

GENERATION



TESTOVALI SME NVIDIA RAY TRACING V HRE CYBERPUNK 2077



SÚŤAŽ

HRALI SME
Godfall

TÉMA
Predstavenie
produktov ROG

VIDELI SME
Duša

RETRO
No More Heroes



GIGABYTE™



JOIN THE FIGHT
GIGABYTE GAMING MONITOR

www.gigabyte.cz

cz.aorus.com



www.facebook.com/aorusCZSK



[aorus_czsk](https://www.instagram.com/aorus_czsk)



Štafeta a paradoxy doby

Po dlhých mesiacoch, ba až rokoch, sa vám v úvodníku tentokrát prihovára niekto cudzí, aj keď pre pravidelného čitateľa nášho a vášho magazínu by sa moje apoštolské meno nemuselo zdať až tak objavné. Každopádne je pre mňa obrovská česť prebrať akúsi virtuálnu štafetu po Dominikovi a ako novopečený zástupca šéfredaktora Generation – ešte chrumkám ako bageta, sa vám začať nevtieravo opierať o rameno v snahe zhodnotiť súčasné dianie vo svete hier a technológií, to všetko na ploche niekoľkých riadkov.

Úvod nového roka sa nesie v znamení čakania na opätovné naskladnenie konzol PlayStation 5 a zatiaľ čo sa rôzne formy špekulantov príživujú na nedostatku tejto next-gen platformy, ďalšie veľké továrne na hardvér nám prostredníctvom digitálnych eventov ukazujú, čo všetko si budeme môcť kúpiť v roku 2021 – paradox. Nedostatok sa však dotýka aj grafických kariet, kde vďaka popularite GPU ťažby dnes nemôžete nakupovať to, čo by ste chceli, aj keď vám vo vrecku smrdia peniaze, a tak bude asi lepšie vás rovno pozvať k obsahu februárového súhrnu noviniek a článkov naprieč hardvérom, hrami a filmami.

Naši redaktori sa opäť snažili, tak ako ja vo svojej čerstvej pozícii, podať čo najvierohodnejšiu sondu do spomínaných produktov a nech už ide o videohry, alebo rovnako potrebný hardvér. Verím, že si každý z vás vyberie to, čo je jeho srdcu blízke.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Predaj elektromobilov minulý rok rástol



Nástup elektromobilov stále nie je razantný, no pomaly ale isto si svojich záujemcov tento segment nachádza aj na Slovensku. Zo štatistík predajov za minulý rok totiž vzišlo niekoľko zaujímavých výsledkov aj napriek tomu, že sme tu mali a aj stále máme veľkú krízu. Z celkových predajov áut za rok 2020 bol podiel tých elektrifikovaných

skoro 12 percent. Tu sú ale započítané všetky druhy elektrizácie, vrátane mild-hybridov, pri ktorých je elektrická výpomoc motorom len veľmi jemná.

Čisto benzínových áut sa predalo vyše 47 tisíc kusov, čo tvorilo skoro 62 percent z celkového množstva predaných áut. Naftové bolo len každé štvrté predané auto.

Z elektromobilov tvorilo najväčšie percento práve hybridné riešenie, presnejšie 8,2 percenta, resp. vyše 6 tisíc predaných kusov. V tejto štatistike sú však zarátané nielen klasické hybridy, ktoré poznáme napríklad z ponuky Toyota, ale aj nastupujúci systém mild-hybridu. V reálnom svete je prínos tohto typu motorov len veľmi vlašný, keďže tu absentuje samostatný výkonný akumulátor pre aspoň pár kilometrovú jazdu na čisto elektrický pohon. Plnohodnotné elektromobily tvorili len 1,2 percenta všetkých predaných kusov, teda za celý rok sa predalo 918 elektromobilov. Pri plug-in hybridoch bolo číslo podobné, konkrétne necelých 800 predaných kusov na celom Slovensku. Pri elektromobiloch sa najlepšie darilo dvojici Volkswagen a Škoda, predali presne 185 respektíve 165 kusov. Kia predala 121 kusov elektromobilov, Hyundai 89 kusov (Ioniq a Kona), na piatom mieste skončil Renault s počtom 80 predaných plnohodnotných elektromobilov.

Renault verí elektrine



Francúzsky koncern prezradil, ktorým smerom sa bude najbližších päť rokov uberať. Nejde o žiadne prekvapenie, keďže aktuálne trendy ukazujú výhradne na elektrický pohon znižujúci produkované emisie. Spolu s veľkým vplyvom pandémie musela firma prehodnotiť svoje plány, pri ktorých sa už nebude sústrediť na čo najvyšší počet nových modelov, ale skôr na optimalizovanie svojej ponuky.

Na najbližších päť rokov je pripravených 14 nových modelov, čo nie je málo, hoci s ohľadom na súčasnú ponuku firmy vo všetkých segmentoch sa jedná o určitú optimalizáciu.

Samozrejmosťou je postupná elektrifikácia väčšiny ponuky, no minimálne segment úžitkových modelov sa bude aj naďalej spoliehať na dieslový

pohon. Hlavnú úlohu v ponuke firmy hrá aj naďalej bežný spotrebiteľ, ktorému chce ponúknuť ešte viac modelov s plnohodnotnou hybridnou technológiou. To je správny prístup, keďže sa nám tu v poslednej dobe rozmožhol trend mild-hybridov, ktoré si označenie hybrid veľmi nezaslúžia. Renault svoju technológiu E-Tech plánuje postupne nasadiť vo viacerých modeloch.

Úplnou novinkou je projekt Re-Factory, čo je, zjednodušene povedané, repasovanie použitých automobilov. Nejedná sa o klasický bazárový predaj, firma sa chce ojazdeným automobилом výrazne viac venovať a minimálne ich opraviť do vynikajúceho stavu. Nebude to však len o výmene opotrebovaných komponentov, pretože starším autám môžu vdýchnuť život moderné technológie. Po vzore Hondy s netradičným modelom mestského elektromobilu aj Renault plánuje oživiť klasiku. No tam, kde Honda necháva všetko na predstavivosti pamätníkov, prichádza Francúz s legendou Renault 5.

Keď sú autá závislé od čipov



Ako keby nestačilo, že predaje automobilov tvrdo zasiahla kríza, ktorá spôsobila prepad predajov v celej EÚ o skoro štvrtinu. Najnovším problémom výrobcov je totiž nedostatok čipov, bez ktorých sa moderné autá už vôbec nezaobídu. Už sú totiž dávno preč časy, keď autu stačila

jednoduchá riadiaca jednotka, dnes už mnoho základných modelov potrebuje pre svoje funkcie hneď niekoľko čipov. Bez nich nefungujú všetky tie krásne veľké displeje, rôzne bezpečnostné funkcie a vlastne by ste bez nich nové auto ani len nenaštartovali.

Zníženie dodávok čipov je preto výrazne väčší problém, ako sa môže zdať na prvý pohľad. Tu sú výrobcovia áut odkázaní väčšinou na tie isté fabriky, ktoré vyrábajú čipy aj do iných zariadení, vrátane smartfónov, tabletov, notebookov a počítačov. Počas pandémie sa však zásadne zvýšil dopyt po nových zariadeniach, keďže sa začalo pracovať z domu a vyučovanie sa prenieslo do detských izieb formou online komunikácie. Zároveň sa však výrobné kapacity nenavýšovali, skôr naopak, pre množstvo chorých zamestnancov znižovali.

K tomu sa pripojili problémy s výrobou samotného silikónu, čo nakoniec začiatkom tohto roka pripravilo niekoľkým fabrikám ťažké chvíle spojené s obmedzením výroby. Situácia je nateraz v niektorých koncernoch stabilizovaná, no stále nie optimálna.

Mnohé fabriky už preto majú pripravené plány s čiastočným obmedzením výroby, či už prechodom na menej smien, alebo skrátenie pracovného času. Odhaduje sa, že kvôli polovodičom sa len v januári vyrobí o 300 tisíc áut menej, ako bolo plánované.

Kto si kupuje elektromobily?



Majú byť budúcnosťou trhu s automobilmi a záchranou znečisteného ovzdušia v mestách a prírode. Elektromobily sa postupne stávajú čoraz obľúbenejšími a ich význam narastá so stupňom elektrifikácie. Hlavne vo veľkých mestách môžu zásadným spôsobom ovplyvniť kvalitu bývania, no zatiaľ stále bojujú s predsudkami a hlavne vysokou cenou. Nemáme teraz na mysli základné

mild-hybridy neschopné samostatného fungovania na elektrinu, ale poriadne plug-in hybridy a plne elektrické automobily.

Vo Veľkej Británii sa pozreli na to, kto si kupuje drahé elektromobily a prišli k jednoznačnému záveru. Na zistenie použili cenu nehnuteľností v danej lokalite a hľadali súvislosti s vysokou

cenou, ktorú platia obyvatelia za kúpu bytu resp. domu s cenou ich automobilov. Výsledok bol presne podľa očakávania, teda čím drahšia nehnuteľnosť, tým vyššia pravdepodobnosť, že jej majiteľ vlastní aj poriadny elektromobil.

V tých chudobnejších oblastiach pripadá na jeden elektromobil vyše 700 bežných áut, no v lukratívnej časti Londýna to bol jeden elektromobil na necelých 30 klasických. Zatiaľ to pre nižšie príjmové skupiny problém nepredstavuje, keďže predaj automobilov nie je obmedzovaný a nové auto sa dá bez problémov kúpiť aj z menej ako 10 tisíc eur, o plných bazároch je zbytočné hovoriť. Cieľ Európskej Únie je však jasný a obmedzenia pri emisiách nútia výrobcov k aspoň čiastočnému prechodu na elektriку. Zatiaľ si vystačia aj s cenovo nenáročnými mild-hybridmi a dostupné začínajú byť klasické hybridy. No uvidíme, kam sa budú uberať ceny plug-in hybridov a plnej električky, lebo o desať rokov si už pravdepodobne ani nič iné nekúpime.

CES 2021

VIRTUÁLNE PREDSTAVENIE PRODUKTOV ROG



CES, teda Consumer Electronics Show, veľkolepá akcia, ktorá sa každoročne koná vo svetoznámom Las Vegas, sa uskutočňuje aj tento rok, avšak z dôvodov, ktoré hľadám nie je potrebné vysvetľovať, sa presunula z obrovských hál a kongresových centier do virtuálneho priestoru. To však nebráni spoločnostiam predstavovať tie najnovšie a najlepšie produkty, vďaka ktorým si snáď ľudia o čosi viac užijú čas strávený doma. Práve teraz skončil livestream s novými produktami od spoločnosti ROG, avšak my sme mali možnosť dozvedieť sa o nich všetko ešte minulý týždeň. Preto si môžete ihneď prečítať, čo zaujímavé si šikovní chlapi a dievčatá v ROG prichystali pre svojich fanúšikov pod heslom „For those who dare“, teda „Pre odvážnych/Pre tých, ktorí sa odvážia“.

Čo nové sme sa teda dozvedeli o čerstvých produktoch so zvučnými menami ako Strix Scar, Zephyrus, ale aj o úplne novom kúsku Flow?

V prvom rade bolo veľmi zaujímavé počas celej prezentácie počúvať v spojení s najvyšším výkonom zmienky o procesoroch značky AMD. Áno, takmer všetky nové ROG produkty sú osadené nielen Intel procesormi, dôraz bol dávany najmä na najnovšiu generáciu mobilných CPU od AMD. Samozrejmosťou v najnovších ROG notebookoch bude aj posledná generácia grafických kariet RTX tritisícovej rady, no vylepšenia na poli výkonu sa netýkajú iba CPU a GPU. Po novom sa už v ROG notebookoch nebude objavovať obyčajná teplovodivá pasta ako doteraz, ale všetky budú dodávané s aplikovaným tekutým kovom od spoločnosti Thermal Grizzly.

Zmenami prešli aj ventilátory s menom Arc Flow, ktorých viac ako 80 lopatiek zabezpečí lepšie chladenie pri nižšej hlučnosti. Pre tú najnižšiu hlučnosť budú tiež niektoré modely vybavené systémom 0 RPM, keď sa ventilátory roztočia iba v prípade potreby, a poteší tiež mód samočistenia. V nových

kúskoch nemôže chýbať ani WiFi 6 AX či Dolby Atmos, ktorý v niektorých prípadoch rozozvučí až 6 reproduktorov. Všetkých, čo pracujú z domu, ďalej poteší vylepšený systém viacsmerového AINC (AI Noise Cancellation = systém filtrovania nežiaducich zvukov) a tých, čo sú neustále na cestách, zasa možnosť nabíjať všetky nové ROG Strix, Zephyrus a Flow notebooky cez USB-C.

Nie som si síce ešte istý, či sa tieto správy týkajú úplne všetkých modelov, čo budú predávané na Slovensku, no prísluš bol, že k väčšine, ak nie k všetkým novým ROG modelom, budú automaticky pribalované dva napájacie adaptéry – tradičný „brick“ spolu s menším 100-wattovým USB-C adaptérom. Kto však bude pri sebe potrebovať silný adaptér neustále, bude rád počuť, že nové adaptéry sa rozmerovo aj hmotnostne o čosi scvrkli.

Teraz sa už však podme pozrieť priamo na ohlásené modely.

ROG Zephyrus G14 a G15 – Ultratenké, no stále silné

Začnem asi oblúbenými modelmi Zephyrus G14 a G15. Model ROG Zephyrus G14 prešiel menším refreshom vzhľadu. Doteraz dostupné verzie disponovali buď obyčajným krytom displeju, alebo na ňom mali efektne vyzerajúcu AniMe Matrix LED obrazovku, ktorá sa skladala zo stoviek maličkých LED diód a na ktoré mohli hráči premietat' veci od výmyslu sveta. Po novom dostanú efektné veko aj kúsky bez AniMe Matrixu, keďže do krytu sú vybrúsené malé diery, pod ktorými sa nachádza na základe uhlu pohľadu farbu meniaci podklad s názvom „Prismatic nanofilm“. Vynovený však bol aj AniMe Matrix, ktorý dostal nové softvérové možnosti a tiež celkom zlatého virtuálneho spoločníka menom Omni, ktorý bol predstavený ako užitočné Tamagotchi.

Samozrejmosťou u Zephyrus G14 budú najnovšie AMD procesory a grafické karty Nvidia 3000 v spojení s displejmi FHD 144Hz (pôvodne 120Hz) a WQHD 120Hz (pôvodne 60Hz) s vylepšenou farebnosťou na 100% pokrytie DCI-P3 spektra. Nový Zephyrus G15 prešiel totožnými zmenami, navyše dostal nové biele prevedenie, schudol 200 gramov na 1,9 kilogramu, dostal o 20% väčší touchpad, 6 reproduktorov a pánty schopné vytočiť sa o 180°.



ROG Zephyrus Duo 15 SE GX551 – Sialený nápad, čo prekvapivo zafungoval

Ďalším z radu Zephyrus zariadení, ktoré dostalo do vienu nielen lepšiu hardvér, ale aj softvér, je Zephyrus Duo 15 SE GX551. Vďaka svojmu otvárateľnému dizajnu, pri ktorom sa po otvorení notebooku nadvihne druhá obrazovka do ergonomickej polohy, má stále oveľa lepšie chladenie ako tradičné kúsky. V ROG tento systém ešte vylepšili a po novom ho nazývajú AAS+. Zaujímavé bolo tiež počuť, že najnovší ScreenPad+, teda druhá obrazovka, je pripravená k pevnému kusu kovu zo zliatiny

horčička, vďaka čomu je ešte pevnejšia a nebude na nej dochádzať k ohýbaniu.

Pri hlavnom monitore budú mať záujemcovia na výber z dvoch variantov. Prvá 4K 120Hz/3ms zaujme najmä tvorcov obsahu, zatiaľ čo 300Hz kúsok s rozlíšením FullHD určite očarí hráčov. GX551 tiež ponúkne SSD RAID 0, vylepšený ScreenPad+ softvér natívne spolupracujúci s väčším počtom aplikácií, čítačku microSD kariet, a ak som sa ešte nedostatočne opakoval, poháňať ho budú najnovšie AMD CPU a Nvidia GPU.

ROG Strix Scar 15 a Scar 17 - Zamerané na profesionálov a nadšencov

ROG Strix Scar 15 a 17 asi ani netreba predstavovať. Tieto kúsky sú snom mnohých hráčov a niet sa čomu čudovať, keď sa v nich spája vysoký výkon s funkcionalitou stvorenu priamo pre nich. Od minuloročných modelov prešli Scar 15 a 17 zmenšovacou kúrou, no stále si zachovali veľké uhlopriečky s až 85% pomerom obrazovky k telu. Dizajnovo prekvapili v

ymeniteľné kryty na zadnom paneli, kde si môžu budúci majitelia vybrať z trojice pribalených variantov, prípadne si na sústruhu či 3D tlačiarňu vytvoriť vlastný. Samozrejmosťou pri Strix Scar



notebookoch je AIR ARM pánt, ktorý mizne do tela notebooku a nenachádza sa na úplných krajoch zariadenia, vďaka čomu sú odolnejšie voči nárazom a poškodeniu.

Nové Scar 15 a 17 ponúknu mierne priehľadnú časť vrchného panelu klávesnice pre ešte väčší dizajnový zážitok, väčší touchpad, WQHD/165Hz a FHD 360Hz panely, vylepšený systém Keystone II a novinku menom „OMC“ (Optical Mechanical Keyboard), teda opticky mechanické klávesy, ktoré by mali byť oveľa rýchlejšie ako tradičné membránové kúsky nachádzajúce sa na notebookoch.

ROG Strix Scar G15 a Scar G17 - Zamerané na profesionálov a nadšencov

Pre mňa bol najzaujímavejším kúskom asi ROG Strix Scar G15, keďže sa mi len pár dní po virtuálnej prednáške dostal do rúk na krátky článok o prvých dojmach. Ten si, samozrejme, môžete prečítať na tomto odkaze (ODKAZ). Oproti tradičným Scar 15 a 17 notebookom neponúkajú G15 a G17 vychytávky ako Keystone II, ale potešia zaujímavou farebnou kombináciou s názvom elektro-punk, kde sú kúsky notebooku prevedené v kriklavo ružovej farbe.

Pevne verím, že svoje miesto nájdu nielen u hráčov, ale aj u hráčov, ktorí sú schopní oceniť výstrednejší dizajn a neboja sa, že ich pár fliačikov ružovej pripraví o ich mužnosť. Najmä preto, že v elektro-punk prevedení bude ROG ponúkať aj rad periférií a doplnkov ako slúchadlá, myš, klávesnicu či ďalšie.

Takto vybavený stôl by podľa mňa vyzeral naozaj dobre bez ohľadu na pohlavie majiteľa. Hardvérovo G15 a G17, samozrejme, ponúknu najnovšie AMD procesory a Nvidia grafické karty v spojení s FullHD/300Hz/3ms, prípadne QHD/165Hz/3ms monitormi.



ROG Flow X13 + ROG XG Mobile - Čerešnička na torte

Báli ste sa, že všetky novinky od ROG budú iba vynovené, no už odskúšané a okúkané kúsky? Ja chvíľku tiež, no na záver prednášky bol zrazu predstavený pár zariadení, ktoré spolu jednoducho dávajú zmysel. Množstvo hráčov, ktorí sú stále na nohách, neobsedia na jednom mieste a hoci v terajšej dobe asi menej, no stále cestujú, dobre vie, že aj malý notebook môže byť herné delo, pokiaľ má silný procesor a pripojí sa k nemu externá grafická karta. Tento systém však stále má pár múch, z ktorých najväčšou je asi veľká strata výkonu z dôvodu nedostatočnej priepustnosti Thunderbolt rozhrania.

Nuž, ROG predstavilo maličký notebook s názvom ROG Flow X13, ktorý má ten najnovší procesor od AMD, avšak po stránke dedikovanej grafickej karty ponúka iba „slabučku“ GTX 1650. S váhou iba 1,3 kilogramu, čítačkou odtlačkov prstov zakomponovanou do tlačidla zapnutia/vypnutia na boku, výdržou až 10 hodín pri prehrávaní videa, 13,4-palcovou FHD+ 120Hz či 4K 60Hz dotykovou obrazovkou

s pomerom strán 16:10 a konvertibilným dizajnom to vyzerá ako ďalší prémiový 2v1 notebook. V ROG však vymysleli síce proprietárny, no stále funkčný konektor na pripojenie externej grafickej karty, ktorý zabezpečí rovnakú priepustnosť dát ako PCIe Gen3x8. Vďaka tomu bude strata výkonu možné rátať v jednom či dvoch percentách namiesto desiatok. Externá grafická karta k takto maličkému notebooku ale nemôže byť veľká ako krabica od topánok, preto spolu s Flow X13 predstavili aj ROG XG Mobile.

V malej, len 29 mm hrubej a 1 kg vážiacej škatuľke sa nachádza jedna z najsilnejších dostupných mobilných grafických kariet. Spoločnosť neprezradila presný model, ale mám tušenie, že to bude asi RTX 3080, vďaka čomu by sa mal výkon Flow X13 dvihnúť zo spodnej časti zoznamu ROG produktov až veľmi blízko k jeho špičke. ROG XG Mobile však nie je iba externá grafická karta, ale ponúka zabudovaný 280W adaptér, 4 USB porty, plnohodnotné HDMI a DisplayPort, Gigabit LAN a čítačku veľkých SD kariet. Samozrejme, Flow X13 vyzerá sám o sebe ako zaujímavý kúsok na cesty pre niekoho, kto požaduje veľký výkon procesoru, no nehráva najnovšie AAA tituly. Preto je tento notebook možné kúpiť ako samostatne, tak aj ako balík s ROG XG Mobile. Dopredu viem, že cena bude naozaj úctyhodná, no kto má naozaj hlboké vrecká, nech sa pripraví aj na limitovanú Supernova edíciu so špeciálne vytriedenými AMD procesormi, ktoré garantujú dosahovanie lepších výsledkov ako pri bežnej edícii.

Spoločnosť ROG opäť raz prekvapila. Už tretí rok po sebe priniesla produkt, ktorý mierne rúca tradičné predstavy o tom, kam mobilné zariadenia a notebooky napredujú. Nádielka je to teda úctyhodná a mne neostáva nič iné, ako sa tešiť na to, čo spoločnosť ohlási zase o rok. A medzitým čakať na recenzentské kúsky.

Daniel Paulini





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Nvidia Ray Tracing a DLSS 2.0 v Cyberpunk 2077



Nie, toto nie je ďalší článok kritizujúci Cyberpunk 2077 a štúdio CD Projekt Red. Táto hra je totiž moja srdcovka a aspoň pre mňa osobne jedna z najlepších hier nielen za minulý, ale aj predošlé roky. Príbeh v ktorom som sa skrz Cyberpunk ocitol, svet, ktorý som mohol preskúmať a aj väčšina herných mechaník ma jednoducho nenechali chladným od začiatku hrania v deň vydania, až doteraz. Predtým, ako ma bude ktokol'vek chcieť lynčovať však musím priznať, že Cyberpunk 2077 zd'aleka nie je dokonalý. O tom vôbec netreba diskutovať, nakoľko som si sám prešiel aj nízkymi FPS, bugmi ktoré ma vytrhávali z prežívania zaujímavého príbehu, či pocitmi, že mi v Cyberpunku chýbajú niektoré funkcie, bežne sa nachádzajúce v iných FPS/RPG hrách.

To, že mi táto hra až tak veľmi prirástla k srdcu má podľa mňa dosť čo dočinenia s tým, že pri prvom ponorení sa do sveta Night City som mal akurát na testovanie kombináciu procesoru i9-10900K a grafickej karty RTX 3080. Na lepšom hardvéri som asi ani začať hrať nemohol a preto sa mi vyhla väčšina problémov, ktoré postihli konzolových hráčov, alebo majiteľov menej výkonných počítačov. Keď som si však už

navykol na určitý vzhľad a kvalitu hrania, zrazu testované produkty odišli späť do spoločností, ktoré ich zapožičali a ja som sa vrátil na počítač, ktorý sa o čosi viac podobá na zostavu, ktorá by sa mohla nachádzať u väčšiny ľudí. Preč išla RTX 3080 a späť prišla RTX 2080. Áno, som si vedomý, že 2080ka nie je žiadny šrot, ale oproti najnovšej generácii Nvidia kariet je to citelný krok späť. A čo sa procesoru týka, prejsť z i9-10900K na Ryzen 7 2700

je ešte väčší skok smerom dolu. Akokoľvek sú staršie Ryzen procesory skvelé čo sa týka bežného používania a pracovných záležitostí, na rovnakú latku po stránke herného výkonu sa dostali až teraz, teda dve generácie po mojom procesore.

Ja som si však chcel Cyberpunk 2077 vychutnávať v dobrej kvalite aj naďalej a preto ma nadmieru potešil hotfix/patch 1.05, ktorý priniesol veľa opráv





a vylepšení, nielen čo sa stability a bugov týka, ale najmä výkonu. Pôvodne, ešte pred patchom, som si s RTX 3080 užíval svet Night City v 1080P a okolo 80 FPS pri tradičnom rasterizačnom zobrazení a maximálnych nastaveniach. Keď sa mi frame-ov mánilo, stačilo zapnúť funkciu DLSS 2.0 a zrazu sa FPS pohybovali bližšie k číslovke 100.

Potom však prišiel prechod na spomínané kombo R7 2700 a RTX 2080 a FPS mi zrazu padali aj k nižším 20kam. Sprvoti to vyriešilo vypnutie niektorých post-processing nastavení, prepnutie napájacieho plánu procesoru z Ryzen Balanced na Ryzen High Performance, no najväčším záchrancom však bola určite funkcionálnosť DLSS 2.0. Vďaka nej som sa dostal späť na 50+ FPS, až kým neprišiel patch od CD Projekt Red a samozrejme aj nové drivery od Nvidia. Aj preto mám v Cyberpunku už nad 100 hodín herného času s jedným kompletným prejdením príbehu v ženskej podobe so začiatkom ako Streetkid a ďalšiu rozohranú hru za mužskú postavu z pozadia Corpo.

Teraz sa ale snáď konečne dostanem k tomu, o čom tento článok je, prečo v ňom stále spomínam Nvidia a DLSS, či ďalšie funkcie špecifické pre karty z radu RTX. Pozornejší čitateľ možno zbadá, že tento text sa nachádza v kategórii PR Články, takže pre neho nebude prekvapením, že tieto slová píšem na základe prosby práve spoločnosti Nvidia, či by sme hráčom nevedeli priblížiť a predstaviť, čo je podľa nich na RTX kartách jedinečné. Musím povedať, že normálne by som sa do takéhoto textu nepúšťal s takou vervou, kebyže práve funkcionálnosť a jej využitie v hre je presne to, čo malo dopad na môj vlastný herný zážitok v hre, na ktorú som čakal dlhé roky. Na účely tohto článku k nám na pár týždňov dokonca zavítala grafická karta RTX 3070 od spoločnosti

Gigabyte (na ktorú si budete môcť čoskoro prečítať aj recenziu), no bol by som schopný ho napísať aj so stálou v testovacom počítači, už viac ako dva roky starou RTX 2080, nakoľko aj ona podporuje väčšinu, ak nie všetky najnovšie funkcie.

Neberte teda tento článok tak, že by som zapredal dušu spoločnosti, ktorá len nedávno riešila menšie faux pas s prístupom k recenziám svojich produktov, ale dúfam, že pre vás bude užitočná ako predstavenie funkcionality, ktorá dokáže hráčom zjednodušiť hranie, alebo vylepšiť samotný herný zážitok, vďaka lepšiemu zobrazeniu a vyšším FPS.

Ak sa mi teda podarilo dostatočne načrtnúť situáciu, akou som si prešiel, a vysvetlil som aj, prečo je dobré o funkcionálnosti DLSS 2.0 písať, podme na to. Za prvé, aké špeciálne funkcie ponúkajú grafické karty RTX 2xxx a 3xxx, najmä v hre ako Cyberpunk 2077?

Tá najhlavnejšia, ktorá je viac menej základným kameňom RTX série kariet a teda dôvodom, prečo sa najvýkonnejšie Nvidia grafiky už nevolajú GTX, ale RTX,

je samozrejme Ray Tracing. Schopnosť vykresľovania prostredia na základe sledovania svetelných lúčov je ešte stále v plienkach, no nemožno jej uprieť naozaj efektívny výzor, ktorý by pri tradičnom rasterizačnom vykresľovaní bol len málo možný. Pri prvej generácii RTX kariet bolo dostupných len pár hier, ktoré Ray Tracing podporovali, a po jeho zapnutí bolo naozaj cítiť dopad na výkon a tým pádom aj na FPS, čo hráčom FPS a rýchlejších hier definitívne nevyhovovalo. No s príchodom (ak sú teda v obchodoch dostupné) kariet RTX 3xxx sa straty výkonu pri zapnutí Ray Tracingu zmenšili. Za to môžu najmä pokroky s architektúrou Tensor/RT jadier, no určite netreba optimalizujú aj niektoré staršie tituly, aby pod Ray Tracing-om bežali lepšie. Akú formu Ray Tracing-u ponúka Cyberpunk 2077? Nvidia a CD Projekt Red sa rozhodli zakomponovať Ray Tracing do štyroch rôznych sfér grafického zobrazenia.

1. Ray Tracing Diffuse Illumination - Efekt ktorý zachytáva svetelnosť neba a dopad lúčov z iných zdrojov, ktoré by bolo obtiažné vykresľovať za pomoci tradičnej rasterizácie techník. Po zapnutí tohto efektu mesto Night City realisticky osvetľujú nielen billboardy a lampy, ale aj slnko či mesiac.

2. Ray Tracing Reflections - Na rozdiel od rasterizácie, ktorá odráža iba to, čo sa nachádza na hráčovej obrazovke, dokážu Ray Tracing-ované odrazy zabráť celú scénu okolo hernej postavy a presne reproduktovať aj objekty mimo zorného uhla.

3. Ray Tracing Ambient Occlusion - Technológia ambient occlusion je metóda tieňovania a vykresľovania používaná k výpočtu toho, ako veľmi je každý bod na scéne vystavený okolitému osvetleniu. V





Cyberpunk 2077 je možné technológiu Ray Trace ambient occlusion použiť spoločne s dynamickým a miestnym osvetlením, pre odhadnutie efektov miestneho tieňovania v bodoch, kde by tieň chýbali, čo značne vylepšuje kvalitu efektov tejto technológie.

4. Ray Tracing Shadows – Ray Tracing umožňuje do hier prinášať oveľa lepšie vyzerajúce tieňe bez kompromisov a bez obmedzení tieňových máp. V Cyberpunk 2077 sú pridané smerové tieňe na základe slnečného, mesačného, ale aj umelého svitu, ktoré sú založené na sile svetla, jeho rozptyle a ďalších faktoroch.

Pre bežnejších hráčov a najmä milovníkov vysokých FPS a plynulého hrania bude však zaujímavejšia funkcionálna DLSS 2.0 (Deep Learning Super Sampling), čo v preklade, hoci kostrbato, môže znamenať niečo ako Hĺbkové Učiacie sa Super Vzorkovanie. Uf, tak, ako nie som hrdý na tento preklad, môžem byť hrdý na to, že na svete existujú tak inteligentní ľudia, ktorí sú schopní naprogramovať umelú inteligenciu, ktorá sa vďaka hraniam hier učí a dokáže v nich vďaka jednoduchému triku zvýšiť FPS aj bez veľkého dopadu na ich vizuálnu stránku.

Týmto trikom je vykresľovanie hry v nižšom rozlíšení a následný softvérový upscaling za pomoci spomínanej umelej inteligencie. Logicky mi doteraz vychádzalo, že by nemal byť rozdiel medzi výkonom potrebným na renderovanie obrazu napríklad v rozlíšení 1080P a renderovaním v nižšom rozlíšení a následnom upscalingu, avšak na túto operáciu využívajú Nvidia karty špeciálne Tensor jadrá, ktorým pomáha opäť raz spomínaná umelá inteligencia. Podľa slov Nvidie je vďaka procesu DLSS 2.0 možné zvýšiť počet FPS aj o viac ako 70% oproti tradičnému renderovaniu, no tu sa bavíme o najnižšej kvalite, kde je rozdiel medzi pôvodným 1080P a DLSS 2.0 už viditeľný.

Navyše, keď DLSS prišlo v prvej verzii spolu s RTX kartami prvej generácie, neboli, až na pár výnimiek, jeho výsledky priveľmi prevratné. Ako sa však hovorí,



trpezlivosť FPS prináša a tak po dvoch rokoch, počas ktorých sa umelá inteligencia učila, prišla nová verzia DLSS 2.0, ktorá zisky FPS a kvalitu obrazu posunula na ďalšiu úroveň. Veľkou výhodou DLSS 2.0 v Cyberpunk 2077 je možnosť vybrať si tú správnu úroveň, ktorá sadne na špecifický počítač aj samotnému hráčovi.

Na výber sú štyri, respektíve päť rôznych úrovní s klesajúcou kvalitou zobrazenia, no stúpajúcimi FPS – Auto, Quality, Balance, Performance a Ultra Performance. Pri použití Quality nastavenia a rozlíšenia 1080P hra vyzerala väčšinu času o čosi lepšie od bežného zobrazenia, pri Balance stúpil FPS, no stále som si nevšimol priveľký rozdiel oproti bežnému rozlíšeniu, no pri Performance a Ultra Performance sa už o tom najkrajšom zobrazení hovoriť nedalo.

Samozrejme, odmenou za o čosi horšie vizuály je viac FPS, čo určite uvítajú majitelia menej výkonných RTX kariet, ako napríklad pôvodných RTX 2060 a 2070. Pri silnejších kúskoch ako 2080, 2080 Super, 2080 Ti a všetkých RTX 3xxx kartách však nevidím dôvod dávať menej ako Quality nastavenie. Vzdialené texty, ktoré boli normálne pri rozlíšení 1080P, ale aj 1440P slabo čitateľné, sú zrazu oveľa ostrejšie, nepriateľov bolo pre mňa jednoduchšie

spozorovať aj bez používania "Ping" quickhacku, a celkovo sa mi hra viac páčila so zapnutým DLSS 2.0. Treba myslieť aj na to, že akékoľvek post-processing efekty je najlepšie vypnúť, ak chcete vidieť naozaj veľký rozdiel, to znamená Blur, Chromatic Aberration, Film Grain, Lens Flare a Depth of Field. Navyše, keďže disponujem 4K monitorom, určite by som si skúsil vychutnať Night City aj v tomto rozlíšení, bez strachu, že by to grafická karta neutiahla, nakoľko aj so zapnutým Medium Ray Tracing-om je Cyberpunk 2077 v 4K vďaka DLSS 2.0 hrateľný.

Nie síce príliš akčne, nakoľko dosahovaných 30-40 FPS s RTX 3070 nie je pre prestrelky to pravé orechové, no pre vizuály by sa to určite oplatilo. Ja osobne si budem aspoň nateraz vychutnávať prechádzky po Night City so zapnutým Ray Tracing-om aspoň pri rozlíšení 1440P. Teraz už len počkať, kým CD Projekt Red pripraví ďalšie patche a pridá do hry funkcionálnu, ktorá v nej naozaj chýba a už sa nebudem musieť báť, ako sa na mňa budú ľudia pozerat', keď poviem, že som sa do Cyberpunk 2077 neskutočne zamiloval. A akokoľvek ma to možno pichá pri srdci, musím uznať, že tej láske silnou mierou dopomohli grafické karty Nvidia.

Daniel Paulini

Aj alternatíva je cesta k zážitku z kávy



Ak sa nám v posledných týždňoch podarilo presvedčiť vás, že do kávy sa oplatí investovať, tak si skromne gratulujeme. Kvalitná káva je totiž už polovičná cesta k vášmu zážitku z kávy. No ďalší dôležitý moment je samotná príprava. Dnes vám predstavíme alternatívnu prípravu kávy. Pravdou totiž je, že nie každému musí vyhovovať mať na kuchynskej linke robustný pákový espresso stroj a k tomu ešte mlynček. Samozrejme, v tomto prípade je aj samotná vstupná investícia oveľa vyššia a nie každý si ju môže bez výčitiek dovoliť. V poslednom období je preto veľmi populárna práve alternatívna príprava kávy. Jednou z možností, ako ju pripraviť týmto spôsobom je prekvapkávač V60. Pochádza z Japonska a používajú ho v každej druhej kaviarni s výberovou kávou. Je to však skvelá voľba aj do domácnosti.

Ak patríte k nerozhodným, pri V60 vám výber potvrdí

Sklený, kovový, porcelánový alebo dokonca aj plastový. Je len na vás, pre ktorú alternatívu sa rozhodnete. Veľkosťne si môžete vybrať od 1 do 3. Mimochodom, zamysleli ste sa nad názvom V60? Tušíte správne. Ide o tvar písmena „V“ so 60 stupňovým uhlom.

Kráľ skla

Alternatívu V60 vyrába spoločnosť Hario. V japončine to znamená „kráľ skla“. Zakladateľom firmy je totiž Hiromu Shibata, ktorý na samom začiatku vyrábala tepluodolné sklenené odmerky, skúmavky a

iné vybavenie pre chemické laboratória zo skla. Vznik firmy sa datuje do roku 1921.

Ryhy ako záruka dokonalej extrakcie

V60 má špeciálne zatočené ryhovanie. Na konci má otvor, cez ktorý preteká [vylúhovaná káva](#). Ryhy slúžia k lepšej extrakcii, prilnutiu filtra a taktiež k odvádzaniu vzduchu. Praktické je aj zakončenie, spodná časť vyzerá ako podšálka. Vďaka tomu dobre drží na šálke alebo dekantéri, do ktorého potom káva prekvapkáva. Spôsob prípravy kávy v tomto vynáleze je jednoduchý, rýchly a výsledkom bude veľmi kvalitná a čistá káva.

Tak poďme na to

No a na záver návod na prípravu dobrej kávy cez V60 od nás Kávoholikov

- ✓ 20g kávy
 - ✓ 300ml vody
 - ✓ 96°C
 - ✓ stredne hrubé mletie
 - ✓ pomer zalievania 1:1:1
- ◆ Ohrejte si vodu v kanvici na 96°C.
 - ◆ Položte V60 na šálku (dekantér), do ktorej sa bude káva lúhovať.
 - ◆ Do V60 vložte papierový filter a dôkladne ho premyte zohriatou vodou. Zároveň tým zahrejete V60 a šálku pod ňou. Nezabudnite vodu zo šálky vyliat'.
 - ◆ V60 so šálkou položte na váhu a zapnite ju. Pre strednú veľkosť 02 V60 použijete 20g kávy a 300g vody. Kávu nasypete na namočený filter. [Miernym pobúchaním](#) z boku V60 sa pokúste zarovnať kávu vo vnútri. Vynulujte váhu.
 - ◆ Pri použitom pomere 1:1:1, postupne zalejeme krúživým pohybom kávu po 100g vody.
 - ◆ Čas 0:00 100g vody.
 - ◆ Čas 1:00 ďalších 100g vody.
 - ◆ 2:00 dolejeme posledných 100g vody.
 - ◆ Výsledný čas prípravy 3:00 – 3:30 minúty.

Pokračovanie v ďalšom čísle...



Znovuzrodenie Lucasfilm Games, Star Wars a Indyho

LUCASFILM GAMES

Legendárne herné štúdio Lucasfilm Games, ktoré v rozmedzí rokov 1982 a 1990 vydávalo jednu legendu za druhou, zažíva znovuzrodenie ako kedysi Commander Shepard v Mass Effect 2 či Allen Ripleyová vo štvrtom Votrelcovi. Prepáčte za prípadné spoilery.

Situácia je ale o niečo komplikovanejšia. Aj keď technicky Lucasfilm Games do roku 1990 neexistovalo, v skutočnosti fungovalo pod upraveným názvom LucasArts Entertainment Company, pričom práve pod týmto názvom zažilo svoju najväčšiu slávu. Ved' si to len pekne zrekapitulujme. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max Hit the Road,

Star Wars: Dark Forces, Indiana Jones and the Infernal Machine, Star Wars: Knights of the Old Republic, či Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, tieto a mnoho iných peciek malo na svedomí práve LucasArts Entertainment Company. Spomínaná úspešná spoločnosť bola však v roku 2013 zatvorená, teda len rok po tom, čo LucasArts prešlo do vlastníctva Disney Interactive Studios. Kvôli tomu bolo zrušených hneď niekoľko nádejných projektov, vrátane Star Wars 1313, či open-world RPG odohrávajúceho sa v univerze Star Wars a licenciu na vývoj hier tejto fantasy/sci-fi ságy exkluzívne dostalo štúdio Electronic Arts. Nemusím pripomínať, ako sa EA zhostilo spracovávaní tejto

mimoriadnej značky. Všetko je ale zrazu inak. Začiatkom roka 2021 bolo ohlásené znovuoživenie brán Lucasfilm Games, a aby toho nebolo málo, hneď boli k tomu ohlásené dve hry. Internetom sa v tom momente ako tsunami šťastia prehnala hneď niekoľkokrát vlna vzrušenia. Lucasfilm Games ožilo, Electronic Arts definitívne stráca exkluzívne práva na Star Wars a nové hry boli ohlásené.

