

GENERATION

HRALI SME RESIDENT EVIL VILLAGE

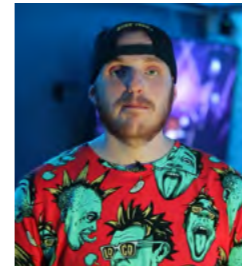
TESTOVALI SME
Creative Outlier Air V2

TÉMA
Asus Unleash the Tiger

VIDELI SME
Armáda mŕtvych

RETRO
Duck Hunt





Čas je veličina, ktorú nedokáže oklamať nikto na svete, a po tom ako som sa sám minulý mesiac tešil z prichádzajúcej hernej nádielky, sa to júnové obdobie nezdá v tomto ohľade možno až tak atraktívne.

Tak či onak, ani aktuálny mesiac nenechá v štichu majiteľ'ov vysoko nedostatkovej konzoly PlayStation 5 – vychádza totižto nový Ratchet & Clank, s čím sa paradoxne spája informácia priamo z tábora spoločnosti SONY. Podľa ich výpočtov, napriek tomu ako je nový PlayStation dobre predávaný, nemáme očakávať zlepšenie situácie okolo fatálneho nedostatku dôležitých komponentov potrebných na jeho výrobu, čím sa situácia z obdobia minulých Vianoc môže znova opakovať. Okrem konzol tak do polovice roka 2022 zabudnite aj na rovnako nedostupné grafické karty, a ten, kto by si chcel postaviť svoj ideálny herný desktop, bude musieť minimálne vyhrať v lotérii.

Na tieto nie zrovna potešujúce vízie máme však slušný liek. Naš magazín si pre vás opäť pripravil zásobu zaujímavého obsahu, z ktorého si jednoducho musí vybrať úplne každý. Novinky zo sveta softvéru a hardvéru sme opäť podrobili komplexným testom, a aby bola naplnená aj rovina prevapenia, ja osobne som sa podujal na zhodnotení produktov od aktuálneho držiteľa ocenenia Superbrands Slovakia 2021. V zmysle súčasného uvoľňovania sociálneho vyžitia sa júnové číslo nášho a vášho časopisu môže preto stať synonymom pre načerpanie inšpirácií, i dôležitých informácií, nech už skončíte na terase vašej obľúbenej kaviarne alebo v hojdatej sieti na záhrade. Apropos, záverom snáď už len ono obligátne pranie, aby sme všetci ostali zdraví a prichádzajúci letný čas si užili bez úhony, či už s digitálnou alebo tlačenu verziou Generation.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.

Dobry kamerovy system toho dokaze viac, nez len zaznamenavat udalosti. Zvyšuje možnosti prevencie a umožnuje účinnú efektívnu kontrolu rizikových situácií. Zaobstaraním nových IP kamier Axis radu M v kombinácii so systémom AXIS Camera Station, vytvoríte vysoko efektívne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému Axis, Vám v prípade incidentov dodá jednoznačné dôkazy.

Možnosti rozšírenia a integrácie s ďalšími systémami napríklad na kontrolu vstupu, požiaru signalizáciu, rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť tak potrebnú reakčnú dobu pre prípadné neočakávané situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

Buďte o krok vpred s technológiami Axis. Viac na www.axis.com/education.



AXIS
COMMUNICATIONS

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

V ROG prebudili tigra v modelovej rade Zephyrus, ale prekvapili aj čisto červenou edíciou notebookov Strix G15 a G17



Značku Republic of Gamers, teda ROG, asi ani hráčom netreba predstavovať, nakoľko ponúka veľmi obľúbené a rokmi overené zariadenia. Do jej portfólia však teraz pribudli dve novinky, ktoré boli predstavené v rámci konania virtuálnej konferencie For Those Who Dare: Unleash the Tiger Inside.

Počítačoví nadšenci možno už budú tušiť, o čo v tomto prípade ide, na základe názvu konferencie, no pre tých, čo sa v počítačovom žargóne pohybujú menej, ide o produkty, ktoré sa môžu pochváliť najnovšími mobilnými procesormi od spoločnosti Intel s kódovým označením Tiger Lake.

Nakoľko ide o mobilné procesory, je len logické, že obe novinky sú notebooky, no predstavené boli aj iné produkty, čiže určite neprestávajú čítať, pokiaľ teraz

nad notebookom nepremýšľate, no ste fanúšikom značky ROG. S prezentáciou noviniek pomohla aj virtuálna postavička Omni, ktorá bola prvýkrát predstavená na ROG konferencii počas veľtrhu CES 2021 a oznámená bola tiež najnovšia verzia podzemnej virtuálnej pevnosti Citadel XV, v ktorej je možné v pokoji vlastného domova spoznať najnovšie ROG produkty a technológie. Súčasťou najnovšej aktualizácie tejto aplikácie sú dve nové minihry – strieláčka v štýle tower defense umožňuje hráčom otestovať ich presnosť a reflexy pri triafaní zástupov droidov, ktorí sa pohybujú k Omnimu, a skákačka v štýle pixel art vráti hráčov späť do čias retro hier.

Pokiaľ sa chcete na všetky novinky, ale aj staršie produkty od spoločnosti ROG pozrieť sami, je možné si stiahnuť ROG Citadel XV cez Steam.

Zephyrus S17

Prvou novinkou je 17" ROG Zephyrus S17, prémiový herný notebook s vyklápacou opticko-mechanickou klávesnicou, ktorá umožňuje dosiahnuť vynikajúce chladenie. Zephyrus S17 ponúka výnimočný výkon, ktorý zabezpečujú už spomínané procesory 11. generácie, špecificky až do Intel Core i9-11900H s maximálne 90 W napájaním v krátkych dávkach.

Procesoru sekundujú grafické karty až do NVIDIA GeForce RTX 3080 so 140 W napájaním vďaka technológii Dynamic Boost, ktorá dokáže presúvať napätie medzi procesorom a grafickou kartou, podľa potrieb používateľa a aplikácie. Chladenie zabezpečuje technológia ROG Intelligent Cooling.

Spolu tieto komponenty predstavujú bezkonkurenčnú platformu na hranie a tvorbu obsahu.

Inovatívny chladiaci systém AAS Plus automaticky nadvihne klávesnicu s opticko-mechanickými spínačmi a Aura Sync podsvietením pod uhlom 5°, čím umožní novým ventilátorom Arc Flow nehučne nasáť vzduch do notebooku. V kombinácii s tekutým kovom, ktorý chladí procesor, tak notebook ponúka vysoký výkon v tenkom, tichom a na dotyk chladnom šasi. A nemožno zabudnúť ani na fakt, že procesor aj grafická karta sú s chladičmi prepojené za pomoci „liquid metal“ roztoku, teda tekutého kovu, vďaka čomu je chladenie ešte účinnejšie.



Veľký 17" displej s úctyhodným 88% pomerom displej/telo, ponúka skvelý zážitok v dvoch konfiguráciách, WQHD displej s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, odozvou 3 ms a funkcionalitou G-SYNC pre akčné hranie, alebo 4K displej s frekvenciou 120 Hz s väčšími detailmi a adaptívnou synchronizáciou. Obe konfigurácie ponúkajú brilantné farby a od výroby verné zobrazenie farieb so 100% pokrytím DCI-P3 spektra a Pantone validáciou.

Ďalej ponúka nový Zephyrus S17 až 48 GB DDR4 3200 Mhz RAM, trojicu NVMe slotov, ktoré je možné prepojiť do RAID 0, veľký 13 x 8,5 cm touchpad so skleneným povrchom, plnohodnotnú čítačku SD kariet, 2x USB 3.2 Gen 2 Type-C, výkonný zvukový systém pozostávajúci zo šiestich reproduktorov a konfigurovateľné koliesko Multiwheel, ktoré poskytuje rýchly prístup k širokej škále užitočných funkcií.

ROG Zephyrus M16

Druhou novinkou je ROG Zephyrus M16, úplne nový herný notebook z ROG

500 nitovou svietivosťou, či adaptívnu synchronizáciu. Tieto parametre už sú takmer bežné pri prémiovejších modeloch. Nie, nový Zephyrus M16 prekvapí menej tradičným formátom 16:10 a tiež poteší aj 100% pokrytím DCI-P3 spektra, certifikáciou Pantone a podporou pre Dolby Vision, vďaka čomu nejde o notebook vhodný iba pre hráčov, ale zaujme aj tvorcov obsahu.

Najnovšie procesory až do 11. generácie Intel Core i9-11900H poháňajú hranie pri vysokom počte snímkov za sekundu a takisto ponúkajú vysoký výkon pri tvorbe obsahu. Grafická karta až do GeForce RTX 3070 prináša RTX technológiu a plynulé hranie vo vysokej kvalite. A o chladnú a výkonnú prevádzku procesora aj grafickej karty sa stará technológia ROG Intelligent Cooling.

Zvukový systém so šiestimi reproduktormi a dvomi basovými reproduktormi produkuje jasný a hlboký zvuk, ktorý je zlepšený technológiou





Dolby Atmos. 3D mikrofóny zachytávajú čistý zvuk vo všetkých podmienkach, pričom technológia Two-Way AI Noise Cancellation zabezpečuje inteligentné odstránenie hluku z pozadia.

Zephyrus M16 ponúka skutočnú prenosnosť s tenkým a ľahkým telom, ktoré má hrúbku iba 19,9 mm a hmotnosť 1,9 kg. Jeho čierny dizajn s lesklou hranolovitou povrchovou úpravou pôsobí štýlovo a profesionálne v akomkoľvek prostredí.

Zephyrus M16 je takisto dostupný s novou grafickou kartou GeForce RTX 3050 Ti, ktorá sprístupňuje RTX technológiu ešte širšiemu publiku.

Príslušenstvo ROG Slash

Poslednou novinkou, ako som sľuboval, nie sú notebooky a, ani iné technologické vychytávky, ale nová kolekcia módneho príslušenstva pod menom ROG Slash, ktorá vyniká dominantnými modrými a červenými Pantone farbami a ktorej vizuálna identita evokuje cyberpunkové, ešportové a herné subkultúry s trendy estetikou.

Kontrastné odtiene pripomínajú nekonečné boje súťažiacich tímov a ikonografia predstavuje oslavu individuality elitných hráčov, ktorí spravia všetko pre víťazstvo.

Medzi prvé ROG Slash produkty patria batoh, dve tašky cez plece, no tiež pokrývky hlavy z prémiovej látky, ktorá je odolná voči vode. Všetky produkty

disponujú unikátnymi dizajnovými detailmi značky ROG Slash. Tým však s novinkami v ROG neskončili. Trochu neskôr, ako bol z kliečky vypustený tiger, prišlo aj oficiálne oznámenie špeciálnej edície obľúbeného Strix G notebooku, v ktorom sa tentokrát ukážu v hlavných úlohách iba komponenty od spoločnosti AMD.

Strix G Advantage Edition

V rovnakých šatách, teda v rovnakom hliníkovom tele, na aké si už mohli hráči pri notebookoch Strix G zvyknúť, sa tentokrát objaví kombinácia až AMD

Ryzen 9 5900HX a najnovších mobilných grafických kariet AMD Radeon RX 6xxx v spojení s 90 Wh batériou a možnosťou nabíjať cez USB-C silou až 100 W. Samozrejmosťou pri Strix G modeloch bude chladenie za pomoci vapor chamber technológie a s použitím tekutého kovu namiesto obvyčajnej teplovodivej pasty. Hráči sa tiež môžu tešiť na dve „smart“ technológie, ktoré im určite uľahčia život.

Prvou je Smart Shift, softvérové prerozdelenie napájania medzi procesorom a grafickou kartou, vďaka ktorému hráči aj profesionáli vytiažia z týchto komponentov najviac, bez ohľadu na to, ako Strix G budú práve využívať. Druhá technológia nesie názov AMD Smart Access Memory, systém, vďaka ktorému dokážu nové Ryzen procesory pristupovať k celej dostupnej VRAM Radeon grafických kariet a tým zvýšiť výkon v niektorých hrách aj o 10-15%.

Nové Strix G15 a G17 Advantage Edition sa budú môcť pochváliť monitormi s rozlíšením QHD a obnovovacou frekvenciou 120 Hz, alebo FullHD s frekvenciou 300 Hz, oba s 3 ms odozvou a s podporou technológie Freesync.

Herné novinky ROG Zephyrus S17 a ROG Zephyrus M16 očakávame na našom trhu v júni, kedy budú odhalené aj ceny týchto zariadení. Príslušenstvo ROG Slash by malo byť dostupné tiež už čoskoro. A takisto aj ROG Strix G Advantage Edition by mal zavítať do obchodov koncom druhého kvartálu tohto roka

Daniel Paulini



LEGION



Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.

Smarter
technology
for all

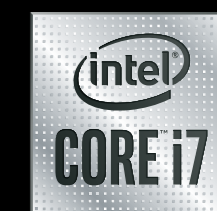
Lenovo™

MINIMALISTICKÝ DIZAJN, VYSOKÝ VÝKON.

Lenovo Legion 5i

Lenovo™ Legion 5i ponúka čistý, minimalistický dizajn, až 10. generáciu procesorov Intel® Core™ i7. Užite si maximálny výkon s podporou funkcie Dual Burn, ktorá zvýši výkon procesora a grafiky a získajte tak ešte vyššiu snímkovú frekvenciu. Legion 5i kombinuje oslnivo rýchlu obnovovaciu frekvenciu na 1080p displeji s presným ovládaním vďaka klávesnici Legion TrueStrike s jemnými klávesmi, čo vám umožní vyhrať každú bitku.

Zakúpte na
DATAComp.SK
Muži v modrom



Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

Koniec prekračovaniu rýchlosti



Pred vami je krásna rovná cesta, okolo žiadne auto a práve ste prešli okolo značky upravujúcej maximálnu rýchlosť na 80 kilometrov za hodinu. Dnes by ste zošliapli pedál a v pokoji zrýchlili na ľubovoľnú rýchlosť, samozrejme s vedomím možného rizika pokuty a ohrozenia spolujazdcov či ďalších účastníkov premávky.

Tejto roztopaši ale za pár rokov odzvoní, dovtedy nás bude čakať prechodné obdobie, ktorého sa tí skutoční šoféri boja ako čert svätenej vody.

Európska únia sa totiž rozhodla zobrať im možnosť svojvoľne porušovať dopravné predpisy, čo je vec zjavne nevdaná. Ved' kto to kedy videl, aby si to po okreskách

nemohli na svojom výtuningovanom Golfe TDi rezať podľa nálady. To, že tým ohrozujú ostatných vodičov a spôsobujú množstvo nebezpečných situácií im asi nevaďí. Práve kvôli podobnému typu vodičov v Bruseli pripravili návrh, podľa ktorého dostanú nové autá funkciu pre zamedzenie prekročenia rýchlosti.

Cieľom Európskej komisie je do roku 2030 znížiť počet úmrtí pri dopravných nehodách o polovicu, keďže 30 % smrteľných dopravných nehôd bolo v dôsledku prekročenia povolenej rýchlosti. Už od budúceho leta budú musieť byť všetky novo uvedené autá vybavené funkciou pre vizuálne upozornenie prekročenej rýchlosti. Systém bude fungovať na základe čítania dopravných značiek s pomocou kamier alebo sa bude riadiť mapovými podkladmi s využitím GPS, prípadne skombinuje obidve technológie. Funkciu bude možné podľa potreby a v krízových situáciách vypnúť.

Kol'ko zaplatíte za elektrický Hyundai Kona?



Vynovený elektromobil značky Hyundai prichádza s viacerými zmenami a konečne dostal oficiálne slovenské ceny.

Na našom trhu ho kúpite s dvoma kapacitami batérie, čo je asi najzásadnejší parameter pre tento typ vozidla. Na výber je kapacita 39,2 a 64 kWh s dvoma úrovňami výbavy. Hlava sa nám teda pri cenníku nezamotá, čo je na jednej strane príjemné

zjednodušenie výberu pre zákazníkov, ktorí nemajú vo funkciách veľký prehľad.

Pri menšej kapacite výrobca sľubuje dojazd až 305 kilometrov, čo nie je vhodné pre dlhé jazdy mimo mesta. Verzia s kapacitne väčším akumulátorom zvládne na jedno nabitie až 484 kilometrov, čo už stačí aj na jazdu z jedného konca Slovenska na druhý. Cena začína na hodnote 33

990 eur pre základnú výbavu s menším akumulátorom. Už za túto sumu získava zákazník vozidlo s bohatou výbavou, v ktorej nechýbajú napríklad predné a zadné LED svetlomety, head-up displej, vyhrievanie predných sedadiel a volantu či 10,25-palcový displej infotainmentu a prémiový audiosystém Krell.

Motor tu má výkon 136 koní pri menšej kapacite akumulátora, tá väčšia ponúka až 204 koní s veľkým slušným krútiacim momentom na hodnote 395 nM. Najlepšia výbava so 64 kWh batériou stojí 42 490 eur.

Elektrická KONA v oboch stupňoch výbavy ponúka celý rad bezpečnostných systémov a asistentov vrátane automatického prepínania diaľkových svetiel, systém autonómneho núdzového brzdenia s detekciou vozidiel, chodcov a cyklistov, systém na udržanie vozidla v jazdnom pruhu či asistenta sledovania dopravných značiek. Safety Pack obsahuje asistenta na monitorovanie mŕtveho uhla, upozornenie na vozidlá približujúce sa v priečnom smere pri cúvaní a varovný systém na bezpečné opustenie vozidla.

Požičali by ste svoje auto cudziemu človeku?



HoppyGo uvádza na slovenský trh službu peer-to-peer carsharing, ktorá ľuďom umožňuje zdieľať autá medzi sebou. Služba vyvinutá a prevádzkovaná spoločnosťou Škoda Auto Digilab štartuje v Bratislave a okolí, pričom jej cieľom je postupné pokrytie celého územia Slovenska.

HoppyGo je otvorená platforma pre zdieľanie áut založená na koncepte peer-to-peer a prepojuje majiteľov áut s ľuďmi, ktorí automobil nevlastnia a potrebujú ho požiť. Zapožičanie sa dá realizovať prostredníctvom jednoduchej mobilnej alebo webovej

aplikácie, cez ktorú je možné vyhľadať vozidlo v okolí alebo v cieľovej destinácii. Aktuálne sú vozidlá dostupné predovšetkým v Bratislave.

HoppyGo umožňuje zapožičanie vozidla aj pre vycestovanie do zahraničia a rovnako flexibilná je aj doba zapožičania. Okrem rôznych modelov Škoda sú v ponuke aj vozidlá iných značiek. Podstatou tejto platformy je totiž možnosť prenájať širokú paletu áut, od malých mestských elektromobilov cez limuzíny až po dodávky.

Používatelia platformy HoppyGo majú možnosť si vozidlo požiť krátkodobo na pár dní alebo na dlhodobé prenájom, kde automaticky získavajú zľavu až 50 %. V rámci každého zapožičania je zároveň v cene vždy zahrnuté havarijné poistenie, ktoré kryje všetky bežné riziká. HoppyGo poskytuje svoje služby len overeným používateľom (overenie exekúcií, platnosti dokladov totožnosti). V Českej republike si prenajímatelia za rok 2020 rozdelili vyše 592 tisíc eur. Priemerný majiteľ prenajal svoje vozidlo 14-krát a zarobil si 1 178 eur.

Kam sa podeli zánovné autá?



Napriek tomu, že sa trh s ojazdenými vozidlami v marci tohto roku začal stabilizovať, a dokonca prekonal minuloročné počty ponúkaných jazdených áut, v segmente zánovných vozidiel je stále viditeľný nedostatok.

Na Slovensku a v Pol'sku chýba vyše desať tisíc, v Českej republike osem tisíc

a najmenší pokles ponuky je v Maďarsku. Zánovné autá sú pomerne nové jazdené automobily, pričom za posledné obdobie sa ich priemerný vek pohyboval na hodnote 1,3 roka s tachometrom na 15 tisíc km. Sú teda určené pre tých, ktorí hľadajú pomerne nové auto alebo lepšie vybavený voz za akceptovateľnú cenu. Na rozdiel od bežných jazdených áut dostanú

častokrát stále aktuálne modely v dobrej výbave s množstvom moderných funkcií a pocitom, že nesedia vo vyjazdenom starom aute.

Cena týchto automobilov ale nie je vôbec malá, keďže ide častokrát o modely firemnej klientely. Za prvý štvrtrok tohto roku bola stredná cena vyše 21 tisíc eur. Prítom takto pred rokom bola o vyše 7 tisíc eur vyššia. Pandémia sa tak v tomto segmente prejavila pomerne silno, firmy sa svojich áut zjavne nezbavujú ako po obvyklých rokoch, a preto je ponuka teraz obmedzená.

Medzi najviac žiadané modely patrí ako obvykle Škoda s modelmi Fabia a Octavia, na tretom mieste je podľa AAA Auto Kia Ceed. Volkswagen Golf nakoniec skončil až na siedmom mieste a nebyť modelu Hyundai i30, tak by prvá desiatka bola čisto v rézii trojice Škoda, VW a Kia. Pri hybridných modeloch zvíťazila Toyota Corolla a aj ďalšie tri miesta obľúbenosti patrili Toyote. Pri SUV si srdca šoférov získala Kia Sportage, nasledovaná dvojicou modelov Mercedes GLC a GLE. Na šiestom mieste sa prekvapivo ocitla aj Dacia Duster.

K dokonalému espressu potrebujete správne baristické pomôcky



Ak má byť pitie kávy zážitkom, je dôležité vyšperkovať každý jeden kávový nápoj k dokonalosti. Espresso obzvlášť. K tomu okrem kvalitného kávovaru a mlynčeka budete potrebovať aj správne baristické pomôcky. A nie je ich málo. Každá však má svoj význam a nezastupiteľné miesto.

1. distribútor

Môže sa stať, že na prvý pohľad si ho pomýľate s hokejovým pukom. Vďaka nemu kávu rovnomerne rozistribujete po celej páke. Prečo je to dôležité? Bez použitia tejto baristickej pomôcky by nám v kávovom puku vznikli miesta so slabšou hustotou. Voda by tak pri prietoku sitkom volila cestu menšieho odporu a káva by sa nevystarala rovnomerne.

2. tamper

Pomôcka na dotlačenie kávy v páke, vďaka ktorej nám vznikne tzv. puk. Pre udržanie stability a rovnomernosti pri dotlaču si pomôžeme prstami tak, aby sme kávu dotlačili naozaj rovnomerne. Nakoniec povrch ešte vyhladíme jeho potočením.

3. podložka pod tamper

Pri použití tampera je potrebné vyvinúť značnú silu, aby sme dosiahli potrebný tlak. Vyhneme sa tak poškodeniu kuchynskej

linky alebo pracovného stola. No nielen to. Špeciálny výrez nám zároveň zaručí stabilitu páky pri utlačaní páky.

4. baristické utierky

Možno si poviete, veď nejakú utierku v kuchyni určite vždy nájdem. No nie je to ono. Špeciálne baristické utierky nájdete v balení spravidla vždy štyri. Dve modré na utieranie trysiek, čiernu univerzálnu a hnedú na utieranie páky.

5. vyklepávač

Ak už ste espresso pripravili je potrebné zbaviť sa odpadu, ktorý vznikol. Práve na to je určený vyklepávač. Dnes nie je problém kúpiť ho v rôznych farebných a materiálových prevedeniach. Tak, aby bolo všetko dokonale zladené. Možno si poviete, zbytočnosť, veď kávu z páky vyklepeme do hocičoho.

No nie je to pravda. Vyklepávač je špeciálny navrhnutý tak, aby zároveň šetril páku, resp. tlmil úder pri vyklepaní a nedeformovalo sa nám sitko ani samotná páka.

6. váha

Nie. Váha, ktorú používa vaša polovička pri pečení nedelnej bábovky nestačí. Kvalitná baristická váha vám namletú kávu odváži s presnosťou na 0,1 g. Ak

siahneme do vrečka hlbšie, kvalitnejšie už majú aj stopky na meranie času extrakcie.

7. páka s drevenou rúčkou

Dizajnový „must have“ kúsok. Drevo je preda len drevo a žiadny plast sa mu nikdy nevyrovná. Svoju páku s plastovou rúčkou teda môžete jednoducho vymeniť za tento dizajnový kúsok a určite to neotutujete. Predáva sa s dvomi typmi sitiek – pre prípravu jednej a dvoch šálok espressa a tiež so slepým sitkom.

8. vylupovák

Ak patríte k tým Kávoholikom, ktorí majú radi všetko tip – top, tak bez vylupováku sa nezaobídete. Veľmi jednoducho s ním vyberiete z páky aktuálne sitko a nasadíte to, ktoré chcete práve používať.

9. set čistiacej chémie

Ak sa chcete vyvarovať tomu, že pri nákupe chémie na čistenie kávovaru niečo zabudnete, veľmi jednoducho a elegantne to vyriešite kúpou celého čistiaceho setu. Odborníci na servis a čistenie ho pripravili pre to, aby ste pri nákupe nič nezabudli. Nájdete v ňom všetko od chémie na čistenie kávovaru, mlynčeka, trysku až po čistiacu kefku a nádobu, v ktorej necháte vyčistiť sitko a páku.

10. čistiaca kefka

Po extrakcii ňou očistíte hlavu kávovaru, aby sa vám zbytky kávy neželane nevyskytli v ďalšom pripravovanom esprese.

11. zástera

Ak chcete naozaj vyniknúť tak baristickú zásteru musíte mať. Predídete tak škvrnám na oblečení a navyše si na ňu pripoviete baristickú utierku tak, aby ste ju mali vždy po ruke.

12. džezva

Kanvička na napeňovanie mlieka. Vďaka nej si môžete doslova skrásliť zážitok vo vašej šálke kávy so štýlovým latte art.

Tak a to by malo byť všetko. Samozrejme, všetky na jednom mieste nájdete u Kávoholikov.

Pokračovanie v ďalšom čísle...

chceme tvoje staré hry

PS4

XBOX ONE

NINTENDO SWITCH



Souls-like Final Fantasy



Ešte predtým, ako tu máme E3 a konferenciu Square Enixu, sa k slovu hlásia leakeri, ktorí vydolovali správy o úplne novej akčnej Final Fantasy hre. Tá má vyjsť exkluzívne na PlayStation 5 ešte túto jeseň, pričom neskôr sa má objaviť aj na PC. Zaujímavosťou spoločných s touto hrou je hneď niekoľko. Má ísť o prírastok do akčného podžánru Souls-like, hoci má byť prístupnejšia širšiemu publiku, hra sa má odohrávať vo svete úplne prvej hry Final Fantasy a jej názov má byť Final Fantasy Origin, čo je pekná referencia na Final Fantasy Origins, remasterovanú kolekciu prvého a druhého dielu vydanú na PlayStation. Na hre má pracovať štúdio Team Ninja, ktoré stojí za sériou Ninja Gaiden alebo Souls-like sériou Nioh.

Remaster Crysis 2



Kontroverzný Crysis 2 sa podľa teasov Cryteku tiež objaví znova, a to v remasterovanej podobe. Na Crysis Remastered sa po vydaní síce vzniesla kritika, ale predaje boli podľa všetkého dostatočne dobré na to, aby sa Crytek podujal vzkriesiť aj pokračovanie odohrávané sa v mestskej džungli. Spoločnosť síce oficiálne neohlásila nič, avšak ich teasy na Twitteri hovoria jasno rečou. Vo svojej dobe čelilo pokračovanie hejtu zo strany fanúšikov, nakoľko (polo)otvorené prostredie tropickej džungle vystriedal lineárnejší dizajn zničeného New Yorku a aj technické spracovanie sa k tomu všetkému muselo držať pri zemi z dôvodu súvislého vydania hry na PC a konzolách. Napriek kritike si hra všeobecne zaslúžila pochvaly od kritikov a vysoké známky v ich recenziách.

Nový diel TimeSplitters



Ako blesk z jasného neba sa objavili správy o znovuzrození štúdio Free Radical Design a okamžitom začatí na prácach na novej hre TimeSplitters. TimeSplitters bola svojho času veľmi obľúbenou FPS sériou, ktorá medzi hráčmi zabodovala predovšetkým dynamickou akciou a šialeným humorom. Je to séria pozostávajúca z troch hier, z ktorých prvá TimeSplitters z roku 2000 bola exkluzívou PlayStation 2, a ďalšie TimeSplitters 2 z roku 2002 a o tri roky následne vydaný TimeSplitters: Future Perfect vyšli už aj na úplne prvý Xbox a Nintendo Gamecube. Znovuotvorenie brán Free Radical Design a vývoj novej hry TimeSplitters nie sú tými jedinými dobrými správami. Asi azda tou najlepšou je, že na hre sa budú podieľať aj pôvodní vývojári Steve Ellis a David Doak.

Neobyčajný remake TLOU



Ďalšia z neoverených správ sa týka The Last of Us a jeho remaku pre PlayStation 5. Ak ste už o tejto prerábke počuli a chytali sa za hlavu, prečo sa remakuje hra, ktorej vylepšená verzia bola vydaná na PlayStation 4, tak odpoveďou je, že to nebude len obyčajný remake. Máme síce čakať samozrejme vylepšený vizuál a veci s tým súvisiace, avšak hra ponúkne aj výrazne prepracované prvky. Podľa fám insiderov pobeží remake na engine The Last of Us: Part II a bude využívať všetky dostupné výhody konzoly PlayStation 5. Aby tých správ o skvelej sérii nebolo málo, tvorcovia sa už skôr vyjadrili, že aj keď sa tretí diel ešte nevyvíja, tak The Last of Us: Part III má už dokončený svoj scenár. Zdá sa, že Naughty Dog má so sériou ešte veľké plány. Už len čakať, kam nás príbeh zavedie ďalej.

Znovuvydanie Dark Alliance



Začiatkom mája Interplay a Wizards of the Coast ohlásili znovuvydanie sekačky Baldur's Gate: Dark Alliance na PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series a Switch. Nemalo ísť o remaster, ale len o opätovné vydanie vo vyššom rozlíšení, pričom nemala chýbať podpora 4K. Pri čítaní týchto riadkov by hra na systémoch mala byť už dostupná. Hra bola ohlásená aj na PC, no na prvé vydanie tejto hry na ich platforme si budú musieť hráči ešte počkať. Stanovený dátum síce nebol, ale malo by stihnúť ešte tento rok. Baldur's Gate: Dark Alliance bola prvá konzolová hra série, ktorá oproti originálu upustila od taktických súbojov a implementácie pravidiel Dungeons & Dragons The 2nd Edition ponúkajúc priamočiarejšiu a na akciu zameranú hrateľnosť v štýle Diablo.

Flashback 2 ohlásený



Flashback je kultová 2D akčná hra z roku 1992 patriaca medzi jedny z najdôležitejších hier svojho žánru, nakoľko priniesla do videohier silný kinematický aspekt obohacujúci náročnú hrateľnosť. Flashback 2 bude 2D akčná hra z roku 2022, ktorá... Nuž, to sa ešte uvidí, čo tá hra spôsobí a ako zapôsobí na skálnych fanúšikov. Hru ohlásilo štúdio Microids na Twitteri s tým, že ďalšie informácie prídu v bližšie nešpecifikovaný čas neskôr. Tak na detaily si budeme teda musieť ešte počkať. Nateraz sa vie len, že vyjde budúci rok na PC a pre nešpecifikované konzoly. Mimochodom, je určite zaujímavé, že sa tvorcovia rozhodli pre Flashback 2, keďže Flashback už svoje pokračovanie dostal, a to tiež nemenej legendárny Fade to Black v roku 1995, ktorý už bol v plnej 3D grafike.

Sekačka s Pinocchiom



No a že to už konečne niekomu napadlo. Nebyť Shreka a obskurných filmov s Robertom Benigni, asi by si dnes už na dreváka Pinocchia ani nik nespomenul. To by bola chyba, keďže aj štúdio Round8 ukazuje, že Pinocchio s vrzgajúcimi pántami má v sebe doteraz neobjavený potenciál. V novej hre Lies of P bude Pinocchio bojovať o záchranu svojho stvoriteľa Geppeta, pričom bude spoznávať sám seba a hľadať svoju cestu za premenu v ozajstného človeka. Co vás možno prekvapí, je fakt, že pôjde o Souls-like hru, že tá hra bude poriadne temná a bude obsahovať rozhodnutia s následným ovplyvňovaním deja. Pinocchio tu nebude malý nevinný chlapček ale viktoriánskou érou ovplyvnený nekompromisný stroj na zabíjanie. Lies of P vyjde na PC, Xbox Series, xCloud a Google Stadia.

Hra o rodine Addamsovcov



Pokúša sa hra zosadiť Balan Wonderland v zmysle nízkych kvalít? Je možné, že sa to plošinouvke The Addams Family: Mansion Mayhem nakoniec aj podarí. Priznajme si to – aj keď by sa nemali hry hodnotiť z hľadiska ich trailerov či prvotných informácií, tak ak niekto taký veľký ako Bandai Namco predstavuje plošinouvku, ktorá sama vyzerá, ako keby sa z ničoho nič objavila 15 rokov po jej pôvodnom stvorení, to nevestí v žiadnom prípade nič dobré. Obzvlášť v prípade, ak už na dvere búcha fenomenálne vyzerajúci Ratchet & Clank: Rift Apart. The Addams Family: Mansion Mayhem, ktorý ponúkne kooperačný multiplayer do 4 hráčov, kopec plošinouvkárenia a v neposlednom rade bohužiaľ aj výrazne podpriemernú grafiku vyjde 24. septembra na PC, PS4, XONE a Nintendo Switch.

Polročná exkluzivita FF7R: I



Square vydalo pravdepodobne posledný trailer na Final Fantasy VII Remake Intergrade, ktorý vyjde 10. júna na PlayStation 5 ako exkluzivita. Final Fantasy VII Remake Intergrade je vylepšená verzia pôvodného remaku vydaného na PlayStation 4, ktorá okrem viditeľne vylepšeného vizuálu priniesie aj exkluzívne DLC Intermission, ktoré bude zamerané na obľúbenú postavu Yuffie a jej vo Final Fantasy VII doteraz nevideného part'áka Sononu. Ak sa pýtate, kedy by tento remake mohol konečne vyjsť aj na iné platformy, potom sú posledné sekundy videa majú pre vás odpoveďou. Hra sa na iných platformách neobjaví minimálne 6 mesiacov od vydania na PS5, počas ktorých bude exkluzívna pre túto konzolu. Hra sa tak na PC a prípadne aj Xboxe môže objaviť najskôr až 10. decembra 2021.

Nové Expeditions v Ríme



Zo série Expeditions sa pomaly stáva zabehnutá a pekne sa rozvíjajúca značka. Po Expeditions: Conquistador z roku 2013 a Expeditions: Viking z roku 2017 príde na Steam ešte tento rok Expeditions: Rome. Opäť pôjde o taktické RPG, čiže role-playing hru s t'ahovým systémom súbojov a výrazným zameraním na skilly postáv. Budeme môcť mať päť spoločníkov, u ktorých budeme môcť odhaliť ich príbehové pozadia a osobné charakteristiky. Expeditions: Rome nás zavedie na sever Afriky, do Grécka, Gálie i samotného Ríma, pričom všade ochutnáme príchut' skutočných historických udalostí, politických intríg, osobných drám a nutných rozhodnutí, ktoré sa odrazia aj v pokročilých fázach hry. Nebude chýbať najmä crafting a zvel'adovanie nášho vojnového kampu.

Ryse 2 vraj vo vývoji



Historická sekačka od Cryteku Ryse: Son of Rome, ktorá vyšla ešte v roku 2013 ako exkluzivita Xbox One a pýšila sa neobvykle krásnou grafikou, neostane podľa najnovších správ jedináčikom. Vo vývoji je vraj Ryse 2 ako multiplatformová hra. S informáciami prišiel známy herný insider so zaujímavým nickom Shpeshal Ed, ktorý sa rozprával v podcaste Xbox Era. Len pre zaujímavosť, ten istý človek prvé informácie o Ryse 2 priniesol takmer presne pred rokom, v júli 2020. Nanešťastie nebol ochotný povedať nič viac, hoci vraj na vlastné oči videl zábery z hry, čiže nám nateraz bude musieť stačiť len jeho prosté slovo. S E3 2021 pred dverami sa prirodzene natíska otázka, či jedna zo spoločností prezentácie nemá schovaný ako triumf v rukáve práve Ryse 2.

Daymare 1994: Sandcastle



Vcelku slušný horor Daymare: 1998, ktorý vznikol ako fanúšikovský remake Resident Evil 2, dostane budúci rok prequel Daymare: 1994 Sandcastle. Ako už názov hovorí, dej sa bude odohrávať 4 roky pred pôvodnou hrou a hlavnou zápletkou bude prísne tajná misia Sandcastle, ktorá hlavnú hrdinku Dalílu Reyes z jednotky H.A.D.E.S. zavedie do výskumného centra v USA. To bude pôsobiť doslova ako labyrint, v ktorom bude číhať niečo hrôzostrašné a smrteľné. Hra bude atmosférou odkazovať predovšetkým na herné horory 90. rokov, čiže nebudú chýbať temné výjavy a hrateľnosť mixujúca akčné pasáže a riešenie enviromentálnych hlavolamov. Podľa slov tvorcov bude hra obsahovať tých najsilnejších a najagresívnejších nepriateľov, akých sme vôbec videli.

Duck Hunt

ĎALEJ UŽ TO NEJDE



Skutočne to ďalej nejde. Nedokážem si svoje spomienky na rané detstvo, hlavne v súvislosti s videohernou kultúrou, dostatočne utriediť na to, aby som mohol siahnúť ešte hlbšie, priam až na samotné dno. Nechcem preto tvrdiť, že práve Duck Hunt bol mojou vôbec prvou skúsenosťou s hernou elektronikou, to dozaista nie, avšak táto populárna arkáda z osemdesiatych rokov rozhodne figuruje v prvej päťke raných skúseností mojej maličkosti. Hneď po boku legendárnej 2D záležitosti Super Mario Bros., o ktorej sme sa spoločne tak emotívne rozprávali v minulom čísle, sa práve lovenie kačíc pomocou svetelnej pištole stalo akýmsi mojím osobným zasvätením do tajov zábavného softvéru. Dnes, kedy si pravidelne nasádzam na hlavu helmu s virtuálnou realitou, sa koncept nejakej plastovej pištoľky triafajúcej rozmazané kačice na zaprášenom CRT televízore javí ako skutočná archeologická vykopávka, avšak

v časoch jej existencie, respektíve v dobe, kedy som hru samotnú objavil, to pre mňa bolo niečo ako pre toho sopliaka z knihy/filmu Ready Player One.

Duck Hunt bol čiastočne ďalším dielkom z hlavy majstra Miyamota a v Japonsku vyšiel na konzolu Nintendo Entertainment System (ďalej už len NES) ako launch titul mesiac pred tým, než som sa ja vôbec narodil.

Tento paradox berte skôr ako vtípnú vsuvku, keďže o osem rokov neskôr som už ako ružolíce dečko usadený do tureckej pozície pred TV a hompál'am hlavou hneď vedľa čínskej napodobeniny prvého Nintenda.

V spotenej dlani by ste mi vtedy mohli zahliadnuť číňanmi rovnako umne skopírovanú pištoľ s káblom (v originálne zvanú NES Zapper) a verím tomu, že som sa toho času tváril ako pravý nefalšovaný

pol'ovník a môj verný virtuálny pes ma poslúchal priam na slovo.

Pointa celej tejto primitívnej arkády spočívala v snahe skoliť čo najviac kačíc a postúpiť do ďalšieho kola. Akonáhle sa vám nepodarilo poslať k zemi stanovený počet zobákov, nastal klasický nápis Game Over a mohli ste začať odznova. Nutné povedať, že pre Nintendo nebol koncept postavený okolo svetelnej pištole nejakým novým a unikátnym spôsobom ako sa dostať do peňaženky ich zákazníkov. Táto spoločnosť s dnes už viac než stotridsaťročnou tradíciou začínala ako továreň na hracie karty a neskôr hračky rôzneho druhu a zamerania. Práve nápad s pištoľou schopnou simulovať zásah do lietajúcich objektov pomocou laseru realizovali ešte v roku 1973, kedy okrem iného uviedli na trh arkádový automat so striel'aním do hlinených holubov. Ten by sa však sotva dobre distribuoval do obývacích izieb,

a tak až ich prvá skutočná a domáca konzola NES poslúžila ako ideálna platforma na výrobu Duck Hunt arkády. Nutné je povedať, že na tú dobu išlo samozrejme o niečo jedinečné a v zmysle konkurencie sotva napodobiteľné.

Definícia minihry

Rád by som vám o obsahu hry ako takej rozprával ďalej, keďže, aj keď to tak možno na prvý pohľad nevyzerá, Duck Hunt ukrýval v sebe toho viac. Čo si sám dokážem ešte spomenúť, je fakt, že toho času som bol priam ohromený z toho, ako celý systém lovu funguje, a preto ma bavilo robiť si vlastné turnaje. Doslova som si vytvoril hru uprostred hry.

Pomáhala k tomu aj postupne sa zvyšujúca náročnosť lovu, kde v každej novej úrovni bolo nutné reagovať na vzlet kačíc oveľa rýchlejšie a aby toho nebolo málo, podmienka pre postup do ďalšej úrovne, čiže počet skolených operencov, rástla s každým novým kolom. Rýchlosť v závere bola tak extrémna, že jediná možnosť ako trafiť všetky ciele stála na svalovej pamäti a rovnako aj náhode.

Ak ste predsalen dokázali skoliť všetky kačičky, hra vás odmenila vyšším skóre, avšak to sa samozrejme nemalo kam uložiť (NES kazety neobsahovali pamäťovú batériu tak ako neskôr niektoré väčšie SNES hry) a po vypnutí sa všetky štatistiky automaticky vynulovali. Tento nedostatok som ale ako osemročný fagan sotva mohol považovať za chybu, keďže moja vlastná kariéra milovníka hier sa ešte len začínala.

Aj cez skutočnosť obmedzeného obsahu sa Duck Hunt delil na tri módy. Prvým bolo klasické a v tomto texte opisované lovenie kačíc, kde z vysokej trávky vyletela vždy len jedna.



Druhým bolo lovenie takzvanej dvojitej porcie. Asi si viete predstaviť ako to vyzeralo tesne ku koncu šampionátu, keď bolo nutné trafiť dva ciele v čo najkratšom čase a ešte sa pri tom neuškrtiť káblom. A čo ten tretí mód?

Tu sa Nintendo vrátilo do sedemdesiatych rokov a umožnilo nám zastreliť si na už spomínané asfaltové holuby. Ich trajektória bola vedená spoza chrbta strelca, čím ste síce mali viac času na mierenie, avšak vzd'alujujú sa objekt strácal veľkosť a bolo preto náročnejšie ho zasiahnuť. Vrátim sa ešte ku klasickej variante lovu na kačky.

Nintendo chcelo využiť fakt, už vtedy totižto rozmýšľali nesmierne progresívne, že okrem klasického NES ovládača máte k dispozícii aj Zapper, a tak do hry implementovalo multiplayer.

Druhý hráč si zobral gamepad a pomocou smerového kríža navádzal kačice po obrazovke tak, aby vám snahu o zásah ešte viac skomplikoval. Tento predpotopný model gaučového súperenia mal až deväťdesiatdeväť

kôl, a tak mohlo v istých prípadoch dôjsť aj na prvé príbuzenské či kamarátske facky kvôli videohre.

