky. Všetky potrebné nástavce sú súčasťou danej „DLC“ expanzie a jedine, čo vám pri takejto práci vysoko odporúčam, je nasadiť si kvalitný respirátor, aby ste náhodou nevdýchli sklenený prach. Ono podceňovať bezpečnosť pri práci by sa nemalo nikdy a nikde. Dobré, je vám teda

Hračky

Investíciou do akéhosi štartovacieho balíčka si domov dotiahnete kvalitný prenosný kufrík na zips, v ktorom na vás čaká samotné telo 3DSimo so štvoricou nastavcov, aktívnym adaptérom, tubou cínú na letovanie a dostatočnou porciou takzvaného filamentu (plastové struny) na prvotnú sebarealizáciu. Okrem nastavcu určeného na zahrievanie a tvarovanie plastu tu rovnako môžeme nájsť duo akýchsi ihli určených na spájkovanie alebo vypalovanie (koža, drevo) a jednu stredne veľkú strunovú pílu na rezanie polystyrénu a podobných štruktúr. Všetko pekne úhladne zabalené a pripravené na transport. Tento základ vám dostatočne na všetko potrebné v zmysle využívania hlavných funkcií výrobku a ja osobne som sa už krátko po rozbalení okamžite pustil do tvorby prvých plastových hračiek z mojej novootvorenej továrne.



vŕtačiek a pílok, ktorými dokážete nielen opravovať jemnejšie veci, ale zároveň aj v rovnakom duchu realizovať to svoje osobné umenie. Počas testu som rezanie spomínanou pílkou využil len na overenie výkonu tohto separátne predávaného pomocníka, ale musím uznať, že sila je tu dostatočná na manipuláciu nielen so spomínaným drevom, ale pokojne aj plastom, či dokonca hliníkom. O to viac je dôležité si uvedomiť, že pracovať s týmto náradím neznamena hrať sa na Boba staviteľ'a, tu si pri zlej a neadbalej manipulácii môžete pokojne urezať konček prsta, čím by ste si celú svoju modernú socializáciu s telefónom v ruke poriadne skomplikovali. Cena jednotlivých a dodatočne predávaných nastavcov sa pohybuje na hranici tridsiatich eur a nemusíte sa obávať, samotnou kúpou toho získate ešte oveľa viac. Napríklad k takej vŕtačke sú dodávané aj vysoko kvalitné vŕtáky a brúsne hlavice, ktorými je možné vytvárať čokoľvek priamo do skla. Môžete si tak zobrať pohár na pivo a vybrúsiť doň narodeninový nápis pre svojho blízkeho

jasné, že 3DSimo je predĺžená ruka každého domáceho kutila, ktorému čas strávený v jeho pracovni ubieha diametrálne odlišným spôsobom než každému, čo už je zaradený do korporátného útlaku s kravatou na krku. Pod'me však teraz spraviť krok späť a zamerajme sa skôr na spomínanú hlavnú myšlienku celého tohto prístroja.

Ako totálny laik som pochopiteľne vôbec netušil, čo to znamená tvoriť s 3D perom na báze tavenia nejakej plastovej náplne, keďže moje jediné skúsenosti sa v tomto smere dotýkali klasických a stále predražených 3D tlačiarňí, pomocou ktorých si Howard



Wolowitz zadovážil pišťalku. Zrazu som tak mal v ruke niečo nepoznané a dozaista aj jedinečné. Akonáhle pero pripojíte do elektrickej siete (nie, nefunguje to na báze nabíjania), zistíte, že by to možno chcelo oveľa dlhší kábel samotného adaptéru.

Musel som si totižto v tomto prípade zrealizovať improvizovanú dielňu rovno uprostred obývacej izby a dodatočne manipulovať s nábytkom, čo je však asi skôr len môj osobný problém. Menu prístroja zobrazované na malom LCD displeji obsahuje, pre menej jazykovo zdatných, aj lokalizáciu do českého jazyka a dokonca tu okrem možno trochu zbytočného návodu nájdete aj minihru na štýl arkádového bludiska. Už od prvého spustenia 3DSimo sa pri volbe hlavice na tlačenie ozve klasický zvuk točiaceho vetráku. Ten sa stará o dostatočné chladenie prednej časti, cez ktorú lezie von roztavený plast a zaručuje vám, že ani po hodinách tvorenia vám z končekov prstov nezačne zliezať zhorená koža. A čo prvé nakoniec vyliezlo z môjho výrobného pásu? Spravil som malú mačičku, malý pohárik, malú klietku. Všetko item pre bábiky mojej milovanej dcéry, ktorá ma pri tvorení, zatiaľ čo som si hrýzol do jazyka, sledovala s neuveriteľným zápalom. Trvalo niekolo dní snahy premeniť filament na čokoľvek užitočné, až som sa rozhodol prejsť k rýdzo umeleckej sféry a začal som pracovať na špeciálnom strome života a smrti – môj vlastný magnum opus, a to bez použitia jediného písmenka. Nebudem vás tu teraz nudiť podrobnosťami, ostatne priložená fotodokumentácia hovorí sama za seba a ešte než sa začnete smiať, odkazujem vás na prvý odsek tohto textu, zatiaľ čo pozvoľna prejdem k podstate.

Podpora

Práca s týmto 3D perom sa jednoducho delí do dvoch rovín. Jedna spočíva v možnosti opraviť zlomené plastové diely čohokoľvek v domácnosti a druhá, naopak, otvára náruč všetkým tým skrytým umelcom bez baretu. Strojcovia vám k nákupu pribalí aj poriadne hrubú knihu plnú skutočných šablón na desiatky projektov, pomocou ktorých sa môžete naučiť s perom pracovať a zároveň si vyrobiť



niekolo užitočných predmetov do bytu lomeno domu. Variabilita funkčnosti je tu navyše tak široká, že za predpokladu, ak vás 3DSimo pohltí tak ako mňa, dokážete si pri ňom vypestovať návyk na pach roztopeného filamentu – ako by povedal Dušan, mne to neškodí, mne to robí dobre.

Užívateľské rozhranie vám navyše dáva priestor na nastavenie rýchlosti podávania náplne, čím si pri komplikovanejších projektoch môžete dovoliť vytvárať sofistikované detaily priamo vo vzduchu a takzvané bez prerušenia. Niečo také však dokážu len vysoko skúsení profesionáli, medzi ktorých sa ja osobne samozrejme neradím a nikdy radiť nebudem. Dôležitým argumentom tu ostáva stupeň zábavnosti a minimum frustrácie. Nieкто by po prezretí mojej tvorby, ale aj tvorby oveľa zdatnejších umelcov, mohol tvrdiť; že ide o sotva atraktívne predmety, avšak na pochopenie sily a mágie, aká sa spája s tvorením prostredníctvom tohto praktického hardvéru, potrebujete viac než len sledovanie obrázkov alebo prípadne videí. Mimochodom, 3DSimo je rozhodne vhodným darčekom aj pre najmenších. Ešte než s penou u pusu začnete vytáčať číslo na sociálku, mám v tomto prípade na mysli verziu Basic 2, ktorá disponuje bezpečnou úrovňou pracovnej teploty (65 stupňov), špeciálnym druhom filamentu a bezdrôtovým chodom. Ideálna vec pre minimálne osemročného potomka, ktorý v sebe môže lusknutím prsta objaviť lásku k umeniu a tvorbe vlastných hračiek.