Prvou z nich bola zatiaľ nepomenovaná open-world RPG Star Wars hra od Ubisoftu. Ide o dokončenie projektu, ktorý bol pri zatvorení LucasArts zrušený? Dalo by sa hovoriť o istom percente pravdepodobnosti, no podľa všetkého pôjde o úplne novú hru. Ubisoft je známe svojou schopnosťou vytvárať pekné otvorené svety, no negatívom štúdia je, že otvorené svety nepochybne vytvárajú podľa vopred stanoveného, rovnakého modelu.

Druhou hrou bude Indiana Jones. Tak ako Star Wars, ani táto hra nemá presný názov, avšak aspoň vieme, kto ju momentálne vyvíja. Za hrou stojí Bethesda ako vydavateľ a Machine Games ako vývojárske štúdio. Machine Games môžete poznať z najnovších Wolfenstein hier vrátane nepodareného Wolfenstein: Youngblood.

Rok 2021 sa ešte ani len poriadne nezačal a hneď tu máme takéto skvelé správy.



Valve začalo vyvíjať



Úspech Half-Life: Alyx podl'a všetkého vliaval novú iskru do žíl vývojárov vo Valve, keďže podl'a slov Gabe Newella v štúdiu momentálne pripravujú hneď niekoľko hier.

To na jednej strane nemusí byť horúca novinka, lebo sa vo všeobecnosti vie, že Valve vyvíjalo niekoľko hier, no nikdy sa ich nepodarilo dotiahnuť do konca. Na druhej strane môže skutočne ísť o veľkú vec, pretože vývoj spomenul sám „vel'ký“ Gabe. Tak čo, Portal 3 VR už klope na dvere? A čo takto rokmi a legendami otrepaný Half-Life 3? Že by už skutočne konečne nadišiel ten správny čas? Gabe uvádza, že Alyx im dodal novú chuť po singleplayerových hrách a niet sa čomu čudovať, keď úspech hry bol enormný. Je teda zrejme, že nech už Valve ohlási čokoľvek, Internet sa bude otriasať v základoch.

RPG „Potterovka“ budúci rok



Odklad tentokrát postihol aj zaujímavo vyzerajúcu open-world akčnú adventúru s RPG prvkami na motívy sveta Harryho Pottera. Portkey Games ohlasuje, že pobeťovať po Rockforte, čarami pretvárať nič netušiacie ľudské obete na prasatá a nazerat študentkám do výstrihu z metly pri metlobale budeme môcť v hre Hogwarts Legacy až budúci rok. Tvorcovia ďakujú všetkým za skvelé prijatie ohlásenia hry, ktoré sa udialo v septembri 2020 a dodávajú, že potrebujú viac času na to, aby dokázali priniesť ten najlepší možný zážitok. Preto ten odklad. Samotnú hru stále zahľadá akýsi závoj tajomstva a mimo ohlasovacieho videa tu vlastne ani nemáme nič hmatateľné, čiže stále nevieme, ako tá hra bude nakoniec vyzerat'. Skutočne „ďakujeme“ novému koronavírusu.

Lords of the Fallen 2 bude



Takto uistujú fanúšikov pôvodnej hry tvorcovia z Hexworks, že na hru sa stále pracuje. Po tom, čo predchádzajúce štúdio Deck 13 od projektu odstúpilo, štúdio Defiant prinieslo nižšiu kvalitu, než akú sme od tvorcov očakávali, a následne vývoj prebral spomínaný Hexworks. Okolo celej hry sa potom rozhostilo podozrivé ticho. Našťastie, súčasní tvorcovia pripomínajú a uvádzajú, že vývoj napreduje dobre. A pridali aj niečo navyše. Lords of the Fallen 2 má priniesť temné fantasy a taktiež to má byť zatiaľ tá najambicioznejšia hra, na akej kedy pracovali. Hra má vyjsť budúci rok na PC, PS5 a Xbox Series X/S. Pôvodná hra Lords of the Fallen vyšla ešte v roku 2014. Vtedy zaujala svojimi kvalitami a zaslúžene sa zaradila medzi tie lepšie „Souls“ hry, ktoré neboli vytvorené From Software.

FPS od inXile Entertainment



Štúdio inXile Entertainment, ktoré stojí za skvelými RPG hrami ako The Bard's Tale IV, Torment: Tides of Numenera, či najnovším Wasteland 3, môže prekvapiť svojou novou FPS hrou. Naznačujú to inzeráty hľadajúce vývojárov pre hru s taktickými FPS zbraňami a unikátnymi schopnosťami, respektíve pre akčnú RPG hru s prvkami FPS. Avšak určite netreba čakať akčnosť v štýle Doomu. Skyrim so strelnými zbraňami? Samozrejme, môže to byť čokoľvek, pretože je mnoho hier, ktoré toto spojenie dokázali zužitkovať dobre, ako napríklad séria Deus Ex, či The Outer Worlds od Obsidianu. V inXile už nejaké skúsenosti s vývojom FPS hry predsa len majú. Ved' práve oni stoja za multiplayerovou VR strieľačkou Frostpoint VR: Proving Grounds, a tak aj z tohto môže vziť nádejná hra.

Nekonečná hra od Respawn



Tvorcovia série Titanfall a najnovšie battle royale hitu Apex Legends pripravujú hru, ktorá má údajne poskytnúť nekonečné hranie. Tieto správy vysvitli z inzerátu spoločnosti, v ktorom hľadajú softvérového inžiniera pre úplne novú značku, pre ktorú bude vyvíjať technológie. Keďže ide o novú IP, určite to nebude pokračovanie ani Titanfallu a ani Star Wars Jedi: Fallen Order, hoci na pokračovaní „Souls“ ladeného Jedi Fallen Order už časť tímu pracuje s cieľom vydania hry v druhej polovici budúceho roka. Ešte k tomu nekonečnému hraníu... Nepripomína to trochu štýl live service hier, ktoré majú byť podporované na dlhé roky stále novým obsahom? Aj keď taktiež by mohlo ísť o MMO hru. Aké ďalšie paralely s nekonečným hraním by sa ešte dali nájsť?

25. výročie Resident Evilu



Tento rok Capcom oslavuje mŕtnik v podobe 25. výročia hororovej série Resident Evil, a tak sa pri tejto príležitosti rozhodol usporiadať Resident Evil Showcase, počas ktorej priblížil ôsmy diel Village a ohlásil multiplayerový titul Resident Evil Re:Verse. Resident Evil Village z prvého gameplay videa vyzeralo slušne a ak sa vám páčil siedmy diel, bude aj ôsmy. Resident Evil: Village vyjde 7. mája 2021 na PC, PS4, PS5, XONE a XSX/S. Ak má byť Resident Evil Re:Verse podl'a Capcomu spôsob, ako osláviť 25. výročie série, potom sa natíska otázka, čo si o tejto sérii vôbec myslí. Bude to deathmatch medzi postavami zo všetkých predchádzajúcich hier v grafike, ktorá by bola považovaná za priemernú dokonca aj na mobilných telefónoch. Našťastie, hra bude zdarma.

No More Heroes

SUDA51



Nasledujúci retro článok by sa už podľa názvu dal rozdeliť hneď do niekoľkých foriem, každopádne, aby sme zachovali ducha onoho ohliadnutia cez rameno, toho najstaršieho vôbec, ostaneme u spomienok na No More Heroes z roku 2007, respektíve na o rok neskôr vydanú a plne lokalizovanú verziu z dielne štúdia Grasshopper Manufacture. Toho času išlo o exkluzivitu pre unikátnu a z komerčného hľadiska nesmierne populárnu platformu Nintendo Wii, ktorá daný status výnimočnosti stratila až o tri roky neskôr, kedy No More Heroes dostalo podtitul Heroes' Paradise a vtrhlo v klasickom HD porte aj na PlayStation 3 a Xbox 360. Autorom tejto výsostne netradičnej IP nie je nikto iný než majster bizarných interaktívnych diel, Goichi Suda, ktorého by ste mohli spoznať aj pod pseudonymom Suda51. Tento dnes už päťdesiatdvaročný japonský dizajnér, scenárista a režisér, to všetko zabalené do jednej poriadne šťavnatej mäsovej

gul'ky, sa môže pochváliť legendárnymi hrami ako killer7, Lollipop Chainsaw, Let it Die a Shadows of the Damned. Vo všetkých svojich dielach sa vždy snažil otvárať čo najviac netradičných konzerv plných vývojárskych nápadov, o ktoré jeho kolegovia nemali odvahu čo i len zavadiť a práve preto je dnes považovaný za pioniera istej originality a netradičnej školy vývoja z krajiny vychádzajúceho slnka. Ak v jeho kariére funguje hra, ktorá by jeho osobnosť reflektovala v čo najrýdzejšej forme, tak je to práve prvý diel dnes už trojdielnej série No More Heroes, o ktorej si v riadkoch nižšie povieme viac.

Hlavným hrdinom tejto akčnej adventúrky s čiastočne otvorenou mapou je Otaku menom Travis Touchdown. Pýtate sa, čo to znamená to Otaku? Ide o označenie milovníka anime a manga, čo je však len jednou z hrubých čiar vyrytých do osobnosti samotného Trvisa. Ostatne,

jeho priezvisko naznačuje niekoľko ďalších indícií smerom k jeho záľubám a koníčkom s prímiesou západu. Sám Suda často do svojich hlavných postáv prenáša svoju vlastnú lásku k rôznym čiastkovým kultúram, nech už sú masovo populárne alebo pre nás, mimo japonských konzumentov, len sotva uchopiteľné. Pred dvomi rokmi som mal ja osobne možnosť robiť počas Gamescomu v nemeckom Kolíne nad Rýnom s týmto pánom interview a stačilo len tridsať minút jeho trefných a komplexných odpovedí na moje otázky, aby som sa len utvrdil o jeho genialite a unikátnom spôsobe prístupu k vývoju hier ako takých. A presne taký je aj sám Travis, nádejný mladík žijúci vo fiktívnom meste Santa Destroy v štáte California. Jeho jedinou starosťou je mať dostatočne plný žalúdok, spokojnú mačku a potravu pre svoju milovanú zbraň (beam katana), ktorá je neskrývanou poctou autora tejto hry voči slávnemu univerzu Star Wars.



Travis Touchdown sa v hre No More Heroes snaží postupne prepracovať na vrchol rebríčka najsilnejších bojovníkov danej oblasti, čo zahŕňa úspešné zvládnutie súboja s desiatkou šíalených a často zákerných bojovníkov. Každý jeden je veľkou výzvou nielen pre neho samotného, ale aj pre vás, vlastníkov neviditeľného páru rúk, ktoré mu majú v tejto výzve pomôcť uspieť.

Pohyb

Živo si spomínam na deň vydania No More Heroes pre Nintendo Switch, kedy som sa sám už nemohol dočkať až sa s Wii gamepadom v ruke ukojím rovno na sedačke svojho gauča. Ak v tejto vete vidíte istý dvojzmysel, nie je tam vôbec náhodou, ba naopak. Sám Suda51 rád do vlastných hier vkladá špecifický humor, ktorý by ne jeden puritán mohol definovať ako nemiestny. Keďže pôvodné No More Heroes naplno využívalo pohybové možnosti motion technológie Wii remote, jedným z takýchto bizarných prvkov bol aj proces dobíjania energie v spomínanej svetelnej katane. Hráč musel uchopiť ovládač pevne do rúk a typicky frenetickým pohybom v oblasti brucha si meč jednoducho dobiť. Ak by vás pri tomto kroku pozoroval niekto nezainteresovaný do procesov danej hry, mohol by dozaista nadobudnúť dojem, že si obsah prezentovaný v televízore užívate viac, než by bolo zdravé. A toto je len jeden z mnohých príkladov, prečo je Goichi Suda, a špeciálne jeho práca, považovaná za atypicky zábavnú a unikátnu. Dobíjanie meča sa tu deje v priamej úmere k

jeho častému používaniu, keďže akcia samotná vyžaduje časté sekание do vzduchu a toho času si ovládanie hier na Wii navyše vyžadovalo aj opakované používanie druhého motion gamepadu s názvom Nunchuk. Vývojári tu pri skladbe možností schémy interakcie chceli využiť potenciál Wii až po samotný okraj, čo so sebou prinieslo desiatky šíalených kreácií, ktoré vo finále rozhýbali aj naše hráčske a ochabnuté svalstvo. Kto niekedy hral na jednej z najúspešnejších platforiem od spoločnosti Nintendo, dobre vie, aký fitness zážitok to vedel byť, zvlášť pri niekoľkých unikátnych značkách.

Pohyb ako taký zahŕňal trhanie zápastia, synchronizované sekание do vzduchu a mnohé ďalšie kreácie, nech už ste bojovali alebo jazdili na unikátnej motorke s názvom Schpeltiger. Apropo, sám Suda sa v niekoľkých rozhovoroch priznal, že ako milovník diel Franza Kafku sa do toho svojho svetového odkazu pre budúcnosť zámerne snažil a naďalej snaží zakomponovať aspoň čiastočnú dávku šíalenej temnoty, čo sa mu podľa môjho názoru viac ako darí. Ak ste však nikdy No More Heroes nehrali a chystali ste sa prípadne tento nedostatok napraviť, nechcem vás teraz od neho odrádzať ničím, čo vám môže byť nesympatické. Značka NMH, či už v prvej alebo v druhej časti, je totižto predovšetkým obrovskou zmesou humoru a zábavnej interakcie, kde sa síce nájde pár hĺbkových sond do duše niekoho, kto obdivuje práve Kafku, no sotva by vás to malo odrádzať. Okrem toho, že mesto Santa Destroy je pre vás výzvou na zdolanie desiatky hrozivých



a účelovo sa od seba líšiacich NPC protivníkov, ponúka vám táto mapa aj stovky bočných motivácií ako sa nenudiť. Zbieranie komiksov, hľadanie bonusov ako lepšie preniknúť do mysle postáv okolo vás, to všetko je len zlomok obsahu, ktorý vás pri hraní NMH uchopí do poriadne mocnej dlane a len tak nepustí. O obsahu sa ďalej rozprávať netreba, a tak to celé môžeme zakončiť pri rovnako atraktívnej audiovizuálnej časti, ktorá po boku náplne hry samotnej vytvára špecifický digitálny art a účelovo maskovanú brutalitu. Suda je majster v sugescii a dokáže vás nepriamo motivovať robiť a konať tak, akoby ste za iných okolností v hre sotva konali, čo sa v značke No More Heroes deje často. Bolo by jednoduché povedať niečo v tom zmysle, že ide len o ďalšiu japonskú šíalenosť bez pointy, avšak tu je celý ten povlak šíalenej bizarnosti nastavený na účelovosť a zábavnú hrateľnosť, čo pochopíte už počas prvých hodín strávených v meste Santa Destroy. Tešme sa preto na rok 2021, kedy majster Suda príde s regulárnou tretou časťou IP No More Heroes a paradoxne pôjde opäť o exkluzivitu na systém od Nintendo, tentokrát samozrejme na Switch.

Verdikt

Šialene geniálna jazda plná nápadov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia, adventúra	Grasshopper Man.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor	- Nič
+ Hrateľnosť	
+ Audiovizuálna stránka	
+ Ovládanie	

HODNOTENIE:



YesterMorrow

SLOVENSKÉ SVETLO MEDZI 2D PLATFORMOVKAMI



Počuli ste už o slovenskej hre YesterMorrow? Pretože ak nie, rád vám ju opíšem. Na začiatok len v krátkosti spomeniem, že ide o najnovší počín z dielne bratislavského štúdia Bitmap Galaxy, ktoré v minulosti pracovalo na mobilných hrách. Na ich hre YesterMorrow vidieť, že chalani mali chuť posunúť svoje hranice d'alej a nestratiť pritom svoju tvár. Nechcem tým naznačiť, že by hra YesterMorrow bola akýmsi hybridom medzi mobilnou a konzolovou hrou, skôr som mal na mysli fakt, že svoj rukopis zanechali vo viacerých aspektoch hry. Či už je reč o pixelovom art štýle, ktorý sa medzi ostatnými hrami tohto rázu určite nestratí, alebo sa zamyslíme nad zaujímavým prekladom celej hry, zakaždým je výsledkom unikátny obraz toho, že hráme hru spod krídel slovenského štúdia.

V hre YesterMorrow prevezmete úlohu malého dievčaťa menom Yui práve v deň, keď bude prebiehať festival svetla,

na ktorý musí jej otec ako časosťražca dohliadať. Nič nezvyčajné sa zatiaľ nedeje a vašou jedinou úlohou je odtrhnúť sa od každodennej všednosti dieťaťa a pripojiť sa tak na slávnosť k celej dedine. Keby sa však niečo nestalo, tak by sme sa zrejme dočkali takého istého rýchleho konca ako sa to deje pri nečinnosti vo Far Cry hrách.

Na pokojný festival svetla vtrhnú tiene – hlavná entita v úlohe antagonistu, ktorej ide len o podmanenie si všetkého živého. Otec vás v tej rýchlosti posielal upozorniť Veľmajstra do komnaty svetla, no vy vo svojej ceste neuspejete.

Svet sa tak prepadá do temnoty a Yui si to nedokáže odpustiť hlavne preto, že sa otec od toho osudného večera stále nevrátil domov. Sice prebehlo už niekoľko rokov, nikto z vášho okolia však stále nie je v bezpečí a celú beznádejnú situáciu zaklincuje snáď už len nasledujúci únos mamy a brata. Yui teda už nezostal nikto, a preto sa rozhodne ísť ich zachrániť.

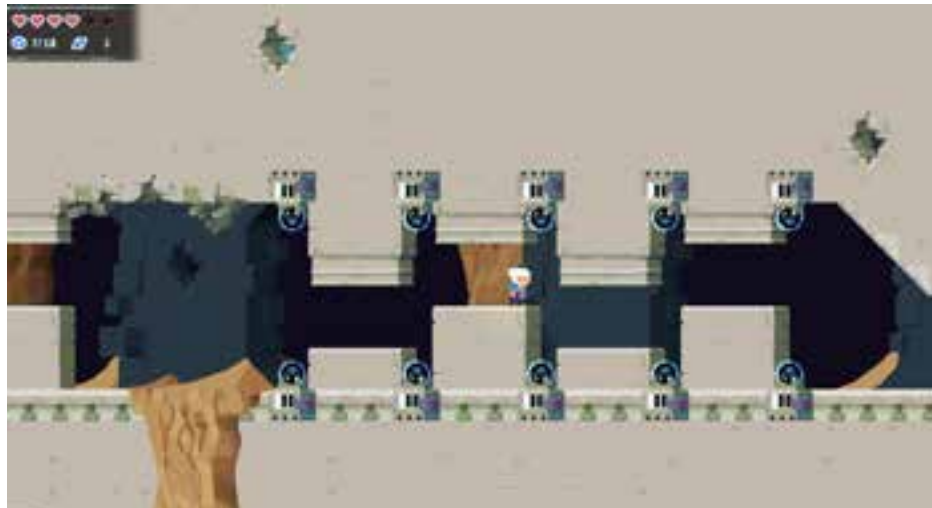
Príbeh nám určuje cestu

Aj keď by sa mohlo zdať, že príbeh opísaný v odseku vyššie je obyčajné klišé, ako motivácia stačí a pri 2D platformových hrách je vítaný. Aj vďaka nemu dokážeme rozpoznať smer cesty a verte mi, nie je problém sa tu stratiť. Svet sa skladá zo štyroch ostrovov a má evokovať pocit otvorenosti, pričom každý ostrov disponuje osobitnou štylizáciou. Pre príklad uvediem, že na ľadovom ostrove budú zamrznuté kulisy plné ľadu a snehu, no na lesnom to zas bude pripomínať letné obdobie. Preto treba brať do úvahy cieľ, za ktorým sa ženie, a to vám hra v podobe príbehu postupne podsúva. Ak by ste sa aj tak vydali zlým smerom, narazíte na prekážku, na ktorej zdolanie ešte stále nemáte schopnosti. Tie získavate hraním a hra vám ich logicky prideluje na jednotlivé tlačidlá. Ide o schopnosti, na ktoré Yui využíva všesvetlo, okolo ktorého sa motá celý príbeh. Ide o logické využitie, pretože čo môže byť účinnejšie na tmu (tiene) ako svetlo? K ovládaniu musím povedať, že

ja som hru hral na Xboxovom gamepade, čiže za seba môžem potvrdiť, že ovládanie na gamepadoch je intuitívne a vďaka postupnému nabal'ovaniu ďalších funkcií som si ho dokázal jednoducho zapamätať. Keďže hra vyšla aj na PC, má pochopiteľne podporu klávesnice, na ktorej rozloženie klávesov v hre nepoznám. Zaujímavé na tom celom je, že ku koncu hry budete musieť využívať skoro desať rôznych úkonov na zdolanie levelu, ale vďaka dávkovému nabal'ovaniu to nie je až taký problém, akoby sa mohlo zdať. Jedným zo zaujímavých a hlavne kl'účových prvkov v hre je cestovanie v čase. To je možné len na určitých miestach a slúži hlavne na sprístupňovanie ciest, ktoré môžu byť v jednej časovej osi zabarikádované, no v tej druhej už prístupné. Cestovať budete medzi súčasnosťou, čo je Yui pár rokov po invázii tieňov, a medzi minulosťou, ktorá vám ponúkne obraz pred inváziou. Samozrejme v hre narazíte na kopu ďalších funkcií, ale to by som vás už oberal o zážitok z prekvapenia.

Občasné frustrácie...

Neexistuje snáď žiadna hra, ktorá by nemala svoje muchy. Ak aj zalovíte v pamäti a spomeniete si na svoju obľúbenú hru z detstva, tak zistíte, že aj tá mala svoje chyby, ktoré ste si vtedy možno len nevšimli. Preto nechcem, aby ste si mysleli, že hra YesterMorrow je zlá, chcem len poukázať na niektoré veci, ktoré som nedokázal prehliadnuť. Jeden veľký problém je nevyváženosť zážitku. Mám na mysli nerovnomerne zasadenú náročnosť naprieč levelmi. To sa môže prejavovať tak, že jednou oblasťou sa ledva prebojujete a ďalšou si už len preplávate viacmenej ako divák. Nebol by to až taký problém, keby som sa s týmto pocitom stretával v prvej polovici hry, no keď sa už aj pri konci striedal pocit frustrácie so znudenosťou, všimol som si, že niečo nie je v poriadku. Ďalším technickým



problémom boli vzdušné levely, ktoré ma občas dostávali do situácií, v ktorých mi nezostala iná možnosť, iba vrátiť sa do „čik-čik domčeka“. Menovaný problém je ale skôr technického typu a verím, že tvorcovia ho dokážu opravnými patchmi odstrániť. Jedna maličkosť ma ešte trápila, a to, že občas bolo ťažké odlíšiť kulisy od plošín, na ktoré sa dá dostať, ale to je, bohužiaľ, problém, na ktorého riešenie sa pri pixelovom art štýle asi len ťažko hľadá odpoveď. Našťastie, viac problémov s hrou som nemal a všetko šlo podľa predstáv.

Krásny zážitok pre každého

Mohlo by sa zdať, že YesterMorrow svojou pixelovanou grafikou bude cieľiť na mladšie publikum, no nie je tomu úplne tak. Hru si, samozrejme, užijú aj tí najmladší hráči, ale určite sa dostanú do bodu, v ktorom ich hra naozaj preskúša. Jednou z vecí môžu byť napríklad skvele spracované hádanky, ktoré nie sú ultimátne náročné, no dokážu potrápiť. Ďalším školiacim nástrojom budú levely, v ktorých musíte byť dostatočne rýchli a presní, inak sa vraciate do „čik-čiku“, ktorý svojím detinským názvom pripomína pocit bezpečia z čias detských naháňačiek. Okrem levelov sa v hre stretnete aj s boss

fightami, ktoré vám už vôbec nedajú nič zadarmo. V neposlednom rade by som rád vyzdvihol aj zvukový sprievod. Ten je naozajstným zážitkom a po celú dobu hrania som bol príjemne prekvapený, že ma ešte nezačal otravovať. A jeden cliffhanger ešte k záveru recenzie. Hra YesterMorrow myslí na svoje domáce publikum, a preto je kompletne preložená do slovenčiny – a tým mám na mysli aj všetky dialógy. Za seba musím povedať, že preklad bol zaujímavý a do istej miery až detinský, ale nemyslím to v zlom, skôr poukazujem na také navodenie nostalgie, ktoré sa dostavuje konkrétne vďaka tomuto prekladu. Snáď ste si to všimli už vyššie v recenzii, kde som spomínal „čik-čik“, ktorý v hre slúži ako checkpoint. Ak by vás príbeh zaujal a chceli by ste skúmať hlbšie, môžete sa vydávať za každým predmetom, a to buď do miestností so skúškami, alebo za zvítkami, ktoré poodhalujú ďalšie pozadie príbehu.

Hodnotenie

YesterMorrow je 2D platformová skákačka so silnými základmi v logických hrách. Ak hľadáte jednoduchú zábavu s lineárnou hrateľnosťou, mali by ste siahnuť po inom titule, ak ste ale fanúšikom výziev a chcete podporiť domáci trh, hru YesterMorrow si určite užijete.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D skákačka	Bitmap Galaxy	Bitmap Galaxy

PLUSY A MÍNUSY:

+ slovenská lokalizácia	- cenovka by mohla byť nižšia (19,99€)
+ pekný art štýl	- nevyvážená náročnosť
+ príjemný soundtrack	
+ výzvy dajú zabrat'	
+ originálny príbeh	

HODNOTENIE:



Sakuna: Of Rice and Ruin

KEĎ DEVIL MAY CRY STRETNE STARDEW VALLEY



Čo priniesla kombinácia akčného vraždenia démonov a farming simulátora? Bohyňa, ktorej sa nechce ani vraždiť, ani farmáčiť.

Farming simulátory zažívajú v dnešnom hráčskom svete menšiu renesanciu pre tých, ktorí o tento netypický žánér zakopnú. Ako chlapca z dediny ma nikdy digitálna záhradka nebavila, keďže som si skutočného rýľovania užil v detstve až-až. Keď vyšlo Stardew Valley, spočiatku som len nechápavo krútil hlavou nad konceptom, ktorý hra prinášala.

Okrem toho sa na nás spustila séria hier Farming Simulator, ktorá je podľa mňa jedným z vrcholov bizarnosti vo svete videohier. O niekoľko rokov na to vyšiel nový Animal Crossing na Nintendo Switch a ja som opäť nechápal, prečo toľko ľudí obhospodaruje statky z jednotiek a núl. Spolu s Animal Crossingom začali vychádzať aj rôzne články a štúdie, ktoré poukazovali na benefity videohier pre ľudskú psychiku,

a ja som musel zbystriť pozornosť. Na tú správnu simuláciu farmárskeho života som si ale ešte musel počkať. Spasiteľom, na ktorého som čakal, mala byť až hra Sakuna: Of Rice and Ruin.

V úvode hry sa pomedzi tutoriál dozvedáte príbeh bohyně Sakuny, ktorá si v Panteóne bohov spraví poriadny problém a najvyššia bohýňa ju za trest pošle s niekoľkými bludnými dušami na opustený ostrov, ktorý má za trest vyčistiť od démonov. Na ostrove sa spolu s partiou smrteľníkov, ktorí sa tešili na pokojný posmrtný život, ako Sakuna ubytujete na ryžovej farme a začnete plniť úlohu od najvyššej.

Hra vám najprv ukáže tú „zábavnejšiu“ časť – čiže mlátenie démonov v 2D leveloch. To je svižné, energické a intuitívne, takže si vás malá ukvákaná bohýňa ľahko získa. Sakuna má dva klasické typy útokov – rýchly a silný. Tie v rôznych kombináciách spúšťajú smrtiace kombá, v ktorých oponentov vyhadzujete

do vzduchu alebo z nich spravíte projektíl, ktorý pošlete do hromady nepriateľov. Okrem toho máte „manu“ a sériu skillov, ktoré ju spotrebúvajú. Skillly, ktoré chcete používať, si vyberiete z prehľadného menu s názornými ukázkami.

Schopnosti a kombá vám postupne pribúdajú so zvyšujúcim sa levelom a zlepšujú sa tým, že ich používate. Spetrením bojov je stuha, ktorou má Sakuna opásané kimono. Tá zároveň slúži ako klasický „grapling hook“, umožňujúci vám zbesilo skákať po leveloch, dostať sa na inak neprístupné územia a, hlavne, pritáhnúť nepriateľov k sebe alebo seba k nepriateľom. Levely sú vďaka poschodiam a skrytým územiám zaujímavé.

Ak by som musel niečo „bojovému aspektu“ hry vytknúť, bola by to možno nízka variabilita nepriateľov a nie príliš výrazní bossovia. Hra totiž vďaka mobilite postavy ponúka obrovský priestor na pohyb po mape.



O to viac zamrzí, že pri väčšine bossov stačí „hooknuť sa“ zaňho a útočiť.

Po hodine hrania som mal pocit, že Sakunu ovládam a vyhýbam sa útokom ako šaolinský mních. Vtedy vám ale hra ukáže svoju druhú tvár, konkrétne simuláciu pestovania ryže. Osobne som sa toho aspektu obával, keďže som s podobnými hrami nemal skúsenosti. Na malom poli pri chalúpke v srdci ostrova som začal na naliehanie smrteľníkov sadiť ryžu. Pestovanie ryže prebieha formou monotónnych minihier. Samozrejme, začnete sadením rastlín do vody, tie musíte následne kompostovať, udržiavať hladinu vody na poli a vytrhávať burinu. Keď ryža dozreje, musíte ju zožať, vysušiť, odložiť do sýpky a tam ju mlátiť a lúpať. Na hre na prvý pohľad vidno, že je určená primárne pre východný trh, a tak trochu počíta s tým, že tušíte, akým procesom si ryža prechádza, kým sa dostane na váš tanier. V tomto som bol výrazne pozadu a niektoré minihry mi spočiatku vôbec nedávali logiku. Navyše vás hra zasype štatistikami o teplote a vlhkosti ovzdušia, stave pôdy a kompozícii kompostu, ktorý pripravujete. Našťastie, hra vás až tak veľmi netrestá, ak nezobierate úrodu hodnú majstra farmára. Váš jedálniček netvorí len ryža a pokojne môžete svoju dedinu užiť aj jedlom, ktoré podonášate z výprav, to ale nebude pridávať také zaujímavé bonusy ako jedlo s ryžou.

Vaše farmárčenie prebieha na pozadí herného roku, v ktorom každé ročné obdobie trvá tri dni. V ideálnom prípade počas dňa stihnete ísť na výpravu a spraviť niečo na poli. Niektoré farmárske úkony vám ale vezmú celodennú energiu, a tak vám na výpravu nezostane čas a energia. Energia je reprezentovaná statusom „fullnes“ a najskôr si všimnete, že vám došla, keď sa vám prestane regenerovať život. Môžete to risknúť a potiahnuť výpravu, kým vám nezostane menej životov, alebo sa pobrať domov. Ak počas výpravy zomriete, vraciate sa na jej začiatok



bez predmetov, ktoré ste pozbierali, takže riskujete časť svojho progresu.

Okrem pestovania ryže sa hra snaží robiť aj simulátor medziľudských vzťahov, aby ste si smrteľníkov, ktorí sú na ostrove s vami, oblúbili. Túto časť si užijete, len ak zvládnete „anime“ spôsoby rozprávania príbehu. Rozhovory medzi postavami balansujú na hranici „cringu“ a niekedy som sa pristihol pri tom, že ma až tak nezaujímajú. Hlavná dejová línia sa sleduje pomerne ľahko, takže ak niekto ko rozhovorov preskočíte, pravdepodobne o nič dôležité neprídete. Vaša „osada“ je takisto miesto, kde sídlia majstri na craftingu. Ten splňa všetky požiadavky, ktoré by ste od neho čakali. Zbrane a brnenie sú rôznorodé vďaka „skrytým silám“, ktoré vo výzbroji odomknete, až keď splníte určitú úlohu, napríklad zabijete určitý počet konkrétnych nepriateľov alebo „vylootujete“ konkrétnu surovinu. Málokedy som sa sústreďoval na odomykanie týchto síl, takže aj keď vraždíte a zbierate všetko zaradom, skôr či neskôr danú silu odomknete.

Sakuna poteší najmä fanúšikov anime a japanofilov. Z rozhovorov postáv cítite východnú kultúru, ktorá považuje za dôležitú česť a samostatnosť jedinca. Tieto myšlienky veľmi verne

pretavuje aj do hry samotnej. Ak máte pri niektorých hrách pocit, že tutoriály a rady pre začiatočníkov vás až príliš vedú za rúčku počas celej hry, pri Sakune sa vám to nestane. Skôr sa pristihnete pri tom, že googlite, v akej vysokej vode sa má pestovať ryža, pretože si v hre viete nastaviť, akú vysokú vodu chcete mať v záhradke, no netušíte, aká výška má byť tá správna.

Verdikt

Sakuna: Of Rice and Ruin je na polceste medzi akčnou 2D plošinovkou a simulátorom farmárčenia. Dynamický bojový systém striedajú pokojné minihry s farmárčením.

Majdak Martin

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D akčné RPG	XSEED Games	XSEED Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ nezvyčajná syntéza žánrov	- hra počíta s tým, že viete o pestovaní ryže všetko
+ chytľavý bojový systém	- monotónne bossfighty

HODNOTENIE:



Godfall

DESTINY V KOMBINÁCIÍ S HACK&SLASH AKCIOU. NÁPAD ZAUJÍMAVÝ, ALE AKO TO VYZERÁ V REALITE?



Vydanie PS5 so sebou prináša aj jednu úplnú novinku na trhu, a tou je Godfall. Na papieri celkom zaujímavý nápad spojenia loot mechaník Destiny a RPG sveta, s akciou a bojovými mechanikami hack and slash hier. Ak ste hru sledovali na videách, myslím, že zaujala väčšinu z vás, no ako všetci vieme, nie všetkému na videách sa dá veriť. Ako je to teda v skutočnosti?

Hneď po zapnutí Godfall ostanete určite očarení. Skvelá animácia predstavujúca naozaj celkom fajn príbeh vás preniesie do zaujímavého fantasy sveta a podobne sú na tom aj prvé okamihy, keď sa dostanete k ovládaniu. Čaká vás krásna grafika skombinovaná s veľmi príjemne navrhnutým svetom, atmosférou, zaujímavou hlavnou

postavou a zápletkou. A po zopár prvotných tutoriálových súbojoch, ktoré vás učia základné herné techniky, sa naozaj bavíte. Bojový systém vyzerá skvelo, ovláda sa ešte lepšie, je zábavný a všetko do seba naozaj výborne zapadá.

Takto to, úprimne, pokračuje hodiny a hodiny. Svet Godallu vás prevádza nádhernou prepracovanými prostrediami, ktoré na PS5 vyzerajú skvostne a hra sa hrá výborne.

Naberáte nové časti výbavy, upgradujete svoje skilly a že budete mať čo robiť, je vám jasné hneď po otvorení inventára. Levelovací systém Godfallu je naozaj rozmanitý a každý si v ňom nájde to svoje. Postupne si viete odomykať mnohé pokročilejšie bojové taktiky, no

nič nie je zadarmo. Nie sú to len obyčajné skilly, ale veci častí comba, ktoré musíte zaujímavou a efektívne využívať.

Práve tu sa skvelo prejavuje hack and slash časť hry, kde je rozdiel medzi úspechom a neúspechom doslova vo vašich rukách a v schopnosti všetko vo vašom arzenáli využívať čo najlepšie, najefektívnejšie a, hlavne, v správny moment. Tento systém skillov ešte navyše dopĺňajú rozmanité efekty, ktoré v sebe skrývajú časti výbavy a na základe ktorých viete vytvárať naozaj ohromne silné "buildy" postáv.

Od zmrazovania nepriateľov a ich následného roztrieštenia cez jedy, oheň, kritické útoky – možnosti a kombinácií je nespočetne veľa, no bude vás to

stát' čas a úsilie, kým dosiahnete tú pravú synchronizáciu všetkých efektov a zistíte, ako ich chcete využívať'.

Podobne je na tom aj samotný arzenál, ktorý hra ponúka. Na výber máte niekoľko takzvaných Valorplate brnení, ktoré úplne zmenia a redefinujú vašu postavu. V podstate si to môžete predstaviť ako zmeny povolania vašej postavy. Práve tieto brnenia a ich efekty budú tvoriť základ pre vaše budúce buildy.

Tam ale, samozrejme, nekončíme. Na svoje si príde každý aj v oblasti zbraní – od mečov cez sekery, masívne kladivá, kopije. Každá ďalšia časť výbavy ponúka



špecifický štýl hrania a naraz môžete rýchlo striedať medzi dvoma zbraňami. Pridajte k tomu ešte špecificky fungujúci štít, prstene, talizmany a vašej fantázii tak ostane otvorené dvere, pre tie najšialenejšie možné kombinácie efektov.

To všetko naozaj v hre nájdete. V teórii to znie skvelo, no nie všetko je také ružové, ako sa na prvý pohľad javí. To ale začnete pociťovať a chápať až v neskorších fázach hry, keď sa aj nároky na náročnosť a váš skill zvýšia. Zrazu začnete vidieť a cítiť v bojovom systéme nedostatky a čím ďalej v hre ste, tým väčšie sú. Je to naozaj škoda, lebo všetko vyššie spomenuté skutočne vyzerá a funguje skvelo, no vývojári to úplne nedotiahli do konca. Vzhľadom na to, že hra a váš úspech v nej (v neskorších fázach záleží čisto na vašej schopnosti a reakciách) vám sama hádže pod nohy polená, asi najväčším problémom je, že sa vám začne stávať, že hra za vami proste nestíha. Predstavte si, že máte ťažký súboj, svoju postavu skvelo ovládate, bojujete s nepriateľom, no pritom už vidíte, že sa budete musieť brániť inému útoku, alebo potrebujete niečo rýchlo zmeniť a použiť iný útok. Bohužiaľ,

nepodarí sa vám to a doplatíte nato schytním damagu od nepriateľa. Godfall, žiaľ, z nejakého dôvodu nevie dostatočne rýchlo reagovať na vaše reakcie, a tak sa stane, že aj keď ste stlačili vyblokovanie, to nenastane alebo nastane príliš neskoro. Toto sa vám bude stávať až príliš často, či už pri vyhýbaní sa útokom nepriateľom, alebo kombinovaní tých vašich. Hra, bohužiaľ, nedisponuje takzvaným "input queue", a nevie tak

správne a dostatočne rýchlo zaznamenať a nasledovať vaše vstupy do ovládača, čo robí boje naozaj frustrujúce a nepríjemné. Nič nedokáže nahnevať viac ako pocit, že ste zareagovali správne, no aj tak na to doplatíte.

Žiaľ! Bohu, čím ďalej sa v hre dostanete a čím vyššie budú nároky na vaše rýchle reakcie, tým citelnejší bude tento problém a úplne to pokazí celý zážitok z bojového systému, ktorý sa zrazu namiesto skvelo plynulého stáva frustrujúcim. A práve plynulosť je jedna z vlastností, na ktorej musí byť každá hack and slash hra založená. Snažíte sa spustiť kombo pomocou L1+X hneď po ukončení útoku? Smola. Namiesto toho sa zrazu ocitnete v blokovacom postoji (L1) a zostanete stáť na mieste ako skvelý terč...

Toto je, jednoznačne, jedným z najväčších problémov hry – hlavne pre hráčov plánujúcich hrať end-game obsah, ktorý je naozaj náročný a vyžaduje plynulé hranie. Ak plánujete hru len odohrať ako klasickú príbehovku, pravdepodobne



vás to až tak hnevať nebude. Dá sa s tým žiť. No Godfall nie je vyrobený ako singleplayerovka na jedno prejdienie.