Beam Gun: Duck Hunt

Značka Duck Hunt ako taká mala v histórii firmy Nintendo rôzne podoby, a nech už sa budeme rozprávať o rýdzich hračkách s vysoko obmedzeným použitím, alebo pokusoch o moderné porty z čias konzoly Nintendo WiiU, pointa v zmysle hrateľnosti sa nikdy nemenila.

Chuť triafať do virtuálnych vtákov pomocou svetelnej pištole je konštantne rovnaká, avšak dnešného konzumenta sotva ohúrite plastovou pištoľkou s laserom, zvlášť keď si môže nasadiť na hlavu virtuálnu helmu a do ruky zobrať motion ovládače schopné s úspechom simulovať skutočný pohyb končatín.

Preto som rád, že som vám týmto textom mohol pripomenúť, alebo prípadne predstaviť, jeden z dôležitých základných kameňov akčného hrania z pohľadu histórie, na ktorom v súčasnosti vlastne stavia aj ona uvedená virtuálna realita.

Verdikt

Tieto kačky si neopечiete.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zapper	- Nič
+ Šetrné k prírode	
+ Tréning reflexov	
+ Multiplayer	

HODNOTENIE: ★★★★★

CHIVALRY 2

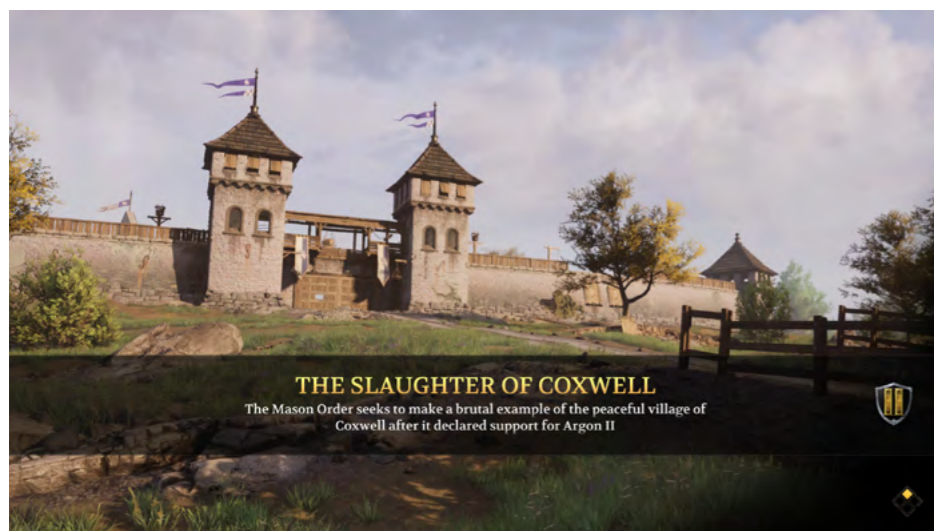
STREDOVEKÉ BOJE, KTORÉ NEMÔŽETE BRAŤ AŽ TAK VÁŽNE



Víkend strávený v open bete Chivalry 2 je za mnou a ja sa teraz za ním môžem konečne slobodne poobhliadnuť. Stálo za to tých približne 15 hodín? Alebo som rád, že to skončilo? Na tieto otázky skúsím nájsť odpovede vo forme stručného preview.

Chivalry je značka, ktorá v roku 2007 vznikla ako mód do Half-Life 2 pod názvom Age of Chivalry. Pracovalo na nej štúdio Team Chivalry, no to sa v roku 2010 pretransformovalo do podoby, ako ho poznáme dnes – Torn Banner Studios. V roku 2012 sme sa dočkali plnohodnotného

titulu s názvom Chivalry: Medieval Warfare a nebolo sa čomu diviť, pretože predošlý mód bol komunitou veľmi vychvalovaný. Posledný port prišiel v decembri 2015 na PlayStation 4 a Xbox One, po ktorom sme sa dočkali už iba 5-ročnej pauzy. A tú sa tvorcovia rozhodli preťat' veľkolepo, už 8. júna sa totiž dočkáme úplného vydania pokračovania s jednoduchým menom Chivalry 2. Čo si však pre nás tvorcovia pripravili v tejto open bete, ktorá sa konala približne dva týždne pred vydaním plnej hry? No, záleží na platforme, na ktorej ste ju hrali. Prístupná bola pre všetkých hráčov na PC (cez Epic Games Store), PS4, PS5, Xbox One, a Xbox Series S/X. Nielenže hra bola dostupná v podstate pre všetky platformy, mohol si ju dokonca zahrať každý bez potreby predobjednávky. Najväčším prekvapením bola predovšetkým plná podpora cross-play medzi všetkými platformami. Ja som titul skúsil na Xbox Series X a mal som prístup k piatim mapám, trom herným režimom a plnej úprave mojich bojovníkov. Vysvetlím, prečo som spomínal, že záleží na platforme.



Ide o jednoduchú vec. Hráči na PC mali totiž aj režim duelov, ktorí ostatní nemali. Hoci sa s najväčšou pravdepodobnosťou tento mód pri vydaní plnej hry ukáže na každej platforme, tento víkend mi celkom chýbal. Nie preto, že by som nemal súbojov dosť, no boli dosť chaotické a ja som si nevedel poriadne zmerať sily s niekým, koho som považoval za slabšieho. Dosť sa tak využívala presila a ja som sa často snažil zabiť niekoho, kto sa len bránil a čakal na svojich bratov v zbroji.

Pod'me ale od začiatku. Po spustení sa dostávam do tutoriálu, ktorý ma naučí základy boja, ale aj kombinácie útokov, a nechal ma nahliadnuť aj do rôznych tajov špinavostí. Už v tutoriáli som si všimol, že hlas ktorý ku mne prehováral, bral celý tréning s humorom. A to je dobré, pretože je to PVP hra a nemala by sa brať až tak vážne, ako to býva zvykom u iných titulov pre viac hráčov. Po tutoriáli som na hlavnej obrazovke mal na výber tri možnosti – prvé dve boli v podstate rovnaké a jediný rozdiel bol v počte hráčov na serveri. Mal som tak na výber bitku medzi 64 hráčmi a 40 hráčmi. Tretia možnosť bola Free-For-All, čo je vlastne deathmatch. Nebudem klamať a rovno napíšem, že ma obišiel, pretože bol chaotický a v podstate som len zomieral. Tak som sa väčšinu času držal len v hrách pre 64 hráčov, kde si hra sama prepínala medzi piatimi mapami. Prvá mapa bola nádvorie pre turnaje, kde sa odohrával team deathmatch alebo Free-For All. Druhá mapa bola bojisko v noci na lúke, kde sa stretli dve vojská. Tu to už naberalo na vážnosti, pretože na začiatku boja bol vždy hrdinský príhovor kapitána. Posledné tri mapy ponúkli režim tímových úloh a svojím prostredím pripomínali hrad a dedinu.

Na začiatku týchto tímových úloh začnete ako armáda, ktorá chce napadnúť nepriateľský hrad, prípadne dedinu.

Musíte preto napríklad dotlačiť obliehacie veže až k hradbám a v druhom prípade začnete vypalovať domy. V tom sa vám snaží zabrániť nepriateľské vojsko. Ak sa vám to podarí, dostávate ďalšie úlohy, až pokiaľ sa nedostanete k nepriateľskému vodcovi, ktorého musíte zabiť.

To všetko, samozrejme, v časovom limite. Zápas sa tak vďaka viacerým úlohám mohli natiahnuť až na polhodinu a ja som nemusel stále čakať na matchmaking. Na hru som, navyše, čakal najviac minútu a tak bolo aspoň vidieť, že o Chivalry 2 je veľký záujem.

Na výber som mal štyri triedy. Lukostrelc, rytier, predvoj, a pešiak. Každý z nich ponúkal iný štýl boja a mal zastávať inú pozíciu na bojisku. Tu to však trochu strácalo pointu, pretože všetci hráči sa bezhlavo vrhali do boja a každá bitka bola jeden veľký chaos. Jedinou výnimkou boli len lukostrelci, ktorí sa ako-tak držali ďalej od boja. Všetky triedy disponovali aj tromi podtriedami a celkovo tak bolo na výber až z dvanástich bojovníkov. Tieto subtriedy sa odomykajú zvyšovaním úrovni hlavnej

triedy, takže ak budete napríklad hrať za rytiera, budú sa vám odomykať bojovníci práve v tejto triede. Popritom vám narastá aj celkový level účtu a rovnako si levelujete aj zbrane, ktoré vám tak odomknú nové skiny. Okrem rôznych zbraní (a že ich je teda dosť) majú bojovníci aj vlastné špeciálne útoky. Ako rytier viete zatrubit' a obnovíte tak určitú časť zdravia všetkým bojovníkom navôkol vás. Tieto špeciálky sa dobývajú pomaly a preto musíte porozmýšľať, kedy sa ich oplatí použiť.

Chcel by som ešte pozdvihnúť vizuál. Celá hra beží na Unreal Engine 4 a vyzerá dobre. Nechcem napísať, že Chivalry 2 exceluje grafikou, pretože to nie je pravda, no na PVP titul s podporou až 64 hráčov na mape vyzerá skvele. Ak si k tomu pripočítame fakt, že musí hra byť optimalizovaná na každú platformu, nemôžem jej po grafickej stránke nič vyčítať. Na mojom Xbox Series X bežala na 4K televízii v 60FPS a nezaregistroval som žiadne prepady snímkov. Ako beží na konzolách starej generácie, to neviem, no podľa oznamu na hlavnej obrazovke tipujem, že ide o verziu s mnohými kompromisami. V ozname sa píše, že Xbox Series S nedosahuje v tejto bete 60FPS a preto je zrejme, že PS4 a Xbox One budú na tom o niečo horšie.

Na koniec spomeniem, že tvorcovia sa nám chystajú naservírovať hotovú hru už 8. júna. V bete som sa nestretol so žiadnymi problémami a bolo až úctyhodné, ako fungovala s plnou podporou cross-play. Chivalry 2 je zábavná, vyzerá skvele a cenovka, ktorá sa pohybuje niekde okolo 35 eur, je podľa mňa férová. Samozrejme, za predpokladu, že s plným vydaním sa dočkáme viacerých módov a máp, pretože tých 15 hodín strávených v bete začínalo byť už trochu repetitívnych a po čase skrátka nudných.

L'uboš Duraj



Biomutant

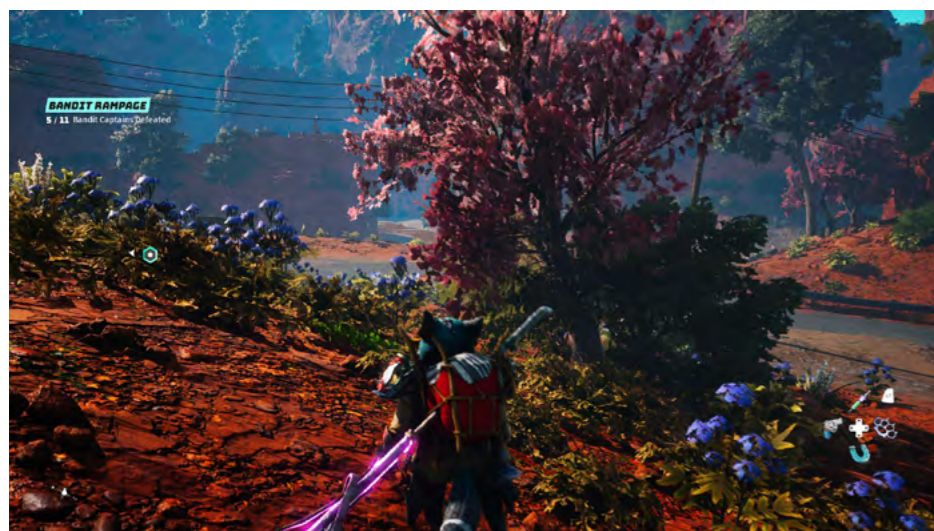
MUTANTI, APOKALYPSA A KUNG-FU



Nebudem vám klamať. Až na niekoľko malých výnimiek je pre mňa prvý polrok 2021 z herného hľadiska celkom prázdny a využívam ho skôr na návrat do obľúbených svetov. Tituly, na ktoré som sa najviac tešil, boli potichu odložené na neskôr. Preto som rád, že som sa dostal aspoň k jednej z hier,

ktorá upútala moju pozornosť. Pozrite sa spolu s nami na to, ako dopadol Biomutant, ambiciózný kúsok zo sveta, kde už ľudia nemajú svoje miesto.

Pamätám si, akoby to bolo včera. Písal sa august 2018, človek si užíval atmosféru Gamescomu a vychutnával si všetky tie



hry, ktoré Kolín nad Rýnom ponúkal. A spoločnosť tisícok ľudí navôkol, čo je v dnešnej dobe naozaj nepredstaviteľná vec, že. Ale späť k téme.

Jednou z hviezd vtedy bol aj Biomutant, ktorý mal celkom veľký stánok. Až ho mám chuť nazvať stanom. Hoci som si hru nevykúšal (boli na ňu naozaj gigantické rady), z pozorovania ma zaujala svojím farebným a netradičným zjavom.

Ubehli takmer tri roky a počín malého tímu bývalých vývojárov série Just Cause pristál na našich pevných diskoch. Nebudem behať okolo horúcej kaše a hneď na začiatku vám poviem, že stojí za to a ak si ho kúpite, neol'utujete.

Samozrejme, má svoje chybičky, vidno, že sa museli robiť kompromisy a o niektorých dizajnových rozhodnutiach by sa dalo polemizovať, nejde však o nič, cez čo by sa milovníci originálnych zážitkov nemohli preniesť. Biomutant je jednoducho hra s dušou.

Zmutujte si zvieratko, aké len chcete

Ak ste ešte o Biomutantovi nečítali, vedzte, že ide o akčné RPG zasadené do post-apokalyptického sveta, ktorý je plný zmutovaných zvierat. Hoci tento popis znie skôr ako horor, práve naopak – nebudete sa vôbec báť. Svet je totiž farebný a aj vďaka hudobnému podmazu s upokojujúcimi sláčikovými motívami som sa často pristihol, ako sa pri jeho objavovaní proste iba usmievam. A to aj napriek tomu, že v príbehu ide na prvý pohľad o veľa. Zdá sa totiž, že svet je na pokraji zničenia, pričom vašou úlohou bude zachrániť ho... alebo zničiť. Všetko bude závisieť od vašich činov.

Hlavným hrdinom (prípadne anti-hrdinom, ale o tom si povieme trochu neskôr) je nemenovaný cicavčí mutant. Áno, znie to vtipne, ale jednoducho je to tak. Ešte lepšie však je, že si ho viete prispôbiť k obrazu svojmu. Pri vytváraní postavy totiž môžete určiť nielen farbu vašej srsti, ale aj upravovať proporcie tela tým, ako rozdelíte body medzi šesť hlavných atribútov. Výsledok teda vie byť poriadne komický. Okrem toho máte na výber šesť rás a päť hrateľných tried, ktoré určujú, akým smerom sa bude uberať váš herný štýl. Commando a Dead-Eye sú zameraní skôr na boj z diaľky, Psi-Freak sa špecializuje v magických schopnostiach, Saboteur je mrštný bojovník na blízko a Sentinel je tank. Vyberie si naozaj každý.

Dobro alebo zlo?

Po vytvorení postavy nasleduje hodinka celkom nudného tutoriálu, potom sa však konečne dostanete do otvoreného sveta a dozviete sa, o čo vlastne ide. Dopredu vás ženie nielen pomsta, ale aj spomenutá záchrana sveta, pričom popritom



zistíte, čo sa to vlastne stalo, že svet je v takom stave, ako je (spoiler alert, môžu za to ľudia, ktorí tu však už nie sú).

Ruku na srdce, príbeh nepatrí medzi najsilnejšie stránky, čo je škoda, pretože autori sa snažia vložiť do hry aj ponaučenie o tom, aké je dôležité ochraňovať prírodu a že odpustenie vôbec nie je zlá vec. Vývojári zvolili zaujímavú formu prezentácie, keď všetko komentuje jeden rozprávač, a to aj vaše činy a bežné akcie, ako je napríklad boj. Jeho hlas je príjemný a má celkom vtipné poznámky, slovnú zásobu však nemá neobmedzenú a preto rozumiem, ak niekomu začne po čase prekážať. Našťastie, v nastaveniach si viete obmedziť frekvenciu jeho bľabotania.

Po tutoriáli na vás Biomutant vyt'ahuje svoju najsilnejšiu zbraň, ktorou je nádherný otvorený svet plný veľkého množstva súbojov, lootu a objavovania. Prvé hodiny sú úžasným zážitkom, keď spoznávate tajomstvá nel'úostnej krajiny, vyberáte si prvých spojencov a v podstate sa rozhodujete, či sa pridáte

na stranu dobra alebo zla. V hre totiž funguje karmický systém. Ak budete robiť dobré veci, dostanete body svetla, v opačnom prípade to budú body temnoty. Každá strana ponúka niektoré unikátne psychické sily a to, ako sa budete správať, zároveň ovplyvňuje priebeh aj koniec hry. A ak ju prejdete, autori vám dajú možnosť New Game+, kde vám odporúčajú zvoliť si tú druhú stranu, aby ste si vychutnali všetko, čo hra ponúka. Úprimne, nápad to výborný, prevedenie však mohlo byť lepšie. Je to totiž vymyslené tak čierno-bielo a nie je veľký priestor na kompromisy.

Vyrobte si zbraň od výmyslu sveta

Ako som už spomenul (a ešte určite spomeniem), svet je krásny, farebný a nájdete v ňom obrovské množstvo prekvapení. Cesta za hlavnou úlohou často trvala oveľa dlhšie, ako som pôvodne plánoval, pretože som medzitým objavil ruiny malého mestečka, starý bunker či pevnosť nepriateľského klanu. Všetky lokality sú plné spomínaného lootu, ktorý je základom najprepracovanejšej časti hry – craftingu. Chápem, že z tohto mechanizmu je dnes odvárený už málo kto, tu je však urobený skvele. Okrem toho, že v rôznych truhliciach, skrinách či chladničkách nachádzate zbrane a oblečenie, je v nich aj rôzny odpad. Ten potom môžete použiť na vycraftenie zbrane nablízko, prípadne na diaľku. Výsledkom sú často vtipne vyzerajúce výtvary – polovicu hry bola mojim hlavným nástrojom na zabíjanie záchodová kefa. Prečo? Nuž, dávala mi dobrý bonus.

Herný svet je poriadne veľký, a to sa týka aj dĺžky hry – prešiel som ju za 25 hodín, pričom pred sebou som mal ešte asi polovicu bočných úloh a malú časť nepreskúmanej mapy. Na presúvanie

sa po nej okrem fast travelu poslúžia aj rôzne príšerky, ktoré môžete osedlať, a v niektorých prípadoch poslúžia aj „vozidlá“.

Východ mapy je plný vody, tam na cestovanie medzi ostrovčekmi využijete skúter, zatiaľ čo časť krajiny na východe je vhodná na prechádzku vo veľkom robotovi, ktorý ma však nejak extra nezaujal. Boje v ňom sú totiž zdĺhavejšie a menej variabilné.

No a potom tu máme oblasti, do ktorých je minimálne v počiatočných fázach hry neradno chodiť, pokiaľ nemáte unikátne oblečenie, ktoré je odolné voči radiácii, nedostatku kyslíka či obrovskej horúčave. Tieto špecifické nehostinné



podmienky vás totiž po istom čase môžu zabiť, avšak často skrývajú veľké poklady v podobe legendárnych zbraní či brnenia, ich preskúmanie je teda jedna z najzaujímavejších častí hry.

Poriadne magické boje

No a tak teda skúmame, plníte rôzne úlohy, získavate skúsenostné body a zvyšujete tak svoj level. Vtedy dostanete desať bodov na rozdelenie medzi šesť atribútov - vitalita, sila, agilnosť, inteligencia, charisma, a šťastie. Každá z nich ovplyvňuje inú časť hrateľnosti a povedal by som, že s výnimkou charisma sa neoplatí žiadnu z nich zanedbať.

To sa týka najmä šťastia. Povieť si, na čo by som mal pchať cenné bodíky do takej sprostosti? Chyba lávky! Šťastie ovplyvňuje šancu na kritický zásah a šancu na objavenie zaujímavejšieho lootu.

Nie je totiž nič krajšie, ako keď vám po ťažkom súboji vypadne legendárna zbraň. Takto si viete vyargumentovať všetky atribúty, preto je vždy dôležité



zopár nahnevaných pohľadov a zlostných poznámok, po čase si však nájdete ten svoj „groove“ a pochopíte čaro súbojového systému. Váš mutant má k dispozícii poriadne rozmanitý arzenál od rôznych zbraní nablízko, ako sú rôzne palice, katany, ale aj vyššie spomenuté záchodové kefy, až po brokovnice, automatické pušky či pištole. Každá zbraň má špecifické štatistiky, pričom aj spôsob boja je iný, keď máte v ruke ťažkú bejzbalku, ako keď si do oboch rúk vezmete záchodovú kefu (prepáčte, už ju nebudem spomínať). No a ako bonus môžete využívať wung-fu, čiže boj bez zbrane.

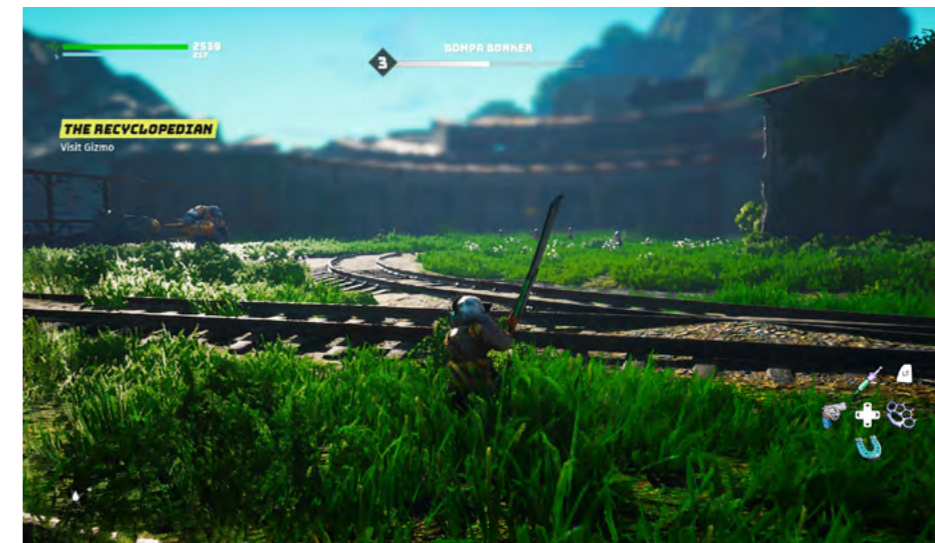
K tomu všetkému si pripočítajte aj magické sily, medzi ktoré patrí napríklad psychokinéza či rôzne poloteleportačné schopnosti, a zrazu máte k dispozícii celkom slušný a variabilný bojový koktail. V neskorších fázach hry už budete s protivníkmi tancovať pekné tango - mne sa osvedčila kombinácia boja na blízko s ostrel'ovaním dvomi pištol'ami a občasným použitím hromadného zmrazenia, ale keby som chcel, asi by som si vystačil aj s legendárnou automatickou puškou,

ktorá mi vypadla zo silnejšieho protivníka. Nepriateľov je viacero typov, spočiatku budete asi najviac súperiť s inými klanmi, okrem toho sú tu aj banditi, zmutované zvieratá, ale aj niekoľko minibossov. Špeciálnou kapitolou sú bossovia, súboje s nimi sú o čosi komplexnejšie, no nie veľmi náročné. Celkovo je hra na strednej obt'aznosti dost' ľahká, takže ak máte skúsenosti s open world titulmi, určite si na začiatku zvol'te ťažkú.

Dostaví sa aj stereotyp

Samozrejme, Biomutant nie je dokonalý. Hoci je prvá polovica fantastická a zvažoval som vďaka nej hre šupnúť aj plné hodnotenie, časom sa dostaví menší stereotyp. Hra vás totiž po nejakých tých 15 hodinách už veľmi nemá čím prekvapiť. Stále je krásna, boje sú fajn, atmosféra tip top, začnete si však všimáť menšie nedostatky.

Úlohy sú v podstate na jedno kopyto, keďže iba idete z bodu A do bodu B, kde niečo zoberiete, prípadne niekoho zabijete. To sa týka aj tých príbehových, ktoré sa v istom momente naozaj zmenili iba na fetch questy. Hoci musím uznať, že napríklad zaberanie nepriateľských pevností má čosi do seba - nie vždy totiž ide iba o frontálny útok. Raz musíte v tuneloch vyrušiť včely, ktoré tak z pevnosti vyženú nepriateľskú armádu, inokedy zas dokážete ukecať lídra protivníkov bez boja. Hra mi navyše po tom, čo som porazil druhý kmeň, ponúkla zaberanie mierovej dohody, čím sa zvyšné klaný stali mojimi spojencami. Aj takto sa mi odmenila za to, že som ušetril vodcov súperiacich kmeňov. Anyway, späť k negatívnejším veciam. Časom si taktiež uvedomíte, že na vás vyskakujú rovnaké ruiny, ktoré už nemajú také čaro ako pred niekoľkými hodinami, a nájdete v nich tie isté puzzle. To je vlastne moja najväčšia výtka. Hra obsahuje gigantické



množstvo bočných úloh, polovica z nich je však iba o tom, aby ste našli techniku zo starého sveta - mikrovlnky, gramofóny, práčky... Pri týchto zariadeniach vylúštíte primitívnu logickú úlohu a keď nájdete napríklad päť televízorov a úspešne vyriešite puzzle, dostanete malú odmenu.

A príbeh, ktorý má gradovať, je z dôvodu, ako je rozprávaný, už iba akousi kulisou. Postupne som si uvedomil, že hoci ma rozprávač veľmi bavil, ostatné postavy trpeli. Nerozprávali, iba huhňali, a dialógy tak vysvetľoval samotný rozprávač. Zaujímavý nápad, ktorý však časom začal tak trochu prekážať. Navyše, príbehu chýba urgencia, často som sa tak pristihol, že radšej si užívam otvorený svet a lootujem všetko, čo sa dá, akoby som sa mal posúvať v hlavnej dejovej linke.

Drop sem, drop tam, nám už je to všetko jedno

Čo sa týka technickej stránky, grafiku musím pochváliť. Hra vyzerá krásne a ako som už spomínal vyššie, vždy som sa tešil na pobebovanie a objavovanie

tohto farebného sveta. Mal som však aj menšie problémy - počas prvých dní mi v niektorých častiach z ničoho nič padli FPS aj o 10 až 20 a hra sa tak niekoľko sekúnd trhala. Nebolo to nič tragické a zdá sa, že po dvoch patchoch sa situácia zlepšila, zdvihnuté obočie však zostalo. Ak ste vlastníkom next-gen konzoly, možno vás nepoteší správa, že Biomutant nie je natívny, ale iba spätne kompatibilnou hrou, takže ešte nevyužije všetky výmožnosti Xbox Series X a PS5. Vývojári však sľubujú, že plánujú vydať optimalizovanú next-gen verziu.

A tak. Biomutant u mňa prišiel, videl a zvíťazil. Nebol to síce najpresvedčivejší triumf, ale rozhodne bol poctivý. Dostal som totiž 25 hodín dobrej zábavy. Švédskym vývojárom zo štúdia Experiment 101 držím palce, aby sa poučili z chýb a nabudúce priniesli ešte lepší počin. Budem sa tešiť.

Záver

Biomutant je krásna hra s niekoľkými chybičkami a pár chybami, medzi ktoré patrí možno aj trochu vyššia cena. To však nebráni tomu, aby ste si tento originálny titul nevychutnali. Stojí totiž za to.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Akčná RPG	Výrobca: Experiment 101	Zapožičal: Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Pekná grafika	+ Úžasná atmosféra	+ Otvorený svet plný množstva obsahu
+ Chytľavá hrateľnosť	+ Rozprávač	- Nudné questy
		- Hlavný príbeh nie je dobre podaný
		- Chýba dabing postáv
		- Celkom ľahké
HODNOTENIE: ★★★★★		

MLB The Show 21

POSTAV SA NA MÉTU A ODPÁĽ TU LOPTIČKU!



Plný štadión, vy si beriete svoju naleštenú pátku a pripravujete sa na odpal. Teraz to nemôžete pokaziť, teraz ide o všetko. Drsné si odpľujete a idete na to. Nadhadzovač si dáva so spoluhráčmi akési gestá, no vy nevnímate. Vy vnímate už len to, ako sa vaša páłka stretne s loptičkou a odpáli ju do nebies. Na premýšľanie je už neskoro, titul je vo vašich rukách... Teraz je tá chvíľa, zvládnete to?

Módov tu je požehnané

Rok 2021 okrem pokračujúcej pandémie prináša aj ďalší ročník bejzbalovej simulácie s názvom MLB The Show. A veru, máme sa na čo tešiť! Tento rok sa tu nachádza kopa režimov. Nájde tu klasické exhibičné zápasy, „školu bejzbalu“, vlastné ligy, retro režim, víkendové výzvy, ale aj možnosť hrať s každým deň aktualizovanými súpiskami. Pre fanúšikov série však je dôležité to, že aj tento rok tu nájdeme March to October, Diamond Dynasty a Road to

the Show. Táto hra je o detailoch a sama o sebe je toho dôkazom. Počas hrania som si začal všimnúť také veci, ktoré v ostatných športových tituloch chýbajú. Nehráte sa chvíľku? Pustí sa demo zápasu, kým sa vrátite ku gauču. Je tento zápas zaujímavý? Tak sa doňho môžete rovno pustiť a pokračovať tam, kde počítačová simulácia skončila. Odpáľte loptičku do divákov? Tí ju chytajú! Ste na páлке a potrebujete si oddýchnuť? Stlačíte jedno tlačidlo a spustí sa animácia. A to je len malý zlomok toho, čo sa tu nachádza. MLB The Show 21 je prešpikovaná takýmito vecami, že som občas iba neveriacky krútil hlavou, že by mi to vôbec nenapadlo.

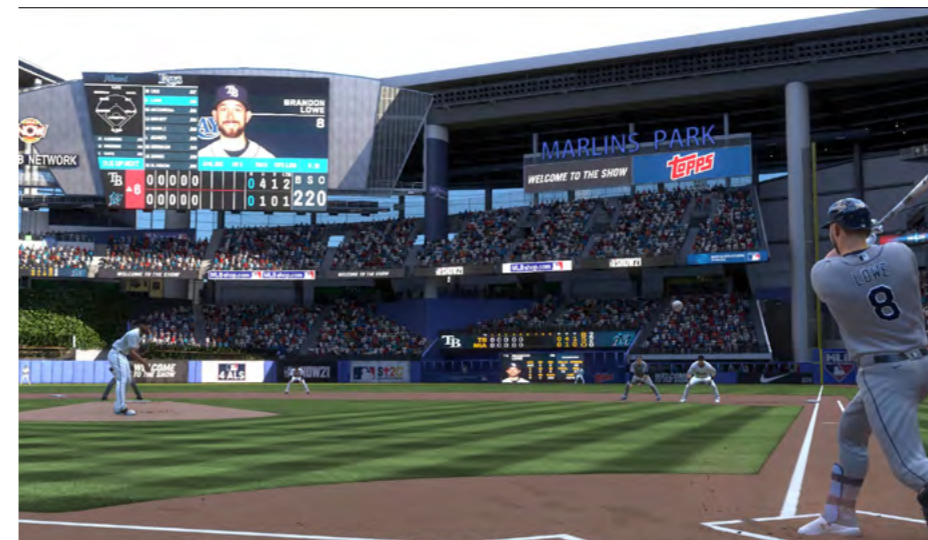
Mimochodom, v každej športovej hre mám rád momentky. Na to často používam možnosť replayov, aby som zachytil ten najlepší moment. Ten v MLB Show 21 ma však trochu sklamal. Je veľmi jednoduchý, kamera často nepracuje tak, ako by mala, a všetky uhly v nej proste nenájdete. Škoda! Našťastie,

ako-tak to nahrádzajú naprogramované prestrihy, ktoré sú na slušnej úrovni.

Príbehový režim je dospeljší ako u iných hier, no chýba mu dynamika

Každý športový titul sa v posledných pár rokoch snaží prísť s príbehovým režimom. A ja sa im ani nedivím. Je to niečo, čo hráča udrží o niečo dlhšie, príde mu to osobné a zžije sa s danou postavou. Rôzne odpovede - rôzne dôsledky. Resp. väčšina hier má tieto režimy jemne naskriptované, čo je dobré. Treba hráča držať pri zemi, ved' v športe je toľko možností a veľký vplyv má aj štápena.

A, samozrejme, takýto režim nájdeme aj v MLB The Show 21. A verte či nie, som z neho pomerne zmätený. V jeden moment som unesený z animácií, ktoré si vývojári pre nás prichystali, no o chvíľku som zdesený z grafiky niektorých postáv, ktoré sa nenachádzajú na ihrisku,



ale komunikujú so mnou napríklad v šatni. Žiaľ, grafické spracovanie športových titulov je na PS4, povedzme si otvorene, už dávno za zenitom. Taktiež komunikácia, ktorú vediete s rôznymi postavami v hre, je akási nemastná-neslaná. Odpovedáte pomocou vybraného textu, rozhovor sa ani veľmi nekoná, len sa pozeráte na nemé postavy a čítate. Ono, ak ste hrali NHL 21, tak niečo veľmi podobné sa deje aj tu.

A rovnako, ako mi to prekážalo v NHL, prekáža mi to aj v MLB The Show, a to si nemyslím, že na grafickú stránku hry sa nedá pozerieť, práve naopak. Počas zápasu je grafika veľmi pekne spravená, len akosi sa niektoré veci nedotiahli do konca.

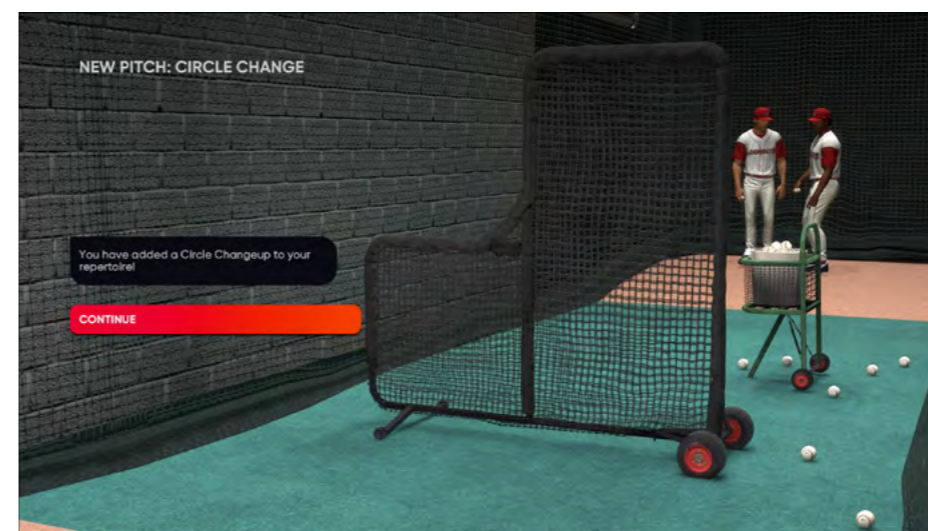
Príbehový režim je, ako som už vyššie spomenul, taká klasika. Hráte zápasy, snažíte sa vypracovať na profíka a do toho si zlepšujete atribúty. Tento režim musím pochváliť za to, že nemusíte hrať celý zápas, ale užijete si ho viac, ako keď hráte klasický režim, kde ovládáte všetkých hráčov. I keď to môže byť aj

mojou lenivosťou. Výbornou vecou je aj to, že sa počas svojej kariéry učíte rôzne typy hádzania a odpaľovania loptičiek.

Mimochodom, tento rok sa tu objavila novinka v podaní tzv. „Two-way player“. To znamená, že môžete byť na ihrisku nielen iba nadhadzovačom (pitcher), ale aj páľkarom (batter). A medzi týmito rolami si môžete prepínať.

Prekvapilo ma aj kvantum mien, ktoré sú rovno aj nadabované. Samozrejme, tie naše európske tu nenájdete (až na pár výnimiek). Ale nič to, ja som si našiel podobné nahovorené meno, ktoré aspoň z obrovskej dial'ky pripomína to moje. Výbornou vecou sú aj plne nahrané „filmy“, kde komentátori kecajú o dianí. Rozprávajú sa napríklad aj počas toho, ako v šatni so svojimi spoluhráčmi čakáte na ďalší zápas, prípadne sledujete ligu. Podobnú vec som, opäť, videl v NHL 21, veľmi sa mi páčila a vidím, že tvorcom MLB The Show 21 tiež.

Vývojári prepracovali aj vzťahy medzi jednotlivými hráčmi. Ako nováčik v tíme



máte možnosť sa s hráčmi spriatelieť a so súpermi poškrípať. Takejto funkcií nahráva aj typ športu, akým bejzbal je.

Graficky hre na PS4 môžeme vytknúť iba pár vecí

Ono, nečakajme, že v roku 2021 budú športové hry pre starú generáciu konzol nejaké terno. Pýtalo by sa to, avšak na lepšiu grafiku si ešte chvíľočku musíme počkať. No na druhej strane, MLB The Show 21 je po grafickej stránke presne takou hrou, akú čakám – neurazí ani neoslňuje. Zvukové a hudobné kulisy sú spravené veľmi dobre a do hry sedia. Už pomerne dlho som nehral športový kúsok, ktorého zvuková stránka bola nejak negatívne pôsobiaca, či nebodaj nehodiaca sa.

Ovládanie je takmer dokonalé

Ovládanie odpaľovania aj nadhadzovania si môžete prispôbiť pomerne detailne. Odpaľovanie má tri možnosti ovládania, napríklad môžete presne mieriť, prípadne sa vyberiete skôr analógovou cestou. Rovnako aj bežcom na mätach či hráčom v poli môžete dať „vol'nú ruku“, nechať ich behať automaticky a nestarať sa o nich. A ak ste nadhadzovačom, tiež sa môžete rozhodnúť pre ovládanie, ktoré sedí najviac vám. Samozrejme, čím je ovládanie zložitejšie, tým je realističnejšie. No pripravte sa na to, že vám zo začiatku poriadne vôbec nepôjde. Za všetkým je tréning.

Záverečné hodnotenie:

MLB The Show 21 je titul, ktorý by nemal chýbať žiadnemu fanúšikovi bejzbalu. A tých, hoc sa to nemusí zdať, je na Slovensku mnoho. Hra ponúka množstvo detailov v zaujímavom grafickom kabáte, neobvyčajný šport a množstvo hodín zábavy. Ak ste bejzbal nikdy nehrali, je možnosť, ako sa pravidlá aj vďaka MLB The Show 21 naučiť. Ale pozor – nebude to jednoduché!

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športová simul.	San Diego Studio	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ obstojná grafika	- príbehový mód	
+ obrovské množstvo detailov a výborné ovládanie	- potrebuje vylepšenia	
+ výborná športová hra	- replay je pomerne jednoduchý	
+ množstvo režimov	- menšie množstvo tímov a líg	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Monster Hunter Rise

ULOV PRÍŠERU, ABY SI JU V JEJ KABÁTE ULOVIL OPĀĤ



Monster Hunter Rise bol najočakávanejším titulom na Switch v roku 2021. Nintendo si hráčov dôkladne pripravilo špeciálnym demom, v ktorom boli dostupné tri príšery a zástupca každej zbrane. Už táto skúšobná verzia rozvírila vodu a novými mechanizmami spustila vlnu kontroverzie medzi ostrieľanými MonHun hráčmi.

Skôr, než vás nový Monster Hunter začne baviť, si musíte prejsť dvomi hodinami (nežartujem) tutoriálov, v ktorých vám vysvetlia všetky staré aj nové mechanizmy. Keďže som dlhšiu dobu hral len t'ahovky, toto vedenie za ruku – ktoré je inak pre túto sériu skôr výnimkou – som uvítal. Pripravte sa však na to, že si budete musieť prečítať obrovské bloky textu, ak chcete každý mechanizmus pochopiť hneď na začiatku (alebo to budete potom googliť, keď zistíte, že ostatným hráčom to ide oveľa lepšie než vám).

Prejdime si najprv všetky zmeny, na ktoré si musia zvyknúť hráči, ktorí skúšali

minimálne Monster Hunter World. Na začiatok to najdôležitejšie – v Monster Hunter Rise chýba množstvo príšer, na ktoré boli ľudia zvyknutí z predošlých titulov, pričom tých pár nových túto dieru zatiaľ nezaplnilo. Dobrou správou je, že tvorcovia ohlásili viacero patchov, ktoré pridajú ako staré, tak aj nové monštrá.



Okrem toho je sl'úbená aj nová kapitola príbehu, takže sa hráči majú na čo tešiť.

Vlajkovou loďou novej hry, s ktorou si každý lámal hlavu od jej ohlásenia, sa stal Wirebug mechanizmus. Wirebug sú, ako už názov napovedá, chrobáky, ktoré lovci využívajú na



pohyb po mape. Samozrejme, máte ich obmedzený počet a pomaly sa vám obnovujú. Vlákno chrobáka umožňuje lovcem nadobudnúť schopnosti, ktoré sa najlepšie dajú priradiť k schopnosti Spidermanovej pavučiny.

Prit'ahujete sa nimi na vyvýšené miesta, dovol'ujú vám preskočiť väčšiu vzdialenosť, no využitie majú aj v boji. Každý druh zbrane má niekoľko útokov, ktoré na úspešnú realizáciu potrebujú Wirebug. Tieto ataky spôsobujú príšerám špeciálne poškodenie, ktoré ich môže dostať do „mountable“ stavu, čo je ďalšia novinka v sérii. Nepoznám veľa hier, ktorým by prídanie mechanizmu „grapling hooku“ uškodilo. Skákanie s Wirebugmi baví a je základom pre zaujímavejšie objavovanie tajných zákutí mapy. To isté platí pre boj, každý si nájde svoje kombo, do ktorého zahrnie nové útoky.

Počas lovu si môžete na každej príšere zajazdiť rodeo v podobe „wyvern riding“ a spôsobiť jej tak obrovské poškodenie. Aby ste monštróm len bezhlavo neútočili do steny, môžete



ho priviesť k inej príšere a nechať ich proti sebe bojovať. To otvára nové taktické možnosti v boji s monštrami, proti ktorým sa ťažko bojuje s určitým typom zbrane. Namiesto priameho boja uvediete inú obludu do mountable stavu, pridáte s ňou k príšere, ktorú lovíte a damage necháte na príšere. Boje medzi monštrami sú pekne spracované

a dajú vám ľahko pocítiť, že ste malý človečik medzi obrovskými obludami.

Ďalšou „stávkou na istotu“ sú psi spoločníci. V prvom rade sú roztomilí a hráči začali vytvárať kópie svojich domácich miláčikov. Pre gameplay však znamenajú najmä mobilitu (pohyb po mape dostal v Monster Hunter Rise extra priestor, aby bol pre hráčov čo najpohodlnejší).

Novinkou v equipment slotoch je petalace, ktorý vám umožňuje zbierať spiritbirds, čo sú malé mušky. Tie vám na jeden lov trvalo zvýšia niektorý zo „statov“, čo niektorých „preparation“ hráčov vedie k tomu, aby najprv desat'

minút behali po mape a zbierali buffy a až potom sa odvážili priblížiť k príšere. Tento mechanizmus vie byť otravný hlavne v multiplayeri, keď sa polovica hráčov vydá „buffovať“ a tá druhá sa snaží loviť príšeru.