Navyše možno súčasne aj vecný argument do hádky na tému; prečo mi tú hračku nekúpite? Kde ste schopní pohotovo reagovať s vetou; A veď načo synak, však si ju vyrob. Vyrábať si svoje vlastné veci, opravovať ich, meniť štruktúru, toto všetko je len zlomok na zozname schopností pera 3DSimo. Počas viac než dvoch mesiacov intenzívneho spolužitia s ňím, som v sebe síce neobjavil čínsku napodobeninu Michelangela, čo ale vo finále nijako nedegradovalo moju chuť tvoriť a realizovať vlastné, často spontánne, projekty. Tak silno som tvoril, až sa mi podarilo nechtiac otestovať aj zákaznícky servis výrobcu. Bola to konkrétne nedel' a večer, kedy som bez akejkolvek nádeje na skorú reakciu odoslal formou mailu popis daného problému a začal sa venovať písaniu ďalšej recenzie v poradí. Behom desiatich minút som bol kontaktovaný, najprv kolegom samotného autora myšlienky 3DSimo a následne priamo strojom tohto zariadenia, a ešte než by ste stihli aj s prízvukom Inda povedať; ako vám môžem pomôcť?, celý problém bol vyriešený k mojej nesmiernej spokojnosti.

Som rád, že vám túto úžasnú skúsenosť ohľadom reklamácie môžem symbolicky nahriať a pripnúť k textu vyššie, keďže to predstavuje moju vlastnú záverečnú bodku za jedným jedinečným zariadením určeným pre každého, kto sa chce nielen hrať, ale kto chce pri hraní aj reálne tvoriť.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Conquest Cena s DPH: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Funkčné 3D pero - nič
+ Možnosť rozširovania
+ Prístupnosť rozhrania
+ Zákaznícka podpora

HODNOTENIE:



MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio

KRÁĽ JE MŔTVY, NECH ŽIJE NOVÝ KRÁĽ



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 ubovala 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

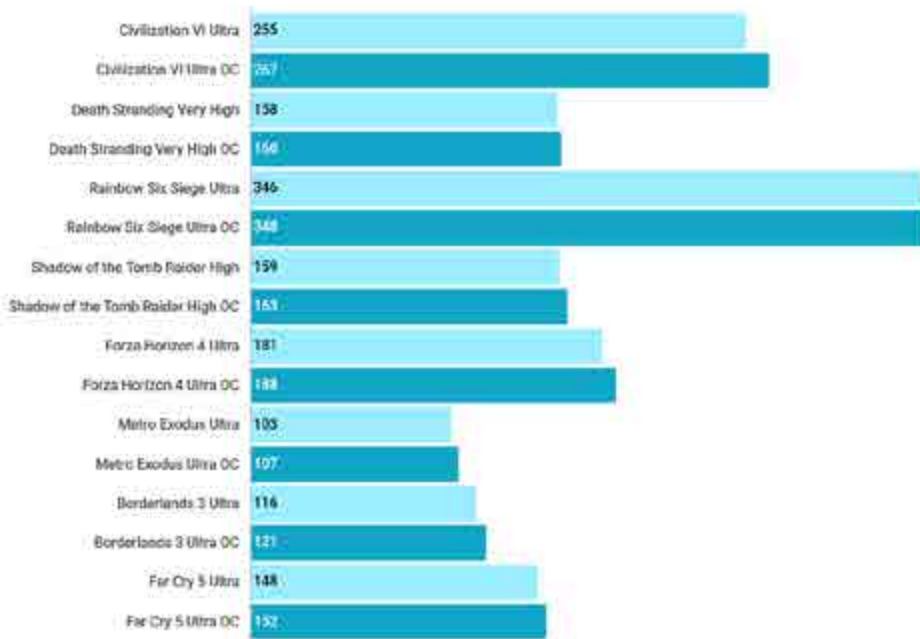
naozaj masívny výkon (pri masívnej cene), ktorý červený tím iba ťažko dobieha. Sú to dva roky, odkedy sa do slovníka hráčov usadili frázy ako Ray Tracing, DLSS či Tensor jadrá, a hoci je prechod hier na Ray Tracing technológiu pomalší, ako veľa hráčov a určite aj Nvidia zamestnancov dúfalo, niektoré 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 nezaujímal. 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, vyzierajú 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 vyzierajú 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 realistickéjšie, tieň tmavšie, slnko jasnejšie. Problém, ktorému Ray Tracing doteraz čelil, bol nedostatočný výkon grafických kariet, ktoré jednoducho neboli schopné spracovávať taký počet snímok 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

Priemerné FPS v hrách - 1440P



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 vyzerá to 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 kvalitne 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 majiteľa 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

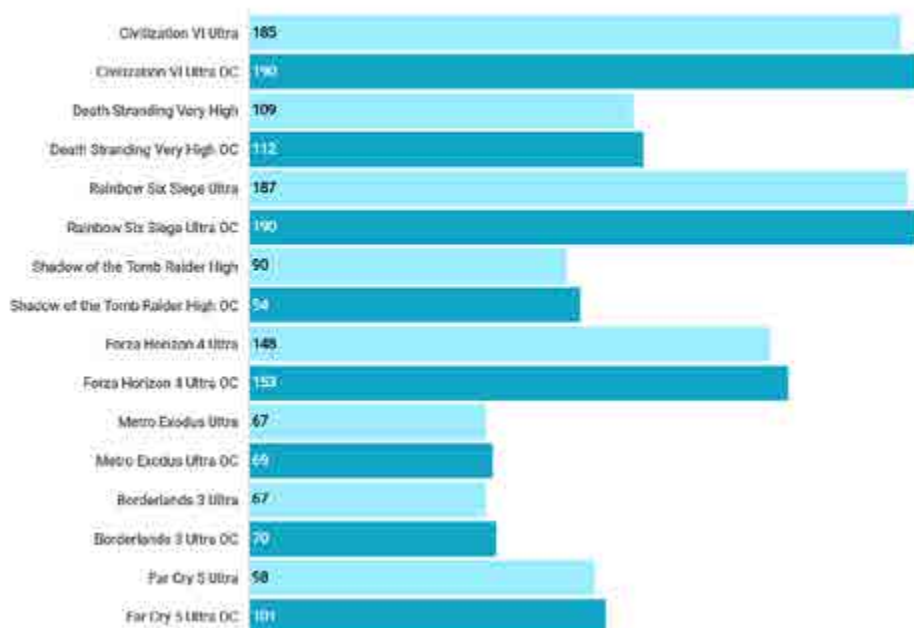
Karta MSI GeForce RTX 3080 Gaming X Trio sa, ako už koniec jej mena napovedá, môže pochváliť chladiacím trojicou ventilátorov. Osadené ventilátory sa tentokrát volajú

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 neprekrývajú, čím nevytvárajú vírenie a turbulencie vzduchu. V konečnom dôsledku však, ako bude vidno v grafoch s výsledkami, chladienie tejto karty v MSI zvládli obstojne. Karta sa môže pochváliť aj prémiovo vyzerajúcim backplateom (ktorý je podľa informácií od MSI vyrobený z materiálu menom grafén) 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 vyslyieť 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

Priemerné FPS v hrách - 4K





túto kartu porovnávať s nejakou obyčajnou 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 najst' 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 majitelia 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 preženie, 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 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

Teploty a hluk (merané v °C a dBA)



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 730€

PLUSY A MÍNUSY:

- + úctyhodný výkon
- + postačujúce chladenie
- + užívateľ'ský priateľ'ský softvér
- nemusí pasovať do každej skrinky

HODNOTENIE:



Fractal Design Meshify 2 XL

PÁR KRÔČIKOV OD DOKONALOSTI



Winter is coming alias zima prichádza. V nočných hodinách už teploty na niektorých miestach bežne atakujú mínusové teploty a preto je peknou metaforou, že sa môžeme pozrieť na nové produkty od spoločnosti, ktorá sa v logu pýši snehovou vločkou. Už podľa mena samotnej recenzie budú pozornejší čitatelia vedieť, že ide o značku Fractal Design a ako horúce (studené) novinky k nám do redakcie zavítali dve skrinky z vynoveného radu Meshify. Obe stále zachovávajú tradíciu Fractal Design skriniek, no zároveň prinášajú aj viacero vylepšení a už na prvý pohľad si ubujú byť monštrami, čo sa prietoku vzduchu týka. Ako prvej sme sa na zúbok pozreli väčšej z týchto skriniek – Fractal Design Meshify 2 XL.