Po ukončení príbehu sa vám odomkne nemalá časť end-game obsahu a vtedy sa začne naozajstná "loot and shoot" mánia a to pravé vytváranie perfektného buildu z Legendary zbraní a časti výbavy. Ak poznáte Strikes a Raids z Destiny, tak v podstate budete ako doma.

Obmenené časti misií s novými nepriateľmi, pravidlami a zmenenými bossmi, ktorí sú naozajstnou skúškou vašich schopností, a je dosť možné, že dokonca budete musieť úplne prekopáť celú svoju postavu od základov. To radšej



ani nehovorím o poslednom bossovi, ktorý je na najvyššej obtiažnosti dobrým receptom na ovládač v telke a následné zúfalstvo. A to radšej nechciete vidieť jeho pozmenenú verziu po dohratí hry...

Ak by vám nestačilo ale ani to, môžete sa pokúsiť o ultimátnu výzvu The Tower – pred dohratím hry 10-poschodová výzva, kde viete získať skvelé kúsky výbavy, no po dohratí v princípe nekonečný dungeon s tými najväčšími kúskami

z hry. Má to len jeden háčik. Musíte dostatočne dlho zostať na živé...

Je naozaj škoda, že v podstate skvelo prepracovaný koncept kazí takáto maličkosť, ktorá ale v konečnom dôsledku robí veľké problémy v celkovom pociťovaní z hry. Našťastie ale nie je všetkým dňom koniec. Nejde o nič, čo by sa nedalo upraviť patchom alebo updatom, a keď vývojári chcú, aby sa z hry stal aspoň aký-taký úspech a aby ju ľudia

hrali aj po dokončení príbehu tak, ako bolo zamýšľané, tak to, snáď, opravia. Ak vás ale hra nebude baviť v stave, v akom je, stále máte možnosť prizvania si dvoch kamošov, a hru tak môžete prechádzať celú v partii troch hráčov. Smutné však je, že keď kamošov na PS5 nemáte, tak si COOP nezahráte, keďže Godfall nemá zabudovaný matchmaking. Ďalšia úplne nelogická voľba v hre, ktorá vyslovene chce, aby ste ju hrali dlhé hodiny aj po dohratí.

Hodnotenie

Ako sa to teda dá zhrnúť? Godfall od prvého momentu vyzerá skvelo – krásna grafika, skvelá atmosféra, zaujímavý svet i príbeh a bojový systém. Ak plánujete hru len prejsť a odložiť ako singleplayerovku, určite sa zabavíte, no to nie je to, na čo bola hra vymyslená. Príbeh samotný vám nezaberie veľa času a naozajstná hra sa začína po jeho skončení. Tam ale prichádza problém neresponzivnosti ovládania a frustrácie z toho, že hra nevie dosť rýchlo reagovať na vaše ovládanie.

Jediné, čo nám ostáva, je dúfať, že to vývojári opravia, pridajú matchmaking a konečne si naplno užijeme zážitok tak, ako bol myslený od začiatku.

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG Výrobca: Counterplay Games Zapožičal: Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika a prostredie
+ rôznorodosť postáv a možností
+ nepriatelia/bossovia a combat systém

- neresponzivnosť ovládania
- chýbajúci matchmaking
- krátkosť a repetitívnosť

HODNOTENIE:





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



Immortals: Fenyx Rising

KVALITNÝ RIP-OFF ZELDY, KTORÉMU CHÝBA VÄČŠIA OSOBITOŠŤ



Ubisoft sa v posledných rokoch ako keby uspokojil s jedným modelom hier - s modelom otvoreného sveta napchatého ikonkami, vežičkami strážiacimi zahalenosť danej časti mapy a všadeprítomnými mikrotransakciami, ktoré už bezpečne implementuje aj do singleplayerových hier.

Assassin's Creed, Ghost Recon, Watch_Dogs, každá z týchto popredných sérií obsahuje aspoň časť vymenovaných črt. Ako keby mal Ubisoft čarovný stroj, do ktorého len zadal potrebné ingrediencie a tým vyprodukoval novú hru ako cez kopírák. Tiež ste už toho začali byť prejedení? Možno vás poteší, keď poviem, že pri novinke Immortals: Fenyx Rising bola použitá úplne nová a doteraz nepoužitá ingrediencia, úplne nový parameter – The Legend of Zelda.

Áno, viem, to nie je žiadne veľké odhalenie. To, že legendárna séria od Nintendo inšpirovala Immortals: Fenyx Rising, bolo patričné už z prvých videí. Hoci pri použití slova inšpirácia ma zadiera v hrdle, keďže toto nie je len taká milá inšpirácia a hold vzdaný famóznejšej hre The Legend of Zelda: Breath of the Wild, toto je do slova a do písmena vykrádanie! Až pri samotnom hraní sa totiž odhalili všetky možnosti hry, hoc je treba povedať, že vykradnutých prvkov z Breath of the Wild je len niekol'ko. Zvyšok zasa až nápadne pripomína asasínsku sériu, hlavne čo sa týka rôznych výziev (jediné sidequesty v hre) alebo online questov, ktoré sa obmieňajú v niekol'kodňových intervaloch.

Pamätáte, ako ste si v Zelde mohli pritiahnúť rôzne kovové objekty pomocou

runy Magnesis? V Immortals máte takú istú schopnosť, avšak nie je limitovaná len na kov a predmety dokážete aj hádzať ako zbraň. Spomínate na to, ako ste si v Zelde šli, pomaly zakrádajúc sa v tráve, skrotiť prvého koňa?

Tu je to presne také isté, až na to, že je to o niečo jednoduchšie. Čo takto puzzle, ktoré riešite vystrelením šípu cez oheň, čím sa zapáli a to následne zapáli aj objekt, na ktorý mierite? Bolo to v Breath of the Wild, je to aj v Immortals: Fenyx Rising. A takto môžem bez problémov pokračovať.

Čo takto svet rozdelený do špecifických oblastí (zeleň, sneh, atď.), pričom hlavný zlosyn sídli v strede, kam môžete ísť bez problémov od začiatku hry? Bolo to v Zelde, je to v podstate aj v Immortals.



Hlavným bodom hratel'nosti v poslednej Zelde boli svätyne, do ktorých ste vstúpili a riešili hlavolamy. Vo Fenyx Rising sú tu pokladnice (takýto je český preklad), do ktorých skočíte a riešite hlavolamy. Immortals taktiež od Breath of the Wild kopíruje oslobodzovanie bohov (v Zelde to boli šampióni), ktorí vám mali pomôcť pri konfrontácii s hlavným bossom.

Skutočne sa ospravedľujem za to, že som začal takto zhurta a že som hru zatiaľ len porovnával so Zeldou, no inak to vážne nešlo a ani by som to inak nechcel. Táto hra je jednoducho rip-off. Vykrádačka a nepriznaná zlodejina. Keby Ubisoft aspoň počas reklamnej kampani priznal, že ho Zelda uchvátila svojím svetom a možnosťami a tak sa ako poklonu Nintendo rozhodol spraviť svoj titul s mnohými prvkami z ich hry, to by bola kompletne iná situácia. To by som v žiadnom prípade nebol taký tvrdý. Ba čo viac, skôr by to bolo sympatické, že Ubisoft takto vykladá karty na stôl, a s úsmevom na tvári by som uznanlivo pokýval hlavou. Avšak jedna vec je kopírovať a druhá



kopírovať kvalitne. Immortals: Fenyx Rising rozhodne kopíruje dobre!

Zlodejstvo hod'me stranou, táto hra je výborná. Všetako by aj nebola, keď kopíruje majstrovské dielo, že? V Immortals funguje z hratel'nosti takmer úplne všetko. Funguje tu lineárnejší úvod slúžiaci ako tutoriál, počas ktorého sa

naučíte základy. Funguje tu taktiež dizajn majestátneho otvoreného sveta, po ktorom sa môžete po spomínanom úvode bez obmedzení pohybovať a skúmať okolie navôkol. Vynikajúco tu taktiež fungujú súboje, ktoré sa stávajú ešte rozmanitejšími s novými odomknutými schopnosťami. Parádne tu taktiež fungujú ako hlavolamy „rýchlovky“ roztrúsené po svete, tak veľké puzzle v pokladniciach. Veľmi ma však po tejto stránke nepotešil menší počet druhov nepriateľov. Nájdete tu síce menších bojovníkov, vyšších bojovníkov, kyklopov, harpye či trojhavých psov, no Ubisoft si úlohu zľahčil tým, že ich farebne rozdelil a roztrúsil po svete. Namiesto stále nových

nepriateľov tu natrafíte na červené, modré a i fialové verzie spomínaných protivníkov. Farba tu znamená odolnosť.

Ah, ten svet! Explorácia sveta, to je jedna nádherná báseň ako z pera veľkého gréckeho básnika Homéra. V momente, keď sa dostanete do sveta cez oblasť s názvom Údolie večnej jari (no nie je už len ten názov božský?), odpadnete z jej pôvabu.

Hra nádhorne pracuje s farbami, ambientnými zvukmi okolia a podmanivou orchestrálnou hudbou.

Užijete si nádherné gýčové západy slnka, majestátne výhľady do dial'av, budete sa kochať krdľami vtákov poletujúcich okolo vás. Jednoducho ako z rozprávky. Troška škoda, že hra si vybijie zásobník hneď na začiatku. Ani jedna ďalšia oblasť už totiž nedokáže priniesť také opojné pocity eufórie ako práve to nádherné zelené údolie. Artovo je hra parádna, no po technickej stránke zaostáva. Mnoho textúr je lajdáckych, detaily objektov v pozadí výrazne strácajú a napríklad taká



tráva sa vykresľuje bližšie vás, než by ste chceli, čo trochu narušuje uveriteľnosť sveta. Inak ale beží úplne plynulo. Titul som testoval na i5-10 600, RTX 3070 a 16 GB RAM na najvyšších nastaveniach v rozlíšení 1440p a počet snímok za sekundu vystrelil až do neba. Všimol som si však vysoké vyt'aženie grafickej karty (často aj nad 90% pri obmedzení na 60 FPS), hoci hra nezobrazovala nič také, čo by stálo za zmienku.

A nie je to len o výtvarnom prevedení, ale aj o dizajne ako takom. Svet je pestrý, vrstevnatý, plný údolí, roklín, riek, jaskýň, zrúcanín a majestátnych sôch. Vyliezť môžete všade, pričom hra často za to aj odmeňuje nejakou užitočnou vecou na samom vrchu. Vidíte, to lezenie a jeho obmedzenie (a iných akcií) úrovňou vašej výdrže, to je ďalší ikonický prvok Breath of the Wild. Svet je posiaty rôznymi minihrami, ktoré zväčša odomknú nejaké to nové vybavenie alebo užitočné zdroje potrebné na vytváranie elixírov alebo odomykanie schopností.

Nie sú príliš ťažké, no nútia hráča rozmýšľať, používať jeho dôvtip, a to sa mi páči. Dizajn sveta je veľmi pútavý, keďže v momente, keď sa dostanete na miesto, ktoré vás z dial'ky oslovilo, vidíte z neho hneď niekoľko ďalších, ktoré vás zaujmú. Už len sa rozhodnúť, kam ísť skôr.

Po svete sa môžete pohybovať ako pešky, tak na chrbte nejakého tátoša, ktorého si môžete pod sebou doslova zhmotniť stlačením príslušného tlačidla. Hlavnou devízou hrdinky/hrdinu Fenyxu sú však krídla, ktorými môžete plachtiť vo vzduchu a nádherne sa kĺzavo presúvať z jedného brala na druhé, z jednej strany rokliny na druhú. Lietanie je tu vďačné a uspokojujúce. Predsa len sa krásne lieta, ak sa pod vami rozprestiera tak nádherne



vykreslený svet. Toto je inak ďalší prvok až nápadne pripomínajúci ten zo Zeldy, avšak už to radšej ani nespomínam.

Ktože je to ten/tá Fenyx? Je to hlavná postava, ktorú si môžete na začiatku vytvoriť podľa svojich predstáv (možnosti sú však limitované) a ktorá, aby zachránila svojich druhov po stroskotaní lode a taktiež obyvateľov premenených na kameň, musí oslobodiť niekoľkých miestnych bohov a poraziť démonického Tyfóna. Ak zistíte, ako si Tyfón poradil s takým Aresom, budete sa od smiechu chytať za brucho. Hra má odl'ahčený štýl a dokáže byť skutočne vtipná. Osobne som si obl'úbil „zmenenú“ verziu Afrodity. Dej je v podstate príbeh, ktorý hovorí uväznený Prometheus na vrchole hory Zeusovi. Práve títo dvaja sú podľa mňa tou najväčšou slabinou rozprávania, keďže sa snažia byť za každú cenu vtipní, čo začne pôsobiť veľmi otravne. Navyše sa obaja doberajú ako malé deti. Za celú hru, ktorá podľa tempa prieskumu a odomykania všetkého môže atakovať aj 50 hodín, som sa pri nich zasmial asi tak raz. Fenyx používa tri typy zbraní -

meče, sekery a luky. Každý jeden typ si môžete za určité suroviny vylepšovať len v hernom hube, ktorý tu predstavuje Sieň bohov. U zbraní si vylepšujete ich silu, no taktiež si môžete zvyšovať počet šípov, obranu u brnení a taktiež počet elixírov, ktoré môžete mať pri sebe. Avšak okrem elixírov sa ostatné veci dajú vylepšovať len v tomto hube. Nádoby na vylepšovanie čarovných vodičiek môžete nájsť po celom svete. V hube si taktiež môžete zvyšovať počet dielikov HP, počet dielikov výdrže a odomkovať si nové schopnosti. Na každú z týchto vecí potrebujete špecifický predmet, ktorý získate tiež len na špecifických miestach. Tak napríklad výdrž vám zvyšujú Blesky Zeusa a tie drvivú väčšinu času nájdete len na konci spomínaných pokladníc. Životy si zveľad'ujete trblietavými kryštálmi ambrózie, ktoré zväčša nájdete skryté na vyššie položených plochách, ako sú sochy či útesy.

Immortals: Fenyx Rising nie je RPG, no okrem zbraní tu môžete odomkovať a vylepšovať rôzne schopnosti, či už ide o bojové alebo o také, ktoré vám pomôžu efektívnejšie skúmať svet. Celý systém vylepšovania postavy cez zbrane, schopnosti a elixíry nie je vôbec zložitý, je presne daný a prehľadný, pričom skvelé je hlavne to, že každou novou schopnosťou pocítite zmenu, ktorú priniesla do vašej hry. Tým narážam najmä na hack and slash súboje, ktorých dynamiku môže drasticky ovplyvniť už to, že si odomknete možnosť pritiahnúť Fenyxu k nepriateľovi z dial'ky.

Ak existuje niečo, v čom Fenyx Rising dokáže Breath of the Wild prekonať, tak sú to pokladnice. Nejde o ich dizajn, hoci si dovoľím tvrdiť, že aj napriek menším možnostiam oproti Zelde jej Immortals dokáže zdatne sekundovať. Teraz narážam na ich dĺžku. Prostredia



pokladníc sú obrovské, určite dlhšie než svätyne v Zelde alebo dokonca aj dungeons šampiónov. Páči sa mi, že vývojári sa nebáli priniesť aj na skoky a na vyhýbanie sa nebezpečným objektom zložitejšie situácie, a to hneď niekoľkokrát za sebou, počas čoho musí byť hráč sústredený na sto percent. Obzvlášť to platí pre tie pokladnice, do ktorých vás zavedie príbeh. Tie tvoria zlatý klinec celej hry.

Veľmi oceňujem, že Ubisoft umožňuje užívať si hru presne tak, ako to sami chcete. Hovorím teraz o možnosti vypnúť jednotlivé položky HUDu, pričom si môžete vypnúť aj všetky, čím tak dostanete úplne čistý obraz bez vizuálneho smogu, ktorý často vytvárajú rôzne ukazovatele alebo ikony. Privádzajú vás mapy v hrách posiate nekonečným množstvom ikoniek k úzkostiam a depresiám? Tu si môžete detailne navoliť, čo sa vám má na mape zobrazovať a ak chcete, nebude sa vám tam zobrazovať nič. Ak vám môžem poradiť, rozhodne hrajte na najvyššej možnej obtiažnosti, úplne bez HUDu a s úplne čistou mapou. Vtedy budete sami za seba, hra vám nebude pomáhať v ničom a len vtedy si podľa môjho názoru budete môcť užiť Immortals naplno.

Veľmi však zatracujem mikrotransakcie. Ubisoft si ani v hre predávanej za 70 eur neodpustil mikroplatby reálnymi peniazmi, za ktoré si môžete kupovať balíčky hernej meny, ktorú, naopak, používate na nákup herných vecí. Sú to síce len kozmetické veci – výzor zbroje a zbraní – avšak problém je, že tu tie platby vôbec sú. Nikdy nebudem podporovať takúto predajnú politiku a tak ako aj iné hry, aj Immortals musím z tohto dôvodu ohodnotiť výrazne horšie. Najhoršie je zistenie, že ani za ten najdrahší balíček (50 eur), si nebudete môcť kúpiť



všetky ponúkané kozmetické veci. A to ešte nehovorím o Season Passe. Ak si chcete túto hru užiť so všetkým, čo momentálne ponúka, zaplatíte 70 eur plus približne 80 eur za mikrotransakcie plus 30 eur za Season Pass, čo dohromady tvorí 180 eur. To ste sa v tom Ubisofte už fakt načisto zbláznili?

Keď už som tak počas celej recenzie porovnával Immortals: Fenyx Rising a The Legend of Zelda: Breath of the Wild, nedá mi to porovnanie aj neukončiť záverečným zhrnutím. Immortals je o triedu horšia hra. Nie je ani tak rafinované nadizajnovaná, neponúka ani toľko možností v prieskume a bojoch a neponúka ani toľko hlavolamov. Aj napriek odomknutým schopnostiam budete pri bojuvaní v Immortals počas pocíťovať určitý stereotyp, pretože druhov nepriateľov nie je veľa a v súbojoch sa môžete spoliehať len na čistý hack and slash s občasným hádzaním skál. Breath of the Wild aj tento aspekt dokázal spracovať s väčším dôvtipom a hravosťou. Aj napriek predchádzajúcim dvom odsekoch však

poviem, že mám Immortals: Fenyx Rising úprimne rád. Nebojím sa taktiež ani povedať, že je to krásna hra a ešte sa pod to aj podpíšem. Ved' čím viac inteligentnejších akčných titulov môžu dnešní moderní hráči hrať, tým je to pre nich a súčasnú úroveň kvality hier len dobre. Zavierať oči pred jej neduhmi ale nechcem a už vôbec nebudem ticho ani pred mikrotransakciami, ktoré v platených hrách nemajú čo robiť, najmä nie v takých, ktoré sa predávajú za 70 eur. Pýtate sa, či by som sa potešil z dvojky? Áno, veruže potešil.

Hodnotenie

Je až zarážajúce, akým drzým a očitým spôsobom vykráda táto hra The Legend of Zelda: Breath of the Wild a ešte sa pritom tvári, že všetko je v najlepšom poriadku. Jedna vec je však vykrádanie a druhá, či to robí dobre. A to z môjho uhla pohľadu robí väčšinu času veľmi dobre.

Immortals: Fenyx Rising triumfuje predovšetkým nápaditým dizajnom pokladníc a nadnášajúcim pôvabom pôsobivého otvoreného sveta, vďaka ktorému sa budete cítiť ako v rozprávke. Jeden bod dole za bezočivé kopírovanie, druhý zasa za prítomné mikrotransakcie.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Ubisoft	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ znamenitý dizajn herného sveta	- je to nepriznaný klon The Legend of Zelda: Breath of the Wild
+ krásny vizuálny štýl	- mikrotransakcie
+ výborné pokladnice	- málo typov nepriateľov
+ hra dokáže byť skutočne vtipná	

HODNOTENIE:



Amnesia: Rebirth

NAJSTARŠOU A NAJSILNEJŠOU EMÓCIOU ĽUDSTVA JE STRACH. A NAJSTARŠÍM A NAJSILNEJŠÍM DRUHOM STRACHU JE STRACH Z NEZNÁMA



Amnesia: The Dark Descent je kultová záležitosť, ktorá na PC spustila lavínu hororových hier a indie vývojárom dala ešte viac priestoru zviditeľniť sa. Titul preslávilo aj množstvo videí s vystrašenými hráčmi, vďaka čomu sa stal synonymom pre ten pravý herný horor. Pri prvej Amnesii jednoducho všetko vyšlo, ako malo. Po desiatich rokoch sa Frictional Games vrátili k sérii, ktorá ich dostala na vrchol. A 98 rokov po udalostiach z **The Dark Descent** budeme opäť musieť pospájať útržky z traumatických udalostí, ktoré amnéziu spôsobili.

Ako mám niečo čítať, keď počujem tie zvuky za mojím chrbtom?

Oboznámiť vás s príbehom **Amnesia: Rebirth** bez vyzradenia kľúčových informácií je dosť ťažké. Pokúsím sa

teda vyhnúť dôležitým udalostiam. Píše sa rok 1937 a ocitnete sa v koži Anastasie Trianon, prezývanej Tasi. Táto francúzska archeologička je súčasťou expedície, ktorej lietadlo havaruje v alžírkej púšti. No a keďže hra sa volá **Amnesia**, Tasi sa po nehode preberie, nič si nepamätá a

v lietadle je úplne sama. Pozviecha sa, naberie sily a vydá sa na púť púšťou, aby našla svojho manžela Salima a zvyšok expedície. Ako postupuje ďalej, začína si spomínať. Kde sú ostatní pasažieri, kde je Salim, prečo nikoho nevie nájsť a, žiaľ, aj to, na čo by si radšej nespomenula.



Hra zo začiatku buduje napätie veľmi dobre, no rýchlo sa zvrtné do neustáleho čítania. Zápisníky, odkazy, memoáre či listy na vás čakajú na každom kroku. Podobne aj flashbacky, ktoré pripomínajú krásne časy Tasi a Salima v Paríži, no aj udalosti po havárii. Priznám sa, že tento spôsob podania príbehu nepatrí medzi moje obľúbené. Hráč je pri ňom ľahko vytrhnutý z aktuálneho diania a často sa zastavuje zmätený, ako chronologicky čo kam zapadá a kto je vlastne kto. Záchranou v tomto prípade je, že príbeh je zaujímavý, atmosféra kozmického hororu t'áživá a výkon Tasi vynikajúci.

Úvodnú pasáž Rebirth využíva primárne ako tutoriál a postupne vám ukáže jednotlivé herné možnosti. HPL Engine, ktorý Frictional Games využívajú a aktualizujú už od ich prvotiny Penumbra, tu ukazuje svoje silné stránky. Otváranie dverí alebo truhlíc, prípadne ukladanie rôznych vecí na seba v žiadnom inom podobnom titule nepôsobilo tak realisticky a zároveň sa neovládalo takto pohodlne. Každý predmet má svoju váhu a tak sa aj správa voči zvyšku sveta. Keďže množstvo aktuálnych AAA titulov používa statické predmety, ktoré síce dotvárajú atmosféru, no interaktivitu znižujú na nulu, Rebirth pôsobí veľmi živo. Vývojári sú si toho vedomí a tento fakt používajú aj proti hráčovi. Ved' si to skúste predstaviť. Vstúpite do tmavej chodby, ktorou sa pomaly zakrádate. Za rohom počujete šuchot, buchnutie a následne sa pred vás dokotúľa zhodená nádoba. Celým telom vám prejde príjemný pocit a s nadšením pokračujete ďalej. Alebo radšej pre tento deň s hraním končíte? Pochváliť musím hlavne niektoré hádanky využívajúce fyziku, ktoré boli prekvapivo zábavné a málokedy som sa pri nich zasekol. Škoda, že kvalitatívne sa obsah prvej polovice hry nezopakuje v druhej.

Po stránke hrateľnosti sa toho veľa nezmenilo. Stále idete po dopredu nalinajkovanej ceste a striedavo narazíte na logickú úlohu, ďalšie čítanie alebo moment, keď sa musíte zakrádať v tme. Tasi, rovnako ako Daniel v The Dark Descent, nemôže pozerat' na šokujúce či strašidelné veci alebo zostať v tme príliš dlho, inak jej hrozí, že sa zblázni. No skôr sa zbláznite vy, pretože v týchto momentoch Rebirth začne spamovať obrazovku rôznymi zábleskami, ktoré sú spojené s hlasnými zvukmi. V podstate jednoduchý jumpscare, aký by som od Amnesie čakal maximálne niekoľkokrát a nie ako prvok hrateľnosti. Mimochodom, v čase písania recenzie už existuje aj modifikácia, ktorá ich kompletne



odstraňuje. Našťastie, po ruke máte zápalky, ktorými si môžete svietiť alebo ich použiť na zapálenie rôznych faklíc a sviečok. Neskôr sa vám do rúk dostane aj lampáš, ktorý však potrebuje olej, pričom ten pri svietení mizne jedna radosť. Zo začiatku som sa snažil šetriť ním, no zostal som prekvapený, koľko oleja a zápaliek hra ponúkala. Vďaka tomu som o svetlo v podstate nemal núdzu.

Vzhľadom na to, aká povest' Amnesiu sprevádza a na moje spomienky na SOMA, bol som mierne sklamaný z množstva strašidelných momentov. Niežby rôzne výjavy, ktoré hra ponúka, neboli dostatočne hrozivé – zo zvukov, ktoré vydávajú, mi vstávali chlpy dupkom – no o to viac ma prekvapil fakt, že pokiaľ vás nejaké monštrum chytí, s vysokou pravdepodobnosťou zmizne a danou sekciou hry už môžete prejsť bez obavy, že sa vám niečo môže stať.

Umelá inteligencia príšer tejto situácii nepomáha a množstvo častí môžete v podstate prebehnúť. Rovnako smutný je aj fakt, že za celú hru sa stretnete len s dvomi typmi nepriateľov. Je to veľká škoda, pretože dizajn a animácie príšer sú vynikajúce, takže priestor tu určite bol.

Dizajn a atmosféra pred kvalitou

Amnesia: Rebirth je ten prípad hry, kde štylizácia vyhráva nad kvalitou textúr či množstvom moderných efektov. Nasvetlenie, hra tieňov a množstvo detailov v jednotlivých lokalitách vedia byť dychberúce. Nájdu sa však aj časti, kde som sa cítil ako v titule z predchádzajúceho desaťročia, čo si určite všimnete aj na jednom zo screenshotov. Na druhej strane, animácie sú excelentné. Jednoducho, keď to v Rebirth funguje, je čo obdivovať. To isté platí aj po audio

stránke. Dabing jednotlivých postáv je výborný a hlavne Tasi exceluje. Aj vďaka jej výkonu vás hra ženie vpred. Zvuky monštier a rôzne škrípacia, buchnutia či cinknutia vytvárajú momenty, keď je atmosféra na svojom vrchole. Nezabudnite hrať so slúchadlami!

Verdikt

Pre mňa je Amnesia: Rebirth mierne sklamanie. SOMA ma asi rozmaznala, pretože zatiaľ čo The Dark Descent bol nízkorozpočtový experiment, ktorému sme mnohé prepáčili, SOMA bol obrovský krok vpred, ktorý položene základy násobne vylepšil. Rebirth tak pôsobí ako niečo na polceste.

Hoci je príbeh zaujímavý a má svoje emotívne momenty, jeho podanie nie je najlepšie, neustále flashbacky sú otravné a koniec je vyslovene natiahnutý. Bät' sa tiež budete menej, než by ste očakávali, no našťastie to zachraňuje výborná atmosféra. Hrateľnosť je výborná najmä vďaka skvelým hádankám a som zvedavý, čo Frictional Games so svojím enginom dokážu ďalej. S jedným z updateov do hry pribudla aj podpora vlastných príbehov, takže teraz je na komunite, aby ukázala, čo vie vytvoriť.

Juraj Vilha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hororová adventúra	Frictional Games	Frictional Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ dabing postáv a zvuky	- málo strachu
+ atmosféra	- otravné flashbacky
+ logické hádanky	- v niektorých častiach biedne vizuálne spracovanie

HODNOTENIE:



Mortal Shell

VÝVOJÁRI Z COLD SYMMETRY SÚ NA VÝBORNEJ CESTE VYTVORIŤ KONKURENTA K OSPEVOVANÉMU DARK SOULS.



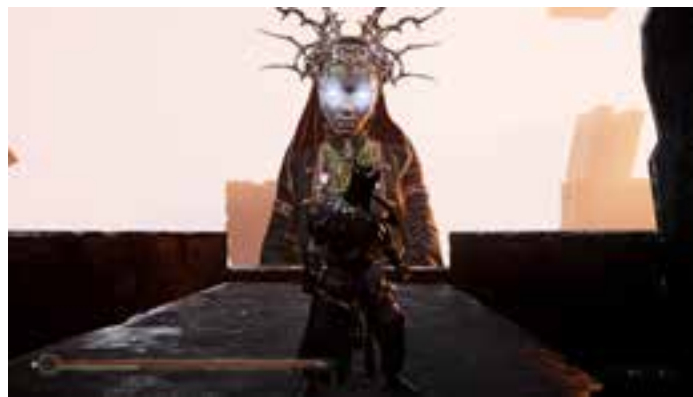
Začnem dôležitou otázkou. Máte radi souls žáner? Ak áno, mám typ na d'alšiu hru, ktorá svoje korene v Dark Souls nezaprie a dokonca sa s nimi občas aj pochváli. Ale ak bola vaša odpoveď nie, neklikajte hneď na X-ko vpravo hore. Aj pre vás totiž možno svitá na lepšie časy s týmto žánrom. Mortal Shell sa môže na prvý pohľad zdať nekompromisne, no časom som si začal všímať niekoľko nedostatkov, ktoré z titulu vytvárajú zážitok vhodný aj pre hráčov s menej samodeštrukčnými sklonmi. Takže ak ste hráči obl'ubujúci akčné RPG z temných fantasy svetov, no nechcete si pred televízorom privádzať malé srdcové infarkty, mali by ste siahnuť práve po Mortal Shell.

Je začiatok novembra a hráči sa po slnečnom lete vracajú späť do svojich herných jaskýň. Nie som žiadnou výnimkou a tak upieram svoj pohľad na internet, kde hľadám ďalšie potešenie zo smrti. Samozrejme, mám na mysli

virtuálnu smrť vďaka videohre, preto môj pozorný zrak zastáva na titule, ktorý sa sčista-jasna zjavil v apríli. Hra Mortal Shell, pre fajnšmekrov „smrteľná škrupina“, sa nám tento rok predstavila vo forme traileru a už vtedy bolo vidieť,

že tvorcovia sú hlboko inšpirovaní sériou Dark Souls, no vydávajú sa vlastnou cestou, ktorá bude graficky lahodiť nášmu zraku. Štúdio Cold Symmetry vizuál videa priam nabilo testosterónom a dopomáha tomu aj fakt, že dizajnéri





predtým pracovali na hrách ako Ghost of Tsushima alebo Metro Exodus – a tie sa za svoju grafickú stránku nemusia vôbec hanbiť. Tieto poznatky ma len utvrdzovali v tom, že titul si musím zahrať. Posilnený skúsenosťami z bety som už navyše povrchovo poznal herné mechanizmy. Mortal Shell síce vyšlo už 18. augusta, ale ja som si tvrdohlavo počkal na fyzickú kópiu, ktorá do obchodov prišla až 2. októbra.

Maličkosť, ale je to pridaná hodnota

Siaham teda po krabicovej verzii, aby som na konci generáčného cyklu konzol zistil, čo ešte moja PS4 Pro dokáže. Viem, že veľa ľudí preferuje digitálne verzie a k tomuto bodu sa pomaly transformuje celý trh, no tu je vidieť, že krabičky si ešte herný priemysel váži, keďže v každej fyzickej kópii Mortal Shell nájdete aj plagát a malý art book. Podľa slov tvorcov sa na krabicovú verziu pýtali sami hráči. Jediným paradoxom zostáva, že fyzická kópia PC verzie neobsahuje disk, ale plagát a art book áno. Nakoniec treba do úvahy zobrať ešte fakt, že digitálne verzie nie sú o nič lacnejšie, teda ak nie sú práve v akcii.

A čo teda hra?

Musím sa k niečomu priznať. Moja profesionálna deformácia z hrania všetkých tých Dark Souls, Nioh, Bloodborne a kopy iných titulov ma dohnala k tomu, že príbeh v nich už väčšinou ignorujem. Aj tu sa proste budete pohybovať v rovine toho, že hra príbeh má a vy po ňom budete musieť pátrať, ale o tom takéto tituly často nebývajú. Sem si proste chodíte zmerať sily s tými steroidmi nabitými monštrami a bossmi, ktorí vám ani na sekundu nedajú vydychnúť.

Zobúdzate sa v krajine zaliatej vodou a zahalenou hmlou. Ste akási forma života, kľbko svalov, ktoré má tendenciu každú chvíľu sa rozpadnúť, preto je



nad slnko jasné, že nevydržíte ani jednu ranu od protivníka. Táto oblasť, našťastie, slúži ako tutoriál a jediný, kto vás tu môže fyzicky napadnúť, je Hader. Ten vám pomôže vo vašom rozjazde s gamepadom, no stretnete sa s ním aj neskôr. Jeho meno je navyše skomolenina slova „Harden“, čo je nová vlastnosť a jeden z inovatívnych prvkov, na ktoré v tejto hre narazíte a naučíte sa ju už priamo v tutoriáli. Vďaka nej dokáže vaša postava skamenieť a ďalší útok od nepriateľa vám nespôsobí žiadne poškodenie. Nepriateľ to navyše rozhodí a posunie o krok späť. Táto vlastnosť sa dá výborne kombinovať s precíznym časovaním, čo v praxi vyzerá tak, že môžete stlačiť ťažký útok a chvíľu pred jeho dopadom skameniete. Vy zostanete v tejto forme nedotknutelný, pričom po útoku nepriateľa sa vám hardening vypne a vy dokončíte útok. V hre sa dá tak veľa taktizovať s časovaním, čo znamená, že tí z vás, ktorí sú zvyknutí na rýchlejší súbojový systém, môžu ostať trochu sklamaní.

Mortal Shell sa vybral vlastnou cestou, no nie vždy lepšou

Po ukončení tutoriálu sa dostávate do Fallgrimu. Močiarovitá oblasť, ktorá akoby dýchala vlastným životom.

Hra tu naberá nádych rozprávkového hororu a občas až stelesnenej mizérie. Hneď na začiatku nachádzate prvú škrupinu, padlého bojovníka Harrosa. Hoci prvotný dojem z celkovej atmosféry bol viac-menej o tom, že som sa do hry viac-úbil na prvý pohľad, časom ma táto zamilovanosť prešla. Je mi jasné, že vývojári chceli napodobniť vynikajúci level design z Dark Souls, no zo začiatku nebudete tušiť, kam máte ísť. Trochu ďalej po lavici síce máte akýsi „hub“ (domov), kde nájdete väčšinu NPC postáv ako obchodníka, starého väzňa alebo stôl na upgradu, hra vás tam vôbec nenúti ísť a nasmeruje vás tam len letným flashbackom. A tak bol problém na svete a ja som sa vybral hneď napravo. Koniec koncov, hocikto iný môže byť racionálnejšie rozmýšľajúci a do hubu sa dostane hneď, no chaotický dizajn prostredia si na neho počká za ďalším rohom.

Od tohto miesta existujú v podstate tri smery do troch rôznych oblastí. Tie sú prepojené aj malými priesmykmi v skalách, no musím sa priznať, že som ich vôbec nepoužíval, hoci sa tváril ako skratky. V konečnom dôsledku zato mohol aj fakt, že mapa je maličká, len labyrintovo postavená. Samozrejme, nebudete celý čas vo Fallgrime a jeho

močiaroch, práve naopak, budete sa sem iba vracat'. Každá oblasť disponuje vlastným vizuálom, nepriateľmi a unikátnym súbojom s bossom. Hra vás opäť nebude nútiť prejsť jednu oblasť skôr ako tú inú, len si to môžete trochu sťažiť. Ja som začal v oblasti, ktorá pripomínala akýsi kamenný chrám. Spočiatku všetko vyzeralo hrôzostrašne, no po prvej hodine si uvedomíte, že útoky nepriateľov sú neskutočne plytké. Každý útok dokážete predpovedať a stráca sa tak pocit výzvy. Okej, tvorcovia stavili kartu aj na početnejšie skupiny nepriateľov, kde sa naozaj dokážete zapotiť, no dá sa to vyriešiť jednoducho - nalákaním nepriateľov po jednom. Taktiež nečakajte ani veľa typov nepriateľov. V každej oblasti na vás budú čakať veľkí a pomalí borci s obrovským poškodením, pár elitných zabijakov a niekoľko menších mobiek. A to je všetko. Najhoršie na tom všetkom je, že niektorí sa začnú recyklovať aj naprieč oblasťami. Musím však uznať, že modely postáv a vizuál oblastí sú dych berúce. Štúdio Cold Symmetry v čase vývoja disponovalo len pätnástimi ľuďmi a tak je na mieste priznať, že hra možno zaostáva v niektorých aspektoch, no v iných zas žiari.

Hrateľnosť a celková obtiažnosť sa bude odvíjať od toho, akú škrupinu a zbraň si vyberiete. V hre sú celkom štyri škrupiny - Harros s vyrovnanými statmi, učenc Solomon, Eredrim s obrovským zdravím a Tiel s vycibrenou staminou. Škrupiny nájdete na rôznych miestach vo svete a je len na vás, ktorú si vyberiete. Hra vás opäť nebude nútiť používať nejakú konkrétnu a vlastne to ani nebudete potrebovať. S levelovaním sa Mortal Shell vybral vlastnou cestou.



Nefunguje totiž na princípe skúseností, ako ho poznáte z iných RPG, ale vylepšovať si budete unikátne schopnosti jednotlivých škrupín. Na to budete potrebovať decht, univerzálne platidlo, ktoré padá z mŕtvych nepriateľov, a aj menej dostupné „glimpses“.

Tie už nepadajú tak často, no mal som pocit, že nárazovo po viac kusoch. Každá postava má sedem unikátnych vlastností, resp. aby som bol konkrétnejší spomienok, ktoré sú späté s hrateľnosťou a minulosťou danej škrupiny.

Napríklad Tiel je rýchly bojovník spoliehajúci sa na staminu, jeho vlastnosti sa preto budú upínať hlavne smerom na rozvoj výdrže. Každá postava má aj tri rovnaké vlastnosti, ktoré musíte odomknúť v každej škrupine zvlášť, čo nedáva žiadny zmysel. Glimpses si nemôžete preniesť

zo škrupiny na škrupinu a ak budete chcieť niektorú z nich vylevelovať, budete musieť za ňu niečo odohrať.

V hre sú celkovo štyri zbrane a jedna kuša. Tú netreba nijak predstavovať a každý si domyslí, akú úlohu zohráva. Len napíšem, že je naozaj veľká a tomu zodpovedá aj jej ťažkopádnosť, no jej prítomnosť si po chvíli prestanete všimnúť. Každá zbraň má svoj unikátny „moveset“ a je logické, že obrovský meč bude pomalší ako malé kladivo s dýkou. V každej z troch oblastí nájdete jednu zbraň, ale pozor - budete ju musieť najprv vyhrať v konfrontácii s Hardenom, čo je v podstate súboj s bossom, len recyklovaný. Zbrane si potom vylepšujete pri stoloch, ktorých je po svete pár - v každej oblasti jeden. Každá zbraň má okrem ľahkého a ťažkého aj dva špeciálne útoky, ktoré vám konzumujú „resolve“, čo je malý bar nad zdravím. Ten sa dopĺňa bojkovaním s nepriateľmi. Celkový resolve sa opäť odvíja od danej škrupiny, ktorú máte na sebe. Ako som už spomínal, súboje sú pomalé a často si uvedomíte, že stačí správne časovanie. Spomeniem aj možnosť odrazenia útoku, resp. „parry“, ako to poznáte z angličtiny. To sa tu dá docieľiť stlačením tlačidla v správny moment, no mne sa to nedarilo skoro vôbec. Nevieť, či mi tento mechanizmus nesadol alebo hra má jednoducho primálne okno na reakciu. Po úspešnom odrazení potom máte na výber z viacerých možností, čo použijete ako protiútok a vy sa tak môžete napríklad aj liečiť.