Z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že tento problém sa častejšie dial v začiatkoch hry. V neskoršej fáze už malé zlepšenia schopností až tak nezavážia a ľudia vedia, čo majú robiť.

Novinky nájdeme aj medzi módmi. Okrem klasických lovov musíte v móde Rampage chrániť svoju dedinu. Tú totiž ohrozujú vlny príšer, pričom vy sa bránite v súboji s „tower defense“ prvkami. V prípravnej fáze rozložíte svoje jednotky a už len čakáte na prvú vlnu. S monštrami môžete klasicky bojovať, no efektívnejšie je ovládať jednu z veží a strieľať do nich. Názory na tento mód sa medzi fanúšikmi rôznia, no všeobecná zhoda hovorí, že v singleplayeri je trochu prázdny. V multiplayeri môžete občas mať pocit, že netušíte, čo sa deje a že dokopy nič nerobíte, ale rampage mód patrí medzi

tie ľahšie časti nového prírastku do série, takže je pomerne ťažké zlyhať v ňom.

Ikonickým pre sériu Monster Hunter bolo vždy aj jedlo. S prázdny žalúdkom sa loviť nedá a lovcí si v predošlých častiach vedeli dopriať poriadnu hostinu. V Monster Hunter Rise je hlavným jedlom tradičný japonský recept Bunny Dango, ktorý sa skladá z troch ryžových gul'ôčok napichnutých na paličke. V hre vám každá gul'ka pridáva iný buff a vy sa pred lovom rozhodnete, čo na ňom budete potrebovať.

Keď konečne zvládnete všetky tutoriály, od roztomilých mačiek v dedine si kúpite Bunny Dango a rozhodnete sa pre zbraň, môžete sa vydať na svoj prvý poriadny lov. Úlohy sú rozdelené medzi Village a Hub questy.

Hra vám jasne naznačí, že tie dedinské obsahujú hlavnú dejovú líniu a príbeh, zatiaľ čo tie druhé sú ťažšie a poskytujú výzvu pre tých skúsenejších. Každý lov musíte splniť do určitého časového limitu a počas toho sa nesmiete nechať trikrát zabiť. Po tretej smrti sa s potupou vraciate do dediny s pár zdrojmi, ktoré ste stihli počas boja nazbierať. Príbeh zaujme, no neprekvapí žiadnymi výraznejšími zápletkami. Odsýpa plynule, bez zdĺhavých cutscén a nekonečných dialógov. Aj v príbehovom móde máte „rank“, ktorý sa zvyšuje vždy, keď prejdete určitý počet úloh. Prechod medzi rankami sa udeje splnením takzvaného „urgent questu“, ktorý sa zväčša viaže na príbeh. Po dokončení príbehového módu (čo zaberie približne 20 až 30 hodín) vám hra ponúkne záverečné titulky, ktoré by mali znamenať, že sa skončila. Opak je však pravdou a až vtedy začnete objavovať nové mechanizmy, ako je napríklad tvorba talizmanov.

Medzi lovmi sa venujete klasickým RPG aktivitám – výrobe a vylepšovaniu brnenia a zbraní, zbieraniu bočných úloh, skrášľovaniu svojho príbytku a trénovaniu zvieracích spoločníkov. Tých môžete v Monster Hunter Rise posielat' na špeciálne úlohy, odkiaľ vám môžu doniesť zdroje. Dedina Kamura je vizuálny skvost a je vyriešená pomerne kompaktno, hoci v nej máte k dispozícii fast travel, nie je problém si všetky aktivity medzi questami obehnúť po vlastných.

Hub questy sú ideálnym priestorom pre výzvy. Príšery sú oveľa ťažšie ako vo Village questoch, pričom hrať ich môžete online cez lokálny multiplayer alebo cez internet. Spoločnosť Nintendo je známa



tým, že multiplayer cez internet nie je jej silnou stránkou aj napriek tomu, že stojí 20 eur ročne. Netvrdím, že je to veľa, ale platiť za niečo, nadávať na to, že to nefunguje a vedieť, že alternatíva neexistuje, je bezvýhodisková situácia. Pri Monster Hunter Rise som však väčšie problémy nezažil. Samozrejme, občas sa stalo, že som bol jediný na mape, kto sa hýbal (vrátane príšery) a už som vedel, že je zle. Titul je však, našťastie, pripravený na tieto chyby a hru vám po hlásení presunie do offline módu, aby ste náhodou neprišli o nafarmané zdroje.

Pravidlo o smrti trikrát a dost' platí aj tu, no tu máte tri životy pre celý štvorčlenný tím. Ak sa niekto neskúsený – hlavne vo vyšších rankoch – dostane do pazúrov príšery trikrát za sebou, o 5 minút už v dedine vyberáte nový quest a modlíte sa za lepších spoluhráčov. Zvyčajne je ale multiplayer spôsobom, ako rýchlejšie plniť questy. Za každého hráča je síce príšera silnejšia, ale v tíme sa vám ju napríklad skôr podarí dostať do stavu, keď na nej môžete jazdiť alebo jej častejšie niekto dá stun.

Ak pôjdete Hub quest sám, tak len preto, aby ste otestovali svoje schopnosti a uistili sa, že nie ste pre online tím príťažou. V multiplayeri s hráčmi komunikujete pomocou emotov, keďže Nintendo pri tvorbe konzoly úplne odignorovalo možnosť, že by niektoré hry chceli mať vlastný voice chat a verí, že na to stačí Nintendo online aplikácia pre smartfóny (nestačí).

Celkovo vám spoluhráči najčastejšie dajú pocítiť hnev, keď ich náhodou potknete, čo sa pri niektorých útokoch stáva. Keď sa však má bežný hráč v zlomku sekundy rozhodnúť, či dá vyšší útok, alebo si dá pozor, či pri ňom niekomu nezmarí jeho útok, viete si predstaviť, ako to prebieha.

Jednou z hlavných výčítiek nového Monster Huntera je fakt, že momentálne neobsahuje legendárny G-rank mód, ktorý bol naozaj výzvou aj pre skúsených hráčov a fungoval ako endgame progres.

Aj tento nedostatok možno vylieči sám čas, či už vo forme budúcich patchov, prípadne platenej expanzie, o ktorej sa už začína šuškať na fórach.

Celkovo je Monster Hunter Rise d'alšou ukážkou toho, že Nintendo Switch má ako hardvér čo ponúknuť aj v roku 2021. Grafika, samozrejme, nestíha vizuály next-gen konzol, ale hluk, ktorý tento titul spôsobil a 5 miliónov predaných kópií za prvý týždeň sú toho jasným dôkazom. To, že o tejto hre ešte budeme počuť, potvrdzuje aj ohlásený port na PC začiatkom roku 2022.

Záver

Osvedčená Monster Hunter formula sa konečne udomácnila na konzole Nintendo Switch a má všetko, čo by ste od nej čakali (to, čo nemá, je nasľubované v budúcich patchoch). Ak ste Monster Hunter nikdy nehrali, Rise vám ponúkne základ, ktorý potrebujete. Veteráni už dril poznajú. Hunt - loot - upgrade - repeat.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	CAPCOM	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Atmosféra	- Menšie problémy s multiplayerom	
+ Klasická formula, ktorá stále funguje	- V čase vydania krátky príbeh (s prísl'ubom d'alšej kapitoly)	
+ Dobrý vstup do série pre začiatočníkov		
HODNOTENIE: ★★★★★		



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

Shin Megami Tensei III

SHIN MEGAMI TENSEI III SA PREDSTAVUJE MODERNÝM HRÁČOM BOHUŽIAL' LEN V PRIEMERNOM REMASTERI



„Slyšte, učeníci, pretože ja vydávam svedectvo o úsvitu deštrukcie čakajúcu Tri ríše. Keď bubny Samsary zarezonujú svetom, Palác východu – zahalený žiarivým svetlom – zaspí v Lone. Všetci, ktorí žijú, zhygnú; ich červené duše previnenia započnú vzostup démonov. A hľa, tí, ktorí zočia to veľké mystérium, postaví sa pred Lotos duší a vysloví Slovo dôvodu; taký je to zákon stvorenia. Tak je to napísané...“

Takouto temnou zvest'ou sa začína cesta za deštrukciou sveta, kakofonických výjavov

a neharmonických duševných pochodov pochybných postáv trápených nechut'ou k životu. Ľudia sú len mor.

Sú len mor, preto si ďalej nezaslúžia žiť, a vlastne celý svet je prehnutý ľudskými slabosťami, a preto musí byť zničený. Svet sa musí zresetovať. Svet musia zaplniť démoni. Svet musí zahaliť temnota, beznádej a katarzia, ktorá vykúpi všetok pozemský hriech.

Vyslyšíte volanie Satana?

Ako vidíte, so Shin Megami Tensei III: Nocturne nie je sranda a takto to napokon bolo s touto sériou vždy. Teraz zabudnime na jej spin-off Persona, ktorá je určená predovšetkým pre deti a dievčatá mal'ujúce sa na spôsob anime postaviek a začnime sa rozprávať o skutočne vážnych a dospelých veciach. V tejto hre nebudete prežívať študentské lásky, v tejto hre budete prežívať skutočné depresie. V tejto hre sa nebudete promenádovať po školskom dvore, v tejto hre sa budete promenádovať po post-apokalyptickom Tokiu. Tiaž vo vnútri duše vyvolávajúca atmosféra vás bude deptať stále viac a viac.

A to netrvá vôbec dlho, než sa jej tvár naplno odhalí. Hra totiž na nič nečaká a krátko po nevinnom začiatku, počas ktorého budete so svojimi dvoma spoliuziakmi hľadať učiteľ'ku, ktorá sa nenachádza v bezducho pôsobiacej

nemocnici, na mieste, kde ste sa mali stretnúť, vás strhne do kolien veľkým spádom deja. Tam, kde by ste v inej podobnej hre zachraňovali svet pred apokalypsou, v tejto si tú apokalypsu na vlastnej koži zažijete a budete sa ten nový svet snažiť vytvoriť podľa seba. Po zničení pôvodného sveta sa totižto dostanete do takzvaného Vortex sveta, ktorý je svojším „medzivesetom“ medzi tým starým a budúcim novým.

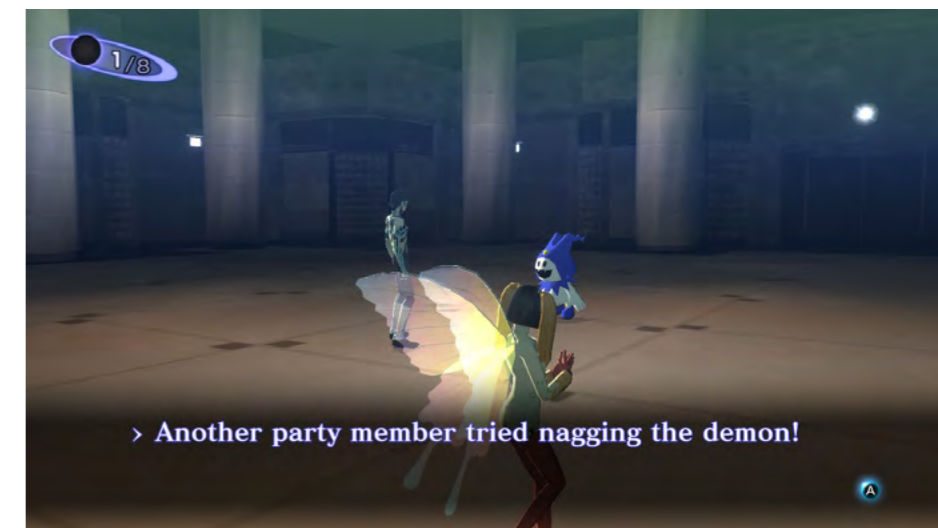
Tretí diel Shin Megami Tensei vyšiel u nás ešte v roku 2004 pod názvom Shin Megami Tensei III: Lucifer's Call (preto tá otázka pár viet späť) a zaznamenal obrovský úspech. Nebojím sa povedať, že práve Nocturne je ten najobľúbenejší diel celej série, alebo dokonca ten najdôležitejší, nakoľko sa zapríčinil o celosvetový úspech tým, že séria sa ním prvýkrát dostala mimo hraníc Japonska. Hráči tak dostali možnosť hrať JRPG aj v inom ponímaní než Final Fantasy, či Dragon Quest, ktoré sa vždy niesli na pozitívnej „rozprávkevej“



vlné a boli JRPG v každom slova zmysle. Preto osobne považujem túto hru za akýsi mix JRPG a RPG, mix typickej japonskej produkcie a lineárnej hrateľnosti (JRPG) a tradičnejšieho role-playingu s viacerými rozhodnutiami majúcimi vplyv na niekoľko možných koncov a manuálneho udeľovania bodov do atribútov (RPG).

Nakoľko som prvé diely série nehral, neviem posúdiť, o koľko je hlavná mechanika hrateľnosti Nocturne odlišná, respektíve vylepšená, no aj keby nebola zmenená ani o píď, nebude to vadit', pretože je úplne pohlcujúca. Hovorím teraz o démonoch, interakcii s nimi a ich fúzii. V tejto hre nebudú vašimi spojencami postavy, ktoré stretnete, ale práve démoni, proti ktorým budete bojovať. Vedzte, že nie každý bojový stret musí skončiť smrťou vašich protivníkov, prípadne vás samotných, a nie každý démon z vás chce okamžite vytrieskať dušu.

Po určitých príbehových udalostiach a zvratoch sa z vašej ľudskej postavy stane polovičný démon, ktorý dokáže s démonmi komunikovať a ktorého démoni dokážu z určitého hľadiska aj tolerovať. Práve démoni budú môcť byť vašimi spojencami a vašimi partnermi v bojoch, a práve to je aj tá najúžasnejšia vlastnosť hry. Démonov budete môcť počas bojov



osloviť a porozprávať sa s nimi a aj ich presvedčiť, aby sa pridali na vašu stranu. V drivej väčšine budú avšak za to niečo chcieť, ako peniaze Macca alebo nejakú vec, pričom vždy sa im máli a chcú viac. Bude len na vás, či im budete prikyvovať a sypať im z vrečka alebo v určitom momente už odmietnete. Skvelá je v tom tá nepredvídateľnosť. Nikdy totiž neviete, či vás démon len nevedie za nos, a či, aj keď mu dáte všetko, čo požaduje, tak s legálnym „lupom“ neufujazdí preč. Niektorí démoni sa vám napríklad len vysmejú do očí, ak ste príliš nízky level, a na niektorých

táto možnosť vôbec neplatí, lebo vašej reči nerozumejú. Ak chcete získať na svoju stranu práve takéhoto démona, tak vtedy padne vhod Katedrála tieňov.

Katedrála tieňov je miesto, na ktorom môžete spájať v základnej situácii dvoch démonov, ktorí sú vo vyššej partii, do jedného nového. Nie je to nič zložité, v menu vyberiete dvoch démonov a ukáže sa vám, aký nový z nich vyjde a aké má schopnosti, pričom ešte pred samotnou fúziou mu môžete priradiť niekoľko ľubovoľných skillov z démonov, ktoré v tej chvíli obetujete. Možnosť priradenia ľubovoľných skillov je novinkou, ktorá sa objavila až v tomto remasteri.

V niektorých prípadoch môžete spojiť aj viac démonov. Na celý proces majú veľký vplyv pravidelne meniace sa fázy mesiaca nazvaného „Kagatsushi“. Tie inak vplývajú aj na temperament démonov v bojoch a úspešnosť komunikácie s nimi počas bojov.

Hoci ma mrzí, že keď už tvorcovia pridali možnosť výberu ľubovoľných skillov pri fúzii, tak do hry nepridali možnosť pozrieť sa, čo daný skill robí a to ako pri fúzii tak v beštiári, ktorý je dostupný v Katedrále tieňov. Názvy schopností totiž nemajú priame názvy ako Confuse alebo Fire, o ktorých by ste už z názvu vedeli,



na čo slúžia, ale skilly v tejto hre sa volajú napríklad Maragidyne alebo Bufu či Wing Buffet. Len pre zaujímavosť prvý je silný útok ohňom, druhý slabý útok ľadom a tretí slabý hromadný útok vetrom. Zistili by ste z ich názvov, akú funkciu plnia?

Každý démon má svoje vlastné schopnosti a nové schopnosti, ktoré sa učia levelovaním. Niektorí démoni môžu po čase dokonca evolúovať do vyššej verzie, a niekedy sa vám stane, že po levelovaní s vami chce démon hovoriť, pričom vás odmení nejakou užitočnou drobnosťou. Inokedy sa môže stať, že budú chcieť sami evolúovať svoj skill na nejaký nový, avšak nikdy neviete na aký, čiže súhlas s evolúovaním skillu nemusí padnúť len na úrodnú pôdu.

Váš polovičný démon samozrejme leveluje a získava skilly tiež, a to prostredníctvom malých potvoriek Magatama vložených do vášho tela, ktoré len pre predstavu pripomínajú chrobáka, ktorého mal vo svojom tele Neo v Matrice. Celkovo je v hre 24 Magatam a každá z nich permanentne (alebo aspoň do výmeny za inú Magatamu) zvyšuje iné štatistiky a ponúka iné skilly na naučenie. Svojou rozmanitosťou a zároveň jednostranným zameraním by sa mi až chcelo povedať, že sú to vlastne typické RPG classy, ktoré vám umožnia byť napríklad ohnivým mágom alebo bojovníkom. Naučené skilly z rôznych Magatam môžete následne kombinovať podľa ľubovôle. Magatamy taktiež majú svoje povahy, ktoré vám z času na čas môžu uškodiť alebo vás aj vyliečiť, záleží na type. Doslova všetko v tejto hre má svoje konškvencie.

Boje sú klasického t'ahového strihu s malým ale inteligentným prídavkom. Ak odhalíte slabosť nepriateľa, dostane vaša partia t'ah navyše. Ak nepriateľa netrafíte, v závislosti na situácii môžete



stratiť niekoho alebo rovno aj všetky t'ahy a začína nepriateľ. Tieto špecifiká dodávajú klasickým bojom na t'ah prvok dynamiky a ešte hlbšej stratégie. Boje sú síce náhodné, no ale aspoň máte v pravom dolnom rohu ukazovateľ zamorenia démonov, ktorý ak vám začne blikať načerveno, môžete sa mentálne pripraviť na prichádzajúci boj. Hra je všeobecne braná ako veľmi náročná a je to viac menej pravda, avšak hlavne čo sa bossov týka. Tí sú neuveriteľne nároční a vyžadujú dokonalé ovládanie vašich schopností a dôvtip pri správnom použití a načasovaní buffov/debuffov. Bežní nepriatelia, ak sa netúlajú niekde ďaleko od miesta príbehu, nie sú na druhej strane veľmi odolní.

Ako ste sa z predchádzajúcich odstavcov mohli dozvedieť, po stránke hrateľnosti je Shin Megami Tensei III: Nocturne prepracované dielo s množstvom možností. Systém démonov a systém súbojov funguje parádne aj vyše 17 rokov po svojom prvotnom vydaní a to len dokazuje, aké nadčasové dielo to vo svojom čase bolo. Najväčším mínusom je asi snáď len výrazný grind stále tých

istých nepriateľov, ktorý je tu potrebný na odomknutie skillov a schopností. Tak, to by bola recenzia na Shin Megami Tensei III: Nocturne, no čo ale Shin Megami Tensei III: Nocturne HD Remaster? Nuž, tu som už začal váhať a dlho som sa nevedel rozhodnúť, či Atlus spravil všetko, čo mohol alebo sa dalo spraviť ešte oveľa viac. Žijeme v dobe, v ktorej sme dostali graficky krásne remastery sérií Crash Bandicoot, Spyro, Mass Effect a pred nedávnom aj podľa mňa ten najlepší remaster všetkých čias, Shadow Man Remastered, ktorý okrem nových assetov, vyššieho framerateu, nových textúr a moderných grafických efektov priniesol dokonca aj obsah, ktorý bol z pôvodnej hry vystrihnutý a remaster Nocturne voči nim bledne závisťou. Nocturne nepriinesol len menej výraznejších vylepšení, ale za niektoré si musíte ešte navyše dokonca aj priplatiť.

Shin Megami Tensei III: Nocturne HD Remaster vyzerá ako PlayStation 2 hra bežiaci v moderných widescreen rozlíšení. Je toto tvrdenie správne? Nie, nie je, no priznávam, že to na prvý pohľad môže tak vyzerat'. Aj keď sa textúry môžu zdať len ako pôvodné textúry vo vyššom rozlíšení, pravdou je, že textúry sa od tvorcov dočkali väčšieho vynaloženého úsilia. Nevieť síce posúdiť, či použili nejakú z metód AI vylepšovania alebo sa toho zhostili ručne, no tak ostré textúry s množstvom detailov len obyčajným prevodom v žiadnom prípade nezískate. Navyše tu už postavy majú aj real-time tieň, čo predtým nebolo.

Dalo sa avšak spraviť viac? Podľa mňa určite. Niektoré objekty majú len prostú textúru farby bez detailov a práve tu sa mohli tvorcovia posnažiť viac a nahradiť ich niečím zaujímavejším. Negatívum technického stavu tohto remastera sú taktiež pre-renderované scény v pôvodnom 4:3 rozlíšení. Prevod pre-renderovaných



scén zo 4:3 do 16:9 je vždy veľký problém, avšak v Nocturne sú tieto scény v in-game grafike a tak sa sám seba pýtam, či sa nedali nanovo renderovať. Nerobím si ilúzie, je to predať len hra z roku 2003 a pôvodné assety sú už pravdepodobne fuč. Nech je už dôvod teda akýkoľvek, počíta sa výsledok a ten výsledok tu nie je taký dobrý, aký som očakával.

Textúry a rozlíšenie sú oproti prvej verzii bez pochyb vylepšené. Musím sa ale priznať, že atmosféra pôvodného titulu sa mi páčila viac. Farby verzie PlayStation 2 sú plnšie, majú väčší kontrast a hĺbku a vďaka tomu hra pôsobila veľmi živo. Navyše bola tmavšia a pochmurnejšia, čo sa hre hodilo viac než táto svetlejšia verzia, ktorá kvôli tomu pôsobí paradoxne viac plocho a umelo. Ak ste PS2 verziu nehrali, podľa mňa si to ani nevšimnete, avšak ja som samozrejme hral a rozdiel som si všimol okamžite.

Ak by problémom remasteru bolo len toto, nemal by som problém dať hru o bod viac, avšak nachádza sa tu niečo, čo ja rozhodne ignorovať nemôžem, obzvlášť



ak ide o remasterovanú hru, teda typ hry, ktorý sa snaží každá dobrá spoločnosť prepchať všetkými bonusmi, ktoré mali kedy niečo spoločné s remasterovanou hrou. Atlus má asi na to iný názor a tak namiesto toho, aby s HD Remasterom prišlo toho čo najviac priamo v hre, Atlus niektoré featury predáva samostatne ako DLC. Za dodatočné eurá si môžete dokúpiť niekoho nových skladieb z iných hier Shin Megami Tensei a taktiež aj bonusové predmety a dokonca aj dungeony. Pôvodný bonus Dante z Devil May Cry, ktorý v Director's Cut verzii nazvanej Maniax priniesol do hry novú príbehovú linku, sa predáva v samostatnom DLC, a namiesto neho je v hre mysteriózny (a úplne skvelý) Raidou Kuzunoha so svojim kocúrom Goutom, ktorí Danteho nahradili v ďalšom vydaní hry nazvanom Chronicle Edition.

Aby som ale bol korektný, existuje jedno DLC, ktoré si môžete stiahnuť úplne zadarmo. To pridáva nižšiu náročnosť pre tých, ktorí si chcú užiť hru z hľadiska príbehu. Tento spôsob pridania prístupnejšieho prístupu k hre sa mi páči viac než ten, ktorým

Square Enix „obohatilo“ znovuvydania Final Fantasy hier implementovaním ultracheatov natvrdo do hlavného menu.

Nemôžem nespomenúť ani parádny soundtrack, ktorý v sebe nezameniteľne spája prvky fusion, jazzu, hip-hopu, elektronickej hudby a dokonca, podľa slova samotného skladateľa Šodži Megura, aj death metalu. Avšak ani túto časť neminuli problémy. Všimol som si, že niektoré zvukové efekty a hudobné skladby majú skreslený zvuk, ako keby prešli kompresiou. Viem, že skladateľ musel kvalitu hudby výrazne orezávať, keď ju implementoval do PlayStation 2 verzie, a takáto sa podľa všetkého objavuje aj tu.

Oproti pôvodným verziám hry tento remaster obsahuje možnosť suspendovania hry, čiže uloženia hry kedykoľvek s tým, že hra sa potom okamžite vypne. Inak je možné ukladať si len na špeciálnych miestach nazvaných terminály. Taktiež je tu je hneď možné vybrať medzi náročnosťami NORMAL a HIGH, avšak first-person kamera tu odomknutá okamžite nie je, na to musíte hru raz prejsť. Asi najvýraznejšou novinkou v tomto remasteri je pridaný dabling, ktorý je podľa môjho názoru slušný a hodí sa do hry. Je možné si dokonca vybrať medzi japonskou a anglickou verziou.

Shin Megami Tensei III: Nocturne je aj po dvoch desaťročiach vynikajúca a pohlcujúca zába, a to predovšetkým vtedy, ak sa do nej investuje potrebný čas. Je to taktiež hra svojej doby, a preto je treba mať na pamäti, že vám ani náhodou nedá nič zadarmo. Nech sa mi už ale samotná hra i pridané vylepšenia páčia seba, tak v žiadnom prípade nemôžem tolerovať ATLAS a jeho prístup k tomuto remasteru. Platené DLC sú úplne mimo a nemajú tu čo hľadať a s vizuálom sa tvorcovia mohli určite pohrať ešte o niečo viac. Hra síce spĺňa podstatu pojmu HD Remaster, avšak natíska sa mi na jazyk otázka, či toho nemohlo byť spravené viac. A za seba hovorím, že rozhodne mohlo.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: JRPG/RPG	Výrobca: Atlus	Zapožičal: Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ pohlcujúce spájanie démonov	- technické problémy remasteru	
+ náročné súboje s bossmi	- platené DLC	
+ rozmanitá hrateľnosť	- hra môže vyžadovať grind	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Resident Evil: Village

RESIDENT EVIL VILLAGE ZAČÍNA MIMORIADNE SILNO, NO POSTUPNE MU DOCHÁDZA DYCH



Povedzme si úprimne: chcelo by to viac Lady Dimitrescu... alebo skôr toho, čo táto impozantná dáma predstavuje.

Vitajte vo východnej Európe, malebnej časti starého kontinentu, kde ožívajú báje o upíroch, vlkolakoch a strašidlách. Je to kraj plný scénických výhl'adov na zlovestne sa týčiace hrady, možnosti rybárčenia v zatopenej dedinke, turistických exkurzií po pozostatkoch prvej industrializácie od'ahlých častí Rumunska a pre odvážnych ponúkame aj prehliadku strašidelného domu.

A najlepšie na tom je, že žiadny z miestnych poverčivých dedinčanov vás nebude vyrušovať bl'abotaním o krvilačných príšerách. Takmer všetci sú totiž po smrti!

Veru, opustená dedina kdesi „Pánu Bohu za chrbtom“ uprostred ničoho a nad ňou majestátny, do nebies sa týčiaci stredoveký hrad – ak by existovala univerzálna príručka tvorby hororov, táto

kombinácia by sa nachádzala hneď na prvej strane. Samozrejme, hneď vedl'a nočnej prechádzky strašidelným lesom, opustenej chatrče a podozrivých zvukov ozývajúcich sa hneď, ako do nej vojdete. A čo starodávny, obrovský dom plný bábik a mimoriadne veľ'kej, tmavej pivnice? Staré dobré klišé! Ale, ako sa hovorí, keď niečo funguje, načo to meniť?

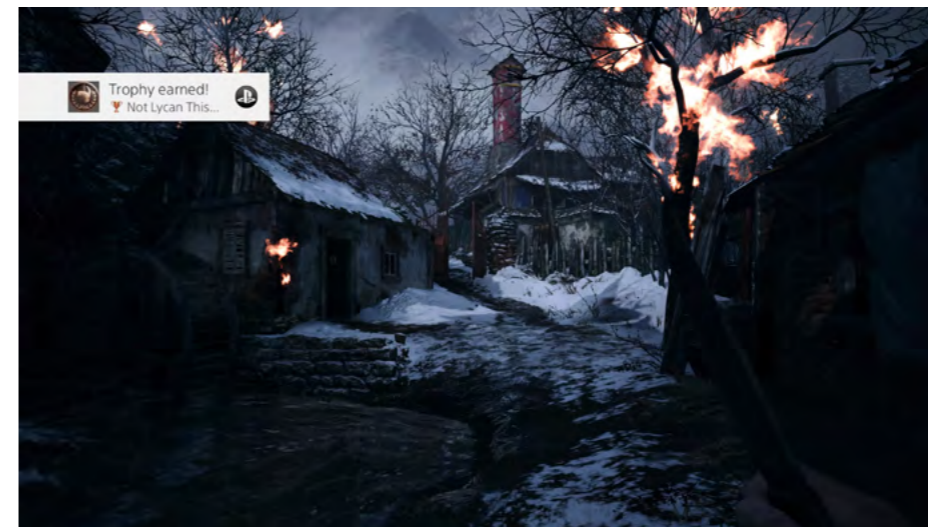
Resident Evil: Village neprináša nič inovatívne, ale to predsa ani nepotrebuje na to, aby ste spravili dobrú hororovú hru. Niekedy je, naopak, lepšie vsadiť na osvedčenú kartu a radšej sa sústrediť na to, ako a kedy ju vyložíte na stôl.

Novinka od Capcomu tentoraz zdanlivo odbočuje od tematiky vírusov a biologického hazardu a sústred'uje sa na povesti, rozprávkové bytosti a legendy, ktoré skôr než do sci-fi zapadajú do klasického fantasy. Podobne ako v Resident Evil 7, ktorého je „Village“ priamym pokračovaním, aj tu sa kládie dôraz skôr na exploraáciu a pohľad z prvej osoby.

Strašidelné, ale nie až tak

Zatiaľ čo siedmy diel s podtitulom Biohazard drásal nervy až na kosť, z trochu „mytologicky“ ladenej osmičky nadšenci žánru do gatí nepustia. To, že Capcom pri strašidelnosti trochu zvolnil, možno niektorých maniakov nepoteší, ale na druhej strane je výsledné dielo prístupnejšie širšiemu publiku. Nie každý z nás má, koniec koncov, nervy zo železa a niektoré horory dokážu človeka obráť o niekoľko nocí pokojného spánku. Na niektorých vplývajú takéto diela len trochu, iní si zase radšej zakryjú oči. Zatiaľ čo pri filme takúto možnosť vždy máte, hra je trpezlivá mrcha a počká si, kým jej opäť nebudete venovať plnú pozornosť.

Tým však ani omylom nechcem povedať, že Resident Evil: Village nie je strašidelný, pretože je. Možno nejde o jeden z tých titulov, pri ktorých musíte mať po ruke rezervnú spodnú bielizeň, no bud'te si istí, že aj tu sa nájdú intenzívne pasáže vyvolávajúce tieseň a paniku.



Môj dom, môj hrad

Atmosféru ako vystrihnutú z úvodu filmu Underworld: Vzbura lykanov hra navodí veľ'mi rýchlo a samotný začiatok – teda vaše prvé chvíle strávené v nemenovanej dedine kdesi vo východnej Európe – patrí k najlepším pasážam z celej hry. Podobne ako každý dobrý horor, aj tu sa všetko začína pozvoľna a nepriateľ a budete počuť dlho predtým, než ho prvýkrát uvidíte. Je to stará, osvedčená taktika, ktorej absencia by hráča hádam aj urazila. V momente, keď spadne opona, sa však atmosféra desu mení na skutočný teror a vy sa pristihnete, ako tlačíte v starom domčeku skriňu k dverám a snažíte sa nevyppáliť poloprázdny zásobník nadarmo.

Je to naozaj dobrý, silný úvod, presne taký, ktorý od takejto hry očakávate. Bohužiaľ, samotná dedina už potom nikdy nebude taká „intenzívna“ ako na začiatku a zmení sa skôr na akúsi križovatku ciest k jednotlivým etapám hry. Tou prvou je už spomínaný hrad, pretože každá dedina z hororu potrebuje svoj hrad, v ktorom sú duchovia, upíri či



démoni. V tomto prípade tam sídli takmer trojmetrová obryňa a jej dve dcéry.

Pôsobivá pani domáca

Práve Lady Dimitrescu sa pred vydaním hry stala jej neoficiálnym „maskotom“. Prečo mnohým hráčom tak učarovala, to nechám na vašej fantázii, každopádne ide

o pôsobivú osobnosť nielen po fyzickej stránke. Práve Dimitrescu je fakticky prvým „bossom“, s ktorým si zmeriate sily, no ešte predtým vás bude terorizovať svojou konštantnou prítomnosťou a naháňákami po hrade patriacemu jej rodu. To, aký zážitok z toho budete mať, opäť závisí od pevnosti vašich nervov; tie moje boli ako struny a keď som po hraní odložil ovládač, musel som ho utrieť od potu.

Dimitrescu pol'ahky patrí k najvýraznejším personám tejto hry a hoci sa počas zhruba 11-hodinovej gameplay stretnete s viacerými „nadprirodzenými“ osobami, tejto „upírke“ s klobúkom a dámskou cigarkou sa nevyrovná nikto. Hoci mám pocit, že zo všetkých záporákov

dostala najviac priestoru práve ona, stále mi to neprišlo dost' a opakovane som sa počas hrania pristihol, ako mi táto krvilačná obryňa chýba.

Vyznieva to masochisticky, viem, ale to najlepšie, čo Resident Evil Village ponúka, sa skončilo v momente, keď sa brány hradu Dimitrescu nadobro uzavreli.

Upíri, vlkolaci... a steampunk?

Do istej miery za to môže určite to, že počas niekoľkých hodín si človek skrátka zvykne na danú atmosféru a je t'ažšie ho ohúriť, no adrenalínové momenty z dediny a hradu sa už pre mňa neskôr v hre neopakovali.

Heisenbergova steampunková továreň predstavovala úplnú zmenu prostredia a nečakaný, nový element, no išlo o záverečnú pasáž hry, ktorá mi navyše prišla už zbytočne predĺžovaná. Považujem to za obrovskú škodu a nevyužitý potenciál. Mechanicko-'udské kreatúry boli pôsobivé, navyše sa líšili od tradičných lykanov, teda najbežnejších nepriateľov v hre. Samotný Heisenberg – dlhovlasý mechanik





v okuliaroch a s obrovským kladivom, ktorý tejto výrobní šéfoval, mal potenciál rovnať sa, čo do zaujímavosti, samotnej Lady Dimitrescu. Paradoxne však dostal pomerne málo priestoru, hoci v jeho doméne stráviť značnú časť finále, a je obovská škoda, že s jeho postavou autori viac neexperimentovali. On a Dimitrescu boli jedinými skutočne výraznými postavami celej hry, ktoré poľahky strčili do vrečka nielen ostatných bossov, ale aj hlavného, finálneho nepriateľa. Zatiaľ čo Dimitrescu ako-tak naplnila moja očakávania, Heisenberg sa od svojho debutu v úvode objavoval len sporadicky, a pokojne by som jeho prítomnosť v príbehu zamenil napríklad za úplne nevýrazného, ba až nudného „rybiaka“ menom Moreau.

Neverte rečiam, že každé bábätko je krásne...

Pasáž s rezervoárom a jeho „žabím princom“ patrí bezkonkurenčne k najslabším momentom, ktoré neboli ani strašidelné a ani akčné, no vďaka Beneviento za to bola jednoznačne tým najhororovejším miestom celého dielu. Určite poznáte ten pocit, keď by si aj zahrli hru, ktorú ste už v minulosti prešli, ale bráni vám v tom nejaký jej špecifický úsek? Možno preto, že je otravný, zdĺhavý, náročný alebo skrátka nedobrý – v tomto prípade však reprezentuje

všetko, čo na hororoch neznášam. Uvidíte sami, ja som mal dosť!

Na druhej strane... klobúk dole pred tou kreatívnou mysl'ou, ktorá toto dizajnovala. Teda, mala by sa dať vyšetrit', ale inak palec hore.

Hra vás z prejdených lokalít jednoducho vymkne

Okrem takýchto prvkov je, samozrejme, neodmysliteľnou súčasťou série aj vylepšovanie arzenálu či zbieranie rôznych artefaktov a trofejí, ktoré následne môžete

speňažiť u obchodníka výmenou za široký repertoár zbraní, najmä pištolí a brokovníc. Bohužiaľ, preskúmané lokality sa vám po zdolaní ich pána či panej nadobro uzamknú, takže o všetko, čo nestihnete alebo zabudnete zobrať na prvýkrát, prídete. Osobne, ako hráč, ktorý má chorobnú potrebu pozbierať všetko možné, túto mechaniku z duše nenávidím. Samozrejme, pokiaľ skrátka len prehlídnete niektoré drobnosti, o nič nejde. Každá z hlavných pasáží však obsahuje tzv. labyrint – minihru, v rámci ktorej musíte dostať loptičku na miesto určenia tým, že nakláňate plochu, po ktorej sa kotúľa.

Prvým úspechom je vôbec nájsť túto loptu, druhým zase dopraviť ju na príslušné miesto. Odmenou vám je hodnotný predmet pre obchodníka za tisíce „dukátov“. Ak sa však – podobne ako ja – v zápale strachu a unikania pred Lady Dimitrescu zabudnete loptičky zbaviť, zostane vám v inventári už nadobro ako memento toho, že ste na niečo zabudli. Pritom to, že sa už do hradu nemôžete vrátiť, aby ste napríklad splnili jeden špeciálny „achievement“ týkajúci sa okien alebo našli poklad, ku ktorému máte mapu, len ste na to tiež zabudli, je nelogické. Áno, už to síce nebudete mať takú šťavu, ako keď na vás poľovali dve pomätené upírske dcéry a ich matriarcha, ale ak máte na tomto mieste stále nejaké



nevýbavené účty, to, že vás z neho hra vymkne, je obyčajná podpäsovka. Ja som si ten hrad predsa poctivo vybojoval!

Drobnosti, ktoré nahnevajú

Ďalším nešťastným level-dizajnom a nelogickosťou v jednom je to, ako hra niekedy pracuje s prekážkami. Ide o podobný prípad, ako keď ste napríklad vo Falloute nemohli vojsť do miestnosti, lebo vám v ceste stála spodná polovica dverí, ktorú ste museli najprv odomknúť. Alebo, keď vás v nejakej lineárnej RPG zastaví neviditeľná bariéra a 20-centimetrový stupienok sa stáva nezdolateľnou prekážkou o výške Mount Everestu.

V Resident Evil Village vás hra napríklad pokojne postaví pred dvere, ktoré sú od vás síce oddelené tmavou priepasťou, no po oboch stranách tejto jamy levovej sa tiahnu kovové trámy, po ktorých by ste pokojne dokázali prejsť. Alebo, iný príklad – hra sa tvári, že sa nemôžete vrátiť späť, lebo po ľavej strane vidíte, že jedinou bariérou je ošuntelý drevený plot a trochu rākosia. Rozumiem, že každá hra má svoje limity, technické obmedzenia, obzvlášť tie s lineárne dizajnovými úrovňami – ale absolútne sa to vymyká zdravému úsudku. Je to skrátka niečo, čo vám hneď udrie do očí, niečo nelogické. Hra bude vždy len hra, akýsi konštrukt, simulácia, no keď sa ňou necháte pohltiť, vnímate len jej atmosféru a v tej chvíli to pre vás je niečo viac. Takýto nedostatok vám však dokáže dať poriadnu „za ucho“ a vrátiť vás späť, nohy pevne na zemi. Ethan, ty somár, prečo to nepreskočíš? Prečo neprejdeš po tých kovových spojnicach? Prečo ja teraz musím ďalších 50 minút hľadať spôsob, ako vysunúť most, keď reálne to vôbec nie je potrebné?

Je však vysoko pravdepodobné, že osem z desiatich hráčov sa nad ničím



takýmto vôbec nevytočí. Oveľa dôležitejšie je to, aká má hra atmosféru, na akej úrovni je hrateľnosť a technický stav; a treba konštatovať, že vo všetkých týchto aspektoch si Resident Evil Village vedie veľmi dobre. Pozitívne je aj to, že zážitok mi neprišiel nijako značne skresaný ani na staršej PS4 Pro – ak teda oželite vyššie snímkovanie, za novšou PS5 vám kvôli RE8 nemusí byť ľúto.

Zhrnuté a podčiarknuté

Resident Evil Village vyniká aj kolíše, podľa toho, na akú stránku hry sa zameriavate. Hlavní „záporáci“ sú zväčša zaujímaví len do momentu, kedy sa na vás naplno vrhnú, pretože samotné súboje s bossmi sú relatívne nezaujímavé. Súbojový systém je vo všeobecnosti orientovaný na krafitenie a šetrenie munície, survival prvky celkom fungujú; dokonca aj na strednej obtiažnosti dokážete pocítiť nedostatok, hoci nie akútny. Hlavným ťažňom nie je ani tak príbeh, v ktorom sa vracajú postavy ako Mia či Chris – nováčikovi série Resident Evil osloví skôr atmosféra kombinovaná s unikátnym level-dizajnom každej novej odomknutej

pasáže, na konci ktorej vás čaká veľký súboj. Plusom je možnosť exploračie počas cesty, vrátane čítania rôznych korešpondencií a denníkov, ktoré poskytujú bližší pohľad „do zákulisia“, a v menšej miere dokonca nechýba ani možnosť trochu si vylepšiť postavu – napríklad permanentným zvýšením zdravia. Ak vás teda strach neodradí občas sa zatúlať na to či ono nepreskúmané miesto.

Verdikt

Resident Evil Village robí veci buď výborne, alebo priemerne, ale nič vyslovene zle. Jediným výrazným negatívom je to, že druhá polovica hry zaostáva za prvou, kvalita je teda naprieč zhruba 11-hodinovým obsahom nekonzistentná.

Ak si odmyslím jeden skutočne desivý, nechutný moment, na ktorý sa budem snažiť najbližšie dni zabudnúť, hŕtnu, miestami naozaj adrenalínovú atmosféru napätia znesú aj hráči, ktorí hororovému žánru príliš neholdujú. Ak vás teda tento titul láka, no bojíte sa, že ho nebudete schopní kvôli slabším nervom prejsť, nenechajte sa odradiť. To isté platí, aj pokiaľ ste nehrali predchádzajúci diel – rekapitulácia vás zasväťí do najdôležitejších udalostí a samotný príbeh RE VIII zasa také terno nie je.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: survival horror	Výrobca: Capcom	Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ mocný úvod a silná prvá polovica hry	+ dobrá atmosféra	+ ukázkový survival horor
- len priemerné súboje s bossmi	- prejdené úrovne sa stanú neprístupnými	- príbeh neurazí, no ani nenadchne
HODNOTENIE: ★★★★★		

New Pokémon Snap

NACHYSTAJTE FOŤÁKY, PRETOŽE V NEW POKÉMON SNAP GOTTA PHOTO 'EM ALL! A BUDE VÁS TO BAVIŤ!



Legendy často ožívajú... Ak po rokoch ožije niečo, čo bolo dávno pradávno uctievané ako modla, môže to prirodzene dopadnúť len dvojako – buď to bude ako modla uctievané aj nad'alej, tentokrát s celou úplne novou generáciou, alebo to dopadne zle a vy sa pískajúc otočíte na päte tváriac sa, že sa vás to samozrejme netýka. Ved' vy by ste predsa nikdy nezbožňovali niečo také absurdné, že nie?

