

GENERATION

VIDELI SME ZÁTOPEK

TESTOVALI SME

MSI Creator Z16
A11UET-093CZ

HRALI SME

Psychonauts 2

TÉMA

ELEX II - rozhovor
s Piranha Bytes

RETRO

Luigi's Mansion



SÚŤAŽ



//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

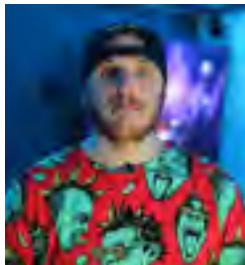
Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Akokoľ'vek nechcem zniet' nejako pateticky a stereotypne,

pocity okolo rýchlo plynúceho času mi nedávajú inú možnosť, než opäť raz skonštatovať, že váha piesku v presýpacích hodinách je voči našim maličkostiam každodenného bytia jednoducho nemilosrdná. Rok čo rok trháme kusy kalendára s vidinou lepšieho zajtrajška a aj keď sa medzi nami nájde percento tých vyvolených, čo majú na štastie akýsi patent, vo finále neostáva nikdy nič čiernobiele. Len nedávno sme vyplakávali nad nedostatkom počítačových komponentov, zatiaľ čo naše deti zaháňali letargicky muchy počas distančnej výučby, a už tu máme záverečný part roka 2021. Čo sa zmenilo? Polovodičov je stále relatívne málo, s čím sa samozrejme spája aj pokračujúci nedostatok hardvéru, no našťastie o softvérovú časť núdza nie je, čo nám jasne deklaruje aj porcia aktuálne vydaných alebo k vydaniu sa blížiacich videohier. náš magazín však mapuje oveľa viac, než len hry ako také, a preto v tomto, nazvime to predvianočnom čase, máme pre vás tradičnú sériu hardvérových testov, z ktorých by som osobne rád vyňal môj vlastný pohľad na svet čističiek vzduchu (verím, že sa pri danom článku budete zabávať).

Pri budovaní tematickej linky jednotlivých čísel nášho a vášho magazínu sa logicky snažíme prinášať aspoň čiastočný efekt osvieženia. Minule to bolo priam doslova, keď sme si rozoberali kvality energetických nápojov svetoznámej značky, a nijako inak to nebude ani v tom aktuálnom. Aby som však zachoval atmosféru napätia, teraz hovorím priamo k vám, majiteľom papierovej verzie Generation, zámerne ostanem tajomný ako zámok v Karpatoch. Jediné, čo vám môžem sľúbiť, je očakávaná a už spomínaná porcia hardvéru lomeno softvéru, okorenená nejakým tým nevšedným testom (ktorého autorom nemusím byť výhradne len ja) a samozrejme aj odporúčania ohľadom filmov, seriálov a kníh. Dobré viem, na čo teraz myslíte – „keď spomína sviatky, čo asi tak bude vravieť v decembri?!“ – a zatiaľ čo si v duchu začnete sčítat všetky tie týždne, ktoré ostávajú do Štedrého dňa, na nasledujúcich stránkach si môžete začať rozbalovať darčeky už s predstihom.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Kol'ko stojí nová Honda HR-V?



Honda sprístupnila cenník pre najnovšiu generáciu svojho obľúbeného modelu HR-V. Za túto novinku si pýta pomerne dosť peňazí. Pre náš trh budú dostupné tri stupne výbavy len s jedným motorom.

Tým je podľa očakávania 1.5 i-MMD, teda trochu upravená verzia toho, čo ponúka nový Jazz. HR-V je ale trochu iný typ vozidla,

väčšie a ťažšie. Trakčný elektromotor má bezstupňovú prevodovku s výkonom 93 kW / 131 koní, pričom ako zdroj elektriky je tu 1,5-litrový benzínový štvorvalec s výkonom 79 kW / 107 koní. Pomáha mu batéria so štvrtinu väčšou kapacitou ako je pri menšom Jazze. Wxtrémnu dynamiku pri tomto aute nečakajte. Z nuly na stovku to zvládne za 10,6, respektíve 10,7 sekundy

v závislosti od výbavy pri kombinovanej spotrebe 5,4 l na 100 km. Trochu máme obavy o dojazd, keďže objem palivovej nádrže je len 40 litrov, čiže pri ceste do Chorvátska sa pravidelnému tankovaniu asi nevyhnete. Batéria trochu zhoršila aj objem batožinového priestoru. 319 litrov by sme čakali skôr pri malom kompaktnom aute. Pre mladé rodiny s deťmi toto auto asi veľmi vhodné nebude.

Honda si za základnú výbavu Elegance pýta 26 990 EUR, Advance stojí 29 490 EUR a za to najlepšie zaplatíte 31 990 EUR. Dobrou správou je, že aj základná výbava je pomerne bohatá. Pri bezpečnostných prvkoch jej chýba iba systém pre elimináciu mŕtveho uhla spolu s upozornením na vozidlá blížiac sa z boku. Pokročilý systém podpory riadenia udrží vozidlo v jazdnom pruhu, upozorní pri nechcenom vybočení, rozpozná dopravné značky a upozorňuje, či sa snaží zabrániť kolíziám s ďalšími automobilmi a účastníkmi cestnej premávky, vrátane chodcov.

Keď chýbajú čipy

Veľký nedostatok polovodičových čipov je síce už obohatá pieseň, ktorej dopad je však čím ďalej tým väčší. Neodráža sa len na narastajúcich cenách nových a už aj ojazdených áut, ale zásadným spôsobom ovplyvňuje celý výrobný proces.

Podľa informácií ČTK je napríklad v prípade Škody nutné zastaviť celú výrobu v susednom Česku minimálne na celý týždeň, keďže sa firme hromadia vyrobené automobily, ktorým chýba ich kremíkové srdce. Už počas septembra boli na obrovskej ploche uskladnených vyše 30 tisíc automobilov bez potrebných čipov. Aj ďalšie automobilky majú rôzne problémy spôsobené nedostatkom čipov a trh s novými automobilmi je úplne odlišný s tým, čo tu bolo pred dvoma rokmi. Dokonca ešte počas minulého roka sa dali kúpiť nové automobily za výhodné ceny, vrátane nastupujúcich elektromobilov.

Teraz je situácia spôsobená kombináciou už spomínaných nedostatkov čipov a väčšou chuťou zákazníkov zaobstarat si nové auto. Dopyt tak prevyšuje ponuku, čo je stav, kedy predajcovia nemusia svoje skladové zásoby podporovať rôznymi zľavami a výhodami. Preč je doba, kedy boli cenníky plné rôznych akcií, zliav a ďalších bonusov. Stačí sa pozrieť na viaceré novinky, ktoré práve teraz prichádzajú na trh vrátane novej Hondy HR-V a Peugeotu 308.



Nový Peugeot 308 to s cenou prehnal



Nová generácia oblúbeného Peugeotu 308 dostala tento mesiac svoj oficiálny slovenský cenník, ktorý fanúšikom pravdepodobne schladil ich nadšenie.

Stará dobrá „tristoosmička“ nebola nikdy prehnane drahá. Stačí si spomenúť na

vynikajúce ceny, keď sa pred deviatimi rokmi dopredávala prvá generácia. Tretia generácia je tu a rovnako ako pri druhej, aj tu nás čaká množstvo výrazných zmien. Za tie si ale firma nechá poriadne zaplatiť. Aj po uvádzacích „zľavách“ si poriadne príplatíme.

Na druhú stranu musíme uznať, že sa z cenníka konečne vytratil zbytočné orezané konfigurácie, ktoré autám vyslovene škodia. Peugeot 308 má celkovo 5 konfigurácií, pričom aj základná je veľmi slušná, s množstvom výbavy, akú sme predtým mohli dostať len za príplatok. Aj v najlacnejšej verzii tak dostanete veľký 10" prístrojový panel a 10" multifunkčný displej, LED svetlá a dokonca aj bezdrôtové Apple CarPlay a Android Auto. Peugeot ponúka auto až so siedmymi motormi. Ten základný je tu pravdepodobne len kvôli cene.

So 110 koňmi nie je použitý trojvalec veľmi svižný a cena 17 490 EUR pôsobí trochu prehnane (príplatok za SW verziu je našťastie len tisíc EUR). Vo vyladenej 130 koňovej verzii a výbave Allure je cena 20 490 EUR, naftová 1,5 má, podľa Peugeotu, hodnotu 22 190 EUR. To je už skutočne viac, ako sme čakali. Novinkou je Plug-in hybrid s 1,5-litrovým štvorvalcovým benzínovým motorom a výkonom 180 alebo 225 koní a cenou štartujúcou na hranici 30 tisíc EUR. V plnej výbave a s najlepším motorom zaplatíte 41 490 EUR.

Čína ako raj pre elektromobily?



Obrovské výrobné závody, krásne webové stránky, desiatky rôznych modelov a k tomu krutá realita v podobe zastavenej výroby a nešťastných finančníkov. Vzostup a pád trhu s elektromobilmi v Číne je úchvatný. Teda pokiaľ ste investovali len do tých správnych firiem.

Veľký boom tu nastal len pár rokov dozadu, kedy sme tu v Európe ešte len prichádzali na chuť základným hybridom.

Navyše, kým my v Európe môžeme koncerny zrátať na prstoch dvoch rúk, tak v Číne aktuálne pôsobí približne 300 výrobcov elektromobilov.

Snaha štátu naštartovať toto odvetvie bola úspešná až príliš. Aj vďaka štedrým finančným podporám a pomoci miest vzniklo obrovské množstvo podnikov. Mali byť budúcim zdrojom príjmov a hlavne zamestnanosti. No teraz ich podľa agentúry Bloomberg čaká povinné prehodnocovanie a zrušenie tých, ktoré na trhu nakoniec nenašli uplatnenie. Mnohé sa budú musieť zlúčiť, keďže ich výrobná kapacita nebola minulý rok využitá ani len na polovicu.

V celom segmente sú tak utopené obrovské financie. Len pre jedného konkrétneho výrobcu sa vyčlenili investície v hodnote 1,6 miliardy dolárov. Z plánovanej ročnej výroby 30 tisíc elektrických automobilov nakoniec nič nebolo a brány fabriky sú stále zatvorené. Podobných mŕtvych fabrík je plná krajina, niektoré nedokázali uspieť, niektoré nevyprodukovali ani jedno jediné auto. Honba za kúskom z lukratívneho elektrického koláča tak v tejto krajine utopila obrovský objem investícií.

Motorola predstavuje nový rad Edge

NA MOKROM DUNAJI



Pôvodne som sa na akciu vôbec nemal dostaviť, keďže podľa predbežných kalkulácií (poznáte to meme, kde sa postaršia pani snaží vypočítať súčasne asi stovku matematických príkladov a tvári sa pri tom, ako keby mala zápchu?) by som to jednoducho zmeškal a nestihol odchod od istého bratislavského nábrežia. Spoločnosť Motorola je však pre náš časopis natoľko stabilným a dôležitým partnerom, že som jednoducho všetky kalkulácie zavrhol, takmer na poslednú chvíľu nasadol do svojho elektromobilu a postrčil onoho vládcu vesmíru zvaného osud smerom na našu a predovšetkým vašu stranu. A o čom to tu vlastne teraz hovorím? Spomínaná Motorola sa aktuálne teší z blížiaceho sa príchodu nového radu série čiastočne prémiových telefónov značky Edge, a to konkrétnych modelov Motorola edge20 pro, Motorola edge20 a Motorola edge20 lite. Pri tejto príležitosti pozvali vybranú hŕstku novinárov na netradičnú výletnú akciu v prostredí povodia Dunaju, čo účelovo prepojili s chutným obedom blízko maďarských hraníc a samozrejme patrične pripravenou PR prezentáciou spomínaných zariadení. Podľa sa preto teraz, aspoň symbolicky, posadiť vedľa mňa do rýchlostného člna s luxusnou výbavou (plávajúca vesta,

harpúna, šampanské) a ja vám poviem, čo som prežil počas balady, akú môžeme pracovne nazývať: Na mokrom Dunaji.

Event ako taký trval takmer štyri hodinky a počas celej tej doby som sa snád' ani minútu vyložene nenudil. Naložili nás za chrbát sympatických kapitánov a už vopred bolo jasné, že aj keď sa v našom osadenstve nachádza aj nežnejšie pohlavie, nezabrání im to v snahe o trochu drsnejšiu plavbu – čisto len pre pobavenie samozrejme. V istom momente sa to zvrhlo na súperenie dvoch posádok v tom, kto koho viacej ošpliecha prostredníctvom

zámerne vytvorených vln, každopádne hlavnou pointou, akú som ešte rovnako zámerne nespomenul, bola skutočnosť, že nám distribútor ešte pred začiatkom eventu rozdal spomínané nové modely telefónov, aby sme si mohli výlet patrične zdokumentovať. Fotilo sa a nakrúcalo, ale predovšetkým sme si užívali miestami až drsný prúd vzduchu vyhladzujúci nám vrásky lepšie, než keď hodíte starú influencerku do lietadlovej turbíny. V mojich vlastných rukách skončila verzia edge20, čo je z pomedzi vyššie definovaného tria akýsi zlatý stred. Spoločným menovateľom týchto dizajnovovo výrazne vynovených zariadení



sa stáva znížená cena, a to aj cez pestrú výbavu. Tou najvýraznejšou prednosťou previazanou s celou trojicou je však jasne 108 megapixelový fotoaparát využívajúci technológiu Ultra Pixel, čo sme, ako môžete vidieť na priložených fotografiách, patrične overili aj na palube rozvíbňovaných lodíček.

Pre každého niečo

Nie je príliš náročné odhaliť snahu spoločnosti Motorola o prienik do kruhu najčastejšie využívaných funkcií prenosného telefónu, o čom svedčí práve výrazný tlak na kvalitu audiovizuálneho obsahu. V súčasnosti by ste pri cenách od 350 do 600 eur (nerátam do toho zvyhodnené akcie u vybraných operátorov) hľadali len márne nejaký konkurencie schopný produkt od iného stroju, ktorý by disponoval tak kvalitnou sériou fotoaparátov.

Verzia odkazujúca na profesionalitu navyše prináša päťnásobný optický zoom riešený periskopovým systémom a 144 Hz OLED panel s výrazným dôrazom kladeným na pestrosť a živosť farieb. Ak už spomínam OLED, tak v tomto prípade výrobca, rovnako ako u schopnosti fotoaparátov, ponúka identický displej vo všetkých verziách avšak s jemným rozdielom pri obnovovacej frekvencii – edge20 pro a edge 20 majú 144 Hz, ale edge 20 lite v úvodzovkách len 90 Hz (osobne si myslím, že to stále bohato dostačuje). FHD+ rozlíšenie sa nemení a rovnako tak ani odolnosť voči striekajúcej vode. Apropo voda bola pochopiteľne ústrednou témou aj nášho dunajského dobrodružstva, kde sme s nemenovaným kolegom v istom momente doslova sedeli v poriadnej mláke a garantujem vám, že nešlo o šampanské ani inú žltú tekutinu.

Ďalším dôležitým atribútom, na aký zákazníci patrične reagujú je výkon, či už je reč o procesore alebo batérii. Motorola v prvom rade vsádza na integráciu troch silných čipov odstupňovaných od najdrahšej verzie po najlacnejšiu v poradí Qualcomm Snapdragon 870 a grafický procesor Adreno 650 (12 RAM), Snapdragon 778G / Adreno 642L (8 RAM), MediaTek Dimensity 720 (8 RAM). Čo sa týka akumulátorov, tak tenšie a ľahšie šasi dvadsiaty si vyžiadalo asi jediný ústupok a to v zmysle 4000 mAh batérie, ktorú pri plnom vyt'ažení budete musieť dobíjať vždy na konci dlhého dňa. Pro verzia dostala 4500 mAh a najlacnejší z radu si odniesol 5000 mAh – všetky tri môžete naplniť prostredníctvom 30W procesu. Na podrobné špecifikácie však bude samozrejme ešte dostatok času a priestoru počas našich testov jednotlivých výrobkov, z ktorých nemalá časť je už zahrnutá do aktuálneho čísla. Samostatnou kapitolou, čo nemôžem v reportáži samozrejme



vynechať, sa stala pomerne stručná, ale pre majiteľov notebookov a počítačov Lenovo dost' zásadná informácia. Po novom bude možné prepojiť telefónne rozhranie s hardvérom Lenovo a to bezdrôtovo – prenos súborov ako aj využívanie programov z telefónu a naopak sa tak stane oveľa jednoduchším a intuitívnejším. Viac si povieme v recenzii na jeden z telefónov, ktoré túto novinku primárne využívajú.

Prekvapenie

Motorola do nás pri obede stihla nahustiť obrovskú sadu informácií – jednoducho využila skutočnosť, že sme mali ústa plné pochutín a okrem už spomínaného tria mobilov prišlo na rad aj menšie prekvapenie spojené s preklenutím mimo rad edge. Na našom území ostáva z pomedzi telefónov značky Motorola stále najpopulárnejším mobilom všetko pod skratkou G. Aj preto som sa ja osobne vôbec nečudoval, keď sa na premietacej ploche reštaurácie plávajúcej na pontónoch objavil nápis Moto g60. Extrémne lacná novinka (240 eur), na rozdiel od vyššie spomínaných a výhradných 5G telefónov, zámerne ignoruje daný status a stáva sa dostupným 4G hardvérom s brutálnou batériou (6000 mAh vám dá dva dni plného vyt'aženia) a rovnako aj 108 megapixelovým fotoaparátom.

Ďalšou čerešničkou na už tak chutnej torte je 6,8 palcový displej so 120 Hz a rozlíšením 2460 x 1080. Pri cene pod úrovňou tristo eur sa rozprávame o skutočne atraktívnom kamarátovi do ruky, cez to všetko, že je jeho šasi plastovej povahy. Motorola v tomto prípade dáva šancu aj vám pozdržať nástup 5G a zadovážiť si lacné ale výkonom unikátne zariadenie, s akým sa nemusíte báť náročných operačných procesov, s akým nemusíte po jednom dni bežať k nabíjacej stanici

a v neposlednom rade; s akým môžete zachytávať nádherné ostré fotografie.

Záverom snád' už len ono obligátne pod'akovanie samotnej Motorole za úžasný zážitok, ktorý vo mne síce neprebudil dušu Pepka námorníka, ale minimálne mi nádherné spestril inak často fádnu prácu za počítačom.

Filip Voržáček





Štandard WiFi 6

VYŠŠIA PRENOSOVÁ RÝCHLOSŤ A STABILNEJŠIE PRIPOJENIE

Štandard WiFi 6 prispeje k vyššej popularite internetu vecí a pripraví cestu k dosiahnutiu úplne novej úrovne mobility, škálovateľnosti, zabezpečenia a agility. K tomu je avšak nutné, aby bola v rámci optimalizovanej siete navrhnutá nová technologická infraštruktúra kompatibilná so štandardom WiFi 6.

Nový štandard 802.11ax, označovaný ako WiFi 6, vyriešil hlavný problém bezdrôtových sietí spočívajúci v ich kapacite. V budúcnosti bude každé pripojené zariadenie a služba mať k dispozícii presne takú prenosovú kapacitu, akú potrebuje. Vďaka tomu sa už nestane, aby chytrá žiarovka, ktorá vyžaduje relatívne malú prenosovú kapacitu, znižovala kapacitu potrebnú pre blízko pripojený notebook. Technológie budúcnosti, ako sú napr. rozšírená realita, rozlíšenie 4K, strojové učenie alebo umelá inteligencia, vyžadujú väčšiu prenosovú kapacitu, vyššiu úroveň paralelných dátových prenosov a tiež nižšiu latenciu. Konvenčné bezdrôtové siete môžu (na rozdiel od moderných WiFi 6) tieto nároky len ťažko splniť.

Dobrou správou tiež je, že sa eliminujú hluché miesta v bezdrôtových sieťach. Štandard WiFi 6 podporuje všetky digitálne trendy, ktoré v súčasnosti optimalizujú a zrýchľujú bezdrôtovú komunikáciu. Umenie využívať výhody štandardu WiFi 6 avšak nespočíva iba v jeho implementácii, ale tiež v jeho integrácii do celej siete.

Pretože hlavný prínos štandardu WiFi 6 spočíva v optimalizovanej efektívnosti a kapacite bezdrôtových sietí, očakávame jeho nasadenie najskôr v objektoch s vysokou hustotou pripojení, ako sú veľké prepravné uzly, verejné priestory, univerzity a pod.. Krátko potom by sa infraštruktúra štandardu

WiFi 6 mohla uplatniť aj vo výškových budovách, v chytnej výrobe, či v zdravotníctve.

Podnikateľom prináša možnosť znižovať prevádzkové náklady a využívať potenciálne úspory najmä v dlhodobom horizonte. Rýchlosť a efektívnosť sietíovej technológie predstavujú v tomto odvetví kritické faktory úspechu, pretože návštevníci a interné digitálne procesy sú nepretržitým zdrojom dát a požiadaviek vyžadujúcich si ich spracovanie. Povinnosťou spoločností je viesť tieto dáta filtrovať a reagovať na ne čo najrýchlejšie a najpresnejšie. V tejto súvislosti hrá kľúčovú rolu sieťový prístup zamestnancov, ktorí sú pri plnení svojich úloh často na cestách alebo pracujú zo vzdialených miest, pričom aj v tomto prípade ponúka štandard WiFi 6 výrazné zlepšenie.

V oblastiach podnikania, kde je hlavná personalizácia alebo kde sú neustále

vytvárané a aktualizované osobné profily a databázy, musia spoločnosti zaistiť, aby ich systémy zvládali nielen samotný objem dát, ale tiež ich škálovanie. Rastúce objemy dát znamenajú, že digitálna infraštruktúra musí byť nielen rýchlejšia, ale tiež dostatočne výkonná, čo si vyžaduje mať kvalitné a spoľahlivé siete, silnejšie zabezpečenie a ochranu proti výpadkom.