Meno švédskej značky Fractal Design sa stále najviac spomína v súvislosti s počítačovými komponentmi, ktoré spájajú funkčnosť s nenápadnosťou

a jednoduchosť používania s kvalitnými materiálmi.

V posledných rokoch si Fractal skrinky do svojich radov privítali aj výstrednejšie kúsky plné RGB LED pásikov a podsvietených ventilátorov, avšak ja si pod pojmom Fractal Design predstavujem rozmerné skrinky, ktoré pojmu takmer akýkoľvek hardvér, je v nich jednoduché skladať počítač a ponúkajú veľa vychytávok, ktoré uľahčia majiteľom život nielen na začiatku, ale aj počas dlhých rokov používania.

Tento rok sme už mali možnosť v podobe skriniek Define 7 testovať ukážku toho, akým smerom sa plánujú vo Fractal Design v najbližších rokoch uberať, preto nie je žiadnym prekvapením, že verzie Meshify 2 a 2 XL sú postavené na rovnakom základe ako Define 7 a 7 XL. Stačí však vymeniť pár dielov na skrinke a predávať ju ako vynovený modelový rad?

Obal a jeho obsah

Kto by to bol čakal, že obal jednej z najväčších počítačových skriniek na trhu bude naozaj masívny, všakže? Kartónová krabica, ktorej zvončok ukazuje výzor v zloženej forme na prednej strane a takzvaný „exploded view“ na zadnej, má vskutku obrie rozmery. Jediným väčším prekvapením pri preberaní skriniek od kuriéra bola asi 20 cm veľká diera v boku krabice práve na strane, na ktorej sa nachádza bočnica z temperovaného skla, skrinka však, našťastie, neutrpela žiadnu ujmu. Vnútri škatule je už samotná skrinka, chránená z čelných strán tvrdším polystyrénom, a kartónová krabička s príslušenstvom z jedného boku. Stále by som uvítal, ak by vo Fractale minuli pár centov navyše a do krabice dali polystyrén alebo penu na bok so sklenným bokom, no skrinka v každom prípade prežila aj menej slušné zaobchádzanie pri

preprave. V balení sa nachádza aj prvá škatuľka s príslušenstvom, ktorá oproti Define 7 skrinkám neukrýva náhradné panely, ale len brožúrku a dva držiačky na disky. Druhá krabička s tradičným skrinkovým príslušenstvom je schovaná priamo v skrinke a ponúka naozaj úctyhodné množstvo skrutiek – 48x M3, 20x 6-32, 5x dištančné skrutky, 4x PSU, 36x 3.5 HDD – a tiež pomôcok – 36x antivibračné podložky pre HDD, 8 sťahovacích pások a špeciálnu pomôcku na inštaláciu dištančných skrutiek.

Prvé dojmy a spracovanie

Neviem, či by som Meshify 2 XL radil ešte medzi full-tower skrinky alebo či nemá bližšie k serverom. V každom prípade sa po jej vybalení, podobne ako pri Define 7, naskytá pohľad na masívny monolit, ktorého rozmery a váha prezrádzajú, že nejde o žiaden lacný či nekvalitný špás pre používateľov plánujúcich používať slabšie procesory a len jednu grafickú kartu.

Meshify 2 XL je skrinka, ktorá na pracovnom stole zaberie naozaj veľa miesta a mám tušenie, že sa pod niektoré stoly ani nezmesť. Pravdou však je, že vďaka inteligentnému vnútornému rozvrhnutiu je jednou z najlepších skriniek, aké som v posledných rokoch videl.

Vizuál a materiál

Striedmy a neokázalý dizajn je niečo, čím je väčšina skriniek od Fractalu známa a Meshify 2 XL nie je výnimkou. Až natoľko, že zatiaľ dostupné farby pre túto skrinku sú čierna s priehľadnou sklenenou bočnicou a čierna s menej priehľadnou sklenenou bočnicou. Zo všetkých skriniek, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je



len malé percento v inej farbe ako čiernej či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra.

Čo však Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, o to viac vynahrádza na poli vnútorného rozloženia, kvalitného prevedenia a modulárnosti. Kovové šasi je na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie pevné aj bez nainštalovaných bočníc či vrchného panelu a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. Meshify 2 XL, podobne ako predošlé modely od Fractalu, ponúka stále nadmieru dobrú ochranu proti prachu, čo znamená odnímateľné filtre nielen na čele skrinke, ale aj po celej dĺžke vrchnej a spodnej časti.

Rozvrhnutie

Vnútorné rozloženie Meshify 2 XL kopíruje to, čo sme už mali možnosť vyskúšať s Define 7, no odstraňuje viacero maličkostí,

ktoré mi mierne prekážali. Tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov je krytý spredu a plastovým páskom aj zozadu, pravá strana skrinke je stále perfektne riešená, takže svojou modulárnosťou osloví ako milovníkov zákazkového vodného chladenia, tak aj tých, čo potrebujú do skrinke napratať množstvo diskov a vedľa oželiť priestor pre rezervoár chladiaceho roztoku. Na otváranie bočníc či odnímanie vrchného a predného panelu netreba žiaden skrutkovač či iné nástroje, ako to bolo aj pri Define 7, ale za všetkým stoja zacvakávacie plastové úchyty a magnety. Asi najviac ma potešili priedušné a otvárateľné predné dvierka skrývajúce prachový filter, no Meshify 2 XL toho ukrýva viac. Po stránke pozícií pre disky je v základnom rozložení, v akom je skrinka dodávaná, možnosť osadiť dvojicu 2,5-palcových diskov a 4 3,5/2,5-palcových diskov. Po presunutí pár vnútorných priečok toto číslo stúpne o ďalšie dve pozície vďaka priloženému príslušenstvu, no celkovo sa do Meshify 2 XL zmestí až teoretických 16 3,5-palcových diskov, čo z tejto skrinke robí zaujímavú voľbu napríklad pre NAS server pre náročnú domácnosť či menšiu firmu. Kto však nepotrebuje toľko úložiska, no chce chladiť výkonný hardvér, bude určite vďaka veľkému podporu chladenia, ktorá predstavuje až 480mm radiátory vo vrchnej aj prednej časti a dokonca 280mm kúsky v spodnej časti. Skrinka je od výrobcu dodávaná s trojicou 140mm Dynamic X2 GP-14 ventilátorov umiestnených v konfigurácii 2x intake vpredu a jeden exhaust vzadu, čo by malo postačiť na bežnú prevádzku, no je mi jasné, že potenciálni majitelia tejto skrinke do nej určite dokúpia ďalšie kúsky, prípadne ich možno vymeniť za RGB modely.

Vychytávky

Ako som už spomínal, Meshify 2 XL ponúka zakomponovanie predných



dvierok, ktoré sa v dnešnej dobe už tak často nevidia. Pri Define 7 bolo toto riešenie rýchlo vysvetlené jednou 5,25 pozíciou pre interné DVD/BluRay mechaniky, ktoré niektorí ľudia stále využívajú, no pri Meshify 2 XL ide čisto o jednoduchý prístup k prachovému filtru.