Ak ide o niečo tradičné, výsledky sú aj po rokoch zväčša uspokojivé, avšak ak ide niečo experimentálne, ako napríklad foteenie pokémonov v hre Pokémon Snap z roku 1999, s odstupom času vám môže prísť na um, že či to predsa len nebolo aj vo svojej dobe trochu zvláštne, trochu mimo. Fotiť pokémonov, no koho už toto napadlo. Nuž, čo môže byť na tom vlastne také zábavné? A čo ma na tom vlastne bavilo vôbec už vtedy? Možno si niekto z vás aj povie, že ako malý capart predsa nemal rozum a keď nebolo nič na robote, tak aj niečo také divné

dokázalo zabaviť. Avšak, čuduj sa svete, aj taký experiment ako Pokémon Snap funguje dobre aj po dvoch desaťročiach a to v novej hre New Pokémon Snap.

New Pokémon Snap je exploračná hra, ktorú je ale, napokon aj ako jej predchodcu, ťažko zaradiť do nejakej žánrovej škatul'ky. Snímaná je z prvého pohľadu, no nie je to FPS, pohybujete sa automaticky, no nie je to on-rail striel'ačka, preskúmate svet, no nie je to adventúra. Je to v podstate fotograficko-zberateľ'ská hra, ktorej cieľom je fotiť pokémonov pri najrôznejších pózach a správaniach, ktoré prejavujú buď oni sami (málo pravdepodobné), alebo ich k tomu sami nejakým spôsobom vyprovokujete (drvivá väčšina situácií).

Hra sa odohráva v regióne Tantal, kde má svoje výskumné pracovisko profesor Mirror skúmajúci okolitú flóru i faunu, či momentálne práve zvláštny

fenomén Illumina, a práve jemu budete pomáhať. Okrem neho stretnete aj iné postavy, vrátane hrdinu minulého dielu Todda. V takýchto hrách je ale príbeh a postavy nepodstatné a New Pokémon Snap na tom nie je inak. Dej vlastne slúži len ako „dôvod“, pre ktorý sa vám odomknú ďalšie prostredia na prieskum a gadgety. Najdôležitejšie sú ale samotné levely a fotografovanie.

Tantal vyniká nádherným zobrazením rôznorodých biotypov nesúcich sa na tichomorskej „letnej“ vlne. Atmosférou veľmi dobre zapadá do momentálneho obdobia, kedy je leto už pred dvermi a vo vzduchu cítiť to nádherné hrejivé slnko. Je radosť nechať sa viesť všetkými prostrediami hýriacimi karibskými farbami, či ponoriť sa do azúrovomodrých, krišťáľ'ovo čistých lagún. Teplé je to správne slovo, ktorým by som opísal New Pokémon Snap. Celá hra je totiž nádherné hravé, srdečné a plná života. Graficky je to krásny počín,

avšak hra sa dokáže trhať pri určitých scénach, čím narušuje plynulý 60 fps zážitok. Levely je rozhodne zábavné skúmať, avšak nachádzajú sa tu podľa mňa aj trochu menej podarené, až by som sa odvážil povedať, že nudné, ako napríklad tie piesočné na ostrove Voluca.

Teraz by sa patrilo povedať, ako sa to celé vlastne hrá. Vaša postava nastúpi do autonómneho vozidla Neo-One, ktoré ide samo konštantnou rýchlosťou, a vy s okom nalepeným na fotoaparát skúmate prostredie, fotografujete pokémonov trpezlivo čakajúc, či nevyparatia niečo zaujímavé. Avšak ich správanie je dopredu naprogramované, čiže ak sami raz nespravia nič pri prvom prejdení



trasy, nespravia to nikdy. Časom vám ale profesor Mirror pridá gadgety, ktorými budete môcť vyvolať u pokémonov iné správanie. Budete im môcť hádzať jablkám podobné ovocie fluffruit, ku ktorému môžu pribehnúť a zjesť ho. Budete môcť skenovať prostredie,

ktoré okrem zaujímavých vecí odhalí aj nové správanie pokémonov. Budete im môcť taktiež púšťať pesničku, ktorá ich môže roztancovať, prípadne zobudiť zo spánku. Otázkou ale je, prečo ich vlastne fotíte? Nuž, toto je záhada aj pre mňa. Nie, nesmejte sa. Tak to teda



napíšem normálne. Podľa mňa hra chýba hlbší zmysel, načo pokémonov fotíte a vytvárate si svoj vlastný Photodex. Iste, profesor je celý šťastný z každej novej fotky, no ako sa to prejaví do hry, respektíve do toho, čo o tých pokémonoch zistíte? Bohužiaľ! nijako.

Už z prvej fotky vám Photodex objasní, akého pohlavia je odfotený pokémon a akú má výšku, váhu, akého je typu, a ak pri pokémonovi nazbierate dostatočný počet bodov, odhalí sa vám aj krátký popis pokémona. Avšak, špeciálne pózy či zachytené správanie nemajú žiaden dopad na informácie, len na výšku skóre, respektíve ohodnotenie hviezdikami. To je pre mňa osobne akosi nedostačujúce a podľa mňa mohla hra dosiahnuť po tejto stránke o dost' viac.

Vedel by som si predstaviť, že by pomocou unikátnych fotografií Mirror dokázal určiť špecifické vlastnosti daných pokémonov, odhaliť ich životospávu, trebárs rozdiely medzi samcom a samičkou, správanie v určitých častiach dňa, zvyklosti, jednoducho podrobné zaujímavosti zo života každého z pokémonov.

o je to, čo by ma zaujímalo, čo z fotiek profesor odhalí. Bohužiaľ! hra nič z toho neponúka a jediný dôvod prečo fotiť je zvyšovanie levelu prostredia (nové levely odomknú nové správanie pokémonov, či možnosť nočnej prehliadky) a vyplňovanie Photodexu. Každá príšerka v ňom môže mať štyri fotografie, jednu pre každú hviezdičku, čiže jednu fotografiu s hodnotením 1 hviezdičky až po jednu fotografiu so 4 hviezdičkami, ktoré predstavujú najvyšší dosiahnutelný počet hviezd.

Je to síce obmedzujúce, no stále je to len drobnosť oproti obmedzeniam



pri hodnotení fotografií. Po každej prehliadke Mirror zhodnotí vaše fotografie na základe pozície pokémonov, pozadia, veľkosti pokémona, či sa s ním nachádza na fotke aj iný druh. To je ok, funguje to vo veľkej časti dobre, až na pár zaváhání, no problémom je, že z každého odфотографovaného druhu môžete dať zhodnotiť len jednu jediná fotku.

Čiže ak ste nafotili niekoľko pekných trojhviezdičkových snímok, zhodnotiť môžete dať len jednu a ostatné tak vyjdú navivoč. Aj z toho dôvodu sa bohužiaľ odomykanie nových levelov a prostredí stáva (predpokladám a dúfam, že nechcený) grind. Nie, že by opakované prechádzania prostrediami boli otravné, to nie, nakoľko sa tam deje stále kopec vecí, na ktorých odhalenie potrebujete prejsť trasu niekoľkokrát, no niekedy nadobudnete pocit, že už by ste chceli skúmať aj niečo iné, no nemôžete, lebo nemáte dostatočný level.

Prakticky tieto dve veci sú najväčšie výčitky, na ktoré by som v New Pokémon Snap poukázal. Veľkou zábavou je



upravovanie fotografií pridávaním rôznych predpripravených obrázkov, filtrov i rámov, ktoré potom môžete zdieľať s komunitou a získať za ne body. Azda, to bola vlastne aj tá najväčšia zábava s hrou. Upraviť pokémonov tak, že vyzerajú, že práve prichádzajú z nejakej párty, alebo že sú drsňáci so slnečnými okuliarmi na očiach, je

veľká švanda. Tých vecičiek ale mohlo byť o dosť viac. Nové si síce môžete otvoriť ako odmeny získané v rôznych vedľajších úlohách dodávajúcich hre na obsahu a pozostávajúcích častokrát z odфотографovania pokémona v určitej póze či situácii, no chcel by som ich ešte viac. Samozrejme, veď kto by aj nie?

New Pokémon Snap je krásna hra plná radosti z objavovania pokémonov, ktorá je síce určená predovšetkým tým mladším, no aj dospelí hráči v nej môžu nájsť niečo pekné, čo ich pohladí po duši. Je to svetlá, teplá a vzdušná hra, priam ideálna na toto ročné obdobie, kedy sa jemným vánkom nesie aróma čerstvo pokosenej trávy a voda začína byť konečne

dostatočne vhodná na kúpanie. Hra nie je žiadnym kalkulom, ale má veľké srdce plné dobra nachystaného na rozdávanie.

New Pokémon Snap má avšak aj dizajnové chyby, kvôli ktorým som váhal medzi silnými, veľmi silnými, troma hviezdami alebo jednoducho štyrmi, no napokon som sa rozhodol pre tú druhú možnosť, nakoľko aj napriek nim je to stále veľmi dobrý počin a rozhodne unikátny prírastok do vašej knižnice hier pre Nintendo Switch.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
fotografická hra	Bandai Namco Ent.	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ svieža letná zábava	- chýba tomu	
+ krásna grafika	- hlbší podtext	
+ kopec obsahu	- grind levelov	
+ upravovanie fotografií a ich zdieľanie		
HODNOTENIE: ★★★★★		



NENECHAJTE SI UJSŤ ONLINE FILMOVÉ NOVINKY

#bontonfilmvasbavi

BONTONFILM

ROG Zephyrus M16

ROG Zephyrus M16, úplne nový herný notebook z ROG portfólia, ktorý prináša 16" displej a nové výkonné Intel procesory s kódovým označením Tiger Lake v ultratenkom šasi s rozmermi bežnými pre 15" modely, vďaka 94 % pomeru obrazu ku telu.

Displej tohto modelu nie je zaujímavý iba rozlíšením WQHD, 165 Hz obnovovacou frekvenciou, 3 ms odozvou, 500 nitovou svietivosťou, či adaptívnou synchronizáciou. Takéto parametre sú takmer bežné až pri prémiovejších modeloch.

Nie, nový Zephyrus M16 prekvapí menej tradičným formátom 16:10 a tiež poteší aj 100 % pokrytím DCI-P3 spektra, certifikáciou PANTONE a podporou pre Dolby Vision, vďaka

čomu nejde o notebook vhodný iba pre hráčov, ale očarí aj tvorcov obsahu.

Najnovšie procesory až do 11. generácie Intel Core i9-11900H poháňajú hranie pri vysokom počte snímok za sekundu a takisto ponúkajú vysoký výkon pri tvorbe obsahu. Grafická karta až do GeForce RTX 3070 prináša plynulé hranie vo vysokej kvalite a RTX technológia. O chladnú a výkonnú prevádzku procesora a grafickej karty sa stará technológia ROG Intelligent Cooling.

Zvukový systém so šiestimi reproduktormi a s dvoma basovými reproduktormi produkuje jasný a hlboký zvuk, ktorý je zlepšený technológiou Dolby Atmos. 3D mikrofóny zachytávajú čistý zvuk vo všetkých podmienkach, pričom technológia Two-Way AI Noise

Cancelation zabezpečuje inteligentné odstránenie hluku z pozadia. Zephyrus M16 ponúka skutočnú prenosnosť s tenkým a ľahkým telom, ktoré má hrúbku iba 19,9 mm a hmotnosť 1,9 kg. Jeho čierny dizajn s lesklou hranolovitou povrchovou úpravou pôsobí štýlovo a profesionálne v ktoromkoľvek prostredí. Zephyrus M16 je rovnako dostupný s novou grafickou kartou GeForce RTX 3050 Ti, ktorá sprístupňuje RTX technológia ešte širšiemu publiku.

Pokiaľ sa chcete na túto novinku, ale aj staršie produkty od spoločnosti ROG pozrieť na vlastné oči, je možné si stiahnuť ROG Citadel XV cez Steam.

ROG Zephyrus M16 očakávame na našom trhu v júni, kedy budú odhalené aj ceny týchto zariadení.



Fitbit Luxe



Fitbit predstavil nový smart náramok Fitbit Luxe, ktorý si zamilujú všetci priaznivci módy.

Náramok, mimo svoj luxusný dizajn, ponúkne široké spektrum funkcií pre celkový prehľad o zdraví a kondícii. Nechýbajú ani motivačné funkcie, ktoré pomôžu udržiavať zdravý životný štýl aj v dnešnej neľahkej dobe. Patria sem nástroje pre zvládanie stresu, automatické zaznamenávanie aktivít a monitorovanie spánku. Náramok tiež poskytuje informácie o celkovom zdraví prostredníctvom funkcie Zdravotné metriky, dostupnej v rámci Fitbit aplikácie.

Vďaka tomu je možné sledovať napr. nadmernú únavu, či potenciálne príznaky choroby. Fitbit Luxe je dostupný za 149,95 EUR.

LAMAX Muse2



Slúchadlá LAMAX Muse2 sa oproti svojmu predchodcovi vzhľadom nijako zásadne nelíšia.

Evolúcia spočíva v použitej technológii, ktorá prináša dokonalejší zážitok z počúvania. Muse2 umožňujú až 35 hodín neprerušovanej prevádzky, a to vďaka 500 mAh batérii. Stabilné Bluetooth 5.0 znamená rýchlejší prenos s dosahom až 10 m. Hovor zdvihneš pohodlne na slúchadlách a vybavíš ho pomocou integrovaného mikrofónu. Rovnako jednoducho môžeš ovládať hlasitosť, preskakovať alebo zastavovať skladby. Ani vybité slúchadlá nie sú problém, pretože fungujú pomocou 3,5 mm jack audio kábla ako bežné kábové slúchadlá.

LAMAX Muse2 sú dostupné za 89,9 EUR.

Cooler Master MasterBox MB600L V2



Cooler Master predstavil novú skriňu zakladajúcu si na striedanej elegancii.

Temný odtieň a kartáčovaná úprava povrchu predného panelu, ktorý naruša len priesvitné logo Cooler Master, predurčuje skriňu do moderných pracovných priestorov. Dizajn na vysokej úrovni je doplnený maximálnou funkčnosťou. Predné, vrchné a zadné miesta na vetranie ponúkajú až 6 pozícií pre ventilátory a zabezpečujú tak dostatok chladenia aj pre najnáročnejšie zostavy. K dispozícii sú rôzne verzie tejto počítačovej skrine - s bočnicou z tvrdeného skla, s plnou bočnicou, či variant s priestorom pre optickú mechaniku.

Cooler Master MasterBox MB600L V2 je k dispozícii za 52 EUR.

SteelSeries Rival 5



SteelSeries Rival 5 bola inšpirovaná chameleónom, čo zrkadlí najmä jej schopnosť prispôbiť sa hre aj hráčom, ako aj jej 10-zónové RGB podsvietenie.

Pre dosiahnutie maximálnej efektivity, výkonu, rýchlosti a výdrže pri hraní má myš hmotnosť len 85 g. Kábel so špeciálnym opletením z mikrovlákna napomáha rýchlemu pohybu. Senzor technológia TrueMove Air dosahuje pixelové presnosti v reálnom čase. Prezentuje sa sledovaním pohybu „jedna k jednej“, 18000 CPI, 400 IPS, či zrýchlením 40 G. Spínače Golden Micro sa pýšia životnosťou 80 milióna kliknutí a certifikáciou IP54, teda odolnosťou voči prachu a vode.

SteelSeries Rival 5 je k dispozícii za 69,99 EUR.

Sennheiser HD 250BT

NEZVYČAJNE LACNÉ



Nemecká spoločnosť Sennheiser, ktorej vznik sa datuje do doby krátko po skončení druhej svetovej vojny, si za svoju viac než sedemdesiatročnú existenciu dokázala vybudovať nemiernu silnú pozíciu na trhu s audiotechnikou. Ich výrobky by ste mohli nájsť vo svete aviatiky, a rovnako tak v domácnostiach tých najnáročnejších audiofilov, ktorým neunikne ani jedna vynechaná októva. Ak niečo značka Sennheiser reprezentuje najlepšie, tak je to povestná nemecká precíznosť a kvalita, za ktorú sa však musí, pochopiteľne, priplácať. Treba si uvedomiť, že ich výrobky nechrlí žiadna čínska továreň a za každý jeden produkt opatrený ťažko vydretým know-how nesú možno až prehnanú zodpovednosť. Sám som pred časom, bolo to pre iné médium, testoval jeden z vrcholov komerčne dostupnej audiotechniky Sennheiser Momentum Wireless 3, čo sú kompaktné slúchadlá v hodnote viac

než tristo eur. Z tejto enormnej sumy si však užívateľ nemôže robiť ťažkú hlavu, keďže už krátko po zoznámení sa s týmito dokonalými slúchadlami pochopí všetko a ešte o kúsok viac. Dnes vám preto, možno ako zrkadlo súčasnej nemeckej doby, ponúkame test z opačného konca rebríčka a pôjde naopak o cenovo dostupné a na firmu Sennheiser priam lacné bezdrôtové slúchadlá s označením HD 250 BT.

Nielen na hudbu

Výrobca prináša na trh akéhosi duchovného nástupcu svojho staršieho modelu HD 25, ktorý však pochopiteľne fungoval na báze priameho pripojenia. HD 250 BT prichádza ako plne bezdrôtový produkt s primárnou podporou Bluetooth 5.0, ktorý vám z peňaženky nevytiahne viac než sedemdesiat eur. Slúchadlá sú kompletne plastové a stredná veľkosť

muší je dostačujúca na „intímny“ kontakt medzi uchom a zdrojom prezentovaného zvuku. Po dizajrovej stránke sa asi nemáme príliš o čom rozprávať, ostatne, odporúčam vám pozrieť si priložený sadu obrázkov, z ktorých dokážete vydedukovať všetko najpodstatnejšie.

Cena jednoducho nedáva priestor žiadnym experimentom a aj keď sa mne osobne vizuálna stránka HD 250 BT nejako výrazne nepozdáva, nič to nemení na fakte, že tu ide hlavne o už spomenuté audio. Most, na ktorom sú umiestnené meniče s vlastným posuvom, je dostatočne pevný a ak už nič iné, tak sa mi páčilo priznanie kabeláže vedenej v plne transparentnej brázde medzi ľavou a pravou stranou. Celému modelu to dodáva istý nádych retro nálady, čo v segmente audiotechniky vždy rád docením. Použitý plast má napokon svoje výhody, keďže slúchadlá sú výrazne

ľahké – len 125 gramov, a tak vás nijako nezatiažujú ani počas celodenného nosenia.

Príjemné pocity

Z herného sveta, kde často recenzujem náradie určené pre eSport, mi na hlavu končia headsety s rôznym stupňom komfortnosti pri dlhodobom používaní. Som už preto ako-tak schopný definovať úroveň umučenia vlastného ušného ústrojenstva, čo som mohol predviesť aj na teste týchto na Sennheiser dost lacných slúchadiel. Veľkou výhodou je fakt, že prítlak muší voči uchu sa dá správnym korigovaním pozície dostať do plnej roviny, čím sa tlak smerovaný k vašej hlave krásne rozloží a všetky fyzické dopady idú do úzadia. S danými slúchadlami si môžete pokojne ísť zabehať von a rovnako tak s nimi stráviť dopoludnie pri zaujímavej knižke bez toho, aby ste to nejakou pocítili. Všetky ovládacie prvky sa nachádzajú na tele pravej mušle, a to vrátane vstupu pre nabíjanie prostredníctvom USB-C koncovky. Regulácia hlasitosti, prepínanie skladieb a odpoveď na prichádzajúci hovor – toto všetko zrealizujete bez ťapania prstov a zbytočnej latencie. Ak už spomínam nejaké to nabíjanie, tu nám vyvstáva ďalšia veľká prednosť testovaného zariadenia. Slúchadlá HD 250 BT od spoločnosti Sennheiser vám dokážu hrať viac než jeden celý deň, čo je viac ako super správa, ostatne, pochybujem, že by ste vydržali počúvať hudbu v kuse viac než dvadsaťštyri hodín.

Vyvážený zvuk

Výrobca sa už pri predaji tejto novinky nesnaží svojho potencionálneho zákazníka zavádzať nezmýslami a nesplniteľnými funkciami. Slúchadlá



HD 250 BT berte ako vysokokvalitného pomocníka po stránke prezentovaného audia (vhodné aj na seriály a filmy, keďže vďaka podpore kodekov nedochádza k žiadnemu posunu audiostopy), ktorý možno dizajnom nijako neoslávi, a rovnako tak sa výber použitých materiálov nedá definovať nálepkou luxusu, ale cez to všetko ide stále hlavne o zvuk ako taký.

Ten je podľa môjho názoru vysoko nad nejakým očakávaným priemerom. Skúšal som si cez tieto slúchadlá prehrať všetky hudobné štýly, s čím sa spája samozrejme, aj môj vlastný zoznam obľúbených skladieb, a musím konštatovať, že výsledok mi pozdvihol obočie a poriadne pritlačil na kútiky úst. Bez toho, aby som sa musel opierať o softvérovú korekciu a niečo nastavovať, zvuk plynulo sa valiaci po stranách koženou obalenej peny vniká do ucha ako takmer hotový produkt. Basová linka je priam úžasná, zvlášť, ak sa znova oprieme o cenu, kde

zvýraznenie prichádza vždy v ten najlepší moment. A to nie je nič po tom, ako sa začnete sústrediť na príjemné výšky a nie nejakú výrazne utlmenú stredovú linku. Čo dodať viac? Sennheiser opäť potvrdil svoju oprávnenú pozíciu na trhu a ponúka úroveň zvuku hodnú každého jedného centa z vyššie spomínanej sumy.

Skúšal som cez Switch

Keďže počas svojich testov rád experimentujem, v prípade tohto som skúsil predmet recenzie prepojiť s konzolou Nintendo Switch. Potreboval som na to, samozrejme, špeciálny BT modul, ktorý mám ešte z čias jednej úspešnej Kickstarter kampane spoločnosti GENKI, a tak, ako som sa rozplýval nad kvalitou audia v hudobnej prezentácii, sa moje nadšenie opakovalo aj pri hraní hier a komunikovaní s priateľmi.

Nenechajte sa preto pri výbere týchto bezdrôtových on-ear slúchadiel odradiť možno trochu lacno pôsobiacim dizajnom, keďže kvalita tu je dozaista prítomná a overiť si ju budete môcť na viacerých frontoch.

Verdikt

Úžasné slúchadlá s perfektnou audioprezentáciou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Sennheiser	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- dizajn nesadne každému
+ pohodlie	
+ výdrž batérie	
+ ovládanie	
+ zvuk	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS ZenBook Pro Duo 15 OLED

MYSLÍ NA VAŠE ZDRAVIE



Portfólio produktov spoločnosti ASUS sa za posledné dva roky stalo mojím d'alším, večne prítomným príbuzným. Dennodenne používam hardvér s ich typickým logom a ak práve nejde o moje súkromné zariadenia, ide, naopak, o testovacie vzorky. Efekt pravidelného opakovania často takmer identického dizajnu, v ktorom sa základné zmeny dotýkajú nových procesorov a grafických kariet, má za následok zlievanie pocitov do jedného veľkého hrnca so zdanlivo nekonečným dnom. V takomto procese daných vnemov často dostanem chuť ísť na poriadne dlhú dovolenku a po mesiacoch zažívania toho istého kolobehu s hardvérom a softvérom potrebujem zavrieť oči a konečne nevidieť ten zástup papierových krabíc rôznych veľkostí, ktorý sa na mňa mlčky tlačí ako Terakotová armáda. Podobné pocity som musel vstrebávať len pred pár týždňami, avšak v jeden moment, keď som si už podvedome plánoval útek za hranice, sa

zrazu všetko obrátilo opačným smerom. Ako keď po búrke nastane dúha plná detskej radosti. Spoločnosť ASUS v tej dobe rozposielala novinárom pozvánky na prezentáciu nových radov ich notebookov, čo malo priamu súvislosť s integráciou dnes toľko potrebných OLED displejov. Ak ste to totiž doteraz nevedeli, štandardné LCD obrazovky do nás v pravidelnom tempe hustia zdraviu škodlivé modré svetlo, čo má dopad na fyzické, ale aj psychické nastavenie našich tiel a s čím preto musíme nevedomky zápasiť. Na jednu stranu to vnímam ako daň za technologický pokrok, ale keďže je to práve elektronika, ktorej progres rastie dnes a denne, je logické, že to bude zase len a len ona, ktorá nás v kritičnej situácii podrží a pomôže. Aj preto som sa na test nového modelu ZenBook Pro Duo s integrovanou OLED obrazovkou nesmierne tešil, a to až do takej miery, že som na vyššie popisované dopady stereotypu razom úplne zabudol.

IR Camera sa stará o pohodlné odomknutie

Skôr než si prejdeme všetky základné body hodnotiacej tabuľky, prečo nezačať práve obrazovkou ako takou? Nový ASUS ZenBook Pro Duo prichádza na scénu s pätnásťpalcovým OLED panelom, ktorý dokáže zraziť vyžarovanie modrého svetla o celých sedemdesiat percent viac, ako to je u bežných panelov.

Zdravotné hľadisko je však jedna vec a určite sa nájdú aj medzi vami konzumenti, ktorí nad akoukoľvek vedeckou štúdiou o škodlivom dopade modrého svetla na ľudský organizmus len ledabolo kývnu rukou. OLED však v tomto ohľade ponúka predsa len o niečo viac výhod. Predovšetkým, a o tom je vlastne primárne filozofia nového ZenBook Pro Duo, tu máme panel so stopercentným pokrytím farebného gamutu, čo, laicky povedané,



Certifikát PANTONE je samozrejmosťou

Ak sa presunieme od hlavnej obrazovky k sekundárnej, čiže k takzvanému ScreenPad Plus, ostávame opäť vo vysokom 4K rozlíšení s tradičnou ponukou možností využitia. Osobne som vám v tomto smere už veľakrát prízvukoval všetky plusy aj mínusy, a tak nevidím dôvod sa zas opakovať.

Spomením snáď len fakt, že dotyková plocha odteraz využíva novú verziu softvéru, pomocou ktorého sú ovládanie a multitasking oveľa intuitívnejšie. Po otvorení vrchného veka sa automatický zdvih pántov postará o vyklopenie

nahráva do karát kreatívne zmýšľajúcim používateľom. Okrem faktu, že si na krásnej 4K OLED dotykovkej obrazovke môžu užiť verné podanie farieb počas hrania alebo sledovania videí, majú súčasne výhodu počas úprav fotografií alebo tvorenia animácie – tých možností je v tomto smere, samozrejme, oveľa viac, ale musím dozaista spomenúť pribalené dotykové pero so schopnosťou snímať 4096 tlakových bodov.

Panel sám o sebe ďalej obsahuje certifikát HDR TM 500 s výrazným dopadom na vyobrazenie čiernej farby, čo spadá rovnako pod výhodu počas užívania si interaktívneho softvéru alebo sledovania obľúbených filmov a seriálov. A ak už spomínam hranie hier, tu je v prípade testovanej vzorky pedál priam na podlahe, keďže uvedený panel dokáže spracovať odozvu na úrovni 0,2 ms. Z takejto cifry sa teraz dozaista nejdnému hráčovi spotilo čelo a vôbec sa mu nečudujem. Notebook som mal možnosť otestovať aj



v spojitosti s hernou produkciou, k čomu výrazne prispel procesor Intel Core i9 a grafická karta NVIDIA GeForce RTX 3070, nehovoriac o 32 GB DDR4 RAM. Na tomto hybridnom zariadení, ktoré dokáže zastúpiť kancelársku, kreatívnu a rovnako tak hernú schému, si bez výrazných kompromisov môžete užiť aj súčasnú AAA produkciu a nebať sa pritom akýchkoľvek prekážok.

sekundárneho dotykového panelu, a to až o 9,5 stupňa. Človek má tak možnosť ostať v komfortnej zóne a jedným pohľadom kontrolovať dianie na oboch obrazovkách. Tu sa ASUS opäť snažil posunúť komfort na novú úroveň a aj keď pristúpil v úvodzovkách len na pár minimálnych zmien pri zásahu do dizajnu, predsa len som mal z vnútornej strany notebooku oveľa lepší pocit. Podme sa teraz presunúť o niečo nižšie na najzásadnejší kameň úrazu, ak riešime minulé testy daného radu, teda ku klávesnici.

Jej rozloženie nízkoprofilových spínačov sa nijako nemení. Numerický blok nahradila digitálna mriežka integrovaná do touchpadu a všetky klávesy sú tradične rozsypané až po okraj notebooku. V balení na vás síce čaká pohodlná gumová podložka pod zápästia, ale tú budete so sebou len sotva t'ahať vždy, keď sa vyberiete niekam von. Nakoniec to zase skončí otlačenými dlaňami od ostrých hrán na spodnej časti laptopu.

Tu sa jednoducho nedá nič robiť a je to daň za spomínaný ScreenPad Plus, ktorý si uzurpoval miesto tam, kde bežne býva horný rad klávesov. Čo mňa osobne však potešilo? Inžinieri konečne zanevrelí





na fyzické spínače pod spomínaným touchpadom a jeho sklenená plocha s nulovým odporom pre prsty sa dá teraz vo svojej spodnej časti reálne stlačiť.

Aj keď je touchpad stále natlačený v pravom dolnom rohu, uvedená novinka je oveľa väčším pomocníkom, než to bývalo v minulých verziách.

Audio má v rukách Harman/Kardon

Šasi notebooku je tradične celokovové a dokáže preto odolať aj drsnejšej manipulácii, nehovoriac o patričnom pocite luxusu. Po stranách môžeme nájsť okrem priedušných mriežok aj set potrebných konektorov (HDMI, kombinovaný audio vstup, USB-A a duo Thunderbolt 3 USB-C). Citeľne tu chýbala čítačka pamät'ových kariet.

Ak už spomínam dizajn okolo vývodov na horúci vzduch, počas testu sa pri plnej záťaži namerané hodnoty nedostali cez kritickú hranicu deväťdesiatich stupňov Celzia. Bolo zaujímavé užívať si to ticho ventilátorov, aj keď CPU takpovediac prikladalo do kotla, každopádne ani cez systémové zníženie výkonu na základe ochrany pred prípadným poškodením sa v tomto ohľade nedá hovoriť o nejakom sklamaní.

Studený vzduch vniká do tela po stranách a, naopak, ten horúci je vyvádzaný z hrany pod obrazovkou. Čo sa týka akumulátora, tak tu sa rozprávame o 92 Wh batérii, schopnej podržať vás pri strednom nastavení na výdrži niečo málo nad desiatimi hodinami, čo síce nie



je žiadna hitparáda, avšak na rozdiel od minulých verzií ide o značný progres.

ASUS tak opäť prináša technicky jedinečný notebook s presahom do všetkých možných sfér, kde si, pochopiteľne, najviac pochutia kreatívni ľudia pracujúci s digitálnou ceruzkou v ruke. Sekundárny displej im v kombinácii s kvalitným dotykovým perom poslúži na sebarealizáciu, k čomu si treba prirátat' aj vysoký výkon na základe CPU a GPU. Klávesnica ostáva tradične utlačená na samotnom chvoste a miniatúrny touchpad na tom nie je o nič lepšie. Tento viac než dva kilogramy vážiaci kovový elegant' vás svojou cenou asi nepoteší, ale vo svetle vyššie uvedeného zamerania a použitých komponentov je daný koncept jednoducho luxusom v každom ohľade. Samozrejme, nesmiem zabudnúť na prínos v oblasti OLED technológie, vďaka

čomu sa nám to celodenné vysedávanie pred obrazovkami nepodpíše na zdraví tak výrazne, ako to bolo doteraz. A viete, ako sa vraví: zdravie si za peniaze nekúpiš.

Verdikt

Výkonný notebook na prácu a zábavu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 3 399€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- klávesnica
+ OLED panel	- touch-pad
+ dve obrazovky	
+ chladenie	
+ výkon	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Kingston is Everywhere

Pamäťové produkty Kingston vám v tichosti pomáhajú každý deň pri zachytávaní a bezpečnom uchovávaní vašich spomienok, pri práci, pri štúdiu, aj pri vašej zábave. Máme pre vás všetky typy pamätí pre servery, pracovné stanice, mobilné zariadenia, SSD aj USB.

Začali sme ako
2 muži
v garáži,
dnes tvorí rodinu Kingston
vo svete viac ako

3000
pracovníkov

Kingston dodáva do

125
krajín na celom svete

30+
rokov
v odvetví

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

14
triliónov GB
pamätí
vyrobí
Kingston
za rok

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

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

#KingstonIsEverywhere

Kingston Workflow Station

RÝCHLEJŠÍ NEŽ SMŘŤ



Vznik pojmu „pamät'ová karta“ sa z pohľadu akejsi histórie počítačového hardvéru datuje do poriadne divokých deväťdesiatich rokov. Vtedy išlo o nesmelé, ale napriek tomu všetkému nesmierne dôležité malé kroky, vďaka ktorým sa dnes trh priam topí v cenovo dostupných a koncepčne rôznorodých pamät'ových médiách. Od archaického PCMCIA až po dnešné masovo rozšírené štandardy ako SD – viac než dvadsať rokov snahy veľkých, ale aj menších výrobcov presadiť sa na trhu a doviest' práve ten svoj nápad, resp. víziu do čo najúspešnejšej komerčnej formy. Ako sa však vraví, všetko má svoj začiatok a nevyhnutný koniec, a tak, ako sme si ešte pred pár rokmi ani nevedeli predstaviť existenciu zdieľania dát medzi rôznymi prístrojmi bez nejakej tej pamät'ovej karty, dnes už pomaly, ale isto prechádzame na Cloud. Mat' všetky dáta uložené krátko po tom, ako sme ich

získali, a nemusieť sa vlastne starať ani len o ich zálohu, to je lákavé už samo o sebe. Ja sám pomerne dlhý čas preferujem práve tento spôsob digitálnej archivácie a presunu všetkého od fotografií rodiny cez snímky testovaných produktov až po obrovské videosúbory s rôznym zameraním. Trh ako taký však stále nechce pamät'ové médiá úplne odrezat', za čo z veľkej časti môžu nároky na internetový prenos dát a s nimi spojenú rýchlosť presúvania veľkých súborov, ako aj profesie, kde sa pamät'ové karty vyvažujú zlatom. Primárne pre nich bola aktuálne vytvorená zaujímavá pomôcka od spoločnosti Kingston, špeciálna dokovacia stanica s prívlastkom Workflow, ktorá pojem okolo rýchlosti prenosu posúva priamo do roviny ako zo Star Treku. Chcete vedieť viac?

Kingston Workflow Station je čiastočne modulárna pomôcka, ktorá je vhodná na

spároveň s notebookom alebo desktopom a svojmu majiteľovi nesmierne šetrí čas. Modularita spočíva v možnosti dokúpenia až trojice čítačiek s rôznym typom vstupu, ktoré spája podpora v súčasnosti najrýchlejšieho rozhrania USB-C 3.2. Samotný základ stojí necelých 120 eur a za každý ďalší miniHub zaplatíte niečo málo pod tridsať eur. Firma Kingston ako výsostný odborník na pamäte v rôznych prevedeniach tak dáva prípadným záujemcom šancu poskladať si ideálneho pomocníka na prácu v teréne, ako aj doma. A že je užitočnosť tohto zariadenia nadmieru vysoká, o tom vás presvedčím už o pár viet nižšie.

Šetrí čas

Uvedené vstupné brány sú fakticky akýmiś odrazom vami najčastejšie využívaných pamät'ových médií. Ten, kto pri svojej práci používa výhradne microSD karty, môže

siahnuť po duálnej bráne s týmto vstupom. Kto pracuje s SSD diskami alebo SD kartami vhodnými do fotoaparátov, aj pre neho má Workflow Station veľké pochopenie. Nám do redakcie dorazila kompletná záplata, ako som to sám interne nazval, takmer pre všetky štyri vstupy, a k tomu navyše karta Canvas React Plus s extrémne rýchlou schopnosťou zápisu aj čítania. Vďaka tejto kombinácii som mal možnosť postupne otestovať migráciu menších, ako aj obrovských súborov a merať si pritom čas, ako keby išlo o preteky F1. Mimochodom, uvedená karta Canvas React Plus (UHS-II) je schopná poskytnúť prenosovú rýchlosť na hranici 300 MB/s, čo by už samo o sebe ohlilo chlpy na marhuľi, aj keby ste ju predtým neponorili do vody. Samotná základňa sa musí napájať prostredníctvom elektrickej siete a na prepojenie s počítačom využíva jeden USB-C vstup. Ak by ste mali čírou náhodou – napríklad na laptope – len jeden jediný C vstup, nie je nutné okamžite panikáriť, keďže dok sám o sebe poskytuje už spomenutú moduláciu konektorov. Jednotlivé miniHub dokážete do čítačky dostať len pomocou jemného zasunutia a všetko sa realizuje cez už uvedené USB-C (kto by chcel priamo cez dok nabíjať pripojené zariadenia, bude asi jemne sklamaný, keďže nič také sa tu nedá realizovať). Je určite dobré vedieť, že samotný miniHub fungujú aj samostatne, a to bez priameho zasunutia do základne.

Pod'me sa teraz stručne pozriem na dizajn Workflow Station. Ide o sotva tristo gramov vážiaci kus čierno-strieborného tvrdeného plastu v prijateľných rozmeroch 160,27 x 70,27 x 55,77 mm, kde samotný miniHub meria 62,87 x 16,87 x 50 mm. Na stole preto zariadenie nezaberá veľa miesta a čo som bol prekvapený, aj napriek svojej minimálnej váhe sa pri vyťahovaní jednotlivých dokov nemusia obávať, že by sa vám základňa nadvihovala a skákala tak po stole – aj vďaka gumovým nožičkám sedí na mieste a necustuje. Všetko ide hladko a plynule. Stačí prístroj len zapnúť a všetko



sa nastaví samé. Prenos dát z viacerých vstupov je povolený a ak chcete do PC prenášať z ôsmich zdrojov alebo súčasne zapisovať na pripojené médiá, zariadenie s tým nebude mať žiadny problém.

Profesionál na cenu nepozereá

Pýtate sa, načo by vám niečo také vlastne bolo? Ako naznačujem už vyššie, pre bežného človeka, čo si ide na HDD preniesť svoj obľúbený seriál, je Workflow Station, samozrejme, zbytočným luxusom, ale predstavte si situáciu, keď ste v teréne a nakrúcate celý deň dokument o takmer vyhynutých sýsl'och. V benzínovom agregáte na výrobu elektriny dochádza palivo, vonku prší a váš nepremokavý produkčný stan sa čochvíľa premení na zbernicu dažďovej vody. V takej situácii by ste chceli mať všetky získané dáta čo najskôr zálohované na odolnom médiu a práve vďaka rýchlosti, s akou Workflow Station operuje, ste schopní reagovať tak promptne, že by sa z toho orosil aj ten sýsl'. Využití je pritom, samozrejme, oveľa viac. Ja sám som prístroj otestoval na základe takmer 500 GB zálohy svojej zbierky milovaných seriálov – dáme si menší kvíz.



V tomto texte je konkrétna indícia, ktorá vám prezradí názov filmového a seriálového univerza, ktoré zaberalo viac než polovicu môjho SSD disku. Takto enormný objem dokázal predmet tejto recenzie preniesť do pracovného notebooku za menej než tridsať minút, čo by za normálnych okolností trvalo takmer celý deň.

Záverom snáď len evidentné zhrnutie toho najdôležitejšieho. Kingston Workflow Station sa už len svojou cenovkou nehodí do bežnej domácnosti, teda tam, kde vyložene nepotrebuje presúvať terabajty ako fotelku od gauča. Ide totiž o náradie určené primárne do rúk profesionálov s rôznym zameraním (fotografia, video, animácie), kde čas znamená peniaze a kde si nikto nemôže dovoliť robiť chyby. Aj napriek tomu všetkému je dok samotný nenáročný na obsluhu a nie je nutné si na jeho chod obstarávať žiadny softvér – stačí len pripojiť. Jeho čiastočná modulárnosť vám dáva šancu namiešať si pre seba ten najvhodnejší koktail vstupov a vo finále tú cenu o niečo podliezť, čo je rovnako výhodou.

Verdikt

Bezchybná a rýchla pomoc v oblasti prenosu dát.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kingston	Cena s DPH: 120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- nič
+ Rýchlosť	
+ Modulárnosť	
+ Bez softvéru	
+ Variabilita vstupov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Marvo Scorpion KG917

KEKSÍK A KLÁVESNICU



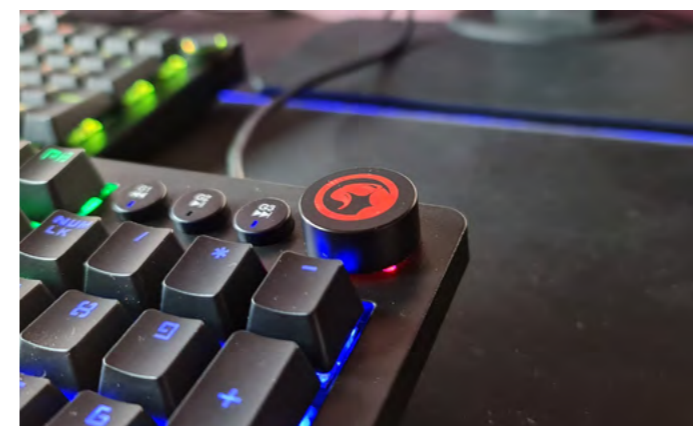
V úvode recenzie na ďalšiu z výrazne lacnejších klávesníc si vás trochu otestujem. Preverím vaše znalosti herného hardvéru naprieč celým svetom, respektíve minimálne v súvislosti s lokálne dostupnými výrobkami. Tak schválne, kol'ko spoločností produkujúcich herné náradie poznáte? Ak ich bude viac než päť, považujte sa za priemerne schopného odborníka na všetky tie skratky a logá. Ak sa dokážete dostať cez tých symbolických desať prstov, máte u mňa čerstvo načapované pivo – otázku je, kde si ho tak teraz asi vypijeme, čo? Nech už sú vaše osobné znalosti v tomto smere akokoľvek pestré, ja sám ako novinár a publicista, ktorý sa živí testovaním hardvérov rôzneho druhu a zamerania, nedokážem už dávno sledovať všetky tie malé rybky v nekonečne veľkom rybníku. Iste, tých najväčších borcov na scéne, od ktorých vám mesiac čo mesiac vyberáme najnovšie výrobky, netreba

vôbec spomínať, ale čo ak vám dnes na oči vyhodím napríklad firmu menom Marvo? Budete si schopní túto továreň na gaming náradie zaradiť pod niečo konkrétne? Keďže vás však už na začiatku nechcem zahliť prílišným množstvom otáznikov a sám neponúkať žiadne relevantné odpovede, prejdime radšej priamo k testu cenovo dostupnej mechanickej klávesnice s označením KG917 radu Scorpion. Možno sa týmto krokom spoločne niečo priučíme, a zároveň si budeme schopní odporučiť, či naopak neodporučiť, nákup ďalšieho zaujímavého pomocníka do herného kútika.