Zvyšovanie hustoty sieťových pripojení prináša akútnu potrebu ich lepšieho zabezpečenia. Štandard WiFi 6 ponúka príležitosť na optimálnejšie využitie obchodného potenciálu, pretože ponúka lepšiu ochranu kritických dát ako jeho predchodcovia. Od základov bol navrhnutý tak, aby dokázal oveľa viac aj na úrovni bezpečnosti. Dôkazom je okrem iného jeho schopnosť podporovať ukladanie a správu dát, uľahčovať údržbu sietí, prispievať ku zdieľaniu a získavaniu znalostí a umožňovať prakticky neobmedzené interakcie v sieťami prepojenom svete.



D-Link DWA-X1850 je prvým WiFi 6 USB 3.0 adaptérom na trhu, ktorý poskytuje rýchly, ľahký a cenovo dostupný spôsob, ako môžu používatelia inovovať počítače pomocou najnovšieho Wi-Fi štandardu AX pre bezpečný a vysokorýchlostný internet s rýchlosťou až 574 Mbps (2,4 GHz) alebo 1 200 Mbps (5 GHz).

Bez kvalitnej vody nečakajte zázračné espresso



Rok uplynul ako voda a dnes tu máme záverečnú časť nášho seriálu o káve. A keď už spomíname vodu, pozrieme sa na jej vplyv na kvalitu kávových nápojov. Možno sa to na prvý pohľad ani nezdá, no po zrne je hneď po druhej najdôležitejšou ingredienciou. Jej vlastnosti sú pri príprave – luhovaní kávového nápoja skutočne veľmi dôležité. Chut' môžu výrazne vytiahnuť alebo celý nápoj úplne zničiť. A vymazať tak akúkoľvek predošlú snahu, či už pestovateľ alebo pražiara o dokonale chutný produkt.

Výrazné tóny v palete chutí

Voda zohráva kľúčovú úlohu ako médium na uvoľnenie „olejov“ z kávovníkového zrna. Treba jej preto venovať primeranú pozornosť, aby sa nestala príčinou toho, že vám káva nechutí. Možno vás to prekvapí, ale aj chuť samotnej vody prikladá svoje tóny do pestrej palety výslednej chuti nápoja. Napokon veď samotná káva sa skladá približne z 90 % práve z vody.

Kvapka teórie

Na úvod krátka teória o vlastnostiach vody. Voda ako chemická látka (H_2O) sa viaže a spája so všetkým, čoho sa dotkne. Čistá voda (destilovaná) sa v podstate vôľne nevyskytuje, takže myslieť si, že doma z kohútika mi tečie čistá voda, nie je úplne pravda. Aj keď je voda „na oko“ číra, obsahuje veľké množstvo

rozpustných a pevných látok. Tento fakt má zásadný dosah na náš každodenný pitný režim, šálku kávy nevynímajúc.

Vplyv na kvalitu kávy

A aké látky z vody teda ovplyvňujú chuť alebo kvalitu našej kávy? Je to naozaj rôzne. Látky rozpustené z hornín a pôdy, napríklad minerály a iné organické látky. Ďalej látky pochádzajúce z úpravy vody, napríklad chlór, ktorý sa pridáva do mestskej vodnej siete, aby sa dodržali štandardy pre pitnú vodu. Ďalej sú to nepochybne látky z potrubia a vodovodného systému, napríklad meď alebo železo, a tiež neodstránene zvyšky z predchádzajúceho znečistenia. V neposlednom rade sú to mikróby. Neškodné, ale aj tie iné.

Pitná, neznamená vhodná na prípravu kávy

Je dôležité spomenúť, že aj keď je voda pitná a nie je teda nášmu zdraviu škodlivá, neznamená, že je automaticky vhodná na prípravu kávy. Môže obsahovať niektoré látky, vďaka ktorým bude vaša káva chutiť plocho alebo dokonca zle. Keď sa voda v prírode dostane do kontaktu s horninou obsahujúcou uhličitý horečnatý a/alebo uhličitý vápenatý, časť iónov horčička, vápnika a bikarbonátu sa vlastne vstrebe. Ich množstvo vlastne určuje tvrdosť vody. Tá vo všeobecnosti vyjadruje množstvo

rozpuštených minerálov vo vode. Podzemná voda je tvrdšia ako povrchová, pretože je v kontakte s minerálmi dlhšie.

Celková tvrdosť vody

Nejdeme vás zat'azovať zložitými chemickými vzorcami. V rámci celkovej tvrdosti sa teda zameriame najmä na obsah horčička a vápnika, ktoré pomáhajú extrahovať intenzívnejšiu chuť, takže tieto látky určite chceme vo vode pre našu kávu, samozrejme s mierou. Horčička extrahuje chuť o niečo lepšie ako vápnik, pretože veľká chuťných zlúčenín obsiahnutých v kávovom zrníčku obsahuje kyslík. Horčička napomáha ich uvoľňovaniu, preto pri extrakcii pomáha.

Vápnik sa ľahko viaže s inými látkami. Spolu s úrovňou uhličitanej tvrdosti spôsobuje tvorbu vodného kameňa. Horčička sa s inými látkami tak ľahko neviaže, preto sa so systémom väčšinou vyplaví a nespôsobuje tvorbu vodného kameňa. K tejto téme by sme sa mohli ešte rozpisovať o uhličitanej (minerálnej) tvrdosti a pH vody ale na to by sme potrebovali ešte dvakrát viac priestoru. Tak veríme, že tento článok nie je úplne posledný a s témami kávového sveta sa medzi vás – expertov na hry a IT svet ešte vrátime.

Týmto článkom uzatvárame náš seriál na tému káva. Ďakujeme aj za spoluprácu so spoločnosťou Kávoholik.

ROZHOVOR s Piranha Bytes o Elexe II: Hra je už takmer hotová, ale na takom obrovskom projekte je stále čo robiť



Už zajtra vydavateľ THQ Nordic nielenže oslávi 10. narodeniny, ale na svojej výročnej konferencii nám 17. septembra ukáže – okrem mnohých ďalších vecí – aj nové zábery z Elexu II. Práve pri tejto príležitosti sme si pre vás pripravili rozhovor s Piranha Bytes o ich pripravovanej post-apokalyptickej novinke.

Prvýkrát som sa s Bjornom Pankratzom z Piranha Bytes rozprával ešte na Gamescome v roku 2017 pred vydaním ich vtedajšej štúdiovej novinky Elex. Bolo to päť mesiacov po tom, čo som na dial'ku „vypovedal“ jeho spolupracovníčku (a dnes už aj manželku) Jenny, ktorá na Elexe pracovala ako dizajnérka a rovnakú funkciu plní aj pri jeho pokračovaní.

Ako skálny fanúšik prvých dvoch Gothicov a série Risen bol pre mňa rozhovor so zástupcami Piranha Bytes obrovským potešením, a platilo to dvojnásobne, pokiaľ išlo o posedenie s Bjornom. Ved' tento muž

pracoval na hrách môjho detstva! Skladal do Gothicov hudbu, písal scenáre ... Ešte keby tak participoval na vývoji starých Falloutov a hotovo, asi by som ho požiadal o autogram. Takto mi stačila spoločná fotka.

Každopádne, keď Elex pred štyrmi rokmi vyšiel a prišiel čas na recenziu, výsledok nebol až taký slávny, ako som dúfal. Nebolo to sklamanie, pretože – a povedzme si to úprimne – pri Piranha Bytes zväčša dobre viete, do čoho idete. Je to polarizujúca skúsenosť. Ja, napríklad, ich hry zbožňujem, a to aj napriek mnohým chybám. Opačným názorom sa však nečudujem.

Elex II, ktorý zatiaľ nemá stanovený dátum vydania (a ani sa mi ho nepodarilo z Jenny a Bjorna vypáčiť), má byť v mnohých ohľadoch oveľa lepšou hrou ako jeho predchodca. Jasne, v teoretickej rovine to platí pre každé jedno pokračovanie, ale ak vás zaujíma, na čo sa vývojári pri tvorbe „dvojky“ zamerali, čo sa rozhodli

vylepšiť a čo zmeniť, čítajte ďalej a spríjemnite si čakanie na zajtrajšiu šou.

Na otázky odpovedali: Jenny Pankratz (herný dizajn) a Bjorn Pankratz (kreatívny riaditeľ).

Otázky:

Jednou z vecí, ktoré mi v Elexe chýbali, bola absencia herného „lóru“. Nejaké čriepky a útržky tam boli, pravda, ale nič, čo by mi ukázalo, ako Magalan fungoval pred pádom kométy. Ako plánujete rozvíť túto stránku hry v Elexe II?

Magalan bol kedysi podobný Zemi; obrovský svet plný rôznych krajín a rôznych vecí, nových aj starých. Samozrejme, v Elexe II nájdete ďalšie tajomstvá a príbehy z minulosti.

Ako to bude s elexovými nápojmi? V prvom dieli poskytovali skúsenosti a body vylepšení, no na strane druhej uberali



hlavnému hrdinovi Jaxovi z jeho l'udskosti. Bude to v Elexe II fungovať podobne?

Niektoré veci sa zmenia, vo svete pribudne nový druh elexu. Aj morálny systém sa trochu upraví.

Ale permanentné vylepšenia plynúce z konzumácie elexu nezmiznú, však?

Nie, stále budú k dispozícii.

Spomenuli ste, že morálny systém nebude úplne rovnaký ako v jednotke. Aký teda bude?

Nový druh elexu mení ako zvieratá, tak aj l'udí a dokonca prírodu. Prinesie tiež nové nebezpečenstvá. Bude len na vás, či tieto zmeny podporíte, či uprednostníte cestu kreácie alebo deštrukcie.

Prvou novinkou, ktorú ste ukázali v upútavke na Elex II, bolo plnohodnotné lietanie s jetpackom. Aký vplyv bude mať táto možnosť na hru samotnú?

Vždy tvoríme hry, v ktorých môžu hráči preskúmavať svet od samotného začiatku. Jetpack si budete môcť vylepšovať a na to, aby ste mohli vol'ne lietať, budú potrebné mnohé súčiastky, ktoré si vyžadujú veľa objavovania.

Viažu sa niektoré k hlavnému príbehu alebo sú len tak ukryté v hernom svete?

Sú ukryté, ale treba rátať s tým, že niektoré oblasti navštívite až neskôr v hre. Budete musieť skrátka veľa hľadať!

Keď sme už pri hernom svete, musím sa spýtať; ako plánujete vylepšiť jeho dizajn v d'alšej hre? Magalan je úchvatný, to áno, ale na to, že ide o post-apokalyptickú hru, mi v Elexe chýbali takéto dojmy. Nevedel som sa s tou myšlienkou stotožniť...

Tentoraz sme sa rozhodli vytvoriť síce menší, ale plnší svet. Nájdete v ňom mnoho rôznych

a individuálnych lokalít, mnoho tvorov a tiež viac nelineárnych a náročnejších úloh.

Ako náročnejších?

Hlavné a vedľajšie úlohy budú viac prepojené a dočkáte sa aj niekoľkých prekvapení!

Unikátne zbrane boli v Elexe vítaným prvkom, ale neboli veľmi dobre vybalansované. Mnohé mali vysoké požiadavky, ktoré skrátka nekorešpondovali s ich výslednou silou. Budú takéto zbrane aj v Elexe II a ak áno, ako budú fungovať?

Áno, budú, a každá takáto zbraň bude mať vlastnosti, aké v danej kompozícii nenájdete u bežných predmetov.

Dáte nám aj príklad?

Napríklad taký Rozparovač (Reaper v anglickom jazyku, pozn. red.) je veľmi silným a cenným jednoručným mečom, ktorý si nevie sami vytvoriť. Pôsobí zranenie bleskom a na rozdiel od iných mečov má tri sokety, ktoré môžete využiť pri vylepšovaní drahokamami.

Pokiaľ ide o súboje nablízko, tie neboli práve najsilnejšou stránkou prvého Elexu. Na vašom oficiálnom webe ale píšete, že práve tento aspekt prešiel masívnymi zmenami. Môžete byť špecifickejší?

Chceli sme sa zlepšiť a reagovali sme na spätnú väzbu od hráčov. Do nového súbojového systému sme investovali veľa úsilia, aby bol dynamickejší a responzívnejší. Prešli sme niekoľkými verziami a uskutočnili veľa testov, aby sme sa dostali na vyššiu úroveň.

Jednou z jeho kvalít je flexibilita, či už používate mágiu, zbrane nablízko, na diaľku alebo niečo iné. Viete nalákať nepriateľov k strážam ned'aleko, bojovať s nimi zo vzduchu alebo používať systém l'ahkých útokov a úskokov. Pri každom nepriateľovi máte viacero alternatív prístupu. Chceli

sme, aby to hráčov bavilo a nie aby mali pocit, že ich trestáme za to, že nereagovali tak, ako by sa od nich očakávalo.

V Elexe sme mohli väčšinu úloh splniť ešte pred pridaním sa k určitej frakcii. Ako to bude fungovať v Elexe II?

Podobne ako v prvom dieli, ale upravili sme to tak, že viac úloh nájdete aj mimo hlavných lokalít, aby ste mali čo objavovať.

Čo tým máte na mysli? Lokality ukryté pod vodou? Jaskyne? Staré ruiny?

Cudzinci v podzemí, noví priatelia v d'alekých krajinách, viac l'udí s rozdielnymi názormi v rôznych úkrytoch, viac starých budov so starými tajomstvami a mnoho d'alšieho.

Čo systém spoločníkov, prešiel nejakými zmenami? Môžu naši part'áci v Elexe II zomrieť, opustiť náš tím alebo sa k nám vôbec nepridať?

V hre budú noví spoločníci aj niekoľko už známych. Každý bude mať svoju históriu, vlastný názor a bude s nimi spojených omnoho viac questov než v prvej hre.

To je skvelé! Zlepší aj ich funkčnosť z hľadiska gameplay?

Často sa s vami podelia o svoj názor, pomôžu vám v súbojoch, budú mať rozdielne zbrane a schopnosti, tiež vlastné názory, vlastnú minulosť a vlastné postoje. Nejaká strategická rovina však bude chýbať, že by ste im mohli, napríklad, povedať, akým spôsobom majú bojovať alebo také niečo.

Jax, hlavný hrdina oboch hier, nebol v prvom dieli práve najsympatickejším protagonistom. Prešla jeho osobnosť nejakými zmenami?

Samozrejme – jeho príbeh pokračuje.

Ale čo to znamená?

Na to už budete musieť prísť sami! *žmurk*

A posledná, bonusová otázka – v akom stave je momentálne Elex II?

Viac-menej testujeme a optimalizujeme. Hra je už takmer hotová, ale je to obrovský projekt, a tak je ešte stále čo robiť.

Ďakujeme za váš čas!

Odpovedali: Jennifer (herná dizajnérka) a Bjorn Pankratz (kreatívny riaditeľ)

Mário Lorenc

Staňte sa hackerom v slovenskej World Wide Hack



Predstavte si, že sedíte v útulne zariadenej izbe zababušený do teplej deky. Vonku už dlho panuje úplna noc a žiaru z vášho notebooku oslepujúcu vaše oči vyvažuje len zapnutá malá stolová lampička kdesi za vami. Na okno rytmicky bubnujú kvapky dažďa a navôkol vás rozvoniava čaj. Zamýšľate sa. Vzhliadnete k oknu a uprene sa zapozierate kdesi do neznáma. Vaše oči síce zameriavajú niečo nedefinované medzi vysokými budovami s tu a tam zasvietenými izbami ďaleko od vás, no na popredí vaša myseľ podvedome premieňa stekajúce drážky dažďa po okne na kód, na ktorý ste čakali tak dlho. Máte to! S uspokojivým výrazom v tvári sa vraciate ku klávesnici a začnete do nej horľivo ťukať...

Vitajte vo svete World Wide Hack, slovenskej hre, ktorá z vás spraví hackera najatého spoločnosťou QuanTech Company. Vašou úlohou bude dostať sa do leaknutých informácií tejto spoločnosti, ktoré ukradol iný

hacker a využívať ním vytvorené breach pointy na vstup, prevziať kontrolu nad informáciami a vykonávať experimenty zadané samotnou spoločnosťou. World Wide Hack sa bude celá odohrávať vo virtuálnom svete tabuliek, textov, hackovacích technológií a postupov. Vaším jediným kamarátom bude monitor a budete môcť veriť len vlastným schopnostiam.

World Wide Hack ponúkne otvorený svet sietí, switchov a protokolov, v ktorých budete môcť nájsť rozličné informácie o rozličných ľuďoch a dozvedieť sa o nich cenné detaily. E-maily, dokumenty, správy a chatové konverzácie, obrázky. Všetko, čo svojimi schopnosťami nájdete, budete môcť využiť pre svoj cieľ. Vaše činy taktiež budú môcť dokonca ovplyvniť ich samotné životy. Celkovo spoločnosť pripravila pre vás, hackerov, nateraz celých 30 experimentov. Tvorcovia hry nechcú hráčov trápiť veľmi zložitými simuláciami, a tak hru poňali

ako mix prístupnejšej hrateľnosti no stále s veľkým dôrazom na skutočný hacking. Pred rozhodnutím vyvíjať svoju hru si prešli mnohými podobnými projektami, z ktorých niektoré boli až príliš zložité, iné zase až príliš jednoduché, a preto sa World Wide Hack rozhodli umiestniť tak niekde na stred. S tým sa dá len súhlasiť, keďže predsa je to nakoniec stále len hra, ktorá by mala hráčov baviť, a nie trénažér na školenie hackerov. O technickejších pojmoch ale určite nebude núdza ani vo World Wide Hack.

V súčasnosti stále prebieha zbierka na Kickstarteri, v ktorej tvorcovia požadujú niečo cez 11 tisíc dolárov. Nakol'ko do úspešného konca chýba už len 2000 dolárov, na ktoré pritom majú ešte celých 16 dní (článok sa píše 24. septembra), nepochybujeme, že tvorcovia budú nakoniec sláviť úspech a my sa tak dočkáme úplne novej, a rozhodne veľmi zaujímavo vyzerajúcej, slovenskej hry.

Jagged Alliance 3



Prišlo to ako z jasného neba. Po vyše dvoch dekádach bol ohlásený nový diel, ktorý v názve nesie číslovku, a teda toto je ten pravý tretí diel, na ktorý sa čaká celé veky. Jagged Alliance 3 si'ubuje byť hrou s veľkým počtom hrateľných postáv, ktoré budú mať svoje vlastné charaktery a príbehové pozadia, a rozhodnutiami meniacimi osud sveta. Súbojový systém bude samozrejme taktický – ťahový, nebude chýbať upravovanie zbraní a výzbroje a perky, ktoré budeme odomykať levelovaním postáv. A to nie je všetko. Budeme môcť trénovať miestnych obyvateľov a mať pod kontrolou hneď niekoľko partíí postáv, pričom sa budeme brániť voči nepriateľom v živom a veľkom otvorenom prostredí. Kampaň budeme môcť dokonca hrať v online kooperačnom móde s inými hráčmi. Hra vyjde na PC.

Outcast 2: A New Beginning



Legendárna akčná adventúra Outcast z roku 1999, ktorá ako jedna z prvých 3D hier priniesla otvorený svet a nelineárne pojatú hrateľnosť, dostane priame pokračovanie s názvom Outcast 2: A New Beginning. Druhý diel sa bude opäť odohrávať na planéte Adelpha a hlavnú úlohu stvárni opäť Cutter Slade, ktorého úlohou bude znovu planétu zachrániť pred zlom. V hre budeme môcť používať jetpack pre pohyb v prostredí, kombinovať moduly a vytvárať si tak špeciálne zbrane, skúmať svet bez prekážok v ceste a objavovať jeho tajné zákutia a nebezpečenstvá. Tak ako pôvodná hra bude aj Outcast 2 nelineárnym dobrodružstvom v otvorenom svete. Graficky hra pôsobí neuveriteľne krásne, a rozmanito, čiže presne tak ako vo svojej dobe pôvodná hra. Tento titul vyjde na PC, PS5 a XSERIES.

Nový Wipeout ohlásený



Do you guys not have phones? Pre dnešných hráčov je možno séria Wipeout veľkou neznámou, no za čias prvého PlayStation nebolo domácnosti, ktorá by sa s blížiacou sa nocou neponorila do tých divokých rytmov techna a neónmi osvetlených tratí pevne spätých s touto sériou. Dnes sa už takmer zabudnutá séria opäť vracia, a to na mobilné telefóny. Wipeout Rush, štylizovaný ako Wipeout Rush, je futuristickým racingom pre mobily s Androidom a iOS, avšak s jedným rozporuplným twistom – budú to preteky založené na kartách. Budúci rok hra prinesie pôvodných 60 vznášadiel z pôvodných hier a 12 tratí. To, že Rush nie je tým, čo by fanúšikovia série chceli vidieť, hovorí aj pomer palcov hore a dole hodnotiacich video na YouTube, ktorý je v tomto momente v pomere 529 ku 3800.

Remake KotOR



Konečne sme sa dočkali. Niečo sa síce šuškalo už nejaký ten piatok, no viete, kým hra nie je ohlásená oficiálne, ako keby ani neexistovala. Z hry však nebolo odprezentované nič, len logo, čiže na poriadne informácie si ešte budeme musieť počkať, a to ani nehovorím o vydaní hry ako takej. Podľa informácií pôjde o časovú exkluzivitu PlayStation 5 s tým, že hra vyjde aj na PC. Na hre nepracuje BioWare, ale Beamdog, štúdio zodpovedné za vylepšené edície série ako Baldur's Gate či Icewind Dale. Zaujímavou informáciou je, že Beamdog pôvodne nechcelo vytvoriť remake, ale len remaster oboch častí s názvom Star Wars: Knights of the Old Republic – The Reforged Collection. Vzhľadom na to, že sa remake očakáva akčnejšie, by bol pre fanúšikov možno vhodnejší ten remaster.