Vlastnou cestou sa vybrali aj predmety v hre. Tie spočiatku nebudete vôbec poznať. A nemám na mysli len vás, ale aj vašu postavu. Každý predmet totiž má systém desaťbodového poznávania a vy až po desiatom použití budete vedieť jeho úplné účinky. Napríklad taká huba vám bude najprv spôsobovať otravu, no po docielení





úplného spoznania vám poskytne ochranu proti jedom. Pri predmetoch ma však trápi jedna vec. Nemáte tu žiadne estus flašky, prípadne nejaký ekvivalent. Liečite sa predmetmi, ktoré nachádzate po svete, prípadne si ich kúpite u obchodníka - a to je problém. Keď sa totiž dostanete do súboja s bossom a budete mať v inventári štyridsať predmetov na liečenie, skúste hádať, kto vyjde ako víťaz.

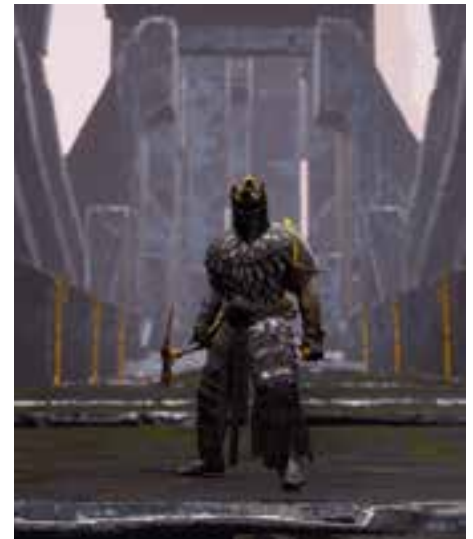
Vizuál dokáže konkurovať aj hrám s oveľa väčším rozpočtom

Grafika a štýlistické spracovanie je prvá vec, ktorá vám udrie do očí. Ved' vizuálna stránka by sa napokon mala využívať k istej forme interpretácie sveta. V tomto smere sa Mortal Shell naozaj nemá za čo hanbiť. Hoci hra nebola vyvíjaná AAA štúdiom s gigantickým rozpočtom, vaše vizuálne očakávania určite naplní. Titul som recenzoval na PS4 Pro a musím povedať, že tam vyzerá krásne. Áno, framerate zrejme nepresiahol 30 FPS, no bolo to stabilné a bez problémov hrateľné. Jediný prepád som si všimol iba

v spomínanej kamennej oblasti, kde pri súboji s kostlivcami v županoch použili svoje vyvolávacie kúzlo. Tu mám dojem, že hra padá aj na 10 FPS, no nemyslím si, že by to bolo niečo, čo by sa nedalo napraviť patchom. Grafické glitche sa ukázali aj neskôr, ale v minimálnom množstve a nešlo už o prepady snímkovania.

Mortal Shell som hral až po update Rotten Autumn, ktorý je pre všetkých majiteľ'ov zdarma. Dostanete s ním nové skiny pre svoje škrupiny či ved'ajší quest od Gorfa, čo je obrovská ropucha (jej meno odzadu je Frog - vau, aké nápadité). V neposlednom rade s updatom prišla aj nová zvuková stopa k súbojom s bossmi.

Tú nahrala grécka deathmetalová kapela Rotting Christ a je parádna. Výborne sa hodí k pompéznym súbojom, no maličkú pripomienku mám aj k nej. Je vždy kratšia ako súboj a tak po chvíli dohrá a pustí sa znova. Navyše je bez vokálov a tie by mi tam teda vôbec neprekážali. Čo už, podľa slov vývojárov je to opäť odpoveď komunity, ktorá si soundtrack sama vyžiadala



a iné štúdiá by si za to s pokojným svedomím vypýtali peniaze. Pár slov chcem ešte utrúsiť k samotným bossom. Sú detailní, dobre sa na nich pozerá, pôsobili drsne, ale to nestačí. Veľmi vás nepotrápia, používajú maximálne tri útoky dookola a vždy majú dve fázy. Bohužiaľ, tu sa recyklovalo vo veľ'kom.

Hodnotenie

Na Mortal Shell sa hodnotenie píše ťažko. Aj napriek tomu, že som veľ'kým fanúšikom Souls-like hier, v tomto titule som sa nenašiel. Ako sa hovorí, knihu netreba súdiť podľa obalu, preto dych vyrážajúci vizuál a povrchová zamilovanosť nestačia a ja svoj zrak zas presuniem niekam inam.

Na druhej strane si treba uvedomiť, že na hre pracovalo okolo pätnásť ľudí s obmedzeným rozpočtom a aj tak dokázali priniesť solídny zážitok s férovou cenovkou 30 eur. Ak ste milovníkom temného fantasy a možno by ste sa chceli dostať ku kúskom, ako je napríklad aj Dark Souls, Mortal Shell je pre vás skvelou voľbou. V každom prípade držím vývojárom z Cold Symmetry palce a dúfam, že budú pokračovať v tom, čo robia, pretože je vidieť, že to vedia.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Cold Symmetry	ProGamingShop

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vizuál je nádherný	- Hra zostane po čase plytká
+ Atmosféra	- Chýba dôvod hrať NG+
+ Vývojári sa snažia vyhovieť hráčom aj po vydaní	- Chaotický level design

HODNOTENIE:



NBA 2K21 Next-Gen

NAJKRAJŠÍ BASKETBAL VŠETKÝCH ČIAS S NIEKOL'KÝMI ALE



Dočkali sme sa. Nová generácia konzol je tu a s ňou to, na čo sme všetci čakali ako na spasenie. Cyberpunk? Prosím vás. Valhalla? Kdeže. Miles Morales? Nebuďme smiešni. Áno, myslím som next-gen verzie každoročných športových titulov vrátane NBA 2K21!

To je ale humor, že? Prepáčte, jeseň je už pomaly za nami a môj mozog akoby nebol pripravený, že bude musieť vymýšľať úvody k recenziám športových hier ešte aj v decembri. Aby ste ma však nepochopili zle – teším sa. Prelom generácií väčšinou znamená odomykanie potenciálu, ktorý tituly z dielne EA, 2K či Konami majú, no nedostatočný hardvér minulej generácie im vraj bránil v rozlete. Teda, aspoň dúfam, že to tak je, inak nerozumiem, čo mali tie posledné ročníky NBA 2K znamenať.

Recenziu na last-gen verziu basketbalu od 2K som končil myšlienkou, že to pri nej (hre, nie recenzii, samozrejme) vývojári už zabalili a väčšinu snahy

venovali ďalšej generácii. A tak nejak to vyzerá, že som sa celkom trafil. Next-gen NBA 2K21, ktorej som sa na zúbok pozrel na Xbox Series X, je v podstate rovnaká hra a zároveň úplne odlišná.

Základ je podobný, v mnohom je však prekopyaný a na prvý pohľad teda v mnohých veciach žiari úplnou novotou. Titul prináša mnoho zmien k lepšiemu, čo sa v prípade športových kúskov často nestáva. A čo sa týka hratel'nosti, je to – na rozdiel od fušeriny, ktorú som mal tú „česť“ recenzovať v septembri – veľmi fajn. Ale poďme pekne poporiadku.

Počiatočná eufória

Okrem čerstvého menu do očí určite hneď po štarte udrie celá audiovizuálna stránka. Sériu NBA 2K sa vždy hrdila, že ide o basketbal, ktorý sa tomu reálnemu usiluje priblížiť čo najviac. Môj prvý kontakt s ňou nastal v roku 2009, keď sa prostredníctvom ročníka 2K10 konečne dostavila aj na počítače.

Oproti konkurencii v podobe NBA Live to bolo z hľadiska grafiky a takých tých „televíznych“ detailov ako nebe a dudy. Samozrejme, doba pokročila a aj na 2K sa kladú iné nároky.

A hoci prezentácia bola vynikajúca neustále, predsa len bolo vidieť istú stagnáciu. Vďaka krajšej a realistickejšej grafike, ktorú PS5 a XSX dokážu vykúzliti, som opäť začítal to, čo pred tými jedenástimi rokmi. Tešiť sa môžeme dokonca aj z úplne nového tímu komentátorov, ktorý sa strieda s tým pôvodným.

O čosi plynulejší je celý basketbal, next-gen verzia prináša opäť o čosi menej strojový zážitok z najlepšieho športu všetkých čias... prepáčte, nechaj som sa uniesť. Čo som to? Áno, 2K prichádza s realistickejším basketbalom. Všetko je to o kúsok uveriteľnejšie, najmä obranná činnosť, pohyb hráčov či správanie lopty – dribling je menej exhibičný, let strelý pôsobí prirodzenejšie a aj odrážanie sa



lopty od dosky, resp. Od obruče je menej „umelé“. V minulých dieloch sa mi často stávalo, že keď sa lopta dotkla obruče, spustila sa jedna z animácií a vy ste už vedeli, ako to dopadne. Uveriteľnejšie (áno, zase som použil to slovo, ukameňujte ma) sú aj animácie hráčov, pričom ich správanie sa približuje realite oveľa viac ako kedykoľvek predtým. Napríklad Steph Curry či LeBron James na virtuálnych palubovkách pôsobia ako ich modely v skutočnom svete, kde patria medzi najväčšie hviezdy už dlhé roky.

Mierne vytriezvenie

Po počiatočnej eufórii a niekoľkých odohratých zápasoch však prichádza mierne vytriezvenie. Hoci všetko, čo som napísal na predchádzajúcich riadkoch, platí, po čase to zovšednie a vy si začnete všimnúť chyby. Napríklad umelá inteligencia vašich spoluhráčov je opäť na odstrelenie a často som mal pocit, ako by som nechal s legendárnymi basketbalistami, ale ich budgetovými verziami z blížich trhov.

Vaši hráči napríklad aj po rokoch odmietajú správne brániť súperov pri rýchlych protiútokoch, prípadne pravidelne zbytočne odbiehajú z vol'ných pozícií do preplneného podkošového



priestoru. To urobí, samozrejme, až vtedy, keď už ste im nasmerovali prihrávku. Namiesto šance na jednoduchý kôš tak prichádzate o loptu a o nervy. Taktiež sa mi zdá, že aj tie dvojtakty vypadávajú z koša príliš často na to, že ovládáte elitných basketbalistov.

Aj pri vychválených animáciách sa nájdú chyby, pričom kopa z nich je tu s nami už celkom dlho (áno, tým myslím teba, nepodarená animácia hodenia sa za loptou za čiaru) a časť z nich je nová. A časom si tak nejak

všimnete, že stále fungujú rôzne figle, ktoré človek zvykol využívať v predchádzajúcich dieloch. Stále si viete pomôcť speedbostingom, čiže rýchlym vyšprintovaním popri súperovi, ktoré – pokiaľ protihráč nemá skvelé defenzívne štatistiky – väčšinou končí smečom.

A mód 3 proti 3 v online podobe je naďalej prehliadkou toho, kto dokáže vynájsť trápnejšiu a viac „cheesy“ taktiku. Väčšinou to končí tak, že súper zaparkuje svojho vysokého centra pod košom a nechá umelú inteligenciu, nech bráni hráčov na perimetri. Veľká zábava, naozaj.

Nič lepšie ako MyNBA nenájdete

Dobre, trochu sme pokritizovali, ako je to však s offline obsahom? Tam budem v drivej väčšine chváliť. Kvalitného prepracovania sa totiž dočkali už aj tak vynikajúce módy MyGM a MyLeague. Tie sú po novom spojené do tzv. MyNBA, čo je pravdepodobne najlepšia vec, akú môžete nájsť v športových tituloch.

Ide v podstate o čosi na štýl Franchise módu v hrách od EA. Vyberiete si tím (alebo tímy), nastavíte si rôzne parametre a hor sa do sezóny, resp. sezón. Zatiaľ





čo MyGM bola realistickejšia záležitosť, v ktorej ste sa museli správať ako reálny generálny manažér a tréner tímu NBA v jednom, MyLeague bol mód vhodný pre kreatívne duše.

Vedeli ste si v ňom totiž prispôbiť všetko vrátane atribútov hráčov. Ak vás napríklad otravovalo nastavovanie zostavy, vedeli ste to bez problémov delegovať umelej inteligencii.

No a MyNBA, novinka v next-gen NBA 2K21, je akési spojenie týchto módov dokopy. Zážitok si tak viete užiť priamo na mieru, pričom pribudli ďalšie možnosti. Viete si tak napríklad skresiť počet tímov v lige z 30 na 12, zmeniť systém play-off, alebo z predĺženia môžete urobiť tzv. rýchlu smrť - kto dá prvý kôš, ten vyhráva.

Zapnúť môžete aj systém, ktorý dokáže hráčom náhodne rozdelovať rôzne atribúty a povahové vlastnosti. Z nenápadného 15. výberu v drafte sa tak môže nečakane stať hviezda, ale z jednotky zas tvrdohlavý



manažovať svojho hráča, je pre oko o čosi pohľadnejšie. A príbeh aj tak stojí za starú bačkoru. Prijemne ma však prekvapilo, keď sa ma hra po ukončení strednej školy opýtala, či to nechceme skúsiť v G-League, čo je v podstate farmárska liga NBA. Ide o príjemné osvieženie, ktoré okrem vtipných momentov a známych postáv z minulých dielov prináša aj obstojnú výzvu, keďže proti vám nestoja iba mladé uchá, ale aj skúsení harcovníci.

A sklári nebudou mať čo žrť

Pre ozajstných milovníkov basketbalu je tu aj novinka v podobe možnosti vyskúšať si kariérny mód v WNBA, čo



basketbalista, ktorý nakoniec skončí ako „bust“ kdesi v čínskej lige.

A aj vaše putovanie zo stredoškolského basketbalového prostredia medzi najjagavejšie hviezdy zámorskej ligy v móde MyCareer sa dočkalo niekoľkých zmien. Ide skôr o kozmetické úpravy, napríklad prostredie, v ktorom budete

je ženská verzia najlepšej ligy sveta. Áno, nie je tak prepracovaný ako ten mužský, avšak zabaviť dokáže a k dispozícii máte rovnako kvalitný a mierne upravený editor postavy, kde si môžete hráčku prispôbiť k svojmu obrazu. Ak pristúpite na špecifické pravidlá, že ženský basketbal je z dôvodu menšej atletickosti nežného pohlavia tak trochu iný šport (ospravedlňujem sa, dámy, ale je to jednoducho tak), bude to minimálne zaujímavá skúsenosť, hoci sa priznám, že mňa prestala baviť relatívne rýchlo.

Čo sa týka online módov, najväčšie zmeny si môžeme všimnúť v tzv. „susedstve“. To tu už totiž nie je. Ale no tak, utíšite sa, schovajte vidly a nechajte ma dopovedať. The City – tak znie názov kompletne prerobenej verzie The Neighborhood. Takto si predstavujem next-gen zmeny! Odhliadnuc od nudného tutoriálu, ktorý vás svojou otravnosťou a množstvom grindu nabáda k tomu, aby ste siahli do reálnej peňaženky, The City ukazuje, čo dokážu nové konzoly. Mesto je masívne, plné obsahu a je najzábavnejšia „park“ časť hry za posledné roky.

Chlapče, vyplni to!

V MyTeam žiadne novinky nepridali. Bol som trochu prekvapený, v konečnom dôsledku však rozumiem, že vývojári asi nechceli rozdeliť komunitu. Predsa len, ide o najpopulárnejší mód, ktorý 2K zarába najviac peňazí. Ako som spomínal už v recenzii last-gen verzii, mód, ktorý sa točí okolo zbierania kartičiek, sa dočkal niekoľkých vylepšení. Pre hráčov, ktorí nemajú záujem míňať reálne peniaze na balíčky, je opäť o čosi prístupnejší – ak ste trochu šikovný a budete 2K21 venovať dost času, viete konkurovať aj tzv. „veľrybám“. Problém však nastane, keď by sme si mali zadefinovať, čo to znamená dost času. MyTeam je po novom rozdelený do sezón, pričom každá z nich trvá približne šesť týždňov. Za tú dobu vyjde kopa nových kartičiek, výziev a ďalších úloh, čiže o množstvo obsahu sa báť nemusíte.

Nuž, problémom je, o aký obsah ide. Za plnenie úloh dostávate skúsenostné body, pričom za tie sa levelujete. Čím vyšší level dosiahnete, tým lepšiu odmenu dostanete, pričom na 40. úrovni na vás čakajú tie najlepšie karty – zatiaľ to bol Pink Diamond Steph Curry, Blake Griffin či Galaxy Opal Dwayne Wade (fuuuuj, povedal fanúšik Dallasu Mavericks).

Pripravte sa však, že ak ich chcete získať, budete musieť obetovať desiatky, možno až stovky hodín bezmyšlienkového grindovania a tonu času aj premýšľaním, ako si zarobiť hernú menu bez toho, aby ste zneužili vašu peňaženku. Nie všetky úlohy sú totiž zábavné a keď máte s jedným hráčom získať 50 „stealov“, rýchlo vás to prestane baviť. A za obyčajné hranie zápasu žiadne expy nedostanete. Takto som si to, 2K, nepredstavoval. Rozumiem, že tie



najlepšie karty majú byť odmenou pre tých najlepších a najvytrvalejších, avšak dalo sa to nastaviť aj rozumnejšie.

Vyt'ahovanie peňazí od hráčov

V konečnom dôsledku je to stále hra od 2K, ktorá je – aj napriek niektorým vylepšeniam a módu MyNBA – stále zameraná na to, aby z vašich peňaženiek vytiahla čo najviac peňazí. Prejavuje sa to napríklad v MyCareer, kde pokiaľ neinvestujete do nákupu virtuálnej meny, budete sa vylepšovať veľmi, veľmi pomaly, čo sa v konečnom dôsledku preniesie aj do spomínaného módu The City. Prvotný grind, aby ste sa do mesta vôbec dostali, je totiž s podporou VC o dost jednoduchší.

Na záver si dovoľm 2K skritizovať za to, ako sa popasovala s prechodom na nové konzoly. V prvom rade nerozumiem, prečo nemohol byť update last-gen verzie na tú next-gen zadarmo, ale museli ste si priplatiť za špeciálnu edíciu. Prechod bez nutnosti vyt'ahovať ďalšie peniaze umožnilo mnoho vývojárov na čele s

EA a ich posledným ročníkom FIFA, ale 2K musí byť, samozrejme, špeciálne. V tomto prípade tak vidím iba chamtivosť a antizákaznícky prístup. Nehovoriac o tom, že ak ste si už zakúpili túto špeciálnu verziu, na next-gen sa vám presunie iba postup v MyTeam, čo znamená, že s vaším vytvoreným hráčom, s ktorým ste možno už čosi dosiahli v NBA či v Parku, sa môžete rozlúčiť.

Záver

Next-gen verzia NBA 2K21 je o dost lepšia ako tá, ktorú si môžu vychutnávať hráči na PS4, Xbox One a PC. Dočkala sa viacerých noviniek, ktoré ma ako dlhoročného fanúšika potešili a za ktoré si vývojári zaslúžia pochvalu. Problémom je, že hrateľnostne som čakal oveľa väčší skok. Pozerá sa na to super, hrá sa to dobre, po čase však na povrch vypláva kopa mnoho malých problémov – a tie budú z času na čas kaziť zážitok. A to je pri hre, pri ktorej chcete tráviť čas pravidelne, nepríjemná záležitosť. Ak ste však doteraz žiadne basketbalové tituly nehrali, neváhajte a kupujte. NBA 2K21 vás zabaví na desiatky, možno až stovky hodín, a v jadre je to výborná hra.

P.S. Jordan je lepší ako LeBron.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Šport
Výrobca: Visual Concepts
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + Audiovizuálna lahôdka
- + Príjemné menšie hrateľnostné zmeny
- + The City
- V samotnom basketbale som čakal väčšie zmeny
- Umelá inteligencia vašich spoluhráčov
- Neodstránené chyby

HODNOTENIE:



Devil May Cry 5: Special Edition

DANTE PRICHÁDZA AJ NA PS5. ZATIAĽ SÍCE LEN AKO REMASTER, NO ZATO PODARENÝ



Vydanie PS5 tento rok nesprevádza veľa titulov a tak treba byť vd'ačný aspoň za to, čo je. Nie každému ale sadne hack and slash akcia a už vôbec nie v takom štýle, ako ju už roky rokúce robí séria Devil May Cry. Tým z nás, ktorí sa tešia zo všetkého nového okolo nášho milovaného Danteho, však môžem rovno povedať, že DmC na PS5 v podobe Special Edition stojí za to.

Ako som už spomenul, séria DmC nie je úplne pre každého. Je to legenda hack and slash a to, čo ponúka, je pre ozajstných fajnšmekrov, nie pre masu.

Ak ste však typ, ktorého baví hodiny a hodiny prichádzať na, vymýšľať a zdokonaľovať sa v kombách, tak je toto znovu vydanie piateho dielu jednoznačne pre vás. Ak ste nováčik a hra vás láka, jednoznačne chod'te do toho, keďže toto je asi najlepší úvod do série, aký si môžete zvoliť – minimálne čo sa týka príbehu.

Keďže však ide o „prevydanie“, asi najpodstatnejšou informáciou pre všetkých je, čoho nového sme sa dočkali. Ako prvé môžem povedať, že Danteho brat Vergil bol pridaný ako štvrtá hrateľná postava a že sa máte na čo tešiť. Perfektne prepracovaná Vergilova hrateľnosť, kombá a útoky vám hru oživia na nepoznanie. Teleportovanie, šialene rýchle útoky katanou a zábavný

„Concentration“ meter, ktorý sa naplňa, ak hráte za Vergila ako za arogantného záporáka, akým aj naozaj je. Pomaličky si kráčate rovno oproti nepriateľovi? Nech sa páči, tu máte body do metra. Vyhnete sa nepriateľovi v poslednej sekunde a následne si z neho robíte srandu? Ďalšie body do metra.

A takto môžete pokračovať, až kým ho nenaplníte celý. Pozor však, ak zrazu začnete útočiť do vzduchu alebo len bezhlavo pobehujete dookola, postupne budete body strácať.

Hranie sa Vergila si tak bude od vás požadovať ozajstné majstrovské zvládanie všetkých jeho mechanizmov a arzenálu, ako sa aj od DmC očakáva.

Ako je na tom PS5 verzia po technickej stránke? Už aj na PS4 bol DmC 5 perfektný, no na novej generácii si skutočne ulahodíte. Aj keď ste obkl'účený hordou nepriateľov a celá obrazovka je pokrytá vizuálnymi efektami, hra beží absolútne plynulo a bez akýchkoľvek problémov. Zvoliť si taktiež môžete z niekoľkých nastavení. Na výber máte 30 FPS nastavenie, ktoré však ponúka maximálne rozlíšenie a ray tracing, no myslím, že väčšina si pre rýchlu akciu a plnohodnotný Devil May Cry zážitok zvolí 60 FPS mód s dynamickým 4K rozlíšením. Pravdupovediac, ray

tracing v tejto edícii nie je nič extra, čo by stálo za zmienku a podľa mňa ani nestojí za zosekanie FPS na polovicu.

Novinkou je aj 120 FPS nastavenie, ak máte monitor alebo televízor, ktoré to podporujú, no nie je nijak uzamknuté a ak vaše zariadenie nie je kompatibilné, len si zbytočne uškodíte.

Možnosti síce máte, myslím však, že sa všetci zhodneme, že DmC sa má hrať plynulo a svižne ako správna hack and slash legenda, ktorou je. Za zmienku stoja aj loadinky. Tie sú v podstate neexistujúce a hoci hra, samozrejme, má načítavacie obrazovky, ktoré obsahujú rôzne tipy, žiadny z nich si v podstate ani nestihnete prečítať, lebo nahrávania sú skoro okamžité, čo len d'alej napomáha k skvelému plynulému zážitku.

Okrem toho sa veľa nezmenilo, no ani sa nečudujeme. Nie je dôvod meniť nič, čo už aj tak bolo skvelé a technickými možnosťami PS5 sa len vylepšilo.

Hodnotenie

Či už ste nováčik hack and slash žánru a hra vás zaujala, alebo skalný veterán, Devil May Cry 5: Special Edition je jednoznačne titul, ktorý by ste nemali vynechať. Pridaná možnosť hrania za Vergila a skvelá hrateľnosť vďaka novému výkonu PS5 ponúka perfektný akčný zážitok, ktorý, myslím si, nič tak skoro v tomto žánri na novej generácii neprekona.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hack and Slash	Capcom	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ plynulosť a technické prevedenie	- nič
+ absolútne bezproblémový remaster	

HODNOTENIE:



NENECHAJTE SI UJSTĚ **ONLINE** FILMOVÉ NOVINKY



#bontonfilmvasbavi

 **BONTONFILM**

ASUS ROG CES 2021 novinky

Z dôvodov, ktoré snád' nie je potrebné vysvetľovať, sa tohtoročná CES presunula z obrovských hál a kongresových centier do virtuálneho priestoru. Podobne urobilo aj ASUS ROG a predstavilo viacero zaujímavých noviniek.

Model ROG Zephyrus G14 prešiel menším refreshom vzhľadu. Doteraz dostupné verzie disponovali buď obyčajným krytým displejom, alebo na ňom mali efektívnu AniMe Matrix LED obrazovku, ktorá sa skladala zo stoviek maličkých LED diód a hráči mohli na ňu premietat' veci od výmyslu sveta. Odteraz dostanú efektívne veko aj kúsky bez AniMe Matrixu, keďže do krytu sú vybrúsené malé dierky, pod ktorými sa nachádza podklad, meniaci farbu v závislosti od uhla pohľadu, s názvom Prismatic nanofilm. Vynovený však bol aj AniMe Matrix. Dostal nové softvérové možnosti

a tiež celkom zlatého virtuálneho spoločníka menom Omni, ktorý bol predstavený ako užitočné Tamagotchi.

Samozrejmosťou u Zephyrus G14 budú najnovšie AMD procesory a grafické karty Nvidia 3000 v spojení s displejmi FHD 144 Hz (pôvodne 120 Hz) a WQHD 120 Hz (pôvodne 60 Hz) s vylepšenou farebnosťou na 100 % pokrytie DCI-P3 spektra. Nový Zephyrus G15 prešiel totožnými zmenami, navyše dostal nové biele prevedenie, schudol 200 gramov na 1,9 kilogramov, dostal o 20 % väčší touchpad, 6 reproduktorov a pánty schopné vytočiť sa o 180 stupňov.

ROG taktiež predstavilo maličký notebook s názvom ROG Flow X13, ktorý má ten najnovší procesor od AMD, avšak po stránke dedikovanej grafickej karty ponúka iba „slabučkú“ GTX 1650.

S hmotnosťou iba 1,3 kilogramov, čítačkou odtlačkov prstov zakomponovanou do tlačidla zapnutia/vypnutia na boku, výdržou až 10 hodín pri prehrávaní videa, 13,4-palcovou FHD+ 120 Hz či 4K 60 Hz dotykovou obrazovkou s pomerom strán 16:10 a konvertibilným dizajnom to vyzerá ako ďalší prémiový 2 v 1 notebook.

V ROG však vymysleli síce proprietárny, no stále funkčný konektor na pripojenie externej grafickej karty, ktorý zabezpečí rovnakú priepustnosť dát ako PCIe Gen3x8. Externá grafická karta k takémuto maličkému notebooku však nemôže byť veľká ako krabica od topánok, preto spolu s Flow X13 predstavili aj ROG XG Mobile – v malej, len 29 mm širokej a 1 kg vážiacej škatuľke sa nachádza jedna z najsilnejších dostupných mobilných grafických kariet.



WD_Black P50 Game Drive



Nové produkty v portfóliu značky Western Digital s kapacitou 4 TB a technológiou SSD ponúkajú bezkonkurenčnú kombináciu výkonu a kapacity a napomáhajú tak poháňať dnešný svet plný bohatého digitálneho obsahu.

WD_Black P50 je disk ako ušitý pre hráčov, s neskutočnou rýchlosťou čítania až 2000 MB/s výrazne znižuje čas na načítanie obrazoviek. Do hry sa tak dostanete rýchlejšie. Rozšírenie kapacity využitím prémiového úložiska umožňuje ukladať nové hry, úložisko je kompatibilné s PC, ako aj PlayStation 4 alebo Xbox One.

Externý WD_Black P50 Game Drive 4 TB bude dostupný v priebehu tohoto štvrt'roka za 862 EUR.

Creative Sound Blaster Z SE



Creative Technology oznámilo vydanie Sound Blaster Z SE, najnovšieho prírastku do osvedčenej série Sound Blaster Z.

Táto špeciálna edícia prichádza s aktualizovanými funkciami navrhnutými tak, aby poskytovali ešte lepší zvukový zážitok a má nespočetne veľa nových herných profilov, rovnako ako aj predvol'by EQ pre mikrofón a slúchadlá. Vďaka rovnakým, vysoko kvalitným zvukovým špecifikáciám, ktorými disponoval aj jeho predchodca, ponúka Sound Blaster Z SE s hodnotami až 116 dB SNR a úžasným bitrate až do 24 bitov/192 kHz používateľom ďalšie vylepšenie zábavy a herného zvuku.

Sound Blaster Z SE je k dispozícii za 99,99 EUR.

Lenovo Legion 7



Nový 16-palcový notebook Lenovo Legion 7 disponuje ultra vysokou hustotou pixelov, 90-percentným pomerom obrazovky k telu, certifikáciou VESA DisplayHDR 400, jasom až 500 nitov

a obnovovacou frekvenciou 165 Hz, aby všetko išlo ako po masle.

Jeho IPS displej má pomer strán 16:10 (rozlíšenie 2560 x 1600), vďaka čomu

získate lepšie vertikálne zorné pole. V kombinácii s NVIDIA G-SYNC bude výsledný obraz vyzerat' veľkolepo. Technológia Eye Care navyše redukuje modré svetlo a blikanie, čo pomáha znižovat' námahu očí počas dlhých herných bitiek. Notebook ako prvý disponuje certifikáciou High Gaming Performance Display s nízkou hladinou modrého svetla od TÜV Rheinland.

Spárovaný s prvkami strojového učenia prostredníctvom systému Lenovo Legion AI Engine a poháňaný najnovšími mobilnými procesormi AMD Ryzen ponúka tento notebook vynikajúci výkon a dostatočnú výdrž batérie s kapacitou 80 Wh a technológiou Rapid Charge Boost. K dispozícii je grafická karta NVIDIA GeForce RTX novej generácie pre maximálnu snímkovú frekvenciu, či voliteľný modul Wi-Fi 6 Killer AX1650 pre lepšiu konektivitu pri hraní hier.

Cena notebooku Lenovo Legion 7 bude začínat' na úrovni 1710 EUR a očakáva sa, že bude dostupný na začiatku júna.

ROG Strix Scar G15

ELECTRO-PUNK OVLÁDOL NAŠE SRDCIA



Ako to už býva zvykom pred veľkými predstaveniami a odhaleniami hardvéru, akým je aj tohtoročná konferencia CES konajúca sa vo virtuálnom priestore, do redakcie k nám zavítala horúca novinka značky ROG s názvom Strix Scar G15, ktorú sme mohli otestovať.

Nanešťastie, tomuto notebooku sme sa nemohli na zúbok pozrieť úplne pod mikroskopom, keďže k poriadnej recenzii nás nepustil ani čas, ani fakt, že nejde o koncovú verziu produktu, v ktorej sa ešte stále môžu ukrývať nejakí tí malí a zlomysel'ní škriatkovia. Na prvé dojmy a preview to však bohato stačí, aby sme vás aspoň naladili a navnadili predtým, ako sa k nám dostane finálna verzia, ktorú budeme môcť poriadne otestovať a dať jej do tela ako v hrách, tak v syntetických testoch.

Teraz už však pod'me na tie sl'ubované prvé dojmy. Začiatok je dobrý, keďže po prevzatí balíku narážam na prvú líniu

obrany, ktorou je fešne vyzerajúca a kvalitne pôsobiaca kartónová škatuľa čiernej farby s červeným logom ROG v pravej hornej časti. Mierne sa pousmejem nad svetlejšími slovíčkami, ktoré zdobia

prevažne ľavú spodnú časť, medzi ktorými sa (v preklade) nachádzajú frázy ako „ešte jednu hru“, „ingredencie: videohry, herný ovládač, svetelné efekty...“ či „varovanie: raz ROG, navždy ROG“. Áno,





tento herný marketing sa môže zdať mnohým ľuďom (mňa nevynímajúc) mierne silený, ale ROG produkty boli vždy nekompromisne hráčsky ladené.

To dobré sa, ako vždy, nachádza vnútri. Nový ROG Strix Scar G15 sa minimálne tvarom stále podobá na svojho minuloročného predchodcu.

Táto novinka je zaujímavá farebnou kombináciou, keďže už nejde o čisto čierne/tmavosivý kváder, ale logo na kryte displeja, kúsok zadnej časti a jedna z gumených nožičiek sú krikl'avo ružovej farby, ktorú v ROG nazvali Electro-Punk.

Počas prezentácií, ktoré spoločnosť pred tohtoročným CES uskutočnila, sa dokonca niektorí novinári špecificky na túto farbu pýtali a koho by to zaujímalo a chcel by si dopredu napríklad vymal'ovať izbu, prípadne pripraviť stôl, v HEX kóde je to #F7266B a v RGB 247/38/107.

A dobrou správou je, že ROG si v tejto farbe pripravil aj rad herných doplnkov,

ako sú slúchadlá, myš, klávesnica či podložka pod myš, ktorá je dokonca pribalená ku každému notebooku. Kto by však mal výhrady proti (podľa mňa dobre vyzerajúcim) ružovým doplnkom na svojom notebooku, bude mať možnosť siahnuť po notebookoch v tmavošedom prevedení s oranžovými doplnkami, ale aj v čisto čiernom prevedení.

Po stránke vzhľadu a použiteľnosti na Strix Scar G15 ostali zachované „air arm“ pánty, ktoré „magicky“ miznú v útrobach notebooku a držia FullHD panel s 300Hz obnovovacou frekvenciou.

A nadmieru ma potešilo aj stále prítomné rozloženie portov, pri ktorom sa väčšina konektorov ako napájanie, ethernet, HDMI a USB+USB-C nachádza na zadnej časti notebooku.

Na tento trend stále nenaskočili všetci výrobcovia herných notebookov, no treba to opakovať dokolečka dokola, kým sa to nestane pri herných notebookoch štandardom. Okrem zadných portov sú

na zariadení už len dvojica USB portov a kombo audio jack na ľavej strane, kde by nemali väčšine hráčov prekážať. A pokiaľ ste aj ľavák, je vždy možné pripojiť myš zo zadnej strany. Apropos, keď som už spomenul USB-C port na zadnej strane, musím k nemu dodať, že mnohé nové ROG notebooky je možné nabíjať aj cez USB-C, takže pokiaľ ste často na cestách a viete, že nebudete potrebovať celý herný výkon, nie je nutné so sebou brať veľkú (hoci prekvapivo malú) 240W nabíjačku, ale na bežnú prácu postačí aj výkonnejší USB-C kúsok.

Na záver čo-to poviem aj o výkone. Hoci ma strašne mrzí, že sa o ňom nemôžem rozpísať aj na pár strán, môžu budúci majitelia Scar G15 očakávať to najnovšie po stránke GPU od spoločnosti Nvidia a CPU od spoločnosti AMD. Myslím si však, že môžem prezradiť, že ide o naozaj vyváženú hardvérovú kombináciu, ktorá nebude mať akékoľvek problémy ani s tými najnovšími hrami (ešte na pár rokov).

Tomu určite pomôže aj použitie tekutého kovu od spoločnosti Thermal Grizzly namiesto tradičnej teplovodivej pasty. A akokoľvek boli ľudia skeptickí, či má tekutý kov ako forma výmeny tepla medzi CPU/GPU a chladičom čo robiť v mobilnom zariadení, toto prevedenie je v ROG notebookoch dostupné už druhý rok a v spoločnosti ROG vraj zatiaľ nezachytili žiadne zvýšenie reklamácií na prehrievanie notebookov.

Nový ROG Strix Scar G15 ma očaril. Nielen svojím výkonom, ale aj prevedením a možno aj electro-punk farbou, ktorá by sa na high-end herný notebook pred pár rokmi len ťažko dostala.

Teraz už len začať šporiť, aby som si tento notebook mohol dovoliť kúpiť ako darček odo mňa pre mňa na najbližšie Vianoce.

Daniel Paulini



SteelSeries Aerox 3 Wireless

DIERA DO SVETA?



Opäť raz sa spolu stretávame nad ďalšou hernou myšou z konceptu honeycomb (celkovo som ich už testoval viac, než mám prstov na jednej ruke), ktoré sa vyznačujú predovšetkým nízkou hmotnosťou a istým, oveľa širším, využitím RGB efektov. Je to ostatne logické, čím viac dier máte v syre, o to viac svetla z chladničky vám dopadne na tvár, zatiaľ čo sa nadránom potajomky zakrádate naprieč kuchyňou s cieľom ukojiť svoju nočnú pažravosť. Dánska spoločnosť SteelSeries osviežuje rad rýdzo herného náradia s prívlastkom Aerox a na rozdiel od drvivej časti iných takto koncipovaných myší prináša bezdrôtový variant s obrovskou výdržou batérie a dokonca aj nejaké tie certifikáty odolnosti. Chcete vedieť viac?

Bezdrôtové herné náradie určené z väčšej časti konzumentom pohybujúcim sa v

sekcii eSport vzbudzuje veľa nárokov na bezproblémový chod a hlavne nekompromisnú spoľahlivosť. SteelSeries do tohto výrobku však investovala nielen svoje roky preverené know-how, ale hlavne vysoko kvalitné komponenty,

ktoré sa o viac než slušnú spoľahlivosť postarajú. Prvé, čo vás musí zaujať, je predovšetkým už spomenutá gramáž. Šesťdesiatšesť gramov a výrazne dierkované šasi vyrobené z odolného čierneho plastu, to je v spojení s faktom,



že táto myš nemá vlastne žiadnu ďalšiu príťaž v podobe chvostu, jedným z hlavných argumentov, prečo spozornieť. Jej batéria je schopná podržať vás viac než sto hodín – vlastne výrazne viac, a čo možno na prvý pohľad nie je úplne zrejmé, tak jej dizajn nepôsobí nijako negatívne na vašu ruku ani pri celodennom používaní. Začnime však práve tvarom ako takým.

S ním sa automaticky spája aj výber použitých materiálov a sotva môžete trhnúť rekordy vo váhe, ak pre stavbu takto sofistikovanej elektroniky využijete kov. SteelSeries Aerox 3 Wireless je preto myšou obalenou do odlahčeného plastu s drsným povrchom, po ktorom sa vám ruka neskĺzne ani v letnom počasí. K dobrej prilnavosti dopomáha už spomínané výrazné dierkovanie a bonusom je dozaista aj vykrojenie po stranách, ktoré podtrhne objemnejší zadok myši.

Ak dám teraz bokom kvetnaté rečičky, tak toto herné náradie mi padlo do ruky rovnako krásne ako nedávno testovaná konkurencia od Logitechu (PRO X Superlight), ktorá onú pomyselnú latku gramáže pokorila o ďalšie tri gramy.

Efektne

Za tie roky som sa už naučil mať rád všetky tie svetielka možno viac, než by som si dokázal pripustiť. Moderné herné prístroje sú pod tlakom trendu ohýbané do miliónov žiarivých farieb a RGB možnosti u Aerox 3 patria k tým najefektnejším, aké som kedy mal v ruke. Spomínané diery v tvare diamantov, ktoré nájdete takmer po celej ploche tohto hardvéru, prepúšťajú svetlo idúce z piatich silných zdrojov a aby toho nebolo málo, tak po spodnej hrane prístroja sa tiahne tenká linka, ktorá celý efekt svetelnej šou len povyšuje. Pomocou SteelSeries softvéru máte možnosť regulovať jednotlivé efekty, ako aj nastavovať intenzitu jasú a v momente, kedy túto myš posadíte na čiernu podložku a necháte ju dýchať vlastným životom, zamilujete si ju ešte viac. Páčila sa mi funkcia deaktivácie RGB v situácii, kedy je myška priamo v pohybe a rovnako tak možnosť zladenia aktuálnych farieb premietaných do ďalšieho príslušenstva rovnakého výrobcu. Za predpokladu, že ste rovnako zat'ážení na dokonalú svetelnú šou vášho herného kútika, tento hardvér vám bude v zmysle možností plne k dispozícii.