USB kábel má 1,6 m

Nebudeme ďalej chodiť okolo horúcej kaše. Firma Marvo operuje na scéne už celú jednu dekádu a za tento nemalý časový úsek si dokázala vybudovať pomerne slušnú pozíciu na svojom domacom, čiže ázijskom,

trhu. Hoci jej logo so škorpiónom u nás oficiálne podporované len posledné tri roky, portfólio produktov tejto značky je viac než priemerné a okrem očakávaných výrobkov (myš, headset a klávesnica) by ste si v ich podaní mohli vybrať aj z herného nábytku. Mnou testovaná klávesnica KG917 mi už na prvé rozbalenie pripomenula model od konkurenčnej spoločnosti Genesis. To zapríčinila hlavne identická forma šasi s výrazne dominantným logom škorpióna umiestneným na mediálnom koliesku nad numericou časťou. Mohli by sme tu diskutovať o tom, že menované výrobky vyšli z jedného a toho istého rysovacieho plátna, čítajte, ako zo šablóny. Každopádne, podobnosť automaticky neznamená aj identickú kvalitu a použitie rovnakých materiálov. Model KG917 prichádza v strohom balení s dostatočne dlhým pogumovaným káblom (trend pletených



svetov tu evidentne nepadol na úrodnú pôdu), ktorý je napevno pripravený k telu klávesnice. Ďalšou zásadnou indíciou je ikonografia na tlačidlách naznačujúca nielen gaming ako taký, ale aj podobnosť s legendárnou multiplayer hrou PUBG.

RGB musí byť

Celoplastové telo s minimálnou priepustnosťou podsvietenia rozhodne nemôžem označiť za moderné. RGB efekt však nie je týmto faktom nijako limitovaný a všetko svieti tak, ako sme na to u podobne koncipovaných herných pomocníkov zvyknúť. Mimochodom, v ponuke je hneď dvadsať blikajúcich variant. Kto príliš nefandí otvorenej konštrukcii, do akej sa ovel'a jednoduchšie dostáva nános prachu, bude v prípade KG917 určite spokojný. Práve to bol problém u síce na oko krajšej, ale na údržbu náročnejšej konkurencie. Keďže však ide o plne mechanickej klávesnicu, určite je vhodné uviesť prítomnosť modrých spínačov. Ich hlučnosť spadá skôr do strednej triedy a životnosť bola výrobcom stanovená na päťdesiat miliónov stlačení. Čo sa týka trvácnosti, po viac ako mesačnom teste sa ikonografia na plastových krytkách nijako nepoškodila a samozrejme, ani samotné spínače nevykazovali žiadnu formu chybných klikov. Marvo vám za sumu necelých 30 eur prináša dozaista solídny kus hardvéru pre začínajúcich, ale aj pokročilých používateľov, ktorým neprekáža jednostranná zmes vybraných materiálov, ani už spomínaná úprava s Battle Royale značkou PUBG.



Všetko ostatné je vec vkusu, hoci sa musím priznať, že mne osobne sa tento čiastočný retro dizajn príliš do srdiečka nevotrel.

Zapojíš a okamžite hráš

Kapitolou samou o sebe ostáva softvérová stránka. Pomocou inštalácie konkrétneho programu si môžete prispôsobiť samotné makro klávesy, čo je však umožnené aj priamo, bez použitia príslušnej aplikácie. Program hodnotím uspokojivo, aj keď by som si vedel opäť predstaviť o niečo lepšiu prehľadnosť jednotlivých sekcií interakcie a rozhodne aj lepšie zvládnuté grafické indície počas voľby. Tak či onak, softvér sa nijako nezasekáva a svoj účel dokáže splniť bez výraznejších problémov. Pre mňa doteraz neznáma značka s hrotom škorpióna vo svojom logu dokázala vo finále splniť predstavu o tom, čo by som sám očakával od mechanickej klávesnice v danej cenovej

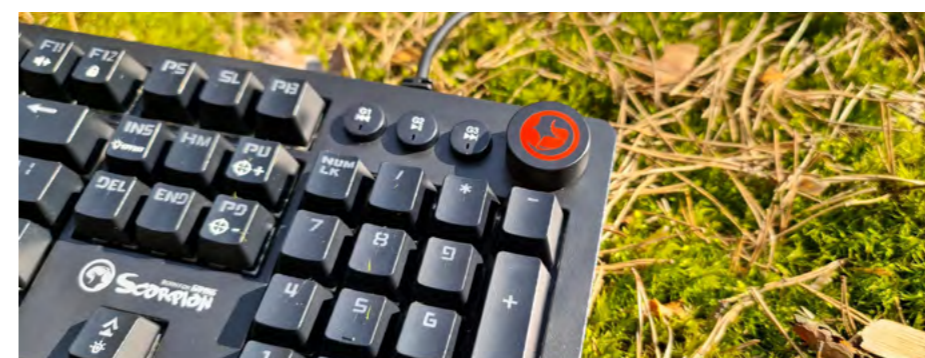
rovine KG917 považujem za ideálny vstup do sveta hrania pre mladšie publikum, ktorého mama alebo otec nemusí hneď na začiatku vyhodit' horibilné sumy, aby to nakoniec dopadlo fatálnym rozmlátením po neúspešnej partičke v nejakej online hre.

Na záver už len faktická poznámka ohľadom dizajnovéj úpravy pre potreby PUBG komunity – samotná klávesnica je dostupná aj bez špeciálnych znakov implementovaných na tlačidlá. Kto teda nechce mať pod prstami možno trochu máttuce obrázky určené pre jeden jediný titul, môže siahnuť po štandardnej verzii, pri ktorej sa cena nijako nemení.

Verdikt

Solídna mechanickej klávesnica s výrazným retro dizajnom a celoplastovým šasi.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Marvo	Cena s DPH: 30€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Modré spínače	- Dizajn
+ Softvérová podpora	- Nepletený kábel
+ Zapojíš a hráš	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Creative Outlier Air V2

VYLEPŠENÉ OUTLIERY AIR



Spoločnosť Creative, ako ostrieľaný veterán v segmente osobného audio vybavenia priniesol na trh vylepšenú verziu obľúbených Outlierov Air. Zaujímá dizajnom, Bluetoothom 5.0, dotykovým ovládaním, grafénovou membránou, kodekmi aptX a AAC, kompatibilitou s aplikáciou Creative SFXi, certifikáciou IPX5 proti potu a vynikajúcou výdržou batérie.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú zabalené v peknej krabičke z tvrdého papiera. Balenie obsahuje slúchadlá, nabíjateľné puzdro, ktoré slúži ako dokovacia stanica, praktický držiak na zápästie (pripomína potítko, ale skutočne slúži na odkladanie slúchadiel), štyri páry náhradných silikónových koncoviek do uší (aj keď výrobca udáva len tri), nabíjací kábel a produktovú dokumentáciu. Balenie pôsobí solídne, niet mu čo vytýkať.

Prvé dojmy a spracovanie

Štandardom, na ktorý sme u výrobcu Creative zvyknutí, že ich produkty sú prémiové, a nie je to inak ani pri slúchadlách

Outlier Air V2. Použitie kvalitné plasty nachádzame na slúchadlách, a tiež trochu aj na puzdre, i keď to je z veľkej časti kovové. Držiak na zápästie je na dotyk veľmi príjemný a priznávam, že nakoľko



je takýto držiak veľmi neštandardným príslušenstvom, jeho funkčnosť bola odskúšaná okamžite, ešte pred zapnutím slúchadiel. Vysoko oceňujem jeho funkčnosť a pohodlie pri používaní, nakoľko slúchadlá ukryté v ňom nijako netlačia, dokonca ich vôbec nie je cítiť.

Používanie

Je síce pravda, že prvé párovanie slúchadiel k telefónu trvalo o čosi dlhšie ako zvyčajne, pretože ani po uvedení do párovacieho módu ich telefón nedokázal detegovať, no po obnovení slúchadiel do továrenských nastavení sa okamžite bezproblémovo pripojili. Po pripojení už bolo možné „nasucho“ spustiť nekompromisný testovací playlist, za použitia aplikácie Creative Super X-Fi. Zvukovo slúchadlám nemám čo vytknúť, pretože či už počas používania Super X-Fi, no i bez neho, hrali na svoju cenu naozaj dobre.

Môžeme tiež pochváliť funkčnosť dotykového ovládania, ktoré funguje lepšie než u konkurencie, aj keď je to otázkou preferencií používateľa (osobne túto funkčnosť nepotrebujem a nepoužívam ju). Použitý mikrofónový systém Qualcomm cVc 8.0 zabezpečuje, že telefónne hovory, ako aj hlasové príkazy pre Siri a Google Asistenta sú zrozumiteľné.



Potešila aj rýchlosť pripojenia po otvorení dokovacieho puzdra - slúchadlá sú k telefónu pripojené automaticky a okamžite.

Výrobca uvádza 34 hodín výdrže hrania, pričom dokovacie puzdro má na boku šikovo umiestnené farebné LED diódy, ktoré svojou farbou indikujú stav nabitia puzdra a tiež samostatne ľavého i pravého slúchadla. Samozrejme, tento údaj je uvádzaný pri cca 50-60 % hlasitosti, avšak aj pri 85-100 % hlasitosti používateľ presiahne úctyhodných 24 hodín prehrávania. Nabitie doplna potom trvá okolo dvoch hodín.

Z hľadiska komfortu musím konštatovať, že tieto slúchadlá nebudú pohodlné úplne pre každého. Vytvárajú veľmi silný efekt prisatia sa do ucha (aby dobre držali na

mieste aj počas fyzicky náročnejších aktivít), a tento efekt môže niektorým používateľom vyslovene prekážať, preto je vhodné ich pred prípadnou kúpou vyskúšať. Ako zaujímavosť uvádzam, že v tomto prípade som musel použiť inú veľkosť silikónových nastavcov pre každé ucho - toto je však úplne v poriadku, pretože výrobca na tento fakt vyslovene upozorňuje na svojej internetovej stránke. Tento efekt však oproti iným slúchadlám spôsobuje aj výraznejšiu izoláciu od okolia a potlačenie okolitých zvukov, hoci slúchadlá nie sú vybavené funkciou aktívneho potlačenia hluku z okolia.

Zhrnutie

Creative Outlier Air V2 sú skvelým partňorom na šport, či ako každodenný spoločník na ulici, v MHD, a vlastne úplne všade. Vydržia hrať naozaj dlho, nevidia im pot, či dážď, zvukový prejav je dobrý, sú tiež vhodné na použitie ako handsfree. Kvôli svojej špecifickému tvaru (a hlavne prisatiu sa do ucha) odporúčam pred kúpou ich vyskúšať.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ funkčnosť
+ výdrž batérie
- špecifický komfort, ktorý nemusí vyhovovať každému

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkPad X1 Nano Gen 1

VÝKON, ČO UNESIE AJ BATOLA



Sotva by som teraz vedel spočítať na prstoch rúk celej svojej rodiny, kol'kokrát som už za posledný rok začínal test notebooku vetu; v súčasnej dobe. Celosvetová pandémia nám už cez rok výrazne zasahuje do životov, nech už mám na mysli sociálne atribúty či priamo pracovné výkony, a tak vás, ľudia a kolegov pracujúcich výhradne z domu, asi vôbec nešokuje skutočnosť okolo zvýšeného predaja prenosných počítačov – mimo iného samozrejme. Každá, v úvodzovkách, sranda sa však raz skončí, a preto je vhodné ešte pred investíciou do často drahého hardvéru myslieť a kalkulovať s dôrazom na komplexné využitie v neskoršom období. Spoločnosť Lenovo je v tomto ohľade jednou z viac ako rozumných volieb, keďže jej portfólio výpočtovej techniky v sebe nesie ukotvenia na rôzne sféry praktického využitia, a to ešte navyše

aj v zaujímavých kombináciách. Často vám preto prinášame testy na herné notebooky, s akými by sa dokázal užívať aj profesionálny tvorca reklám, či naopak primárne stroje zamerané na fúziu medzi biznisom a zábavou. V nasledujúcom texte si však rozeberieme prakticky úplne nový laptop pod u nás známou vlajkou ThinkPad, ktorý sa aj s označením X1 Nano dá definovať ako prémiový pracovný nástroj s výkonom, o akom v daných proporciách môže konkurencia len snívať.

ThinkPad X1 Nano Gen 1 je trinásťpalcový mini notebook s váhou, aká vás doslova ohúri. Toto už na prvý pohľad sympatické zariadenie nemá totižto ani jeden kilogram (presne 907 gramov), a tak je manipulácia s ním otázkou použitia dvoch stredne ochabnutých prstov. Ak by som to mal jemne prehnať, tak s týmto počítačom

sa zvládne zahrať aj čerstvo narodené batola. Jeho filozofiou je spojenie vysokého výkonu s jednoduchým prenosom, nech už beháte po dome v teplých papučkách alebo sedíte vo vlaku uháňajúcom kamkoľvek vás len napadne. Vďaka odolnému šasi vytvorenému zo zliatiny horčíka a karbónu sa vám v rukách ocitne flexibilný, ale cez to všetko pevný kus jemne pogumovaného zariadenia. Manipulácia s ním je, ako už píšeme vyššie, otázkou používania jedného až dvoch prstov, ale čo je zaujímavé, tak aj pri danej hmotnosti sa počas otvárania vrchného veka nedá badať akákoľvek konštrukčná nedokonalosť. Mám teraz namysli extrémne prehýbanie už tak tenkých častí samotného zariadenia, ako aj potlačenie akýchkoľvek nežiadúcich zvukov. Všetko pôsobí luxusným a prémiovým dojmom. Milovníkov konvertibilných notebookov



tu síce sklame, avšak ani možnosť vyklopenia panelu do vodorovnej polohy nie je tak úplne na zahodenie. Keď už si opisujeme celkový dizajn, tak vyložene tmavá farba v tomto prípade hrá do karát typicky umiestnenému logu značky ThinkPad aj s malou LED diódou informujúcou používateľa o stave zariadenia, ako aj brúsenému názvu Lenovo.

Komukoľvek som tento hardvér vložil do rúk, okamžite bol z neho vyložene nadšený a to ešte neprišla reč na výkon jeho strojovne.

Výbava hodná pozornosti

Celkové proporcie 292,8 × 13,87 × 207,7 mm si samozrejme vyberajú svoju daň v podobe malej ponuky fyzických vstupov. Všetko sa v tomto ohľade sústreďuje na ľavú stranu notebooku, kde nájdete kombinovaný zvukový port a duo USB-C Thunderbolt 4, čo je možno na prvý pohľad dost' chabé a osobne by som rád videl na pravej strane aspoň jeden klasický USB vstup, avšak celkový dizajn tu prevažoval praktickosť konektivity. Po otvorení jedným prstom na vás namieri webová kamera s fyzickým uzamknutím



počas tvorenia textu a prehľadávania webových rozhraní. Samotný IPS panel disponuje slušnými pozorovacími uhlami a ponúka rozlíšenie 2K pri svietivosti 450 nits a stopercentným pokrytím sRGB. Pri takto malej obrazovke rovnako doceníte podporu HDR, keďže celková úroveň kontrastu a prezentovaných farieb je už tak na výši a celé to len umocňuje onen prémiový pocit. Sledovať preto na tomto zariadení svoje obľúbené seriály či filmy sa pre vás stane potešením aj cez už spomínanú veľkosť panelu.

Od ThinkPadov sa samozrejme očakáva veľký dôraz kladený na kvalitu klávesnice a inak tomu nie je ani v prípade mnou testovaného modelu. X1 Nano Gen 1 vám okrem rovnako očakávaného TrackPointu



a rozlíšením 720p – tá je na bežnú komunikáciu viac ako dostačujúca. Oveľa zaujímavejšia je však dobre fungujúca funkcia rozpoznávania tváre (to obstaráva IR snímač) a rovnako tak aj radar zameraný na zistenie prítomnosti používateľa.

Displej sám je po stranách ohraničený tenkými rámkami a ponúka dnes čoraz viac atraktívnejší pomer strán 16:10. Obrazovka je tak vyššia, čo doceníte hlavne

(malý joystick v strede klávesnice) servíruje dokonalo fungujúce spínače s takmer nulovým zvukovým sprievodom. Rozloženie kláves je viac menej štandardom, aj keď isté tlačidlá si v záujme vtesnania sa do tela notebooku museli zísť na zoštíhlenie.

Oveľa dôležitejšia je však skutočnosť, že písanie na tomto produkte bolo pre mňa priam príjemným potešením, nech už som prstami freneticky kmital ako šialený, alebo si len tak relaxačne konverzoval cez sociálne médiá.

Ešte než sa presunieme do spodnej hrany zariadenia, určite je vhodný opis umiestnenia reproduktorov. Tu sa inžinieri rozhodli všetko situovať do tenkého rámu priamo nad klávesnicou, čo dozaista zlepšuje hlasitosť prezentovaného zvuku, avšak súčasne to prináša aj pár nepríjemností, ako je vibrovanie šasi a skresľovanie pri vysokej hlasitosti.

V dolnej časti môžeme potom nájsť spolaživú čítačku odtlačkov prstov (po stránke bezpečnosti je Lenovo vždy o

krok napred), ako aj obrovský trackpad s trojicou notoricky známých fyzických tlačidiel na jeho hornej hrane. Tu vyvstáva otázka priamo na vás, a to v súvislosti s potrebou niečoho takého, keďže osobne som tento bonus s retro nádychom nevedel nikdy poriadne doceniť a prišiel mi vždy skôr zbytočný než užívateľ'sky potrebný.

Tak či onak, ani v takomto inak luxusne pôsobiacom laptope tento známy ThinkPad doplnok neabsentuje. Samotný touchpad funguje tak, ako má a prsty po ňom kľúza bez pridaného odporu.

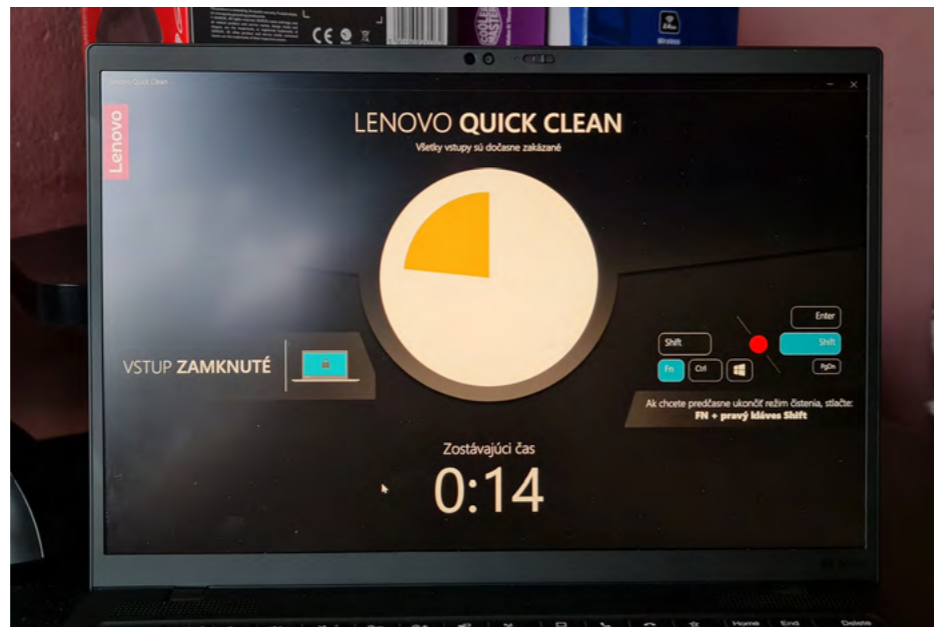
Je to na hry?

V zásade možno trochu hlúpa otázka, každopádne pri pohľade na integráciu procesoru Intel Core i7 (Tiger Lake) s rozsahom frekvencie 2,10 GHz až 4,4 GHz by bolo trestuhodné si neskúsiť nainštalovať nejakú tú technicky menej náročnú videohru.

Vďaka grafickej karte Intel Iris Xe si tak obedovú prestávku môžete spríjemniť u hier ako Fortnite a nemu podobných značiek bez toho, aby ste museli sledovať zmes sekajúcich sa scenérií a rozmazaných pixelov.

Tu je asi najviac potešujúca skutočnosť okolo zníženia spotreby energie, ako aj v prípade tohto notebooku výborne riešeného chladenia (žiadny požiar sa nekoná, aj keď u hier rátať s hranicou presahujúcou deväťdesiat stupňov Celzia).

Primárne sa však testovaná vzorka z dielne Lenovo osvedčila ako ideálny nástroj na prácu, kde ani v prípade vyššej teploty nebola badať nejaká



nekonzistencia rozvodu tepla. Pri klasickej kancelárskej práci, kde som kombinoval písanie s prezeraním videí a nejakým tým Netflixom, sa celé šasi nedokázalo počas merania teploty dostať cez šesťdesiat stupňov, čo je podľa môjho názoru skutočne potešujúca skutočnosť.

Rovnako dobre som sa tváril pri overovaní výdrže batérie, ktorá je schopná pri strednom jase fungovať viac než dvanásť hodín a to je v danej triede viac ako uspokojivé.

Súčet pozitív by som rád rozšíril aj o absenciu predinštalovaných zbytočností, aké vám maximálne tak lezú na nervy ešte skôr, než sa ich začnete zbavovať a z toho minima v základe nainštalovaného softvéru by som rád naopak vyzdvihol aplikáciu Lenovo Quick Clean. Ide o

praktického pomocníka pri pravidelnej údržbe celého notebooku, respektíve špeciálne klávesnice a touchpadu, kedy sa vo vami zvolenom časovom okne uzamkne funkcia tlačidiel a môžete si tak celý laptop poriadne vydezinfikovať. Na otázku kolegu; či si s vaším notebookom môže zísť na toaletu, tak máte zrazu možnosť odpovedať aj inak než len; ani náhodou!

Prehrýzli sme sa spoločne až do samotného záveru recenzie na viac než len bežný pracovný mini notebook. Za ThinkPadom X1 Nano Gen 1 hľadajte výkonnostne spoľahlivý nástroj na prácu, ale čiastočne aj zábavu, kde dominuje jeho bezkonkurenčná váha hneď po boku 2K panelu a slušnej výdrže batérie.

Na tomto zariadení ste schopní napísať kopy textu bez dopadov na vaše zdravie a súčasne si užiť aj nejakú tú interaktívnu zábavu. Treba však rátať s vyššou cenovkou, ako aj trochu obmedzenou ponukou portov a určite aj nie práve kvalitne znejúcimi reproduktormi.

Verdikt

Prémiový notebook na prácu, ale aj zábavu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	2 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena
+ Výkon	- Porty
+ Odolnosť	- Zvuk
+ Klávesnica	
+ Displej	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

XPG Defender PRO

SKVELÝ PRVÝ POČIN



Procesor ako mozog analyzujúci problémy, grafická karta ako svaly dodávajúce počítaču silu popasovať sa s vykresľovaním scén, zdroj ako trávici trakt spracovávajúci energiu na fungovanie a tak ďalej. Počítačové komponenty je naozaj jednoduché prirovnať ku ľudskému telu, hoci musíme uznať že moje prirovnania nie sú 100% presné. Komponenty si však zaslúžia nielen byť výkonné, ale aj byť umiestnené v peknej a prepracovanej schránke. Počítačové skrinky predstavujú v mojej analógii ľudské telo a tak, ako vie pekné telo ukryť málo výkonný procesor, dokáže nepremyslená skrinka obmedziť možnosti silných svalov. Ok, radšej dost' filozofovania, v redakcii nám pristála skrinka od spoločnosti XPG s menom Defender PRO a ja som dostal možnosť zistiť, ako veľmi si prívlastok PRO zaslúži, alebo ide len o vyparadenú zmes plechov, ktorá komponenty neubráni, ale skôr sa pred ňou budú ľudia brániť.

Značka XPG je na trhu už pekných pár rokov, no hráči aj profesionáli ju doteraz mohli poznať skôr ako prémiový brand spoločnosti Adata, v ktorého ponuke boli SSD disky a RAMky, spolu s menším príslušenstvom. XPG však len nedávno prišlo na trh s produktami ako vodné chladenia, zdroje, notebooky, alebo aj s počítačovými skrinkami.

Obal a jeho obsah

Skrinka Defender PRO, ako je to už pri počítačových skriniach tradíciou, dorazila v obvyčajnej kartónovej krabici, ktorej zovňajšok poukazuje na jej výzor a poskytuje pár zaujímavých informácií na ostatných stranách. Vnútri je samotná skrinka, chránená z čelných strán tvrdým polystyrénom, no strana, na ktorej je nainštalovaná bočnica z tvrdeného skla by si v dnešnej dobe nestíhajúcich kuriérov a poštarov podľa mňa zaslúžila ďalšiu

výplň alebo dodatočnú ochranu. Skrinka našťastie dorazila bez ujmy, no vždy je lepšie sa poistiť, ako mať nahnevaných zákazníkov, ktorí musia riešiť reklamácie.

Prvé dojmy a spracovanie

Skrinka samotná je v bielom prevedení a hneď po vybalení poteší, ak by som sa to mal pokúsiť popísať, kompaktnou masívnosťou. Ide o full tower skrinku, do ktorej sa zmestia aj matičné dosky formátu eATX, no stále nejde o enormne veľký kus nábytku, ako som mal možnosť zažiť pri niektorých kúskoch od Fractalu. Hneď na prvý pohľad je vidno, že v XPG majú buď naozaj šikovných dizajnérov, alebo si pomohli odpozeraním vnútorného rozvrhnutia od ustálenej konkurencie. Nech je to ako chce, nebudem sa určite sťažovať na múdre rozvrhnutie, ktoré priam volá po osadení aj tých najväčších komponentov. Prázdna skrinka nie je



sama o sebe najľahšou, čo vypovedá o kvalitnom prevedení z robustnejších súčiastok, ktoré by sa malo odraziť na dlhšej životnosti. Predný panel ponúka okrem tlačidla vypnúť/zapnúť, RGB tlačidla a kombinovaného audio/mic jacku, ešte dvojicu USB 3.0 portov, čo je mierna škoda. Od prémiovo ladenej skrinky vydané v tomto roku by som už očakával aj USB-C port.

Vizuál a materiál

Hoci je na trhu s počítačovými skrinkami XPG nováčikom, vyzerať byť prvé kroky tejto značky namierené dobrým smerom. Okrem Defender PRO má XPG v ponuke ďalšie tri skrinky, každú určenú inému publiku a každú s mierne odlišným dizajnom, no osobne som rád, že sa ku nám dostal na testy práve Defender PRO. V bielom prevedení, so zameraním na prietok vzduchu a jednoduchosť inštalácie, som sa nevedel dočkať skladania v tomto šasi. Väčšina dielov je z obstojne hrubého plechu potiahnutého práškovou farbou, na ktorej by nemalo byť vidno nečistoty ani v čiernom prevedení. Na bielej farbe si potenciálne odtlačky prstov či mierny prach ani nebudete mať možnosť všimnúť.

Samozrejme, to sa nedá povedať o bočnici z tvrdeného skla, ale tento neduh je prítomný pri každej jednej skrinke od hociktorého výrobcu. Asi jediná vec, ktorá mi na vizuálnom prevedení skrinky prekážala, bolo vyhotovenie okrajov skla v čiernej farbe, nakoľko ku bielemu šasi by sa biele okraje hodili definitívne viac.



Hráči, ktorí snívajú o naozaj čisto bielej skrinke teda budú musieť hľadať inde.

Rozvrhnutie

XPG Defender PRO ponúka veľmi dobrú ochranu proti prachu a to za pomoci magnetického filtra na vrchu skrinky, zasúvacieho filtra umiestneného pod miestom na zdroj a takisto filtra prednej časti, ukrývajúceho sa za magneticky uchytaným čelom skrinky. Za uchytanie prednej časti má XPG veľké plus, pretože pri iných, aj oveľa drahších modeloch som sa často cítil, akoby som daným skrinkám ubližoval,



keď som sa snažil dať čelo dole. Vnútrné rozloženie ponúka krytú 'podpalubiu', teda tunel kde sa ukryje ako zdroj, tak drvivá väčšina káblov, či už tých zo zdroja alebo iných prepájajúcich diskov s matičnou doskou a iné komponenty. Okrem toho sa v tomto tuneli nachádzajú dve pozície na 3.5 palcové disky (v jednej z nich je pri preprave uložená krabička s príslušenstvom) a predná časť tunela je ukončená skôr, aby sa do skrinky zmestili aj 360 mm radiátory spolu s aspoň jedným ventilátorom. Na push-pull rozvrhnutie pri 360 mm radiátoroch však už miesto neostalo, pokiaľ by ste sa teda nerozhodli pre nízko profilové ventilátory, alebo tenší radiátor.

Rovnako tiež musím varovať, že miesto na radiátor na prednej strane zmizne, respektíve bude veľmi limitované, akonáhle do skrinky osadíte eATX dosku alebo dosku s menej známymi, no Defenderom podporovanými, formátmi CEB a EEB. Vrchná časť skrinky poskytne podporu dvom 120 mm/140 mm ventilátorom, čiže aj radiátorom o rozmeroch 240/240 mm a na zadnej strane sa nachádza už osadený 120 mm ventilátor. Skrinka tiež ponúka 2 pozície pre 2.5 palcové disky, ktoré sú riešené vcelku šikovne, systémom háčikov na jednej strane a výstupkov na pevne pripevnenie skrutkami na druhej. Celkovo je skrinka rozvrhnutá vcelku šikovne, s dvomi



sadami otvorov osadenými gumenými záslepkami na pravej strane, použiteľných buď pri ATX alebo väčších doskách. Absentujú však predprípravené diery na osadenie vodného chladenia na mieru, teda pumpy a rezervoáru, takže odporúčam skôr AIO vodné chladenie, alebo vzduch. Na záver, čo sa prúdenia vzduchu týka, o to sa v Defender PRO z výroby stará trojica 120 mm XPG VENTO aRGB ventilátorov s takzvanými 'rifle' ložiskami, prietokom vzduchu až 45.3 CFM a maximálnymi otáčkami 1200 rpm. Zamrzí však, že nejde o PWM ventilátory, ale len 3-pin kúsky, ktoré neponúkajú také možnosti ovládania (najmä nižšie RPM), ako 4-pin PWM kúsky.

Vychytávky

Nakoľko sú v skrinke z výroby aRGB ventilátory, je len logické, že bude skrinka samotná disponovať aspoň jednoduchým RGB ovládačom. Oproti niektorým lacnejším modelom tentokrát v balení nie je diaľkový ovládač, ale na prednom paneli sa nachádza tlačidlo, vďaka ktorému je možné prepínať farby na pripojených aRGB komponentoch, pokiaľ by osadená matičná doska nepodporovala ovládanie samostatne. Väčšina majiteľov si však určite pripojí ventilátory na dosku a bude ich môcť ovládať softvérovou. Zabudovaný

ovládač je napájaný cez SATA konektor, na čo bude pri jeho potenciálnom využití treba myslieť. Druhou vychytávkou je možnosť vertikálneho osadenia grafických kariet, vďaka čomu sa budú môcť ich majitelia kochať nielen pohľadom na ničím zaujímavý bok a backplate, ale aj na točiaci sa ventilátory alebo blok vodného chladenia. Nakoľko je však vertikálne osadenie limitované na dva, maximálne 2.5 slotu zaberajúce karty a skrinka samotná nie je príliš pripravená na vodné chladenie na mieru, ostanú asi v drvine väčšine prípadov tieto sloty nevyužitú. Nehovoriac o nutnej investícii do PCIe riser kábla, ktorý zatiaľ XPG neponúka.

Zhrnutie

Ako jeden z prvých počínov na poli skriniek nie je XPG Defender PRO vôbec zlá voľba. Za cenu pod 100 eur dostanú zákazníci kvalitnú skrinku, v ktorej bude pre menej náročných používateľov radosť skladať. To však neznamená, že Defender PRO niet čo vytknúť, od absencie USB-C konektora na prednom paneli, cez menšie možnosti zákazkového vodného chladenia, až po 3-pin ventilátory, ktoré už v dnešnej dobe tak často nevidáme, najmä nie v aRGB prevedení. Pokiaľ však USB-C nepotrebujete a vystačíte si aj s AIO či vzdušnými chladičmi, potom si Defender PRO možno nájde miesto aj na vašom stole.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: XPG Cena s DPH: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + zabudovaný RGB ovládač
- + inteligentné rozloženie
- absencia USB-C na prednom paneli
- chýbajúca príprava pre vodné chladenie na mieru

HODNOTENIE:



Predator Triton 300 SE

TO JE ZBRAŇ ALEBO NOTEBOOK?



Herný rad Predator participujúci pod známu spoločnosťou Acer mám ja osobne zakorenený ako vôbec najuniverzálnejšiu hardvérovú značku zo všetkých, keďže z ich ponuky si jednoducho musí vybrať úplne každý. Nech už dávate prednosť hraniu nenáročnej softvérovej produkcie, či chcete kompromis medzi interaktívnou zábavou a pracovnými povinnosťami, pre každého z vás sa tu nájde výrobok vhodný na kúpu. Na špičke tohto pomyselného ľadovca potom samozrejme drieme cenovo často nedosiahnutelný strop, po akom siahajú tí najnáročnejší spotrebiteľia. Práve tam by sme našli výkonnostne neporaziteľné desktopy s prívlastkom Orion 9000 či rovnako paru tlačiacie notebooky Triton 900. Je samozrejme jasné, na akých zákazníkov Acer pri sklادbe uvedených extrémov myslel a rovnako tak je pekné vidieť, že sa ona u nás stále populárna spoločnosť snaží skúšať pretlačiť aj kompaktnejšie

fúzie. Jedným z aktuálnych výsledkov takého snaženia je rozhodne dizajnovo zaujímavý kúsok Triton 300 SE.

Rozprávame sa o primárne hernom zariadení v štrnástipalcovom prevedení, ktoré bolo v zmysle výkonu zaradené do



akejsi strednej triedy. Celé šasi je odliate z hliníku a už pri prvom uchopení tohto takmer dva kilogramy vážiaceho krásavca pocítite dotyk chladného luxusu. Notebook znesie aj drsnejšie zaobchádzanie a nejaký ten náhodný úder, či menší pád, nebude automaticky znamenať fatálne



poškodenie. Acer si pri dizajne jednoducho dal záležať a kompletne obišiel svoje doteraz zaužívané postupy rozmiestnenia insígnií. Ikonické logo radu Predator nachádzame v ľavom hornom rohu hlavného veka a aj keď po jeho otvorení pomocou jedného prsta začnete cítiť istý „návrat domov“, stačí sa bližšie pozrieť na proporcie postranných rámov a okamžite sa všetky dojmy obrátia iným smerom.

Nový Triton je však dozaista elegánom. Dokáže očariť okolie už len spôsobom, ako sa od neho odrážajú slnečné lúče. Dnes, kedy sa nám pomaly ale isto začínajú otvárať terasy kaviární a na leto sa po dlhšej dobe zase rozbehne ten doteraz toľko utláčaný sociálny život, vás môže práve vytiahnutie tohto strieborného laptopu premeniť na stredobod pozornosti.

Kompaktné rozmery

Je príjemné sledovať ten odklon od zavedených trendov. Mám teraz namysli všadeprítomné RGB blikanie a často až prehnane lipnutie na nejakom stereotypnom dizajne. Táto novinka z dielne Aceru ide úplne inou cestou a to aj naoriek tomu, že si v sebe stále



nesie dostatočne silný výkon. Máme tu grafický procesor RTX 3060 (Max-Q a takt 1282 MHz), čo je v dnešnej dobe ekvivalentom zlatého nugetu, a nemenej dôležitú úlohu zohráva aj procesor i7 od Intelu v spolupráci s rozšíriteľnou 24 GB operačnou pamäťou. Ide o sofistikovaný nástroj na hranie, aký však môže v očiach okolia zbudit' dojem, že to je vlastne d'alší predražený ultrabook vhodný tak akurát

na objednanie zastrihávača fúzov pre nejakého hipstera. Počas testu som skúšal spustenie mnohých menej náročných, aj technicky prepracovaných projektov a pred aktiváciou RTX všetko išlo na vysokej úrovni s príjemným snímkovaním.

V drvinej väčšine aj s vyšším stupňom nastavenia detailov. Akonáhle by ste si však chceli utrhnúť o niečo viac a zapnúť odlesky kaluží tam, kde predtým bol len neidentifikovateľný masťný fl'ak, treba rátať s istou degradáciou počtu snímkov – nejde však samozrejme v danej výbave o nič šokujúce.

Dobre, už viete, že Kryton, ehm, prepáčte, zase myslím na seriál Červený trpaslík, teda Triton 300 SE spadá po stránke dizajnu do jedinečnej kolónky a rovnako vám musí byť jasné, že celková cena pohybujúca sa okolo 1 500 Eur má svoje výkonnostné opodstatnenie. Ako je na tom však napríklad taká konektivita?

Čo sa týka ľavej strany, tak tu môžeme nájsť vstup pre napájanie do elektrickej siete pomocou klasického adaptéru, hneď vedľa USB 3.2 druhej generácie a





Thunderbolt 4 (nabíjanie prostredníctvom USB-C je samozrejme možné, ak máte dostatočný adaptér). Naopak, na druhej strane nachádzame dnes stále potrebný vstup pre audio kábel, HDMI 2.1 a druhý USB 3.2 s rovnakou špecifikáciou. V tomto duchu ide opäť o dostatočný priestor na párovanie s rôznym príslušenstvom a určite by som v danom výpise nemal vynechať ani Wi-Fi 6 a Bluetooth. Po ľahkom odklopení veka na vás zažmurká štrnásťpalcový Full HD panel s obnovovacou frekvenciou 144 Hz, čím sa v danom rozmere naplnia všetky mokré sny hráčov obľubujúcich online súperenie v momentálne najhranejších projektoch.

Obraz je solídne ostrý a dobre čitateľný aj pri útoku letného slniečka. Za predpokladu, že by sme si prešli podrobne špecifikácie ohľadom farebného gamutu a porovnali ich s konkurenciou v rovnakej cenovej relácii, určite by neprišlo k nejakému šokujúceму odhaleniu v zmysle klamlivej reklamy. Treba si uvedomiť, čo všetko IPS panel v takomto prevedení a pri svietivosti na hranici 300 nitov vlastne dokáže a tam, kde uspokojí primárne hráčsku komunitu už pri sledovaní filmov a podrobnej analýze jednotlivých vrstiev farieb, nemusí až tak žiarit'.

Klik, Klik, Klik

Nad stredne veľkým a dobre fungujúcim touchpadom s rovnako dobre bežiacou čítačkou odtlačkov prstov si našla miesto klávesnica bez numerického bloku - ako inak pri takomto rozmere. Membránové spínače so zdvihom na hranici jedného milimetra slúžia obzvlášť aj pri frenetickom spôsobe písania a ich odpor by sa dal definovať ako jemnejší.

Určite dávam palec hore za klasický robotický Predator fond samotných kláves a rovnako dobré podsvietenie v rôznych farebných RGB linkách. Pomocou predinštalovaného softvéru PredatorSense máte možnosť zasahovať do nastavení osvetlenia, vyberať si zo štyroch špecifických režimov výkonu (od tichého, cez extrémny, až po turbo), monitorovať všetky procesy v počítači, ako aj prispôbovať nainštalované hry.

Je zaujímavé, že Acer opäť ponecháva fyzické tlačidlo na spustenie maximálneho výkonu ventilátorov, ktoré si našlo svoje miesto tesne nad klávesom Esc. Keď už spomínam proces chladenia, v tomto prípade sa výrobca vcelku oprávnene chváli dobre riešeným priechodom vývodu horúceho vzduchu, ako aj nízkym atribútom ohľadom prevádzkového hluku. Triton 300 SE disponuje tenkým šasi s výškou 17,9 mm, do ktorého sa zmestilo aj duo reproduktorov s dosť priemernou prezentáciou zvuku. Nejde tu ani tak o silu, ale skôr o celkovú plochosť bez výrazu, čo však opäť asi nebude tým najvýznamnejším bodom na vašom zozname pre a proti.

Keby ste sa pozreli na oficiálny leták k testovanej vzorke Predator Triton 300 SE, určite by vás mohla zaujať celková výdrž batérie. Výrobca uvádza desať hodín, čo je samo o sebe dozaista plusovým bodom, avšak realita je nanešťastie trochu inde. Tento údaj ste schopní dosiahnuť len v tom prípade, ak zrazíte jas na sotva viditeľnú úroveň a celkový čas strávený používaním zariadenia obmedzíte na tie najzákladnejšie procesy mimo hrania. Akonáhle spustíte nejakú videohru a výkon laptopu sa tým pádom pretočí do

vyšších obrátok, nečakajte nič viac než energiu na päť hodín čistého času. Či je toto na herný notebook dostatočný údaj, to už nechám na vaše posúdenie, ale za mňa ide o asi najväčšie negatívum inak celkovo sympatického a kompaktného hardvéru. Čo povedať ešte skôr než v tomto texte padne ona pomyselná opona? Acer sa rozhodol vyrobiť cenovo dostupný štrnásťpalcový notebook s odolným telom, ktorý v sebe nesie kus poriadne schopného výkonu a je pripravený na socializovanie aj vďaka vstavanej webovej kamere.

Výborná obnovovacia frekvencia hlavného panelu a aj trochu nečakaná čítačka odtlačku prstov sú príjemným bonusom, čo sa už nedá povedať o celkovej výdrži akumulátora a plochom zvuku. Napriek všetkému som zo samotného produktu nadšený. Verím, že si nájde svojich zákazníkov a dúfam, že ono experimentovanie pod vlajkou hernej divízie Acer nevidíme v tomto prípade naposledy.

Verdikt

Výkonný a kompaktný herný notebook, s akým zažiarite v každej kaviarni.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Batéria
+ Odolnosť	- Zvuk
+ Výkon	
+ Displej	
+ Chladenie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Genesis Krypton 550 RGB

KRYPTON 550 ROZHODNE PREKONAL NAŠE OČAKÁVANIA



GENERATION
★ DOBRÁ CENA ★
TIP REDAKCIE



Genesis už dnes ponúka širokú škálu produktov zameraných na hráčov. Pozreli sme sa na ultral'ahkú myš Krypton 550 RGB, ktorá ponúka RGB podsvietenie a pomerne kvalitné „vnútornosti“ za špičkovú cenu.

Balenie

Balenie je štandardné, nájdeme v ňom používateľ'ský manuál, na krabici je možné vidieť rozsah všetkých funkcií, ktoré myš ponúka a nie je ich málo.

Dizajn a ergonómia

Ako už bolo spomenuté, Krypton 550 je ultral'ahká herná myš. Voštinový vzhľad je čoraz populárnejší a viacerí výrobcov nasleduje tento trend. Krypton 550 obsahuje RGB podsvietenie, tlačidlá sú nadimenzované na 20 miliónov kliknutí a myš je vybavená slušným optickým snímačom PMW3325. Papierovo teda veľmi slušné parametre. Váha myši je len 70 gramov. Dizajn včelieho plastu vyzerá pekne a tiež umožňuje výrobcovi ako Genesis vyrábať myši s oveľa nižšou hmotnosťou.

Celkovo myš obsahuje sedem tlačidiel. Tlačidlo pre DPI má štyri rôzne profily

nastavenia. S používateľ'ským softvérom je možné profily d'alej modifikovať a nastaviť presné DPI, aké vyhovuje používateľ'ským potrebám.

Genesis v Krypton 550 použil namiesto bežných spínačov Omron spínače HUANO s garantovanou životnosťou až 20 miliónov kliknutí.

Myš má bočné strany mierne zakrivené kvôli lepšiemu uchopeniu. Optický snímač PMW3325 má DPI až 8 000, a keďže väčšina hráčov pri hraní používa nižšie DPI, ktoré umožňuje lepšiu kontrolu a presnejšie zameranie, je to dostatočná hodnota. Myš sa dodáva s opleteným káblom, čo je v dnešnej dobe pri herných myšiach už štandard.