Pokračovanie Chocobo Racing



Je to až neuveriteľné, no po 22 rokoch sa Square Enix odhodlalo ohlásiť pokračovanie dnes už fanúšikovského kultu Chocobo Racing, ktorý vyšiel na prvom PlayStation. Nová hra nesie meno Chocobo GP a ponúkne všetko to, čím oplývala prvá hra, len to tentokrát bude zabalené v peknej modernej grafike. Chocobo GP bude obsahovať viacero herných módov ako Story alebo Custom Races a turnaje, ktorých sa bude môcť zúčastniť až 64 hráčov v online a offline multiplayeri. Trate budú inšpirované sériami Final Fantasy a Chocobo – napríklad ulice Alexandrie z Final Fantasy IX – a jazdci budú vychádzať zo série Chocobo, hoci je možné, že sa Final Fantasy postavy objavia ako bonusové, ako to bolo aj v prípade prvej hry. Chocobo GP vyjde budúci rok ako exkluzivita Nintendo Switch.

NSO pridáva hry Nintendo 64



Počas Nintendo Direct vysielaného 23. septembra bolo ohlásené rozšírenie služby Nintendo Switch Online o hry konzol Nintendo 64 a Sega Genesis. Bude to nová platená služba, ktorá bude stáť o niečo viac než súčasný model ponúkajúci hry z NES a SNES, avšak konkrétne ceny zatiaľ nemáme. Hry dostupné pri vydaní budú v prípade Nintendo 64 – Super Mario 64, Mario Kart 64, Star Fox 64, Yoshi's Story, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Dr. Mario 64, Mario Tennis 64, WinBack a Sin and Punishment. Zo Sega Genesis sa v ponuke objaví napríklad Street of Rage 2, Phantasy Star IV, Contra: Hard Cops, Castlevania: Bloodlines, Golden Axe, Shinobi III: Return of the Ninja Master alebo Shining Force. Služba nazvaná Nintendo Switch Online + Expansion Pack vyjde koncom októbra.

Luigi's Mansion

NOVÉ POCITY



Čo sa týka hier ako takých, vždy je to o pocitoch, ktoré vás opantávajú nie len pri samotnom hraní, ale aj istý čas pred ním či naopak po ňom. Ja osobne nedám na aspekt pocitov, respektíve atmosféry tvoriacej pocity, nikdy dopustiť a vo vlastnej hodnotiacej rovnici naň vždy myslím ako na to prvoradé a zásadné. Naša retro sekcia sa o rôzne zmesky pocitov opiera už od prvého článku s mojím menom v pozadí a aj vďaka spomínaniu na minulosť, keď sme si spoločne vyťahovali príbehy z detských čias, mám pri tvorbe nového textu vždy chuť ísť ešte ďalej a hlbšie. Dnes sa preto symbolicky zavítame rovno do stredu komerčne neúspešnej ale softvérovou ponukou jedinečnej domácej konzoly Nintendo GameCube. Ikonická kocka vo fialovej farbe výrazne lemovala obdobie môjho dochádzania na Bratislavskú strednú školu (ak by vás to zaujímalo, išlo o zdravotnícky odbor u ktorého som nakoniec, ako vidíte,

neskončil). Paradoxom je, že dnes si toho pamätám viac v súvislosti s hrami na uvedený hardvér, než na školu samotnú – pozdravujem tú časť spolužiakov, čo ešte žije a aj tú, čo neskončila za mrežami. Systém GameCube, ďalej už len GC, vydržal na scéne celých šesť rokov a za ten čas nám naservíroval začiatky aj pokračovania dnes už notoricky známych sérií. Jednou z nich je aj zrod akčnej adventúry o lovení duchov pomocou klasického vysávača, ktorú poznáte pod názvom Luigi's Mansion.

Známy brat ešte o kus slávnejšieho inštalatéra Maria si súbežne s rastom popularity Nintendo produkcie začínal na prelome tisícročia budovať vlastné impérium. Dôkazom toho sa stal launch projektu nesúci priamo jeho meno, ktorý v sebe obsahoval možno až nečakanú porciu strachu a temnoty. Sám Luigi je vo vlastnom debute profilovaný ako akýsi náhradník a hrdina, jeho

úlohou je zachrániť vlastného brata a obchodného partnera. Super Mario to evidentne tentokrát nezvládol a zasekol sa v strašidelnom dome, kam by sa jeho kolega sotva vybral len tak z nudy. Celý dej hry je rozdelený do štyroch etáp, kde máte pomocou t'arbavo sa pohybujúceho Luigiho možnosť skúmať komplikovanú sieť chodieb starej vili zasadenej do stredu strašidelného lesa. Vaším jediným spolupracovníkom na tejto samovražednej misii sa stáva jemne šialený profesor Elvin Gadd, ktorého vynálezy vám majú zjednodušiť nie len hľadanie brata, ale súčasne aj pomôcť v boji proti nadprirodzeným entitám. Jednotliví duchovia sú takmer jedinou a po akčnej stránke najkomplikovanejšou prekážkou v hre Luigi's Mansion, k čomu si ešte treba pripočítať domyselne pozamykané apartmány a miestnosti. Hlavný hrdina disponuje unikátnym zariadením zvaným Poltergust 3000, pomocou ktorého dokáže nasávať duchov



do nádoby pôvodne určenej pre zber odpadu. Potrebuje k tomu však súčasne používať aj dostatočne silný zdroj umelého svetla (príručná lampa) a poznať hustotu terénu okolo seba. Lov duchov je totižto obrovskou poctou filmovej sérii Ghostbusters, čo v dobe vydania potvrdil sám hlavný producent, legendárny dizajnér Shigeru Miyamoto. Luigi je preto pri nasávaní ekto plazmy priam vláčený kade-tade po priestoroch opustenej budovy a každá prekážka v ceste znamená potencionálne nebezpečenstvo.

Známa séria

Iste, dnes už má predmetná IP za sebou tri regulárne časti (na Switch dorazila tá posledná v roku 2019) a zároveň aj jeden remake prvého dielu na Nintendo 3DS, avšak za to, ako séria vyzerá v súčasnosti pochopiteľne vďaka predovšetkým svojim možno trocha kostrbatým, ale predsa len zásadným začiatkom. Tretí diel je už totižto prešpikovaný obsahom a z pohľadu príbehu, ako aj využiteľnosti interakcie, sa jedná o diametrálne inú hru než prezentoval debut na GC. Cez to všetko si dokážem jednotku užívať rovnako tak, ako akékoľvek pokračovanie. Hra má v sebe totižto tú toľko proklamovanú jedinečnú a nezameniteľnú atmosféru vyvolávajúcu spomienky na časy prikrýte bielym plátnom z prachu mladíckej nevinnosti – to už je v zmysle romantických spodobnení asi trochu cez čiaru. Tak či onak, práve humorom pretkané spodobnenia najlepšie vystihujú rozhranie menu integrovaného do handheldu Game Boy Horror. To celé je len malou ochutnávkou, akú vám táto

originálna akčná adventúra vo finále ponúka. Keď už spomínam odkaz na kultový Game Boy, ten sa stal ústredným pomocníkom pri identifikovaní všetkých získaných kľúčov v hre. Akonáhle sa vám nejaký dostal do inventára, stačilo len skočiť do menu a na mape si prezrieť miesto, kde nájde využitie. Tento prvok eliminoval otravné skúšanie všetkých dverí naokolo a pomohol tak zrýchliť tempo inak dosť krátkej hracej doby – hlavný príbeh by ste totižto dokázali pokoriť už behom šiestich hodín. Práve čas bol vo vtedajších recenziách kritizovaný zo všetkého najviac a to aj s ohľadom na fakt, že taký Super Mario dostával (vo svojich dobrodružstvách vlastne stále dostáva) oveľa viacej priestoru. Dnes už to ale v súvislosti so sériou Luigi's Mansion pochopiteľne dávno neplatí a napríklad spomínaný tretí diel na Nintendo Switch vás pri meraní ústrednej dejovej linky dostane cez hranicu trinástich hodín. Pri tom všetkom nehovoríme o vedľajších misiách, schopných spoločne vám ukradnúť viac než dvadsať hodín.

Vráťme sa teraz nazad k interakcii spojenej s používaním vysávača. Unikátne zariadenie vyzerajúce ako bežný domáci spotrebič netasí Luigi len pri love duchov, ale často ho využíva aj pri riešení hádaniek či, ak to čas dovolí, aj zbere pokladov. Celá vila je doslova posiatá zlatými mincami a drahými kameňmi, ktoré hráč taha z tajných priehradiek nábytku a vysáva súčasne s trhaním nástenných tapiet. Za zmienku stojí rovnako nápaditá kolekcia animácií, pri ktorých vyzerá proces nasávania realisticky a súčasne aj rozkošne. Hlavný

hrdina neustále komentuje každý podivný zvuk v okolí, ako aj záhadné situácie len aby nám pripomenul, že on je ten najviac vystrašený z hlavnej dvojice inštalatérov. Cez to všetko musí nájsť brata ešte skôr, než záverečný boss zrealizuje svoj diabolský plán. Priebeh lovu jednoduchých foriem duchov by sa dal označiť za banálny (hlavne keď sa už naučíte pár prostých grifov, ako si pomôcť), avšak náročnejšie chvíle nastanú pri súbojoch s dizajnovými odlišnými bossmi. Každý z nich má pre vás pripravený iný postup likvidácie, pričom využívajú okolité predmety, ktoré vám s obľubou hádžu pod nohy. Keďže ide o jedinečné charaktery originálnych obyvateľov domu pretvorené do duchov, často sa pri ich love zabavíte už len na tom, čo predstavujú a hovoria. Váš kamarát, profesor Gadd, ich po ulovení natlačí do rámov a zavesí na stenu ako trofej. Môžete to využiť na rekapituláciu svojich úspechov – vedie sa tu súčasne aj štatistika pozbieraných pokladov pre danú etapu. Páčilo sa mi, že akonáhle človek dokončí príbeh, otvorí sa mu síce ten istý priestor, ale už s oveľa vyššou náročnosťou, kde je lov ešte o kus komplikovanejší a motivácia rastie pomocou nadobudnutých skúseností.

Krásna audiovizuálna stránka

Prvý diel série Luigi's Mansion je dnes už skôr vyložené retro záležitosťou, ktorá sa s dvoma ďalšími nedá príliš zrovnávať. Aj cez to všetko ide o projekt jedinečných kontúr nesúcich v sebe onen povestný Nintendo efekt spojený s originálnou hrateľnosťou. Počas prípravy retro článku som si tak mohol zase raz príjemne zaspomínať na vlastné detstvo a aj vás, našich verných čitateľov, nasť do celého toho spomienkového procesu ako do vreckového vysávača.

Verdikt

Herná obdoba Ghostbusters so zábavným strachopudom v hlavnej úlohe.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Nintendo EAD	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

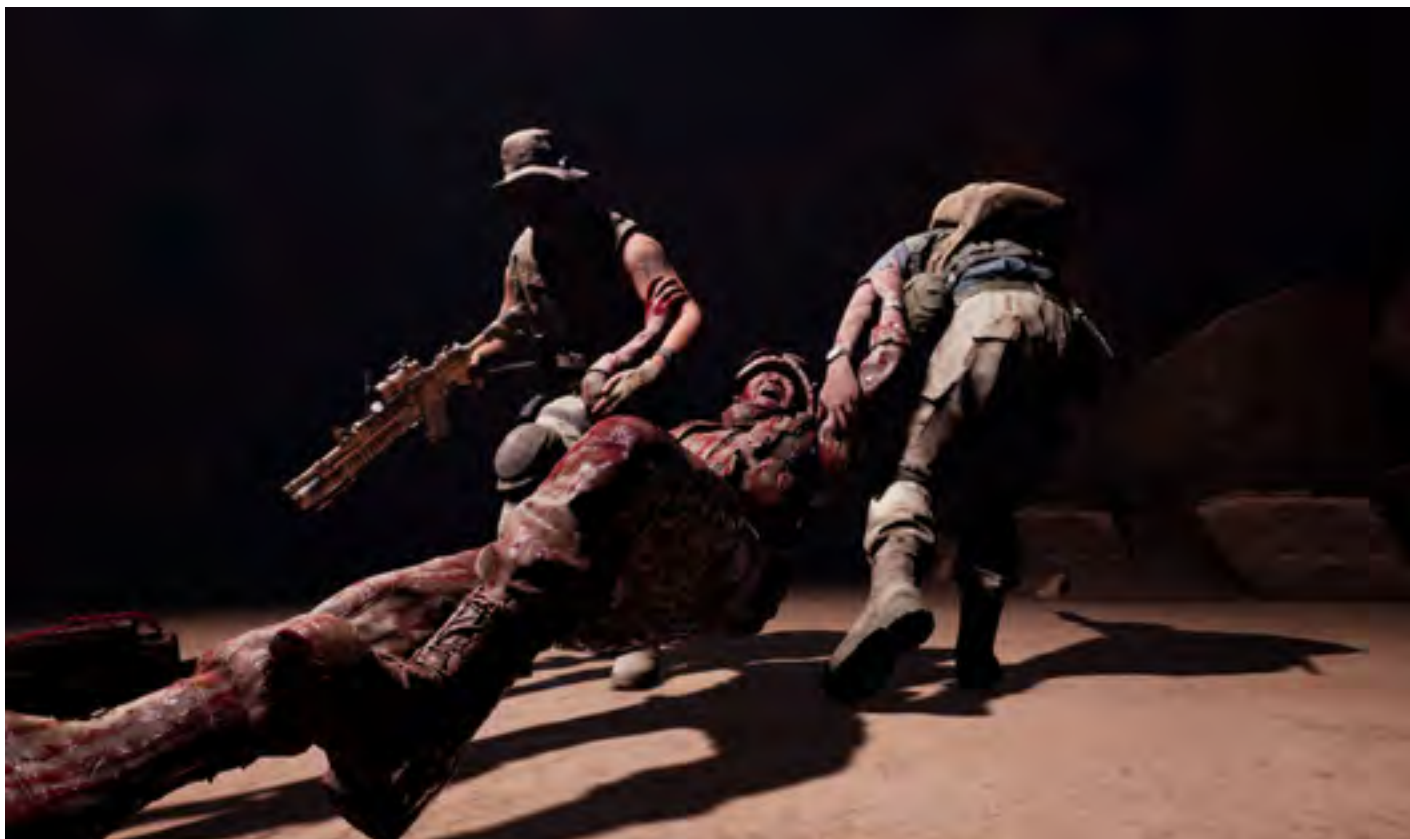
+ Audiovizuálna stránka	- Kratšia hracia doba
+ Hrateľnosť	
+ Humor	
+ Originalita	

HODNOTENIE:



The Dark Pictures Anthology: House of Ashes

POČAS JEDNEJ HODINY HRANIA HOUSE OF ASHES SA TOHO UDIALO POMERNE VEĽA, ALE AKOSI STÁLE NIE DOSŤ.



Je to paradox, pretože hratel'ná ukážka, ktorú sme mali k dispozícii, bola vcelku nabitá akciou. Ktovie, možno za to mohlo opakujúce sa blúdenie čiernočiernymi, nie vždy opustenými chodbami, ktoré rýchlo omrzelo. Možno za to mohli nie práve najsympatickejšie postavy, ale na druhej strane – je hodina dost' na to, aby človek mohol súdiť? Asi nie.

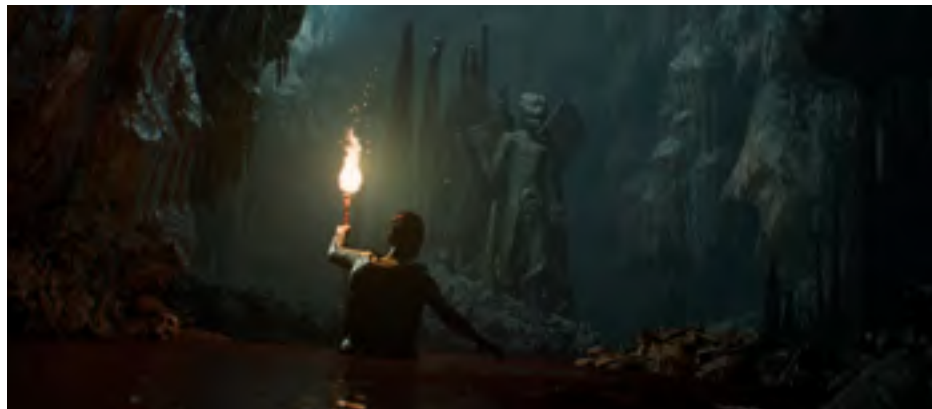
Poviem narovinu, že horory nie sú práve môj najmilší žáner, a som veľmi náchylný k lakaniu sa. Ale ešte aj taký „posera“ ako ja sa postupne prestane báť, keď sa do hry votrie rutina, ak vás scenáristi nedokážu priklincovať ku stoličke alebo gauču, ak sa hre skrátka nedarí prekvapiť vás niečím viac než len rýchlo sa mihnúcou príšerou na konci chodby.

Hodinové demo House of Ashes bolo príliš krátke na to, aby som mohol zhodnotiť príbeh, psychiku a správanie

postáv alebo následky hráčskych rozhodnutí – no určite viem povedať, čo tejto ukážke chýbalo. Gule.

Hodina je dost' maximálne na to, aby človek okúsil hratel'nosť a možno technický stav hry, no ani jedna z týchto oblastí akosi nezažiarila. Po technickej

stránke boli nedostatky zjavné; možnosť inverzného ovládania bola prehodená, pokiaľ išlo o kameru, ale už nie pri mierení, a animácie boli miestami nie práve najvierohodnejšie. Nie som si tiež istý, či ukazovateľ QTE (Quick Time Event) momentov fungoval, ako mal, pretože mi hra nedala dostatočnú spätnú väzbu.





Najviac ma však zamrzela nie inverzia ovládania, ktorá sa ľahko dala zmeniť v nastaveniach, ale inverzia obsahu. To, čo malo byť hrateľné, bolo cut-scénou, a dosť hluchých pasáží bolo, naopak, hrateľných.

Radšej by som si zahral únik pred príšerou, zatiaľ čo za sebou ťahám raneného člena tímu, ako hľadanie benzínu do generátora v tmavej sále starodávneho sumerského chrámu.

Dynamika a intenzita emócií je pri hrách v štýle interaktívnych dramatických filmov všetko, ale tu akoby autori uprednostnili skôr atmosféru trmácania sa po tmavých, nie vždy opustených chodbách, ktoré osvetľuje len tenký lúč svetla z vašej baterky.

Niežeby som takúto jednoduchú kompozíciu nevedel oceniť, no povedzme si úprimne, čaro to má možno desať minút – možno viac, keby sa hrám na veľkej OLED televízii s perfektným kontrastom.

Čakal som skrátka na nejaký naozaj prekvapujúci moment, pretože najviac vás, pochopiteľne, vystraší to, čo nečakáte. Prišlo však k niečomu takému? Ani nemám ten pocit. Nepriateľov navyše hra čiastočne odhalila takmer okamžite, takže strach z nepoznaného dlho neprevládala. A to je

to, z čoho som sklamaný – interaktívne filmy stoja a padajú na rozprávaní príbehu, na každej jednej scéne.

Hrateľnosť je druhoradá, pretože jej nie je až tak veľa, no ak zvrzáte možnosť priklincovať hráča ku stoličke či gauču, máte smolu. Taký sumerský chrám je potom dobrý akurát tak ako atrakcia miestneho turizmu a nie ako labyrint plný náročných rozhodnutí, nečakaných zvrátov a bolesti.

Premisa hry je pritom ako stvorená na horor; pod zem na území Iraku sa počas vojenskej misie prepadne do tajomných jaskýň členov americkej, ale aj irackej armády, ktorí rozohrajú pre sériu The Dark Pictures už tradičnú naháňačku na mačku a myš, hru na život a smrť, v ktorej rozhodujú

vaše reakcie a rozhodnutia. Znie to skvelo, nie? Tak kde je problém?

Aby som však nebol až nespravodlivo kritický, je naozaj možné, že išlo len o nie úplne vhodné zvolenú pasáž na predvážanie. Úvod hodinového dema pozostával z očividne zostrihanej, křčovitej a uponáhľanej série cut-scén. Popravde, bolo to tak veľmi neprírodné a brané ako z rýchlika, že by bolo podľa mňa lepšie, keby si takéto prvý dojem vývojári odpustili úplne.

Celkovo boli hrateľné štyri postavy, čo je z hľadiska dynamiky veľmi slušné, každá však dostala úplne iný priestor. Najvýraznejšími charaktermi boli bývalí manželia, agentka CIA Rachel King (Ashley Tisdale) a plukovník Eric King, ktorí na hororovom pozadí viac než vlastné prežitie riešili skôr nezhody a partnerské problémy. Bolo to mierne silené, akoby scenáristi až príliš tlačili na pílu, pretože, koniec koncov, nikdy neviete, kto môže v ďalšej scéne umrieť.

Ak House of Ashes ukázalo v hodinovej ukážke, ktorú sme mali k dispozícii, to najlepšie, čo tento titul obnáša, tak žiadna sláva.

Niečo mi však hovorí, že až hra 22. októbra vyjde, ukáže sa, že v tieňoch sa okrem príšer toho ukrýva oveľa viac. Možno nie som z toho, čo som videl, vyslovene nadšený, ale zvedavosť na plnú hru ma určite neopustila.