Ďalší bonus, na ktorý si už fanúšikovia Fractal Design mohli zvyknúť, je zabudovaný ovládač ventilátorov, do ktorého sa dá zapojiť až 9 ventilátorov (6x 3PIN + 3x PWM) rozmiestnených po celej skrinke a ktoré sa dajú následne ovládať cez PWM konektor pripojený do matičnej dosky. Stále totiž neexistuje veľa matičných dosiek, ktoré by až 9 ventilátorov podporovali bez ďalších investícií, pričom možnosť jedným kliknutím zmeniť skrinku z tichého spoločníka na maximálne monštrum na poli odstraňovania tepla bola pri používaní naozaj príjemná. Ovládač je napájaný SATA konektorom a nie MOLEXom, ako to býva pri lacnejších skrinkách, a zvládne napájať ventilátory s celkovým výkonom až 30W, čo by malo postačiť aj tým najnáročnejším majiteľom. A v neposlednom rade Meshify 2 XL podporuje aj možnosť nainštalovať jednu grafickú kartu vertikálne, vďaka čomu nebude vidno iba nudnú vrchnú časť, ale priamo chladič s ventilátormi a podsvietením.



Možnosti chladenia a testovanie

Pri testovaní modelu Define 7 som písal, že do správnej skrinky sa nemôže iba zmestiť tona komponentov, ale mala by byť schopná ich aj uchladiť. Pri danom modelovom rade to však pre použitie temperovaného skla aj na prednom čele nebolo také slávne a horší (hoci stále nie tragický) prietok vzduchu som spomínal aj v recenzii. Preto ma veľmi potešilo, že Meshify 2 XL sa, podobne ako predošlé Meshify skrinky, držala toho, v čom je najlepšia a kvalita či kvantita prietoku vzduchu išli oveľa vyššie. Po osadení skrinky konfiguráciou i5-9600K s 280 mm AIO chladičom, 32GB RAM a RTX 2080 sa v základnom nastavení, v akom je dodávaná z výroby, pohybovali teploty komponentov len pár

stupňov (2-3°C) nad teplotou miestnosti. Pod záťažou syntetickými benchmarkmi šli teploty, samozrejme, vyššie, no oproti Define 7 boli nižšie o 6-9°C, čo pri dlhodobom používaní môže znamenať rozdiel medzi upečeným hardvérom a rokmi bezproblémového používania. O dobrom prietoku vzduchu asi hovorí najviac fakt, že po otvorení predných dvierok klesli teploty iba o 2°C, pričom v prípade Define 7 to bolo až o 10 stupňov Celzia.

Zhrnutie

Meshify 2 XL je monštrum. Nielen po stránke rozmerov a miesta na hardvér od výmyslu sveta, no aj čo sa prietoku vzduchu týka. To, čo sa mi na Define 7 páčilo, je aj v tejto skrinke, pričom všetky nedostatky, ktoré som Define 7 vytýkal, boli odstránené. Je mi jasné, že niektorí hráči dávajú prednosť efektívnejmu sklenenému prevedeniu zo všetkých strán, no držať výkonný hardvér v nepriateľskom akváriu môže skončiť iba zle. Meshify 2 XL síce nie je malou investíciou, no pokiaľ si ju už raz kúpite, verím, že sa v nej prestrieda množstvo matičných dosiek, grafických kariet a ďalších komponentov pred tým, ako ju budete musieť vymeniť za novší kusok.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + striedmy dizajn
- + skvelý prietok vzduchu
- + zabudovaný ovládač ventilátorov
- vyššia cena

HODNOTENIE:



MSi Cubi 5

GAMECUBE?



Prepadla ma menšia vlna nostalgie. Do nosa mi udrel pach vianočných koláčikov a fialová farba razom vytlačila čiernu z prvej pozície mojich milovaných odtieňov. Čo myslíte, že mohlo u mňa tento náhly stav zmien spôsobiť? Ak tipujete akútny prípad nádoru na mozgu, tak ste trochu mimo. Spomínaný nával spomienok na symetrickú fialovú kocku menom Nintendo GameCube vo mne totiž rozdúchal práve kompaktný PC stroj s názvom Cubi 5. Dva zdánlivo nesúvisiace hardvérové produkty, ktoré od seba navyše delí časové rozpätie dvadsiatich rokov, a ja sa usmievam ako slniečko na hnoji. Touto pre niekoho dozaista banálnou historkou sa snažím jednak udupať úvod do inak tradične podaného textu, ale hlavne vás pripraviť na blížiacu sa vianočnú sviatku, keď som aj ja sám pred devätnástimi rokmi rozbal'oval onú nezabudnutel'nú fialovú kocku s nevídaným výkonom.

Nie, pochopiteľne sa MSi so svojím konceptom Cubi nesnaží uctiť pamiatku komerčne neúspešnej hernej platformy, ale skúša čiastočne a nepriamo napodobniť jej eleganciu a kompaktnosť. Cubi 5 mi do redakcie dorazila (budem tejto sympatickej a nenápadnej slečne tykať,

ak dovoľíte) ako reprezentantka výrazne zmenšenej kategórie midi-tower, teda počítačových skriniek, aké si bežne môžete pomýliť s nádobou na cukríky. Napokon s hmotnosťou na hranici 0,55 kg a rozmermi 124 mm x 54 mm x 124 mm sa teraz skutočne rozprávame o





malej čiernej kráske, ktorá sa pomocou predpripravených VESA atribútov dokáže takzvané prisáť aj na zadnú časť vášho monitora. Ako taký ekvivalent výkonného parazita, ktorého by ste si chceli doniesť z dovolenky na žiariacich kremíkových ostrovoch. Kompaktné prenosné PC, ktoré vám servíruje všetky súčasné najmodernejšie vstupy, a to vrátane špeciálneho spínača na polmetrovom kábli. Ten má zjednodušiť zapínanie zariadenia v prípade, ak ho máte uložené v nedostupnej časti vášho pracoviska.

Malá a výkonná kocka

Definovať Cubi 5 ako rýdzu kancelársku pomôcku by voči jej potenciálu nebolo vôbec fér, predsa len, mne do rúk pristála so slušným vybavením v podobe Intel Core i5 (Comet Lake), integrovanou grafikou Intel UHD, operačnou pamäťou 8 GB a s SSD 256 GB. Malý guláš čísiel s dostatočnou oporou aj na komplexnejšie pracovné úkony, to všetko s možnosťou dodatočného rozširovania kapacity cez prístupný slot SO-DIMM. K testu som preto pristúpil s adekvátnym očakávaním a fakticky aj tento text, ktorý sa vám teraz leskne v očných bul'vách, vznikol pomocou Cubi 5. Rýchlosť reakcií v spojení s minimálnou latenciou pri viacnásobných procesoch, čiže spustením niekoľkých dôležitých programov súčasne, bola podľa môjho názoru na pomery niečoho tak skladného maximálne dostačujúca. Navyše, v súčasnosti sa cena



tejto konfigurácie pohybuje na hranici 600 eur, čím ju automaticky môžeme porovnávať aj s tradične obrovskými ráhrami (čítaj ako Desktop), o ktoré dnes aj denne zakopávame pridržajúc sa svojich naškrobených kravát.

Pod'me sa teraz spoločne nakloniť nad zadnú stranu Cubi 5. V ponuke je naozaj poriadne pestrá paleta vstupov, kde mňa osobne prekvapil stále čoraz potrebnejší Display port, ako aj štvoritá nádielka USB 3.2 (ďalšie dva nájdete v predajnej časti).