Používateľ'ské dojmy

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

Osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, ale používatelia, ktorí sa chcú iba pripojiť a hrať, si nemusia robiť starosti, pretože to funguje aj bez používateľ'ského softvéru. Ten je potrebné

dodatočne stiahnuť, je jednoduchý a používateľ'sky intuitívny, zároveň ale ponúka množstvo rôznych nastavení.

Myš sa ovláda dobre, je ľahká a používateľ' ani po niekoľkých hodinách nemá pocit únavy.

Záverečné hodnotenie

Cenovka, ktorá začína na 20 eurách, je jedným slovom vynikajúca za tie možnosti, ktoré myš ponúka. Nízka hmotnosť, RGB podsvietenie, voštinový dizajn, kvalitný snímač a slušné spracovanie je v tejto kombinácii ťažko prekonaťelné. Preto môžeme len odporučiť.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	30€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ technické parametre	- nič
+ RGB podsvietenie	
+ výborná cena	
+ nízka hmotnosť	
+ voštinový dizajn	
HODNOTENIE: ★★★★★	

HP REverb VR3000 G2

LEPŠÍ NEŽ ŽIVOT?



Bola doba, kedy som ja osobne o virtuálnej realite sníval tak maximálne vďaka ošúchanej a originálnej VHS kazete s filmom *The Lawnmower Man* a predstavoval si situáciu, v ktorej sa videoherná kultúra bude schopná napevno zlúčiť s našim každodenným pachtením za ziskom a oklamať tak mozog lepšie než nemecký predajca kuchynských nožov vyrobených z recyklovaných plienok pre dospelých. Po dobe fantazirovania, čo v mojom prípade bolo samozrejme ranné detstvo, prišiel postupný progres a myšlienky detí sa začali pomaly, ale isto, stávať realitou. Predstava, že si dáte na hlavu nejaké vedro s výrezom pre uši a do neho vám počítač začne púšťať nereálne skutočnosti v tak surovom podaní, že na sekundu zabudnete aj dýchať, sa razom začala javiť ako blízka budúcnosť. Nikdy nezabudnem na jednu konkrétnu epizódu zo seriálu *Red Dwarf*, kde si mnou vždy milovaná ústredná trojica hlavných postáv nasadí na hlavu cyklistickú helmu a následne predstiera, že je priamo vo svete počítačovej hry. Dnes, keď už nič podobné dávno beží aj v komerčne dostupnej forme, nikto pochopiteľne nemá potrebu riešiť samotnú absurditu onej predstavy, ale

jediné, čo ho trápi, je otázka; ako príliš je daný headset dobrý a či stojí za prípadnú investíciu. A presne takto položenú otázku si dnes budeme spoločne rozoberať pri teste VR headsetu od firmy HP.

Koncom minulého roka vstúpila známa spoločnosť Hewlett-Packard naplno do sveta virtuálnej reality a na trh priniesla HP Reverb VR3000 G2. Okuliare pre simulovanie virtuálnej reality v hodnote zhruba sedemsto eur s tradičným káblovým pripojením, kde v balení okrem hlavnej hviezdy bezpečne zabalenej do látkovej dečky nájdete aj duo pohybových ovládačov na tužkové batérie. Významným ťahákom PR sekcie k tomuto hardvéru bola však celkom oprávnená skutočnosť, že headset samotný poskytuje nielen vysoké rozlíšenie displejov (rozprávame sa tu o 2160 x 2160 px), ale súčasne aj pre ľudské oko toľko potrebnú a rovnako vysokú obnovovaciu frekvenciu (ide o 90 Hz). S takouto dobre nastavenou reklamou sa mi celá súprava dostala pred pár týždňami do rúk a ja som sa už nemohol dočkať, až ju pre vás poriadne otestujem. Moje vlastné skúsenosti s portfóliom produktov

opatrených ikonkou VR už stihli nabrat' pomerne slušných rozmerov, nech už by som spomínal na testy headsetov od firiem ako Acer, HTC či dokonca SONY a myslím si, že ja sám mám už v tomto bode s čím porovnávať. Pod'me si preto zhodnotiť klady a zápory samotného produktu a overiť onú často používanú frázu o akomsi lepšom živote s helmou na hlave.

Určené pre SteamVR a Windows Mixed Reality

Začnime trochu povrchno, aj keď v ponímaní konzumenta určite dôležito. Hore uvedené vysoké rozlíšenie, na aké sa vaše oči musia nepretržite pozerat' v dokonalo uzatvorenej konštrukcii, je poznať už krátko po úvodnej, ale jednoduchej kalibrácii. S HP Reverb VR3000 G2 sa kompletne eliminuje efekt medzier medzi pixelmi v grafike, ktorý dobre poznáme z lacnejších VR headsetov (žiarivým príkladom je PlayStation VR), čím sa atraktivnosť celkovej prezentácie násobí už pri prehľadávaní menu SteamVR a Windows Mixed Reality. Je preto vyložene na vás, či sa chcete zbaviť pripojenia k PC pomocou káblu a siahnuť po dozaista

revolučnom bezdrôtovom Oculus Quest 2, kde však automaticky prichádzate o vyššie rozlíšenie, keďže druhý Quest ponúka 1832 x 1920 px, alebo skúsíte jemne limitujúci, ale po technickej stránke oveľa kvalitnejší zážitok napríklad s HP Reverb – treba mať však zároveň aj hardvérovo výkonné PC, či prípadne notebook. Osobne som bol z celkovej prezentácie počas hrania projektov ako *Half-Life: Alyx* a *Microsoft Flight Simulator 2020* doslova ohromený a súčasne, keďže pri nižšom rozlíšení moje telo reaguje často dost' dávivo, som po hodine hrania nemal chuť začať nakladať do záchodovej misy. Ďalšou značnou výhodou je zabudovanie kamier priamo do tela prístroja, čím automaticky odpadá mnou vždy nenávidené roznášanie snímačov, ako keby som bol upratovač, ktorý vymetá rohy miestností od prachu a pavučín.

Pohodlie je prvoradé

Po stránke dizajnu sa HP samozrejme nesnaží o žiadne experimenty a ich Reverb G2 spadá pod štandardnú šablónu podobne koncipovaných zariadení. Okuliare chráni jednoducho odstrániteľná maska, čo sa opiera priamo o tvár počas nosenia a tá sa stará o komfort a pohodlie aj pri dlhodobom používaní – kedykoľvek ju môžete vymeniť za novú. Regulator IPD, čo je vzdialenosť medzi očami, sa nachádza v dostupnej zóne na spodnej hrane okuliarov a keďže celý headset váži len niečo málo cez pol kilogramu, váš krk ostane v pohode aj po celodennom používaní. Čo mňa trochu zarazilo, je odnímateľný kábel, ktorý si musíte doslova naviesť po zadnej hrane čelenky (masku je nutné dať celú dole) a prestrčiť cez plastovú svorku (nie vždy to ide ako po masle), aby vám počas hrania nezavadzal. Kábel má celkovo dĺžku šesť metrov, čím vám výrobca dáva šancu sa



realizovať aj vo veľkých priestoroch, a aj keď to logicky stále nedosahuje slobody s vyššie spomínaným Oculusom Quest, všetko tu jednoducho má svoje pre a proti. Pripojenie je pomerne jednoduché a okrem nutnosti zapojiť súpravu na elektrickú sieť je rovnako dôležité pripojiť DisplayPort do PC a jeden USB-C kábel pre završenie celej symbiôzy. Ústredným bodom tohto prepájania je malá krabička s logom HP, ktorá na rozdiel od nemenovanej konkurencie nie je vôbec neprakticky objemná. Apropos, ideálne držanie na hlave regulujú elastické popruhy so suchým zipsom.

Slušný zvuk

Je pochopiteľné, že na dosiahnutie úplnej dokonalosti v zmysle monitorovania pohybu hlavy by ste museli siahnuť po inej súprave, každopádne aj cez vstavané kamery priamo do šasi helmy sa hranie s HP Reverb VR3000 G2 dá označiť za viac než len výborné (čo si budeme hovoriť, pri tej forme akčných arkád nejde o simulovanie operácie žičníka, ale len o obyčajnú zábavu). Osobne

dávam prednosť konceptu "zapojíš a hráš" pred už vyššie naznačeným nezmyslom s rozmiestňovaním pascí na myši kade-tade po dome. Výhodou je rovnako aj integrácia malých reproduktorov v oblasti okolo vašich uší, ktoré stačí jednoducho pohybom ruky sklopiť smerom dole a hrať dost' hlasne. Na úplný záver testu virtuálnej helmy od HP som si nechal ešte pár slov na adresu rovnako dôležitého dua ovládačov. Tie sú úplným štandardom porovnateľným s akýmkoľvek iným Windows Mixed Reality zariadením a fungujú na báze dvoch vymeniteľných AA batérií. V priebehu recenzovania sa mi osobne niekoľkokrát stalo, že motion funkcia trochu vypadla z procesu snímania a dokonca prišlo na nechcené reštartovanie oboch gamepadov. Cez to všetko ale nejde zasa o nič zásadné, z čoho by ste si mali robiť starosti. HP Reverb VR3000 G2 v skúške a pod tlakom mojich preferencií obstál takzvané na výbornú. Veľkou výhodou tu je vysoké rozlíšenie displejov, komfort počas dlhodobého nosenia a jednoduché nastavenie. Naopak nevýhody spočívajú v nutnosti pripájania do PC pomocou káblu, ako aj nie práve dokonalé motion ovládače.

Verdikt

Spoločnosť HP priniesla jeden z najkvalitnejších plug and play VR headsetov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HP	Cena s DPH: 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pohodlie	- Cena
+ Rozlíšenie displejov	- Ovládače
+ Obnovovacia frekvencia	
+ Zapojíš a hráš	
HODNOTENIE: ★★★★★	

MSI MAG B550M Mortar

MÍNOMET, KTORÝM TAKMER VŽDY ZASIAHNETE DO ČIERNEHO



Dostupnosť najnovších AMD procesorov Ryzen 5000 je čoraz lepšia, a preto na zloženie počítača s týmito kúskami kremíka na výslni nie je lepší čas ako teraz. K výkonným (aj menej výkonným) procesorom však vždy treba aj kvalitnú, alebo aspoň obstojnú matičnú dosku, a preto sme uvítali možnosť pozrieť sa zblízka na kúsok z modelového radu Mortar od spoločnosti MSI. S chipsetom B550 a rozmermi štandardu mATX, ktoré sú o čosi menšie ako štandardné ATX dosky, plánuje zaujať, pokiaľ nie ohúriť všetku základnú funkcionálnosť. Či sa nad touto doskou oplatí premýšľať, si rozoberieme, ako už tradične, v riadkoch nižšie.

Spoločnosť MSI má svoje herne zamerané produkty rozdelené do viacerých úrovní, najčastejšie označených trojicou písmen. Laikovi možno skratky MAG, MPG a MEG nič nepovedia, no za týmito písmenami sa

ukrývajú veľké nápovedy. MAG znamená MSI Arsenal Gaming a predstavuje dosky zamerané na nižšiu až strednú triedu zákazníkov, MPG je MSI Performance Gaming, určené pre stredne náročných používateľov, a na záver MEG predstavuje MSI Enthusiast Gaming, produkty, ktoré si nájdu svoje miesto u naozaj náročných hráčov. Matičná doska MSI B550M Mortar sa síce môže pochváliť iba prezývkou MAG, no to nemusí automaticky znamenať zlé vec. Dosky z radu Mortar, nezávisle od toho, s akým sú chipsetom, si obľúbilo naozaj veľké množstvo hráčov a doteraz nebolo veľkej veci, ktoré by im bolo možné vyčítať. Takže prsty prekřížené, aby tento trend MSI MAG B550M Mortar nepokazila.

Obal a jeho obsah

Pri rozbalovaní dosky MSI MAG B550M Mortar som mal na myslí, že ide o cenovo

dostupnejší kúsok, a preto nebolo na mieste očakávať veľké množstvo bonusov či príslušenstva, ktoré sa často nachádza pri drahších modeloch. Preto pre mňa nebolo veľkým prekvapením, že v balení, pozostávajúcom z armádne ladenej kartónovej krabice, sa okrem samotnej dosky nachádzalo iba nutné minimum skladajúce sa z brožúrok, inštaláčného CDčka, dvojice SATA káblov a vrecka so skrutkami na pripavenie M.2 disku. A vlastne predsa, jedno milé a malé prekvapenie sa v balení nachádza a je ním kvalitná nálepka s MSI drakom, ktorú si môžu hrdí majitelia nalepiť na počítačovú skrinku.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska s mATX rozmermi pôsobí kvalitným, hoci všednejším dojmom. PCB, teda samotné telo dosky, je stále



dostatočne pevné, aby som sa doň nebál osadiť aj ťažšie vzdušné chladiče či rozmerné grafické karty. Menšie rozmery sa premietli do mierne zúženej ponuky PCIe portov a použitý chipset zase do obmedzení po stránke internej komunikácie, o tom však až neskôr.

Dôležitými časťami na doske sú štvorica slotov pre DDR4 RAMky, dva PCIe sloty, z čoho je však len jeden vystužený, a tiež dvojica M.2 pozícií, hoci len s jedným zabudovaným chladičom. Na doske tiež úplne absentuje RGB podsvietenie, takže už zbežným pohľadom vidieť, že v MSI sa pri tejto doske rozhodli pre viaceré kompromisy, no všetky sú doteraz logické a bežného používateľa nebudú zaujímať alebo, prinajhoršom, obmedzovať.

A na druhú stranu, hoci patria Mortar dosky do cenovo dostupnejšej kategórie, už aj na ne sa preniesli dva trendy vídané ešte pred pár rokmi len na ultra-prémiových kúskoch.

Na myslí mám, samozrejme, krytku zadného panelu zabudovanú do dosky, takže pri inštalácii sa netreba trápiť so žiadnymi ostrými kúskami plechu, stvorenými len na porezanie prstov a obťažné osádzanie, a tiež interný USB-C konektor, vďaka ktorému ponúka doska s kompatibilnými počítačovými skrinkami najnovší USB štandard aj na prednom paneli.

Rozvrhnutie dosky a konektivita

Pohľad na zadný panel dosky poteší obstojnou konektivitou, ktorú predstavuje 6 USB portov (2x USB 2.0, 2x USB 3.2 Gen 1 Typ-A, USB 3.2 Gen 2 a jedno USB-C), HDMI a Display port pre použitie s APU procesormi, audio panel, 2.5 G LAN port a pre milovníkov

analogového ovládania potešiteľný PS/2 kombo port. Interná konektivita dosky MSI MAG B550M Mortar tiež nesklame.

Na doske sa nachádzajú dve plnohodnotné PCIe pozície, no v spevnenom „PCIe Steel Armor“ prevedení je iba najvrchnejší slot, ktorý ponúka štandard PCIe Gen 4 x16. Spodný slot je limitovaný na Gen 3 x4 rýchlosti skrz limitácie chipsetu, čiže sa doň oplatí osádzať zvukovú kartu či iné PCIe periférie. Podobne ako PCIe sloty sú na tom aj M.2 pozície. Iba vrchná totiž poskytuje plné PCIe 4.0 x4 rýchlosti, navyše aj so zabudovaným chladičom, zatiaľ čo spodná je obmedzená na PCIe 3.0 x4.

Ďalej doska ponúka 6 x SATA 6 Gb/s portov, už spomínaný USB-C interný konektor spolu s dvojicou USB 2.0 a jedným USB 3.0 konektorom, päťicu konektorov pre ventilátory, 2 x PCIe x1, jeden 4-pin RGB LED konektor a dvojicu 3-pin RAINBOW LED. Mierne zamrzí absencia DEBUG LED panelu a umiestnenie Clear CMOS priamo pod vrchný PCIe, v ktorom bude s najväčšou pravdepodobnosťou osadená grafická karta.

Na záver musím dodať ešte jednu dobrú správu ohľadom podpory zatiaľ nevydaných procesorov, ktorou je funkcionálnosť Flash BIOS dostupná bez použitia CPU a RAM cez špecializovaný USB 2.0 port na zadnej strane.

Napájanie, UEFI a softvér

MSI pri tejto doske nemohlo preháňať a všetky procesory a komponenty, ktoré do nej budú osadené, poháňa kombinácia 24-pin a 8-pin konektorov. Pri samotnom napájaní procesoru vsadili v MSI na systém 8+2, teda 8 x 60 amp fáz pre CPU a dve pre grafickú časť potenciálnych APU.

Komponenty napájania sú od spoločnosti Renesas a Intersil, ktoré sú rokmi overené, no celkovo tento systém po stránke stability či možností taktovania priveľmi neohúri. Áno, dokáže sa postarať aj o najvýkonnejšie Ryzen procesory, no v prípade, ak by ste chceli skúsiť aj taktovanie, túto dosku by som určite neodporúčal využívať s procesormi vyšších rád ako Ryzen 9.

Možno aj Ryzen 7 je mierne na pokraji. No s Ryzen 3 a Ryzen 5 procesormi si táto doska určite poradí viac ako obstojne. Aj preto som ju testoval za pomoci síce staršieho, no stále obľúbeného procesoru Ryzen 5 3600X. Čo sa BIOSu, teda UEFI týka, MSI nie je v praxi čo vytknúť a vždy, keď som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia na tej najnižšej úrovni, nemal som obavy z neprehľadnosti či absencie možností.

Nastavenie základných alebo aj krajne špecifických vecí zaberie len pár sekúnd a podobné sa už dá povedať aj o softvéri menom MSI Dragon Center, ktorý za posledných pár rokov prešiel viacerými zmenami a vylepšeniami. V ňom sa dajú aplikovať všemožné nastavenia, ako podsvietenie, rýchlosť ventilátorov alebo aj softvérové pretaktovanie (hoci budem vždy odporúčať vsádzať radšej na BIOS).

Zhrnutie

Modelový rad MSI Mortar dlhodobo patrí k obľúbencom u hráčov aj profesionálov s limitovaným rozpočtom, ktorí stále hľadajú kvalitný základ, ale sú ochotní vzdať sa pár vychytávkov, ako plnohodnotná podpora funkcie SLI, podsvietenie na doske či nekompromisný výkon.

Doska B550M Mortar stále ponúka všetko, čo by bežný smrteľník mohol potrebovať, a má aj zopár bonusov, ako USB-C interný konektor, PCIe 4.0 sloty pre grafickú kartu a jeden M.2 disk, a dostupná je aj verzia s WiFi, hoci je o cca 20 eur drahšia. Pokiaľ teda chcete ušetriť na doske, aby ste si mohli priplatiť za grafiku od skalperov, potom s týmto kúskom chybu neurobíte.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 130€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ PCIe Gen 4.0	- žiadne podsvietenie dosky
+ moderný dizajn	- spodné PCIe a M.2 iba PCIe Gen 3
+ všetka potrebná funkcionálnosť	
+ skvelý softvér	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Lenovo Yoga Slim 9

ANI MAČKA, ANI PES

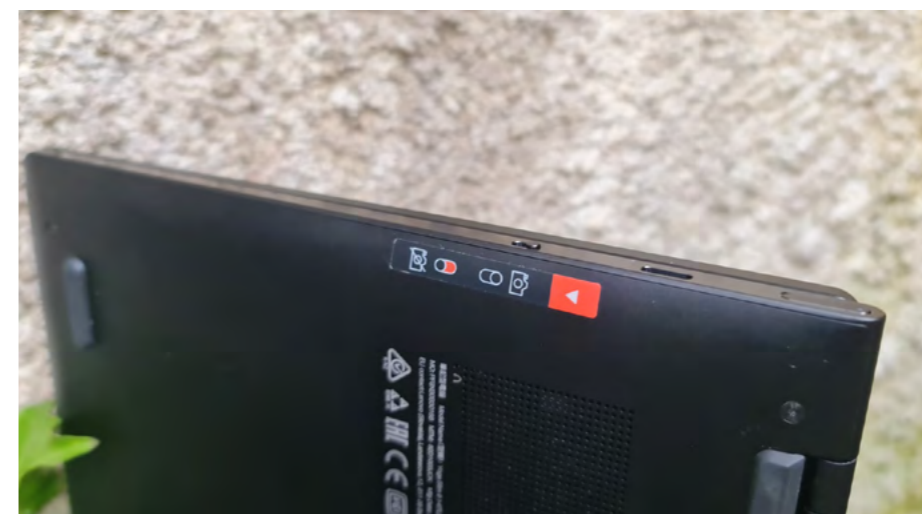


Spoločnosť Lenovo nám už v minulosti neraz dokázala, že je schopná flexibilne reagovať na potreby svojich zákazníkov bez toho, aby čo i len na moment zabudla pokryť všetky možné scenáre aktuálneho diania v segmente výpočtovej techniky. Kto potrebuje cenovo dostupný notebook pre svoje dieťa, ktoré práve po školskom roku sedenia za počítačom môže konečne fyzicky pred tabuľu, nájde u spomínanej značky otvorenú náruč. Naopak, však komu sa do výbavy hodí vysoko výkonný herný laptop na tie najmodernejšie projekty a súčasne sa ešte živí kreatívnym tvorením reklám či prípadne animovaných filmov, pod hrdo vlajúcim praporom značky Lenovo si dozaista vyberie ten svoj ideál. Toto sú však stále len dve cesty na niekoľkoprúdovej dial'nici plnej požiadaviek, kde by sme našli putovať napríklad aj prémiový stroj Yoga Slim 9 spadajúci do nie práve dobre pasujúcej škatuľky. Do istej miery sa v nasledujúcom

texte budeme rozprávať o mini notebooku vhodnom na kancelárske využitie, ktorý však svojou výbavou dokáže presiahnuť cez niekoľko koncepčných mantinelov. Ja osobne tento efekt rád nazývam vetou „ani mačka, ani pes“, kde sa pochopiteľne dokáže vtesnať viacero pojmov čo do využitia bez toho, aby ste si lámali hlavu nad faktom, či dokážete naplniť kompletnú filozofiu daného výrobku. U Yoga Slim 9 by vám to však malo byť úplne jedno, keďže ide už na prvý pohľad o elegantný stroj s dostatočným výkonom a zabezpečením, s akým sa blysnete nielen v kancelárii, ale aj kaviarni (pre všetkých, čo už zabudli, to je tá miestnosť, kam sa chodíme dobrovoľne oškľbať o nemalé peniaze, len aby sme si obarili hornú peru).

Začnime už tradične malým náhľadom pod veko krabice. Tento štrnásťpalcový krásavec v hodnote cez 1700 eur vám príde v objemovo dost' neštandardnom

balení. Ten, kto je zvyknutý na klasický formát tenkých kufríkov, bude dozaista prekvapený, každopádne obsahom sa okrem hlavnej hviezdy stalo aj textilné puzdro s koženým lemom a dvojitou priehradkou určenou na dokumenty a rovnako tak napájací USB-C adaptér s výkonom 65W. Notebook s váhou 1,2 kilogramu a veľkosťou 318mm x 14,6mm x 200,9mm je vytvorený pomocou zmesi hliníku a kože, kde sa trochu neštandardne práve koža stará o ochranu vrchného veka tohto plne prenosného zariadenia. Je to efekt luxusu? Určite áno, ale rovnako tak aj užitočná pomoc pri prípadnom páde na tvrdú zem či inú formu drsnejšej manipulácie. Celé šasi spadá do kategórie vysokej tuhosti, s akou ste schopní pokojne manipulovať aj celý deň bez toho, aby ste mali ruky vyt'ahané ako opica. Pod'me sa však konečne pozriete pod ono toľko spomínané kožené veko, ktoré po roku používania môže vyzerať



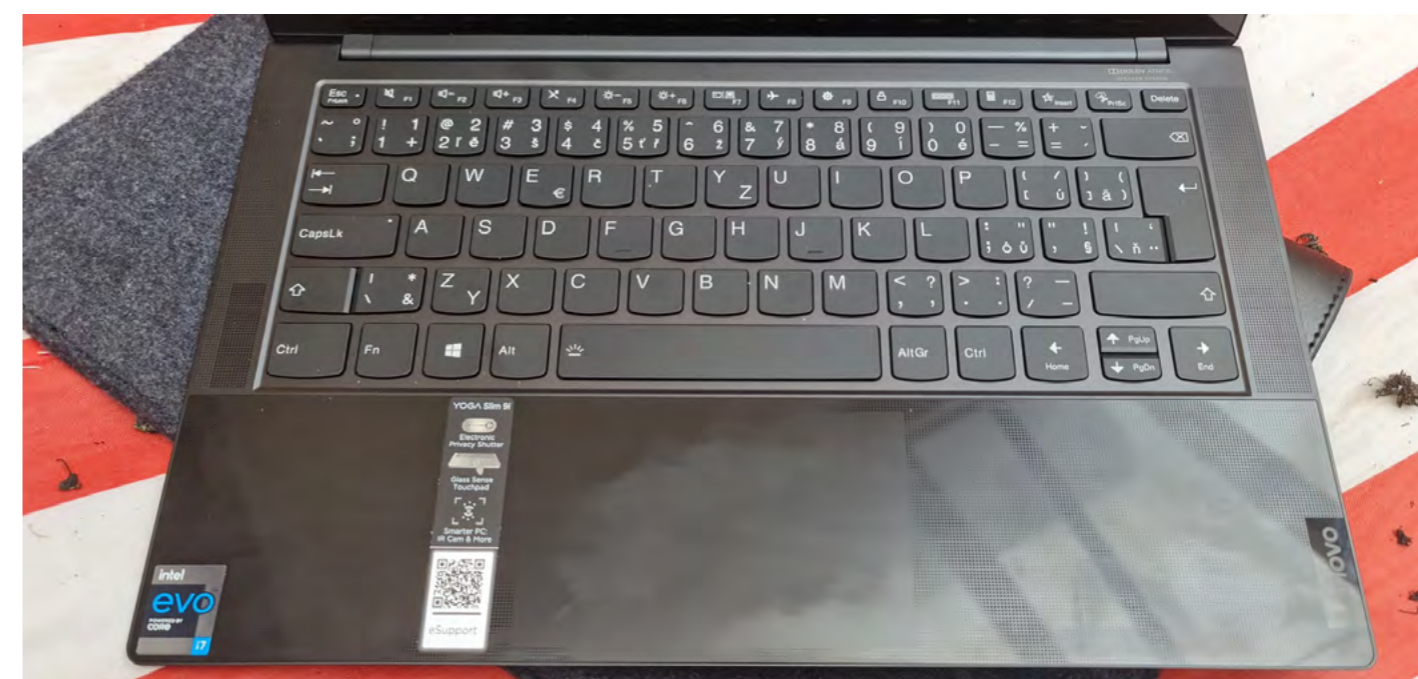
ako keby si na ňom brúsila mačka pazúry. Otvoríte ho pomocou jedného prsta a čo vám musí následne udrieť do očí, je vysoký podiel skla. Extrémne tenké rámy okolo IPS panela s Full HD rozlíšením skrývajú vo vrchnej časti IR a ToF senzory a rovnako tak samozrejme aj slušnú webovú kameru s rozlíšením 720p. Systém rozpoznávania tváre napojený na Windows Hello fungoval počas testu bezchybne a kto si v tomto ohľade chce ušetriť čas elimináciou zadávania hesla, bude mu to umožnené. Aj keď nejde o plne konvertibilné zariadenie, pánty u Yoga Slim 9 vám umožňujú vyvrátiť veko aspoň do vodorovnej polohy, čo je určite pri pracovných úkonoch užitočná funkcia.

Haptická odozva

Naposledy som sa o haptickej odozve rozpísal počas testu dnes stále nedostatkovej konzoly PlayStation 5. Ako dobre viete, gamepad od uvedeného

hracieho zariadenia využíva hojne práve haptické vibrácie, vďaka čomu sa precítenie určitých momentov v hrách stáva o to intenzívnejšie. Pýtate sa teraz, načo je niečo takéto integrované do primárne pracovného notebooku? No, dôvodom je sklbenie zaujímavého nápadu dizajnérov Lenovo s praktickým funkčným využitím.

Ešte než vám napíšem, že nízko profilová klávesnica s pekným podsvietením je u tohto modelu rovnako vysoko cenovou súčasťou (vlastne už to asi písať nemusím), pod'me sa pozriete na dotykovú plochu pod ňou. Tam totižto nenájdete štandardne zapustený touchpad. Ten je súčasťou celej opierky na dlane vyrobenej z uvedeného skla, a aby bolo možné aspoň vizuálne rozlíšiť, kde máte položiť prsty a kde už by to bolo zbytočné, dotyková plocha neobsahuje jemné vrúbkovanie, ktorým sa naopak pýši zvyšok plochy okolo klávesnice. To nás vracia späť k oným vibráciám. Tie začnú fungovať v momente, keď svoje prsty prítlačíte na dotykovú plochu tak, aby vám dali vedieť, že prístroj zaznamenal, čo sa chystáte urobiť. Akokoľvek to znie zaujímavé, funkčnosť je oveľa horšia a mne osobne sa počas celého testu nepodarilo si na tento možno futuristický, ale nie práve praktický spôsob ovládania zvyknúť. Prsty po sklbenom povrchu však príjemne kľúže a pochopiteľne je tu podpora všetkých známych gest, na čo sme ostatné roky zvyknutí. Ešte než sa presunieme



d'alej, určite vám dlhujem aspoň stručný zoznam konektorov. K dispozícii je trojitá porcia USB-C s Thunderbolt 4, kombinovaný audio vstup, fyzické tlačidlo pre vypnutie webovej kamery a čo sa týka bezdrôtovej sekcie – Wi-Fi 6, Bluetooth 5. 1.

Full HD rozlíšenie u štrnásťpalcovej dotykovej IPS obrazovky je dostačujúcim, každopádne oveľa viac ma zaujímala intenzita jas a podpora HDR 400. V tomto ohľade som bol nakoniec viac ako spokojný, keďže nielen uvedený jas, ale aj kontrast pomáhali s celkovou čitateľnosťou aj menšieho textu a určite je dobré spomenúť, že Lenovo vám ponúka aj verziu s 4K panelom, ktorá má celkovo ešte o kus čistejšiu formu obrazu (na



slnku je to o niečo horšie vďaka odrazom od sklenenej plochy panelu). Pod výrazne tenkou kapotou drieme výkonný procesor Intel Core i7, čiže Tiger Lake jedenástej generácie usadený po boku Iris Xe grafiky, 16 GB operačnej pamäte a SSD disku s kapacitou 1TB. Takto definované črevá sú dostatočnou pomocou nielen na bežnú prácu, ale aj na nejaké to upravovanie fotografií, ostatne ak zvolíte práve Full HD panel, dostanete 100% sRGB. Kto by sa chcel zahrať aj nejakú tú staršiu softvérovú produkciu, uvedená grafika to dozaista zvládne, avšak určite chápete, že týmto smerom sa filozofia predmetného zariadenia neuberá a je nutné robiť

kompromisy už pri úvodnom nastavovaní. Apropó, keď už som na danom hardvéri spúšťal tretieho zakláčača, súčasne som si mohol overiť schopnosť chladenia usadeného v celkovo extrémne tenkom tele. Odvod tepla sústredený do jednej jedinej plochy na spodnej strane má za následok akumuláciu najväčšej teploty práve zospodu. Klávesnica vás nepáli do rúk, aj keď v hornej časti pri ohybe obrazovky by sa dalo badať citel'né zvýšenie teploty. Čo mňa však prekvapilo, bol samotný hluk z ventilátorov. Aj počas extrémneho vyt'azenia sa nejednalo o nástup efektu vysávača, čiže som nebol rušený ani pri hraní, ani



pri sledovaní videa či práci ako takej. V tomto ohľade dávam veľký palec hore.

Ako dlho to vydrží?

Vstavaná batéria sa síce pomalšie naplňa, išlo takmer o tri hodiny dobíjania (výrazne nepomohla ani softvérom propagovaná funkcia rýchleho nabíjania), avšak zato vám poskytne viac než desať hodín plného chodu vo viac než len strednom využití jednotlivých funkcií. Bolo by toho asi ešte dost', čo by sme si spoločne mohli v súvislosti s kvalitou Yoga Slim 9 povedať, každopádne z textu vyššie dúfam jasne vyplynulo, pre akého konzumenta je tento luxusne vyzerajúci a výkonom dostačujúci mini notebook vlastne určený. Ide o kompaktné zariadenie určené primárne na prácu, avšak súčasne schopné strčiť tie pomyselné pazúry ešte o kus d'alej.

Cením si vysokú výdrž batérie, výber použitých materiálov, bezpečnostné prvky, dizajn a dozaista aj výkon. Menej som však už nadšený z nie práve intuitívneho touchpadu, absencie HDMI a vyššej cenovky. Čo z toho vám vyložene vadí a naopak neprekáža, to už pochopiteľne nechám len a len na vás.

Verdikt

Krásne vyzerajúci a luxusný notebook na prácu a zábavu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena
+ Výkon	- Porty
+ Odolnosť	- Touch-pad
+ Klávesnica	
+ Displej	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

ADATA XPG Summoner Cherry MX RGB

MECHANICKÁ HERNÁ KLÁVESNICA OD SPOLOČNOSTI ADATA, KTORÁ PREKVAPÍ



Dnes je trh mechanických herných klávesníc preplnený a je ťažké niečím vyniknúť. ADATA XPG skúsilo ponúknuť oproti konkurencii niečo navyiac, a to podložku na ruky a červené klávesy pre hráčov.

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v klasickej kartónovej krabici v červeno-čiernych farbách výrobcu. V balení sme našli používateľ'ský manuál, spomínanú opierku na ruky a sadu klávesov aj s vyt'ahovacou sponou.

Dizajn a ergonómia

Základňa klávesnice je vyrobená z plastu, je robustná, pevná a neskrúca sa ani pri vyššom tlaku. Platňa, na ktorej sú klávesy, je vyrobená z hliníku. Ako už bolo spomenuté, ku klávesnici výrobca dodáva koženkovú magnetickú podložku na ruky, ktorá je veľmi pohodlná. Bohužiaľ, koženka nie je úplne odolný materiál a pri dennom používaní môže dôjsť k popraskaniu. Hmotnosť klávesnice je 951 g, nepatrí teda medzi najľahšie modely, čo je v tomto prípade výhoda, keďže nebude tancovať po stole. Klávesy sú dostatočne veľké a dobre rozmiestnené, klávesnica je tak vhodná aj na písanie veľkého množstva textu a ergonomicky je dobre vyriešená. Problém

pri písaní spôsobuje len hluk spínačov, na ktorý si nemusí každý zvyknúť, keďže klávesnica znie ako starší písací stroj. :) Zospodu má štyri gumové nožičky, ktoré zabraňujú klzaniu po povrchu.

Recenzovaný kúsok obsahuje mechanické spínače Cherry MX Blue, ktoré sú typické silným cvakaním, takže nie každému to bude úplne vyhovovať, na výber sú však aj varianty so spínačmi MX Speed a MX Red, takže si každý hráč prídre určite na svoje. Na ovládanie hlasitosti slúži koliesko v hornej časti klávesnice, vedľa neho sa nachádza aj tlačidlo „Mute“.

Multimediálne tlačidlá tento kúsok neobsahuje, pár funkcií na prehrávanie hudby je integrovaných do klávesov F10-F12, čo nie je úplne ideálne riešenie. Poteší aj USB port na pripojenie zariadenia priamo do klávesnice. Antighosting je už samozrejmosťou.

Používateľ'ské dojmy

ADATA XPG Summoner používa softvér XPG Prime, kde je možné nastavovať RGB svetelné efekty a makrá. Aplikácia je pomerne jednoduchá a neobsahuje toho nejakého veľ'ha, na základné nastavenie to však postačuje. Rozhranie je ladené do červeno-čiernych farieb výrobcu. Je potrebné povedať, že softvér na špičku

niečo stráca, najmä čo sa možnosti nastavenia týka. Čo sa herného použitia týka, klávesnica funguje veľmi dobre a nemáme jej v tomto prípade čo vytknúť. Niekomu môže prekážať vyšší hluk spínačov, ale je to ich vlastnosť, preto je výhoda, že výrobca dáva na výber z troch typov, ako už bolo spomenuté vyššie.

Záverečné hodnotenie

ADATA XPG Summoner je schopná a kvalitne spracovaná klávesnica, ktorá sa snaží bodovať pridanou hodnotou v podobe podložky, prídavných klávesov, RGB podsvietenia a kvalitných Cherry MX spínačov. Na druhej strane zamrzí absencia multimediálnych klávesov a taktiež cena, ktorá atakuje 100 eur, čo nie je úplne najnižšia suma.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Adata	95€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cherry MX spínače	- Absencia multimediálnych klávesov
+ Kvalitné spracovanie	
+ Slušná ergonómia	- Cena
HODNOTENIE: ★★★★★	

Razer Seiren Mini

KVALITNÝ STREAMOVACÍ MIKROFÓN



Spoločnosť Razer patrí medzi najznámejších výrobcov herných počítačových periférií. Ich produkty sú charakteristické kvalitným spracovaním, vyššou cenovkou a najmä skvelou funkčnosťou. V dnešnej recenzii sa pozrieme na ich kompaktný streamovací mikrofón Seiren Mini, ktorý určite ocenia najmä začínajúci, no pokojne aj pokročilí, streameri a ľudia, ktorí potrebujú mikrofón na online hovory, nahrávanie a prakticky čokoľvek, pri čom uvitajú vysokú kvalitu nahrávania.

Balenie

Razer Seiren Mini mi prišiel v pomerne malej krabici čierno-zelenej farby, teda vo farbách typických pre výrobcu. V jej vnútri na mňa čakala používateľská príručka, nálepky s logom spoločnosti, USB kábel slúžiaci na pripojenie zariadenia k počítaču, stojan na mikrofón a nakoniec aj samotné zariadenie.

Dizajn a spracovanie

Mikrofón sa mi svojim dizajnom veľmi zapáčil. Spoločnosť stavila na jednoduchosť v podobe kompaktnej kapsuly, ktorá vám na stole určite nebude

prekážať. Pri kúpe zariadenia si môžete vybrať z troch farebných variantov: čierneho, ružového a bieleho. Tento mikrofón je jedným zo štyroch v modelovej rade s označením Seiren, z ktorých je tým najmenším a najlacnejším. Čo sa týka spracovania, na dotyk ide o pevné a odolné zariadenie, na ktorého výrobu spoločnosť využila prevažne tvrdený, kvalitne pôsobiaci plast. Pochváliť musím aj stojan, ku ktorému môžete zariadenie pripevniť. Ten má na spodnej strane pogumovanú vrstvu, vďaka ktorej sa mikrofón takmer vôbec nehýbe a je perfektne stabilný. Samozrejme, k mikrofónu si môžete dokúpiť aj rameno, ktoré ale musí mať 5/8 koncovku, no pokiaľ vám nevedí mať zariadenie položené pred vami na stole, nie je vôbec potrebné.

Používanie

Razer Seiren Mini sa radí medzi takzvané Plug-and-play zariadenia. To znamená, že si ho len zapojíte k počítaču a môžete ho hneď používať. Trochu ma ale mrzí absencia nejakého softvéru, v ktorom by som si mohol nastaviť napríklad hlasitosť mikrofónu alebo vykonať mierne hlasové úpravy. A keďže produkt samotný na seba taktiež nemá ani len koliesko na úpravu

hlasitosti, ste úplne odkázaní na aplikácie, cez ktoré ho využívate, napríklad ak sa jedná o online meetingy, hlasitosť si viete upraviť v nastaveniach daného programu. Rovnako to je aj so streamovacími programami, napr. OBS, X Split, atď.

Čo sa ale týka kvality nahrávania, nemám ani jednu výhradu. Zvuk z mikrofónu je dokonale čistý, pomerne efektívne tlmí okolité zvuky a taktiež disponuje skvelým pomerom hĺbok a výšok. Spomenúť musím, že ide o kondenzátorový mikrofón, čo v skratke znamená, že je prispôsobený na štúdiové použitie a presné zachytávanie hlasu. Razer taktiež použil špeciálny typ vzoru hliníkového vlákna na povrchu mikrofónu. Namiesto kardioidnej smerovej charakteristiky použili superkardioidný vzor, ktorý o niečo viac eliminuje zvuk

zo zadnej strany mikrofónu a takisto aj z bokov, pričom zachytávanie audia z prednej časti je o niečo efektívnejšie ako pri štandardnom kardioidnom.

Záverečné hodnotenie

Razer Seiren Mini je skvelý kompaktný mikrofón pre začiatočníkov v obore streamovania, no poslúži určite aj tým pokročilejším streamerom. Taktiež, ak hľadáte dokonalý mikrofón na rôzne online meetingy a chcete, aby vás vaši poslucháči počuli jasne a zreteľne, ste tu správne.

Aj napriek menšiemu rozmerom a nižšej cenovke, začínajúcej na 60 eurách, sa kvalitou zvuku a spracovania môže porovnávať s omnoho drahšími modelmi.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Razer	60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita nahrávania	- absencia softvéru
+ spracovanie	a nastavení
HODNOTENIE:	
★★★★★	



vaša cesta k zážitku z kávy

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

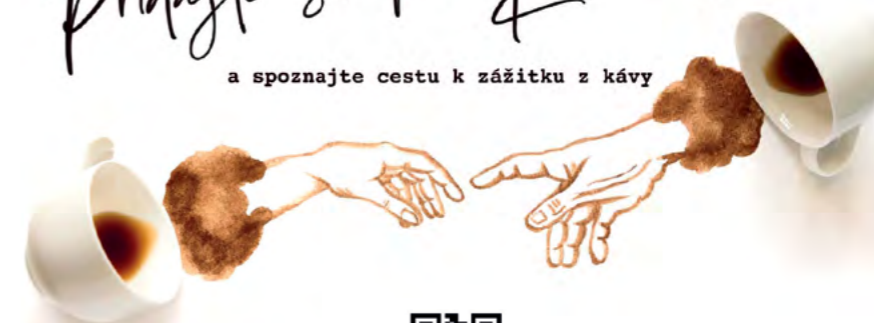
Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.

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



Asus ROG Delta S

KONEČNE 3D ZVUK?



V dnešnej dobe najst' kvalitné slúchadlá, ktoré budú spĺňať podmienky náročného hráča, môže byť náročné, aj keď je trh presýtený produktami. Spoločnosť ASUS prichádza s jedným a ja som mal tú česť ich otestovať. Dočkali sme sa teda 3D zvuku, ktorý nám sl'ubuje hlavne SONY s ich PS5?

Obsah balenia

Áno, dobre čítate, tieto slúchadlá sa dajú pripojiť k PS5 a podporujú ich spomínanú funkciu 3D zvuku. O tom ale trochu neskôr. Ešte predtým sa pozrieme na obsah balenia. Slúchadlá prídu vo veľmi peknej krabičke, ktorá sa otvára na pänte. Hneď vo vnútri vás čaká malá paleta, kde je napísané obligátne „Vitajte v republike hráčov“. Pod ňou už nájdeme samotné slúchadlá a príslušenstvo. Okrem headsetu je tu predĺžovací kábel typu USB C (samica) a USB A (samec), pár papierových

prospektov, odpájací mikrofón (3,5 mm jack) a náhradné textilové vankúšiky. Na slúchadlách sú nasadené kožené, no ak by ste chceli zameniť, je potrebné upozorniť, že tie textilové sú trošičku menšie.