Mário Lorenc



King's Bounty II

ŠANCA NA OŽIVENIE ZNAČKY A MODERNIZOVANE ŽÁNRU OSTALA NEVYUŽITÁ



Mám pocit, že za viac než desať rokov môjho recenzovania by najpoužívanejšie slovné spojenie bolo premrhaný potenciál. Je to pre mňa jeden z najbolestivejších problémov, akým môže hra trpieť. O to viac, pokiaľ ide o obľúbený žáner alebo sériu. King's Bounty II týmto neduhom trpí najviac spomedzi množstva titulov, ktoré si za poslednú dobu vybavujem.

Príbeh a zasadenie hry je viac-menej tuctové. Fantasy svet, jediný záchranca, zlé sily. Všetchno to poznáte. V tomto prípade ale nechýba iba originalita a aspoň nejaký twist na túto klasiku, nedostanete dokonca ani žiadny poriadny úvod. Chýba akékoľvek intro, rozprávač s chrapľavým hlasom, ktorý by vás uviedol do diania, alebo aspoň kreslené video. Jednoducho ste sa dostali z väzenia a šup na záchranu sveta, lebo na vás to všetko stojí a padá. Presne taký je aj koniec. Žiadne

vyvrcholenie alebo záver. Musím sa priznať, že ako som postupne stretával ďalšie a ďalšie postavy sveta Nostria, prejavoval som o ne čoraz menší záujem.

Tomuto stavu nepomohol ani fakt, že vedľajšie úlohy sú totálne bez duše. Ide najmä o generické „fetch“ questy, ktoré vás nútia chodiť z bodu A do bodu B, potom C a zas A. Uvedomujem si, že nie každé štúdio má prostriedky a priestor ako napríklad v Zaklínačovi 3, no radšej nech je potom takýchto aktivít menej, ale kvalitných. Pri RPG hrách sa už cítim ako opakovací papagáj. Kvalita vždy prevyšuje kvantitu.

Na výber máte tri hlavné postavy, ktoré zároveň určia vaše počiatočné smerovanie herného štýlu. Nejde o nič prevratné, Aivar je klasický bojovník, Katherine čarodějnice a Elisa paladin. Čo sa týka príbehu, ich dialógy síce sú mierne odlišné, vo výsledku to nič

nemení. Rozdiel v postavách znie na prvý dojem fajn, napríklad nemať možnosť používať kúzla ako bojovník Aivar by mohla byť na druhé prejedenie ako zaujímavá výzva. Prečo by som však King's Bounty II hral odznova, keď to v žiadnom inom aspekte nebude iné?

Súboje sú ten najkvalitnejší a najzábavnejší aspekt hry. Bitky prebiehajú v klasickom t'ahovom režime na hexagonálnych poliach, pričom ohľad treba brať aj na prostredie, ktoré môže napríklad lukostrelcom zakryť výhľad. Počas vášho t'ahu môžete použiť jedno kúzlo a postupne hýbať a útočiť s jednotlivými jednotkami.

Tie majú tiež svoje aktívne a pasívne schopnosti, ktoré sa navyše postupne odomykajú, ako vojaci získavajú skúsenostné body. Áno, okrem toho, že level dostáva váš hrdina, to isté sa uplatňuje aj u vašich jednotiek. Tu drieme

aj najzaujímavejší prvok hry. Pokiaľ stratíte plný počet z niektorej jednotky, prichádzate o ňu nadobro. A tým pádom aj o skúsenostné body, ktoré nazbierali.

Pokiaľ si tú istú jednotku prosíte znova, nezostáva vám nič iné, než nájsť obchodníka a že vás to bude čosi stáť. Počas súbojov tak musíte naozaj taktizovať, pretože prísť o oblúbeného bojovníka, ktorého ste hodiny levelovali, je na šľaktrafenie. Bitky sú navyše často aj poriadne náročné. Pokiaľ si nedávate pozor, zle môžete dopadnúť už v tutoriálovom boji.

Následkom vyššej obtiažnosti a štruktúry úloh je King's Bounty II často tzv. „walking simulatorom“. Popri tom, ako budete dookola chodiť z bodu A do bodu B, si ešte budete aj vyberať, do ktorého súboja sa kedy pustíte, keďže vždy sa budete snažiť nájsť ten najľahší, aby vaša šanca na úspech bola čo najvyššia a, samozrejme, straty na vojsku čo najnižšie. Ak by ste očakávali, že na mape uvidíte obtiažnosť súboja alebo aspoň typ nepriateľa, ste na omyle.

No a aby toho chodenia hore-dole nebolo málo, keď váš hrdina získa novú úroveň, zvýši sa mu vodcovstvo, čo predstavuje to, koľko z rôznych jednotiek môžete vo vašom vojsku mať. Lenže pri dosiahnutí vyššieho levelu sa jednotky na vyšší počet automaticky nedoplnia. Takže pomedzi už tak frustrujúce behanie po mape sa pridáva nutnosť chodiť za obchodníkmi a dopĺňať stavy. Herné rozhranie tomu navyše vôbec nepomáha.

Napríklad to, že jednotky sa dajú nakúpiť aj do rezervy, som zistil po dvadsiatich hodinách hrania. Podobné to bolo aj o tom, že existuje možnosť vyliečiť stratených vojakov na obrazovke po ukončení súboja prostredníctvom tlačidla N. V skratke, samá frustrácia.

Problémom je aj veľké množstvo vyslovene zlých dizajnových rozhodnutí. Niektoré sú na takej úrovni, že k ich odhaleniu malo dôjsť dávno počas testovania, z čoho vyplýva, že hra mala ešte nejaký čas stráviť vo vývoji. Rýchlosť pohybu je veľmi pomalá a to dokonca aj vtedy, keď cválate na koni. A pokiaľ využívate vášho štvornohého priateľa, nemôžete s nikým prehovoriť, nič kúpiť a ani použiť.

Takže vždy vás čaká tá istá zdĺhavá animácia zoskočenia z koňa a po vykonaní žiadanej činnosti zase naskočenia. Po každej animácii vás hra z koňa nielen zosadí, ale rovno ho dá preč



a vy ho potom musíte nanovo privolať. Ak po súboji získate nejaký kus brnenia alebo prsteň a doteraz ste žiadny nemali, automaticky sa nasadí. To však môže výrazne skomplikovať vašu situáciu, keďže mnohé predmety majú okrem pozitívnych aj negatívne vlastnosti. Pri úlohách zase máte možnosť rozhodovať sa, aký bude ich vývoj.

Vaše rozhodnutie ovplyvní, akú úroveň máte dostupnú v strome schopností. Keďže kategórie sú štyri a vy dopredu viete, ako chcete hrať, kompletne stráca význam rozhodovať sa na báze morálky alebo etiky. Idete len a len za žiadanými skillmi. Aký význam má, aby som menil svoje jednotky za iný typ, keď tie základné mám vylevelované na maximum a spolu majú maximálnu morálku? Hra akoby ani nechce, aby ste experimentovali. A takto by som mohol pokračovať dlho, z čoho by som bol smutný a vy unavený.

Staticky hra vyzerá vcelku pekne, hoci niektoré textúry sú ako z druhej polovice rokov 2000. Na to, že ide o Unreal Engine 4, by som v niektorých aspektoch očakával viac, ale nie je to žiadna katastrofa. Animácie sú však veľmi biedne a prejavuje sa to najmä v súbojoch. Jednotky akoby na seba ani nenadväzovali, útok niekedy prebehne a reakcia zranených príde oneskorene. Hre chýba výsledný lesk, ktorý by aspoň vizuál vyzdvihol na vyššiu úroveň.

Audio sa tiež nezaobíde bez kritiky. Hudba je klasický mix fantasy motívov a nejde o nič excelentné. Pri mnohých činnostiach však chýbajú zvuky a niektoré jednotky znejú čudne. No a dabing je jednoducho katastrofa. Čarodějnice Katharine, za ktorú som hral najdlhšie, znie ako vrcholne nepríjemná osoba, ktorej na ničom a nikom nezáleží.

Väčšina vedľajších postáv znie úplne bez života a k nikomu nemáte možnosť si vybudovať vzťah. Počas hrania som si navyše všimol, že nesedí otváranie úst s hovoreným slovom. Až potom mi to docvaklo. Primárny dabing King's Bounty II totiž nie je v angličtine. Znie to nie úplne uveriteľne, ale ak už chcete hru hrať, dajte si ju v ruštine, zážitok bude aspoň po zvukovej stránke omnoho lepší.

Verdikt

Miešanie žánrov patrí medzi moje oblúbené veci. King's Bounty II preto vyzeralo ako výborný mix práve toho, čo mám rád – ťahová stratégia skombinovaná s RPG z pohľadu tretej osoby. Avšak za každým momentom, keď som sa pri hraní naozaj zabával, stojí niekolo takých, keď som si búchal hlavu o stôl. Hru potápa veľké množstvo nedorobkov, či už v UI, hrateľnosti alebo audiovizuále. Najsmutnejšie je, že niekde hlbšie pod všetkými problémami je zábavný titul, ktorý nemá ako zažiarit, pretože mal stráviť pár mesiacov navyše vo vývoji a testovaní.

Dobrou správou však je, že vývojári sú si týchto nedostatkov vedomí a chystajú sa vydať ako hotfix, tak aj ďalšie updaty.

Juraj Vilha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahové RPG	1C Entertainment	1C Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

+ V jadre sú súboje zábavné	- Všetko je pomalé a trvá príliš dlho
+ Hra vie byť niekedy poriadnou výzvou	- Enormné množstvo backtrackingu
	- Problémy s dabingom a zvukmi

HODNOTENIE:



Death Stranding Director's cut

DO TRETICE VŠETKO DOBRÉ?



Ked' som súhlasil s tým, že si vezmem tento titul na recenziu, tak som ešte nevedel, akú budú si na seba šijem. Čo som vlastne čakal? Na webe máme už 2 recenzie, jedna na PS4, druhá na PC a teraz s veľkým updatom na PS5, to budú dohromady tri. Čo mám teda vlastne napísať, čo ešte neodznelo?

Hideo Kodžima sa rozhodol, že nám do tretice poskytne svoju hru, ktorá „bude iná, ako čokoľvek, čo sme hrali predtým“. Aby to nebol len bohapustý update na najnovšiu generáciu, rozhodol sa pridať niekoľko maličkostí, ktoré by mali byť hlavným dôvodom na update, poprípade kúpu. Názov Director's cut sa nepáči ani samotnému Kodžimovi, tvrdí, že nič v pôvodnej hre vystrihnuté nebolo. Novinky, ako také, sú proste bonus, ktorý sa rozhodli dodatočne pridať.

Ak ste hrali pôvodnú hru, viete, o čo ide. Tí, ktorí ste nemali tú česť, pripravte sa na

vyl'udnený svet v krásnom Decima engine požičanom od Guirella games (Horizon: Zero Dawn, Killzone). To, čo sa Kodžimovi a jeho partii podarilo spraviť s danou technológiou

je niečo nevídané. Svet nemá vizuálom d'aleko od reality a cut-scény môžu konkurovať hocktorému titulu na trhu. To je už ale všetkým dávno známe. Čo teda nie je?





Ťažko sa nanovo opisuje takýto titul a spomenúť len tých pár vylepšení nezaberie veľa času. To je asi ten problém. Nie je toho toľko, čo by stálo za sloh na tri strany. Nedávno bolo zverejnené deväť minútové video, kde nájdeme všetky zmeny – tam to vlastne aj končí.

K jednej sa dostanete hneď na začiatku. Pamätáte? Vo videu bol ukázaný boj proti teroristom a zlodějom v interiéroch. V skutočnosti ide o tréning, ktorý simuluje počítač keď ste v bezpečí na neakej základni. Zakaždým, keď získate nejakú zbraň, otvorí sa nová sekcia tréningov. Je to zábava, no nič, čo by stálo za to. Toto bol mechanizmus, na ktorý som sa najviac tešil a zostal som celkom sklamaný.

Zvyšok je viac-menej jednoduchý. Skokanské mostíky, preteky a hlavne katapult, to všetko sa otvorí až od polovice hry, niektoré vlastne až pred jej koncom. Mne sa kvôli chybe, o ktorej som dokonca nahnevaný musel napísať aj článok, nepreniesli uložené pozície mnohých hier z PS4. To znamená, že aj DS som musel začať odznova. Ide v podstate o totožnú hru, samozrejme s malými odchýlkami, ktorá tu už nejaký čas je. Musím povedať pravdu, pôvodný DS som hral skoro rok dozadu, takže si nemôžem pamätať úplne všetko a v tom zrýchlenom móde,

v akom som sa to snažil prejsť teraz, je možné, že som čosi aj pozabudol. To ale nič nemení na veci, že aj keď bola hra upravená na PS5, ja som rozdiel medzi PS4 Pro a PS5 nevidel. Vizualne určite nie a keďže nejde o nejakú ultra akčnú FPS, tak ani v snímkaní. Ono pri tejto hre to je asi aj jedno. V tomto žánri málokedy záleží na tom, či ide hra 30 alebo 150 FPS.

Kvality tu sú vo všetkých smeroch. Tento titul mám rád. Príbeh je úžasný, mechanizmy sú zábavné, aj keď pre mnohých to bol „walking simulator“ – s týmto názorom sa ja rozhodne nestotožňujem.

V každej hre idete z nejakého bodu A do bodu B, aby sa príbeh posunul (ak nie ste zarytý multiplayer hráč). Tu pri tom nesiete pár balíkov, inde zase plno zbraní. Každý preferuje niečo iné. To ale neznamená, že jedno alebo druhé je zlé. Záleží na tom, čo je vášmu srdcu bližšie. Ak by ste ale chceli skúsiť chvíľu nestrieľať, pripojiť sa do komunity, ktorá sa snaží zachrániť svet, pridáte na to, že zrazu sa snažíte budovať cesty, aby po nich mohli chodiť aj iní, alebo staviate lanovku, ktorá pomôže zdolať hory aj ostatným hráčom.

To všetko v 4K s takmer fotorealistickou grafikou, úžasným príbehom, perfektným

hereckým nasadením a dabingom. Cut-scény sú dlhé a zaujímavé, čím viac sa do hry ponoríte, tým viac jej budete rozumieť. Áno, začiatok bude strašne zvláštny, no to pomerne rýchlo pominie, len treba vydržať. Nemôžem povedať, že novinky, ktorých sme sa dočkali stoja za kúpu celého titulu.

Ak by som ho mal na PS4, tak by som to určite nekúpil aj na PS5. Update áno, no samotný nový titul nie, to je škoda peňazí. Veľkým plusom je možnosť postaviť cestu cez zasnežené hory, takže ich nemusíte celé obchádzať (na to však potrebujete kopy materiálov).

Štúdio sa snažilo aj o adaptáciu haptickej odozvy či adaptívnych triggerov a musím povedať, že aj keď nejde o tak precíznu prácu ako v playroome alebo Returnal, je tam rozdiel citeľný a pôsobí to príjemne. Keď k tomu pridáte implementáciu rýchlosti SSD disku, zase raz získate hru bez loadingov (max 5s). Na tieto veci sa krásne a rýchlo zvyká.

Verdikt

Death Stranding Director's cut je malý veľký update, ktorý ocenia hlavne skalní fanúšikovia. Pokiaľ ide o hru samotnú, tej by som bez váhania naparil päť hviezdíček, ani by som okom nemihol. Ak mám ale hodnotiť iba nové veci, ktoré pridali, asi by som dal len dve, maximálne tri. Veľmi ťažko sa hodnotí niečo, čo už niekedy kokrát hodnotené bolo a zároveň nebolo...

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Cold Iron Studios	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vizual	- Málo noviniek
+ Norman a Mads	- Väčšina príde v neskoršej časti hry
+ Príbeh	

HODNOTENIE:



Aliens: Fireteam Elite

INÝ, ROVNAKÝ, ALE INÝ...



Patrím k obrovským fanúšikom značky „Votrelce“. Už od útleho detstva, keď som to medzi vianočnými sviatkami potajme pozeral v noci zabalený do deky, keď som nemohol spať. Aj vďaka tejto zhode okolností teraz nemôžu Vianoce byť bez série týchto filmov (ako aj Smrtonosná pasca 1 a 2). V každom prípade, stalo sa tradíciou, že počas sviatkov hrám aj najlepšiu Alien hru za posledné dlhé roky – Isolation. Pribudne k tomu aj Aliens: Fireteam Elite?

Už pri prvom traileri som pocítil motiváciu túto novinku vlastniť. Našťastie, šéfredaktor je mojou obsesiou k značke dôverne oboznámený, takže (verím, že) jeho prvé kroky smerovali priamo ku mne.

Minulosťou Alien titulov poznám, a to aj Colonial Marines, čo som, samozrejme, hral. Pri prvých minútach sledovania videa, kde nám bol Fireteam predstavený, som cítil malér. Zopakuje sa história? Nie... hovorím si v duchu. Colonial Marines bol také fiasko, tak znesený pod

čiernu zem, že každý, kto len zakopol o Votrelcov, pozná tento smutný príbeh.

Nádej tu však bola. Titul sa predstavuje ako online co-op, kde sa traja hráči spoja proti krvilačným beštiam a postupne

plnia misie v štýle single-playeru. Vďaka tomuto zaujímavému mechanizmu som chcel hrať hneď, ako sa dalo. Do viackrát mi padli hneď tri kl'úče na PS5 a kolega Ján, ktorého názor bude nižšie, sa ponúkol, že si so mnou zahrá.



Žiaľ, tretieho hráča sa nám nepodarilo zohnať, keďže porušenie embarga sme nemohli riskovať a v redakcii sa už nik ďalší nenašiel. Vo dvojici to išlo celkom dobre, ale už teraz môžeme napísať jedno – ak máte možnosť, hrajte v trojici, bude väčšia zábava, hoci...

Asi sa nedostanete ďalej ako s botmi. Ľudia dobrí... Aliens: Fireteam Elite môžete hrať aj sami, do trojky vás doplnia dvaja boti (alebo jeden, ak hráte dvaja) a sú dobrí!

V štatistikách vám vytrú zrak, konzistentne zabijú najviac votrelcov a získajú prvenstvo aj v „damage“ tabuľke. Po každej misii totiž máte sumár, podrobné štatistiky o tom, ako sa komu darilo v zabíjaní xenomorfov. Môžete sa tak potom navzájom doberať, čo je výborný nápad.

O čo teda v hre samotnej ide? Je to pomerne priamočiara záležitosť. Máte svoju základňu, odkiaľ podnikáte misie, ktoré si vyberiete. V základni nestrávite veľa času, no môžete si tam vylepšovať zbrane ako po technickej, tak po vizuálnej stránke.

Stačí najst' správneho „kolegu“ a pustiť sa s ním do reči. Titul je navyše lokalizovaný do češtiny, čo bolo pre mňa obrovské prekvapenie. Niežby to nejak potreboval, ide o bohupusté likvidovanie hromád nepriateľov, no takto máte aspoň zdanie, prečo to robíte.

Nepriateľov sú naozaj kopy a dokonca viacero typov. Nečakajte zakrádanie a schovávanie, či dokonca strach. Ide o adrenalínovú akciu plnú guliek a výbuchov. Votrelci na vás letia prevažne z jednej strany, občas sa medzi nich zamotá aj nejaký zaujímavý druh, ktorý



napríklad príde k vám a vybuchne, pl'uje po vás kyselinu z diaľky, prípadne patrí do rodu „vyšiel z človeka“ a príde si to s vami rozdať na päsť. Pred misiou si môžete aj nastaviť obtiažnosť, no obdivujem ľudí, ktorí zvládnu najťažšiu. Už na strednej a ľahkej na vás letia stovky nepriateľov v predskriptovaných oblastiach. Ako som písol vyššie, žiadny horor nečakajte.

Ján Schneider:

K Fireteam Elite som už od oznámenie pristupoval veľmi vľadne a v zásade po pár hodinách s kolegom Robom som túto zvláštnu pachuť nedokázal odignorovať. No aj napriek tomu musím povedať, že som sa pri tejto záležitosti zabavil a nezmyselné kosenie hordy votrelcov nakoniec nebolo až také zlé.

V každom prípade nečakajte žiadne zázraky a rovnako tak zabudnite na tiesnivú atmosféru či vizuálne orgie. Ak však máte po ruke dvoch kamarátov a sú Alien pozitívni, tak vyskúšanie (v

zl'ave) nemusí byť až tak zlá investícia. Občas narazíte na „čakaciu oblasť“, kde po spustení nejakého mechanizmu musíte ustáť vlny votrelcov. Máte k dispozícii aj nejaké pomôcky v podobe guľometov, mín a podobných vecí.

V skutočnosti nemá cenu to nejak obšírnejšie opisovať, základ je jasný. Nejde o žiadnu AAA hru. Vizuál je priemerný, dokonca by som povedal, že Isolation vyzerá o triedu lepšie. Umelá inteligencia vo svojej podstate neexistuje a votrelci proste len bežia proti vám, občas uskočia, to je celé. Pripomína vám to niečo? Áno, je to to isté, len iné, ale to isté. Pribudli zaujímavé mechanizmy, dokonca si v istých lokalitách zastrielate aj proti androidom, vtedy sa hra zmení na Gears of War, ale čo je najdôležitejšie, online co-op s kamarátmi.