Od krásnej fasády sa ale teraz presuňme k praktickejším aspektom. Aerox 3 ponúka celkovo šesticu programovateľných tlačidiel, kde môžeme



nájsť rolovacie koliesko so sekvenčným zadrhávaním, ako aj možnosť určovania úrovne DPI. Zo spodnej strany na nás vykukne prepínanie medzi Bluetooth pripojením a USB portom s 2,4 GHz. V prvom prípade samozrejme nejde o spároveň vhodné do víru hernej bitky a ide skôr o separátne prepojenie s cieľom kancelárskej práce – osobne som sa takto prepínanie na rozhranie telefónu, zatiaľ čo uvedené USB bolo zapojené do desktopu. Už vyššie spomenutý SteelSeries Engine vám ale dá možnosť si vytvoriť niekoľko profilov a každý z nich prispôbiť potrebám aktuálneho používania.

Vo vrchnej časti prístroja sa nachádza USB-C vstup určený na nabíjanie, pričom by sme sa mohli stručne pristaviť. V režime Bluetooth vás batéria podrží viac než spomínaných sto hodín, avšak akonáhle prejdete na 2,4 GHz, treba rátať s maximálnou hranicou na úrovni sedemdesiat až osemdesiat hodín. Stále ide o dostatočne veľkú kapacitu, ktorú za jeden deň nemáte ako vyčerpať, a preto nie je nutné obávať sa straty pripojenia v momente, kedy ste v plnom nasadení pri akejkol'vek multiplayer hre a nemáte čas riešiť, či vaša myš nepotrebuje napojiť ako ten vysmädnutý kôň.

Čo možno môže trochu zarazit', je pomerne dlhá doba pri prechode zo spánku do stavu plnej funkčnosti, kde som nameral rozstup na úrovni piatich sekúnd. Kto by však nechcel, aby sa mu myš vôbec ukladala takzvané do postele, túto funkciu si dokáže jednoducho deaktivovať alebo prispôbiť podľa svojich potrieb.

Preferencie

Mohli by sme sa tu priet' ohľadom relevantnej výhody formátu dierkovaných

a vysoko odlahčených myší, každopádne nakoniec to zase skončí len a len u vás. U platiaceho zákazníka, ktorý je ochotný vytiahnuť peňaženku a minúť svoje drahocenné dukáty na niečo také ako Aerox 3 Wireless.

V tomto prípade sa rozprávame o sume na hranici sto eur, za ktorú dostanete hernú myš s certifikátom IP54, čo znamená, že znesie aj výraznejší dopad prachu a striekajúcej vody zo všetkých smerov. Zároveň vám v ruke skončí technicky stabilný kus hardvéru, ktorý môžete spárovať s viacerými zariadeniami súčasne a nebát' sa žiadnej nechcenej latencie. Vysoká výdrž batérie a spoľahlivý optický senzor s 18 000 DPI, to sú už veci, aké celý ten zoznam predností len podtrhávajú. Komfortné držanie bez zásadného dopadu na fyzický stav vašich rúk je rovnako silným argumentom, prečo o tejto krásne vysvietenej myške začať premýšľať. A kto by prípadne netrval na bezdrôtovom chode, SteelSeries mu ponúka identický model aj s káblom a oveľa nižšou cenovkou.

Verdikt

Váhovo jedinečná herná myš s odolnosťou voči prachu a vode.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Pomalšie
+ Batéria	prebúdzanie
+ Ochrana	
+ RGB	

HODNOTENIE:



Lamax Base1

HEURISTIKA DOSTUPNOSTI



Vyššie spomenutý psychologický jav, keď sa zákazník pri kúpe rozhoduje na základe informácií, ktoré mu v hlave vyskočia ako prvé, je v prípade PR okolo predaja spotrebného tovaru v súčasnosti alfou a omegou. Obrovské korporácie si vďaka nemu skladajú marketing napojený na neurónové väzby s vašou myslou, a tak reklamy všeobecne vyzerajú účelovo bizare alebo jednoducho. Kategória spotrebnej elektroniky spojenej s rôzne cieleným náradím je však v zmysle lákania na jeho kúpu stále v poctivej symbióze s recenziami, a tak verím, že ak ste zabľúdili práve do tohto textu, tak hľadáte cenovo dostupné bezdrôtové slúchadlá s kvalitnou reprodukciou zvuku a poriadne šťavnatými basmi.

Český výrobca Lamax má v portfóliu hneď niekoľko užitočných pomocníkov na prenos hudby priamo do vašich uší, pričom je jedno,

či sa práve nachádzate doma a zabalený do teplej deky, alebo stojíte zarazený po kolená v snehu niekde na svahu. V oboch prípadoch máte chuť relaxovať a užívať si svoje milované skladby, a to bez obmedzovania sa. Lamax Base1 pracuje predovšetkým s technológiou Bluetooth

5.0, je tu však možnosť aj prepojenia cez klasický jack (kábel je v balení), čo sa hodí v prípade, ak vám náhodou batéria klesne na minimum svojej energie. Výrobca udáva rozsah dvanástich hodín chodu po dvoch až troch hodinách nabíjania. Tento fakt je z môjho pohľadu viac či menej reálny,





z dlhodobého hľadiska sa však treba pripraviť na klasickú degradáciu výdrže akumulátora. Podme však späť k tomu, čo od podobne ladeného produktu očakávate asi najviac. Akési spojenie komfortu aj pri niekoľkých hodinách v plnom chode s kvalitou produkovaného zvuku naráža u Base1 na cenovku slúchadiel.

30 eur

Náušníky s priemerom 40 mm tu síce dokážu odhľuchniť okolie, avšak ich oválny tvar mi po pár hodinách nosenia začal robiť z uší dve plnené papriky, čo priamo súvisí aj s ďalšou vetou. Problém s konštrukciou ako takou totiž spočíva v ťažkom nastavení rozmeru náhlavníku, ktorého výsuvné časti sú až prehnane tuhé, a aby ste si našli svoj ideálny bod, trvá to pomerne dlho. Aj cez vyššie uvedenú cenovku toho však tieto slúchadlá zvládajú viac než dost'. Ich konštrukcia myslí na skladnosť, preto stačí len pár pohybov zápästím a razom tu objemovo máte akési väčšie puzdro na okuliare. To je možné pohodlne strčiť do vrečka bundy alebo ruksaku, a keďže celková váha slúchadiel sa pohybuje na hranici 170 gramov, ide o maximálne nenáročného spoločníka na cesty. Všetky ovládacie tlačidlá (celkovo štyri) umiestnili dizajnéri na pravú stranu s interakciou viazanou na váš palec. Sú však tak drobné a tvarom identické, že mi nejakú dobu trvalo zvyknúť si, čo sa s čím viaže. Posúvanie skladieb oboma



smermi, vypnutie a zapnutie prístroja, ako aj aktivácia mikrofónu. Toto všetko si budete musieť uložiť do svalovej pamäti, aby ste v prípade zvoniaceho telefónu spárovaného s Base1 neomylné zdvihli hovor. Ďalší problém vidím aj v prehnane hlasných tónoch okolo informácií, ale to už je asi vec osobitejšieho rázu než nejakej relevancie.

Rozhodne ma však potešil vstup pre micro SD karty, vďaka ktorému sa z týchto slúchadiel dá za sekundu vytvoriť nezávislý prehrávač čohokol'vek a kdekol'vek. Miesto pre kartu bolo potom rozumne skryté na pravej mušli hneď za ohybným kĺbom držiaku, a tak je dosť možné, že ak by ste si o tejto výhode nemali šancu nikde prečítať, pravdepodobne by ste vstup pre kartu ani nenašli. Nastal čas prestať chodiť okolo horúcej kaše. Vyššie som spomínal kvalitu poskytovaného zvuku ako nie práve

ideálnu. Lamax Base1 spadajú do tzv. low cost sekcie, ide teda o recept, pri ktorom sa výrobca snaží dosiahnuť kompromis medzi nákladmi na výrobu a výsledným zvukom nalievaným rovno do vašich uší. Pri telefonovaní je aj na základe dobrého potlačenia ruchov zvonka možné hovoriť o uspokojivom výsledku. Horšie to už však je v ostrom teste hudby ako takej. Lamax sám udáva, že sa snažil priniesť čistú zmes zvuku, kde doslova žiadna časť spektra neprevláda nad zvyškom. Túto vetu som však - aj po dlhšom testovaní - musel zaradiť do klasického PR, keďže kvalita

a prezentácia tejto kategórie sa v zmysle celkového verdiktu dá označiť prinajlepšom za podpriemernú. Hoci niekomu môže prísť vhodné vytlačenie basov o kus nad všetko ostatné, to ostatné v tomto prípade upadne o to viac do šedej a nezaujímavej zóny. Ďalší problém, čo sa viaže priamo na prehrávanie skladieb cez SD kartu, je minimálna používateľská interakcia v zmysle nejakého zasahovania do uloženého obsahu. Jediné, čo slúchadlá dokážu, je uchovať si pamäť poslednej prehrávanej pesničky. Všetko ostatné (vrátane úrovne hlasitosti) sa vždy vytvorí nanovo.

Verdikt

Tieto bezdrôtové slúchadlá za prijateľnú cenu sú rozhodne skladnou a čo do možnosti dobrou voľbou. Treba však rátať s nie práve kvalitnou reprodukciou hudby a pri dlhodobom užívaní zlým komfortom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skladnosť
- + Prehrávanie z micro SD kariet
- + Telefonovanie
- Reprodukcia hudby
- Komfort
- Ovládanie

HODNOTENIE:



MSI Vigor GK20

MÁLO MUZYKY ZA NIE AŽ TAK MÁLO PEŇAZÍ



Absencia dnes už štandardných funkcií vrhá nie príliš pekné svetlo na inak veľmi príjemnú klávesnicu z dielne známej značky.

Micro-Star International už viac než tri desaťročia prináša kvalitné produkty nielen pre hráčov. Portfólio firmy zahŕňa notebooky, stolové PC ako aj ich komponenty, monitory a v neposlednom rade stále viac obľúbené herné periférie. Medzi ne samozrejme patria aj klávesnice a jednu, s označením Vigor GK20 sme mali možnosť otestovať.

Klávesnica pôsobí hneď na prvý pohľad pevným dojmom a vyzerá, že by dokázala prežiť aj nejaký ten úder z nervov. Rozmery 455,2 x 171,3 x 34,3 mm a váha 866,5 g ju radia medzi stredne veľké klávesnice. Klávesy sa vyznačujú ergonomickým tvarom, membránovými spínačmi a životnosťou vyše 12 miliónov stlačení. Spodná časť klávesnice je pokrytá niekoľkými gumovými pásmi pre lepšiu stabilitu pri hraní. Klávesnica je odolná voči postriekaniu vodou čo zabezpečuje vyššiu výdrž produktu, no napríklad aj jednoduchšie čistenie.

Klávesy majú podľa nás ten správny rozstup a hranie, či písanie, pôsobil úplne prirodzene. Do očí nám ale hneď

udrel veľmi malý ľavý shift, ktorý nám teda veľmi nevyhovuje. Samozrejme ide o vec vkusu, ale pri inak bezproblémovom písaní nám to trochu vadilo. Pri hraní sme nenatrafili na žiadny, čo i len menší problém. Odozva kláves bola vynikajúca, stláčanie príjemné a hluk kláves nás nijako nerozptyľoval. Zážitok z hrania navyše umocňuje funkcia „anti-ghosting“ pre 12 kláves (QWER-ASDF-Z/YXCV). Znamená to, že klávesnica dokáže spracovať viacero vstupov/signálov od hráča pri použití konkrétnych kláves.

RGB podsvietenie je v prípade tejto klávesnice skôr mínus. Nastavenie pomocou klávesových skratiek ponúka možnosť troch rôznych úrovní jasú osvetlenia a takisto možnosť zvoliť si medzi stálym svietením, pomalým blikaním či úplným vypnutím. Chýba však možnosť navoliť si vlastnú farbu a tak ste odkázaní na prednastavenú dúhovú kombináciu.

V cenovej kategórii okolo 40 € by to mal byť štandard, keďže sme testovali aj klávesnice za polovičnú cenu, ktoré túto možnosť ponúkali. Produktu totiž chýba akýkoľvek dodatočný software a preto nie je možné navoliť si napríklad ani vlastné klávesové skratky. Využiť teda môžete len tých pár na ovládanie multimédií, či podsvietenia klávesnice. Odporúčaná cenovka v

podobe 40 € radí klávesnicu stále medzi dostupnejšie kúsky na trhu, ale v tejto cenovej kategórii by sme od nej očakávali určite viac. Či už nejaký software pre vyššiu funkcionálnu a možnosti modifikácie, alebo napríklad aj mechanické spínače klávesov.

Verdikt

Klávesnica s označením Vigor GK20 od známej značky MSI poteší hlavne bezproblémovým používaním a odolnosťou. Hranie, ako aj písanie je na klávesnici maximálne pohodlné. Klávesy nie sú hlučné, majú dobré rozmiestnenie, ergonomický tvar a disponujú funkciou „anti-ghosting“. Na druhej strane by sme od klávesnice v tejto cenovej kategórii očakávali o čosi viac funkcií.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolnosť	- malý ľavý shift
+ funkcia „anti-ghosting“	- absencia dodatočných funkcií
+ ergonomický tvar klávesov	

HODNOTENIE:



chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



Samsung Galaxy S20 FE

ČO VŠETKO CHCETE NA TÚ PIZZU?



Samsung, ako mega konglomerát obchodujúci vo svete spotrebnej elektroniky, sa raz dozaista postará o integráciu svojho loga na prebal prvých skutočných mozgových štepov, ktoré všetkých absolventov vysokej školy života donútia zobrať drevené pátky a ísť si zahrat' pred neónmi osvetlený primaciálny palác. Do tej doby sa však musíme uspokojiť s bežným hardvérom šitým priamo na mieru často neskutočne rozmazaných spotrebiteľ'ov, o čom svedčí aj aktuálne úplne čerstvá novinka s logom spomínanej spoločnosti. Prečo ten vesmírny prívlastok pri takej cene a čo všetko sa skrýva za skratkou Galaxy S20 FE? Podľa marketingového oddelenia juhokórejskej ikony Samsung je FE presne to, čo chcete vy, bežní zákazníci, zháňajúc ideálny mobilný telefón v dostupnej cenovej relácii, s akým by ste sa nemali báť pochváliť ani pred kamarátmi lomeno kolegami. Samsung totižto sám tvrdí, že pri koncepcnej skladbe tohto

mobilu naplno čerpal z potrieb svojich verných, ale aj potencionálnych zákazníkov, a tak logicky aj mňa nesmierne zaujímalo, čo všetko telefón ako taký dokáže a ako vyzerá na prvý dotyk. Na ten ja totižto dám najviac, a to sa teraz nerozprávame len o neživých veciach.

Potlačme tie symbolické sánky dole mokrým kopcom rovno pri opise balenia. Ak má byť tento telefón akýmsi luxusom zabudnutým v strednej triede, tak samotný prebal a škatuľka to sotva naznačuje. Po otvorení na vás klasicky vypadne dokumentácia opatrená kovovou





spinkou pre vyberanie Dual Sim Slotu – tu oceňujem nový prístup v zmysle vkladania kariet z oboch strán, ktorý som doteraz ešte nemal možnosť vidieť. Nasleduje klasická prehliadka nutností (aj keď Apple by vám po novom už vedel vaše predstavy o nejakom nutnom pekne osekáť), kam spadá USB kábel a nabíjací adaptér s výkonom 15 W. A kto nebudaj pri telefóne niečo málo nad šesť stoviek očakával snáď aspoň bonus v podobe klasických slúchadiel, môže si rovno nechať zájsť chuť. Výrobca sa jednoducho snažil zraziť náklady na požadovanú hranicu polovičky toho, čo každoročne pýta za vlastnú vlajkovú loď a prejavilo sa to na balení, ako aj jeho obsahu. Telefón samotný tam však našťastie je, a preto sa podme konečne venovať tomu, čo je ostatne zo všetkého najdôležitejšie.

Priznám sa vám, nemajte strach, svojím priznaním neprinášam nový druh pohľavia, pred testom tohto zariadenia som ani len netušil o filozofii FE a bolo preto príjemným prekvapením, že fakticky sa jedná o akési náhradné koleso zavesené na zadnom kufri Galaxy S20 alebo prípadne Note 20.

Bezpečnosť a odolnosť

Už na prvé ohmatanie sa jedná o eleganciu pretkaný mobil, ktorý síce



využíva kov len na samotný rám a na zadnej strane sa naopak prezentuje s matným plastovým krytom, ale paradoxne to onomu pocitu z držania niečoho luxusného vôbec neuberá. Pevnosť a celistvosť inak celkom tenkého rámu sa v kombinácii s mojím prvým veľkým palcom hore, a teda ochranou IP68 (prach a voda nemajú takmer žiadnu šancu), postará o veľa, minimálne čo do prvotného pocitu.

Šesť a pol palcový Super AMOLED displej je krásne rovný a neskúša žiadne, pre mňa čoraz menej atraktívne, zaoblenia a na už spomínanej zadnej strane tak môžeme nájsť tradičný schod rovno do sveta fotoaparátov. V tomto prípade sa pod odolným sklíčkom skrýva trio objektívov so schopnosťami, o ktorých si ešte povieme neskôr. Apropos, ak už vám tu opisujem takzvané prvé dojmy,

celková váha zariadenia sa zastavila na 190 gramoch, čím sa jedná o stroj, ktorý vám neutrhne úpony šliach ani pri dlhom brázdnení svetom internetu, zatiaľ čo stojíte v rade na celoplošné testovanie na Covid-19, ale pri držaní ktorého zároveň máte istotu aspoň nejakej váhy. Sám síce nemám ruky veľké ako lopaty na sneh, ale zariadenie som dokázal s pár trikmi ovládať kompletne len pomocou jednej ruky.

K tomu sa viaže aj čítanie odtlačkov prstov, čo síce v tomto prípade nepracuje na báze ultrazvukového snímania, ale využíva pomerne slušne fungujúcu optickú zbernicu. Po priložení prsta sa displej v danom mieste automaticky rozsvieti tak, aby bol schopný prečítať odtlačok a následne vás pustí do systému. Ak to celé nejako spriemerujem, tak neúspešných pokusov dostať sa do





telefónu pripadlo na celý test asi tak päť percent, čo síce nie je úplne dokonalé, ale zároveň ani niečo vyložene zlé. Stále totižto môžete siahnuť po skenovaní vašej dokonalej tváre, klasickom kóde alebo efektnom maľovaní čiar.

Nastal čas oprieť sa o kvalitu úplne rovného panelu s Full HD+ rozlíšením (2400 × 1080), ktorý je navyše schopný očariť vaše oči so 120 Hz frekvenciou. Tu evidentne nastal akýsi kompromis, kde Samsung nechcel ustúpiť z tej rokmi preverenej prirodzenosti pri prezeraní portálov alebo sledovaní videa v prémiovej triede svojich telefónov a zároveň sa snažil nenavýšiť finálnu cenu FE až príliš. Výsledkom je ďalší môj palec smerom hore, keďže na obrazovku sa môžete pozerat' aj pod tlakom

ostrých slnečných lúčov, čo v exteriéri využívame dnes denne. Inak nemám ku kvalite Super AMOLED technológie čo viac dodať, ono stačí vidieť raz a zrazu ste videli každý jeden telefón zaradený pod spomínanú definíciu.

Mimochodom Samsung už tradične opatril svoje zariadenie ochrannou fóliou bez toho, aby ste ju museli sami aplikovať, čo je veľká pomoc, keďže dobre vieme, ako to v takých situáciách často dopadá.

Technika dneška svojou sofistikovanosťou a kvalitou už dávno nahradila náš často sotva spol'ahlivý zrak a kapitolou samou o sebe je v prípade mobilných telefónov samotný fotoaparát. Galaxy S20 FE si v zmysle ponuky



možností ako zachytávať momentky z vášho života neprináša z vlajkových lodí Galaxy nič nové, ono na to ani nie je dôvod. Oveľa dôležitejšie preto pre mňa bolo sledovať kvalitu hotových snímok, ktoré produkuje trojica objektívov (12 × 8 × 12 Mpx). Počas nočných a tmavých scenérií sa suverénne môžeme





rozprávať o veľkom nadštandarde, keďže vďaka nočnému režimu vyhotovené fotografie vykazovali úctyhodné potlačenie nechceného šumu a naopak vytiahnutie svetla do popredia. Ak niečo takéto môžete zbadáť pri obrázkoch za zhoršeného osvetlenia, všetko, čo sa následne snažíte vyfotiť za bežného dňa, je už bez debaty úspechom hodným pochválenia sa na sociálnych sieťach.

Jedinú výhradu vidím v nie úplne dokonalom snímaní ultra-širokých záberov, ktoré v porovnaní s tradičnou triedou Galaxy trochu zaostávajú. V čase testu S20 FE som súbežne recenzoval aj diametrálne odlišný Samsung Galaxy Z Fold 2, ktorý možno môj úsudok o to viac skreslil, každopádne v tomto prípade dám na svoje pocity a o jemnej nespokojnosti so stodvadsaťtri stupňovým uhlom záberov vás pri FE rád informujem.

Ak som sa pri fotografiách rozpísal o trošičku viac, tak pri videách už nemáme o čom diskutovať. Spomínané trio objektívov vám zabezpečí nakrúcanie



4K záznamu pri slušnom snímkovaní 60 FPS a za denného svetla tak máte nástroj na uspokojivú zbernicu prirodzených momentiek zo života, ktorý sa v našom prípade zastaví až pri zvuku hliny búchajúcej o veko rakvy.

Nabitie trvá hodinu a štvrt'

Samsung zvolil cestu integrácie dvoch odlišných 7 nm čipov, a preto si máte možnosť vybrať medzi Exynos 990 a Snapdragon 865 (cenovo sa tu rozorávame o hranici jednej stovky).

Ak by ste chceli nejaké papierové porovnávanie, tak v tomto duchu odporúčam siahnuť po druhom menovanom procesore, ktorý je na tom predsa len o niečo lepšie a s ktorým sa automaticky spája aj podpora u nás dnes štartujúcej siete 5G.

Výkon telefónu pri trocha menšej operačnej pamäti 6 GB som preveril tradičnou kancelárskou prácou, ako aj intenzívnejším hraním hier a v oboch prípadoch dostal predpokladom spoľahlivosti spojenej s v tomto texte niekolkokrát spomínanou prémiovou kategóriou smart zariadení.

Je načase spomenúť aj komplexnosť, respektíve konektivitu, keďže táto odbočka zo sveta Galaxy vám umožní aktivovať NFC, obetovať jednu SIM kartu a nahradiť ju SD kartou (schválne, na aký film ste si teraz spomenuli?), vypočít si slušne hrajúce stereo reproduktory či dokonca zostreliť holuba na sto metrov – samozrejme, ak máte 5G model.

Na samotný záver, ako už býva u mňa tradíciou, som si nechal opis sily akumulátora. V prípade Galaxy S20 FE bola do pevného šasi vložená batéria s kapacitou 4500 mAh. Tá je schopná vás podržať jeden celý deň, a to aj pri

intenzívnom využívaní mnohých a komplexných funkcií zariadenia. Ak by sme boli čisto vo vodách oveľa drahších bratov a sestier z početnej rodiny Galaxy, asi by som s týmto údajom vedel žiť, avšak osobne som od mobilu, čo má reprezentovať požiadavky samotných zákazníkov, očakával batériu schopnú lepšej prevádzky. Chcelo by to aspoň toho pol dňa navyše, aby bola spomínaná filozofia naplnená. Takto tu máme priemerný údaj, ktorým sotva niekoho šokujem a aký ste asi aj očakávali. Nabíjanie je pritom umožnené až do výšky 25 W, ale ako som spomínal už v úvode, na takéto nápady si musíte dodatočne zohnať nabíjačku, keďže tá v balení ide na štandardnom 15 W.

Úplným záverom, Samsung Galaxy S20 FE sa dá definovať ako úprimná snaha o vrhnutie spoľahlivého telefónu rovno do náručia večne nespokojných spotrebiteľov, ktorá síce z väčšej časti naplnila predpoklady, ale stále sa tu nájde zopár menších múch, ktoré koncového zákazníka môžu donútiť pozrieť sa opačným smerom.

Verdikt

FE disponuje schopnosťami prémiovej triedy Galaxy, za ktoré však nenechá si extra priplatiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičkaľ:	Cena s DPH:
Samsung	650€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Plochý displej	- Batéria
+ Dizajn	
+ Fotoaparát	
+ Výkon	
+ IP68	

HODNOTENIE:



LAMAX BFit PRO2

CENA ROZHODUJE



V segmente fitness náramkov sa rok čo rok zbiera ovel'a hrubšia vrstva produktov, z ktorých si užívatelia často nevedia vybrať presne ten svoj ideálny. Môže zato z časti aj skutočnosť, a to sa týka priamo neskúsených konzumentov, že daný jedinec ešte nevie, čo je pre neho ideálne na monitoring a čo už z ponuky možností ide vlastne mimo neho. Výrobcovia sa pochopiteľne snažia do svojich produktov natlačiť čo najviac funkcií a to tak, aby výsledok nepresiahol istú hranicu danej cenovej triedy. Drvivá väčšina aplikácií, respektíve možností náramkov, však nakoniec trpí značnou nepresnosťou alebo v extrémnych prípadoch totálnym zlyhaním. Ako je na tom druhá evolúcia radu BFit PRO, ktorého update aktuálne prichádza na scénu?

Aj keď som osobne predchádzajúci model nemal pred rokom možnosť testovať, po rýchlej rekapitulácii jeho schopností

prostredníctvom múdreho internetu som sa dozvedel, že išlo o dizajnovu pekný kúsok v nižšej strednej triede, ktorý dominoval hlavne prehl'adným ovládaním a toľko spomínanou ponukou funkcií. S týmto vedomím som sa s vervou pustil do rozbal'ovania krabice jeho nástupcu a minimálne u posledného menovaného bodu sa nič nezmenilo. Samotný obal reprezentuje jednoduchá papierová krabička, ktorá vás pomocou stručnej charakteristiky integrovanej pod prednú otvárateľnú stranu oboznámi s hlavnými prednosťami vášho nového fitness pomocníka. Po samotnom vytiahnutí plastovej kolísky nastupuje duo farebne odlíšených gumových náramkov a separátne uložené telo prístroja. Červená farba je pochopiteľne viac vhodnejšia pre nežnejšie pohlavie a čierna naopak, každopádne nechcem tu ani náhodou rozbiehať nejaké genderové diskusie, toho si v poslednej

dobe užívame dostatočne na sociálnych siet'ach. Pýtate sa prečo nie je v balení nabíjací kábel? No v prípade BFit PRO2 by bol úplne zbytočný, keďže jeho telo samotné skrýva jednoduchý USB konektor a aby ste ho mohli spárovať s PC alebo priamo mu dotankovať šťavu, je nutné ho celé zasunúť do USB vstupu. Práve toto môžeme brať do istej miery trochu negatívne, keďže nie každý je zvyknutý používať zvlášť nastavby káblov, ak by chcel bez obmedzenia sledovať to, čo sa s hardvérom deje priamo počas procesu nabíjania. Má to však aj výhodu a to tú, že k nabíjaniu môžete pristúpiť práve bez otravného nosenia kabeláže.

10 dní v kuse

Presne desať dní vás dokáže podržať akumulátor, ktorý výrobca integroval do 22 gramov vážiaceho náramku. Máte tak dostatok času na komplexné zhodnotenie

vašich športových výkonov bez toho, aby ste museli kalkulovať s častým nabíjaním. Dost' však bolo rečí okolo nabíjania, pod' me na to o niečo dôležitejšie. Lamax vám po investícii na hranici 40 Eur garantuje IP67, teda poriadnu ochranu pred vodou a prachom. So zariadením sa môžete ponoriť do vody v hĺbke jedného metra pokojne aj na tridsať minút a nemať obavy o jeho poškodenie – sám som ho tomuto záťažovému testu podrobil a všetko prebehlo bez akýchkoľvek komplikácií. Ďalšou veľkou výhodou je funkcia vibrácií, ktorá sa priamo spája s monitorovaním vášho fyziologického stavu (pri spánku alebo v bdlosti), ale hlavne je možné ju využiť na tiché prebúdzanie. Kto vstáva v skorých ranných hodinách a má okolo seba tých šťastnejších, čo ešte hodiny nevedia o svete, sa nemusí strachovať, že ich zobudí frenetické zvonenie klasických budíkov. Tu vám len jemne ale cielene zavibruje zápästie a hurá do sveta. Systém je navyše schopný s minimálnou odchýlkou zistiť, kedy vlastne vaše telo upadlo do tej slastnej kómy a kedy sa z nej naopak prebudilo. Všetky získané údaje je potom možné si prezrieť na obrazovke počítača alebo prostredníctvom oficiálnej aplikácie, kde vládne prehl'adnosť.

Ako je na tom interakcia prostredníctvom dotykového displeja? Tu sa dočkáte notifikácií okolo prichádzajúcej SMS správy alebo prípadne priamo telefonátu, každopádne hlasový hovor cez tento tracker zrealizovať pochopiteľne nejde. Funkcia zobrazenia len náklonom ruky tu je rovnako možná, aj keď o jej dokonalosti by sme mohli polemizovať. Z desiatych prípadov sa len polovica stala v tomto smere úspešnou a ja som si mohol prezrieť kol'ko je práve hodín alebo kol'ko krokov mám už za sebou. V tejto cenovej relácii však nemôžete očakávať spol'ahľivosť z prémiovej triedy, ostatne ani tam to niekedy nie je úplne bezchybné a problémy som našiel aj u oveľa drahších hodienok



lomeno náramkov. O to viac potešila možnosť prepojiť BFit PRO2 s funkciou GPS, čím som sa dostal prostredníctvom 0,96 palcového farebného TFT displeja k informáciám o počasí alebo vzdolanej vzdialenosti. Apropos, práve u aktivít sa teraz na moment zastavím. Prístroj vám ponúka dychové cvičenia ako formu predprípravy na samotný výkon, ktorý sa potom dá rozdeliť do štrnástich kategórií. Nájdete tam všetky tradičné, ale aj menej využívané športy ako napríklad horolezectvo, a preto je asi jasné, že nech už ste vášnivým športovcom, alebo len začínajúcim bojovníkom za lepšie zdravie, tento produkt vám má čo ponúknuť.

Aplikácia je lokalizovaná do CZ jazyku

Mohol by som tu viesť litánie o tom, ako prehl'adná a spol'ahľivá je už vyššie spomínaná aplikácia, každopádne aj technicky slabšie vybavený spotrebiteľ by nemal mať problém dostať sa k tomu najpodstatnejšiemu, nech už ide priamo o fitness údaje, alebo nastavovanie notifikácií – pre každú komunikačnú aplikáciu si môžete zvoliť jej priepustnosť do náramku,

čo je rovnako dobrá správa. Nechýba tu podpora všetkých celosvetovo používaných spôsobov socializácie, od Facebooku cez Twitter až po WhatsApp. Dokonca je možné sprístupniť aj vašu mailovú komunikáciu, čím ste vždy v obraze, ak ide o aktuálne dianie na obrazovke vášho telefónu.

Výrobca dokonca nezabudol integrovať ani akýsi bonus v podobe externej spúšte pre fotoaparát, kde sa snaží jasne potvrdiť moju úvahu z úvodného odseku tejto recenzie. A tu to celé môžeme vlastne pomaly nachýliť ku koncu. Lamax zbral svojimi zákazníkmi overený model z minulého roku, aby jemne zapracoval skôr na technických špecifikáciách (zlepšila sa prehl'adnosť displeja pod tlakom slnečných lúčov) než samotnej ponuke možností. Aj preto sa tu dá hovoriť o produkte určenom skôr pre nových užívateľ'ov, ktorí doma minulú generáciu ešte nemajú. Vo výsledku však ide o spol'ahľivý fitness tracker, ktorý vás nebude stáť horibilné sumy peňazí a aký sa svojou ponukou schopností snaží prelačiť o nejaký ten schodík vyššie. Najpodstatnejšie je, že sa mu to darí, a to bez veľkých technických nedostatkov.

Verdikt

Spol'ahľivý výrobok vhodný aj pre širšie publikum.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal: Lamax
Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obsah balenia
+ Batéria
+ Funkcie
- Nabíjanie
- Náklon rukou

HODNOTENIE:



SteelSeries Arctis 9

DVA VSTUPY A JEDEN HEADSET



Je dozaista zaujímavé sledovať ten užívateľský presah zo sféry mobilných telefónov, čo mávnutím čarovného prútika stratili fyzické pripojenie so slúchadlami, priamo do herného sveta, kde naopak bezdrôtový prenos znamená priam vyžadovanú známku moderny a pokroku. Na scéne je dnes už veľa produktov snažiacich sa tieto dva brehy spojiť kvalitným mostom, avšak nie vždy podobná fúzia obstojí, zvlášť pri dlhodobom teste. Čo sa týka dánskej továrne na herný hardvér, teda spoločnosti SteelSeries, sme už na poriadnu kvalitu v ich podaní fakticky zvyknutí, a preto som voči recenzii novej číslovky z radu Arctis pristupoval s veľkým očakávaním. Ved' je to práve Arctis 9 ako ekvivalent ďalšieho mostu vhodného aj pre náročnejších spotrebiteľov, ktorý môže uspokojiť hneď v niekoľkých rovinách.

Odštartujme to stručným nahliadnutím pod veko krabice. Obsah balenia vám okrem stručného manuálu, samotného headsetu a dobijacieho káblu (prečo výrobca nezvolil USB-C, je mi záhadou) ponúka už len špeciálny transmitter na bezdrôtový

prenos. Primárne je tak zariadenie priam určené pre stolné počítače a konzoly značky PlayStation, avšak to neznamená, že by ste ho pomocou nepribaleného 3,5 mm kábla nedokázali za určitých okolností spojiť aj s hardvérom, ako je





Nintendo Switch alebo Xbox One. Osobne som však headset testoval výhradne v spoločnosti aktuálne vydanej next-gen platformy PlayStation 5 a ak nedôverujete slúchadlám z dielne SONY, môžem vám práve Arctis 9 už takto v úvode jasne odporučiť ako ideálneho partnera na online hranie, ako aj komunikáciu s tým spojenú.

Po dizajnovej stránke sa nič nemení a kto už niekedy mal na hlave jednu z nižších čísiel tohto radu, bude po nasadení deviatky fakticky ako doma. Kovový a plne flexibilný hlavový most sa pripája o pohodlné náušníky z plne vzdušnej tkaniny Airweave pomocou elegantne riešených kĺbov a celé slúchadlá je tak možné si hodiť na hrud' bez toho, aby vám ich odporúčaná veľkosť nejako výrazne prekážala. Pruženie textilnej časti tu zastupuje typicky vzorovaná guma skrývajúca kovový plát, alias spomínaný hlavový most, ktorej dĺžku si môžete jednoducho prispôbiť pomocou suchého zipsu. Jednoduché, ale cez to všetko dizajnovo atraktívne riešenie, ktoré sa už dávno pretavilo do stálice značky Arctis. Keď sa pozrieme na rozloženie fyzických tlačidiel, tak drvivá väčšina bola umiestnená na pravú zadnú hranu mušle, a to vrátane káblových vstupov. Nájdeme tu dve separátne tlačidlá pre zapnutie prístroja a spustenie Bluetooth párovania (po vypnutí vám priložená dióda dá farebným odtieňom jasne najavo, ako je na tom aktuálny stav akumulátora), ako aj koliesko pre reguláciu hlasitosti, či tlačidlo na deaktiváciu mikrofónu. Tento pretlak možností vám prvé týždne používania bude robiť menšie problémy, minimálne než si svalová pamäť zvykne a prsty pôjdu takzvane naisto. Ľavému náušníku tak ostalo jedno jediné, a to koliesko pre zmiešavanie zvuku prijímaného z hry súčasne so zvukom spárovaného komunikačného zariadenia (spadá tam samozrejme aj telefón, tablet alebo

plne certifikovaný Discord). Čo posledné ešte skrýva ľavá strana? Nájdeme tam výsuvný a plne flexibilný mikrofón s d'alšou vstavanou diódou pre zapnutie a vypnutie snímaného zvuku. Suma sumárom je v mojich očiach Arctis 9 po stránke dizajnu decentným, ale stále elegantným kusom hardvéru, aký som sa nebál nosiť bežne po ulici, zatiaľ čo mi do uší pulzovala mnou aktuálne počúvaná hudba.

Ideálny pre PlayStation 5

Určite vám ešte dlhujem tradičné zhodnotenie úrovne pohodlia pri celodennom používaní. Sám som si touto náhlavnou súpravou nechal prikrývať uši takmer deväť hodín v kuse a ani pri takejto výraznej časovej porcii som nepocítil oval žiadny stupeň nepohodlia alebo dopadu na moje sluchy. Jemná textília obopínajúca pamäťovú penu sa v kombinácii so sklonom zvierania hlavového mostu stará skôr o príjemné prekrytie než nejaký výrazný tlak, a preto môžete Arctis 9 pokojne nosiť aj polovičku dňa v jednom kuse. Pohodlie máme za sebou a ako je na tom d'alší rovnako dôležitý aspekt menom zvuk? Tu sa opäť trochu vráťim do úvodu textu, kde som priamo glorifikoval schopnosti dánskych strojcov zo SteelSeries a rovno na to nadviažem. Jeden z ich najnovších počinov je totižto po stránke reprodukovania zvuku z videohier na tak vysokej úrovni, že moje schopnosti rozpoznať akékoľvek jemné nedostatky narážajú na stenu plnú pozitívnych dojmov. Testovanou vzorkou sa v tomto prípade stali najnovšie hry pre PS5, ako Spider-Man Miles Morales a remake Demon's Souls, kde som sa pri pozornom snímaní okolitých echo zvukov priam vyžíval v ich sýtosti a pre mňa očarujúcej výraznosti. Aj preto si pevne stojím za už spomenutým argumentom; že ak hl'adáte pre svoju novú next-gen mašinku od SONY poriadny a všestranný headset, nie je momentálne lepšej voľby než pri prste

ukázanom na predmet tohto testu. Vyzerá perfektne, je pohodlný, dokáže mixovať zvuk z dvoch aktívnych kanálov a navyše ponúka ohromujúcu zvukovú kulisu. Čo viac potrebujete vedieť? Keďže ide, síce nie podmiene, o bezdrôtový headset, určite by vás mohla rovnako zaujímať aj výdrž samotnej batérie. Tu výrobca udáva údaj dvadsať hodín, s ktorým sa osobne dokážem stotožniť, aj keď pochopiteľne záleží aj na procese vyt'aženia a jednotlivých nastavení pomocou známeho a stále spoľahlivého SteelSeries softvéru. Kvalita prezentovaného zvuku sa v zmysle prenosu cez spomínaný mikrofón dá suverénne definovať ako nadpriemerná, aj keď čo iné očakávať od zariadenia s cenovkou balansujúcou na hranici dvoch eur. Veľkou výhodou tu samozrejme je dobre fungujúce miešanie komunikácie so zvukmi z hier, ktorú som overil prostredníctvom pripojenia na mobilný telefón. Ak ste to z doteraz vstrebaného textu nevyčítali, tak Bluetooth premiéra v rade Arctis so sebou priniesla priestor na fúziu dvoch súčasne aktívnych kanálov (2.4GHz a BT), ktoré si môžete regulovať pomocou špeciálneho kolieska na ľavej mušli. Predstavte si situáciu, pri ktorej hráte obl'úbený titul, zatiaľ čo súčasne telefonujete s kuriérom, ktorý vám skalopevne tvrdí, že bude za päť minút stáť pred vašim vchodom. A toto je len jeden z mnohých scenárov, pri ktorom sa paleta možností SteelSeries Arctis 9 ukáže byť viac než užitočným pomocníkom, zvlášť v súčasnej lockdown atmosfére.

Iste, mohli by sme teraz polemizovať a porovnávať tento hardvér s cenovo podobnou konkurenciou, avšak pri pohľade na vyložené karty a všetky prednosti Arctis 9 nevidím dôvod, prečo by mala byť práve jeho cena nejakou zásadnou prekážkou. V tomto prípade si totižto kupujete niečo, čo vám pokojne vydrží jeden, šesť až sedem ročný cyklus bez toho, aby ste museli znova šmátrať v peňaženke.