Spracovanie

Musím povedať, že navonok pôsobia slúchadlá dosť krehko. Sú ohybné a celé plastové, aj keď mám pocit, že vnútri musí byť kovová konštrukcia, nakoľko vydržali rôzne zaobchádzanie. Vankúše na uši sú veľmi príjemné a do oboch, aj do tých menších, sa mi zmestili kompletne celé uši, čo hodnotím veľmi pozitívne. Ich výmena je ale tak trochu hra nervov a bude to chcieť prax a trpezlivosť. Mikrofón je tvarovateľný a kábel je rozhodne jeden z tých kvalitnejších, nemusíte sa báť, že po pár nervóznych záškľboch, či výskoku kvôli zľaknutiu sa ho nejakto poškodíte (dokonca

ani keď zabudnete, že nemáte bezdrôtové slúchadlá a rozhodnete sa odísť nielen so slúchadlami, ale aj s celým PSkom).

Slúchadlá majú na sebe aj ovládacie prvky, okrem tlačidla hlasitosti, ktoré po stlačení stlmí mikrofón, tu nájdeme aj ovládanie LED! Áno, konečne aj PS hráči môžu ochutnať sladký život RGB, aj keď je pravda, že ho vlastne nevidia, nakoľko pokiaľ máte headset na hlave, tak naň nevidíte... No už len vedomosť, ako pekne vyzeráte, vás zahreje pri srdci. Späť ale k ovládaniu, ktoré má tri polohy. Prvá je vypnuté RGB (zbytočnosť), druhú by som nazval asi širokospektrálnou predvážačkou, pretože mení farby jedna radost' a posledná funguje na forme ekvalizéru. Poslednou súčasťou je 3,5 mm vstup na mikrofón.

Nakoniec sa ešte pozrieme na ich samotnú veľkosť. Ja osobne si na každé slúchadlá



zväčšujem o 2-3 dieliky (podľa typu a značky), tu som však mal nastavenú veľkosť na minime. Vyplýva mi z toho, že môžu byť pre ľudí s menšou hlavou priveľké, na to treba dať pozor.

Delta S

Keď už vieme ako vyzerajú a s čím všetkým nám prídu domov, pozrieme sa teda, aké vlastne sú a ako sa dajú spojiť s PS5? Jednoducho. Stačí zapojiť kábel do USB C alebo, ak sedíte ďalej ako 1,4 m od TV, tak je potrebné použiť priložený 1 m dlhý predĺžovací kábel, ten však má koncovku USB A. Po propojení stačí vojsť do nastavení zvuku a tam aktivovať 3D s tým, že máte na výber hneď niekoľko prednastavených profilov, z ktorých si môžete vybrať ten, ktorý vám najviac sadne.

Po nastavení už len spustíte hru, ideálne nejakú s 3D zvukom a vychutnávať si maximálne ponorenie do hry. Returnal znie úžasne a veľakrát mi ozaj pomohli najst' strateného nepriateľa v oblasti, keď moja minimapa bola „skazená“.

Perfektne mi vyhovoval aj zvukový profil, žiadne prebasované lacné somariny ani prevyšované plecháče. Na hranie je ekvalizér nastavený ukážkovo a zvuky znejú mimoriadne vierohodne.

Vankúšiky tlmia okolité zvuky, no nie úplne a pri nižších hlasitostiach som pokojne bez toho, aby som musel dávať headset dole, komunikoval s priateľkou (ktorej sa veľmi páčilo RGB!) a pri vyšších hlasitostiach zas neprepúšťali toho extrémne veľa von.

Mikrofón musím pochváliť aj pokarhat'. Pochváliť za kvalitu zvuku a citlivosť, pokarhat' za citlivosť. Spoluhráčom celkom vadilo, ako dýcham, musel som to riešiť vzdialenosťou a kompenzovať citlivosťou. Dá sa s tým však pohrať, aby to nebolo



až tak otravné. Pripomeňme si ešte raz káble. Je trochu škoda, že nie sú slúchadlá bezdrôtové, no aspoň je tam rýchlosť a odozva bez lagov. Len tie káble mohli byť dlhšie. Ja som slepý a sedím od telky 2,9 m, žiaľ, ako som hore uviedol, kombinácia oboch káblov je 2,4 m, čo znamenalo, že pred telku musel ísť druhý stolík a playko sa posunulo. Tiež ten kábel aj trochu zavádzal, no priateľka sa pomerne rýchlo naučila dvíhať nohy pri prekračovaní, takže sme nehody nemali. Pokiaľ som ale hral na PC, tam je káblu viac než dost'.

Vyskúšal som aj hudbu a musím povedať, že dekel mi nikam neodletel. Niečo tomu chýbalo. Pri hrách som si nastavený ekvalizér pochvaloval, pri hudbe mi dosť chýbali basy aj výšky. Som ale trochu audiofil, takže bežný užívateľ bude zrejme spokojný.

No pokiaľ hľadáte vyslovene niečo na hudbu s tým, že to budete pripájať na občasné hranie, toto asi nebude tá správna cesta. Tieto slúchadlá sú určené primárne na hranie, až v druhom rade

na občasné počúvanie v autobuse alebo vlaku, kde môžete baľiť ženy na RGB!

Verdikt

Tento headset sa mi zo začiatku celkom pozdával, vyzerá pekne, znie parádne, a keď som pustil Alien Isolation, tak som si ho zamiloval, lebo som nemusel stále pozerat' radar, naozaj som Votrelca vedel nájsť podľa zvuku! Niekoľko bude mrziť kábel, no dá sa s tým žiť aj pri PS5 a rozhodne stojí za to to vyskúšať.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: od 192€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- dĺžka káblov
+ 3D zvuk	- slabšia kvalita hudby
+ spracovanie	
+ pohodlie na ušiach	
+ plug & play	
HODNOTENIE: ★★★★★	

XPG Pylon Bronze 750W

ZLATÉ KOMPONENTY V ČIERNOM KABÁTE



Poskladať si počítač v dnešnej dobe je tak trochu boj. Či už ide o nedostatok grafických kariet "vd'aka" skalperom a ťažiarom kryptomien, úplné nedostatky niektorých komponentov spôsobené stále trvajúcou pandémiou, alebo len skrz pandemické nedostatky zvyšované ceny bežných súčiastok, sú aj "entry-level" počítače zrazu o stovky eur drahšie. Tieto problémy sa nateraz ako-tak vyhli notebookom a skladaným počítačom od spoločností ako HP, Asus či Dell, no mnohé úskalia takzvaných prebuilt desktopov a obmedzený výkon (na úkor mobility) pri notebookoch robia z na mieru skladaných počítačov stále to najlepšie pre šikovných ľudí. Ako som však už napísal, hore nešli iba ceny grafických kariet, ale v poslednej dobe nové hranice atakujú aj RAMky, disky a v neposlednom rade aj počítačové zdroje. Preto nie je na škodu sa pozrieť aj na menej prémiové kúsky, ktoré na úkor bonusovej funkcionality

ponúknu stále obstojný výkon pri prívetivej cene. A takou vyzerá byť aj novinka s menom XPG Pylon Bronze 750W.

Aj slabšie počítače si zaslúžia kvalitný zdroj, nakoľko zdroj je prvou ochranou proti nástrahám nestabilného napájania. Dobrý zdroj by nemal len pozostávať z kvalitných komponentov a ponúkať štandardizované hodnotenie 80Plus, ale jeho výkon by mohol reflektovať aj samotné počítačové komponenty, ktoré bude napájať. Samozrejme aj do počítača s Ryzen 3 či Intel Core i3 procesorom a staršou grafickou kartou je možné použiť zdroj s výkonom 1200W, avšak prečo by ste mali platiť za zdroj toľko, ako za celý zbytok počítača. V dnešnej dobe je 750W stávkou na istotu pri použití aj s výkonnejším procesorom a modernou grafickou kartou, a preto bol Pylon testovaný za pomoci procesora Ryzen 7 2700 a grafickej karty RTX 3080.

Čo je to 80Plus hodnotenie

Na úvod pár slov o 80Plus hodnotení. V jednoduchosti ide o úspešné dokončenie rady štandardizovaných testov, na základe ktorých výsledkov je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách zát'aže. Neznačená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionality hardvéru, je lepšie mať záruky.

Najnižším stupňom je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% zát'ažení, 85% pri polovičnej zát'aži a 82% pri plnom vyt'ažení. Už to je vcelku úctyhodné, no ďalšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kúsky siahajú ešte



zástrčkou a nakoniec aj štvorica skrutiek na inštaláciu zdroja do počítačových skriniek. Zdroj aj všetky káble sú ladené v čiernej farbe, čo ocení takmer každý skladateľ počítačov a s rozmermi 150x140 mm ide o vcelku kompaktný ATX model. O chladenie sa stará 120 mm ventilátor s FDB ložiskom, tiež čiernej farby, no o ňom až neskôr.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

Pri moderných zdrojoch si už mohli náročnejší používatelia zvyknúť nielen na dobrý výkon a určité záruky, ale aj na plnú modulárnosť káblov, čo znamená, že všetky káble, a nie iba tie "menej" dôležité, je možné od zdroja odpojiť.

Pri zdroji XPG Pylon Bronze 750W som si však užil návrat pár rokov do minulosti,

vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Osobne pri výbere zdroja odporúčam kúsky s 80Plus Gold hodnotením, nakoľko sa cenovo aj výkonom nachádzajú v zlatom strede, kde si môžu byť potenciálni záujemci takmer istí kvalitou a dlhodobou výdržou, avšak ani 80Plus Bronze hodnotenie by nemalo nechať žiadneho majiteľa v štychu.

Obsah balenia a prvé dojmy

XPG ako značka počítačových komponentov nie je taká nová, ani neznáma, no na poli počítačových zdrojov je modelová rada Pylon jej prvým počínom.

Obal zdroja pozostáva z krabice červenej farby s vyobrazením samotného produktu na prednej strane a bližších informácií na stranách ostatných. Vnútri sa nachádza zdroj usadený v "nárazníkoch" z recyklovaného kartónu. Osobne som síce skôr fanúšikom mäkkej peny, no XPG avizuje, že väčšina baliaceho materiálu je šetrnejšia ku životnému prostrediu, za čo



dávam určite palec hore. V balení sa okrem zdroja so všetkými konektormi nachádzajú ešte vždy prítomné brožúrky, taktiež kábel na prepojenie zdroja s elektrickou

sú do zdroja napevno prichytené. Nechcem však vyznieť, ako by som bol na Pylon príliš kritický, ide predsa len o počítačový zdroj určený menej náročným používateľom a pokiaľ sa absencia modulárnosti odrazí aj na cene, je nutnosť schovať pár nepotrebných káblikov naozaj minimom.

Celkovo ponúka Pylon Bronze 750W 1x ATX 24-pin, 1x ATX12V 8 pin a 4+4 pin na jednom kábli, 2x PCIe 6+2 pin (2 káble, celkovo 4 PCIe 6+2 konektory), 1x SATA (2x SATA, 1x Molex, 1x Floppy 4 pin) a 2x SATA (2 káble, 3x SATA + Molex). Osobne ma zakomponovanie toľkých Molex konektorov a dokonca jedného 4 pin Floppy (tiež známeho ako Berg konektor) prekvapilo, no je pravda, že niektoré komponenty stále využívajú aj takéto štýly napájania. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov, najmä



vd'aka kompaktným rozmerom zdroja, umiestneniu zásuviek konektorov do strednej, až vrchnej časti zdroja a takisto vd'aka stále príjemne ohybným káblom.

Veľkým plusom je prevedenie kabeláže v čisto čiernej farbe, bez rôznych žltých, zelených, či modrých káblikov, vd'aka ktorému nebude absencia modulárnosti až tak prekážať.

Technické špecifikácie a komponenty

Tak, ako to aj pri iných zdrojoch býva, je už podľa mena zdroja ľahké vydedukovať jeho základné parametre. Pylon Bronze 750W = meno modelovej rady, 80Plus hodnotenie a výkon. XPG ponúka aj menej výkonné modely, od 450W, cez 550 a 650W, až po nami testovaný 750W model a všetky ponúkajú štandard ATX Intel V2.52. Formát zdroja je tradičný ATX so šírkou 150 mm a hĺbkou 140 mm, výškou 86 mm a váhou líšiaca sa podľa výkonu.

Po stránke hlavnej funkcionality ponúkajú zdroje Pylon Bronze všetky základné aj rozšírené ochrany, čo znamená ochranu proti prepätiu, podpätiu, skratu či vysokej teplote.

Pylon Bronze nanešťastie neponúka systém semi-pasívneho chladenia, ktorý dokáže vypnúť ventilátor v prípadoch, že nie je potrebný, čiže 120 mm ventilátor sa bude neustále točiť medzi 700 – 2000 otáčkami za minútu, no jeho hluk našťastie nebol natoľko veľký, aby prehlušil ostatné komponenty vnútri počítača.

Po stránke vnútorných komponentov ponúka Pylon Bronze mierne prekvapenie, našťastie pozitívne, nakoľko hlavné kondenzátory Nippon Chemi-Con sú japonskej výroby a ponúknu naozaj dlhú životnosť a lepšiu stabilitu ako iné kusky vyrobené na iných miestach nachádzajúcich sa v Ázii. Ostatné komponenty sú buď priemernej alebo mierne nadpriemernej kvality, takže si trúfnem povedať, že



životnosť tohoto zdroja bude oveľa dlhšia ako zárukou garantované tri roky.

Testovanie

Opäť raz som sa na testovanie vybavil párom šikovných prístrojov, ktoré sa dokážu pozrieť na elektrické zariadenia lepšie ako bežným používaním.

To znamenalo laserový teplomer pre meranie teploty interných komponentov, merač spotreby, vd'aka ktorému bolo vidno, koľko prúdu tečie zo zásuvky priamo do zdroja a osciloskop na meranie odchýlok v elektrických vlnách a zistenie efektivity regulácie DC výstupu.

Zdroj bol vytážený kombináciou procesoru AMD Ryzen 7 2700 a grafickej karty RTX 3080, oboch samozrejme pretaktovaných, no spolu s ostatnými komponentami v testovacom počítači požadujúcich maximálne 630W pri syntetickej záťaži. Pri testovaní XPG Pylon Bronze 750W som si nanešťastie všimol neuh známeho "coil whine", teda vysokofrekvenčné bzučanie, ktorým niekedy trpia niektoré počítačové

komponenty. Avšak toto bzučanie sa našťastie objavilo iba počas syntetického zaťažovania a pri bežnom hraní či používaní počítaču nebolo prítomné.

Zhrnutie

S XPG Pylon Bronze 750W neohúrite žiadneho počítačového fanatika, nevyhráte s ním ani žiadnu súťaž krásy a toľkož nie súťaž o najmenej nesprávne káble v počítačovej skrinke.

Tieto ciele našťastie v XPG očividne nemali na mysli, keď tento zdroj dizajnovali. Nie, Pylon Bronze 750W je nenápadným spoločníkom s obstojným výkonom, ktorý bude (pri troche šikovnosti) nepozorovane napájať všetky "zaujímavejšie" a lepšie vyzerajúce komponenty a urobí to bez toho, aby museli jeho potenciálni majitelia siahnúť príliš hlboko do vrecka.

Keby tento zdroj ponúkal o čosi dlhšiu záruku a nemal zopár chybičiek krásy, odporúčali by sme ho z celého srdca. To však neznamená, že ide o zlý produkt. Len si budete musieť vy sami zvážiť jeho pre a proti, a následne sa rozhodnúť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
XPG	65€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ prekvapivo kvalitné komponenty	- absencia modulárnosti káblov
+ nenápadný dizajn	- iba 3 ročná záruka
+ obstojná účinnosť	- mierne horšia kontrola šumu
+ čisto čierne káble	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Genesis Thor 400 RGB herná klávesnica

OPĀŤ JE TU POLSKÁ SPOLOČNOSŤ GENESIS S HERNOU KLÁVESNICOU THOR 400 RGB S VIACERÝMI ZAUJÍMAVÝMI PRVKAMI.



Thor 400 je mechanická herná klávesnica od polskej firmy Genesis, ktorá ponúka kvalitné vyhotovenie, magnetickú plastovú opierku rúk a RGB podsvietenie.

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v kartónovej krabici. Balenie obsahovalo používateľský manuál a sponu na výmenu klávesov.

Dizajn a ergonómia

Klávesnica celkovo vyzerá rovnako ako na obrázku na krabici. Dizajn je pekný, niekomu však môžu prekážať priznané spínače, keďže klávesy ich neprekrývajú a pomerne výrazne trčia z tela klávesnice, keďže ide o tzv. "high profile" klávesy.

Výhoda klávesnice tejto konštrukcie je ale tá, že sa pomerne ľahko čistí. Ucelený dizajn narúša jedine koliesko, ktoré slúži na ovládanie hlasitosti, je pomerne veľké a nie je úplne ideálne umiestnené.

Klávesnica pôsobí robustne a pevne, jednoducho žiadny lacný „plasták“, keďže telo je z hliníka. RGB podsvietenie



ktorá vyzerá dobre a pôsobí solídny dojem. Softvér, ktorý je potrebný na prispôsobenie klávesnice, funguje dobre, je jednoduchý a intuitívny na ovládanie.

Na klávesnici sa píše veľmi dobre, keďže klávesy sú dostatočne veľké a ruky sú vd'aka dodávanej opierke v prirodzenej polohe. Predvolené predvol'by osvetlenia RGB fungujú aj vyzerajú dobre a nastavenie intenzity a rýchlosti osvetlenia RGB je veľmi jednoduché.

Používateľské dojmy boli po týždni pozitívne, s klávesnicou neboli zaznamenané žiadne problémy a všetko fungovalo tak, ako malo.

Záverčné hodnotenie

Genesis Thor 400 RGB je zaujímavá herná klávesnica, ktorá poteší dizajnom a kvalitným spracovaním. Poteší taktiež dodávaná magnetická podložka. Klávesy a spínače sú presné a RGB dotvára dobrý dojem. Cenovka, začínajúca na 80 eurách, je takisto vcelku prijateľná vzhľadom na to, čo klávesnica ponúka.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ technické parametre	- koliesko na ovládanie hlasitosti mohlo byť menšie
+ plné RGB podsvietenie	
+ mechanické spínače	+ lepšie umiestnené
HODNOTENIE: ★★★★★	

Hluk a rýchlosť ventilátorov (merané v dBA a RPM)



MSI MPG B550I GAMING EDGE WIFI

MALÁ VZRATOM, VEĽKÁ SCHOPNOSŤAMI



Procesory AMD Ryzen série 5000 si už stihli získať srdcia mnohých hráčov a niet sa čomu čudovať. Samozrejme, ich prvotná dostupnosť nebola ničím výnimočnou, možno práve naopak. Teraz sú však bežne dostupné všetky Ryzen 5000 modely a nezadržateľne sa (vďaka akabohu) blíži aj dátum vydania APU kúskov so zabudovanými grafickými čipmi. Akú dosku však vybrať k najnovším procesorom? Štandardom je, samozrejme, ATX, potom sú tu kompaktné mATX kúsky, no to najkompaktnejšie sa ukrýva za skratkou ITX, teda v doskách s maličkým štvorcovým pôdorysom, ktoré sa zместia aj do konzolám konkurujúcich skriniek. A do tejto kategórie patrí aj model s názvom MSI MPG B550I GAMING EDGE WIFI, na ktorý sme sa mohli pozrieť naozaj zblízka.

Nedávno sme sa mali možnosť pozrieť na mATX dosku MSI MAG B550M Mortar.

Tá však patrila medzi cenovo dostupnejšie modely a preto som sa nevedel dočkať zistení, čo ponúkne rozmermi takmer polovičný kúsok, ktorý je však zameraný na náročnejších používateľov.

Iba vopred pripomeniem, že spoločnosť MSI má svoje herne zamerané produkty rozdelené do troch úrovní – MAG, MPG, MEG.

MAG znamená MSI Arsenal Gaming a predstavuje dosky zamerané na nižšiu až strednú triedu zákazníkov, MPG je MSI Performance Gaming určené pre stredne náročných používateľov, no a na záver MEG predstavuje MSI Enthusiast Gaming, čiže produkty, ktoré si nájdu svoje miesto u naozaj náročných hráčov. Tento kúsok patrí medzi Performance, teda na výkon zamerané produkty, očakávania sú preto vyššie ako pri menej prémiových variantoch.

Obal a jeho obsah

Obal dosky MSI MPG B550I GAMING EDGE WIFI je naozaj kompaktný. Kto však už kupoval ITX dosku, nebude prekvapený. Vzhľadom balenie pôsobí vcelku moderne, hoci spojenie šedej a bielej nie je ničím prevratné. Keď však už má doska v mene slovo „EDGE“, teda „hranu“, dáva zmysel vyobrazená grafika plná ostrých uhlov a trojuholníkov.

Hoci ide dosku vyššej cenovej triedy, nemožno očakávať veľké množstvo bonusov, prípadne príslušenstva, ktoré sa často nachádza pri drahých ATX modeloch. Majiteľov v balení čaká DVD s ovládačmi, pár brožúrok, dva SATA káble, skrutki na uchytenie M.2 diskov, nálepka na skrinku, a samozrejme, WiFi antény. Je už totiž skôr pravidlom ako výnimkou, že

ITX dosky majú zabudovanú bezdrôtovú komunikáciu, keďže ju nie je možné dodatočne pripojiť (bez zabratia jediného PCIe slotu) a ITX počítače sú často využívané ako mobilné pracovné (a herné) stanice.

Prvé dojmy a spracovanie

Z bezpečného uloženia v mäkkej pene na mňa po rozbalení vykukla doska so štvorcovým ITX rozložením s rozmermi 17x17 cm. Doska pôsobí kvalitným dojmom, čomu určite napomáha zabudovaný kryt zadného panelu kombinovaný s chladičom napájania a tiež aktívny chladič chipsetu a vrchného M.2 slotu.

Dizajnovu nie je doska čo vytknúť, no na druhej strane takmer ničím (okrem jedného dračieho loga a pár strieborných nápisov na aktívnom chladiči) nevyčníka. Vďaka všednejšiemu a do tmavých farbách ladenému dizajnu však bude pasovať k takmer akémukoľvek hardvéru a do akejkolvek skrinky.

Rozvrhnutie dosky a konektivita

Hoci je táto doska rozmermi malá, ukrýva sa na nej toľko komponentov a portov, že by mohla konkurovať aj niektorým ATX kúskom. Samozrejme, pre logické obmedzenia sú na doske len dve pozície pre RAM-ky (dual-channel, max 64GB, 4600MHz) a jeden PCIe x16 port, no vďaka chipsetu ide pri použití správnych procesorov o Gen 4.

Potešia tiež dve pozície na M.2 disky, z ktorých je jeden opäť PCIe Gen4 x4 (na prednej strane, pod aktívnym chladičom) poskytujúci tie najlepšie rýchlosti, aké sú momentálne pre bežných smrteľníkov dostupné, a druhý je Gen3 x4 na zadnej strane. Osobne by som nielen skrz rýchlosti, ale aj tepelný výdaj rozdielny medzi Gen3 a Gen4 odporúčal na prednú stranu osadiť rýchly, no kapacitou menší Gen4 disk, a na zadnú stranu lacnejší a pomalší Gen3 NVMe, prípadne aj SATA M.2 disk.

Pohl'ad na zadný panel dosky poteší naozaj obstojnou konektivitou, ktorú predstavuje 6 USB portov (2x USB 2.0, 2x USB 3.2 Gen 1 Typ-A, USB 3.2 Gen 2 a jedno USB-C), HDMI 2.1 pre použitie s APU procesormi, audio panel, 2.5G LAN port, výstupy pre WiFi 6 AX200 a Bluetooth 5.0 antény, a pre milovníkov analógového ovládania stále obľúbený PS/2 kombo port. Interná konektivita dosky MPG B550I GAMING EDGE WIFI rovnako nesklame, aspoň teda pokiaľ nebudete od ITX modelu očakávať toľko konektorov ako od ATX. Jednej (už spomínanej PCIe Gen 4 x16 pozícii) spolu



s dvojicou RAM slotov a párom M.2 portov sekunduje štvorica SATA konektorov, tri konektory na ventilátory, USB 2.0, USB 3.0, a (hurá) USB-C konektor pre moderné skrinky. To však, samozrejme, nie je všetko.

Na doske sú tiež AUDIO a konektor tlačidiel pre predný panel skriniek, 1x 3-pin RAINBOW LED, konektor vniknutia do šasi, EZ Debug LED vo vrchnej časti a aj Clear CMOS jumper, ktorý je však ukrytý pod krytom zadného panelu. Na záver, rovnako ako pri iných MSI doskách, musím dodať, že aj MSI MPG B550I GAMING EDGE WIFI disponuje Flash BIOS funkcionalitou vylepšenia BIOSu bez použitia CPU a RAM cez špecializovaný USB 2.0 port na zadnej strane.

Napájanie, UEFI a softvér

Pomalý sa cítim ako zaseknutá platňa, no na rozmermi malú dosku sa toho veľa nezmesť. MSI do nej teda nemohlo osadiť 20+1-fázové napájanie a procesory do nej osadené si tak budú musieť vystačiť so systémom 8+2 60A fáz (Vcore + SOC), ktorý je kontrolovaný ovládačom Monolithic Power Systems MP2855GUT. „Št'ava“ do dosky tečie cez tradičné 24 a 8-pin konektory a poradiť by si mala aj s výkonnejšími Ryzen procesormi ako Ryzen 9 5900x, no ja by som túto dosku určite odporúčal ku kúskom ako Ryzen 5600X a 5800X.

Testoval som ju aj s pomocou síce staršieho, no stále obľúbeného procesoru Ryzen 5 3600X a po stránke výkonu aj ľahšieho taktovania som si nevyšimol akékoľvek obmedzenia. Na záver, čo sa BIOSu, teda UEFI a softvéru týka, nie je spoločnosti MSI čo vytknúť a vždy, keď som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia na tej najnižšej úrovni, nemal

som obavy z neprehľadnosti či absencie možností. Nastavenie základných, ale aj krajne špecifických vecí zaberie len pár sekúnd a podobné sa už dá povedať aj o softvéri menom MSI Dragon Center, ktorý za posledných pár rokov prešiel viacerými zmenami a vylepšeniami. V ňom sa dajú aplikovať všemožné nastavenia, ako sú podsvietenie, rýchlosť ventilátorov, ale aj softvérové pretaktovanie (hoci budem vždy odporúčať radšej vsádzať na BIOS).

Zhrnutie

Existujú viac vybavené dosky? Samozrejme. Sú dostupné lacnejšie modely? Bez debaty. Majú iné dosky robustnejšie napájanie? Určite áno. Avšak drvivá väčšina matičných dosiek, ktoré prekonajú tento model, má rozmery mATX a ATX. Keď vezmete všetku (aj bonusovú) funkcionalitu, konektory, obstojnú napájanie, kvalitné prevedenie a viac ako prijateľnú cenu a zmesíte to do ITX formátu, zistíte, že modelu MSI MPG B550I GAMING EDGE WIFI takmer nič nekonkuruje.

Pokiaľ sa teda čoskoro dostanete k Ryzen 5000 APU, prípadne máte chuť poskladať si kompaktný počítač (nielen) na cesty, môžeme túto dosku definitívne odporúčať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 160€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ PCIe Gen 4.0	- nič
+ Všetka potrebná funkcionalita	
+ Dostatočný počet interných konektorov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

XPG Levante 240 aRGB AIO

V ROVNAKÝCH ŠATÁCH, S VYLEPŠENÝM VNÚTROM



Pred pár rokmi bola značka XPG (Xtreme Performance Gear), prémiový brand spoločnosti ADATA známy výrobkami ako RAM moduly, či SSD disky. Časy sa však menia a do portfólia XPG pribúdajú stále nové produkty. RAMky a SSDčka sú stále v ponuke, no už nie je také ťažké nájsť aj v slovenských obchodoch počítačové periférie, komponenty, alebo dokonca aj notebooky. Do redakcie nám teraz zavítalo viacero kusov chváliacich sa logom XPG, no ako prvý padol výber na AIO vodné chladenie s menom Levante 240. Recenziu na tento chladič si môžete prečítať v riadkoch nižšie.

Teplota je jedným z najväčších nepriateľov počítačového hardvéru. Nezáleží, či ide o odomknutý procesor súci na pretaktovanie, alebo bežné kusky určené na browsovanie internetu, pri každom jednom procesore dokážu vysoké teploty narobiť neplechu. Od zníženého výkonu, až po potenciálne katastrofické zlyhanie, je vždy lepšie sa mu

vyvarovať a držať všetky komponenty v bezpečných tepelných hodnotách. Niekedy však už nestačia bežné vzdušné chladiče, alebo sa, kvôli svojim monstróznym rozmerom, do skrinky nezmestia tie naozaj výkonné kusky. Tu prichádza na rad vodné chladenie, nakoľko drvivá väčšina moderných počítačových skriniek podporuje miesto na minimálne 120mm, ak nie 240mm radiátory. Nie každý však má peniaze a skúsenosti na inštaláciu zákazkového vodného chladenia, preto ako odpoveď môžu byť AIO/CLC chladiče (All-in-One/Closed-Liquid-Cooler) spájajúce to najlepšie zo sveta vodného chladenia s jednoduchosťou údržby a inštalácie vzdušného chladenia.

Obal a jeho obsah

Značka XPG nie je vo svete počítačov taká neznáma, no pri zahliadnutí obalu, v ktorom chladič Levante 240 dorazil,

by som asi neuhádol, že ide o ustálený a uznávaný brand. Nechápate ma zle, na prednej strane obalu je pekne vyobrazený samotný produkt a na ostatných stranách sa nachádzajú bližšie informácie o jeho schopnostiach, rozmeroch a ďalších detailoch. Od XPG som však jednoducho čakal niečo "fešnejšie". Aby som odhodil mierne sklamanie z dizajnu obalu, radšej som sa pustil do jeho rozbalovania. Balenie je pre AIO tradičné, v špeciálne rozvrhnutéj kolíske z recyklovaného kartónu sú uložené všetky časti chladenia - radiátor prepojený s hlavou, v ktorej sa nachádza Asetek pumpa, dvojica aRGB ventilátorov, pár brožúrok a rada skrutičiek a úchytov schopných prichytiť toto chladenie na takmer akúkoľvek matičnú dosku.

Prvé dojmy a spracovanie

Prvou príjemnou správou je, že hadice medzi radiátorom a pumpou sú obalené



textilnou mriežkou. Pri lacnejších chladičoch sa ešte stále objavujú čisto gumené hadice, ktoré nevyzerajú vôbec prémiovo. XPG Levante je dodávaný s dvoma 120mm Vento Pro 120 aRGB PWM ventilátormi, ktoré potešia nielen programovateľným RGB podsvietením, ale aj širokým rozsahom otáčok (600-2000 RPM) a lopatkami špeciálne usporiadanými pre použitie s radiátormi, vďaka čomu dosahujú prietok vzduchu až 61.5 CFM.

Hlava pumpy, ktorá dosadá na procesor je typická pre výrobky obsahujúce Asetek komponenty, no dizajnovane sa od bežnejších kusov líši trojuholníkovým dizajnom vrchnej časti s mierne skosenými hranami. Definitívne som už videl aj krajšie jednoduché hlavy pumpy s RGB svetielkami, nehovoriac o dizajnových chuťovkách so zrkadlami a LCD displejmi, ktoré ponúkajú niektoré iné spoločnosti, no ako prvý počín od značky XPG to nie je zlé.

Spodok pumpy, kde sa nachádza kontaktná plocha s procesorom je na dotyk hladká, no sú na nej viditeľné stopy po opracovávaní a prenos tepla tak môže mierne trpieť oproti lešteným povrchom dostupným na prémiovejších chladičoch. Z pumpy vedú dve hadičky na otočných kĺboch a tiež dvojica káblov (3-PIN napájanie pre pumpu a aRGB daisy-chain), ktoré našťastie hadiciam neprekážajú ani pri úplnom otočení. Čo zamrzí je fakt, že logo XPG na pumpe nie je otočné, takže pri vedení hadíc vrchom bude nápis o 90° otočený bez možnosti to napraviť.

Inštalácia a špecifikácie

Inštalácia tohoto chladiča je nadmieru jednoduchá a ten, kto už mal možnosť niekedy inštalovať AIO do skrinky, si poradí ľavou zadnou. Na Intel platforme je oporný úchyt na zadnej strane matičnej dosky pridržiavaný štvoricou dištančných



skrutičiek, na ktoré sa následne nasadzuje hlava chladenia a zabezpečuje rozmernými maticami, dotiahnutými aj prstami. Pri AMD doskách ide iba o výmenu vrchnej časti plastových úchytov za štvoricu skrutičiek. Inštalácia radiátora a ventilátorov je otázkou výberu toho správneho miesta a natočenia v skrinke.

Hadice vedúce od pumpy do radiátora sú dostatočne dlhé aj pre rozmernejšie skrinky a podobne sú na tom aj všetky káblíky, ktoré z Levante 240 vedú. Potešil by síce aj USB konektor s možnosťou softvérového ovládať otáčky pumpy a podsvietenie, ale väčšina moderných matičných dosiek túto funkcionlitu ponúka vlastnými programami, takže niet čo XPG vyčítať. A možno je aj lepšie nevytvárať nový program, ktorého funkcionlita by mohla byť limitovaná či nestabilná.

Dojmy z dizajnu a vzhľadu

Po nainštalovaní do počítača a spustení poteší vcelku efektívne podsvietenie ventilátorov, ktoré je naozaj rovnomerné a vcelku verne zobrazuje farby, ktoré sú mu cez softvér počítača nakázané. Čo už tak dobre nevyzerá je podsvietenie hlavy pumpy, ktoré je tlmené a miestami je vidieť samostatné LED diódy, ktoré sa za ním ukrývajú. Do budúcnosti by v XPG mohli zainvestovať do lepšieho rozptylu svetla z jasnejších LED diód, alebo ich do pumpy umiestniť väčší počet. Ani samotná hlava chladenia ma príliš neočarila svojim dizajnom, najmä keď si uvedomím, že za porovnateľné ceny už sú dostupné aj efektnejšie riešenia od iných značiek, ktoré sa na trhu s AIO chladičmi pohybujú dlhšie.

Testovanie a namerané hodnoty

Chladič XPG Levante 240 bol otestovaný s procesorom AMD Ryzen 7 2700.

Teplota okolia sa pohybovala od 19 do 21 stupňov Celzia, pričom vytváraná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách, resp. pri používaní profesionálnych programov.

Na testovanie boli použité programy Furmark, Aida64, HeavyLoad, 3DMark a Prime95. Výsledky v grafe nižšie sú ich priemerom.

Zhrnutie

XPG Levante 240 sa výsledkami, ako teplotnými, tak hlukovými umiestnil veľmi priemerne. Chladiť by samozrejme dokázal aj o niečo lepšie, no v tom prípade je hluk ventilátorov už viac ako počuteľný a bežný používateľ si určite nepraje musieť mať stále slúchadlá, aby nepočul svoj počítač.

Čo zamrzí je všednejší dizajn a slabšie podsvietenie hlavy chladenia a nepoteší ani cena, ktorá sa pohybuje okolo 110 – 120 eur.

Za túto sumu sú dostupné oveľa efektnejšie vyzerajúce kusky, alebo pokiaľ vám nejde toľko o vzhľad, stoja niektoré oveľa výkonnejšie 240 AIO chladiče aj o 30 eur menej. Ako prvý krok spoločnosti XPG do sveta AIO chladičov to nie je zlé, no osobne odporúčam počkať si na ďalšiu generáciu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: XPG	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obstojný výkon	- Cena
+ Asetek pumpa	- RGB na hlave chladenia
+ Jednoduchá inštalácia	- Pevná orientácia hlavy chladenia
HODNOTENIE: ★★★★★	

Philips Air Purifier 4000i

PRACH JE EKVIVALENT VEČNÉHO PROTIVNÍKA



Moderná doba so sebou prináša obrovské možnosti praktického využívania spotrebnej elektroniky a aj keď na jednu domácnosť pripadne potenciálne veľký počet zbytočného haraburdia, ktorý v zmysle nejakej využiteľnosti drhne spodné priečky (napríklad elektrický nôž na krájanie chleba), rovnako tak sa nájde zopár viac než len užitočných pomocníkov. Vráťte sa teraz so mnou na pár viet do minulosti. Do doby, keď som bol ešte mladý, slobodný a na svoju budúcnosť som nazeral s priam až cynickým smiechom na perách. V tom čase každá moja tvrdo zarobená výplata neputovala do porcelánového prasiatka, ale naopak som s ňou krmil svoje nie vždy rozumné nápady. Meniť každé dva mesiace televízor len tak z rozmaru, zadovážiť si automatický vysávač v hodnote ojazdeného automobilu alebo nakúpiť vlečku videohier, z ktorých polovica skončila nerozbalených – to bolo v mojom

podaní úplne bežným správaním. V tej dobe bol však môj rozum v opozícii, ako sa povie, a presadiť jeho vôľu sa zdalo byť neraz utópiou. Spomínam si však, že som jeden čas uvažoval o zakúpení čističky vzduchu, keďže v dome, kde som vtedy býval, sa v rohoch stien často tvorila pleseň. Pripíšme to na margo autora tej stavby, pre ktorého to bol prvý a posledný plne zrealizovaný projekt, čo však nič nemenilo na skutočnosti, že som nakoniec siahol po klimatizácii – opozícia tentokrát našla spoločnú reč s koalíciou. Dnes, kedy mám na konte o pár rokov viac, na prstenníku sa leskne drahý kov a moja milovaná dcérka chodí už do škôlky, sa nákup spomínanej čističky stretáva s väčším pochopením. Mám však tú výhodu, že si pred samotnou a často nie práve mizivou investíciou môžem ako recenzent isté veci patrične overiť, a preto som sa podujal na niekoľko mesačný test výrobku od známej holandskej

spoločnosti Philips, a to konkrétne čističky s kódovým označením Air Purifier 4000i.

Ešte než sa naplno pustíme do súhrnu dojmov z uvedeného modelu, určite stojí za zmienku fakt, že v súčasnosti ponúka Philips ešte o niečo modernejšiu verziu, nazývame ju vlajkovou loďou ich čističiek, s označením 5000i. My sa však spoločne pozrieme na výrobok v hodnote 600 Eur, ktorý sa v mnohom jeho nasledovníkovi s prehľadom vyrovná, aj keď možno nenaplnia predstavy o dizajne v aktuálnom ponímaní. Dobré, Air Purifier 4000i je niečo málo cez deväť kilogramov vážiaca trubica s dotykovým displejom na vrchnej strane a v rozmeroch 310 x 310 x 718 mm. Ide síce v zmysle objemu o neprehliadnuteľný doplnok domácnosti, avšak vďaka celkovému výzoru dokázala táto všestranná čistička okamžite zapadnúť k nášmu rýdzo bielemu nábytku. K dispozícii sú dve



verzie, kde jedna ponúka textilný prvok na prednej strane šasi a druhá ide cestou strieborného plátu. Už po prvom rozbalení si dozaista všimnete, kadial' sa nasáva vzduch (takmer po celom obvode) a naopak kadial' následne vychádza (vrchná mriežka okolo dotykového panelu). Zariadenie je schopné naplniť svoju podstatu v miestnosti s rozlohou 60m², a tak som čističku usadil do obývačky a akonáhle sa ozval príjemný zvuk indikujúci napájanie elektrickým prúdom (prívodný kábel má 1,8 m), už som na telefóne zapínal príslušnú aplikáciu. Ide konkrétne o softvér Clean Home+, vďaka ktorému ste schopní riadiť všetky funkcie čističky, či už ste doma alebo na cestách. Samotná aplikácia je pomerne prehľadná a je dokonca schopná vám posielat' aktuálne údaje o prekročení vami stanovenej hranice systémom zachytených škodlivín. Všetko je hnané cez vymeniteľný HEPA filter, ktorý sa po troch mesiacoch používania neopotreboval ani na desať percent – stav filtra si overíte priamo na displeji a samotný filter vás príde na sumu cca 90 Eur.

Životnosť filtra máte neustále na očiach

A čo všetko je vlastne tento praktický pomocník schopný do seba nasat'? Všetky škodlivé častice vo vzduchu s veľkosťou 0,003 μm, prachové mikročastice PM2.5, peľ, zvieracie chlpy, alergény, vírusy a plyny. O výhodách spomínaných uhlíkových HEPA filtrov sa asi nie je nutné nejako konkrétne rozpisovat', každopádne údržba od bežného prachu a vzduchom nahnaných vlasov či chlpy spočíva v jednoduchom použití bežného vysávača. Systém čističky vám na obrazovke vyhodí malú červenú ikonku ako symbol zmetáku a vám následne stačí dať dole zadné veko zariadenia, jednoducho vytiahnuť celý filter a pomocou trubice od vysávača nasat' vrchnú vrstvu špiny.



V našej domácnosti, kde sa na základe pobežujúceho dieťaťa a práši viac než dosť, som tento rituál musel vykonavat' vždy tak trikrát do mesiaca. Keďže Philips Air Purifier 4000i môže pracovat' v plne automatickom režime, kde v noci prepne na spánok (stíši ventilátor na minimum a vypne osvetlenie), nemusíte sa okrem vyššie uvedenej údržby starať vôbec o nič. Veľkou výhodou, a to som bol metodicky schopný overiť, je oveľa pomalšie usádzanie prachu v miestnosti a hlavne cítel'ne čerstvejší vzduchu. Samotnou filtráciou sa ovzdušie v našej obývačke dokonca ochladzovalo, a preto kto je alergický na klimatizácie, môže čiastočne privítať jemné osvieženie aj touto formou, čo ide ruka v ruke so zachytávaním uvedených nečistôt. Mimochodom, moja manželka trpí sezónnou alergiou na peľ zo stromov a aj keď na to berie medikamenty, prítomnosť tejto čističky jej dozaista pomohla, keďže tých výbuchov čo do kýchania bolo razom oveľa menej. V neposlednej rade je daná čistička tak isto vhodná na boj proti šíreniu Covid 19, keďže najnovšie štúdie jasne dokazujú skutočnosť, že akonáhle máte v miestnosti dobre vyriešenú výmenu vzduchu, šanca nakazit' sa uvedeným vírusom sa okamžite znižuje.

Vráťme sa teraz ešte na moment k displeju. Ten reaguje na dotyk pomerne dobre, aj keď by som si osobne vedel predstaviť o niečo svižnejšie tempo, ale čo je zaujímavé, tak samotný softvér priamo v čističke je schopný pomocou dvoch senzorov reagovat' na zmeny skôr, než by ste si ich všimli. V automatickom režime sa čistička prepína z modusu Turbo na bežnú prevádzku alebo už uvedený spánok. Indikácia stavu ovzdušia je znázorňovaná farebným kruhom ambientného podsvietenia a užívateľ môže pomocou piatich dotykových plôch zasahovat' do zariadenia kedykoľvek uzná za vhodné. Zo začiatku som prístroj neustále monitoroval cez aplikáciu – nechal som si posielat' hlásenia o výkyve

mimo definovanú toleranciu jednotlivých škodlivín, ale po čase ma už prestalo bavit' sa neustále pozerat' na telefón vždy, keď malá prebehla okolo čističky a ja som práve pracoval d'aleko od domova. Kompromis som nakoniec našiel v prezretí podrobnej štatistiky z celodenného chodu, kde má človek možnosť vzhliadnuť krivku vývoja vzduchu v izbe alebo celej domácnosti (to, ak máte zapojených viacero čističiek súčasne). Čo sa týka hluku, tak pri už spomínanom Turbo režime je samozrejme poznať, že vám niekto v miestnosti zapol malú turbínu (70 decibelov), ale pri klasickom chode máte sotva povedomie, že sa niekde krúti nejaký vetrák, a to nehovorím o nočnom režime, pri ktorom sa dá spinkať ako nemluvíka. Celá rodina si na čističku zvykla a ja jediný som s ňou mal problém snáď len v momente, keď bolo nutné povysávať okolo nej, keďže jednou rukou ju nie je možné bezpečne uchopiť a odsunúť preč. To je však negatívum sotva porovnateľné s nejakým zásadným problémom, a preto ak momentálne hľadáte do domácnosti spol'ahlivého a výkonného lapača nečistôt rôznej veľkosti a druhu, v prípade Air Purifier 4000i neurobíte krok vedľa.