Verdikt

Aliens: Fireteam Elite je bohupustá votrelecká strelačka s príbehom, ktorý vás absolútne nebude zaujímať, no ak sa mu dostanete pod kožu, začne vás naozaj baviť. Veľmi dôležitým aspektom je však to, aby ste mali kamarátov, ktorí si to s vami zahrajú, lebo vtedy hra naberie iný rozmer a stojí oveľa viac za to.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Cold Iron Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ akcia	- repetitívnosť
+ votrelci	- málo misií
+ zbrane	

HODNOTENIE:



Death's Door

OTVORIL SOM PRUDKO OBLOK, A LEN ČO SOM CÚVOL O KROK,
STAROBYLÝ HAVRAN VKROČIL DO IZBY ŠŤA ZJAVENIE



Anglická spoločnosť Acid Verve ma doslova dostala. Posledných sedem dní som sa pomocou ich diela *Death's Door* vracal do krásnych časov čírej hratel'nosti bez pátosu a jednou nohou ostával v modernom výtvarnom umení, aké môže fungovať, a dozaista aj funguje v interaktívnom svete hier. Toto len dvojčlenné štúdio (menovite Mark Foster a David Fenn) dokázalo pred pár rokmi presvedčiť populárne vydavateľstvo Devolver Digital, aby im dali možnosť ukázať svoj talent a ja som zase raz spomínanej liahni originalít z Texasu nesmierne vd'ačný a priam pri tom kl'ačím na kolenách so slzami v očiach. Ešte než vás však pošlem takpovediac „do obchodu“, pod'me sa spoločne porozprávaj o tom, kam vlastne vedú tieto žánrovo pestré dvere plné humoru a lásky k podstate videohier.

Nebudeme sa tu teraz hrať na konkrétne pohlavia, ostatne, v súčasnosti je gender pestrosť v móde a tak vás dúfam neurazím, ak si do citácií medzi textom prepožičiam kultové dielo od Edgara Allana Poa.

Hlavným hrdinom tejto akčnej adventúry so zmysluplnými RPG prvkami a správne zvolenou izometrickou kamerou je totižto vrana. Nie je to však len tak obyčajný operenec, ale priamo samotná smrť, respektíve akýsi pobočník zubatej. Jej povolanie môže niekoho zastrašovať, avšak pre ňu je to len bežná rutina, pri ktorej seká duše ako Bat'a cvičky. Ostatne, aj ona je len zamestnancom v obrovskej korporátnej mašinérii pôsobiacej v zemi nikoho. Jedného dňa sa však hlavná hrdinka stretne so svojím kolegom a ten jej prednesie svoj problém. Stalo sa, že jedna drahocenná dušička sa nášmu spolupracovníkovi prešmykla medzi krídlami a on nás teraz žiada o pomoc. Aby si naša hlavná hrdinka zachovala svoju dozaista dobrú povest' v kolektíve, pri prechode z normálneho života do toho posmrtného, vyráža na dobrodružstvo plné cvakajúcich spínačov od tlačidiel na vašom gamepade.

neobzrel sa vl'avo, vpravo, obišiel ma nevšímavo,

iba múdro kýval hlavou, vzlietol k buste pri stene

Pointa hratel'nosti *Death's Door* je tak prostá, až je to krásne. Máme tu dva svety, svet živých a svet mŕtvych, ktoré sú medzi sebou poprepájané honosnými dverami. Vašou úlohou je postupne preskúmať štyri obrovské oblasti v normálnom svete a rozšíriť si tak svoj arzenál o štvoricu unikátnych schopností spojených s akčnými prvkami (magické vystrel'ovanie ohňa, hádzanie bômb či prit'ahovanie hákom). Okrem toho je hlavná hrdinka schopná používať klasické, no aj výstredné sečné zbrane, ktorými sa oháňa pri boji s rôznymi sortami nepriateľ'ov. Každá jedna skolená duša jej navyšuje konto a to následne môže využiť na vylepšovanie RPG stromu – sila, rýchlosť alebo reflexy. Tento jednoduchý recept by sám o sebe sotva mohol fungovať, ak by svet hry *Death's Door* nebol tak pôsobivo vyskladaný a prešpikovaný jednoduchšími, no napriek tomu atraktívnymi hádankami. Level dizajn je ako droga, s ktorou neviete prestať, a čím hlbšie sa do jeho schémy ponoríte, tým skôr sa vám na obrazovke zjaví záverečné titulky.



k bielej Palladinej buste nad dverami pri stene, sadol si, a iné nie.

Na vašej ceste postupne stretávate hromadu priateľských NPC postáv, ktorých spracovanie sa nedá označiť inak než spojením „ukrutne originálna a vtipná koláž z osobností“.

Každý jeden charakter tu má svoje dôležité miesto a s každou textovou bublinou sa na pozadí vynára nový dielik krásneho puzzle.

Vyššie spomínané duo vývojárov sa snažilo pokloniť sérii The Legend of Zelda s tak úprimnou dávkou vlastných nápadov, až sa im podarilo akokoľvek odfiltrovať prípadné komentáre o nejakom parazitovaní na iných značkách.

Nie, Death's Door je schopný vstrebávať Zeldu a jej čarovnú zmes overených postupov a obrátom ich pretaviť do svojho know-how, čo je vec, s akou sa dnes môže pyšiť len horných desať percent nezávislej scény. Žiarivým príkladom je celé tempo hry samotnej.

Ako si tak postupujete terénom, čoraz viac začnete narážať na zdanlivo neprístupné miesta, ktorých preskúmanie si vyžaduje určitú zbraň/schopnosť. Už vopred si tak v hlave plánujete ďalšiu výpravu a návrat na miesta, kam vám pred hodinou

zatvorili pred nosom, a čas plynie ako piesok v presýpacích hodinách.

Uboleňú predstavivosť tešila tá čierna bytosť, správala sa veľmi vážne, dôstojne a honosne.

Prostredie sveta živých sa delí na akési svojské ročné obdobia, kde naopak za dverami ostáva čiernobiela rutina vytvorená z posmrtnej kulisy spoločnosti pracujúcej pre samotnú smrť. Orientáciu v priestore si síce nemôžete zjednodušiť nejakou konkrétnou mapou, ale vďaka niekoľkým klúčovým prechodom z jedného brehu na druhý máte neustále prehľad, kde sa zhruba nachádza daný úsek mapy, kam by ste sa chceli pozrieť – geniálne a nenásilné riešenie. A ako je na tom boj samotný? Vrana má možnosť útočiť z diaľky i z blízka, munícia pre dalekonosné strely stojí a padá na postupnom dopĺňaní pomocou klasického sekania do predmetov. Boj je tak súhrou taktizovania, kedy si hráč musí najprv zmapovať súperov (hlavne tých veľkých a silných) a následne nájsť ideálny recept na ich likvidáciu. Málokedy tu stojíte v nejakom férovom boji a drvivú väčšinu času musíte čeliť veľkej presile. Akonáhle sa vám ale rytmus boja dostane pod kožu, budete sa cítiť fakticky vo výhode a akúkoľvek výzvu prijmete s úsmevom na perách. Alfou a omegou je dobré časovanie a správna voľba zbrane/schopnosti.

Hoci rozčuchraný, no ste bez bázne a hany, pochmúrny a starodávny ako v tajuplnom sne.

Frustrácia sa do boja dostáva v minimálnom množstve, no aj mne dalo niekoľko ťažších protivníkov vyložené zabráť. Ak umriete, nasleduje prechod do čiernobieleho sveta a tak je nutné sa pomocou dverí zase prepracovať naspäť s tým, že všetci vami zabíjajúci protivníci opäť ožijú. Čo však musím trochu skritizovať, je nateraz niekoľko technických chybičiek, vďaka ktorým som aj ja sám skončil bez toho, aby som za to mohol. Toto všetko ale autori budú môcť postupne vyladiť a ak by ste z poslednej vety nabrali dojem, že je snád Death's Door plný nepríjemných chýb, tak to rozhodne tak nie je. Čerešničkou na torte je úžasný, miestami melancholický soundtrack, ktorý si dozaista zamilujete, tak ako zvyšok hry samotnej. Ďalej už nemám čo dodať, snád len celkový čas hrania, ktorý sa pri snahe o stopercentné prejdienie zastavil v mojom prípade na hranici dvanástich hodín. Death's Door sa s prehľadom stal klenotom indie ponuky súčasnosti a každý, kto obdivuje hravé a v základe jednoduché princípy hrateľnosti, by ho určite nemal vynechať.

Prezradte mi, veličenstvo, ako vaše meno znie!"

Havran kráka: "Veru nie."

Verdikt

Túto vrana chcete počuť krákať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Acid Verve	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dej	- Technické chyby
+ Level dizajn	
+ Grafika a zvuk	
+ Hrateľnosť	

HODNOTENIE:



Lost in Random

AK JE RAZ VŠETKO DANÉ, MÁ ŽIVOT VÔBEC EŠTE NEJAKÝ ZMYSEL?



Pred časom som zhodou okolností práve pre náš časopis pripravoval obsiahli retro článok o živote talentovaného tvorcu známeho pod netradičným menom American James McGee, ktorému vd'ačíme za rovnako netradičné herné spracovanie slávnej rozprávky Lewisa Carrolla z roku 1865. Ten ju údajne napísal pre malé dievčatko Alicu Liddellovú a d'alej asi nie je nutné pokračovať. Už totižto určite tušíte, že je reč o Alici v krajine zázrakov, čiže o príbehu, čo sa v mnohých podobách zachoval do dnešných čias. Tisíciky knižných variácií, niekoľko filmových spracovaní, hromada reklamných tričiek - to všetko hovorí samé za seba. Nás však teraz zaujíma práve akčná adventúra Alice. McGee jej totižto predpožičal temný art a vďaka geniálnej fúzii pôvodných ideí od matematika Carrolla dokázal na hernú scénu priniesť osobitú/interaktívnu zábavu s hutnou atmosférou a predovšetkým

nezabudnuteľným artom. Keď som mal pred pár týždňami možnosť vidieť gameplay materiál na pripravovanú AA produkciu menom *Lost in Random*, okamžite som si spomenul práve na Alicu a jej dnes už trochu zabudnuté hororové dobrodružstvá. Všetko to, čo sa na obrazovke monitора dialo, sa ako keby klaňalo odkazu hore spomínaným legendám (či už knižným alebo herným). Aj preto som sa nevedel dočkať toho, kedy si čerstvé dielo švédskej firmy Zoink ohmatám a poviem vám viac. Pod'me teda konečne na vec, nech kocka presekne vzduch a určí veci budúce.

Príbeh tejto akčnej adventúry s bojovým pozadím postaveným na kartovej koncepcii nie je ani náhodou utopený v náhode, aj keď scenár celú svoju podstatu priam čerpá z filozofickej studnice plnej božstiev. Sledujeme tu totižto osud sestier Even a Odd, vyrastajúcich v chudobe

na samom okraji šiestich kráľovstiev, kde o všetkom rozhoduje despotická temná kráľovná hodom kocky. Tá sa pomocou nej rozhoduje v zmysle segregácie obyvateľov jednotlivých kráľovstiev. Aj keď je tamajší život štylizovaný do roviny večnej a nikdy nie predvídateľnej náhody, hráč postupne zisťuje, že pravda je úplne inde.

Spomínané sesterské duo je práve na základe náhody dramaticky rozdelené a Even preberá úlohu hrdinky. Túži zachrániť nie len svoju sestru, ale súčasne chce pomôcť zvrátiť osudy všetkých zvláštnych bytostí, čo sa jej pozvoľna pripletú do cesty. Autori *Lost in Random* v tomto prípade prezentujú temnú rozprávku postavenú na niekoľkých silných pilieroch. Predovšetkým tu máme grafický art zložený z oku lahodiacich stop-motion animácií, do ktorých som sa samozrejme zamiloval už behom

prvého zoznamovania s inak slušne spracovaným ovládaním. Oveľ a pevnejší pilier však zastupuje osviežujúci bojový koncept a hojnosť obsahu dýchajúceho nezabudnuteľnou atmosférou.

Pestré hlavné aj vedľajšie úlohy

Ústredná postava sa už krátko po svojom úteku z domova stretáva s pradávnu a zdanlivo vyhynutou rasou zvanou: klasické hádzacie biele kocky. Zahoria k sebe takmer okamžite silným pocitom náklonnosti.

Jej nový priateľ sa rozhodne priložiť vlastné hranaté telo k dielu a spoločne tak vyrazajú na záchranu kráľovnou unesenej sestry. Bojový koncept postavený na plynulom prechode do ohrozených arén stojí a padá na používaní kariet, respektíve správne namiešanom balíčku kariet. Tie sa delia na rôzne triedy (obrana, útok, pomocná mágia, útočná mágia) a ich využitie je založené na obnoviteľných zdrojoch. Aby však Even mohla útočiť na súperov zložený prevažne z drevených a mechanických robotov, je nutné získať aktívne body.

Body sa nachádzajú v malých schránkach umiestnených priamo na telách protivníkov, pričom ich získanie spočíva v jednoduchom triafaní sa do nich pomocou praku v rukách hlavnej hrdinky. Postup v praxi je tak nasledovný: aby ste mohli aktivovať jednu z kariet vo svojom balíčku, je nutné mať na konte dostatok spomenutých bodov. Následne sa zastaví čas a Even hodí svojho kamaráta ako klasickú kocku s nádejou, že padne čo najvyššie číslo. Čím vyššie číslo dosiahne, tým viac kariet môže v danom momente aktivovať a tak vyvolať ničivejšiu silu. Ak je to nutné, tak súčasne aj obranu.

Správna taktika = pravá zábava

Boj sa pre vás stáva fascinujúcim len za predpokladu, že sa doslova pohráte s namiešaním ideálneho balíčka. Karty sa dajú kúpiť v in-game menu, prípadne ich môžete získať plnením veľkého počtu postranných misií alebo nájdením na mape ako bonusové predmety. Čím vyššie číslo na karte, tým menej priestoru vám zostáva v balíčku. Z tohto dôvodu je nutné si selekciu starostlivo premyslieť a taktizovať až do samotného pokona (Lost in Random vám zaberie pokojne aj trinásť hodín, všetko bude záležať na vašej chuti splniť každý jeden otáznik na mape). Zatiaľ čo sa vám tu snažím čo najpresnejšie opísať proces



súbojov a prípravu na akciu, v pozadí ostáva jedna zásadná informácia. Váš verný kamarát je totižto od úvodu hry tak trochu nekompletný a chýbajú mu typické čierne bodky, znázorňujúce počet bodov vo výslednom hode.

Čím ďalej sa v inak zaujímavo prezentovanom príbehu ocitáte, tým viac bodiek sa mu na tele objavuje. Celá táto idea je previazaná aj s pozvoľným prechodom medzi jednotlivými kráľovstvami. Funguje to úplne geniálne, keďže vám v boji začnú fungovať tie najvyššie karty až v neskoršej fáze, súčasne hráč sám netuší, kedy to nastane, keďže budúcnosť je jedna veľká neznáma. Zoink týmto trikom navodzuje nutkanie pokračovať ďalej, aj keď vás súboje už možno začnú trochu unavovať – pri zle namiešanom balíčku môžu byť totižto dosť frustrujúce, čo si všimnete v momente, kedy vám prechod aj cez banálnych protivníkov bude trvať až podozrivo dlhý čas.

Niečo takéto sme tu ešte nemali

Nájsť si ten ideálny rytmus a vstrebať tempo pri hraní Lost in Random chce trochu umu a vlastného dôvtipu. Aj preto oceňujem snahu autorov vzbudiť u hráčov pomocou interakcie chuť premýšľať, nie len sa nechať vodiť za rúčku. Iste, aj mne sa pri testovaní sem-tam zazdalo, že niektoré časti boja sú v počte súperov až prehnane natáhované, ale o to viac ma to nakoniec motivovalo ísť do menu a upravovať balíček tak, aby sa pri ďalšej akcii frustrácia vytratila. Ako ste mali možnosť vyčítať z úvodného odstavca tohto textu, novinka zo stále dozaista prínosnej sekcie EA Originals vo mne vyvolala spomienky na slávnu knihu/hru/film, avšak to je len jedna časť – hlavne

predovšetkým tá moja časť. Vo vašom prípade sa daná strata v náhode môže stať spúšťiacom úplne iných spodobnení, aj v tom je krása videohernej kultúry minulosti a súčasne aj dneška. Lost in Random dokáže zaujať nie len technicky takmer dokonalou grafikou (testované na PlayStation 5, kde snímkovanie rozhodne potešilo moje oči) ale aj prepracovaným dabingom a hromadou vtipných dialógov s dôrazom kladeným na poučenie. Je v tom kus živie hmoty ideálnej ako námet na premýšľanie a garantujem vám, že akonáhle sa do jej temnej atmosféry zapozierate na dlhšie než pár minút, nebudete vedieť skončiť. Ten, kto nemá rád vyložene temný level dizajnu a bizarné pokrútené výjavy vytrhnuté akoby zo sna, nenájde v tejto adventúre zaľúbenie.

A na záver nesmiem zabudnúť na nápadité súboje s bossmi a rovnako aj náznaky možného pokračovania, ktoré by som si minimálne v takejto kvalite rád zahral.

Verdikt

Neváhajte a kupujte, dostane sa vám nevšednej porcie zábavnej, ba až snovej interakcie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Zoink	EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úžasný grafický akt	- Nie práve prehľadná mapa
+ Hudba a dabing	- Problematické pripravovanie kariet
+ Taktické súboje	
+ Vtipné a poučné	
+ Príbeh	

HODNOTENIE:



Final Fantasy II Pixel Remaster

NADČASOVÉ RPG, KTORÉ ŤAHÁ KU DNU VEĽMI NÍZKA NÁROČNOSŤ



Po slabom remasteri prvého dielu Final Fantasy Pixel Remaster (hodnotenie 2/5) sa v tejto recenzii pozrieme na v poradí druhú hru série zo šiestich, ktorú sa spoločnosti Square Enix podujalo vydať v novej pixel-artovej grafike a s rôznymi, podľa ich slov, vylepšeniami hrateľnosti. V prvej časti ma trápila predovšetkým veľmi slabá obtiažnosť, ktorá vychádzala z prakticky neexistujúceho balansu v dôsledku nízkej náročnosti súbojov, a paradoxne vysokých odmien za ne.

Final Fantasy II som osobne vždy považoval za výbornú, a predovšetkým nadčasovú hru, ktorá svojou podstatou predbehla dobu. Oproti tradične pojatému predchodcovi sa druhý diel nezl'akol výrazných zmien, vďaka ktorým začal pomaly formovať dnes už bežne používaný pojem – JRPG alebo japonské RPG. Na úplné sformovanie si bolo treba počkať niekoľko rokov, no o tom budeme hovoriť až pri recenzii onoho slávneho štvrtého dielu. Druhé pokračovanie série vymenilo tradičný RPG systém umožňujúci vybrať postavám povolanie

na začiatku hry za class-free systém, ktorý determinuje, kým ste, podľa toho, ako hru vlastne hráte. Je to princíp, na ktorom fungujú napríklad hry zo série The Elder Scrolls, trebárs taký piaty diel – Skyrim. Vo Final Fantasy II Pixel Remaster levely nenájdete, levelujú len vaše schopnosti, konkrétnejšie rôzne typy zbraní a mágia. S častejším použitím lukov sa vám vylepšuje ich účinnosť a podobne to platí aj pri ostatných zbraniach. Na rozdiel od jednotky, tu už môžeme vidieť ukazovateľ many, keďže to tak to bolo aj v pôvodnej verzii.

Používaním zbraní či mágie sa vám nezvyšujú len tieto náležitosti, ale aj ukazovatele s nimi spojené. Čím viac sekáte mečom alebo inými ručnými zbraňami, tým viac vaša sila stúpa. Čierna mágia vám zvyšuje intelekt, biela zasa Spirit. Obdobným spôsobom to funguje aj pri ostatných atribútoch ako Agility, Evasion, Magic Defense a podobne, ktorých vylepšenie závisí od spôsobu, akým sú vaše postavy zasiahnuté nepriateľským útokom. Nedeje sa to,

samozrejme, po každom súboji, no ak by som mal uviesť príklad, obrana voči mágii sa vám začne zvyšovať, keď na vás útočí mágia nepriateľa.

V tejto verzii však tento sofistikovaný systém degradoval na omnoho prístupnejší. Pôvodná verzia fungovala na princípe spôsobu ovplyvňovania štatistík. Keď ste sa zameriavali na melee a stali sa silnejšími, hneď na to vám automaticky klesla inteligencia, respektíve Spirit. A samozrejme to tak fungovalo aj v opačnom prípade: Keď ste veľa kúzlili, šla vaša sila dole. Týmto akoby imaginárnymi spojenými nádobami hra obmedzovala hráča v tom, aby nemohol byť tým, kým chcel. Narušil by sa tým balans a logickosť celého systému. Mohli ste síce kúzliť i bojovať mečom, no v tom prípade by nič nezískala ani vaša sila, ani inteligencia či Spirit. Pixel Remaster bol tohto obmedzenia zbavený a navyšovanie sily alebo duševných štatistík tie opozitné neovplyvňuje. A to je veľká škoda, pretože tak môže byť každá postava



kýmkoľvek a hra stráca na originalite. Navyše, a čo je určite horšie, narušuje to jednu z podstát role-playingu, a síce podstatu akcie a následku.

Rovnako bol upravený spôsob zvyšovania HP a rovnako to nedopadlo najlepšie. V pôvodnej hre vám HP stúplo len vtedy, keď vaše postavy utržili rany. Už vtedy to nebol najlepší spôsob, keďže to mohlo viesť k zneužitiu – mohli ste útočiť na vlastné postavy, a tak im zvyšovať HP. V Pixel Remaster sa k tomu pridalo aj automatické zvyšovanie HP po niekoľkých súbojoch, a to ani nemusíte byť zasiahnutí. Následkom je, že sa vaše HP zanedlho dostane do ohromných výšin, kam nepriatelia nebudú mať so svojou zachovanou pôvodnou silou absolútne žiaden dosah, a vy tak drvivou väčšinou súbojov preletíte hladko ako gilotína krkom Márie Antoinetty.

Čo je ale utešujúci fakt, Square Enix ponechalo funkciu ovplyvňovaní mágie vecami, ktoré máte na sebe obliečené. Každá z postáv môže používať všetko a nosiť všetko, avšak zbrane a Armor majú taktiež vlastnosť potláčať magickú energiu, čiže ak formujete svoju postavu ako mága, no dáte mu do ruky veľký meč, nasadíte Mythril Armor a čakáte,

že sa z vás stane nepremožiteľný magický stroj na zabíjanie, tak sa veľmi mýlite. Hra vám ale nepovie, ktorá vec má najväčší vplyv na mágiu a ktorá najmenej, musíte experimentovať a skúšať. Samého ma to veľmi bavilo.