Verdikt

Jeden z najlepších herných headsetov súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - nič
+ Komfort
+ Funkcie
+ Podpora PS5

HODNOTENIE:



Acer ConceptD 3 Ezel

ODTLAČOK DUŠE



Pre umelcov rôzneho druhu, kam spadajú vyložene kreatívni ľudia s chuťou tvoriť svoje umenie na mnohých frontoch, má dnes každá veľká spoločnosť zaoberajúca sa výrobou spotrebnej výpočtovej elektroniky niečo zaujímavé v rukáve. Osobne si to interne nazývam čokoládovým cukríkom o nejasnej chuti, ktorý láka účelovo poskladaným zovňajškom a často tak zakrýva niekoľko viac či menej zásadných nedostatkov, aké môžu odhaliť už len spotrebiteľské testy. U firmy Acer, a špeciálne v segmente nástrojov pre kreativitu, je v tomto duchu už niekoľko rokov k dispozícii rad zariadení s názvom ConceptD, ktoré však paradoxne práve svojím dizajnom nebolo možné na prvé videnie takzvané zaškatul'kovať. Pôvodná filozofia tohto radu výkonných počítačov totižto ráta s konceptom laptopov, teda s prenosným hardvérom, čo sa práve až s príchodom aktuálnej série definitívne mení. Táto značka už nie je len akýmsi

pokusom využiť herné šasi zo sekcie Predator a zarobiť na tom, čo sa len dá. Nie, tentokrát to Acer myslí skutočne vážne a na scénu prináša marketingovo premyslené portfólio k sebe pasujúcich zariadení, z ktorých si jednoducho musí vybrať úplne každý čo i len trocha kreatívny jedinec. Notebooky, monitory a desktopy v luxusnej bielej farbe a s jasne definovanou filozofiou, tak presne to sa skrýva za ikonkou ConceptD a my si dnes spoločne z tejto ponuky vyberieme a následne predstavíme kompaktný hybrid medzi tabletom a PC s dôvetkom Ezel.

Notebookov podobajúcich sa jeden druhému sme tu už mali dostatok, preto som ja sám rád za každú dizajnovú invenciu, aj keby mal výrobca riskovať všeobecný posmech. Na nejaké tie posmešky však v prípade testovanej vzorky Acer ConceptD 3 Ezel samozrejme nemôže prísť, ostatne tento konkrétny hardvér

dokáže uspokojiť nielen vaše požiadavky po stránke výkonu a praktickosti, ale rovnako tak poteší oko. Štrnásťpalcový laptop namočený do krémovej bielej farby sa vďaka svojej konvertibilitate dokáže lusknutím prsta premeniť z notebooku na tablet, to všetko vďaka patentovanému systému otočného panelu s magnetmi, ktorého pánt je netradične umiestnený v strede obrazovky.

ConceptD 3 Ezel prichádza v súčasnosti na trh v mnohých cenovo odstupňovaných konfiguráciách, kde súhrne kraluje procesor Intel Core i7 za asistencie 16 GB RAM, z čoho mne sa do ruky dostala verzia s grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1650 Ti 4 GB v hodnote niečo málo cez dvetisíc eur. Všetky konfigurácie danej triedy spája rovnako dotykový Full HD displej v matnom prevedení a prakticky umiestnené pero Acer Active s vlastným akumulátorom. Práve onen stylus je hneď

po boku uvádzanej flexibility nastavenia IPS panelu do rôznych pozícií hlavným bodom celkovej charakteristiky tohto produktu.

Stručne povedané; nástroj vložený do rúk kreatívnym konzumentom konečne vyzerá tak, ako by ste to od neho čakali, čo je rozhodne pozitívum. Nemusíme si tu nič nahovárať, aj v dnešnej dobe jednoducho imidž predáva a aj keby ste si na ňom vyložene nestavali svoju kariéru, každý vhodne zvolený doplnok môže vašej prezentácii v konečnom dôsledku zaručiť o to väčší úspech.

Kúzlo

Priblížme si teraz celkový dizajn a koncepčné spracovanie testovaného zariadenia, aj keď v texte vyššie už v tomto duchu čo to odznelo. V zatvorenom stave, keď je IPS panel skrytý tradične pod vonkajším vekom, upúta vašu pozornosť predovšetkým strieborný pánt gul'atého tvaru, ktorý je deliacaou čiarou toľko proklamovanej hybridnosti medzi výkonným tabletom a nemenej schopným notebookom.

Tvar pántu krásne odkazuje aj na dotykové pero, ktoré si naopak našlo miesto v spodnej hrane počítača, tesne vedľa dva LED ikoniek monitorujúcich chod systému. Po odklopení veka máte možnosť tento 1,9 kilogramov vážiaci stroj používať v klasickom režime alebo pomocou zatlačenia na hornú stranu obrazovky preklopiť panel o 180 stupňov. Samotné rameno tu ponúka minimálne šesť rôznych režimov využitia, z ktorých som ja osobne používal najviac takzvané „Flat“ nastavenie, čo je vyťahnutie obrazovky viac do popredia a jemné prekrytie klávesnice. Výraznú variabilnosť však



doceníte až pri špecifických momentoch, ktoré vyplývajú často z prirodzeného prispôsobenia sa okolnostiam pri prezentovaní obsahu na obrazovke. Prvé, čo mi napadlo, bola situácia, keď si grafik vytiahne panel čo najviac dohora a v horizontálnej polohe ho obsluhuje pomocou funkcie bežného tabletu.

Takýchto prevádzkových scenárov tu ale nájdeme, samozrejme, oveľa viac. Spodná hrana je o niečo hrubšia (229 mm) než by ste možno čakali, ale dôvodom je v tomto prípade hlavne snaha o lepšiu stabilitu celého notebooku, zvlášť pri manipulácii s ramenom. Tento stav však má aj ďalšie pozitíva, a to minimálne v lepšie situovanom chladení priamo z boku a rovnako tak aj ponuke čo do konektivity.

Čo všetko môžete do tohto prístroja vlastne zasunúť? Na ľavej strane sa okrem prípojky nabíjacieho adaptéra

nachádza klasické HDMI, za ním nasleduje Thunderbolt 3 a celé to uzatvára DisplayPort v mini verzii. Z opačnej strany na vás hneď pod výrazne rebrovaným výstupom chladenia čaká duo USB-A vstupov, audio port a krytý slot pre SD karty. Keď už spomíname chladenie, určite by bolo vhodné uviesť, že pri vyššom zaťažení celého systému sa výrazné oteplenie sústreďuje priamo do stredu prístroja, kam spadá nielen klávesnica, ale aj dostatočne veľký touchpad.

Namerané hodnoty sa tu pritom pohybovali na hranici sto stupňov Celzia, čo vo finále nijako nebránilo plnohodnotnému používaniu zariadenia, a to aj za bezvýznamne zvýšeného hluku vetráka. Nízkoprofilové spínače klávesnice reagujú na dotyk prsta až po silnejšom zatlačení, čo pomáha celkovému komfortu a minimalizuje nechcené preklepy. Živo si spomínam na takmer polročné testovanie ConceptD 5 PRO, na ktorom som vyprodukoval obrovské množstvo textu, a to bez zásadných dopadov na komfort. Identické pocity ma sprevádzali aj pri skúšaní ConceptD 3 Ezel a osobne si myslím, že ďalej preto tento aspekt kvality riešiť nemusíme.

Acer v prípade podsvietenia ostal verný oranžovej farbe, ktorá v kombinácii s krémovo bielou lomka keramikou vytvára viac ako prehľadnú paletu, avšak vôbec by som sa nečudoval, ak by tento formát osvetlenia prišiel niekomu mierne podivný – ak už nič iné, tak počas nedávnych sviatkov mi notebook perfektne zapasoval k retro osvetleniu vianočného stromčeka. Skutočne obrovský touchpad rovnako naplnil očakávania, avšak na čo som bol vyložene zvedavý, tak to bol dnes už spomínaný stylus. Z väčšej časti kovové pero gul'atého tvaru má na svojom tele





dve tlačidlá, pričom jedno vykonáva funkciu pravého spínača u myši a druhé vám umožňuje aktivovať interaktívnu gumu. Dané pero je schopné zvládnuť detekciu tlaku s viac než štyrmi tisícami úrovni (konkrétne 4096), čo dostatočne pomáha pri animovanej tvorbe. Aby som však získal dostatočnú odozvu aj zo strany profesionálneho animátora, vložil som tento stylus do rúk môjho mladšieho brata, ktorý sa živí tvorbou reklám a okrem iného mu vd'áčiame za tie otravné tancujúce hlodavce v ponožkách. Podľa jeho názoru je s týmto produktom možné viac než len čiastočne nahradiť zariadenia značky Wacom, aj keď pochopiteľne všetko záleží na okolnostiach a potrebách daného animátora.

Zahráte sa

Testovaná vzorka bola aj vďaka integrácii slušného grafického procesora schopná spustiť všetky súčasné videohry, avšak samozrejme treba rátať s nutnosťou istých kompromisov čo do nastavenia. Ďalší meraný aspekt padol na margo sily batérie, ktorá pre kreatívnych ľudí, ktorí na cestách nie vždy majú možnosť využiť elektrickú zásuvku, znamená veľa. Pri polovičnom vyt'ážení, kde sa test sústredil na mix bežného prehľadávania webových stránok s interaktivitou pri písaní a úprave fotografií, som sa dokázal dostať cez hranicu desiatich hodín. Tento údaj by sa dal aj voči porovnaniu s podobne koncipovanou konkurenciou titulovať



ako priemerný. Táto charakteristika by rovnako dokonalo pasovala aj pri známkovaní zvuku, kde je celá sústava reproduktorov doista dostačujúca na bežné využitie, avšak ak by ste chceli svoje uši potešiť niečím výrazne kvalitnejším a komplexnejším, pochopiteľne sa siahnete po inej forme reprodukovania zvukových vln. Aj keď uznávam, že pomocou priloženého softvéru sa dokážete s nastavením reproduktorov vyhrať trochu viac a ak máte v krvi v tomto smere dostatok trpezlivosti, určite onú priemernosť zdvihnete ešte o nejaký ten stupeň vyššie.

Nastal čas vyjadriť aj nejaké to jemné sklamanie. To pramení predovšetkým z Full HD rozlíšenia u 14 (môj prípad) alebo 15,6-palcovej obrazovky, ktoré by som najradšej videl v 4K podobe. Acer však deklaruje stopercentný farebný rozsah sRGB a celkovú presnosť pri prezentácii kompletnej škály farieb, čo je asi najdôležitejší aspekt pre kreatívnu časť využitia dotykového plochy panelu. Aký som mal osobne pocit z multitouchového displeja ako takého? Keďže ide o matné prevedenie s antireflexným povrchom, očakával som to nakoniec oveľa horšie než bolo realitou, keďže na obrazovku sa za ideálnych podmienok pozerá viac ako dobre.

Vysoký kontrast a svietivosť na úrovni 400 nitov robí v danej mierke všetko, čo sa len dá, aby to oči potešilo, a nakoniec som si aj ja sám zvykol, ostatne vždy je možnosť pomocou jedného z príslušných konektorov zobrať celý notebook a prepojiť ho s obrazovo kvalitnejším monitorom. Vo svetle skúseností so staršími modelmi radu ConceptD som v prívlastku Ezel našiel veľké zaľúbenie a celkovo dávam palec hore za koncepciu, s akou sa Acer pustil do segmentu nástrojov určených výhradne pre tú časť svojich kreatívnejšie naladených zákazníkov.

Verdikt

Dizajnom jedinečný nástroj vhodný súčasne na kreatívnu prácu, ako aj zábavu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer Cena s DPH: 2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konvertibilita
+ Dotykové pero
+ Dizajn
+ Výkon
- Chýba 4K voľba

HODNOTENIE:



HP Zbook Create G7

KREATIVITE SA MEDZE NEKLADÚ



Po dlhšej odmlke som sa zase raz posadil pred notebook, ktorý by svojou cenovou reláciou dokázal konkurovať jemne ojazdenému automobilu, za akým pri jazde neostáva kúdol dymu a hlúčik poskakujúcich súčiastok. Tentokrát bude reč o značke HP a ich vysoko cenenom segmente komplexných notebookov vlajkového radu ZBook Create. Jedna z jeho aktuálnych konfigurácií vás dokáže dostať na sumu presahujúcu hranicu štyroch tisíc eur, avšak mnou testovaná vzorka nemierila až do takýchto extrémov, keďže si ju dokážete zadovážiť za necelú polovicu. Čo všetko ponúka a či naozaj stojí za tieto nemalé peniažky, o tom sa spoločne porozprávame v nasledujúcom texte.

Aby ste lepšie pochopili celkové zameranie tohto laptopu, tak osobne by som ho zaradil pod pojem ideálnej pracovnej pomôcky pre profesionálov, ktorých vo

voľnom čase baví hranie a zároveň sa radi pýšia dizajnovým elegantným kusom odolného hardvéru. Na niečo takéto potrebujete samozrejme v prvom rade poriadny výkon, čo u HP Zbook Create G7 a v mnou skúmanie konfigurácii zabezpečil šesťjadrový procesor Core i7

za podpory NVIDIA GeForce RTX 2070 Max-Q 8GB, 35 GB operačnej pamäte a obstojne rýchleho SSD o kapacite 1TB.

Kto by však chcel ešte o niečo mohutnejšiu strojovňu, môže si priplatiť za osemjadrový procesor Core i9 a





predovšetkým 4K dotykový OLED panel, ktorý znie o dosť viac luxusnejšie než matný IPS s Full HD rozlíšením a nie práve úžasnou svietivosťou.

HP vám pri výbere toho pre vás ideálneho modelu servíruje hromadu dodatočných úprav a certifikácií, s ktorými sa dozaista dá uspokojiť srdce každého kreatívneho jedinca na tejto planéte – je to však, logicky, odstupňované aj výslednou sumou peňazí.

Dizajn

To, čo plne reprezentuje rad ZBook Create, je odolné kovové šasi a kompaktné rozmery s 15,6-palcovou obrazovkou. Zariadenie sa, s váhou niečo málo cez dva kilogramy, dá prenášať bežne v ruke a výrobca s radosťou potvrdzuje certifikát odolnosti MIL-STD-810H. Kovové šasi by preto malo byť schopné odolať vonkajším vplyvom v



takmer tridsiatke bližšie špecifikovaných atribútov odolnosti, ktorých celkové overenie však sotva dokážete za životnosť prístroja sami nejako preveriť.

Pre vás je dôležité vedieť, že konkrétne tento hardvér zvládne aj drsnejšie zaobchádzanie a rovnako tak sa nezloží ani pri extrémnych výkyvoch často vrtošivého počasia. Sotva si však viem predstaviť situáciu, v ktorej sa grafik vyberie na zamrznutú horu niekde v Tatrách, len aby tam, vo svetle načerpanej inšpirácie a zápalu pl'úc, vytvoril reklamu na ponožky.

Tuhosť použitých materiálov je prínosom rovnako tak ako aj počet portov, ktorým dozaista dominuje duo Thunderbolt vstupov tretej generácie. Po boku tejto dvojice vysoko cenených konektorov môžeme nájsť jeden DisplayPort v mini verzii a rovnako aj stále cenený vstup pre pamäťové karty – tu musím zatlieskať kreativite dizajnérov, ktorí pomocou jednoduchého patentu vytvorili elegantný systém vyt'ahovania slotu na SD karty. Aby som naplnil faktickú podstatu

konektivity, musím ešte spomenúť podporu pre Wi-Fi 6 a Bluetooth.

Veľkou témou posledných rokov je, hneď vedľa ekológie čo do výrobných procesov, aj nemenej dôležitá bezpečnosť. HP sa pri ZBook Create G7 rozhodlo v tomto smere integrovať spolačlivú čítačku odtlačku prstov, ako aj webovú kameru s rozlíšením 720p, ktorá je schopná zaznamenať vašu tvár a automaticky ju použiť ako vzor pre vstup do systému, to všetko bez dodatočného zadávania hesla alebo prikladania prstu. Ak už spomínam práve prsty, môžeme sa teraz stručne zastaviť u hodnotenia klávesnice, tá je totižto v zmysle prenosných počítačov vždy veľkou a dôležitou témou. Osobne nefandím takto úzko usporiadanej schéme kláves, kde nie je dostatočne využitý priestor samotného tela zariadenia, avšak musím uznať, že aj pri intenzívnom písaní a niekoľko hodinovej práci s textom som sa necítil nejako zle, minimálne po fyzickej stránke. Klávesy, s trocha tuhšími spínačmi, majú rovnú plochu, a tak sa môže stať, že vám sem-tam vyskočí nechcený znak, ale zo všeobecného hľadiska ide o dobre nastavenú klaviatúru – ako to ja rád volám. Nižšie môžeme nájsť stredne veľký touchpad s dokonalým povrchom a samozrejme aj plnou podporou všetkých potrebných prstových zaklínadiel.

Výrazné teplo

V oblasti, na ktorej máte pri písaní položené ruky, sa hromadí o niečo výraznejšie teplo, čo som v čase testovania tejto vzorky docenil, keďže sa na kalendári striedal december s januárom. Nechcem však teraz tvrdiť, že v čase neskoršieho oteplenia by niečo takéto malo byť neprekonateľným problémom, ostatne výkon týchto multifunkčných zariadení sa dnes nedá schladit' lusknutím prsta a



nejaké to výraznejšie zahrievanie je vždy očakávané. Medzi menej očakávané ale môžeme radiť vysoko kvalitnú zvukovú kulisu, čo však v tomto prípade regulujú reproduktory od spoločnosti Bang & Olufsen a ak by ste teraz po mne chceli rýchlu charakteristiku prezentácie zvuku ako takého, sotva by som mohol vytiahnuť niečo negatívne. Pravdou je, že so svojím párom nie práve dokonalých uší som osobne počas testov asi nezažil lepšie nastavenú reprodukciu zvuku ako takého a to je veľké plus pre HP ZBook Create G7. Podme sa teraz stručne pozrieť na batériu a jej výdrž. Pri priemernom nastavení jas a klasickom brázdnení svetom internetu s nejakým tým spustením videa o mačke, čo sa zosypala z kredenca, sa dokážete udržať na hranici šiestich hodín čistého času. Akonáhle ale spustíte náročnejší program a prípadne videohru, očakávajte rapídny pokles výdrže a už vopred kalkulujte, kde svojho výkonného tátoša napojíte do elektrickej siete.

Väčšinou sa v testoch notebookov nevenujem softvérovej výbave už len z toho dôvodu, že drvivá časť výrobcov v tomto smere ide na jednej vlne a až na pár menších výnimiek neponúka nič navyše, čo by vo finále stálo za reč. U tejto vzorky som však predsa len zaznamenal niečo nadštandardné. Po zakúpení jednej z mnohých konfigurácií na vás čaká pestrá paleta zaujímavých aplikácií,



pomocou ktorých môžete separátne regulovať nastavenie zvuku, zabrániť vírusom preniknúť do vášho systému, alebo upravovať rôzne nielen textové dokumenty. Ideálne je, ak máte doma viac než len jeden hardvér s logom Hewlett-Packard, čím si v spojení s G7 zabezpečíte oveľa intuitívnejší prenos súborov. Takže áno, ak tu testovaná vzorka niečím vyložene vyskočila z davu, bol to dozaista aj objemný balíček softvérovej výbavy.

Skúšal som v danej konfigurácii rozbehnúť aj najmodernejšie hry súčasnosti a musím uznať, že po niekoľkých vrstvách kompromisu som nakoniec bol schopný si hranie užívať. Avšak dlhodobo sa ukázalo byť vôbec najväčším problémom práve prehrievanie, kde vo vrcholnom bode

testu prekročila spodná strana notebooku hranicu sto stupňov Celzia, a to viac než len o pár stupňov. HP ZBook Create G7 vo finále potešil v mnohom. Na jednu stranu sa jeho cenová relácia môže pre veľkú časť spotrebiteľov javiť ako nezdolateľná prekážka, avšak treba si uvedomiť, o ako komplexný a výkonný hardvér tu vlastne ide a čo všetko ponúka. Prenosný počítač vhodný pre kreatívnych ľudí s elegantným dizajnom a odolným šasi, ktorý vo svojej maximálnej konfigurácii ponúka páku na všetky vaše pracovné požiadavky. Osobne som nebol nadšený z nevýrazného Full HD panelu a absencie HDMI vstupu, avšak prvý problém by jednoducho vyriešila voľba príplatku a druhý zase obyčajná redukcia.

Verdikt

Výkonný a elegantný stroj pre kreatívnych ľudí.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HP	2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Panel
+ Odolnosť	- Cena
+ Zvuk	- Vyššia teplota
+ Klávesnica	
+ Softvérová výbava	

HODNOTENIE:



Samsung Sero

A K ČOMU TO VLASTNE JE?



Svet technológií nemôžeme škatul'kovať a tvrdiť, že musí podliehať nejakej prísnej kontrole. Iste, ak sa nerozprávame o zostrojení tlačidla od novej virtuálnej bomby, ktorá nechá vybuchnúť všetky mobilné telefóny, akonáhle sa na nich spustí trápne video z TikTok aplikácie, je produkcia hardvéru a elektroniky logicky v režii samotných strojcov. Čo ak však príde celosvetovo populárna firma s niečím, o čo fakticky trh vlastne ani nikdy nežiadal? Presne takúto otázku som si položil počas testovania novinky z dielne koncernu Samsung, ktorý sa rozhodol priniesť na trh televízor určený primárne pre konzumentov závislých na sociálnych médiách. Dobre, poslednú vetu som možno trochu prehnal, ostatne, závislí sme tu v tomto smere asi v drvivej väčšine všetci, rovnako tak, ako boli pred mnohými desaťročiami závislí naši dedovia a pradedovia na tlačенých periodikách. Avšak na rozdiel od obyčajných novín

za pár centov, ktorých využitie spočívalo tak maximálne v troch rovinách – čítanie, utieranie a výplň do odpadkových košov, sa spomínaný Samsung odhodlal svojim zákazníkom ponúknuť vskutku netradičný otočný televízor.

Televízny prijímač Sero vyzerá na prvý pohľad ako klasická 4K TV, ktorú dizajnéri

obdarili vlastným pevným stojanom aj s integráciou kvalitnej zostavy reproduktorov (výkon 60 W je rozhodne prvým veľkým pozitívom tohto produktu). Stačí však zobrať do ruky rovnako nie práve netradičné diaľkové ovládanie a stlačiť magickú rotujúcu ikonku. Do miestnosti vkráča sám čarodej Harry Potter a bez mihnutia oka tasil svoj legendárny prútik





s cieľom ohromiť tamojšie osadenstvo. Jeho oči sa stretli s niečím, čo v stave nečinnosti pripomínalo obyčajné zrkadlo, avšak stačilo len jedno švihnutie prútkom a akonáhle iskriaca špička toho sladkého drierka prerezala vzduch, čierne zrkadlo sa za podivného zvuku motorčeka premenilo na televízor z kórejskej manufaktúry.

Takto nejako som si spríjemňoval recenziu na Sero, zatiaľ čo som svojej štvorročnej dcérke ukazoval, aký je zo mňa veľký čarodejník. Načo je však práve táto TV, okrem zaujatia maloletých, dobrá? Jej primárna funkcia spočíva v pohodlnej fúzii medzi tradičným video obsahom, ako je Netflix, Amazon a podobne, s rýdzo sociálnymi aplikáciami. Vyššie som spomínal súčasný fenomén TikTok, kde sa prezentované videá produkujú vo formáte na výšku, avšak celý ten proces otočenia tejto televízie o deväťdesiat stupňov v sebe nesie predsa len niečo viac.

Prvý a nesmeľý krok

Nemusíme tu chodiť okolo horúcej kaše. Samsung sa s týmto výrobkom snaží zliať do jedného funkcie smart zariadení, ako je tablet alebo telefón, a ich obsah preniesť do televízora s prispôbením sa voči aktuálnemu daniu v spomínaných



prístrojoch. Myšlienka dozaista zaujímavá, ale finálna realizácia už nie tak ohromujúca. V prvom rade, koncepcia Sero zlyháva na zlom užívateľskom rozhraní pri plnom prepojení s ďalšou mašinkou, zvlášť ak sa rozprávame o sociálnych médiách. Áno, pri spustení videa ste schopní behom dvoch sekúnd otočiť obraz do požadovanej polohy a ako bonus vám je poskytnutý úžasný zvuk (súčasťou je aj subwoofer), ktorý by ste z reproduktorov v telefóne alebo tablete sotva dostali, avšak tu celá intuitívna fúzia končí. Zrkadlenie je vec, akú si môžete spustiť aj na iných a oveľa lacnejších televízoroch (v tomto prípade je cena momentálne na hranici 1400 eur, čo je pri uhlopriečke 43 palcov viac ako dost) a aj keď oceňujem kvalitu QLED panelu s trochu slabším HDR a Edge podsvietením, sotva je to adekvátne na ospravedlnenie spomínanej ceny. Ak preto dáme priamy prenos obsahu z mobilného telefónu do TV ako takej bokom, ostane nám jedno veľké rozčarovanie. Operačný systém Tizen ako keby vôbec nevedel, čo má s hlavnou prioritou tohto hardvéru (rotujúce zobrazenie) robiť, a jediné, čo naplno zvláda v takzvanom portrétovom režime, je spustiť vám prehliadač bez viditeľných obmedzení. Akonáhle však zapnete Facebook alebo YouTube, všetko vyzerá, ako keby vôbec nebolo súčasťou zariadenia a intuitívnosť spojená s hlavnou pointou Samsung Sero je razom preč. Ako majiteľ Galaxy Note 20 som preto docenil hlavne možnosť desktopového režimu cez DEX, ktorým sa televízor mohol razom premeniť na dočasný počítač. Opäť však ide o funkciu, ktorú nájdete aj u iných Samsung TV zariadení, je však minimálne dobré vedieť, že ju Sero zvláda bez problémov.

Odskočme si teraz krátko k oveľa pozitívnejšej vlne mojich reakcií, ktorá sa spája s dizajnom. Sero je viac než 33 kilogramov vážiaci kus krásneho zariadenia, ktoré vo svojej portrétovej

forme budí zaujímavé vizuálne podnety. K dokonalosti tu chýba len kamera, ktorá by to celé spodobnenie so zrkadlom vedela preniesť aj do funkčnej roviny, aj keď sa, samozrejme, aj táto vec dá s menšími prekážkami simulovať cez spomínané zrkadlenie v mobile. Samsung myslel na detaily viac, než by ste čakali, a dôkazom je efektne kovové logo na spodnej hrane reproduktorov alebo zapínacie tlačidlo vkusne spojené zo zadnou hranou stojanu. Čo sa týka konektivity, tak tu na vás čaká hneď trojica HDMI 2.0 vstupov





po boku dvoch USB a jedného CI slotu, kde je ich prístupnosť zo zadnej strany trochu komplikovaná širokou nohou stojanu. Osobne ma jemne zamrzela absencia ethernetového pripojenia, avšak, samozrejme, je tu dostupná plná Wi-Fi konektivita. Keďže celé zariadenie vrátane stojana je ťažké, výrobca ponúka aj variant stojana s kolieskami, ktoré je však nutné oceniť d'alšou, a to nemalou, investíciou v podobe sedemdesiatich eur. Viem si predstaviť situáciu, že sedím vo svojom minimalisticky vybavenom podkrovnom byte, kde mám po ruke next-gen konzoly napojené na Sero a len si ich presúvam po dokonalo hladkej a naleštenej dubovej podlahe. Tento scenár v sebe právom nosí filozofiu istej kompaktnosti, s akou Sero pracuje, avšak nevyváži to jeho celkovo zle nastavené užívateľské rozhranie. A navyše, celá tá potrebná kabeláž vďaka sa kade tade by sotva pôsobila nejakou inovatívne.

Vianočná atmosféra

Nastavenie ako také vám dáva priestor na prispôbenie schopností rotácie a kto by chcel pri každom vypnutí automaticky donútiť televízor k preklopeniu do portrétového režimu, je mu to v tomto prípade umožnené. V režime odpočinku určite často využijete Ambient Mode,



ktorý vám formou šetriča obrazovky sprístupní aktuálny čas, virtuálny krb alebo prezentáciu fotografií prenášaných z vášho Samsung účtu. Ide o malé odrobinky, ktoré poznáte aj z iných TV od v tomto texte toľko opakovaného výrobcu, avšak v spojení s filozofiou vertikálneho zobrazovania to dáva dozaista väčší, aj keď nie práve nejaký zásadný zmysel. Už som v tejto recenzii spomenul dosť nepresvedčivé prispôbenie medzi rozhraním a jednotlivými aplikáciami. Je dosť možné, že časom a pomocou separátnych úprav sa táto situácia zlepší, avšak momentálne je každá jedna aplikácia spustená cez Sero schopná vyvieť vám rôzne kúsky a treba s tým preto aj rátať. Kto sa potom priamo vyžíva v používaní hlasových asistentov ako Alexa alebo Bixby (mobilné telefóny), určite tu nájde to, čo mu najviac vyhovuje, aj keď stále platí, že všetko, čo chceme spustiť rýchlo a bez latencie, sa najlepšie vykonáva ručne než hlasom.

Je načase dať bokom hlavnú prednosť samotného zariadenia, keďže cez tú sociálnu bublinku je Sero stále v prvom rade televízor. Ja osobne som ho testoval v čase, keď mi do redakcie dorazil hardvér PlayStation 5 a Xbox Series X, s čím sa mi naskytla možnosť zhodnotiť kvalitu jeho panelu aj po stránke potrieb pre súčasných hráčov. Cez to všetko, s akou filozofiou je táto TV spojená, sa v zmysle obrazovej prezentácie dá dozaista hovoriť o uspokojivom výsledku. 4K obraz, síce len s 60 Hz, je schopný dostatočne ostrej a vyváženej prezentácie, nech už sa rozprávame priamo o hrách (áno, nájdete tu aj režim pre gaming) alebo tradičnom sledovaní seriálovej a filmovej produkcie. Prítomnosť HDR na hranici 400 nitov a celkovej odozvy 9 ms moje slová len potvrdzuje a musím potvrdiť, že sa mi na tomto paneli hralo náramne dobre, a to aj pri automatickom režime, v ktorom Sero prispôbuje jas a zvuk okolitým podmienkam.

Obmedzenia pre iOS

Kapitolou samou o sebe by mohol byť audio výkon. Ako uvádzam vyššie, tak reproduktory umne zasadené do

samotného stojanu tohto televízora dokážu zo seba vytlačiť výkon 60 W, ktorý sa iným TV v základnej forme dostatočne vzdal'uje. V zadnej časti sa nachádza reproduktor zameraný striktne na basy, ktorému zdatne sekunduje štvorica kolegov usadených do čela zariadenia. Tu s určitost'ou doceníte možnosť párovať svoj telefón aj cez Bluetooth rozhranie a využiť tak potenciál zvuku aj prostredníctvom svojich obľúbených hudobných aplikácií. Milovníkov priestorového zvuku však výrobok sklame, keďže nič také ako Dolby Atmos sa v tomto prípade nekoná. Mohli by sme tu diskutovať o d'alšej vlne prekážok, prečo si vlastne Sero nezaslúži vaše peniaze, avšak všetko je v konečnom dôsledku na vás. Osobne sa mi filozofia tohto otočného 4K TV zapáčila a využíval som ho často ako sekundárnu obrazovku pre Twitter s automatickým posunom nových správ. Rovnako tak si viem predstaviť, ako si vyznávači sociálnych služieb dovlečú Sero domov s cieľom maximalizovať pôžitok zo svojej obsesie až za hranicu bežného chápania, ale menej už túto televíziu vidím v rukách niekoho, kto má iPhone (tu sú možnosti voči Androidu a hlavne Samsung telefónom zásadne orezané) a kto by chcel investovať len do dizajnovy jedinečného hardvéru. Tak či onak, Samsung prišiel s niečím unikátnym, čo sa v budúcnosti môže postarať o vznik vlastného segmentu zobrazovacej techniky, ktorá naplní potreby všetkých sociálnych narkomanov. A zato si zaslúži palec hore.

Verdikt

Prvý a nesmelý krok do neznáma.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	1 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ otočný panel	- nedostatočné využitie
+ dizajn	- cena
+ obraz	- nič pre iOS
+ niekoľko aplikácií	

HODNOTENIE:



MSI Clutch GM20 Elite

IDEÁLNY SPOLOČNÍK NA DLHÉ HERNÉ ZÁŤAHY



Všestranne zariadenie bez výrazných nedostatkov, vhodné pre takmer každého hráča a takmer každý herný žáner.

Pravdepodobne neexistuje veľa hráčov, ktorí by nepoznali firmu MSI. Počas 34 rokov od svojho vzniku prinášajú hráčom to najlepšie z kategórie hernej výpočtovej techniky. Nezáleží na tom, či sa bavíme o hotových PC zostavách, notebookoch, alebo len niektorej z periférií, MSI má svojho zástupcu úplne všade. Výnimkou nie sú ani herné myši a jedna z nich k nám nedávno zavítala. Otestovali sme pre vás MSI Clutch GM20 Elite.

Myš s rozmermi 129,5 × 83,2 × 41,2 mm a váhou od 98 do 109 g (v závislosti od aplikácie závažia) zaujme hneď zo začiatku svojím ergonomickým dizajnom. Ľavá strana disponuje podložkou pod palec a dvomi funkčnými tlačidlami, ktoré primárne plnia funkciu pre predchádzajúcu a ďalšiu stranu v prehliadači. Na hornej strane sa okrem štandardných tlačidiel nachádza aj tlačidlo pre zmenu DPI. Kvalitné spínače od firmy OMRON zabezpečujú životnosť až 20 miliónov klikov. Zadnú časť zdobí RGB logo série a spodok patrí mimoriadne presnému a rýchlemu optickému senzoru PixArt PAW 3309.

Zariadenie pôsobilo pri akejkoľvek činnosti úplne nekompromisne. Myš padla do

ruky ako uliata a ani po niekoľkých hodinách takmer nepretržitého používania sme nemali pocit, že nám niečo na jej ergonomickom tvare vadí. Potešila protišmyková textúra po stranách. Hlasitosť kliknutia bola na štandardnej úrovni, nič čo by malo prekážať. Široká škála nastavitel'ného DPI zabezpečovala skvelý zážitok, či už pri hraní, alebo pri bežnej práci. Prechody medzi rôznymi hernými žánrami nám takisto nerobili žiadne problémy. Zmenu hmotnosti odoberaním závaží sme síce otestovali, ale aj tak nám najviac vyhovovala maximálna dostupná hmotnosť – 109 g.

Po pripojení myši do USB slotu sa logo začalo doslova vlniť dúhovými farbami. Trochu sme sa spočiatku obávali, že sa to nebude dať zmeniť, ale našťastie, opak bol pravdou. Dokonca sa nám ponúkli až dve možnosti. Prvou boli „klávesové“ skratky priamo na zariadení, kde kombináciou DPI tlačidla a jedného z ďalších tlačidiel na myši bolo možné meniť jas, rýchlosť či farbu. Druhá možnosť bola použiť software priamo od MSI – RGB Mystic Light. Tento program určite ocení každý RGB maniak, pretože ponúkol naozaj široké množstvo nastavení farieb, prechodov, jasů a podobne.

Odporúčaná cena tejto myši sa pohybuje na úrovni 40 €. Prihladnuc



na vysokú kvalitu produktu je to naozaj adekvátna suma. Fanúšikom MMO by zrejme zariadenie kvôli malému počtu dodatočných tlačidiel nevyhovovalo ale ináč si určite väčšina hráčov príde na svoje.

Verdikt

Myš MSI Clutch GM20 Elite disponuje všetkým, čím by kvalitná herná myš disponovať mala. Ergonomický dizajn, kvalitný optický senzor a spínače, široká škála DPI a možnosť podsvietenia či možnosť nastavenia hmotnosti zariadenia. Počas testovania sme navyše nenarazili na nič, čo by nám na produkte prekážalo.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonomický dizajn - nič
+ kvalitné spracovanie
+ široké možnosti modifikácie myši

HODNOTENIE:



SteelSeries QcK Prism Cloth RGB 5XL

KTO POTREBUJE PAPLÓN?



Recenzovať herné podložky je vždy priam nad'udský výkon, ktorý si vyžaduje často týždňové stáže v textilných továrňach na okraji mesta Tan-tung v Severnej Kórei, kde vám umelá brada a veľké slnečné okuliare zabezpečia tenkú čiaru medzi verejnou popravou a klasicky nenáročným bičovaním. Povolanie herného publicistu preto berte ako sito, čo oddelí schopné zrno od slabých pliev. Ostatne, ja sám som bol nedávno vybraný do prvej línie testerov nových podložiek spoločnosti SteelSeries, ktoré by sa bezproblémovo uplatnili aj ako tradičná forma postel'nej kultúry.

Dúfam, že som vám úvodnými vetami tohto článku aspoň trochu spríjemnil tento pomaly, ale isto sa končiaci rok plný padnutých sánok ako ekvivalent večného prekvapenia lomené šoku, ktorý by sme všetci najradšej zakopali za domom a pre istotu zasykali haseným vápnom. Ved' nech už je vo svete akokoľ'vek zle a nedobre, nám, zástupcom ľudskej populácie, vždy ostane aspoň ten smiech, aj keď sem-tam tlačení jedným potrubím so slanou vodou. A presne s ním som sa pustil do recenzovania ďalšej aktualizácie spomínaných podložiek dánskeho výrobcu SteelSeries, ktoré možno poznáte pod skratkou QcK Prism.



Pulzuje do rytmu hudby

V tomto prípade sa mi na stole ocitla vôbec najvyššia možná konfigurácia podložiek z jemných mikrovlákiem, ktorú okrem RGB linky a striktnej čiernej farby charakterizuje jej prívlastok 5XL. Kto nakupuje v konfekčnej veľkosti značky plachty na osobné vozidlá, si s touto podložkou môže dozaista utierať nos, avšak ja osobne som bol z jej šírených rozmerov 1600 x 800 x 4 mm doslova ohromený. Musel som si pracovňu vybaviť extra širokým

jedálenských stolom, aby som vôbec mal ako tento herný obrus rozložiť, a musím povedať, že samotný výsledok zase len podtrhol tú frázu, že na veľkosti často záleží viac, než si myslíte. Kto by ale nemal doma stôl porovnateľný s letiskovou dráhou pre RC modely lietadiel, môže si z ponuky výrobcu vytiahnuť aj oveľa kompaktnejšie varianty od označenia M, XL, 3XL, 4XL až po tú moju indiánsku plachtu na zachytávanie snov. Všetky sú cenovo prijateľné a je možné ich nakonfigurovať aj bez okrajového osvetlenia.



Nočné scenérie

Po stránke materiálu tu asi netreba nejakú výrazne zachádzať do detailov. SteelSeries ostáva verná svojej povesti továrne na profesionálne herné náradie, a to platí nielen o ich štandardnom hardvéri, ale, pochopiteľne, aj o „obyčajnej podložke“ pod myš. Na spodnej strane QcK Prism sa nachádza celoplošná pogumovaná plocha, ktorá zabezpečuje plnohodnotnú

prilnavosť ku všetkým povrhom, a zároveň tak udržuje podložku na mieste, nech už do nej ryjete akýmkoľvek časťami svojho tela. Naopak, krásne hladký povrch, určený pre najmodernejšie snímače myší, vám zaručuje ideálnu plochu pre monitoring DPI v jeho nízkom alebo vysokom rozsahu. Podložku som testoval po boku rôznych myší z pomedzi súčasných novinek, kde v jednom prípade išlo dokonca o výrobok určený priamo do rúk eSport

scény a všetko prebiehalo na báze dobre naolejovaného stroja. Kapitoulou samou o sebe je toľko riešené RGB podsvietenie. Ak sa rozhodnete si práve tú svoju podložku zakúpiť vo verzii s plastovou trubicou plnou miliónov farieb, určite vás poteší možnosť aktivovania špeciálnych upozornení v Discorde, čo však nie je vôbec koniec.

Všetko ostatné sa, samozrejme, realizuje prostredníctvom spolačlivého a prehľadného SteelSeries softvéru, ktorý ponúka širokú paletu svetelných úprav aj pre samotné hranie. Poteší napríklad špeciálna signalizácia pri nízkej úrovni zdravia alebo dosiahnutí novej úrovne. Toto všetko a ešte omnoho viac vám QcK Prism vie vizuálne sprostredkovať, a tak samotné užívateľské rozhranie, ktoré začína a končí u jednoduchého USB pripojenia k PC alebo notebooku, musí uspokojiť každého, kto si na zladení svojho herného kútika skutočne potrpí.