Verdikt

Výkonný a spol'ahlivý pomocník do každej domácnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena
+ Výkon	
+ Vhodný pre alergikov	
+ Softvérová podpora	
+ Účinnosť filtra	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Asus ROG Zephyrus G15

VÝKONNÝ NOTEBOOK NA HRY AJ PRÁCU



Spoločnosť Asus sa so svojou hernou odnožou ROG drží v popredí trhu s hernými perifériami a zariadeniami, o ktorých ste už určite počuli. Ich produkty disponujú vynikajúcou kvalitou spracovania, výstižným, herným a v neposlednom rade aj elegantným dizajnom a najmä excelentným výkonom. Len nedávno z ich dielne uzreli svetlo sveta notebooky Zephyrus, ktoré prekvapia a potešia svojim prémiovým dizajnom a množstvom výkonu pre snád' čokoľvek, čo vás napadne. Dnes sa pozrieme na model Zephyrus G15 - GA503Q.

Spracovanie

Kvalitu vyhotovenia som si pri používaní nedokázal vynachváliť. Notebook je tvorený z vystuženého kovu, vďaka ktorému máte pri dotyku pocit, že držíte niečo prémiové a pevné.

Výrobca sa chváli aj možnosťou otvoriť si displej až do 180 stupňov vďaka pántom ErgoLift, na ktorých mi ale vadí, že pri otváraní zariadenia nad určitý uhol mierne nadvihnú samotné telo notebooku, na čom by nebolo nič až tak zlé, no obavy mi skôr tvoria pánty, ktoré sa pri pohybe sčuchajú o stôl, čím sa môžu po čase najmä z vonkajšej strany opotrebovať.

Dizajn

Notebook vyzerá úžasne. Ako som už spomínal, na dotyk pôsobí naozaj prémiovo, no to isté platí aj pri pohľade. Po vonkajších stranách notebooku najprv zaujme zaujímavý matný vrch doplnený o množstvo lesknúcich sa bodov, ktoré v závislosti od uhla pohľadu menia svoju farbu.

Ďalej poteší hmotnosť len 1,9 kg, ktorá je vzhľadom na rozmery 35,5 x 24,3 x 1,99 cm a taktiež aj použité materiály vcelku nízka. Z vnútornej strany prináša s novou generáciou notebookov Asus aj zväčšený touchpad, ktorý je navyše omnoho responzívnejší a príjemný na prácu. Notebook disponuje aj kvalitnou, veľmi tichou a elegantnou podsvietenou klávesnicou s nízkym profilom, na ktorej sa pracuje naozaj pohodlne a taktiež je doplnená aj o zopár prídavných tlačidiel slúžiacich na stĺmenie mikrofónu, pridanie a uberanie hlasitosti a taktiež aj rýchle spustenie ROG aplikácie.

Rád by som pár riadkov venoval aj rôznym portom, ktoré G15 obsahuje. Na pravej strane vám zariadenie ponúka 1x USB 3.2 druhej generácie, čítačku na microSD kartu v rýchlosti až 312Mb/s a známy Kensington záмок. Na druhej strane má G15 1x HDMI

2.0b, 1x RJ45 port, ďalšie USB 3.2 druhej generácie, 2x USB-C taktiež druhej generácie s implementovaným DisplayPortom 1.4 a Power Delivery 3.0, 1x 3,5mm Audio Jack a nakoniec samotný port na nabíjačku. Uvítal by som ale ešte ďalší USB-A port, pretože ak by ste si náhodou do zariadenia pripojili napríklad klávesnicu a myš, tak ďalej už nemáte miesto na pripojenie slúchadiel alebo obvyčajného USB disku.

Displej

Displej je bez pochyb takmer najdôležitejšou a samozrejme neoddeliteľnou časťou notebooku. Musím preto uznať, koľko práce si s ním v Asuse dali, pretože je doslova úžasný. Vo všetkých variantách modelu G15 máte k dispozícii práve WQHD displej s rozlíšením 2560x1440. Ten disponuje obnovovacou frekvenciou až 165 Hz, no bohužiaľ vyššou odozvou až 3ms.

Tá ale pri akomkoľvek používaní nie je veľmi výrazná, takže sa nie je čoho obávať. Ďalej disponuje aj technológiou Adaptive-Sync, ktorá sa stará o eliminovanie trhania obrazu. Aby som to zhrnul, displej mi prišiel veľmi ostrý a disponoval skvelými farbami, vďaka ktorým sa na neho pozeralo veľmi dobre aj po viacerých hodinách používania.

Výkon

Na začiatok by som rád pripomenul, že G15 sa vyrába vo viacerých modelových označeniach, ktoré majú niektoré komponenty odlišné.

O chod systému Windows 10 Pro alebo Home sa stará procesor AMD Ryzen 9 5900HS v kombinácii s 16 GB pamäte DDR4. Na grafické vykresľovanie, hry a podobné veci, na ktoré je potrebná silná grafická karta, Asus ponúka v závislosti od variantu grafickej karty od spoločnosti NVIDIA, presnejšie od GeForce RTX 3050 až po RTX 3080. Celý systém beží na M.2 NVMe SSD diskoch vo veľkostiach 512 GB a 1 TB. Vo verzii na testovanie som mal k dispozícii verziu GA503QM s grafickou kartou RTX 3060, procesorom Ryzen 7 5800HS a 1 TB SSD diskom.

Zvuk

Zvuk ma v G15 naozaj milo prekvapil. Nájdete tam 6 reprákov, ktoré fungujú na technológii Dolby Atmos a zároveň sú vložené do rôznych častí zariadenia, aby vytvorili výstupu priestorový efekt. K tomu všetkému hrajú naozaj nahlas a majú silný a čistý zvuk s (na notebook) výraznými basami a jemnými, no presnými stredmi a výškami.

Batéria

Asus si ubuže pri tomto zariadení výdrž až 13,4 hodín pri prehliadaní webu, čo mi príde ako celkom presný údaj, ktorý som si vyskúšal a nakoniec aj potvrdil. Notebook naozaj nemal najmenší problém fungovať aj oveľa viac než 10 hodín, samozrejme v závislosti od toho, ako som ho používal. Batéria má veľkosť 90 Wh, čo je celkom slušný údaj a taktiež spolupracuje s technológiou rýchleho nabíjania, vďaka ktorej nabijete 50% za nejakých 40-45 minút.

Používanie

Osobne som pri používaní G15 nemal žiadny problém, čokoľvek čo som



na zariadení chcel spraviť šlo bez akéhokoľvek zaváhania alebo sekania.

Možno by som ale uvítal webkameru, ktorej absencia mi síce nevadila, no niektorí používatelia ju potrebujú, a to napríklad na videohovory. Ďalej sa mi páčila veľmi tichá klávesnica, o ktorej pri používaní ani neviete a touchpad, ktorý s dokonalou presnosťou odpovedal na každý pohyb môjho prsta.

Displej dokonale vykresľoval farby a neustále mi počas používania pripomínal najmä zvýšenú obnovovaciu frekvenciu, ktorá síce najviac zažiarí pri hraní, no pocítite ju aj pri bežnom surfovaní po internete.

Spomenúť by som ešte mal, že v zariadení je implementovaný aj softvér ROG Armoury, v ktorom si môžete do určitej miery pretaktovať niektoré komponenty, a tak dosiahnuť ešte väčší výkon, no samozrejme to bude za cenu mierne zvýšených teplôt a hlučnejších chladičov, o ktorých si niečo málo povieme trochu neskôr.

Testovanie výkonu

Notebook Zephyrus G15 som testoval na benchmarkoch Unigine Superposition, Cinebench a Geekbench5, pričom v každom z nich obstál na výbornú. Ďalej som ho podrobil aj testu na hrách Doom Eternal, Rise of the Tomb Raider a ELEX, v ktorých bežal na najvyššom rozlíšení a ultra detailoch veľmi dobre. Jediným mínusom bolo, že pri dlhodobo vysokej záťaži začali chladiče a ventilátory naozaj nahlas hučať, dokonca až natoľko, že prehlušovali reproduktory na hlasitosti približne 50%, čo bolo dosť veľkou nepríjemnosťou.

Záverečné hodnotenie

Za dobu, počas ktorej som G15 testoval, som s ním bol veľmi spokojný asi v každom smere. Za cenu začínajúcu na približne 1500 eurách si môžete zaobstarať naozaj ultravýkonný a elegantný prenosný počítač, ktorý poskytuje takmer všetko, čo by ste od herného notebooku mohli očakávať, od skvelého výkonu a výdrže batérie až po brilantné reproduktory a úžasnú klávesnicu.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 1 499€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita tela
+ zvuk
+ výkon
+ dizajn
- hluk

HODNOTENIE: ★★★★★

Tuli vaky, vaky schopné sa s vami zahrať

SUPER, A TERAZ SA UŽ NEPOSTAVÍM!



Do magazínu Generation prispievam aktívne už nejaký ten rok, a tak každý jeden z vás, čo si rád prečíta moje články a recenzie všeobecne, určite dobre vie, že nikdy nejdem po nejakej vyšliapanej cestičke. Ako žurnalista a recenzent sa vždy snažím písať sčasti aj v osobnej rovine, keďže produkty, ktoré tu pre vás hodnotíme, sú veci, aké si môžete práve na základe našich odporúčaní skutočne zadovážiť domov, a ja by som bol vyložené nerád, ak by ste investovali do niečoho, čo vás vo finále sklame. Je to práve takáto snaha o tlak na akýsi snímač od človečenstva, s ktorým kombinujem v drivej väčšine holé technické fakty a tam, kde by si jeden myslel, že opisovať akúkoľvek spotrebnú elektroniku musí byť automaticky nuda na druhú, môže byť práve vďaka podobnej intervencii príjemne prekvapený. V duchu tejto filozofie by som vás preto rád pozval na jedno príjemné posedenie. Písať o videohernej kultúre

je totiž síce určite oveľa zaujímavejšie než písať o funkciách nového kávovaru, ktorý vám dnes pri čakaní na lungo prečíta už aj vašu aktuálnu mailovú poštu, osobne však razím filozofiu, že vo všetkom okolo nás existuje aspoň čiastočný efekt poézie a tam, kde jeden vidí obyčajnú lavičku v parku, iný môže postrehnúť tieň, ktorý lavička vrhá a zhodnotiť ho ako fascinujúci obraz plný krásy. Preto sa snažím všimnúť si veci zo širšej perspektívy a vidieť v nich viac ako len spotrebný tovar predurčený zomrieť v nezastaviteľnej krivke ekonomického dopadu našej vlastnej chamtivosti. Keď som nedávno narazil na reklamu slovenskej spoločnosti Tuli, kde sa muž v strednom veku rozvaloval na akomsi žltom banáne a v rukách zdvihnutých nad hlavou držal herné ovládače, prvé čo sa vo mne prebudilo nebol paradoxne samotný hráč, ale skôr práve ten pátrač po zdaniivo neuchopiteľnej poézii. Až pár

minút po tom, ako som vo svojej myslí sám seba na ten sedací vak v jasne žltej farbe umiestnil a predstavoval si tú pohodu pri hraní, zopol sa vo mne naopak ten čip novinára a okamžite som išiel písať formálny mail priamo do spomínanej firmy. Nech už teraz pokojne sedíte doma, či naopak niekde v trmácajúcej sa MHD, verím, že ďalší článok z kategórie tých neortodoxných vám pomôže spríjemniť si deň a možno dokonca objaviť dizajnovú jedinečnú značku priamo z nášho kraja.

Ešte než sa pustíme priamo do rozoberania kvalít troch rozmerovo objemných vakov na sedenie, ktoré mi do redakcie boli zaslané, podme si stručne predstaviť rodinnú firmu menom Tuli. Jej príbeh sa začal písať ešte v roku 2006, keď sa rozhodli spustiť výrobu a predaj pohodlných sedačiek z akéhosi mäkkého a čiastočne poddajného nábytku. Ústrednou filozofiou bola v ich prípade kombinácia poctivého uvoľnenia



v sede či ľahu a rovnako aj dizajnová estetika vhodná do akéhokol'vek interiéru či exteriéru. Ako čas plynul a portfólio ich výrobkov sa rozrastalo o mnohé pôvodne ani neplánované kategórie, z názvu Tuli sa v ponímaní československého trhu stala vyhl'adávaná a cenami ovenčená značka. Odporúčam vám si len letmo prezrieť celú ponuku ich súčasných produktov a som presvedčený o tom, že nebudete ani len tušiť, do čoho všetkého je možné natlačiť metaforu okolo túlenia sa. Samotné vaky sa šíjú ručným spôsobom ned'aleko hlavného mesta našej krajiny, a práve z tejto rodinnej továrne dorazili pred prah mojej súčasnej kancelárie tri veľ'kostne odstupňované vrecia plné polystyrénového granulátu a stredne vysoká taburetka ako čerešnička na torte. Výrobca mi dal šancu vybrať si vzor snímateľného pot'ahu, ako aj typ materiálu, čím sa pred vami nesnažím vyvolať nejaký dojem celebrity (maximálne tak starého uschnutého zeleru), keďže presne tieto služby, a samozrejme ešte omnoho viac, ponúkajú každému svojmu cennému zákazníkovi. Je na vás, či chcete vaky t'ahať von na terasu, alebo vám bude stačiť ich interiérové využitie a rovnako je na vás, či chcete mať na povrchu detinské obrázky či surové a jednoliate farby – vol'ba je jednoducho vo vašej rézii a v tomto ohľade si podľa mojej mienky vyberie úplne každý.

Variabilita a poctivý šev

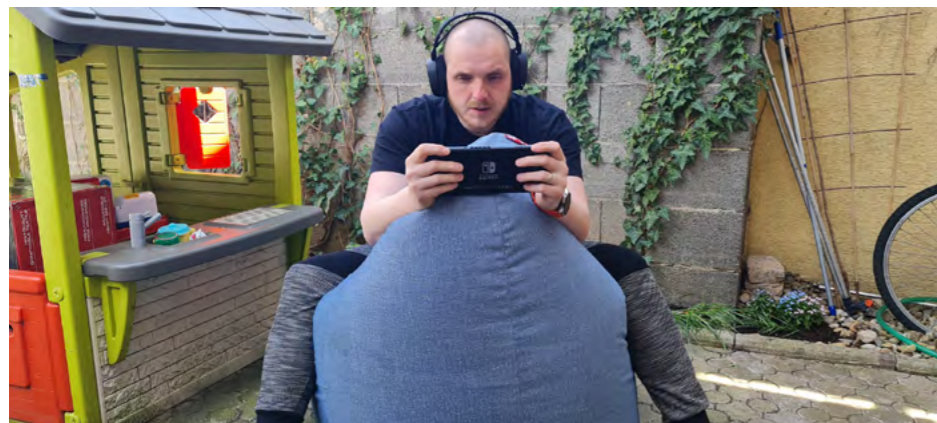
Je úplne jedno, aký druh Tuli vaku si z toho nepreberného množstva nakoniec vytiahnete, keďže spoločným menovateľom sa automaticky stáva pohodlie a praktické využitie v rôznych polohách. Kanoé, SuperModel a Sofa. To sú tri konkrétne vaky, ktoré som mal možnosť počas testovania poctiť svojím objemným pozadím a súčasne aj chrbtom, keďže všetky tri spĺňajú minimálne polovičný ľah a v prípade modelu Sofa dokonca kompletne simulovanie matraca. Ak ste nikdy nemali šancu na niečom takom sedieť, o čom čiastočne dost' pochybujem, keďže takýchto alebo podobných vakov sa dnes dá nájsť dostatok aj v komerčnom priestore (spomínate na časy pred karanténou?), tak ide o ekvivalent vrecia plného polystyrénových gul'ôčok. Jednoducho sa do neho dostáva, ale naopak komplikovane lezie von. Veľ'kú rolu tu hrá uvoľnenie svalstva a kostí v textilnej nádobe, akú si fakticky vytvarujete vy sami. Určité modely, ako práve Sofa, dávajú svojím rozmerom a strihom priestor väčšej variabilite, naopak iné sa držia vopred definovanej formy – tu je asi najlepším príkladom názov Kanoé, čo vám v myslí správne evokuje drevené lod'ky z príbehov Karla Maya. Za predpokladu, že by ste teraz odo mňa chceli ukázať na konkrétny vak

z danej trojice a povedať niečo v zmysle: „To je pre mňa ten najlepší vak na celej tejto planéte!“, musel by som siahnúť po doteraz najviac skloňovanej a rozmermi najväčšej variante s názvom Sofa. Čiastočne hlavne na základe skutočnosti, že si ho zamilovala aj moja malá dcérka, ktorú som do vaku strkal ako pekár mäsovú náplň do pirohu, ale súčasne aj z dôvodu možnosti si pri sadnutí do strednej oprieť ruky o automaticky vystúpené boky vaku. Sofa prišla v dizajnovu krásnej koláži z líšok a zajacov v skoku, čo môže na jednej strane zaujať deti, ale súčasne aj doplniť eklektické vybavenie domácnosti. Bola to rovnako práve Sofa, u ktorej som mohol jednoducho stiahnuť celý pot'ah a v prípade znečistenia ho preprať v práčke na tridsať stupňov. Výrobca síce udáva celkovo štyri varianty používania, čiže tvarovania vaku, ale my sme s Nelkou dokázali počas hrania sa na pekára nájsť niekoľko ďalších.

Ostaňme ešte stručne v rovine faktov. Sofa je veľ'ká 140 x 170 x 25 cm a váži len 7,6 kg. Pri takejto hmotnosti si s vakom môžete robiť, čo sa vám zachce a presúvať ho kade tade po dome podľa vlastnej potreby. Zaoblené rohy a bezlímčový strih sú dôvodom vyššie opisovaných možností tvarovania a švy skryté pred okom konzumenta sú také

pevné, že dokonca zvládli aj pár drsnejších skokov mojej dvadsať kilogramov vážiacej dcérky. Tu však upozorňujem na fakt, že podľa priloženého návodu nie je odporúčané skákať na Tuli vaky ako keby to bol ekvivalent trampolíny v cirkuse. Mimochodom, kto si potrpí na tú našu slovenskú hrdosť, určite ho poteší skutočnosť, že všetky originálne výrobky tejto značky sa šijú u nás.

Aby som však teraz zasiahol aj terč ohľadom milovníkov videohier, keďže práve pre nich tento text vlastne vznikol, podme si teraz prejsť využitie jednotlivých vakov v



kombinácii s hraním hier. Pred televízorom prepojeným na konzolu PlayStation 5 som zrovna trochu rozmerovo odlišných vojakov, z čoho toľko proklamovaná Sofa musela konkurovať objemovo rovnako vyvedenému SuperModelu a celé to uzatváralo Kanoe v kombinácii s taburetka. Sofa sa vďaka svojej širokej variabilite dá označiť za vhodné kamaráta pre hranie, avšak treba tu rátať s komplikovanejším vstávaním (často som sa musel doslova vyplaziť z jej zovretia). Druhý adept, SuperModel s rozmermi 90 x 120 x 85 cm a váhou 7,7 kg, ponúka oveľa konzistentnejšie zvládnutý spôsob sedu a ľahu a vďaka svojej zadnej vyvýšenej časti sa navyše stará aj o príjemnú oporu v oblasti krku. Vstávanie po hodine hrania, keď mi močový mechúr zahlásil poplach druhého stupňa, bolo oveľa svižnejšie a nemusel som pritom padnúť na kolená ako v auguste pred daňovým úradom. Zatiaľ čo Sofa je určená pokojne aj pre dvoch útlejších ľudí, SuperModel je vyložené sólová jazda a na užívanie si interaktívnej zábavy mi nakoniec prišiel oveľa vhodnejšou voľbou než Sofa. Môžete si ho dokonca rovnako vytiahnuť do drsnejších vonkajších podmienok a užívať si napríklad Nintendo Switch na čerstvo pokosenom trávniku za domom. Ostal nám tu ešte tretí pán na holenie, s ktorým sa asocjuje loďka plávajúca po azúrovo čistej vodnej hladine. Vak Kanoe v rozmere 85 x 110 x 95 cm a s váhou len



úTulné

Pomaly ale isto sme sa prepracovali k samotnému záveru ďalšieho nie práve štandardného článku, aký by ste v našom magazíne asi sotva hľadali. Jeho účelom, okrem čiastočného spestrenia často stereotypného obsahu okolo výpočtovej techniky, bolo pripomenutie existencie jednej nesmierne kvalitnej slovenskej firmy, ktorá svojimi výrobkami robí radosť naprieč dvoma republikami.

Zároveň som sa snažil ponúknuť vám funkčný a dizajnovy originálny nábytok do akejkoľvek miestnosti u vás doma, či už si v nej vyložíte nohy počas hrania svojej obľúbenej videohry, alebo si sadnete s kávou na terasu, či s knihou položenou v lone. Spoločným menovateľom je tu v prvom rade efekt pohodlia a relaxu, ktorý v sekunde uchopíte do rúk a hodíte bratovi či sestre na hlavu po tom, ako vás neférový porazili v Mario Karte. Spoločnosť Tuli a jej priam nekonečná škála kombinácií materiálov aj farieb je krásnym príkladom dobre fungujúcej značky, s akou sa právom spája v tomto texte viackrát skloňované slovíčko pohodlie.

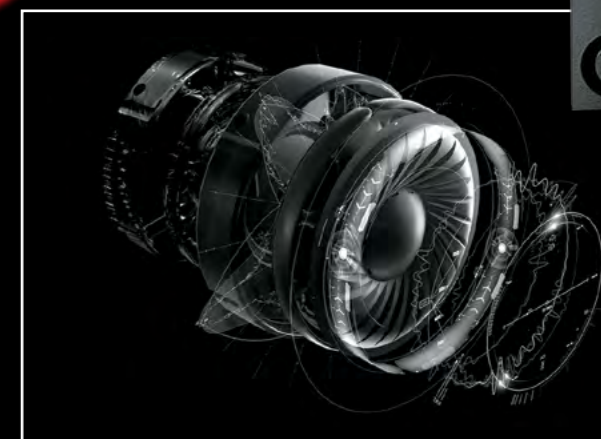
PS: Za poskytnutie produktov na test ďakujeme spoločnosti Tuli.

Filip Voržáček

Súťaž

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

1. cena
Logitech G PRO X



Dočkáme sa nového Evil Dead



HBO Max a New Line Cinema spájajú sily a pripravujú produkciu v poradí štvrtého filmu hororovej série Evil Dead (Lesný duch), ktorý vyjde na streamovacej platforme HBO MAX.

Prvý diel vznikol v roku 1981, pod réžiou Sama Raimiho, ako low-budget film a rýchlo stal kultovou klasikou. Pokračovanie prišlo po šiestich rokoch v titule s názvom Evil Dead II: Dead by Dawn. Tieto filmy výrazne naštartovali kariéru Bruceovi Campbellovi, ktorý s Raimim spravil spinoff s názvom Army of Darkness. Ten sa s jeho Postavou Ashom dostane do stredoveku, kde bojuje proti nemŕtvým. Campbellová postava sa vrátila v seriálovej podobe nesúca názov Ash vs. Evil Dead. Evil Dead sa dočkal aj rebootu z roku 2013, v ktorom sa Ash neobjavil. Nestane sa tomu tak ani v štvrtom filme, no Campbell sa natáčania zúčastní ako výkonný producent a sám robí na sociálnych sieťach hype ohľadom štvrtého filmu. Server The Wrap

uviedol, že produkcia filmu s oficiálnym názvom Evil Dead Rise, začne budúci mesiac na Novom Zélande. Alyssa Sutherland (Vikings) a Lily Sullivan (Picnic At Hanging Rock) stvárnia hlavné hrdinky, sestry, ktorých rodinné stretnutie narušia démonické bytosti. Lee Cronin (The Hole In The Ground) bude snímok režírovať namiesto Raimiho, ktorý má momentálne plné ruky práce s natáčaním nového Doctora Strangea. Ďalší diel sa nebude niesť v duchu predchodcov. Namiesto osamelej chaty v horách sa presunieme medzi výškovú budovu do preplneného mesta, čo môže byť vítaná zmena, keďže chaty v lesoch sú už celkom ohrané. Film zatiaľ nemá dátum premiéry a je otázne, či okrem HBO Max príde aj na plátna kín.



MGM predané za miliardy!



Spoločnosť Metro Goldwyn Mayer bola odkúpená spoločnosťou Amazon za 8,45 miliardy dolárov. Knižnica streamovacej služby Amazon Prime sa tak rozrástla o 4000 filmov a 17000 televíznych relácií. Medzi veľké „značky“ patrí James Bond, Rocky (Creed) a trilógia Hobita. Pravdepodobne sa budú snažiť oživiť aj staršie značky (Ružový panter, Robocop, Hviezdná brána,...), čím si spoločnosť výrazne polepšila v konkurenčnom boji s ostatnými streamovacími platformami (Disney+, Netflix, HBO Max). Dá sa tak predpokladať, že nová produkcia bude s premiérami v kinách vychádzať aj na platforme, no otázne je, či budú mať kiná časovú exkluzivitu alebo budú filmy vychádzať súčasne. Otázne to bude aj s Bondovkami, patriacim okrem MGM aj holdingovej spoločnosti Danjaq, ktorá nový film No Time to Die vďaka dopredu dohodnutým zmluvám, určite zamieri najskôr do kín.

John Cena sa musel ospravedlniť Číne



Wrestler a herec John Cena, sa musel verejne ospravedlniť Číne za to, že na tlačovej konferencii, na ktorej promovoval očakávané Rýchlo a zbesilo 9, označil Taiwan za krajinu.

Film už dávnejšie vyšiel v Hong Kongu a Južnej Korei, kde získal dobré ohlasy za zápletku, no bol mierne kritizovaný za až prehnane akčné scény. Cena cestoval na promo tour po krajine a na zastávke v Taiwane povedal, že ostrov bude prvou „krajinou,“ ktorá film uvidí. Napriek tomu, že Taiwan je nezávisle riadený od roku 1949, Čína ho stále považuje za časť svojho územia a nie za nezávislú krajinu. Napätie medzi oboma vládami je vysoké, pretože taiwanský prezident uprednostňuje nezávislosť pred jednotou s Čínou. Herec sa teda v mandarínčine ospravedlnil Číne za „prerieknutie“.

Cavil v ďalšom fantasy



Herec Henry Cavil sa meča len tak nevzdá. Po seriálovom zaklínačovi, ktorého druhú sériu očakávame v tretej štvrtine tohto roku, začne herec pracovať na novom projekte, a to na remaku Highlandera.

Originál vyšiel v roku 1986 a sledoval hlavnú postavu, Connora MacLeoda (Christopher Lambert), narodeného v škótskej vysočine v 16. storočí. Po zotavení sa z fatálnych zranení stretáva šermiara Ramiréza (Sean Connery), ktorý mu vysvetlí, že obaja patria k rase nesmrteľných bojovníkov. Takýto bojovníci nestarnú a sú nesmrteľní (až na odseknutie hlavy). Veľko-rozpočtový remake sa plánuje dlhšiu dobu a režisérom bude Chad Stahelski (John Wick). Scenár napíše Kerry Williamson a Neal H. Moritz.

Kto je Kraven?



V Hollywoode sa chystá ďalší samostatný film o Spider-Manovom záporákovi a je ním Kraven the Hunter.

Dozvedeli sme sa dokonca meno hlavného herca, ktorý tohto antihrdinu stvárni. Vraj sa spoločnosť Sony Pictures snažila ohľadom roly kontaktovať hercov ako Brad Pitt, Adam Driver a Keanu Reeves, no rolu dostal napokon Aaron Taylor-Johnson. Snímok bude zaradený do ich rozšíreného univerza, no nebude súčasťou MCU. To znamená, že tento „hrdina“ sa bude pohybovať v podobnom svete ako takí Morbius a Venom. Pôvodným menom Sergei Kravinoff je lovec, ktorý rád svoje obete loví holými rukami a jeden čarodejný lekár mu podá elixír, vylepšujúci jeho fyzické schopnosti, či zmysly, ale aj spomalí starnutie. Aby dokázal, že je najlepším lovcem na svete, pokúsi sa uloviť Spider Mana.

Armáda mrtvých

SÁZKA NA JISTOTU



Zack Snyder po dlouhých a krkolomných letech u Warner Bros. a komiksového univerza DC Comics hlásí návrat k zombie filmům, díky kterým si v roce 2004 udělal jméno s filmem Úsvit mrtvých. Novinka pro Netflix byla dlouho vyhlížená a byly do ní vkládány velké očekávání. Povedlo se je naplnit a zapsal si Netflix po delší době další velký hit, nebo se i tentokrát projevilo prokletí originální produkce streamovacího giganta?

Snyder má s touhle značkou očividně velké plány. To jde na filmu zatraceně vidět, především pak na momentech, kde film nevysvětluje to, co divák na plátně/monitoru/stěně vidí. A že takových momentů je ve filmu hned několik. Bohužel, právě díky tomu je na filmu znatelný neduh přenášející se z jeho předešlých filmů. Velkolepou, vizuálně efektní a rozmáchlou a rádoby chytrou podívanou

se snaží zakrýt fakt, že samotný námět a na něm stojící scénář za moc nestojí.

Pojďme si povídat

Od snímku s názvem Armáda mrtvých (nevím proč mi pořád do pusy jde daleko lepší a kultovní Armáda temnot) by člověk čekal přeci jen o něco více akce a napětí, především má-li se film odkazovat, alespoň vzdáleně, na Romerovu sérii. Na ty dvě a půl hodiny, které vám tahle novinka zabere, je tam té akce přeci jen málo. Velkou část filmu zaberou dialogy postav a budování mytologie světa filmu (ona snaha připravit si půdu pro další pokračování je tam očividná), část pak také přesuny postav z místa A do místa B. S napětím to také příliš velká sláva není, scény které k tomu vybízí, jsou sabotovány samotným scénářem, který připravuje na míle viditelné zraty, nebo

snahou celou atmosféru pohřbit naprosto nelogickým chováním postav. Samotný závěr pak nechá jednu důležitou postavu pro změnu zmizet úplně a beze slova.

Film ovšem nemá problém jen co se týče scénáře a v něm vyprávěného děje. Jeho postavy a všichni aktéři zapojení do této loupeže jsou přinejlepším průměrní, z řad postav vyčnívají Omari Hardwick a Matthias Schweighöfer, ti jsou to nejlepší co vám film nabídne. Ti dva prostě mají chemii a jejich dialogy navozují ten správný comic relief efekt. Zbytek ovšem do puntíku naplňuje stereotypy a to včetně škrobených dialogů a nesmyslných frází, které ne vždy věrohodně odráží to, co se právě děje. Výměna Tig Notaro ve filmu je úspěšná, nesedí snad jen ve dvou momentech. Kdo ovšem tuhle aféru nezaznamenal, s největší pravděpodobností si ani ničeho ve filmu nevšimne.



Peníze jsou cítit ve vzduchu

Co se týče stereotypů a inklinace k žánrovému evergreenu, to tak nějak provází celý film. Ono totiž fakt, že filmu uděláte obrovský marketing a dostanete do něj hned několik zvukových jmen, ne vždy úplně zachrání jinak po všech ohledech průměrný žánrový počín, kterých bývalo na pultech videopůjčoven desítky, ne-li stovky. To že to Zack Snyder zabalil do velkolepých vizuálů Las Vegas a přidal pár celebrit a pořádně přiložil pod kotel marketingu nezmení nic na tom, že tohle je prostě prachšprosté zombie běčko, které moc rozumu neposbíralo a místy vás to bude štvt, ale zároveň když to nebudete moc hrotit, pobavit umí. Nemá smysl si nalhávat něco jiného.

Jasně, Snyder (který si tentokrát vzal na starost i kameru) si jak už je u něj zvykem

kde to jen jde honí triko efektními záběry a hraje si s formou, ovšem podobně jako po příběhové stránce je úspěšnost zhruba 50 na 50. Navíc, hra s hloubkou obrazu ne každému sedne a mrtvé pixely budou docela nepříjemně vytáčet majitele kvalitních a velkých televizorů. Je pak jen na koncovém divákovi, na čem si tuhle novinku pustí a jak moc je citlivý na vizuální efekty a nedostatky filmového záznamu.

Návrat do videopůjčovny

Když to ale vezmu kolem a kolem, neviděl bych konečný verdikt pro Armádu mrtvých zase tak tragicky. Jistě, stopáž dvou a půl hodiny je přestřelená až hrůza (film by se dal odvyprávět klidně v hodině a půl (a ještě by zbylo)), scénář je plný nelogičnosti, škrobených frází a stereotypů a vlastně film nic moc nového nenabídne. Na druhou stranu ale také nemohu říci, že

bych se u filmu nudil. A to i přes časté přešlapování na místě. I přes do očí bijících nelogických kravin, co postavy ve filmu dělají. I přes jasné chyby filmu ve scénáři/zpracování/řemeslu. Znovu si tuhle podívanou asi nedám, každopádně i tak má tahle novinka hned několik momentů, které fungují a nebylo by dobré ji předem odpisovat, už jen kvůli nim. Zack Snyder natočil nafouknuté a řádně zpropagované videoběčko o zombie v Las Vegas, které se drží žánrových standardů a v případě, že nekladete na film příliš velká očekávání a příliš neřešíte, co že se to vlastně tam děje, bavit si nejspíš i přes rozmáchlou délku budete. Jako doplnění atmosféry na dlouhý večer s přáteli tohle asi funguje dostatečně. Nic víc, nic míň.

Film Armáda mrtvých najdete v nabídce českého Netflixu, jak v původním znění s českými titulky, tak v českém dabingu od 21. května.

„Velkolepě natočené zombie běčko, které moc rozumu a charisma nepobralo ale i přes svou zbytečně nataženou délku docela pobaví jako nenáročná výplň dlouhého večera.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Zack Snyder
Rok vydania: 2021
Žáner: Akční / Horor / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Humor
- + Vedlejší postavy
- Stopáž
- Digitální triky
- Scénář
- Kamera

HODNOTENIE:



The Dig

POKLAD ZO SUTTON HOO - FILM O JEDNOM Z NAJZNÁMEJŠÍCH ARCHEOLOGICKÝCH NÁLEZÍSK, KTORÉHO ARCHEOLÓG TAKMER NEDOSTAL UZNANIE



Filmov na motívy románov je v poslednej dobe neúrekom. Aj nový film režiséra Simona Stona (*The Daughter*) je jedným z nich. Podľa knihy Johna Prestona, približuje objavenie známeho pohrebneho miesta v Sutton Hoo (Suffolk, Anglicko). Spisovateľ John Preston bol dlhé roky hlavným televíznym kritikom pre noviny *The Sunday Telegraph*. Je tiež synovcom jednej z objaviteľov Sutton Hoo, Peggy Piggottovej (rod. Cecily Margaret Preston). Bohužiaľ, Preston sa o Peggynom zapojení do nálezu dozvedel až v roku 2004, tým pádom sa v knihe nenachádzajú jej svedectvá z výkopových prác.

Dej filmu *Vykopávky* nás prevádza svetom archeológie na konci 30. rokov minulého storočia. Prostredníctvom hlavných postáv sa stávame svedkami odkrývania pohrebiska Sutton Hoo. Začiatok príbehu

je situovaný nedaleko mesta Woodbridge v Suffolku v Anglicku, krátko pre začatím druhej svetovej vojny v júni 1938.

Film je plný anglickej zdržanlivosti a šarmu, ktoré dokonale stelesňuje aj prvotriedne herecké obsadenie.

Hlavnými postavami sú vynikajúci Ralph Fiennes, ktorý hrá miestneho „amatérskeho“ archeológa a astronóma Basila Browna a Carey Mulligan ako Edith Pretty, majiteľka Sutton Hoo. Fiennes odvážda skvelú hereckú prácu, je veľmi zaujímavé sledovať ako sa s postavou hrá – počnúc od zmeny prízvuku až po celý rečový prejav jeho charakteru.

Aj vďaka tomu sa Basil Brown hlasovo oddeľuje od elitnej triedy ľudí, s ktorými pracuje. Úprimne, je tiež veľkou zábavou

sledovať ako Ralph Fiennes kope hrobky a pritom má oblečenú vestu a fajčí fajku.

Basila si zavolá majiteľka pozemkov a panstva Sutton Hoo Edith Pretty, aby preskúmal niekoľko mohýl, ktoré sa nachádzajú na tomto území. Edith už pri prvej obhliadke pozemkov informuje Basila, že s manželom kúpili panstvo so zámerom ho poskytnúť na archeologický prieskum.

Jej manžel Frank Pretty však nečakane zomrel v roku 1934 a ako vdova sa k archeologickým prácam dlho odhodlávala. Tým, že si začína byť vedomá príchodu vojny, odhodlala sa v roku 1938 s prácami začať.

Hlavnú hereckú zostavu Fiennesa a Mulliganovej dopĺňa mladučký nováčik, herec Archie Barnes, ktorý stvárnil



postavu syna Edith, Roberta Prettyho. Pre Barnesu ide vôbec o druhý film v jeho zatiaľ krátkej detskej kariére. Roberta a Basila spojí pekné puto, nakoľko, ako sa neskôr v deji dozvedáme, Robertov otec zomrel keď bol Robert ešte malé dieťa a samotná Edith trpí ťažkými zdravotnými problémami. Edith sama popisuje svoj zdravotný stav ako „chorobu zlomeného srdca“ po smrti svojho manžela.

Aj keď sa na začiatku prieskumu Brown vyjadril že neočakáva veľké nálezisko, najmä z dôvodu polohy pozemkov a tiež faktu, že na území Anglicka sa dosiaľ žiadne výnimočnejšie pohrebisko do tej doby neobjavilo, už po prvých výkopoch je jasné, že ide o nálezisko nie len s celoanglickým, ale aj celosvetovým významom.

Z tohto dôvodu do deja filmu vstupujú ďalšie osoby ako Ken Stott v roli svetoznámeho archeológa Charlesa Williama Phillipsa, Lilly James a Ben Chaplin ako manželský archeologický pár Stuart a Peggy Piggottovci, alebo Johnny Flynn, ktorý stvárňuje fiktívnu postavu fotografa Roryho Lomaxa – vo filme má jeho rola predstavovať švagra Edith Pretty.

Ako dej filmu pokračuje, okrem vykopávky sa pomaly odhaľujú aj komplexné charaktery postáv.

Veľká časť dejovej línie je venovaná práve výkopovým prácam a postupnému objavovaniu artefaktov, ktoré mohly ukrývať.

Nakoľko celé výkopové práce prebiehajú od roku 1938, všetci si uvedomujú hrozbu začínajúcej vojny a nutnosť dokončiť prieskum čo najskôr. Z

dôvodu možných nemeckých náletov je nutné lokalitu zakonzervovať, aby nedošlo k jej poškodeniu.

V závere filmu je jasné, že hlavná mohyla v sebe ukrývala zachovanú anglosaskú loď spolu s artefaktami, ktoré môžete ešte aj v súčasnej dobe obdivovať v Britskom múzeu v Londýne. Tak ako to ale býva zvykom, toto je len pekné uzatvorenie príbehu. Čo však skutočne nasledovalo, bolo byrokratické rozhodovanie o tom, kde a kedy budú všetky artefakty uložené. Edith Pretty chcela, aby ku všetkým artefaktom mala prístup široká verejnosť, aby sa tým naplnila edukačná myšlienka celého objavu a sna jej a jej manžela.

Čo sa týka architektov, ktorí sa zúčastnili na prieskume, tí preferovali najskôr niekoľko ročné skúmanie každého artefaktu predtým než tieto nálezy vôbec uzrú zrak verejnosti. Žiaľ, čo v skutočnosti po objave nasledovalo, je nám už z histórie známe.

Kontroverzie

Okolo filmu bolo po jeho uvedení na Netflixe niekoľko kontroverzií, ktoré sú primárne spájané s historickými nepresnosťami. Či už ide o herecké obsadenie, úlohu Edith Pretty mala pôvodne hrať Nicole Kidman. Nakoľko v čase výkopov mala Edith Pretty 56 rokov a bola staršia ako archeológ Basil Brown (51 rokov, Kidman by bola teda lepšou voľbou pre toto obsadenie ako 35 ročná Mulligan. Keďže ale Kidman z tejto úlohy odstúpila bolo nutné nájsť náhradu. Simon Stone sa ku kontroverziám vyjadril nasledovne: „Už od začiatku sme vedeli, že budeme pracovať s odklonom od historickej presnosti, nakoľko celý dej filmu je založený na

románe, ktorý nemá byť úplne presný.“ Z tohto dôvodu boli dodatečne umelo vytvorené a pridané romantické scény medzi Lilly James a Johnnym Flynnom, ktoré podľa môjho názoru vôbec neboli nutné pre rozvoj a komplexnosť deja. Umelo tiež vyzneli aj scény, v ktorých chcel režisér zdôrazniť príchod druhej svetovej vojny, či už to bol pád lietadla nedaleko archeologickej lokality, alebo narukovanie Johnnyho Flyna.

Ďalšia kontroverzia je spojená s úlohou Peggy Piggottovej, ktorá vo filme vystupuje „len“ ako jedna z vedľajších postáv, hoci v dobe nálezu už išlo o významnú archeologičku, ktorá viedla niekoľko archeologických expedícií. Čo sa týka zobrazenia tejto postavy v deji, v tomto filme Peggy vystupuje ako čerstvá neskúsená novomanželka, ktorá prišla pomôcť a podporiť svojho úspešnejšieho manžela.

Záver

Ak sa pozrieme na kontroverzie, ktoré so sebou film priniesol, žiadna z nich neuberá na fakte, že ide o veľmi kvalitný, skvelo obsadený a veľmi výpravný film. Dej filmu má príjemné tempo, ktorého benefitom je postupné objavovanie záhady, ako Sutton Hoo je. Celý záver filmu, aj napriek tomu že sa v ňom primárne rieši právne vysporiadanie nálezu, neuberá filmu na komplexnosti a dynamike. Veľmi pekná je jedna zo záverečných scén, v ktorej Basil Brown pripravuje loď na zasypanie.

Ide o posledný večer kedy bol Sutton Hoo odkrytý a viditeľný pre Prettyovcov, preto im ešte umožní v lodi prespať.

Veľká vďaka za tento film patrí Simonovi Stonovi a Netflixu, pretože divákovi ukázali, že film o vykopávkach v niekoho záhrade a archeológii môže byť aj krásne natočený.

„Film podľa skutočných udalostí, v ktorých sa archeológ Basil Brown v roku 1938 púšťa do historicky dôležitého výkopu Sutton Hoo.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Simon Stone Rok vydania: 2021
 Žáner: Životopisný / Dráma / História

PLUSY A MÍNUSY:

- + Herecké obsadenie
- + Britský vidiek
- + Atmosféra
- Historická nepresnosť
- Nepotrebný romantický príbeh

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 čísel 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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medvedová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Patrícia Murinová, Miroslava Glassová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
RESIDENT EVIL: VILLAGE

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

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných 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)

logitech G



UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733

D-Link[®]

EXO | AX

AX1500 WI-FI 6 ROUTER

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



**Väčšia šírka pásma, širšie pokrytie
a inteligentné pripojenie.**



DIR-X1560