Okrem toho vám je k dispozícii HDMI s trocha fúzatejším 1.4 a konektor pre ethernetový kábel. Za predpokladu, že do Cubi 5 budete chcieť pripájať schopnejší, nie práve kancelársky monitor, určite bude lepšie na základe staršieho HDMI využiť Display port, z ktorého bezproblémovo

získate 4K rozlíšenie. S vyšším výkonom usadeným v takto kompaktnom, plne plastovom šasi sa spája niekoľko zásadných otázok vo veci chladenia. Sám som sa počas testu obával prehrievania a hlavne extrémneho hluku v snahe schladit' tú potenciálnu panvicu na vyprážnanie kancelárskych krýs, ale vo finále sa nič také neudialo. Cubi si dokázala aj pri plnom vyt'ažení zachovať prijateľnú úroveň takzvaného spoteného čela a na stole som jej nežné stonanie vôbec neregistroval, prakticky sa stratilo v ozvene freneticky znejúcej mechanickej klávesnice.

Zvlášť vstup na slúchadlá a mikrofón

Pri svojej práci, keď sa mi na stole neustále striedajú výkonnostne rozličné zostavy, som si na túto roztomilú malú kocku zvykol rýchlejšie než by ste boli povedali. Dokonca to prebiehalo až tak hladko, že som úplne zabudol na fakt, že nie je moja a až na postrčenie zo strany distribútora som sa musel so smútkom v tvári začať s Cubi 5 lúčiť.

Iste, ak si zoberieme stále početné portfólio konkurenčných mini PC a budeme výhradne sledovať krivku cenovej relácie, mnohým z nás môže prísť práve tento výrobok od MSI ako mierne nadhodnotený. Avšak ja osobne nevidím dôvod, prečo si tých zopár desiatok eur nepriplatiť, obzvlášť ak sa mi na stole ocitne takto vyladený spoločník do každodennej pracovnej (ne)pohody.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 650€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skladnosť
+ Chladenie
+ Výkon
+ Možnosti pripojenia
- Cena
- Staršie HDMI

HODNOTENIE:



Logitech G PRO X Superlight

ZATVORTE SI OKNO



Nerobím si srandu, okamžite si zatvorte okno, inak vám myš za 150 eur vyletí von a už ju nikdy nevidíte. Švajčiarska továreň na profesionálne herné náradie totižto aktuálne opäť posúva hranice a svoj komplexný vývoj v oblasti eSportu využíva na zostrojenie G PRO X Superlight. Fakticky ide o ďalší z plánovaných skokov vpred, kde v tomto prípade nahrádzajú úspešný a niekoľko rokov starý model Logitech G Pro Wireless. Novinka samotná je však hneď o celých sedemnásť gramov ľahšia, a to nie je vôbec prvý a posledný dôvod, prečo by ste mali začať uvažovať o síce trochu vyššej, ale adekvátnej investícii. Logitech už dlhý čas úzko spolupracuje s poprednými tímami zo sveta profesionálneho elektronického športu, a tak majú takzvané z prvej ruky reakcie tých najpovolanejších a zároveň sú vidieť aj v zmysle PR. Mohli by sme sa tu dohadovať na

tému, kde končí účelová reklama a začína kvalita produktu samotného, avšak u firmy formátu Logitech je tá komplexnosť a spolaľivosť za tie roky ich pôsobenia na trhu dostatočne preverená, a tak verím, že za všetkými mojimi nasledujúcimi riadkami nebude nikto hľadať žiadne šialené marketingové sprisahanie, ale rýdzu podstatu kvality produktu samotného. Mimochodom; už ste si zatvorili to okno?

Strojcovia novinky z hernej sekcie G pokračujú na vlně eliminovania zbytočných a otravných prekážok – čo je u profesionálov v oblasti elektronického náradia plne očakávané. G PRO X Superlight je aj z tohto dôvodu orezaná takpovediac na kosť, ale len do úrovne toho najpotrebnejšieho pre hranie ako také. Už pri prvom rozbalení a uchopení myšky do ruky dostanete pocit, ako keby išlo o nejakú reklamnú atrapu

ideálnu do výkladu obchodov a nie na hranie samotné, avšak tento pocit je priamo spojený s šialene nízkou váhou. Šesťdesiattri gramov, toľko ukazuje ručička na mojej digitálnej váhe a aj keď tu pochopiteľne máme na scéne niekoľko podobne vážiacich myší, dobre viete, že ide o takzvané Honeycomb koncepcie a navyše často aj s pripnutým káblom. G PRO X Superlight je však v zmysle dizajnu plne uzatvoreným náradím, ktoré sa aj cez spomínanú gramáž môže pýšiť kompletným bezdrôtovým chodom, a to s batériou schopnou vás podržať šialených sedemdesiat hodín v jednom kuse. Na trhu sa v priebehu budúceho roku 2021 objavia dve farebné verzie, a to čierna po boku oveľa výraznejšej bielej, z čoho, ako vidíte, mne do rúk pristál prvý farebný a môžem povedať, že aj o niečo sympatickejšie pôsobiaci variant. Ak ste niekedy držali, alebo len videli obrázok vyššie spomínaného

predchodcu tejto myši, určite vám vrchná časť u G PRO X Superlight príde povedomá. Nachádzame tu fakticky totožné rozmiestnenie spínačov, ako aj plne odlahčené rolovacie koliesko s pogumovaním a jediné, čo sa vytratilo, je podsvietenie loga na zadku a rovnako aj indikátor stavu batérie. Akonáhle však zariadenie hodíme takzvané na chrbát, začnú sa diať veľké veci.

Krásne to kľže

Prvé, čo vám udrie do očí, je odstránenie úrovne DPI a rovnako tak navýšenie rozmerov teflónových podložiek. Myš tak na podložke krásne kľže a aj keď z pochopiteľných dôvodov nedokážem nejako exaktne zmerať, či je schopná kľzať o niečo viac než predchodca, nikdy nezaškodí mať dané plochy vo väčšom



rozmere. Mimochodom, spoločnosť Logitech sa zaujíma aj o súčasný nelichotivý stav ohľadom ekológie, a preto tento hardvér tituluje slovným spojením; bez uhlíkovej stopy. Na výrobu preto boli použité, z ekologického hľadiska, vhodné materiály a samotný proces výroby by mal vyčarovať úsmev na tvári každej jednej Grétky.

Dobre, toto je však téma pramálo zaujímavá pre drvivú väčšinu koncových zákazníkov, aj keď podstatu podobných procesov výroby samozrejme plne schvaľujem a dávam všetky palce, aj tie na nohách, hore. Presuňme sa teraz k obsahu balenia ako takého. Okrem myšky s váhou namočenej hrste peria tam nachádzame dostatočne dlhú kabeláž (zastarané micro USB je asi ľahšie než USB-C), manuál, výmenné teflónové koliesko, USB kľúč pre prepojenie s PC aj s tradičným nastavcom, špeciálna handrička na čistenie a jedno malé veľké prekvapenie. Logitech vám pomocou špeciálnych pogumovaných nálepiek dáva

možnosť vylepšiť si produkt aj po stránke dokonalého držania. Tieto separátne plochy majú zlepšiť prilnavosť a zabrániť prípadnému klzaniu u vlhkých rúk. Osobne som ich nemal dôvod vôbec aplikovať, keďže myš samotná sa mi priamo v praxi predviedla ako istý ekvivalent dokonalosti,