Dúfam, že ste z predchádzajúcich riadkov nadobudli pocit, že je hra oproti originálnej verzii o dost' jednoduchšia, pretože to bol aj môj zámer. Nie, pôvodná hra nebola bezchybná, a tiež obsahovala dizajnové chyby vyplývajúce z jej ambicióznosti, avšak táto verzia citel'ne zníženou náročnosťou dané chyby ešte prehľbuje a k tomu vytvára ďalšie. Náročnosť Final Fantasy II Pixel Remaster je na rovnakej úrovni ako verzie prítomné v kolekciách Final Fantasy Origins pre PS1 a Final Fantasy: Dawn of Souls pre GBA, kde bol easy mód povinný. Pôvodný Squaresoft mal pri Final Fantasy Origins ešte toľko súdnosti, že do Final Fantasy II pridal aj normal mód, čiže úroveň NES verzie, avšak ten sa vám odomkne až po absolvovaní hry na nižšej obt'aznosti. Bohužiaľ, tu nič podobné nenájdete.

Osobne by som povedal, že ani pôvodné stupne náročnosti by už skúseným hráčom, a hlavne tým, ktorí už tie hry

viackrát hrali (to platí aj pre Final Fantasy Pixel Remaster), možno ani nestačili, a z toho dôvodu mal podľa mňa Square Enix do týchto remasterov pridať ešte ťažkú náročnosť pre extra výzvu. Raz už takýto krok podnikli, a to bolo pri remaku Final Fantasy IV pre Nintendo DS.

Tvorcovia sa vtedy vyjadrili, že už tak dost' ťažkú hru ešte obohatia o vyššiu náročnosť, aby mohla starým hráčom ponúknuť niečo nové. Veľká škoda, že sa takto vývojári nezachovali aj v prípade nových verzií. Ved' v tejto hre sú aj bossovia len smiešnymi panákmi, ktorí vám nedokážu nijako ublížiť. Čo keby som vám povedal, že záverečného bossa dokážete zničiť troma ranami jednej konkrétnej zbrane?

Aby som hratel'nosti úplne nekrivdil, musím povedať, že sa hra v poslednej štvrtine o niečo zlepšila. Zrazu natrafíte na nepriateľov, ktorí viac neumrú po jednom údere, a zároveň vás môžu presne mierenými ranami pripraviť o dost' životov, dokonca vás aj zabiť.

Majú schopnosť privodiť vám rôzne nepríjemné stavy ako paralýzu alebo skamenenie, čo v prípade postihnutia všetkých vašich postáv znamená istú smrť a koniec hry.

V záverečnom dungeone budete mať však toľko životov a budete takí silní, že na nepriateľoch viac nebude záležať, a tak sa náročnosť vráti do pôvodných kol'ají. Natrafíte tu aj na nepríjemný bug spôsobujúci, že veci ako Protect Ring alebo Ganji Armor vás nebudú chrániť pred okamžitou smrťou (insta death), a to môže byť problém v situáciách, keď natrafíte na štyroch Coeurlov, pričom oni budú mať prvý ťah.

Keď už som na začiatok dungeony, tie sú vo Final Fantasy II úplne parádne. Sú dlhé, zamotané, pôsobia ako bludiská. Obsahujú kopec izieb, v ktorých nič nenájdete, a často obsahujú aj



viacero východov, ktoré môžu viesť na ďalšie poschodia len aby ste následne zistili, že ste sa ocitli v slepej uličke a musíte sa vracat' späť.

Dôvodom, prečo považujem pôvodný druhý diel za nadčasový, je aj novátorský systém rozhovorov, ktorý umožňoval učiť sa rôzne kl'účové pojmy, a následne sa na tie pojmy aj pýtať iných postáv. Už to nie je o tom, že sa od postavy hneď dozviete všetko, čo vie. Musíte byť konkrétni, a takto získané informácie d'alej využiť k tomu, aby ste sa v príbehu posunuli vpred. V hre existuje miesto slúžiace ako kronika sveta, ktorej sa môžete opýtať na takmer všetky kl'účové slová a ktorá sa s vami podelí o rôzne zaujímavosti, ktoré by vám obyčajne postavy nepovedali.

Final Fantasy II je v nepriamom rozprávaní príbehu skvelá. Existuje hneď niekoľko situácií, ktoré hra najprv len naznačuje, len aby vám ich neskôr úplne odhalila. A to je úžasné pre predstavivosť hráča a jeho vlastnú interpretáciu udalostí, až pokým ich hra nakoniec nevysvetlí. Prečo hrôzu roznášajúce lietadlo Dreadnought unieslo pred vašimi očami neškodnú drevenú vzducholod' kapitána Cida? Čo to malo znamenať, keď po smrti kráľa nájdete princeznú vo svojej izbe a ona povie len „he-he“?

V tejto verzii, samozrejme, nechýbajú ul'ahčenia a chyby prítomné už v remasteri prvého dielu. Nájdete tu minimapy v dungeonoch, ktoré sa po vypnutí samy zapínajú, d'alej automatické ukladanie hry po prejdení poschodia dungeonu, možnosť „quick save“ v dungeonoch, „autobattle“, výrazne nižšie ceny v obchodoch či zrýchlený pohyb postavy o takých 30 percent, ktorá navyše dokáže aj šprintovať. Začínam mať pocit, že tieto záležitosti sa budú týkať všetkých hier v sérii Pixel Remaster.



Zatiaľ čo prvý diel bol na príbeh skromný a skôr si ho musel hráč domýšľať, dvojka na to ide úplne s opačného konca a prináša (na svoju dobu) strhujúci príbeh o štyroch súrodencoch, ktorých rodičia boli zavraždení zlým cisárstvom, a oni sa následkom určitých udalostí dostanú do rúk odbojárskej skupinky plánujúcej zastaviť ten zlo a deštrukciu rozširujúci kráľovský dvor. Príbeh sa nebojí úmrtí mnohých postáv, ktoré majú blízko k hlavným postavám a k príbehu, d'alej vetvenia príbehových nitiek a dokonca ani decentne podanej jemnej erotiky.

Po technickej stránke je táto hra totožná s predchádzajúcim dielom. Pixel-art je veľmi pekný, avšak pridaný CRT filter by mohol byť zjemnený, pretože efekt „bluru“, ktorý filter využíva, je až príliš agresívny.

Zároveň sú pre CRT typické „scanliny“ príliš hrubé. Aj pri tejto hre som mal problémy s mojim bezdrôtovým Xbox Series ovládačom, hra ho nedokázala rozoznať a ak sa to aj podarilo, lag po stlačení tlačidla trval niekoľko sekúnd.

To najlepšie na hre je, ako v predošlej recenzii na Final Fantasy Pixel Remaster, zremasterovaný soundtrack. Nobuo Uemacu vytvoril opäť výnimočný počín, z ktorého budete úplne nadšení. Rozplýval som sa, keď som začul prvé tóny Rebel Army Theme, skákal som šťastím od radosti, keď začala hrať Boss Battle Theme. Pôvodný soundtrack bol plný skvelých momentov a nezabudnuteľných melódií, no v novom prevedení so živým orchestrom a modernými syntetizátormi dostáva úplne novú úroveň.

Vzhľadom na to, že Final Fantasy II je lepšia a zaujímavejšia hra než jej predchodkyňa, dávam tejto Pixel Remaster verzii o bod vyššie hodnotenie ako prvému zremasterovanému dielu. Ale len preto, že je hra skutočne lepšia. Čo sa týka remasteru ako takého, nové prvky, ktoré prináša, a staré, ktoré upravuje, sú na rovnakej úrovni, ako v prípade Final Fantasy Pixel Remaster.

To znamená, že hru nielenže citel'ne ul'ahčujú, ale taktiež narúšajú pôvodný balans, čím z hry napokon robia bezduchú „autobattle“ hru, až nebezpečne podobnú všetkým tým mobilným hrám, ktoré sú určené predovšetkým na zabitie nudy počas posedenia na toalete.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený soundtrack	- citel'ne znížená náročnosť
+ nadčasová RPG hrateľnosť	- prakticky neexistujúci balans
+ zaujímavý príbeh	- bossovia nie sú bossmi
+ posledná štvrtina hry je lepšia	

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 predváždzacom 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



Psychonauts 2

VÝVOJÁRI KONEČNE DOSTALI MOŽNOSŤ PRINIESŤ ICH VÍZIU NAPLNO



Pokiaľ vám nejakým zázrakom doteraz unikalo meno Tim Schafer, mali by ste spozornieť. Ide o legendu medzi tvorcami videohier nielen pre jeho dlhoročnú prácu pre spoločnosť LucasArts, kde robil na tituloch ako The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle alebo Grim Fandango. Práve po komerčnom neúspechu posledného titulu sa Tim s pár známymi rozhodli vytvoriť si vlastné štúdio Double Fine. To sa chcelo odkloniť od point & click adventúr, preto sa pustilo do akčnejšieho projektu s názvom Psychonauts. Do štúdia však Tim okrem svojej kreativity a zmyslu pre humor akoby preniesol aj prekliatie, pre ktoré sa ani novinka nedočkala vysokých predajov. Písal sa rok 2005, keď hra uzrela svetla sveta – od hráčov a kritikov zbierala vysoké hodnotenia, no komerčne úspešná nebola ani zďaleka. Po ohlásení pokračovania v roku 2015 štúdio požiadalo v crowdfundingovej kampani o tretinu peňazí potrebných na vývoj. A hoci sa v ďalších rokoch vývojári z Double Fine museli predierať

finančnými neistotami, v roku 2019 boli odkúpení Microsoftom. Práve tento gigant im dal potrebný čas a hlavne balík peňazí na vývoj Psychonauts 2. Teraz je titul konečne tu a ja som si pre vás prichystal recenziu, ktorá odhalí, či vyššie spomínané faktory zaistili, aby vývojári mohli konečne naplno preniesť svoje vízie do hier.

Začnem teda príbehom prvého dielu, pretože ten je pre pokračovanie podstatný. Pozor, nasledujú spoilery!

V prvej časti ste hrali za Razputina „Raza“ Aquata, člena rodiny akrobatov, ktorá mu od malička vstúpuje nenávisť k ľuďom s psychickými schopnosťami. Kedysi ju totiž prekliala rodina Galochiovcov, ktorí





sú psychikmi – podľa kliatby sa Aquatovci utopia v hlbokkej vode a preto z nej má hlavný hrdina fóbiu. Raz je však zároveň obdarený psychickými schopnosťami, pričom doma ich musí skrývať.

Preto sa rozhodne pre útek od kočovného života v rodine akrobatov a vydáva sa hľadať letný kemp, ktorý je určený deťom s nadaním pre psychické schopnosti. Tu sa spoznáva s agentmi špiónážnej organizácie Psychonauts, ako sú Sasha, Milla, Ford, či Oleander, a nakoniec aj so svojou novou priateľkou Lili. Po odvrátení zločineckých plánov prichádza na rad pokračovanie.

Okrem prvého dielu totiž v sérii vyšiel aj VR kúsok s názvom Psychonauts in the Rhombus of Ruin. V ňom sa s Razputinom vydávate na pomoc hlavnému šéfovi organizácie, ktorým je Truman Zanotto (alebo „Grand Head“, ako ho volajú ostatní).

Ten je navyše otcom vašej priateľky, pričom väznený je v opustenom podvodnom zariadení, ktoré kedysi



patril Psychonautom. Za únosom stojí šialený zubár Dr. Loboto, ktorého sa vám nakoniec podarí poraziť a s celou posádkou a Zanottom unikáte z pomaly sa potápajúcej základne.

Z nejakého dôvodu sa na lodi objavuje aj spomínaný Dr. Loboto, ktorý podľa všetkého za únosom nestojí sám.

Zanotto sa aj po záchrane správa čudne a vy sa snažíte zistiť, kto si najal Dr. Lobota na únos. A tu sa začína príbeh dvojky.

Príbeh nadväzuje na predchádzajúce hry

Asi nikoho neprekvapí, že na dobrodružstvo sa opäť vydáme s Razputinom. Psychonauts 2 sa začína ako psychická hra v Lobotovej hlave. Tú vytvoril spomínaný agent Sasha, aby z doktora dostal informáciu, kto je jeho šéfom a kto mu prikázal uniesť Zanotta. Celá psycho scenéria sa končí fiaskom a vy nakoniec budete musieť bojovať o holý život v Lobotovej hlave. Tento svet slúži ako tutoriál, takže sa

vlastne stretnete s väčšinou pohybových prvkov a začnete sa zoznamovať aj s vašimi psychickými schopnosťami, ktoré už poznáte z prvého dielu, len si ich potrebujete trochu oživiť.

Aj napriek nepodarenej operácii stihnete na konci zahliadnuť siluetu postavy, ktorá zadáva Lobotovi príkazy a vyhráža sa mu starým zlom v podobe ženy, ktorej meno je Maligula.

Zdá sa teda, že v hlavnej centrále Psychonautov s názvom Motherlobe musí byť špión. Aj s posádkou vzápätí prichádzate na túto centrálu, kde nevládne atmosféra ako predtým. Vedenie organizácie má v Zanottovej neprítomnosti na svedomí agentka Hollis Forsythe a tá vás automaticky prideliť do programu internistov, v ktorom nemáte žiadne privilégia a ani prístup k rôznym častiam Motherlobe.

A aby toho nebolo málo, na scénu prichádza aj vaša rodina, ktorá sa vás rozhodne podporiť a preto sa usadí v ned'alekom kempe. Onedlho ste v





internom programe pridelený do časti s poštou, kde nájdete svojho mentora Nicka bez mozgu a v balíku, ktorý bol určený priamo Zanottovi. Nick mal pri sebe kľúč od hotelovej izby a tak sa Psychonauti vydávajú preskúmať kasíno, v ktorom sa hotel nachádza, lenže bez prítomnosti internistov. Je teda vašou úlohou presvedčiť Hollis, aby zobrala na túto misiu aj internistov. A tu sa začína vaša cesta plná intríg, prekvapení a zvrátov.

Psycho-Art, ale aj vynikajúci level dizajn

Hra vás prevedie mysl'ami rôznych ľudí, ale čo je najdôležitejšie, navštívite hlavy šiestich zakladateľov Psychonautov. No a čo teda vlastne Psychonauti sú? Je to medzinárodná špiónážna organizácia, ktorá vďaka psychickým schopnostiam dokáže čeliť rôznym nástrahám – najmä sa však dokáže dostať do hlavy ostatných ľudí vďaka malým dvierkam, ktoré slúžia ako portály. Ako v jednotke, aj tu sa stretnete s rôznymi kombináciami pokrivenia mysle.

V mysli dočasnej šéfy organizácie môžete vidieť opodstatnený strach, pre ktorý nechce deti vystaviť zbytočnému riziku. V momente, keď ju vďaka svojím schopnostiam presvedčíte, že je dobrý nápad zobrať ich na misiu do kasína, spustí sa reťazová reakcia, ktorá Hollis zmení aj vo veciach, ktoré ste veľmi nechceli.

V dizajne úrovni hra opäť nezaostáva, pretože vývojári naozaj dbali na detail každej mysle. Prejdete si nespočetne veľa hlavami a niektoré navštívite aj viackrát, prípadne v nich nájdete niekoľko odbočiek.

Preto musím spomenúť, že občas bolo preskúvanie chaotické. Okrem fyzického sveta, kde je niekoľko máp (niektoré sú väčšie), je Psychonauts 2 skvelou demonštráciou toho, čo nám chceli vývojári z Double Fine priniesť už pred takmer 20 rokmi,



no možno na to nemali dostatočné prostriedky a technológiu. Prvý svet je napríklad poskladaný v mysli dentistu a je hybridom zubárskych nástrojov, d'asiem a zubov a vyzerá skvele. Môj obľúbený level bol v mysli Forda, kde jazdíte na bowlingovej guli po budovách veľkomesta, v ktorom žijú baktérie.

Celá úroveň bola zábavná a pri jazdení sa hra pohrávala s gravitáciou, takže som sa občas uistoval, že Raz nevypadne z obrazovky. Takýchto nápadov je tu veľa, no občas som sa nevyhol pocitu repetitívnosti. Pre pamätníkov starých logických platformoviek by som ešte dodal, že tento titul už nekladie taký dôraz na hádanky, ale viac sa prebavíte v minihrách, kde si otestujete vašu rýchlosť a šikovnosť.

Hratel'nosť zostala jednou nohou pozadu

Aby sme len nechodili okolo vízií a prenesení nápadov do hry, priblížme si aj hratel'nosť. Psychonauts 2 je akčná platformová skákačka. Okrem prekonávania prekážok a bojov sa občas dostanete do nejakej minihry. Najslabším článkom z tejto trojice je súbojový systém. Súbojov je totiž málo a svojou plytkosťou vás presvedčia o tom, že je

to tak dobre. Nepriatelia sú vykresľovaní vo forme mentálnych prvkov, postavíte sa tak napríklad ľútosti či obave, pričom na každého nepriateľa platí niečo iné. Jeden lieta a preto ho musíte zostreliť psychickou strelou, druhý zas neznáša psychický oheň a podobne. Samozrejme, je ich viac a vy budete v každej bojovej sekvencii len prepínať schopnosti. Súboje sa ukážu raz za čas a nie sú v podstate žiadnou výzvou. Hra navyše ponúka priamo v menu zapnutie nesmrteľnosti, čiže vy sa tak budete môcť zamerať čisto len na príbeh, no nemyslím si, že je to potrebné, pretože ja som v súbojoch nezomrel ani raz. Všetky smrti musím pripísať na konto pádom, otopeniam sa, alebo iným pasciam. Občas sa stretnete aj s bossmi, ktorí sú opäť ako z papiera a jediné, čo vás na nich bude baviť, je vyššie spomínaný dizajn.

Ako člen organizácie Psychonauts disponuje Razputin deviatimi psychickými schopnosťami, sú to napríklad útok psycho rukou, psycho strela, ale aj jazda na balóně ovládanom mysl'ou. Schopnosti vám nepomáhajú len v boji, ale aj v zdolávaní prekážok. Keď tak uvidíte obraz, ktorý blokuje prechod, jednoducho ho spálite. Psychonauts 2 vám schopnosti, samozrejme, nedá naraz, dočkáte sa ich postupne. Do

levelov sa preto budete musieť vracat', ak chcete pozbierať všetky zberateľské predmety. Titul tak umelo navýši dobu hrania, ak sa však rozhodnete nikam nevracať, nič sa nedeje, príbeh si naplno užijete aj bez toho.

Schopnosti si môžete vylepšovať v denníku, ktorý slúži ako prehľad všetkého od vecí v inventári cez mapu až po prebiehajúce questy. Na levelovanie schopností potrebujete narást ranku v organizácii, pričom ten získate rôzne. Bud' zbieraním fragmentov v myšliach, cez tzv. Otto-Matic, čo je vlastne obchod, zbieraním PSI Cores, alebo nachádzaním zlatých predmetov. Okrem toho môžete schopnosti aj modifikovať. Na to potrebujete odznaky z obchodu, no tie môžete mať naraz len tri. Mimochodom, je tu aj novinka vo forme foto módu, do ktorého si môžete dokupovať filtre v obchode.

V hre je jedno platidlo s názvom Psitanium, ktoré budete nachádzať po celej hre, no nemusíte sa báť, že by vám chýbalo. Okrem zbierania vyššie spomínaných vecí sú tu aj spomienky uložené v trezoroch, vďaka ktorým lepšie spoznáte príbeh človeka, v ktorého hlave sa práve nachádzate. Po myšliach sú roztrúsené aj polovičné mozgy a ak ich nájdete dva, pridajú vám jeden kúsok zdravia, ktorý je poskladaný zo štvrtín. A rovnako ako v jednotke, aj tu nájdete tzv. emocionálnu batožinu, ktorá pridáva dvojitú nálož zberateľských predmetov, pretože ku každej budete potrebovať správnú visačku.

Titul vďaka tak veľkej variabilite zberateľských predmetov neskutočne predlžuje svoju hernú dobu. Nielenže sa budete neustále obzerať, kde ste niečo zabudli, ale ako som spomínal, pre zberateľské predmety sa budete



musieť vracat'. Najhoršie na tom je, že už prejdenej úrovne sa nebudú skladať z perfektne naskriptovaných prechodov, ale z polomŕtvych miestností, z ktorých sa budete musieť teleportovať do ďalších. Trvalo mi približne 17 a pol hodiny, kým som to prešiel, pričom som sa snažil vyzbierať toho čo najviac, no nejak zásadnejšie som sa už nezdržoval a vrátil som sa len do jednej z lokalít.

Keď sa však pozriem na ten progres, ktorý som mal pri prvom prechádzaní, musím vývojárov pochváliť. Navyše, ako sľubovali, ide o filmový zážitok a príbeh je servírovaný v narastajúcom tempe. Soundtrack je príjemný a dočkáte sa aj pesničky od Jacka Blacka. Psychonauts 2 má taký „psycho artwork“, ktorý mi ako hráčovi a fanúšikovi filmov Tima Burtona sedí. Nevedel by som si predstaviť, že by kúsok s podobným konceptom chcel niekto pretvoriť do realistickej grafiky.

Ako teda hra dopadla?

Za mňa musím napísať, že skvele. Našiel som v nej veci, ktoré jej nepridávajú

na kredite, no musím sa na to rovnako pozerat' objektívne. Hru som recenzoval na Xbox Series X a musím ju vynachváliť. Plynulé 4K so 60fps napomáhalo, aby som sa mohol sústrediť na hranie a nie na všímanie si nedostatkov. Nestretol som sa so žiadnym glitchom, či už herným alebo grafickým, a musím uznať, že na titule vidno investovaný čas.