Verdikt

Ideálny a funkčný doplnok pre hráčov, ktorým záleží na detailoch.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Cena s DPH: od 40 po 160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ materiál
+ RGB
+ funkcie
+ variabilita veľkosti
- nič

HODNOTENIE:



Acer Enduro N3

DRSNÝ HARDVÉR



Presuňme sa teraz v krátkosti ešte do roku 2020, keď ste aj po mojom boku pomyslene navštívili jednu z posledných lokálnych prezentácií noviniek u nás nesmierne populárnej spoločnosti Acer, ktorá zd'aleka nedominovala len v produkcii herného alebo kancelárskeho hardvéru. Toho času som vám prostredníctvom textu a fotodokumentácie stručne predstavil nový rad vysokoodolných pracovných notebookov, ktoré spomínaný taiwanský koncern označil prívlastkom Enduro. Ide o sériu zloženú z tabletov a laptopov, pričom je ich šasi účelne koncipované primárne do extrémnych podmienok, a to aj s rozličným stupňom krytia. Ak si spomeniete, ako novinári sme mali možnosť zobrať do rúk unikátny model N7, ktorý je akýmsi vrcholom daného radu a aký zvládne skutočne drsné zaobchádzanie, avšak keďže do masovej výroby sa práve tento typ zatiaľ neprepracoval, dnes pre vás máme náhradu v podobe testu jeho o niečo

menej odolného, ale stále zaujímavého brata s označením N3. Pod'te sa teraz so mnou vybrať do prírody – kým to máme ešte stále dovolené, kde sa spoločne nadýchame čerstvého vzduchu a povieme si, či sa tu Acer snaží správne zaplniť menšiu dieru na trhu, alebo ide v prípade radu Enduro skôr o produkty určené mimo fokusu bežného spotrebiteľa.

Uznávam, že ak sa niekde spomenie slovné spojenie „odolné šasi“, každému sa to v hlave automaticky spojí s kovom alebo zliatinou, to však v prípade Enduro N3 neplatí, keďže tu výrobca siahol po tvrdej plastovej zmesi vyšperkovanej rôznymi gumovými nárazníkmi.

Zabudnite preto na všetky tie horčikové zliatiny, ktorými sa dnes pýšia notebooky s oveľa vyššou cenovkou než má N3, čo je možno jemný paradox, keďže práve ich klasifikácia nemá žiadne ambície

obstáť v neštandardnom pracovnom prostredí. Všetko zdanlivé pre aj proti má ale vždy svoje zrkadlové protiklady a v prípade tohto hardvéru sa použitie plastu logicky rovná nízkej hmotnosti. Ide o výkonnosťne jedinečný nástroj na prácu ale aj zábavu, ktorý neváži viac než dva kilogramy, čo ho automaticky predurčuje na pohodlné prenášanie terénom, nech už pri tom stíhate do seba obracať šálku s horúcou kávou alebo druhou rukou pomyslene zvierate krk svojho večne neschopného kolegu.

Sám som bol ešte pred spustením testu na tento nie práve spotrebiteľsky štandardný hardvér zvedavý, ako to Acer vlastne myslí, keďže pre jeho portfólio je práve koncepcia odolného prenosného počítača malou veľkou premiérou. Avšak ako sa vraví; konkurencia a čert nikdy nespia, a preto bol zrod niečoho podobného v ich prípade asi skôr len otázkou času.



Seknutie mečom

Enduro N3 mi do redakcie dorazil v klasickom papierovom prebale, ktorý evidentne už počas transportu zaznamenal prvé pokusy o otestovanie odolnosti, keďže pán kuriér z nemenovanej prepravnej spoločnosti sa rozhodol zahrať na sofistikovaného žurnalistu a počas predvianočného zhonu ho vystavil mne neznámym útokom. Laptop ale vďaka kombinácii baliacej peny so svojím pevne stavaným telom prežil ono imaginárne seknutie katanou rovno do krku, a tak som sa mohol konečne aj ja na plné obrátky pustiť do práce. Z nej napríklad vyplynulo, že N3 je štrnásťpalcový prenosný počítač s certifikátmi IP53 a MIL-STD 810 G. V prvom prípade to znamená, že tento



produkt prichádzajúci na náš trh v dvoch konfiguráciách (kde je primárnym rozdielom integrácia procesoru Intel Core i5 alebo drahšej varianty s i7) je schopný zniesť prudké útoky dažďa, avšak nie kompletný ponor pod vodnú hladinu. Zároveň sa tu rozprávame o výrobku odolnom voči prachu a nečistotám, aj keď by som bol rád, ak by ste si pod týmto okamžite nepredstavovali niečo hermeticky uzatvorené, čo do svojich útrobov nepustí ani čiastočku špiny. Nie, Enduro vo verzii N3 disponuje špeciálnym systémom chladenia, ktorý pomocou silného prúdu vzduchu dokáže zo svojho tela vytlačiť všetky neželaných votrelcov, ale ani náhodou nie je rovnako odolný ako jeho viac než o tisíc eur drahší príbuzný N7 – ten má okrem iného kompletné krytie (IP65) a je schopný zniesť vyložene extrémne situácie. Už pri úvodnom kontakte a takzvanom hmatovom teste som začal svojimi palcami freneticky behať po praktických gumených nárazníkoch umiestnených do rohov a rovnako tak nechtom na palci otvárať všetky tie krytky chrániace jednotlivé vstupy. Tu môžeme

nájsť HDMI, trochu prekvapivo archaické VGA, ethernetový vstup, jeden USB-C 3.2 a duo USB-A 3.1. Konektivitu uzatvára sériový port RS, čítačka SD kariet, audio konektor a pracovný vstup pre čipové ID karty. Máte preto k dispozícii poriadne širokú škálu možností, ako si N3 prepojiť s čímkoľvek, kde logicky dominuje účelové smerovanie s pracovným zameraním.

V rukách som mal vyššie spomínanú konfiguráciu s výkonnejším procesorom Intel Core i7, ktorú dopĺňala 16 GB operačná pamäť, integrovaná grafická karta a SSD disk s kapacitou 1 TB. V cenovej relácii cca 1 300 Eur na vás čaká podpora Wi-Fi 6, super rýchla a spol'ahlivá čítačka odtlačkov prstov, slušná webová kamera (720p) a štrnásťpalcový IPS panel s Full HD rozlíšením. Práve displej je, rovnako ako zvyšok tela, odolnejšej povahy, za čo vďaka sklu Gorilla Glass, siahajúce do všetkých okrajov tak, aby neprišlo k preniknutiu vlhkosti. Zariadenie som otestoval slabším prúdom vody z pohára, ktorý prešiel cez matný panel priamo do klávesnice, z ktorej voda jednoducho vytekla prostredníctvom špeciálnych odtokových kanálikov. Čo sa týka nárazovej skúšky, nechcel som, samozrejme, ísť na hranicu tolerancie a keďže je N3 hardvér schopný prijať aj drsnejšiu manipuláciu v nie práve pohodlnom prostredí, uspokojil som sa s pohodením prístroja na zadnú sedačku vozu, z nej sa následne počítač odrazil a spadol na gumovú podlahu auta. Presne toto sú situácie, ktoré môžu v často hektickom pracovnom procese nastať a pri ktorých sa nemusíte báť, že by vám daný prístroj znehodnotili alebo poškodili. Čo sa mi však vyložene nepozdávalo, bol celkový jas a svetlosť obrazovky. Za situácií, keď ste zatvorení v hale a do očí vám nebubnujú ostré slnečné lúče, je všetko ešte v poriadku. Ale akonáhle vás v exteriéri prekvapí krásne počasie, budete musieť hľadať





tieň, aby ste sa dokázali zorientovať v tom, čo sa práve na displeji vlastne deje.

Píšem, teda som

Osobne si pod pojmom práca neviem vybaviť nič iné než systematické zhlukovanie znakov a písmen. Recenzovať výhradne pracovný notebook, ktorý sadne viac do ruky človeku v montérkach než v saku od renomovaného návrhára, bolo preto nówum aj v tomto smere. Klávesnica, okrem toho, že je schopná odvádzať tekutinu, je zároveň štylizovaná do klasickej formy, aká by sa nestratila ani v bežnom biznis prostredí. Spínače s nízkym profilom nekladú prehnaný odpor a ani pri dlhšom písaní nemáte chuť otestovať celkovú odolnosť tým, že by ste v návale hnevu snád' N3 hodili o stenu. Podsvieteniu síce chýba regulácia jasů, avšak to osobne nepovažujem za výrazný problém. Ten však môže nastať pri bližšom zoznámení sa s nižšie umiestneným

touchpadom. Jeho povrch akoby priamo očakával, že pri práci môžete mať navlečené rukavice, a tak vyžaduje o niečo intenzívnejší tlak než sme bežne zvyknúť.

Na druhej strane, každý jeden notebook, a je teraz jedno, z akej filozofie použitia vzišiel, má vždy isté odchýlky, na ktoré si pri praxi naše telo musí zvyknúť a inak tomu nie je ani v tomto prípade. N3 je mašinka ideálna do pracovného procesu – zvládne nielen obsluhu textových dokumentov, ale je zároveň schopná vás bez problémov začleniť do video mítingu, a to aj vďaka slušnej sústave vstavaných reproduktorov. Keď sa pozrieme na všetky komplexné testy výkonu, Acer v tomto prípade ide často až za hranice svojho účelu a N3 preto môžete pokojne využiť aj na úpravu fotografií alebo spustenie menej náročných videohier.

Na samotné finále tejto recenzie, ktorú by som bol schopný v tomto prípade

natiahnuť do oveľa väčších proporcií, som si nechal pre pracovný notebook dôležitý aspekt batérie. Nabíjanie je umožnené aj pomocou USB-C vstupu a po jeho kompletnom nabití vám prístroj dokáže poslúžiť viac než dvanásť hodín.

V mojom prípade som sa pri strednom jase a aktivácii všetkých dôležitých programov, respektíve zachovaní bezdrôtového pripojenia, dokázal dostať na hranicu jedenástich hodín, a to som s N3 robil všetko možné, od vyhľadávania na internete a písania až po sledovanie videí. Acer Enduro N3 z môjho pohľadu obstál a stal sa adekvátnym kolegom pre každodennú prácu v nie práve pohodlnom prostredí, kde nie je nutné vopred kalkulovať, či náhodou nespadne na zem nejaká tá kvapka alebo samotný počítač.

N3 je výkonom a cenou viac než dobre nastavený na komerčné využitie a jedinú, čo by som mu vytkol, je slabšia čitateľnosť obrazovky pod tlakom ostrého slnka a absencia praktického úchyty na štýl kufríka po vzore N7.

Verdikt

Váš spol'ahlivý kolega, čo znesie aj pár faciek.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Odolné a ľahké telo
- + Konektivita
- + Bezpečnosť
- + Do práce, ale aj domov
- Jas displeja

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 510

OBSTOJNÁ MYŠ ZA NÍZKU CENU



Genesis je pomerne známym výrobcom počítačových periférií. Ich kvalita je vo väčšine prípadov nadpriemerná, pričom ceny sa často zvyknú držať až prekvapivo nízko. V dnešnej recenzii sa pozrieme na nie práve dokonalý kúsok z ich dielne s názvom Genesis Krypton 510, ktorý má pár múch, ale používať sa dá.

Balenie

V balení, ako to už býva pri produktoch stredných a nižších cien, som nenašiel okrem myši a pár papierikov k nej v podstate nič. To mi však, pravdupovediac, vôbec neprekáža, skôr ma zaujíma, ako sa bude správať myš a aké z nej budem mať nakoniec pocity. Škatuľa, samozrejme, nie je bohviečo, nájdeme na nej len základný popis zariadenia, logo spoločnosti a obrázok produktu.

Spracovanie a dizajn

Na výrobu tejto hernej periférie bol použitý prevažne plast, pričom spodná dotyková plocha je z teflónu. Celkový dojem z povrchového plastu nebol až taký dobrý, pretože pôsobil dosť lacno, pričom viem, že táto spoločnosť má na to a vie spraviť lacný výrobok kvalitne a tak, aby pôsobil „prémiovo“. Podobným sklamaním je asi aj tlačidlo na DPI, o ktorého funkčnosti si povieme neskôr.

Zatiaľ by som rád poukázal na to, že to je spracovaním a kvalitou zlé a rozhrkané.

Čo sa týka dizajnu, ten je vo všeobecnosti obstojný. Podsvietené je koliesko, oddelenie vrchnej časti od bočných častí je tiež osvetlené a na dlani sa taktiež nachádza žiarivý prvok v podobe loga spoločnosti. Aj dizajn však má svoje muchy, z ktorých jedna ma pri pohľade na myšku neustále mimoriadne iritovala. Je ňou malý výbežok, ktorý sa nachádza na bočnom podsvietení tesne pred prednou stranou myši na oboch stranách – podľa mňa je jednoducho hrozný. Pre niekoho z vás to možno bude prijateľné, pre mňa však nie.

Používanie

Konečne sa dostávame k trocha svetlejšej časti tejto recenzie. Aby som iba nekritizoval, z hľadiska používania nemám veľa čo vytknúť, ide prostě o priemer vo svojej cenovej hladine. Myš je tichá, stlačenia sníma vždy, jej odozva vôbec nie je zlá, drží sa aj po niekoľkých hodinách hrania, resp. používania veľmi dobre, nešmýka sa, jednoducho som spokojný. Chvilu mi síce trvalo, kým som si zvykol, ale to vôbec nie je až taký problém.

Rád by som zopár riadkov venoval aj spomínanému DPI tlačidlu. To je podľa môjho názoru dosť „čudné“. Nevrávim,



že by nefungovalo tak, ako malo, ide mi skôr o to, že máte hneď niekoľko prednastavených DPI profilov, no vy neviete, na aké hodnoty sú nastavené a teda ide o čisto slepý tip. Teda, aspoň kým si nenainštalujete jednoduchý a prehľadný softvér špeciálne vyvinutý na daný model myši, pretože na zariadení nie je žiaden ukazovateľ zmeny DPI. Ako mínus by som označil ešte aj výdrž OMRON spínačov, ktorá je „len“ 10 miliónov stlačení. Naopak, potešil ma textilný, resp. nylonový kábel s dĺžkou až 2 metre.

Záverečné hodnotenie

Myš Krypton 510 by som len s oboma prižmúrenými očami označil ako priemer, a to hlavne z dôvodu spracovania tela a dizajnovnej chyby, ktorá mi nedala spať. Inak si myslím, že ak budete hľadať myš v cenovke do 25 eur, toto by mohol byť váš tip v prípade, že obľubujete spoločnosť Genesis.

Matúš Kurilák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort pri používaní	- spracovanie tela
	- DPI tlačidlo
	- už spomínaná chybička krásy

HODNOTENIE:



OMEN X 27

NIE TAK ÚPLNE FUNKČNÝ LUXUS



Herná divízia spoločnosti Hewlett-Packard s označením OMEN sa neustále snaží inovovať nielen svoje vlastné portfólio produktov, ale zároveň aj nepriamo motivovať konkurenciu v zmysle posúvania hraníc. Je vám asi jasné, že svet technológií často napreduje v rýchlych tempe, ba dokonca rýchlejšom než svet vlasových folikul, ktoré vás aktuálne donútiť zobrať do ruky strojček a pod tlakom súčasnej karantény sa zahrať na domáceho kaderníka, avšak isté veci idú oveľa pomalšie, než by ste možno čakali. Žiarivým príkladom je aj segment herných monitorov a špeciálne sekcia pomeru obnovovacej frekvencie voči výslednému rozlíšeniu daného panelu. Dodnes bolo štandardom ponúkať vysoké hertze v spojení maximálne s Full HD rozlíšením, avšak až príchod novinky s názvom HP OMEN X 27 Gaming tento fakt zmenil a prepísal tabuľky do novej podoby. Je to však dosť na to, aby sme sa mu

začali automaticky klaňať ako nejakému božstvu a túžili po jeho vlastníctve?

Keď už som nahryzol samotné rozlíšenie, môžeme sa u neho zastaviť už v úvode recenzie. OMEN prichádza s LCD panelom pri Quad HD rozlíšení 2560x1440, čo výrobca dokázal podporiť vysokou obnovovacou frekvenciou na úrovni 240Hz a s odozvou 1 ms.

Pri 27-palcovom monitore je to dozaista sled údajov, čo vyzerajú efektne pri PR prezentácii produktu a aké v spojení s – no, nazvime to úderným – dizajnom môžu donútiť zákazníka siahnuť do vrečka skôr, než si bude chcieť o výrobku zistiť predsa len o niečo viac. Nechcem tu, samozrejme, už na štarte vytvárať dojem, že práve tento monitor je nejakým päťstoeurovým trojským koňom, ktorému by ste sa mali vyhnúť veľkým oblúkom, avšak ako sa vraví; nie je všetko zlato,

čo sa blyští a ani OMEN X 27 nespadá do kategorizácie nejakej suverénnej dokonalosti. Stačí sa len pozrieť na dizajn a funkčnosť stojanu samotného, ktorý ako keby vypadol z oka dnes už viac než rok starému radu identicky označovaných modelov od hernej divízie HP.

Nemotorný kov

Na prvý pohľad vyzerá OMEN X 27 skutočne novátorsky a moderne. Jeho plne kovová základňa v podobe jemne opracovaného štvorca čoby stojanu je len prvým prienikom do sveta chladného kovu, ktorý v tomto prípade prerástol až do praktického úchytu o plastové šasi panelu samotného.

Nech už sa na monitor pozriete z akéhokoli'vek uhľa, vyzerá skutočne krásne a štýlovo. Tenké rámy po stranách, ikonografia umne prepojená s RGB



podsvietením na spodnej strane, kde sa predovšetkým zvyrazňuje vygravírované logo na stojane, to všetko je len časť argumentácie, prečo sa vám práve toto herné náradie môže zapáčiť'.

Prvé veľké zdvihnutie obočia však u mňa nastalo v momente zistenia, že samotný monitor nemá žiadnu funkciu v zmysle bočného náklonu a vždy, keď som si chcel obraz nastaviť do roviny s aktuálnou pozíciou mojej hlavy, som súčasne posúval aj obrus na stole. Rovnako je vám tu znemožnené otočiť panel na výšku, čiže na tzv. biznis mód, čoho dôvod nie tak



úplne chápem, zvlášť ak sa rozprávame o 27 palcoch. Aby som však bol fér, čo do vertikálneho náklonu a výšky samotnej je už všetko v maximálnom poriadku a úroveň regulácie je tu viac než uspokojivá.

OMEN X 27 využíva istý stupeň minimalizmu, čo najlepšie deklaruje odkladací priestor pre headset, ktorý sa rovnako ako pri minulých modeloch podarilo umiestniť na vrchol ramena samotného.

Organizér kabeláže v podobe dvoch kovových svoriek priam navarených o rám síce pôsobí industriálne, ale cez to všetko vôbec nie rušivo a keď už si začnete samotný dizajn skutočne vychutnávať a monitor zapojíte do elektrickej siete, príde nová facka, ktorá vás preberie z letargie skôr, než by ste čakali. Päťka fyzických tlačidiel na zadnej strane panelu, ktorá slúži na obsluhu softvérového rozhrania, sa pre mňa stala ekvivalentom

skutočného utrpenia. Razantnejší krok späť z moderny do priepastnej minulosti som v takomto prevedení nevidel už roky.

Tých päť malých a hmatovo takmer nerozlíšiteľných tlačidiel, ktoré nemáte možnosť reálne vidieť, keďže sú na zadnej strane monitora, považujem za najväčšiu slabosť samotného výrobku. Nechcem tu teraz vyplakávať ako jeden nemenovaný politik, čo seká svoje tlačové konferencie ako Baťa cvičky, avšak nastaviť si pomocou tej štvorice (jedno z nich slúži rýdzo len na vypnutie a zapnutie) obdĺžnikov požadované hodnoty a cítiť sa pritom príjemne a isto je vec nemožná.

Predmet testu som mal na stole takmer mesiac a ani za tento dlhý čas nebolo možné dosiahnuť nejaký funkčný súzvuk. Počas nastavovania čohokoľvek som sa cítil ako na vyšetrení prostaty, kde si lekár navyše zabudol ostrihať nechty a ako bonus vynechal



aj latexové rukavice. Tento fakt zamrzí o to viac, keď si uvedomíte, že namiesto týchto „piatich jazdcov apokalypsy“ by sa stačilo vrátiť ku klasickému ovládaniu cez intuitívny joystick, čiže páčku – tak, ako to mal predchodca z rovnakého radu OMEN monitorov.

HDR je aj nie je

V momente, keď konečne pochopíte, že ovládať tento monitor priamo cez jeho fyzické rozhranie je vec nemožná, skúsíte to prostredníctvom prepojeného počítača a aplikácie Command Center. Tu už síce nebudete mať problém s rýchlosťou a presnosťou svojich príkazov, avšak nohy vám, naopak, jemne podrazí skutočnosť, že výber vecí, aké je tam možné reálne prepnúť, je oveľa chudobnejší, než by ste čakali.

Môžete meniť formát obrazu aj prekrytie smerového kríža, ale to je voči skutočným možnostiam softvéru v monitore dosť chabá ponuka, preto nás to zase pekne obľúčkikom vracia do zajatia tých nezmyselne nepraktických tlačidiel na zadnej strane.

Nechajme už ovládanie rozhrania za sebou, ostatne som presvedčený o tom, že jeho (ne)kvalitu som vám v texte vyššie dostatočne objasnil, a podme teraz na ďalšie dôležité atribúty. OMEN X 27 podporuje adaptívnu synchronizáciu s HDR FreeSync 2, avšak samotný monitor v popise neudáva presné cifry ohľadom HDR. V zmysle jas sa tu dostávame na úroveň 450 nitov, čo je sotva niečo, pre čo by som mal skákať až po strop, stále však rozhodne ide o vhodnejší variant prezentácie obrazu než prostredníctvom SDR. Aby ste tomu rozumeli aj bez



zbytočnej technickej omáčky, pre ktorú v tomto texte aj tak nie je priestor, udávať podporu HDR tam, kde sa v pomere s konkurenciou daný výrobok v odborných meraniach umiestni v druhej polovici tabuľky, je ako písať na obal od čokolády, že môže obsahovať stopy kryšíc bobkov.

Áno, je to tam, áno, vieme o tom, avšak sotva to stojí za potlesk. Tou najväčšou devízou tak ostáva ona zmes PR fráz z úvodu tohto textu, kde vás jednoducho musí tešiť možnosť dosiahnutia astronomickej obnovovacej frekvencie (240 Hz), a to pri QHD rozlíšení, čo je unikum a správny krok do budúcnosti.

Aj napriek mojim výhradám k nezmyselnej schéme ovládania a nie práve prívetivej korekcii náklonu monitora samotného ide o jeden z najsvižnejších herných panelov s vysokým rozlíšením, ktoré si môžete zadovážiť. Chabé pozorovacie uhly zakryje zaujímavý dizajn a rozhodne

aj slušná prezentácia farieb, a čo je vôbec najlepšie, tak v cenovej relácii, v akej sa tento produkt momentálne pohybuje, by ste len sotva hľadali niečo s rovnakou koncepciou výkonu.

Trocha ma sklamal aj počet vstupov, kde vás na zadnej strane čaká len jeden HDMI 2.0 a jeden DisplayPort 1.4, to všetko po boku dvoch USB 3.2 prvej generácie.

Na záverečné hodnotenie som si preto po dlhšej dobe musel zložiť ruky do pozície sústredného uvažovania a svoju inak často suverénnu schému ohnúť cez koleno – v tomto rozpoležení by ste na mojom pokrčenom čele mohli usporiadať šampionát v motokrose.

Za normálnych okolností by som totiž išiel do priemerných vôd, keďže HP tu však reálne posúva historické tabuľky a až na pár prekážok ponúka spol'ahlivé herné náradie, o aké sa nemusíte báť oprieť svoj zrak, spravím teraz výsledné číslo o niečo krajším než zvyčajne.

Záver

Špecificky poskladaný herný panel s unikátnym pomerom rozlíšenia a obnovovacej frekvencie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP Cena s DPH: 550€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Ovládanie
+ QHD a 240 Hz	- Možnosti náklonu
+ Použité materiály	- HDR
+ Cena	- Pozorovacie uhly
	- Počet vstupov

HODNOTENIE:



Steelseries Arctis 7 Headset

ŠPIČKOVÉ BEZDRÔTOVÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ



Spoločnosť Steelseries asi nie je treba hráčom nejako zvlášť predstavovať. Ide o firmu, ktorá je známa svojimi kvalitnými produktami, pričom my sme tentoraz mali možnosť otestovať slúchadlá Arctis 7.

Balenie

Slúchadlá prišli zabalené v kompaktnej a pre Steelseries typickej šedo-oranžovej krabici. V balení nájdeme okrem slúchadiel aj používateľský manuál a príslušenstvo, ktoré je tvorené 3,5 mm jack konektorom, USB transmitterom a USB nabíjacím káblom. Výrobca nezabudol zdôrazniť, že slúchadlá získali ocenenie WIRELESS HEADSET OF THE YEAR :) od PC Gameru.

Dizajn a ergonómia

Dizajn slúchadiel je ladený do čiernej farby, nepôsobí futuristickým dojmom, skôr ucelene, príjemne a jednoducho, zároveň však prémiovo. Slúchadlá sú pevné a pomerne ťažké, pričom chvíľu trvá, kým si používateľ na ich váhu zvykne. Trocha zamrzí, že čelenka nie je vôbec z

mäkkého penového materiálu, nachádza sa na nej len pás na suchý zips, ktorý slúži na nastavenie polohy náušníkov. Prišlo mi to ako veľmi lacno pôsobiace riešenie a v tejto cenovej kategórii by som čakal určite niečo lepšie, ostatne, kritizovali sme to aj v recenzii verzie Arctis 5 a konštrukcia je v podstate identická.

Aspoň náušníky sú z kvalitného materiálu, ktorý má podobné vlastnosti ako pamät'ová pena a dobre kopíruje tvar ušných lalokov – slúchadlá na uši sadnú ako uliate. Takisto poteší minimálna reprodukcia hluku do okolia. Na ľavom náušníku sa nachádza koliesko ovládania hlasitosti, tlačidlo na zapnutie a vypnutie mikrofónu a mikrofón samotný, ktorý sa dá veľmi efektne a prakticky do náušníka zasunúť. Na druhom náušníku sa nachádza tlačidlo na zapnutie a vypnutie slúchadiel a chatmix dial koliesko.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk hodnotíme ako výborný, ocenenie získavali tieto slúchadlá oprávnene. Je krištáľovo čistý, výšky a stredy sú výborné,

pričom basy sú takisto subjektívne lepšie ako v Arctis 5. Veľmi zaujímavé je koliesko, kde je možné voliť si režimy „Game“ alebo „Chat“. Funguje to pomerne dobre, zvuk sa vhodným spôsobom upraví na jednotlivé režimy. V hrách pôsobí priestorovejšie a neznie to zle, je to o preferencii používateľa, čo mu bude viac vyhovovať. Mikrofón je skvelý, zvuk je čistý a jasný a šum je v podstate zanedbateľný. Je zrejme, že hanbu týmto slúchadlám neurobí, práve naopak. Je vybavený červenou ledkou, takže vždy zaznamenáte, či je zapnutý alebo nie. Používateľský softvér Steelseries Engine tento raz fungoval bez problémov. Kto sa chce hrať s rôznymi nastaveniami, tak má možnosť si zvukový prejav vyladiť k dokonalosti, v základe však slúchadlá hrajú perfektne.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Steelseries Arctis 7 ponúkajú kvalitné vyhotovenie a výbornú reprodukciu zvuku. Čo sa výdrže batérie týka, 24 hodín deklarovaných výrobcom sme síce nedosiahli, zhruba však išlo o 20 hodín herného použitia. Na slabú batériu slúchadlá vždy upozornia diódou, ktorá začne blikať na červeno. Jediným nedostatkom bolo vyhotovenie čelenky, ktoré mohlo byť konštrukčne riešené inak. Na druhej strane poteší krištáľovo špičkový zvuk, vynikajúci mikrofón a kvalitné náušníky. Slúchadlá sú určené pre herných nadšencov, ktorí nemajú problém si za ne zaplatiť, keďže cenovka takmer 200 eur určite nie je určená pre bežného používateľa. Za kvalitu a prémiovosť sa ale jednoducho platí viac.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries Cena s DPH: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné náušníky
- + Čistý zvuk
- + Slušné basy
- + Výborný mikrofón
- + Možnosti nastavenia
- Lacnejšie vyhotovenie čelenky

HODNOTENIE:



GIGABYTE GeForce RTX 3070 GAMING OC 8G

ZLATÁ STREDNÁ CESTA



RTX karty 3xxx radu stále nie sú vo veľkom dostupné, to nie je nič nové pod slnkom. Ale pre prípad, že sa v dohľadnej budúcnosti zlepši ich dostupnosť, spoločnosti stále posielajú zaujímavé kúsky na recenzovanie, aby sa hráči mali podľa čoho rozhodovať. Podobne to bolo aj v prípade grafickej karty GeForce RTX 3070 GAMING OC 8G, ktorú nám zapožičala spoločnosť Gigabyte, avšak vďaka jej zapožičaniu sme mali v redakcii možnosť pozrieť sa zblízka na najnovšiu exkluzívnu Nvidiu RTX funkcionálnu a ďalšie moderné funkcie.

Trojtisícová generácia RTX kariet priniesla vcelku vysoké zvýšenie výkonu oproti predchojej generácii, no tak ako vždy, ho priniesla v rôznych úrovniach. Menej nároční hráči si vystačia s 3060 Ti, tí náročnejší zase siahnu po RTX 3080 modeloch. Medzi ne však veľmi dobre zapadá práve RTX 3070, s ktorou sa už

dá vybláznit' aj pri vyšších rozlíšeniach bez strachu z nízkych framov.

Obal a jeho obsah

GIGABYTE GeForce RTX 3070 GAMING OC 8G k nám do redakcie dorazila v tradičnom Gigabyte balení mierne väčších rozmerov. Na prevažne čiernej škatuli s prvkami Nvidie zelenej a Gigabyte oranžovej sa vyníma veľké bionické oko. Vnútri balenia sa, chránená tradične mäkkou penou a antistatickým obalom, ukrýva vcelku jednoducho vyzerajúca karta. Na zadnej strane balenia sa nachádza pár základných informácií o chladiení karty, portoch, kovovom kryte vrchnej časti karty a vcelku prekvapivo aj info o podpore RGB podsvietenia ovládateľného cez aplikáciu RGB Fusion 2.0. Okrem karty a pamfletu na rýchlu inštaláciu sa toho už v balení veľakrát nenachádza, čo je však pri rozpočtovo zameranejších kartách úplne normálne.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte síce nedávno prišiel s novým modelovým radom Eagle, no aj tento „tradičný“ Gigabyte výzor má stále čosi do seba. Karta je ladená v odtieňoch šedej, ktorú dopĺňajú strieborné a čierne logá GIGABYTE a GEFORCE RTX rozmiestnené po rozličných častiach grafiky. Poteší už spomínané kovové prevedenie vrchného krytu karty, aj napriek tomu, že asi nebude mať veľký dopad na výkon. Zaujímavosťou je, že do príchodu Eagle verzií väčšina kariet bývali originálne Gigabyte karty predávané v dvoch verziách, normálnej a OC s mierne vyššími taktami, no zdá sa, že táto funkcionálna prešla na Eagle rad a čisto Gigabyte RTX 3070 je dostupná iba v OC verzii. O chladienie sa pri tejto karte stará trojica protibežných Windforce ventilátorov, vďaka čomu je karta aj pod záťažou udržiavaná vo veľmi príjemných teplotách, ktoré zabezpečia dlhšiu životnosť. GIGABYTE



GeForce RTX 3070 GAMING OC 8G ponúka aj RGB LED podsvietenie loga Gigabyte na boku, a hoci ide o rozmermi malú časť karty, ktorá je podsvietená, určite vďaka nemu zapadne aj do prémiovejších skriniek a zostáv.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Ako je už tradíciou, Gigabyte ponúka k svojim produktom aj softvér. Na webovej stránke tejto karty, v záložke Support sa okrem Nvidia driverov ukrýva aj odkaz na Aorus Engine, do ktorého je už zakomponovaný aj program RGB Fusion 2.0 na ovládanie LED podsvietenia. Vďaka RGB Fusion je, samozrejme, možné nastaviť podsvietenie nielen na samotnej karte, ale aj na ďalšom príslušenstve, či už podľa matičnej dosky napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, chladičoch a iných komponentoch vybavených LED diódami. AORUS Engine je

program podobný obľúbenému softvéru MSI Afterburner, ktorý zvládne asi všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj náročnejší používateľ potrebovať na prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej stránke programu sú prehľadne zobrazené taktý grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je tiež dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov – od taktov, cez teploty až po rýchlosti ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnej doske MSI Z490 MEG Unify, spolu s procesorom Intel Core i9-10900K a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Hry boli testované s kartou v základných



nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytené programom RivaTuner.

Zhrnutie

Pomaly ale isto by sa už mohli objaviť najnovšie grafické karty v obchodoch a mohli by byť dostupné aj pre normálnych hráčov nie len pre kryptominerov. Kto už dlhšie premýšľal nad vylepšením svojho počítača a má v ňom GTX 10xx, alebo AMD RX 5xx, definitívne neurobí chybu výberom RTX 3070. A určite nebude chyba siahnúť po modeli GIGABYTE GeForce RTX 3070 GAMING OC 8G, nakoľko ponúka stále moderný dizajn, úctyhodný výkon a nestojí až tak veľa ako prémiovejšie kúsky.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 550€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízke teploty
- + stabilné taktý
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod zát'azou
- + RGB podsvietenie
- nateraz obmedzená dostupnosť

HODNOTENIE:



MSI Optix MAG274QRF-QD

KEĎ PRODUKTU TAKMER NIET ČO VYTKNÚŤ



Dávno preč sú časy, keď sa museli hráči pre vyššiu obnovovaciu rýchlosť monitorov lúčiť s žiarivými farbami. Tiež, našťastie, skončili časy, keď monitor s kvalitným panelom, postačujúcou uhlopriečkou a rozšírenou funkcionalitou stál viac ako celý kvalitný počítač. V dnešnej dobe už nie je také prekvapivé, že monitory s rozlíšením 2K, dobrou farebnosťou a rýchlym panelom sú dostupné za sumu okolo 500 eur. Trh s monitorami v rozmedzí 400 – 600 eur je však čím ďalej tým viac nemilosrdný, a preto musia nové produkty ponúkať aj niečo navyše okrem základných parametrov, na ktoré si navyšká stále viac hráčov. Kúsok s menom MSI Optix MAG274QRF-QD minimálne na papieri vyzerá byť tou správnou kombináciou osvedčených kvalít a novej funkcionality a v redakcii sme mu počas testovania dali poriadne do tela.

MSI Optix MAG274QRF-QD predstavuje monitor s 27-palcovým rozlíšením, QuadHD, teda 2K rozlíšením, obnovovacou frekvenciou 165 Hz, 1ms GTG odozvou, IPS panelom a radom ďalších vychytávkov. Samostatné parametre sú za avizovanú sumu okolo 500 – 550

eur už vcelku štandardom, a preto ma zaujímalo najmä všetko navyše, čo sa dizajnérom a technikom z MSI podarilo do tohoto kúsku napratať.

Obal a jeho obsah

Vnútri rozmernej a vcelku ťažkej kartónovej krabice sa nachádza monitor uložený do sendviču polystyrénových nárazníkov. Okrem toho sa v balení nachádza manuál, podstavec rozdelený na dve časti, USB kábel na prepojenie s počítačom a video káble.

Zloženie podstavca je jednoduché a dá sa zvládnuť aj bez dodatočného náradia, no pre bezpečné pripevnenie stojana k panelu je už nutný šraubovák. V balení sa navyše nachádza externý adaptér pre napájanie monitoru, čo nie je až také bežné vidieť, no nepredstavuje v praxi žiaden problém.

Prvé dojmy a spracovanie

Oproti niektorým monitorom, ktorých stojany predstavujú väčšinou tri šikmé nohy a ktoré zaberajú vcelku dost miesta na menších stoloch, tam, kde by

si väčšinou hráči radi dali klávesnicu, má MAG274QRF-QD tradičnejší stojan, na ktorý je napríklad jednoduché zasunúť klávesnicu v prípade jej nevyužívania. Monitor sa drží tradičnejšieho štýlu typu čierny kváder, no o jeho modernosti vypovedajú naozaj tenké bočné rámčeky a vrchný rámček, vďaka ktorým by som neváhal použiť tento model aj v trojitej konfigurácii.

Pri prémiovejších MSI monitoroch je už tradičné RGB podsvietenie na zadnej časti, ktoré síce drvivá väčšina hráčov neuvidí, no v prípade potenciálnej LAN párty možno očariť pár protivníkov.

Parametre a konektivita

Optix MAG274QRF-QD sa môže pochváliť takzvaným Rapid IPS panelom s už spomínanou obnovovacou frekvenciou 165 Hz, rozlíšením 2560 x 1440 pixelov a odozvou 1 ms GTG (Grey-To-Grey). Farebnosť uvádza MSI podporu 97 % DCI-P3 spektra, 147 % sRGB spektra a 99 % AdobeRGB, čo sa až nebezpečne približuje k profesionálnym kúskom. Samozrejmosťou pri modernom hernom monitore musí byť aj



kompatibilita s G-Syncom a označenie HDR Ready, hoci monitor ponúka maximálne 300 NIT svetelnosť bez lokálneho stmievania, avšak s novou technológiou Quantum Dot.

Monitor má tiež možnosť nakláňať, dvíhať a otáčať do všetkých strán vďaka šikovnému podstavcu. Po stránke pripojiteľnosti ponúka MAG274QRF-QD nielen USB 2.0 Typ B port na prepojenie s počítačom a 2 x USB 2.0 Typ A na pripojenie periférií, ale tiež dvojicu HDMI 2.0b, jeden DisplayPort 1.2a, 3.5 mm jack na pripojenie slúchadiel a čítačku v podobe USB-C konektoru využiteľnú na pripojenie videa alebo možnosť nabíjať pripojené zariadenia silou až 15W. Definitívne oceňujem zakomponovanie USB-C konektoru, nakoľko stále viac ľudí s modernými notebookmi prechádza práve na tento štandard, vďaka ktorému je možné niektoré modely nielen pripojiť s monitorom, ale ich cez neho rovno aj nabíjať.



Dojmy z testovania

Parametre sú na tom papierovo fajn, konektivita definitívne nesklamala, no hlavné je, aký je monitor pri bežnom (aj nie takom bežnom) používaní. Keď MSI avizuje 165 Hz, a 1ms odozvu pri 2K rozlíšení, budem si chcieť tieto parametre aj náležite užiť. Narozdiel od niektorých starších kúskov, ktoré boli k rýchlosti 165 Hz takpovediac donútené použitím overdrive-u, teda pretaktovania panelu priamo z výroby, netrpel MAG274QRF-QD absolútne žiadnymi tradičnými nedostatkami. Samozrejme, farebnosť, jas a kontrast si bude musieť každý pred používaním upraviť podľa seba, no v OSD menu som pred testovaním strávil možno päť minút, kým som bol spokojný. Či už išlo o staršie hry dosahujúce stovky FPS, alebo som si na ňom vychutnával atmosféru najnovších titulov ako Cyberpunk 2077, MAG274QRF-QD zvládol všetko bez zaváhania.

Vychytávky a softvér

Rad Optix monitorov doposiaľ vždy ponúkal nejakú bonusovú funkcionálnosť, či už to bolo zaujímavé zapracované RGB podsvietenie, vylepšenia po stránke ergonómie, alebo len jednoduché maličkosti, ktoré hráčom uľahčovali život. MAG274QRF-QD ako už tradične nie je výnimkou, takže ponúka nielen spomínané RGB LED podsvietenie na zadnej strane, či USB-C konektor, no asi najlepšia vec, ktorú by mali adoptovať okamžite všetci výrobcovia monitorov je možnosť pripojiť monitor s počítačom cez USB a môcť ho nastavovať myšou priamo z operačného systému. Je síce pravda, že na MSI Optix monitoroch sa netreba hrať s maličkými, často nelogicky umiestnenými tlačidlami vďaka joysticku nachádzajúcemu sa v pravej spodnej časti na zadnej strane. No kto už systém softvérového OSD

vyskúšal, vie, že je minimálne miliónkrát lepší ako všetky možné riešenia tlačidlami. Stiahnutie a inštalácia programu Gaming OSD zaberie len pár minút a po spustení vo Windowse si všetky nastavenia monitora zvládne upraviť každý používateľ úplne bez stresu. A podsvietenie sa dá ovládať cez MSI Mystic Light, vďaka čomu je možné zosynchronizovať všetky komponenty podporujúce tento štandard.