a to vo všetkých smeroch. Povrchová koncepcia tu nie je prvým ani posledným výsledkom vyššie spomínanej spolupráce medzi profesionálmi v oblasti eSportu a firmou Logitech. Aj keď sa pochopiteľne nikdy nedá zavrziť každému jednému hráčovi na celom svete, som presvedčený o tom, že práve táto myš je celkovým spracovaním schopná uspokojiť drvivú väčšinu z nich. Rozprávať sa o nejakom dizajne asi nemá vôbec cenu. Tento produkt spadá do rýdzo neutrálnej kategórie a pokojne ho môže do dlane zobrať aj ľavák, ktorý si však bude musieť nejaký čas zvykať na dve tlačidlá umiestnené na ľavej strane. Veľkosťou 5,91 cm x 12,42 cm x 4,96 sa naplnila kategória strednej triedy bez akejkoľvek prímеси nepotrebnéj extravagantnosti. Všetky nastavenia profilov sa automaticky presúvajú priamo do prostredia softvéru G HUB, ktorý si po stránke komplexnosti a spoľahlivosti aj naďalej dáva konkurenciu k raňajkám, obedu a vlastne aj k večeri. Nastolená symetria vyzerá aj cez hradbu



neutrálnosti pekne a v mojej strednej veľkej dlani sa myška usadila ako za chladničkou plnou chutných syrov. Ak sa pozriem na spoľahlivosť HERO senzoru (ten tu ide už na trocha šialenú hranicu 2 600), ktorý Logitech pochopiteľne vkladá do všetkých svojich G myšiek, tak mi na jazyku visí niečo ako; bezchybná dokonalosť a pevná opora aj pri tých najhektickejších situáciách priamo v ostrom boji – jednoducho nulová latencia. Alebo máte pocit, že by tie slávne mená elektronického športu vyt'ahovali z batohu Logitech myši len preto, aby boli zámerne znevýhodnené, ale cez to všetko dobre platení za neúspech? Nemyslím si. Stále sa síce nájde sorta hráčov, ktorá bude skalopevne tvrdiť, že žiadna káblková myš nemôže byť nikdy porazená bezdrôtovou verziou, ale našťastie sú tieto predsudky už pomaly ale isto vytlačané na okraj. Jediná nevýhoda v prípade plne profesionálneho náradia môže tkvieť vo



výdrž batérie samotnej, ale práve u G PRO X Superlight sa v tomto duchu nemáte prečo obávať. Spomínaných 70 hodín je údaj, ktorý sa mne osobne podarilo ešte o nejaký ten kúsok prekonať, a to som testoval myš súvisle v kombinácii s kancelárskym a herným využitím.

Zaslúži si medailu

Za situácie, pri ktorej by som chcel byť prehnane kritický, by som mohol vytiahnuť absolútne nepodstatnú absenciu nabíjania cez USB-C, avšak niečo tak banálne nemám dôvod urobiť. G PRO X Superlight je v konečnom dôsledku súčasný technologický zázrak, ktorý jeho strojcovia pripravili pre hráčov, čo to so svojím umením myslia skutočne vážne a tomu logicky odpovedá aj pre niekoho možno trochu vyššia cenovka.

Hold, len aj tu platí, že za profesionálne náradie je nutné priplácať a je úplne jedno, či vypadlo z dodávky s logom Logitechu alebo jeho konkurencie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Váha	- Nič
+ Materiály	
+ HERO senzor	
+ Spoľahlivosť	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Genesis Rhod 500 RGB

NÍZKA CENA NEMUSÍ VŽDY ZNAMENAŤ NIŽŠIU KVALITU



Každý, kto vlastní počítač, potrebuje aj funkčnú klávesnicu, na ktorej by mohol písať. Používatelia notebookov majú menšiu výhodu, pretože u nich je táto periféria implementovaná priamo v zariadení. Aj tak sa ale nájdu ľudia, ktorí preferujú „poriadnu“ dedikovanú klávesnicu, pretože ich spracovanie býva kvalitnejšie a zákazník si má možnosť vybrať z množstva modelov od množstva výrobcov. V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok jednej z klávesníc od Genesisu, presnejšie na model Rhod 500 RGB.

Balenie a prvý dojem

Balenie ma ani zvnútra, ani z vonkajšej strany ničím neprekvapilo. Jednoduchá krabica s logom firmy, obrázkom produktu a stručnými špecifikáciami skrýva vo svojom vnútri používateľskú príručku a samotnú klávesnicu. Tá ma na prvý pohľad dizajnom veľmi neokúzliła, avšak čo sa týka stláčania klávesov, bol som milo prekvapený. Rád by som vyzdvihol aj jej spracovanie.

Dizajn a spracovanie

Ako som už vyššie spomínal, dizajn klávesnica ma veľmi neočaril. To však netreba brať ako negatívum, je to iba môj osobný názor. Netvrdím, že produkt je škaredý, práve naopak, ide o veľmi elegantne pôsobiacu hernú klávesnicu.

Okrem toho, viac ako dizajn by mala každého hráča zaujímať funkčnosť a kvalita spracovania. Čo sa týka materiálov použitých na výrobu, v Genesis stáli na kvalitný hliník, ktorý pôsobí naozaj odolným dojmom. Používateľ sa tak nemusí báť viditeľného opotrebovania povrchu a ani náchylnosti na zlomenie. Použitý materiál ale pridal klávesnici na hmotnosti, ide totiž o 631 gramov, čo je dosť, ale nie je to nič prevratné, keďže ju budeme aj tak všetci mať položenú na stole. Výrobcov musím pochváliť aj za látkou pokrytý kábel dlhý 1,8 metra.

Používanie

S používaním klávesnice som bol maximálne spokojný. Oblúbil som si klávesy s vysokým profilom, ktoré však nie sú mechanické, ale klasické, teda membránové. Osobne to ako mínus neberiem, či už vzhľadom na cenu, alebo na komfort a hluk pri stláčaní. Klávesnica je veľmi tichá, a teda nevzniká možnosť, že by vás hluk tlačidiel mohol nejako vyrušovať. Nie je ale určená pre náročnejších hráčov, ktorí si na mechanických spínačoch potrpia, pretože membránové klávesy majú podstatne vyššiu dobu odozvy, v tomto modeli konkrétne až 8 ms. Taktiež majú nižšiu uvádzanú životnosť, a to 10 miliónov stlačení. Aktivačná sila kláves je 55 g a



aktivačný bod je 2,5 mm. K podsvieteniu by som rád dodal, že produkt vám príde v základnom nastavení, ktoré robí efekt vlnenia v smere od stlačeného tlačidla. Plusom je anti-ghosting pre 19 klávesov, ktorý nenáročných hráčov naozaj poteší, a Windows key lock tlačidlo, ktoré uzamkne Windows tlačidlo, aby ste ho nedopatrením nestlačili počas hrania. Na záver ešte spomeniem softvér, pomocou ktorého sa dajú programovať klávesy, zaznamenávať makrá a priradovať rôzne funkcie.

Záverečné hodnotenie

S touto klávesnicou som bol naozaj spokojný. Za približne 23 eur si môžete zadovážiť slušnú hernú klávesnicu s odolným telom, ktorú od nižšej triedy oddeluje komfort a obstojný dizajn.

Dokonca ju to zaraduje ku strednej triede. Pre náročnejších hráčov by mohla byť hlavným mínusom absencia mechanických spínačov, v Genesis totiž radšej stáli na staršie technológie, no docielili tým nižšie hodnoty hluku.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemné stláčanie tlačidiel
+ cena
- absencia mechanických „switchov“

HODNOTENIE:



Monster Hunter znovu posunutý



Zvyčajne, keď počujeme o posune filmu, prichádza sklamanie, pretože to v 99 % býva odklad. V tomto prípade bol film ale posunutý na skorší termín.

Film *Monster Hunter* napísaný, produkovaný a režírovaný Paulom W.S. Andersonom, ktorý je založený na rovnomennej a najúspešnejšej videohernej sci-fi sérii spoločnosti Capcom.