Tim Schafer sa opäť nezaprel a nájdete tu aj vtipy, ktoré vaše deti nepochopia, ale vám vyčarujú úsmev na tvári. Je však škoda, že chyba lokalizácia, ktorá by bola nášmu publiku blízka, pretože slovenské a české deti si z príbehu, ktorý je, mimochodom, výborne napísaný, asi toho veľa nezoberú. Psychonauts 2 sa navyše v deň vydania dostane do Game Passu a preto si myslím, že si nájde miesto v hlavách mnohých fanúšikov.

Hodnotenie

Psychonauts 2 prináša výborný zážitok pre každého člena rodiny. Tim Schafer opäť ukázal, že má pre nezvyčajné hry cit a celý titul je zvládnutý na výbornú. Vďaka príbehu, grafike, dizajnu levelov, soundtracku, ale aj kope detailov je táto plošinovka jedna z najlepších, aké som za poslednú dobu hral.

L'uboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná plošinovka	Double Fine Prod.	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Psycho-art	- Súboje sú nudné
+ Príbeh	- Bez lokalizácie
+ Soundtrack	
+ Minihry	
+ Level dizajn	

HODNOTENIE:



Final Fantasy III Pixel Remaster

FINAL FANTASY III PIXEL REMASTER JE PRVÁ HRA REMASTEROVANEJ
SÉRIE NEPÔSOBIACA SLÁVNEJ ZNAČKE HANBU



Vedeli ste, že sa Final Fantasy III v klasickej 2D grafike prvýkrát od roku 1990 dostáva oficiálne na západ až práve týmto vydaním Pixel Remaster? Dodnes bola 2D verzia z konzoly NES exkluzívna len pre Japonsko a k nám sa svojho času dostal až zaujímavo podaný 3D remake na Nintendo DS, ktorý bol neskôr vydaný aj na iné platformy. Pre fanúšikov série je tento moment veľmi cenný, nakoľko sa tým uzatvára jeden obrovský kruh výčítiek a frustrácie, že my, západní hráči, sme boli tak dlho ukracovaní o tento kus videohernej histórie, čo mnohí častokrát vnímali až veľmi osobne.

Osobne som veľmi rád, že aj my môžeme okúsiť Final Fantasy III v (takmer) pôvodnom znení. Ako fanúšik Final Fantasy sa teraz cítim konečne kompletný. No, teraz už samozrejme prehľadám a zbytočne dramtizujem, nakoľko rozhodne nejde o to Final Fantasy III, ktoré bolo vydané na NES. Tak ako predchádzajúce dva diely série Pixel Remaster, tak aj tretí diel totižto

zasiahla veľká vlna modernizácie, uľahčení a zvláštnych dizajnových rozhodnutí, ktoré zbytočne podkopávajú odkaz originálnych verzií hier.

Aj napriek kritike, ktorú voči hre už mám nachystanú, musím chlapsky priznať, že tento diel je zo všetkých troch vo všeobecnosti najlepšie vybalansovaný a predovšetkým v druhej polovici hry sa už ani náhodou nebudete cítiť ako bohovia ničiaci všetko pred vami jedným úderom.

Čo ma na hre najviac prekvapilo, bolo asi to uvedenie si, aký krásny svet táto hra má a aký nečakaný prvok obsahuje. Hra sa oproti omnoho príbehovejšej dvojke vracia späť k štýlu prvého dielu, ktorý sa niesol len vo vlašnom rozprávaní deja a skôr nechával interpretáciu príbehu na predstave hráčov. Taktiež sa vracajú kryštály ovládajúce jednotlivé elementy sveta a Bojovníci svetla. Predsa len, je to iné, než bol prvý diel. Svet je prepracovanejší, má bohatšiu mytológiu, zaujímavo poníma opozitný

Svet temnoty ako protiklad Svetu svetla, v ktorom žijú hlavní predstavitelia hry.

Nechcem prezrádzať veľa, lebo objavovanie sveta a jeho zákonitostí patrí medzi ťažné elementy celej hry. Hra taktiež veľmi dobre pracuje s nepriamym rozprávaním príbehu, v ktorom exceloval predchádzajúci diel. Myslím tým taký štýl rozvíjania príbehu, v ktorom sa vysvetlenia určitých, už zažitých, dejov, dozviete nepriamo, trebárs tým, že vám nejaká postava niečo povie alebo sa o tom dočítate v nejakej knihe, no pritom je na vás, či tú knihu nájdete a prečítate alebo či sa k tej postave prihovoríte.

Je možné, že túto hru poznáte zo spomínaného 3D remaku a tak ste zvyknutí na mená Luneth, Arc, Refia a Ingus, čiže mená hlavných predstaviteľov, ako aj na ich príbehové pozadie a charakter. Verzia Pixel Remaster však pracuje s pôvodnou hrou, čiže nič z toho tu nenájdete. Postavy nemajú určené mená a ani vykreslený charakter a na

rozdiel od 3D remaku, kedy ste úvod hrali len s Lunethom a ďalších členov družiny ste získali postupne, začínate hru so všetkými postavami ako v pôvodnej NES verzii. Takýchto zmien tu je pochopiteľne viac. Niektoré súvisia s tým, že hra ťaží z pôvodnej hry a iné s tým, že ide o črty spojené s verziou Pixel Remaster. Napríklad úvodné povolanie Freelancer z 3D remaku sa tu volá Onion Knight.

Čím sa prvá verzia Final Fantasy III preslávila, bol systém povolaní, ktorý sa neobmedzoval len na počiatočné zvolenie povolaní, ktoré ste následne používali celú hru, ale umožňoval získavať aj nové, pričom ste si ich mohli aj ľubovoľne meniť. Tento systém je v Pixel Remaster v podstate nezmenený, až na to, že tentokrát nie ste ničím obmedzovaní. V NES verzii ste museli dosiahnuť určitý počet špeciálnych kapacitných bodov, než ste mohli postavu zmeniť, v Pixel Remaster verzii toto obmedzenie úplne mizne a meniť môžete okamžite a kedykoľvek.

Stále nie som rozhodnutý, či ide o zmenu k lepšiemu alebo horšiemu. Iste, ak môžete niečo meniť bez toho, aby ste boli obmedzovaní, udržiava to hernú dynamiku, no naopak to hru tak trochu zľahčuje. Uvediem prípad. Ak máte mŕtvu postavu a nemáte po ruke žiadny Phoenix Down, ktorým by ste ju oživil, a taktiež žiadna vaša postava nie je White Mage, jednoducho zmeníte povolanie tej postavy, ktorá už bola raz mágom a teda má odomknuté jednotlivé položky mágie, a tak mŕtvu postavu oživíte. Pôvodne by ste museli najprv nazbierať spomínané špeciálne body v bojoch, ak ste teda nemali žiadne, a to mohlo znamenať risk v prostrediach, v ktorých sa nachádzajú silní nepriatelia. Celkovo to taktiež znamenalo obmedzenie toho, aby ste sa mohli bez problémov stať všetkým.



Bol to v podstate taký kompromis - máte možnosť meniť povolania, avšak musíte splniť určitú podmienku.

Celkovo je v hre 23 povolaní, pričom každé z nich má určené, aký typ výzbroje a zbraní môže používať a taktiež špeciálnu schopnosť vyplývajúcu z konkrétneho povolania. Zlodej môže otvárať zámky bez použitia špeciálnych kľúčov a kradnúť nepriateľom veci počas bojov, Geomancer zasa využíva silu zemských živlov a pomocou schopnosti Terrain môže zosielať silné kúzla ako zemetrasenie či tornádo, Dark Knight oplýva schopnosťou seknúť všetkých nepriateľov na obrazovke a napríklad Evoker sa špecializuje na vyvolávanie kúzla typu Titan, Shiva, Ifrit alebo Bahamuth. Práve tretí diel je prvým, v ktorom sa objavili tieto mocné magické bytosti. Je zábavné skúšať rôzne kombinácie povolaní, aj keď nie všetky sú rovnako nápomocné.

Predchádzajúcim dvom Pixel Remasterom som vyčítal ich veľké zľahčenie. Obe hry, aj keď vývojarmi

uvádzané remastery NES verzií, neobsahovali náročnosť pôvodných hier, ale tak ako grafický základ, tak aj náročnosť hrateľnosti mala základ vo verzii vydanéj pre Game Boy Advance. O Final Fantasy hrách vydaných na tento handheld od Nintenda je známe, že boli založené na easy náročnostiach z Final Fantasy Origins, ktoré vyšlo o pár rokov skôr na prvý PlayStation, a z toho dôvodu boli veľmi jednoduché aj Final Fantasy Pixel Remaster a Final Fantasy II Pixel Remaster. Avšak tretí diel na Game Boy Advance nikdy nevyšiel, čiže tvorcovia nemohli len jednoducho skopírovať náročnosť, a hneď je to aj cítiť počas hrania.

Pôvodný diel Final Fantasy III nebol dokonalý, ako napokon žiadna stará Final Fantasy hra, a je to vidieť aj v tejto verzii. Narážam tým na náročnosť v približne prvej polovici hry, nakoľko tá sa viac menej podobá na mnou kritizované diely, avšak s jednou odlišnosťou. Boje proti bossom boli doteraz len vtipom, no už prvý boss v trojke dá zabráť a tak si uvedomíte, že toto predsa len nebude takou prechádzkou ružovou záhradou. A to veru nebude. V druhej polovici hry, keď sa hrateľnosť a svet otvoria, sa aj nepriatelia stanú silnejšími. Už nepadnú po jednom či dvoch úderoch, už vám nevezmú len 30 HP, zatiaľ čo vy máte 1000 HP. Už sa zranenia totiž budú počítajú v stovkách HP a vďaka tomu súboje naberú na napätí a početných smrtiach tých najslabších členov vašej družiny.

Nepriatelia sa stanú agresívnejšími, zrazu ich bude viac na obrazovke a taktiež budú mať aj rôzne špeciálne schopnosti, napríklad rozdvojenie sa. Niektorí, sami o sebe vlastne neškodní, budú mať schopnosť vyvolať duchov, ktorí vám hneď vezmú aj viac než polovicu





života. Aj keď by som si samozrejme prial ešte nejakú dodatočnú vyššiu náročnosť (ako inak, fanúšikovia Final Fantasy majú tieto hry prejdeť krížom krážom), už v tomto stave je to omnoho lepšie než predtým. Obzvlášť bossovia sú skvelí, napadití a ich náročnosť sa neustále zvyšuje. Posledný dungeon je nimi doslova prepĺnený a každý z nich je o dosť ťažší, než ten predchádzajúci. Tento Pixel Remaster si vypožičiava HP bossov z 3D Remake verzie a to je len dobre, lebo bossovia v remaku sú rozhodne náročnejší než v NES verzii a tým pádom sú náročnejší aj tu.

Táto verzia má samozrejme aj iné ul'ahčenia, než len odstránenie kapacitných bodov, a to je aj dôvod prečo dostala „len“ slabšie štyri body. Phoenix Down si je už možné kúpiť v obchodoch, čo v originálnej hre nebolo (na druhej strane, nie je tu možnosť kúpiť Ether, ktorý tak uškodil pixel-remasterovanej jednotke). Máte tiež možnosť vidieť minimapu, šprintovať a ukladať hru v dungeonoch (pričom pohyb samotný je znova o takých 30% zrýchlený). Jednoducho všetky veci, ktoré prišli s touto Pixel Remaster sériou, ktoré som kritizoval už v predchádzajúcich recenziách.

Na druhej strane, ostal som veľmi potešený, keď som zistil, že v tejto hre už nezarábate ako na bežiacom páse. Vždy sa mi počas hrania stalo, že som nemal dostatok peňazí na nákup tých najúčinnejších vecí v danej časti hry. Nechýbalo síce veľa, no aj to sa počíta ako tomu, aby som o tejto hre nehovoril ako o príliš zautomatizovanej, v ktorej si kúpite všetko, čo vidíte a súboje vyhráte obyčajným stlačením AUTOBATTLE. Veci sú tu o niečo lacnejšie než v originálnej hre, no nie všetky a nie o veľa. Napríklad jedny z najlepších kúziel

Meteor alebo Death tu stoja 55 000 gilov, zatiaľ čo v pôvodnej hre stáli 60 000 gilov. Rozdiel nie je tak priepastný.

Za čo musím hru poriadne skritizovať z hľadiska dizajnu, je spôsob, s akým narába s tajnými chodbami. V pôvodnej hre to boli v podstate puzzle. Ak ste v stenách našli nezrovnalosti, vedeli ste, že tam vedie tajná cesta, ak ste sa ale dostali do slepej uličky, kde bolo tých nezrovnalostí viac, nikdy ste nevedeli, ktorá cesta je tá správna, ktorá len falošná nevedúca nikam a ktorá viedla do nejakej bonusovej miestnosti. To bolo z dôsledku toho, že vám hra po vstupe do tej chodby neukázala cestu, ale orientovali ste sa len podľa toho, ako vaša postava naráža do neviditeľných stien.

V tejto verzii vám hra nielenže ukáže celú cestu, čím odpadáva minimálne polovica zábavy, ale z nepochopiteľného hľadiska vám ukáže aj iné skryté chodby, ktoré sú v tom čase v zábere a pritom ani nemusia mať s chodbou, v ktorej sa nachádzate, nič spoločné. Jednoducho vám tak hra ukáže všetko skryté v prostredí. A to ani nehovorím o minimape v dungeonoch, ktorá sa neustále sama zapína, hoci ju vypnete, a zobrazuje skryté miestnosti automaticky bez toho, aby ste ich predtým vôbec objavili.

A pri mapách ešte ostaneme. Tak ako v prvej a druhej časti, tak aj v trojke sa môžete ľubovoľne kedykoľvek pozrieť na mapu sveta. Avšak problém je v tom, že pôvodná hra umožňovala tú mapu zobrazit' len dvoma spôsobmi – použitím predmetu Gnomish Bread alebo kúzla Sight, a tieto veci sa tu stále nachádzajú. Gnomish Bread a Sight vám síce okrem mapy sivými bodíkmi na mape ukážu aj „body záujmu“, stále to však nie je dostatočné na to, aby som ich označil

za plnohodnotné veci, za ktoré by ste v hre mali utrátiť svoje peniaze.

Táto hra je paradoxne najkratšia z doterajších troch. Paradoxne preto, lebo obsahuje nie jeden, nie dva, ale dokonca dva a pol veľkého sveta, no aj tak sa stále dá dokončiť najrýchlejšie. Počítadlo v hre sa mi zastavilo niečo nad 20 hodinami, čo je výrazne menej, než v prípade predchádzajúcich dielov. Hovorím tu o rozdieli 8 až 10 hodín a to je, ako určite aj vy uznáte, dosť.

Ako inak, aj na Final Fantasy III Pixel Remaster je najlepší soundtrack, zremasterovaný Nobuo Uemacom. Dovolím si tvrdiť, že soundtrack pre tretí diel bol jeho najlepším soundtrackom, ktorý dovtedy zložil. Krásne kompozície, mohutné a vrstevnaté skladby, rozmanité nápady, skutočne radosť počúvať hlavne teraz, keď je to všetko pekne prepracované do živých nástrojoch, ktorým dopomáhajú kvalitné samplý syntetizérov. Graficky je na tom hra rovnako ako predchádzajúce časti, čiže veľmi pekne, obzvlášť nové sprity postáv sú podarené. Agresívnosť CRT filtra na oči by opäť ale trebalo o trochu zjemniť a tak, ako v predchádzajúcich dvoch hrách, aj v tejto som mal veľký problém s bezdrôtovým ovládačom Xbox Series Controller, nakoľko som s ním mal pri hraní veľký lag.

Raz to muselo prísť. Final Fantasy III Pixel Remaster nie je len zatiaľ najlepším dielom tejto pixelovo remasterovanej série, ale taktiež sa radí medzi tie najlepšie verzie tejto hry. Nebyť tej slabšej prvej polovice, bola by táto verzia úplná bomba. Vzhľadom na rok vydania pôvodnej hry (1990), je treba rátať s určitou skratkovitosťou týkajúcou sa príbehu, rozhovorov, či rozvoja postáv po charakterovej stránke, no hra sama o sebe je natol'ko zaujímavou skúsenosťou, že ju musím len odporučiť. Final Fantasy III Pixel Remaster rozhodne veľmi baví a o to tu ide predovšetkým!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený soundtrack	- Pixel Remaster „vylepšenia“
+ jednoduchý, no zábavný systém povolání	- dizajn tajných chodieb
+ znamenité súboje s bossmi	- prvá polovica hry

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

Project L

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA



Či už si to priznáme alebo nie, ako konzumenti asociujeme drvivú väčšinu produktov, o ktoré máme potenciálny záujem, k niečomu, čo je blízke nášmu srdcu. Takýmto spôsobom ostatne funguje celý biznis s retro produktami, nech už je reč o hrách, nábytku, prípadne oblečení. Tak či onak, v nasledujúcom teste ostane v preda len trochu komfortnejšej téme, aj keď určite dobre viete, že ja už dávno dokážem zrecenzovať všetko od hygienických potrieb, cez základnú farbu na plot, až po kastročné kliešte na barany. Tentokrát sa budeme venovať spoločenskej hre vytvorenej zlatými českými kostičkami, pardon, ručičkami. Project L pred časom vznikol v brnenskom štúdiu Boardcubator a jeho autorom je Adam Španěl. Ešte než sa pozrieme na pravidlá a povieme si viac o hre samotnej, určite vám dĺžim tú spomínanú asociáciu. Čo prvé vám napadne, ak sa pozriete na fotografie priložené k

tomuto článku? Áno, spomeniete si na hru všetkých hier, čiže na Tetris.

Pravidlá pochopí aj dieťa

Segment spoločenských hier, ktoré sa v poslednej dobe pretransformovali na epické diela, pre funkčnosť potrebujúce priestor na ploche dvoch jedálenských stolov, nám už len zriedka ponúka kvalitu prostredníctvom banálnej jednoduchosti. Určite uznáte, že akokoľvek jednoduché je hranie kultového Tetrisu, vo finále táto arkáda ponúka neskutočne hlbokú kombinatoriku a umožňuje hráčom budovať svoj vlastný štýl. Nechcem teraz tvrdiť, že rovnako na tom je aj čiastočná pocta spomínanej ruskej zábavy s názvom Project L, no ak už nič iné, tak sama o sebe prináša spojenie jednoduchého nápadu s oveľa komplexnejším pozadím, než sa na prvý pohľad môže zdať. Dielo môže rozbehnúť sólový hráč, no aj

partia piatich nadšencov. Jednotlivé pravidlá sa pri počte hráčov fakticky vôbec nemenia a jediné, čo zažíva obmenu je počet skladačiek v banku. Účastník si má možnosť pred seba vytiahnuť maximálne štvoricu kartičiek s vopred vyrezaným miestom a jeho úlohou je vyplniť ju pomocou pestrofarebných kociek, ktoré ako keby vypadli z hlavy Alexeja Pažitnova.

Aj keď podľa oficiálneho letáku dodávaného k tejto stolovej zábave je spodná hranica veku stanovená na osem rokov, osobne si myslím, že pokojne do hry (s menšou pomocou) môžete zapojiť aj mladších účastníkov. Počas testovania som si to mohol overiť na vlastnej dcérke, ktorá len koncom roka sfúkne piatu sviečku na svojej stále sladkej torte života, ona si hranie tohto projektu zamilovala. Deti totižto zbožňujú farebné veci a zvlášť ak ich môžu skladať do seba a vytvárať tak rôzne obrazce. Presne



na tomto princípe funguje aj zber bodov v hre Project L, kde je úlohou každého, zatiaľ čo sa jednotliví účastníci striedajú po smere hodinových ručičiek, vyplniť čo najviac kartičiek s čo najvyšším počtom bodov. Niektoré príklady síce body neprinášajú, ale zato lákajú na zisk exkluzívnych kostičiek. Vo finále sa tak hráč snaží nájsť akési ideálne tempo v zmysle zisku dostatočného počtu dielikov, aby popritom ešte stíhal získavať pre víťazstvo toľko potrebné body. Na stole ostávajú položené dve hromady kartičiek, z čoho jedna zastupuje tie jednoduchšie príklady a druhá tie náročnejšie.

Hra končí v momente kedy sa minú náročné, čierne skladačky

Veľkou výhodou je tu instantná zábava, akú dosiahnete v momente, keď si vaši nečakaní hostia hodia svoje kabáty na neustlanú posteľ v spálni. Vysvetliť im

základné princípy vám nezaberie viac než minútu a hra sa môže okamžite začať. Čím viac partii som odohral, aj po boku rodinných príslušníkov, o to viac som sa snažil vybrúsiť štýl vlastného hrania.

Akonáhle si každý zvykne pripraviť všetko dopredu, ešte než na neho príde rad, celá partia sa zrýchli a rovnako tak nenastanú žiadne nudnejšie prestoje. Úvod, zatiaľ čo sa nováčikovia zoznamujú s konceptom, preto môže prinášať sériu suchších zásekov, no čím viac kôl absolvujete, o to hlbšie do diela samotného preniknete.

Aj tento efekt je však dvojsečnou zbraňou, keďže po pár hodinách tvorenia obrazcov z plastových dielikov na vás čiastočne môže dopadnúť deka stereotypného uvažovania. Ak sa tak stane, odporúčam si ozvláštniť pravidlá nejakým vlastným nápadom,

či skúsiť prebehnúť módy vytvorené komunitou. V tomto smere sa spomínaná jednoduchosť základných pravidiel dá ohýbať oveľa ľahšie, než v iných stolových hrách.

Kvalita materiálu poteší

Záverom by som rád hodil pár slov smerom ku kvalite spracovania hry, ako aj balenia samotného.