Zhrnutie

MSI Optix MAG274QRF-QD jedným slovom očaril. Konečne je tu herný monitor, ktorému v praxi nie je čo vytknúť, ktorý ponúka všetko, čo by aj náročnejší hráči mohli chcieť a pritom si naňho netreba brať hypotéku. Niekomu možno bude chýbať zakrivenie, no pri 27-palcových monitoroch ešte nie je zakrivenie obrazovky také nutné. 1440P, 165 Hz, IPS panel, G-Sync a všetky spomenuté vychytávky sú za cenu okolo 500 eur jednoducho skvelá ponuka.

Jedinou strasťou pre hráčov v dnešnej dobe bude asi obtiažnosť, s akou sa dajú zohnať grafické karty, ktoré by z tohoto monitoru vydupali naozaj maximum aj v tých najnovších tituloch.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé parametre - nič
+ veľmi dobré zobrazenie farieb
+ programovateľných RGB LED

HODNOTENIE:



NZXT Kraken Z53

RGB LED? NIE, RADŠEJ LCD!



Je možné vylepšiť stelesnenú dokonalosť? Ak sa ako dokonalosť iba javila vďaka času, kedy uzrela svetlo sveta, no od tej doby sa bežné technológie pohli mil'ovými krokmi, potom definitívne. AIO chladiče od spoločnosti NZXT si dlhodobo užívajú výslnie ako jedny z najkrajších počítačových komponentov. A niet sa čomu čudovať, nakoľko systém zakomponovania nekonečného zrkadla do hlavy pumpy vylepšuje výzor vnútra počítača o aspoň 1337 %. Posledná generácia radu Kraken X zmenšila rámiky okolo celej pumpy a priniesla aj vnútorné vylepšenia, ktoré však veľá hráčov neuvidí. Čo však priniesli nové Kraken Z chladiče?=-

Množstvo spoločností sa začalo na kvalitu NZXT dizajnu dot'ahovať za použitia LCD displejov na hlave pumpy, vďaka čomu si môžu hráči v počítači zapnúť nielen RGB LED. Preto je len logické, že aj NZXT prišlo

s vlastným radom Kraken Z chladičov, ponúkajúcich 2,63-palcový displej schopný zobrazit' nielen údaje o počítači, ako teploty či otáčky ventilátorov a pumpy, ale aj akékoľvek obrázky, či animované GIF-ká.

Obal a jeho obsah

NZXT sa drží svojho dizajnového štýlu a osobne mu nemám čo vytknúť. Minimalistický a moderný dizajn v kombinácii bielej a fialovej farby s verným zobrazením produktu na prednej strane balenia a informáciami na ostatných, jednoducho fungujú. Čo sa však ukrýva vnútri? Samozrejme, to najdôležitejšie. Vnútri krabice sa nachádza kolíska z recyklovaného kartónu, v ktorej sú bezpečne uložené dva AER P 120 mm ventilátory, radiátor prepojený s chladiacou hlavou kombinovanou s pumpou, pár brožúrok a zopár káblov.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení sa predo mnou a potenciálnymi majiteľmi naskytne pohľad na všetky komponenty a, ako je už tradíciou, z každého kúska cítiť kvalitu. Bodaj by nebolo za takú cenu. Každopádne som však stále rád za opletené hadice medzi radiátorom a pumpou, rovnako ako aj za fešné, hoci nesvietelkujúce AER ventilátory. Zamrzí, že nie je dostupná aj verzia s RGB ventilátormi, no kto po nich naozaj túži, môže si ich pokojne samostatne dokúpiť. Na ventilátoroch potešia gumené držiaky skrutiiek, ako aj 4-pinové opletané káble. Hlava pumpy je vďaka zakomponovanej LCD obrazovke o čosi vyššia od normálnych AIO chladičov, avšak stále nekonkuruje normálnym vzdušným chladičom. Pumpa a ovládanie je stále zabezpečené dvojicou pripojiteľných káblikov, jedným proprietárnym, na ktorom



sa nachádza konektor pre SATA napájanie, trojica konektorov pre PWM ventilátory, jeden 3-pinový ventilátorový konektor na matičnú dosku a špeciálny konektor pre RGB, ku ktorému je príslušenstvo predávané separátne. Netreba sa však báť, nakoľko displej na samotnej pumpke je ovládateľný pripojiteľným Micro USB káblom zakončeným USB 2.0 konektorom. Na to si však treba dať pozor, nakoľko niektoré menšie matičné dosky už interné USB 2.0 konektory neponúkajú.

Inštalácia

Majiteľov s Intel procesormi stále poteší predinštalovaný úchyt na túto platformu, ktorý ušetrí jeden krok. Ani majitelia počítačov s AMD procesormi však nemusia zúfať, pretože výmena úchytu je naozaj jednoduchá a nezaberie viac ako pár sekúnd. Inak NZXT neodstúpilo od svojho overeného systému, pri ktorom je na zadnú stranu matičnej dosky priložený oporný úchyt, do ktorého sú spredu našraubované štyri dištančné skrutky. Na tie sa následne nasadzuje hlava chladenia a zabezpečuje sa rozmernými maticami, ktoré sa dajú dotiahnuť aj prstami. Inštalácia radiátora a ventilátorov je iba otázkou výberu toho

správneho miesta a natočenia v skrinke. Hadice vedúce od pumpy do radiátora sú dostatočne dlhé aj pre rozmernejšie skrinky, no pri tých naozaj veľkých si treba dvakrát skontrolovať vzdialenosť pred kúpou. Pri testovaní bol chladič osadený v prednej časti počítača s vývodmi hadíc na vrchu, no po dotestovaní som chladič presunul do vrchnej časti skrinky pre lepší výzor, ako je vidno aj na samotných fotkách.

Softvér a ovládanie

Ako aj pri iných NZXT produktoch, je Kraken Z ovládateľný cez špeciálnu aplikáciu s názvom NZXT CAM. Pri prvých NZXT produktoch som CAM-om nebol až taký nadšený, no s postupujúcim časom sa programátorom v NZXT podarilo odstrániť všetky chybičky krásy a teraz je CAM naozaj použiteľný program. Najlepšie na ňom je, že dokáže nielen ovládať kompatibilné komponenty, či už po stránke výkonu a RGB, ale dokáže aj monitorovať ich stav, varovať pri nezrovnalostiach a ďalšie zaujímavé veci. Pri NZXT Kraken Z produktoch však dokáže to najdôležitejšie, čo je meniť nastavenia LCD obrazovky, teda čo sa na nej zobrazuje, v akej frekvencii aj v akej orientácii.

Testovanie a namerané hodnoty

Kraken bol otestovaný s procesorom Ryzen 7 2700, teplota okolia sa pohybovala od 18 do 20 stupňov Celzia a vytážená bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

Dá sa vylepiť dokonalosť? Odpovedať na túto otázku si asi musí každý sám, no mňa nový Kraken Z53 presvedčil, že minimálne po stránke dizajnu sa stále dá posúvať ďalej, aj keď som si pred pár rokmi myslel, že X-kové Krakeny len tak ľahko nič neprekoná. Výsledky chladenia sú pri tenšom 240 mm radiátore očakávané a hoci nesklamú tak ani neohúria.

Za tými úplne najlepšimi teplotami sa však v NZXT neženú. Nie, NZXT Kraken Z53 je fakt drahý, no neskutočne dobre vyzerajúci a obstojne funkčný dizajnový doplnok do skrinky každého fajnšmekra.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT Cena s DPH: 210€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojný výkon
+ kvalitné prevedenie
+ perfektný dizajn
+ 6-ročná záruka

- cena

HODNOTENIE:



Lenovo Legion Creator 7

ZLATÁ STREDNÁ CESTA



Málokedy myslím isté vlastné citácie nejako doslova a fakticky, avšak v prípade testu ďalšej novinky z dielne spoločnosti Lenovo, ktorá sa, ako ste určite pochopili aj bez môjho vedenia za ručičku, týka priamo prenosného hardvéru, sa pojem zlatej strednej cesty dá prijať ako holý fakt. V nasledujúcom texte sa totižto spoločne porozprávame o nielen hernom nástroji s cenovkou nad dvetisíc eur, ktorý vám však po stránke výkonu nedovolí nazrieť priamo do extrémne vysokých technických detailov tak, ako možno sčasti cenovo zrovnateľné príspevky od konkurencie. Nejde ale o kamufláž pre zákazníka, ani cieľené zavádzanie, ale skôr o snahu priniesť ten dokonalý balans medzi čo najširšou variabilitou produktu bližšie potrebám zákazníka. Nie každý totižto chce prehnane vysoký výkon na úkor iných aspektov a nie každý si podobne koncipovaný stroj zaobstará výhradne len na interaktívnu zábavu. Spoločnosť

Lenovo má preto vo svojom portfóliu dostatočný výber pre každého z vás a Legion Creator 7 je preto len ďalším z ich zaujímavých nápadov, ktorý cieľi na tú kreatívnejšiu časť našej populácie. Podme však na vec pekne, ako sa povie, od piky.

Sedmička s prívlastkom Creator je čiastočne obnovou ich minuloročnej vlajkovej lode, ktorú sme vám už v recenzii samozrejme dávno rozobrali, a to až do poslednej skrutky. Dnes sa preto pozrieme na akúsi odbočku v danom rade, ktorá prichádza na náš trh v štyroch cenovo rozdielnych konfiguráciách, z čoho tá vôbec najvýkonnejšia dorazila aj k nám do redakcie. Procesor Intel Core i7 založený na architektúre Comet Lake vás môže zaujať integráciou šiestich jadier pri takte 2,6 až 5 GHz a rovnako tak stojí za pozornosť prítomnosť grafickej karty NVIDIA GeForce RTX 2070 Super Max-Q s 8 GB, ktorá je založená na čipe

TU106 a podporuje programy určené pre kreatívnych spotrebiteľov. Práve menovaná grafika umožňuje dosiahnutie oveľa nižšej spotreby energie, čo bolo dozaista cieľom strojov tohto hardvéru. Papierovo slušné čírevka sú vložené do plne kovového šasi s váhou presahujúcou hranicu dvoch kilogramov (presne 2,25 kg) a ak niečo vyložene dominuje už na prvé pozretie, tak to je perfektný panel. Displej s rozmerom 15,6 palca vám ovlaží zrak s Full HD rozlíšením (sklamanie?) pri obnovovacej frekvencii 144 Hz, stopercentnom RGB, ale čo je ešte dôležitejšie, tak s jasom na úrovni 500 nitov.

Krása

Kol'kokrát som sa už prostredníctvom písmen ja osobne rozplýval nad dokonalosťou a krásou dizajnu radu Legion od Lenova? Kto číta náš magazín pravidelne, a zvlášť jeho hardvérovú sekciu,



tak dobre vie, že to bolo nespočetnekrát. Dizajnérom tejto firmy sa posledné roky jednoducho darí vytvoriť onen efekt zimomriavok a minimálne u mňa si odnášajú ocenenie za dizajn aj v prípade C7. Ono sa vlastne nie je čomu čudovať, keďže v tomto spracovaní jednoducho zobrali už dávno overené proporcie, a tak zasa len jemne obrúsili svoj koncepčný diamant. Notebook v tomto duchu zaujme hneď na mnohých frontoch. Začnime už len jeho tol'ko proklamovanou zadnou časťou, čo nám odkrýva možnosť konektivity v zmysle tých najdôležitejších káblov. Od prípojky pre elektrické napájanie cez LAN port a USB, až po HDMI. Všetky tieto viac než často využívané káble si tak užívateľ môže skryť za otvorenú obrazovku a čo je ešte dôležitejšie, nemusí sa starať o neustále ohýbanie kabeláže zapojenej do bočných strán. Tam v tomto



prevedení strojcovia zasadili konektory pre USB-C, audio vstup a iné menej často využívané zásuvky. V tomto bode by som sa asi chcel ešte krátko vyjadriť aj v jemne negatívnom duchu. Keďže

je práve tento laptop koncipovaný pre kreatívnych ľudí, kam spadá povolanie animátora, dizajnéra, fotografa a prípadne architekta, určite by som uvítal možnosť priameho vloženia microSD média. Vstup pre pamäťové médiá sa ale na tele tohto notebooku nanešťastie nenachádza.



Čo však na tele nájdete a budete sa pritom usmievať ako to pomyslené slniečko na hnoji, tak to je opäť jedna z tých vydarenejších klávesníc. Nízko profilové spínače s plnou RGB podporou čo do svetelnej šou vám umožňujú, aj pomocou jednoduchých skratiek, regulovať pestré podsvietenie a hlavne prepínať medzi režimami chladenia tak, ako je to aj pri starších modelových radoch. Na klávesnici sa okrem toho pracuje výborne aj pri dlhodobejšie tvorení textu, čo určite docení každý kreatívny spisovateľ. I meno hráč, keďže výkonom je tento hardvér schopný vám spustiť aktuálne videohry na stredných detailoch s nejakým tým kompromisom. Práve celá tá diskotéka, skrytá pod opisovanou



klaviatúrou, je akousi účelovou indíciou, ktorá má spotrebiteľ'a kopnúť do zadku v momente, kedy by úplne zabudol, k čomu je šťastí tento notebook vlastne určený. Kto by nemal chuť na onen „príchod kolotočov“, môže si podsvietenie jednoducho prepnúť do jednofarebného štýlu alebo celkovo eliminovať. Ohľadom kvality stredne veľkého touchpadu asi nemusíme zachádzať do väčších detailov, stačí len ak poviem, že ide o nadpriemerne dobre fungujúcu súčasť ovládania, aká v prípade nemožnosti pripojenia klasickej myši zastúpi jej funkcie aj pri použití v exteriéroch.

Energia

Batéria a jej priam sisyfovský údel, to je téma, s akou sa pri teste mobilnej elektroniky stretávame už v akejsi rovine večnosti. Aj keď verím, že raz nastane doba, kedy sa technológia akumulátorov



posunie na tak prelomovú úroveň, že už o výdrži jednotlivých prístrojov nebudeme musieť viesť žiadne komplexné diskusie, do tohto vytúženého momentu však musíme udávať aj nasledujúce čísla. Lenovo Legion Creator 7 vám pri plnom vytúžení vydrží na jedno nabitie niečo málo cez sedem hodín čistého času (tento údaj som získal počas skutočného vytúženia a na oficiálne PR materiály sa pochopiteľne dotahuje len s námahou). Laptop ale našťastie podporuje Rapid Charge Pro, čo je honosné pomenovanie rýchleho spôsobu tankovania štavy do nádrže. Behom tridsiatich minút sa tak vďaka tomu dokážete dostať až na polovicu kapacity batérie, čo je skutočne veľká pomoc, a to hlavne na cestách. Len si spočítajte, koľko času strávite v kaviarni (zaplavili vás spomienky na dobu predcovidovú?), zatiaľ čo s nohou prehodenou cez nohu usrkávate ten svoj vybraný nápoj lomeno jed. Vďaka krásne fungujúcej aplikácii Lenovo Vantage máte okrem toho vždy prehľad o aktuálnej spotrebe zariadenia, ako aj ostatných často ostro sledovaných atribútoch, kam spadá napríklad chladenie. Pri maximálnej záťaži sa celková teplota neprehupla cez osemdesiat stupňov Celzia, a to sa rozprávame o situácii, kedy som na tomto železe spustil náročnú AAA hru a zároveň grafický program na úpravu fotografií.

Odvod tepla je dostatočný tak, aby sa žiar nezdržoval na miestach, kde máte ruky v neustálom kontakte s prístrojom a opäť sa len potvrdilo moje vyššie spomínané glorifikovanie dizajnu ako takého.

Medzi výbavu tohto hardvéru spadá mimo iného aj slušná webová kamera (720p), ktorá v kombinácii s uspokojujivým ozvučením Dolby Atmos pomôže zvýšiť váš sociálny kredit v čase, kedy nemôžeme opustiť teplo rodinného krbu. Spoločnosť Lenovo, čo už vo svojej latinskej podstate znamená pripomínanie akejsi legendárnosti, mňa osobne svojím ďalším produktom znova presvedčila. Tentokrát sme sa spoločne rozprávali o laptopy snažiacom sa trafiť do niekoľkých terčov súčasne, kde je v popredí hlavne kreativita a pracovné povinnosti a o pár stôp za nimi stojí terč s freneticky blikajúcim neónovým nápisom Games. Creator 7 sa vo svojej maximálnej konfigurácii ukázal byť dokonalým synonymom pre zlatú strednú cestu spojenia príjemného s užitočným a v kombinácii s úžasne pôsobiacim panelom s podporou HDR 400 a rovnako perfektným dizajnom by sa mohol právom stať pevnou súčasťou vašich pracovných, ale aj menej zaväzujúcich povinností.

Verdikt

Najprv práca, potom zábava.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: **Cena s DPH:**
Lenovo 2 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Displej
+ Klávesnica
+ Variabilita používania

- Bezpečnosť
- Bez čítačky SD kariet

HODNOTENIE:



Genesis Argon 600

DOBRÁ VOĽBA KU KONZOLÁM



Spoločnosť Genesis snáď nemusím veľmi predstavovať. Ide o jednu z rozrastajúcich sa firiem s počítačovými perifériami prevažne strednej a nízkej cenovky. Väčšina ich výrobkov zaujme používateľa najmä vysokým komfortom, kvalitným spracovaním a funkčnosťou, ktorá je takmer vždy viac než dostačujúca. V dnešnej recenzii sa spoločne pozrieme na slúchadlá modelového radu Argon, konkrétne Argon 600.

Balenie

Prvá časť recenzie bude venovaná baleniu produktu. K baleniu nemám veľmi čo povedať, po jeho vonkajšej strane bol obrázok produktu, stručný popis a parametre, rovnako aj logo spoločnosti a ďalšie bližšie informácie. Vo vnútri som okrem slúchadiel našiel aj malý textilný vak na ich prenášanie, používateľskú príručku a rozvojovací kábel, vďaka ktorému si môžete do počítača napojiť samostatne mikrofón a slúchadlá.

Vyhotovenie a dizajn

Pri podrobnejšom prehladnutí produktu som zistil, že prevažná časť slúchadiel je vyhotovená z matného plastu, pričom náušníky a vrchná časť je pokrytá

koženou vrstvou, ktorá síce nie je práve najkvalitnejšia, no taktiež to nie je nič, na čo by sme sa mali dôvod hnevať. Priznám sa ale, že vo všetkých ohľadoch ma sklamal mikrofón. Ten je vysúvací, čo vôbec nemusí byť nič zlé, avšak záleží na tom, ako vysúvací systém funguje. V argon 600 je vysúvanie dosť sekvé a skôr máte pocit, že časti mikrofónu agresívne sľúchajú o niektorú z vnútorných častí daného slúchadla. Tomuto všetkému veľmi nepomáha fakt, že mikrofón sa zdá byť dosť nekvalitne vyhotovený a taktiež sa mi veľmi nepozdával jeho koniec, teda časť, do ktorej rozpráivate. K používaniu sa ale dostaneme neskôr.

Z hľadiska dizajnu mám len jednu výhradu, ktorou je veľmi vysoká ušných vankúškov. Tie sú podľa môjho názoru až smiešne veľké, čo vám ale až tak vadit' nemusí, dôležitejšie je hlavne komfort, ku ktorému sa dostaneme o niekoľko riadkov nižšie. Celkovo sa mi matný povrch a jednoduché črty na produkte páčia.

Používanie

Slúchadlá som si vyskúšal na viacerých platformách. Prvou bol android, ktorý, na moje prekvapenie, fungoval výborne, dokonca aj zvukovo mi headset veľmi

sadol. Mal totiž niečo, čo mi u väčšiny low-budget slúchadiel chýbalo, basy. Tie sú v argon 600 výborné a celková kvalita a vyváženosť zvuku bola aj na ostatných platformách pri počúvaní hudby aj hraní hier vzhľadom na ich cenu dokonalá. Najlepší zážitok s používaním som ale mal pri playstatione, kde boli zvuky úžasné. Musím ale podotknúť, že pri hrách by som uvítal viac kanálový zvuk, no to od slúchadiel tejto cenovej kategórie nemôžem očakávať.

Ak ale patríte k ľuďom, pre ktorých sú originálne playstation slúchadlá ku konzole niečím priveľmi drahým, toto by mohla byť vaša voľba číslo 1. Ocenit' musím aj malú plastovú ovládaciu jednotku implementovanú v kábli, pomocou ktorej viete ovládať hlasitosť a zapínať/vypínať mikrofón. Snáď jediným mínusom, ktorý majú, je nie úplne dobrá kvalita mikrofónu. Počas volania cez nemenovanú službu ma nikto z ostatných volajúcich ani pri maximálnej hlasitosti poriadne nepočul alebo počul veľmi zle, čo som zistil aj keď som sa skúsil nahrávať, a následne som si to prehral.

Záverečné hodnotenie

Genesis argon 600 sú pekne a kvalitne spracované slúchadlá disponujúce výborným vyváženým zvukom, no ich reputácii ubližuje kvalita mikrofónu. Avšak, ak máte externý mikrofón alebo mikrofón vôbec nepotrebujete, ide o vynikajúci headset za necelých 25 eur, ktorý poteší najmä milovníkov silných basov a skvelého videoherného zážitku.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku	- mikrofón
+ spracovanie (okrem mikrofónu)	- prehnané veľké náušníky

HODNOTENIE:



Trust Fyber10

UŽ ŽIADNE ZBYTOČNÉ KÁBLE



Pohodlie či rýchlosť? Nanešťastie oboje mat' nemôžeme, treba sa rozhodnúť.

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

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

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

Inštalácia zariadenia je naozaj jednoduchá. Zapojit' do elektrickej siete a položit' akýkoľvek kompatibilný telefón. Začiatky testovania sa javili trochu ťažkopádne, pretože nabíjačka nereagovala správne a bolo nutné telefón nastavovať do ideálnej polohy. Neskôr, po asi troch – štyroch pokusoch, už ale začalo zariadenie reagovať správne a nabíjanie sa spustilo ihneď po kontakte s telefónom.

Testovanie prebehlo za použitia telefónu iPhone 11 a troch rôznych adaptérov.

Pre lepšie porovnanie sme zmerali aj čas nabíjania pri klasickom kábli. Telefón sme vždy nabíjali až vtedy, keď stav batérie klesol na 5 %. Prvý sa na rad dostal 10 W adaptér od značky Apple a tu sme hneď narazili na menší problém.

Zariadenie totiž podporuje pri Apple produktoch maximálne 7,5 W a teda sme ani nemali možnosť využiť kapacitu adaptéra naplno. Telefón sa nám podarilo nabiť za približne 3 a pol hodiny. Nasledoval adaptér značky Samsung o príkone 3,5 W, ktorému nabitie trvalo dlhých 7 hodín.

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

Záverečné hodnotenie

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

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Phoenix Communication
Cena s DPH: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlie nabíjania
+ rozmery a váha
+ dizajn
- rýchlosť nabíjania
- absencia adaptéra

HODNOTENIE:



Súťaž



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Kedy sa dočkáme nového Wonku?



V roku 2018 sme sa dozvedeli, že sa plánuje oživenie legendárnej postavy Willyho Wonku v podobe prequelu o tomto najznámejšom majiteľovi slávnej továrne na čokoládu. Film by mal sledovať mladého Wonku a jeho príbeh.

Od ohlásenia sa hovorilo o veľkých menách na hlavnú rolu. Padli mená ako Ryan Gosling, Donald Glover a Ezra Miller, no nikto z nich však rolu nedostal.

Spoločnosť Warner Bros však oznámila dátum vydania filmu, ktorý je 17. marca 2023, čo je dosť času na to, aby film našiel toho správneho Willyho. Momentálne sa hovorí o dvoch menách, ktoré by mohli priviezt' mladého Wonku k životu viac, než o vyššie spomínaných troch. Sú to Timothee Chalamet (Duna) a Tom Holland (Avengers, Spider-man). Zatiaľ žiaden z nich nedostal ponuku na rolu, no spoločnosť zvažuje ich

obsadenie. Oba sú momentálne v pozícii najsledovanejších hercov do 30 rokov. Je teda zrejme, že najbližšie roky budú súperiť o rovnaké roly.

Zatiaľ čo Timothee sa dobre podobá na mladšiu verziu Johnnyho Deppa, ktorý stvárnil rolu Willyho v roku 2005, Tom má zas v sebe niečo pripomínajúce Geneho Wildera, ktorý si rolu zahral ako úplne prvý v roku 1971.

Film bude režírovať Paul King (Paddington), scenár píše Simon Rich (An American Pickle), ktorý berie inšpiráciu z pôvodnej detskej novely Charlie and the Chocolate Factory. Producentom sa stal David Heyman, ktorý taktiež produkoval filmy Harry Potter a Paddington a jeho pokračovanie. Informácie o príbehu žiaľ zatiaľ žiadne nie sú, a tak je len otázne, či vôbec uvidíme legendárnych umpa lumpov.



Liam Neeson končí!



Známy herec akčných filmov a autor legendárnej hlášky „I will find you and I will kill you.“ minulý týždeň oznámil, že v úctyhodnom veku 68 rokov končí s akčnými filmami.

„Mám 68 a pol, skoro 69 rokov. Je tu ešte pár filmov, ktoré tento rok dotočím a myslím si, že to bude stačiť,“ oznámil Neeson v interview pre server Entertainment Tonight. Určite si ho mnohí taktiež pamätajú ako Qui-Gon Jinnu, učiteľa Obi-Wana Kenobiho vo filme Star Wars ep. 1: Skrytá hrozba. Liam na túto tému povedal, že by sa k ságe rád vrátil, čo nie je nemožné vzhľadom na ohlásený seriál Obi-Wan, ktorý príde na Disney+. Herec bol prekvapený, že ho fanúšikovia v roli Jediho veľmi radividia. Keď sa o seriáli dozvedel, povedal: „Takže sa plánujú nejaké spin-offy? Jasné, ja som za!“

COVID opäť útočí



Tentokrát zasiahol film, ktorý už kvôli pandémie koronavírusu posunutý niekoľkokrát bol. Je ním najnovšia bondovka s podtitulom No Time to Die.

Film sme mali vidieť po niekoľkých odkladoch už v apríli, no vyzerá to tak, že si počkáme do 8. októbra, vzhľadom na posledný príspevok na oficiálnom Twitterovom účte filmu. Je to pravdepodobne spôsobené obavami z nízkych zárodkov, keďže to s otvorením kín zatiaľ nevyzerá ružovo a spoločnosti tak nechcú púšťať filmy s drahou produkciou na streamovacie platformy. Okrem Bondy boli odložené aj filmy Peter Rabbit 2, Ghostbusters: Afterlife, Cinderella, Uncharted a Morbius, ktorého premiéru práve obsadila spomínaná bondovka.

HBO s trónmi a drakmi neskončilo



Vo vývoji je ďalší prequel zo sveta Game of Thrones, založenom na fantasy novelách Georga R. R. Martina.

Vo vývoji už je jeden prequelový seriál, House of the Dragon, ktorý ťahá predlohu z knihy Fire & Blood. Pracuje na ňom Miguel Sapochnik, veterán hry o tróny, ktorý už dokonca dostal cenu Emmy za časť „Battle of Bastards“ a Ryan Condal, ktorý sa preslávil seriálom Colony. Seriál bude zasadený do obdobia 300 rokov pred udalosťami v pôvodnom seriáli a bude sledovať rod Targaryen. Druhý prequel bude sledovať udalosti zo série novel „Tales of Dunk and Egg“ a hlavnými postavami bude Ser Duncan the Tall (Dunk) a Aegon V Targaryen (Egg) 90 rokov pred prvým seriálom.

Peaky Blinders končia a zároveň začínajú



Fanúšikov úspešného seriálu Peaky Blinders zasiahla nepríjemná správa. Tvorca Steven Knight oznámil, že seriál šiestou sériou bohužiaľ skončí.

Korona si vyžiadala ďalšiu obeť a je ňou plánovaná siedma séria, ktorá kvôli stratenému roku produkcie a nákladom nepríde. Nič však nie je stratené! Knight prezradil portálu Variety, že prerušenie produkcie ho síce prinútilo zabalit siedmu sériu, no po šiestej sérii bude nasledovať dlho rozoberaný Peaky Blinders film. „Pracujeme na tom. Je to plne sformovaný námet, ktorý ma začiatok, stred a koniec a myslím si, že to bude vhodný záver pre príbeh, ktorý rozprávame.“ Tým však nekončí a prezrádza, že film by mohol pripraviť pôdu pre ďalší seriál a rozšíriť značku.

Volanie divočiny

PODARENÁ ADAPTÁCIA ALEBO ZLYHANIE NA PLNEJ ČIARE?



Hovorí sa, že pes je najlepším priateľom človeka. To je badat' aj vo väčšine filmov so psími protagonistami, ktoré boli doteraz natočené. Ako však názov napovedá, Volanie divočiny sleduje príbeh psa, ktorého divoká stránka nebola nikdy úplne skrotená. Rozhodne sa jej načúvať' alebo si vyberie pohodlný život po boku človeka?

Bucka, kríženca bernardína a kólie, spoznáваме prvýkrát ako domáceho miláčika v zámožnej rodine. Od prvých momentov je nám zrejmé, že Buck nie je zvyknutý na slovo poslúchať' a je častou príčinou domácich katastrof. K jednej príde hneď' na začiatku filmu a Buck je za trest vykázaný spat' na verande. To sa mu však stane osudným. V meste si ho totiž vyhliadne neznámy špekulant a pod vidinou tučnej sumy, ktorú za neho dostane, Bucka unesie. Buck sa zrazu ocitá na mieste s názvom Yukon, kde

začína jeho nový život. Vyskúša si úlohu ťažného psa v záprahu, musí sa naučiť' spolupracovať' s ostatnými psami a

zvyknúť' si na krutú zimu a všadeprítomný sneh. Jeho osud sa však nakoniec pretne s osudom Johna Thorntona (Harrison Ford),



zlomeného muža, s ktorým sa vydá na cestu za svojím skutočným poslaním.

Ako je možno zrejmé, tento film je adaptáciou rovnomenného diela Volanie divočiny od Jacka Londona. Takýchto filmov bolo pod rovnakým názvom natočených hneď niekoľko, no možno najznámejší je Biely tesák z roku 1991. Od svojich predchodcov sa však Volanie divočiny líši hneď v niekoľkých bodoch. Kým staršie adaptácie aj knižná predloha sa snažia o realizmus (koniec koncov, Jack London strávil na Yukone rok), táto verzia sa netají tým, že je to film predovšetkým rodinný. Tak sa vyjadril aj samotný režisér Chris Sanders. Prejavuje sa to predovšetkým tým, že Buck a ostatné zvieratá nie sú živé, ale iba CGI. Spôsob animácie dodáva Buckovi akýsi ľudský výzor, ktorý je vidieť najmä v jeho výrazoch tváre, ktorými dokáže vyjadrovať svoje pocity možno výrečnejšie, ako keby mohol hovoriť. Buck však nie je jediný – CGI bolo použité na úplne všetky zvieratá vo filme. Použitie špeciálnych efektov si vyslúžilo vlnu kritiky a výrazne znížilo jeho hodnotenia. Podľa niektorých zvieratá vyzerajú neprírodzene, až desivo. Mne síce Buck pripadal väčšinu času milo, no obsadenie skutočných zvierat by bez pochyb posunulo film na vyšší level. To, že je určený predovšetkým mladšiemu publiku, je badať aj na tom, že sa vyhýba explicitnému násiliu. Zlé zachádzanie so psami je iba naznačené – scénu, kde Buck dostane bitku palicou, uvidíme iba premietnutú na stene ako tieň. Navyše sa film na konci odkláňa od svojej knižnej predlohy a vyhne sa tak brutálnej scéne.

Solídna trojhviezdičková zábava

Zaujímavé je zasadenie príbehu do obdobia zlatej horúčky v 19. storočí na Klondike, a to je aj jeden z hlavných dôvodov, prečo som sa nakoniec rozhodla si film napriek vlažným hodnoteniam pozrieť. Hľadanie zlata je však spomenuté iba okrajovo a je späť s hlavným záporákom filmu.



Ten je ale taký nemastný-neslaný a táto vedľajšia dejová línia pôsobí úplne zbytočne. Dej sa sústreďí takmer výhradne na Bucka a do menšej miery na Johna Thorntona, a tak to pôsobí, že záporák je v príbehu len preto, aby bol. Tento nedostatok však vybalansujú nádherné zábery na zasneženú, nepoškvrnenú prírodu sprevádzané vydarenou hudbou.

Nepochybne veľkým lákadlom, prečo si film pozrieť, je druhá hlavná postava v podaní Harrisona Forda. Stvárňuje pustovníka menom John Thornton – zlomeného muža, ktorý zapíja svoj žiaľ alkoholom. Tak ako Buck, aj on má pred sebou dlhú cestu. Herecký talent sa Fordovi uprieť nedá a postavu zlomeného starca stvárnil naozaj bravúrne. Ďalšou známou

osobnosťou je Omar Sy, ktorého poznáme snáď najlepšie z filmu Nedotknutelní, v ktorom stvárnil úlohu opatrovateľa a získal za ňu aj niekoľko ocenení.

Ako už bolo spomenuté, Volanie divočiny je predovšetkým rodinný film. O tom svedčia hlavne (pre niekoho) roztomilí zvierací hrdinovia a humorné situácie, no realizmus by sme v ňom hľadali iba veľmi ťažko. Síce ide o adaptáciu románu od Jacka Londona, s týmto dielom má však spoločnú iba zápletku, atmosférou sa od svojej knižnej predlohy výrazne líši.

„Ďalší zo série dobrodružných filmov so psím protagonistom zlyháva hlavne na použití CGI. Ako rodinný film však má čo ponúknuť a mladším divákom možno otvorí cestu aj ku knižnej predlohe.“

Natália Belicová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Chris Sanders

Rok vydania: 2020
Žáner: dobrodružný rodinný film

PLUSY A MÍNUSY:

- + zápletku podľa obľúbenej knižnej predlohy
- + Harrison Ford v hlavnej úlohe
- CGI zvieratá
- trochu zmätený dej
- slabý záporák

HODNOTENIE:



Duša

ČO VLASTNE URČUJE, AKÝM STE ČLOVEKOM? NOVÁ PIXAROVKA VÁS PRINÚTI ZAMYSLEŤ SA AJ NAD VLASTNÝM ŽIVOTOM...



Najnovší filmový počín od štúdia Pixar prináša vďaka streamovacej službe Disney+ priamo na obrazovky svet, ktorý si žiaden smrteľník nedokáže predstaviť. Dotkne sa nielen ľudskej fantázie, ale aj rôznych otázok života, jeho významu a jeho konca – a to v prevedení vhodnom aj pre najmenších, ktoré zároveň pobaví aj dospelých.

Hlavný hrdina Joe Gardner (ktorému hlas prepožičal oscarový Jamie Foxx) sa nachádza v pozícii známej asi každému človeku v istých momentoch jeho bytia. Pýta sa sám seba, či by mohol v živote dosiahnuť viac.

Vo svojej práci ako učiteľ hudby je skvelý, avšak on sníva o niečom väčšom dúfajúc, že sa mu podarí preraziť ako muzikantovi. Jedného dňa príležitosť zaklope na dvere.

Natešený Joe sa už vidí v žiare reflektorov, čo má za následok, že si nevšimne prichádzajúce nebezpečenstvo a skončí stojaci pred bránami do Miesta po Živote.

Joe však nie je ešte pripravený vzdať sa svojho pobytu na Zemi, preto unikne do Miesta pred Životom, kde spozná sarkastickú dušu 22 (Tina Fey) a spoločne sa vydávajú na dobrodružstvo, aby odkryli najväčšie otázky ľudskej existencie

Ako predtým vo filme V hlave, režisér Pete Docter predstavuje divákovi príbeh zameraný na ľudskú podstatu osobnosti. Svojsky vysvetľuje, čo ľudia formuje a prečo je každý iný, aj keď sú si ľudia častokrát podobní.

Spočiatku veselý príbeh má horko-sladké momenty a môže prinútiť

človeka zamyslieť sa nad vlastnými životnými úspechmi. Neznamená to ale, že Duša je preexponovaná filozofickými témami, práve naopak. Gagov a vtipných momentov je tu neúrekom, nechýba ani mnoho odkazov na popkultúru a známe svetové osobnosti z dejín.

Humor je pritom vkusný, nikoho neuráža a triafa sa priamo do pointy. Téma filmu zaoberajúca sa životom a smrťou je obzvlášť pre mladšieho diváka náročná a mohla by sa stretnúť s nepochopením. Práve preto je príbeh rozprávaný s ľahkosťou a komikou.

Naviac sú postavičky malých dušičiek v Mieste pred Životom roztomilé a okamžite si ich obľúbite. Originalite, s akou sú navrhnuté charaktery z Miesta pred Životom, sa zatiaľ nevyrovňajú asi



žiadne iné postavy z filmov od spoločnosti Pixar. Celková vizuálna stránka filmu je dokonalá, niekedy takmer nerozoznatel'ná od reality. Details, aké sa podarili vytvoriť animátorom v tomto filme, sú až dychberúce, a to nielen vo fantastickom svete duší, ale aj v tom pozemskom.

Jamie Foxx a Tina Fey dotvorili svojimi výkonmi charaktery ústrednej dvojice fungujúcej po vzore neistý učiteľ' a vzdorovitý žiak. Tento vzťah funguje výborne a divák im počas ich spoločnej cesty fandí. V menších úlohách sa

predstavili i herečka Angela Bassett či známy anglický moderátor Graham Norton.

Popri úžasnej animácii a skvelému obsadeniu by si táto snímka zaslúžila lepší scenár. Spočiatku pútavý nápad postupne stráca svoj šmrnc a v druhej polovici filmu nastane nečakaný zvrät, ktorý ale v tomto prípade znamená len predpovedateľ'ný zvyšok príbehu.

Mohlo sa jednať o zámerný krok tvorcov, aby sa dej stále niesol v duchu rodinného filmu. Lenže vďaka tomu

príbeh nepôsobí ako celok. Tvorcovia tiež nevyužili potenciál filmu po hudobnej stránke. Jazz a celkovo hudba predstavujú najväčšiu lásku v živote hlavného protagonistu. Divák sa však muzikálových vystúpení nedočká, čo je veľká škoda, nakoľko piesne v Disneyho animákoch sú jedny z najlepších. Prostredie, postavy i príbeh sa priam ponúkali na niečo ako pesničky, ideálne v jazzovom prevedení a v podaní Jamieho Foxxa.

Žiaľ, táto túžba ostala nevyčíslená. Aj napriek slabšie pôsobiacej scenáru má Duša situácie, ktoré sa na seba nabalujú a vyúsťia do záverečného emocionálneho finále. Duša možno nedosiahne úspechy ako predchádzajúce filmy Petea Doctera, ale stále ide o zábavný a odlišný pohľad na to, aký je rozdiel medzi žitím a prežívaním.

„Najnovší film od Pixar predkladá otázky bytia a zmyslu života človeka v spoločnosti. Ako vždy krásna animácia uchváti divákov všetkých vekových kategórií a navyše im pomôže so sondou do ich vlastného vnútra.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Pete Docter

Rok vydania: 2020
Žáner: Animovaný / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------|----------------------------|
| + Animácia | - Scenár |
| + Humor | - Absencia hudobných čísel |
| + Obsadenie | |

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonšček, 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, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Dominika Hrubošová, Jakub Mrážík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

AORUS GEFORCE RTX

MARKETING A INZERČIA

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

PRODUKČIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese <https://shop.generation.sk>

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii 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 © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC G560

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



SENZOR HERO 16K G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným

16K senzorom tak, aby zodpovedala

presne vašim predstavám.



MECHANICKÁ RGB G513 CARBON

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



ŠTART DO NOVÝCH VÝŠÍŇ

DOSKY SÉRIE INTEL 500

VÝNIMČNÝ DIZAJN NÁPAJANIA | PREMIOVÉ TEPELNÉ PŘEVODENÍ | NAJMODERNĚJŠÍ KONEXIVITA



MAG Z590 TOMAHAWK WIFI

MEG Z590 GODLIKE

MPG Z590 GAMING CARBON WIFI

msi