V hlavnej úlohe veliteľa elitnej armádnej jednotky bude hviezda ďalšej úspešnej hernej série Capcomu, *Resident Evil*, a nie je to nikto iný, ako Milla Jovovich. Spolu s jednotkou spadnú do portálu, ktorý ich preniesie do iného sveta obývaného príšerami.

Miestny lovec (Tony Jaa) poskytne pomoc strateným vojakom pri hľadaní cesty späť domov. Pôvodne mal film naplánovanú premiéru 4. septembra 2020, no bola posunutá na 23. apríl 2021. Kvôli koronavírusovej pandémie bol však presunutý, no nie oddialený, ako

99 % filmov, ale na skorší dátum 30. decembra 2020. Nedávno sa konal ďalší posun a opäť na skorší termín, čo znamená, že film bude mať premiéru na tohtoročný prvý sviatok vianočný, 25. decembra.

Spoločnosť Sony Pictures Releasing, ktorá sa podujala na distribúciu filmu pod značkou Screen Gems, oficiálne preložila premiéru na rovnaký deň, ako *Wonder Woman 1984*, s tým rozdielom, že *Monster Hunter* mieri len na plátna kín.

Monster Hunter očakáva úspech hlavne na ázijskom trhu a zatiaľ čo filmy, ktoré vychádzajú vo vianočnom období, zarábajú slušné peniaze, je otázne, či *Monster Hunter* je práve príklad sviatočnej premiéry. Keďže bola premiéra posunutá už trikrát, človek sa v dátumoch stratí a, samozrejme, ďalšie zárobky môže ovplyvniť konkurencia v podobe *Wonder Woman 1984*, snímky u ktorej sa očakáva úspech.



Predátor 5 realitou



Vývoj d'alšej filmovej adaptácie kultového Predátora sa začal pod záštitou štúdií 20th Century Fox a Disney s režisérom filmu **10 Cloverfield Lane**, **Danom Trachtenbergom**. Fox spustilo sériu Predátor filmov v roku 1987 s Arnoldom Schwarzeneggerom a Carlom Waethersom v hlavných rolách a v réžii Johna McTiernana. Ďalej do série pribudli 3 pokračovania a spin-offy a 2 crossovery s Votrelcom. Posledné filmy nezarobili tol'ko, kol'ko sa očakávalo, a tak bola budúcnosť značky nejasná. Podľa serveru Deadline 20th Century Fox a Disney najali Trachtenberga, aby režíroval Predátora 5. Trachtenberg sa preslávil filmom 10 Cloverfield Lane a jeho najnovší počín bola réžia pilotnej epizódy pre seriál The Boys od Amazon Prime Video. Zdá sa, že sa aj napriek neuzavretému ukončeniu posledného dielu bude jednať o reštart série a inšpiráciu si bude brať práve z prvých filmov.

Noví Transformers majú režiséra



Nový diel filmovej série od spoločnosti Hasbro, **Transformers**, získal režiséra, a to **Stephena Capla Jr.**, ktorý naposledy režíroval snímku **Creed 2**. Sériu začal Stephen Spielberg spolu s Michaelom Bayom prvým filmom, ktorý bol hit. Bay mal v pláne 5 filmov, ktoré zarobili viac, ako 4 miliardy dolárov, no po klesajúcom záujme prišiel po piatom filme reboot v podobe filmu Bumblebee z roku 2018. Na začiatku tohoto roku bolo známe, že Paramount a Hasbro plánujú reboot a štúdio začalo plánovať hneď niekoľko live-action filmov. Prvý z nich by mal uzrieť svetlo sveta v lete 2022, no zatiaľ nemáme žiadne informácie, kto si vo filme zahrá. Podľa serveru Deadline obsadil Stephen Caple Jr. režisérsku stoličku po jeho poslednom úspechu s filmom Creed 2, ktorý získal dobré hodnotenia a zarobil vyše 200 miliónov dolárov celosvetovo.

Stallone v Jednotke samovrahov?



Režisér James Gunn stále pracuje na svojej verzii **Jednotky samovrahov** a nedávno sa na jeho instagramovom účte objavila fotka, na ktorej pôzuje v bare so **Silvestrom Stallonom**.

V popise fotky bolo uvedené, že spoluprácu s hercom miluje a že tomu pri natáčaní Jednotky samovrahov 2 tomu nie je inak. Režisér Strážcov galaxie tak rozširuje už aj tak rozsiahle obsadenie o ďalšiu hviezdu po boku Margot Robbie, Idrisa Elbu, Johna Cenu... Sám Gunn prezradil, že tento film bude ešte rozsiahlejší, ako boli Strážcovia galaxie. Stallone sa tak stáva ďalším hercom, ktorý sa objaví ako v Marvelovskom filme (Strážcovia galaxie 2), tak aj v snímku od DC comics. Sám Stallone reagoval na Gunnov post a uviedol, že práca s „neuveriteľným“ Gunnom na jeho „ohromujúcim“ filme spravili jeho rok 2020 „úžasným“.

Tretí Deadpool má zelenú



Konečne máme nejaké správy ohľadom pokračovania **Deadpoola**. Po dvoch rokoch, kedy sme nevedeli, aká bude **Deadpoolova budúcnosť**, máme potvrdený tretí film. Od odkúpenia 20th Century Fox a získania práv na všetkých X-menov boli dohady, čo bude s Deadpoom. Nakoniec sa dospelo k záveru, že Deadpool ostane takým, aký je a nebude sa zatiaľ snažiť začleniť do MCU (Marvel Cinematic Universe). Spoločnosť Marvel by rada získala všetkých Xmenov, reštartovala ich príbehy, a začlenila ich do ďalších fáz MCU. Hlavná rola sa samozrejme nemení, nakoľko si asi nikto nevie predstaviť Deadpoola bez Ryana Reynolds, ktorý si postavu, takpovediac, privlastnil. Druhé pokračovanie však napíše Paul Wernick a Rhett Reese, ale Wendy Molyneux a Lizzie Molyneux-Logelin, ktoré si v podstate vybral samotný Reynolds. Okrem scenáristov sa zrejme nevráti ani režisér, David Leitch, ktorý je momentálne vytiažený inými projektmi.

The Boys 2. séria

KTO Z KOHO



Po úspechu, aký dosiahla úvodná séria *The Boys*, bolo jasné, že sa čoskoro dočkáme pokračovania. Druhá séria bola síce ohlásená už pred premiérou tej prvej, nebolo by to však po prvýkrát, kedy by sa pre nedostatok záujmu seriál proste zrušil. Súčasná zdravotná situácia vo svete tiež hrozila možným zdržaním, našťastie sa však žiadne drastické posuny neudiali a prvé tri časti druhej série sme si mohli pozrieť už na začiatku septembra na Amazon Prime. Dokázali *The Boys* naplniť veľké očakávania svojich fanúšikov? Dočká sa druhá séria rovnakej lásky ako tá prvá?

Chlapcov nachádzame v takom istom stave, v akom sme ich nechali. Bojovníci proti superhrdinom sa stále skrývajú, superhrdinovia sú stále nedotknutelní a nič nenaznačuje, že by sa veci mali zlepšiť. Priam naopak. Okrem všemocnej spoločnosti Vought, ktorá má prsty takmer

vo všetkom, sa na scénu dostávajú aj ďalší hráči. Svoje záujmy sa snaží presadiť spoločenstvo Church of the Collective, proti Vought zbrojí kongresmanka Victoria Neumanová (Claudia Doumitová) a nášmu Hughiemu (Jack Quaid), na ktorom sa začína prejavovať neustály stres a tlak zo strany Butchera (Karl Urban), k pohode nepomáha ani fakt, že sa na obzore objavila nová superhrdinka Stormfront (Aya Cashová). Tá sa stáva trňom v oku aj samotného Homelanderu (Antony Starr), lebo sa ako jediná v jeho okolí nebojí otvorene podryvať jeho autoritu.

Slow rock

Úvodná scéna otvára sériu v štýle, na ktorý sme zvyknutí. Nejaká tá krvavá akcia proti superteroristom s podmazom od The Rolling Stones predsa nikdy nič nepokazila. Výber skladieb je ako vždy perfektný.

Hudba hrá prominentnú rolu v rozprávaní príbehu a dodáva *The Boys* osobitý šarm. Hlavne pre postavu Hughieho je dôležitou súčasťou rozvoja charakteru. Uvidíme väčšiu dávku flashbackov, vďaka ktorým odhalíme trochu viac o minulosti Frenchieho. Starlight (Erin Moriartyová) dostane poriadnu osobnosť, ktorá jej podľa mňa v prvej sérii vcelku chýbala. Dokonca sa dostaneme bližšie aj k samotnému Homelanderovi. Asi najviac divákov poteší častejšia prítomnosť Black Noira (Nathan Mitchell), ktorý sa behom druhej série dočkal väčšej dôležitosti.

Celkovo je druhá séria viacej zameraná na postavy, preto môže pôsobiť oproti prvej trochu pomalším dojmom. Cesty z bodu A do bodu B alebo na prvý pohľad triviálne rozhovory uberajú na dynamike. Seriál je kludnejší a aj vyhrotené situácie pôsobia oproti tým v prvej sérii omnoho

viac pod kontrolou. Miestami sa zdá, akoby sa inak aktívna päťica hrdinov stávala len pasívnym pozorovateľom a namiesto akcie skôr len čakajú na príležitosť, kus informácie alebo náhodnú stopu, ktorá im pomôže posunúť sa ďalej.

F*ck Fresca

Sekta/spolok/cirkev Church of the Collective nie je v seriáli úplnou novinkou. Objavila sa už v starších častiach, je to však len v druhej sérii, keď naozaj nabrala na relevantnosti. Akoby jedna nedotknutelná spoločnosť nebola až-až. Okrem takého všeobecného rozširovania svojej sféry vplyvu síce zatiaľ nepreukázala žiadne špeciálne ambície, je to však sila, s ktorou treba do budúcnosti rozhodne počítať. Obzvlášť veľký pozor si musí človek dávať v prítomnosti nápoju Fresca, ktorý sa stal hlavným symbolom Church of the Collective. Zatiaľ síce nevieme, čím si zaslúžila Fresca takúto špeciálnu pozornosť, objavuje sa však v toľkých scénach, že by som sa ani nedivil, keby sa tento sladený drink stal hlavným záporákom. Je vidno, že autori seriálu mieria na vyšší počet sérií, z čoho sa ja osobne veľmi teším, a snažia sa adekvátne si pripraviť pôdu. Človek si ani nevie vybrať, koho skôr neznašať a množstvo ľudí, ktorým sa dá veriť, sa rapídne znižuje. Motivácie jednotlivých postáv nám bývajú ukryté často až do poslednej chvíle a seriál tým pádom nemá núdzu na prekvapenia. Vyzerá to tak, že celý svet The Boys je plný hajzlov a fanatikov a jediný spôsob, ako v ňom prežiť, je založiť si svoj vlastný fanatický spolok.

Kto je silnejší?

The Boys sa v druhej sérii dočkali väčšieho rozpočtu, vďaka čomu vidíme o niečo viac superhrdinovských schopností. Tie – alebo skôr ich interpretácia – sú však problémom, ktorý mi dosť výrazne vadil. Po prvej sérii som ostal so zvláštnym pocitom, že napriek množstvu superhrdinov v seriáli vlastne netuším, akí silní v skutočnosti sú. A nemyslím tým nejaký rebríček najsilnejších



superhrdinov vo vesmíre, kvôli ktorému by sa na Comic-Con strhla bitka. Myslím tým úplne základné veci ako nepriestrelnosť, sila, rýchlosť. Ťažko je posúdiť vážnosť situácie, keď ani neviem, ako sú chlapi ohrození. Niekedy to pôsobí, ako keby seriál zámerné zanedbal tento aspekt a mohol tak meniť silu hrdinov tak, ako si to situácia vyžaduje. Aj keď je v druhej sérii množstvo dobrých akčných scén, určite by neuškodilo, keby sme lepšie chápali, proti čomu stojíme.

„Girls get it done“

Druhá séria si dala obzvlášť záležať na ženských postavách. Viac času trávime s dievčatami, či už dobrými alebo zlými, a náš chlapčenský spolok by sa mohol čoskoro premenovať na The Girls. Seriál nepodľahol modernému trendu obostávať celý film okolo pohľavia hlavnej postavy a zabudnúť pri tom na príbeh. Popri očividných paródiách na tento typ produkcie si The Boys nechal čas aj na vytvorenie skutočne zaujímavých, kvalitne napísaných a prirodzene pôsobiacich ženských hrdiniek. Vďaka nim sme zažili aj jeden z najväčších momentov katarzie vo veľmi silnej finálnej časti. Druhá séria The Boys pôsobí trochu ako opätovný vývar toho

istého čajového vrečka. Všetky správne chute sú tam, je však vo všeobecnosti trochu slabší a o niečo viac vodnatý. Osladenie v podobe väčšieho dôrazu na postavy a budovanie realistického sveta však prinieslo aj nové chute. Priznám sa, že som osobne očakával viac toho, čo v predošlých častiach fungovalo tak dobre. Viac gerilovej vojny proti superhrdinom, špiónáže, prekonávania problémov s jednotlivými superschopnosťami, ako sme mohli vidieť na začiatku prvej série v prípade Priehľadného (Alex Hassell). Napriek mojim výhradám, ktoré zväčša pramenia z porovňavania s prvou sériou, palicu nad The Boys nelámam. Aj slabšia druhá séria je stále veľmi dobrá a The Boys sa ako celok sa stali jedným z mojich najobľúbenejších seriálov vôbec.

„Druhá séria The Boys je zameraná na rozvoj charakterov a výstavbu realistického dystopického sveta superhrdinov. Obsahuje všetky silné aspekty prvej, avšak v miernejšej podobe, čo spomaluje tempo seriálu. Hudba, postavy a príbeh sú výborné a seriál sa aj napriek slabšej druhej sérii dokázal udržať vysoko nad priemerom.“

Jakub Mrážík

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: P. Sgriccia, B. Silva, F. E.O. Toye, ...
Rok vydania: 2020
Žáner: Akčný / Komédia / Krimi

PLUSY A MÍNUSY:

+ svet
+ postavy
+ hudba
- Pomalšie tempo
- Nejasné superschopnosti

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 / Lubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Adam Lukačovič, Richard Mako, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Robert Poupátko, Martin Černický, Pavol Košík, Ondrej Ondo, Filip Voržáček, Dominika Hrubošová, Jakub Mrážík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Playstation a Xbox

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKCIA A 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.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2020 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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



vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.

Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- ♥ Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- ♥ Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- ♥ Kávovary pre domácnosť
- ♥ Možnosť osobne si pozrieť tovar v predvážiacom priestore na Bajkalskej ulici v Bratislave
- ♥ Baristické školenia
- ♥ Výhodné partnerstvo v rámci hotelov, kaviarní a reštaurácií
- ♥ Kávu praženú srdcom pre vaše chute v sieti kaviarní Slovensko v srdci



Pridajte sa ku Kávoholikom

a spoznajte cestu k zážitku z kávy





Klasika v novej dimenzii!

Meshify 2 | Meshify 2 XL