Project L vyšiel v limitovanej forme ešte minulý rok, ako výsledok úspešnej Kickstarter kampane, čím pochopiteľne v očiach ľudí, ktorí sledujú stolové hry, mohol vyvolať dojem oveľa väčšej produkcie.

Do bežného predaja sa však dostáva už učešanejšia forma, s patrične kvalitným výberom jednotlivých materiálov. Prehľadové kartičky určené do rúk účastníkov by síce mohli byť z tvrdšieho papiera, avšak ich opotrebovávanie nepodlieha takému tlaku, ako samotné karty so skladačkami.

Tie majú dostatočnú hrúbku a jednotlivé „Tetris“ dieliky do nich krásne zapadajú a tak sa vám ani pri prudšom pohybe nemôže stať, že by niečo vystrelilo preč a zapadlo do chumáču prachu pod skriňou. Jediné, čo mi tu tak nejako chýba, je textilné vrečko, ktoré by všetky dieliky aj karty zbalilo do jednej súdržnej formy a vyriešilo tak transport kamkoľvek do exteriéru – krabica je jednoducho v pomere k obsahu zbytočne veľká.

Nič ďalšie mi už počas recenzovania nestihlo brnknuť po nose a tak by som bol rád, ak by ste podporili tento vysoko kvalitný projekt ktorý krásne využíva atmosféru známej videohernej arkády a vnáša ju do vlastnej zmesi nápadov. Nebudete ľutovať.

Verdikt

Jednoduché, hravé, no stále komplexné.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Arkáda	BlackFire.cz	BlackFire.cz

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratelnosť	- Balenie
+ Pocta Tetrisu	
+ Pravidlá	
+ Pre všetkých	

HODNOTENIE:



Razer Huntsman V2

Nové klávesnice z radu Huntsman V2 prichádzajú s 2. generáciou lineárnych optických spínačov Razer, ktoré boli navrhnuté a spresnené na základe hráčskej a užívateľskej spätnej väzby. Klávesnica teda obsahuje silikónový tlmič zvuku potláčajúci charakteristické „kliknutie“, ku ktorému dochádza pri stlačení klávesy. Vďaka tomu sa s ňou užívateľom bude oveľa príjemnejšie písať. Spínače a stabilizátory sú lepšie namazané, takže používanie klávesnice je plynulejšie a tichšie.

Lineárne optické spínače Razer 2. generácie využívajú k aktivácii spínacieho signálu infračervený lúč, čím sa úplne eliminuje oneskorenie vstupu (debounce delay), ktorý je tradične zabudovaný do mechanických klávesníc, aby sa zabezpečilo, že kontaktný signál skutočne zodpovedá stisku. Bez tohto oneskorenia

môžu spínače využívať výhody technológie Razer HyperPolling a prekonať tak polling rate bežných klávesníc, ktorý činí 1000 Hz. S funkciou HyperPolling dosahuje až neuveriteľných 8 000 Hz. Vďaka kombinácii dvoch vysokorychlostných, nesmierne výkonných technológií má klávesnica Huntsman V2 takmer nulovú latenciu, čo z nej robí najrýchlejšiu hernú klávesnicu s bleskovou odozvou.

Huntsman V2 je vybavená multifunkčnými digitálnymi otočnými regulátormi so 4 dedikovanými, nastaviteľnými multimediálnymi klávesmi, vďaka ktorým má klávesnica širšie využitie ako len na hranie. Hráči ju môžu plne naprogramovať prostredníctvom softvéru Razer Synapse 3 a vďaka 7 prednastaveným svetelným efektom z výberom z až 16,8 miliónov farieb

si ju môžu prispôbiť podľa svojich predstáv. Hybridne zabudovaná pamäť umožní ukladať nastavenia, makrá a farebné schémy, takže budú dostupné kdekoľvek a kedykoľvek.

Razer predstavil aj klávesnicu Huntsman V2 Tenkeyless. Táto klávesnica zdieľa so svojím štandardne veľkým náprotivkom mnoho prvkov, ale chýba jej numerická klávesnica, otočný regulátor a multimediálne klávesy. Je vďaka tomu prenosnejšia, ale pritom si stále zachováva všetky nové funkcie a vylepšenia. Odpojitelný USB-C kábel hráčom na cestách uľahčuje prepravu.

Klávesnica Razer Huntsman V2 (Tenkeyless) je dostupná za 199,99 (159,99) EUR s fialovými spínačmi s preklikom, resp. 209,99 (169,99) EUR s červenými lineárnymi spínačmi.



SteelSeries Prime Mini



Oceňovaný rad myší Prime, tentoraz s modelmi Mini a Mini Wireless, opäť nastavuje nový štandard pre ultral'ahké konštrukcie, prináša rýchlosť a presnosť vďaka spínačom Prestige.

Cit a blesková reakcia spolu s perfektným padnutím do ruky – to sú kľúčové vlastnosti pre rýchle súboje a v konečnom dôsledku aj víťazstvo. Ultral'ahký a ergonomický tvar s menším profilom znamená 1,2 %, resp. 9 % úsporu hmotnosti v prípade Prime Mini (61 g), resp. Prime Mini Wireless (73 g). Každá myš radu Prime je vybavená spínačmi Prestige OM, ktoré sú skonštruované tak, aby vydržali päťkrát dlhšie.

SteelSeries Prime Mini je k dispozícii za 69,99 EUR, Prime Mini Wireless za 139,99 EUR.

Creative Live! Mic M3



Creative Technology oznámilo uvedenie Creative Live! Mic M3, USB mikrofónu typu plug-and-play, ktorý umožňuje užívateľom nahrávať a znieť ako profesionáli pri streamovaní, hraní hier a dokonca aj pri konferenciách.

Je vybavený dvomi polárnymi (snímacími) vzormi – kardioidným a všesmerovým, medzi ktorými je možné ľahko prepínať pomocou ovládacieho gombíka, rozlíšením nahrávania na štúdiovej úrovni a monitorovaním mikrofónu v reálnom čase, čo z neho robí perfektné všestranné riešenie vstupu zvuku. Je vybavený vstavaným portom pre slúchadlá, odnímateľným pop filtrom a nastaviteľným stojanom na stôl.

Creative Live! Mic M3 je k dispozícii za 59,99 EUR.

Preteky elektrických kolobežiek Voltrace



Úplne prvý seriál pretekov elektrických kolobežiek v Európe odštartoval v Bratislave pod názvom Voltrace. Celý seriál sa jazdí pod záštitou známeho automobilového pretekára Mat'a Homolu.

Nultý pretek série sa uskutočnil 15. septembra v Kart One aréne v Petržalke. Organizátorom ale nešlo iba o adrenalínovú jazdu, ale aj o propagáciu zodpovedného používania

elektrických kolobežiek verejnosťou. Samotné preteky mali viacero disciplín, ktoré sa líšili náročnosťou aj technikou. Štartovalo sa v triedach podľa hmotnosti kolobežky, pričom jazdci jazdili na vlastných strojoch, ktoré mohli byť na preteky upravené. Pre tých, ktorí si chceli odniesť pohár čisto za svoje jazdecké schopnosti, boli určené preteky pohára jazdcov.

Všetci jazdci mali rovnaké podmienky, jazdilo sa na novinke Victor Pro od značky Dualtron. Tá dokáže pri váhe iba 32 kg dosiahnuť rýchlosť až 80 km/h a dojazd okolo 70 km vďaka 60 V batérii s kapacitou 30 Ah. Nejde o však o lacnú kolobežku, jej cena je až 2 490 EUR.

K dispozícii boli aj voľné jazdy pre verejnosť, ktorá si mohla bezpečne vyskúšať rýchlu jazdu na okruhu. Organizátor zabezpečil vyše 20 modelov kolobežiek, ktoré si bolo možné na mieste vyskúšať, a to vrátane špeciálnej ako Dualtron X2 za vyše 6 300 EUR.

Genesis Radium 600

PROFESIONÁL S KUFRÍKOM



Sú to už dva roky čo som po prvýkrát dostal možnosť otestovať štúdiový mikrofón Radium 600 od Genesisu a už v tom čase, v článku pre úplne iné periodikum, som kvalitu tohto zariadenia vynášal priam do nebies. Kto pravidelne sleduje a hlavne číta moje recenzie, tak dobre vie, že niekedy s obľubou a až fatalisticky predpovedám osud daného produktu v nejakom časovom rámci, a preto dnes, pri opätovnom teste identického zariadenia, nesmierne rád zistím, že moja vlastná predikcia sa nakoniec naplnila. Pol'ský Genesis sa s týmto komplexným mikrofónom totižto dokázal presadiť po celom svete, a aj preto jeho predaj pokračuje v čase, kedy by už iné modely dávno nahradili d'alšie a d'alšie pokusy ako to celé aspoň na oko vylepšiť a v očiach platiacich zákazníkov niekam posunúť. Kam by ste však chceli posúvať dokonalosť v dostupnej cenovej relácii, aká môže výrazne pozdvihnúť akúkoľvek tvorbu vo virtuálnom priestore, kde sa základný kameň krúti okolo hlasového fondu?

Radium 600 z roku 2019 je Radium 600 z roku 2021. Za sumu niečo málo pod sto euro dostanete do rúk komplexný nástroj

na šírenie svojho zlatého slávika naprieč éterom a to všetko zabalené v praktickom kufríku. Drevený kufor lemovaný hliníkovými lištami a s krásne naleštenou rukoväťou, ako aj zámkami pre bezpečné zaistenie vám po otvorení odhalí dvojpodlažný úložný priestor s penovou výplňou. V nej je umiestnený samotný mikrofón s kardioidnou polarizáciou, všetka potrebná kabeľáž s USB koncovkou o dĺžke 1,8 metra, penový filter, nesmierne ťažký kovový statív a pop-filter so základňou. Zostavenie celého setu vám aj cez vymenované položky nezaberie viac než pár minút, a keďže všetko podstatné sa nastavuje priamo na tele mikrofónu ako takého, môžeme sa tu rozprávať o prístroji z kategórie Plug and Play. Celé balenie potom pôsobí luxusným dojmom, a keď si to porovnáme s oveľa drahšou konkurenciou, ktorá vám v krabici nechá navyše tak maximálne príbalový leták, v tomto prípade Poliaci voči nej získavajú už v úvode mierny náskok.

Všetko je po ruke

Výrobca sa pri súpiske použitých materiálov krútil takmer výhradne okolo kovu. Jednotlivé

časti, nech už ide o mikrofón samotný alebo jeho ťažký stojan, sú plne kovové a celému prístroju to tak dodáva patričnú serióznosť. Len samotný podstavec váži osemsto gramov a ide o plne kovovú placku, ktorá je schopná sa bez pohybu udržať na akomkoľvek rozheganom stole.

Pokojne môžete počas streamovania do neho búchať päťou a nemusíte sa báť, že by to spustilo pád mikrofónu alebo niečo podobné – snáď jedine, že by podľahol samotný stôl. Mechanizmus nastavovania výšky a sklonu umožňuje variabilitu do všetkých smerov, a to bez akýchkoľvek limitov, čo asi jasne vyplýva aj z priloženej foto dokumentácie. Všetko podlieha tlaku niekoľkých klúčových skrutiek, a tie držia ako prikované už pri jemnom pootočení, čím sa manipulácia so zariadením priamo počas nahrávania stáva oveľa jednoduchšou – predstavte si podcast, kde je nutné posúvať mikrofón bližšie k ďalším účastníkom sediacim v rôznych uhloch.

Aplikácia už spomínaného pop-filtera samozrejme nie je nutná, ak ste zvyknutí nahrávať na priamo a neprskáte pri tom ako Klingerova t'ava, každopádne aj tento

spôsob zachytávania zvukov je znakom istej profesionality, s akou tu Radium 600 operuje.

Pod'me sa teraz už konečne pozriete priamo na telo mikrofónu, kde sa nachádzajú dôležité prvky čo do ovládania. Všetka interakcia tu prebieha z pravej strany, ak budeme brať logo výrobcu za frontálnu časť, kde na samom vrchu tróni tlačidlo pre Mute, nasledované otočnými gombíkmi pre reguláciu snímanej hlasitosti a zvuku prenášaného do slúchadiel (tie pripojíte pomocou 3,5 mm vstupu pre jack). To či sa vám tento mikrofón votrie do srdiečka na základe jeho dizajnového prevedenia je už asi vec skôr osobná, mne sa ale páčila jeho strohosť a minimalizmus, každopádne, to najdôležitejšie stojí a padá



na schopnosti zaznamenávať hlas čo možno v najlepšej kvalite. Ostatne presne na to sú mikrofóny vyrábané, však? V tomto smere sa ani po dvoch rokoch od môjho prvého testu zariadenia Radium 600 v konečnom súčte nič výrazne nemení.

Ide o mikrofón vhodný do rúk ako amatérov tak profesionálov, ktorí dozaista docenia frekvenčný rozsah od 30Hz do 18 000Hz, to všetko pri vzorkovanej frekvencii 48 kHz. Aj cez uvádzanú skutočnosť, že mikrofón dokáže v plnej miere snímať len z jednej

strany, pri maximálnej úrovni zachytávania zvuku sa kardioidný vzor rozšíri aj do strán, čím automaticky nemusíte manipulovať so základňou, ak pri vás práve sedia ďalší dvaja účastníci nahrávania. Zachytené audio je odfiltrované od okolitých šumov, a to bez akejkol'vek dodatočnej úpravy či priameho napojenia cez iný softvér (čo samozrejme neznamená, že niečo také nemôžete urobiť).

Aby som však len neopakoval to, čo zaznelo už pri mojej dva roky starej recenzii, skúsil som toto zariadenie pripojiť aj so súčasnou

technikou. Taká konzola PlayStation 5 (áno, skutočne existuje) nemala žiadnym problémom rozpoznať vec do nej zastrčenú a navyše fungovať v rámci vyššie uvádzaných parametrov. Regulácia intenzity snímania hlukov potvrdila, že nech už necháte koliesko na akejkol'vek úrovni, mikrofón dokáže váš hlas zachytiť v čo najčistejšej forme a posunúť ďalej. Tu už preto všetko stojí a padá na podmienkach pri akých Radium 600 budete využívať – čiže ako ďaleko od samotného mikrofónu budete sedieť, koľko vás tam bude tróniť a tak ďalej a tak podobne. Skúšal som pustiť do pozadia nežiadúci ruch, hudba z externého reproduktora, a mikrofón si aj s týmito v úvodzovkách votrelcom dokázal bez výhrad poradiť a odfiltrovať tak, aby sa takmer nič neobjavilo na zázname. Kto sa venuje streamu, alebo chce len nahrávať komentáre ku akýmkoľvek video formátom, môže pokojne siahnuť práve po tomto výrobku. Genesis mu totižto za prijateľnú sumu peňazí ponúka profesionálne náradie schopné presadiť sa aj vo vodách konkurencie, kde sa myslelo na bohatú výbavu začlenenú do pekného balenia.

Verdikt

Výborný mikrofón so širokou škálou využiteľnosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Nič
+ Celková kvalita	
+ Obsah balenia	
+ Jednoduchá obsluha	
+ Kvalita zvuku	

HODNOTENIE:



TCL TS8132

NOVÉ BREHY POZNANIA



Čínsku spoločnosť TCL Technology pôsobiacu na trhu so spotrebnou elektronikou už štyridsať rokov som ja osobne vnímal skutočne len okrajovo. Nie je to tak, že by som ich skratkovité logo odkazujúce na vetu „Telephone Communication Limited“ neregistroval pri prehl'adávaní rôznych internetových predajní, avšak tak nejakto podvedome som pri kúpe nového televízora či niečoho podobného siahal vždy po svojej overenej značke. Tento efekt môžeme sčasti pripísať na vrub konkurenčného boja o reklamný priestor, ale zároveň aj istej porcii predsudkov spojených s neznalosťou. Áno, nemám problém si teraz priznať, že som TCL obchádzal bez toho, aby som si spravil patričný prieskum spokojnosti z radu ľudí, čo do produktov tejto firmy investovali. Radšej som išiel na vlne overenej rutiny. Dnes, keď ma už testovanie hardvéru a spotrebnej elektroniky kŕmi, mám konečne možnosť so svojou pomyselnou loďou doraziť na piesočnú pláž nových a doteraz neprebádaných brehov poznania. Ak ste boli svojho času rovnako skeptickí voči nepoznanému hardvéru, môžete sa teraz po mojom boku vybrať na nové územia

a vo finále si z nich okrem pozdvihnutého obočia odniesť aj nejaké to odporúčanie.

Začneme produktom, ktorý aktuálne získal prestížne ocenenie EISA (Expert Imaging and Sound Association) v kategórii Soundbar s najlepším pomerom ceny a výkonu. Žiarivá medaila symbolizujúca schopnosť konzumenta vybrať si výkonnostne schopnú elektroniku a ešte pri tom ušetriť hromadu grošov je veľkou poctou nielen pre strojcov daného produktu, ale samozrejme aj pre zákazníka. Preto ma, logicky, zaujímalo, čo že si to domov vlastne beriem za zázrak, ak sa už rozhodnem investovať do TCL TS8132. V hodnote usadenej na hranici 350 Eur vám kuriér vloží do rúk typickú krabicu v tvare obráteného písmena P, ktorá v sebe ukrýva soundbar s výkonom 350 W a aktívny bezdrôtový subwoofer. To však nie je úplný zoznam príslušenstva ako takého. Chýbať nebude ani prehl'adné diaľkové ovládanie s batériami, duo hlavných prepojovacích káblov, jeden HDMI kábel, montážna sada na stenu (to sa spája priamo so soundbarom) a, samozrejme, nepotrebná papierová dokumentácia. Prečo píšem nepotrebná? TCL TS8132 si totižto zapojíte aj

bez akejkoľvek technickej predispozície a v priebehu minúty už môžete začať nasávať krásne čistý, pre bežné ucho prístupný zvuk. Soundbar má zo zadnej časti výrezu pripravený vstup aj výstup pre HDMI (2.1 s eARC), bránu pre optický kábel, a dokonca aj USB port schopný vstrebať klasickú formu prenosu hudby a zvuku vôbec. Pre tých z vás, ktorí by tento prístroj chceli spárovať s telefónom či tabletom bezdrôtovou formou, je dispozíciou Bluetooth podpora.

Minimalizmus

Po stránke dizajnu sa asi nemusím púšťať do nejakých zásadných rozborov, ostatne výrobca to stavil na dnes ešte stále trendový minimalizmus. Podlhovastý soundbar je takmer celý obalený do priedušnej tkaniny s párom fyzických a dobre reagujúcich tlačidiel na vrchnej strane. Subwoofer je, naopak, zostrojený kompletne celý z plastu, čo v kombinácii s tmavým čiernym náterom nedáva veľakomu priestor na frflanie. Treba si v opačnom prípade pripomenúť už vyššie spomenutú cenovku celej tejto sady. Zaujímavosťou však je jednoriadkový LED displej usadený v ľavej prednej časti, ktorý

vám podáva najzásadnejšie informácie ohľadne druhu prepojenia či úrovne hlasitosti – môžete ho kedykoľvek vypnúť tak, aby vás nerušil pri sledovaní TV alebo počúvaní muziky (toto priškrtenie ikonografie má dokonca dva stupne intenzity). Zvukový panel v sebe skrýva celkovo osem meničov, z čoho ľavý a pravý kanál súčasne prepája systém dvojpásmového výškového reproduktora za asistencie stredového kanálu a dvoch meničov umiestnených v hornej časti soundbaru. Odkaz na Dolby Atmos reprezentuje nielen malý nápis



na pravej strane, ale hlavne funkcia kanálového 3.1.2 zvuku. Ako uvádzam vyššie, inštalácia celého tohto duo je skutočne prostá, a to platí špeciálne v prípade bezdrôtového subwooferu. Ten vám stačí len hodiť kdesi bokom a kábel zastrčiť do električky, o všetko ostatné sa už postará automatika. Po úspešnom spárovaní soundbaru s Wi-Fi ste o celom priebehu informovaní práve prostredníctvom plynúceho textu na LED obrazovke, avšak kto by chcel do nastavenia zasahovať aj priamo pomocou telefónu či tabletu, môže tak spraviť cez Android alebo iOS.

Akonáhle máte za sebou všetky potrebné procesy zapájania a nastavovania úvodných bodov funkčnosti, príde čas na to najdôležitejšie, a tým je zvuk. V čase, keď som testoval TCL TS8132, som súčasne recenzoval dva obrovské televízory (jeden

bol dokonca od TCL), ktoré by svojimi celkovými proporciami dokázali umlátiť stredne veľkého dinosaura, a preto bolo príhodné párovať predmetný soundbar naprieč mnohými zdrojmi (konzoly nevynímajúc). V softvérovom rozhraní zariadenia máte možnosť výberu hneď z niekoľkých preddefinovaných profilov, kam spadá počúvanie zvuku z filmov, televíznych kanálov a hudby ako takej. Užívateľ má možnosť regulovať basovú, ale aj výškovú linku, avšak na reguláciu nastavení ekvalizéra, ako aj stredov, si musí nechať zájsť chuť. Tento fakt opäť len podčiarkuje celú tú jednoduchosť v zmysle užívateľskej prístupnosti, čo, samozrejme, nemusí vyhovovať úplne každému. Kto si potrpí na väčšiu škálu možností, siahne po inom zariadení. Sám sa, ako asi dobre viete, neprofilujem ako vyložený „audiofil“ schopný rozoznať

aj tie najmenšie rozdiely v jednotlivých zvukových linkách, ale prezentácia kvality zvuku vyššie uvedených profilov je jasne badateľná a rozdielna aj bez vysokej školy. Či už som hral hry, sledoval filmy alebo len počúval hudbu, v drvivej väčšine som sa cítil potešený z toho, čo mi je ponúkané, a to je pre vás ako prípadných záujemcov o kúpu asi tá najzásadnejšia informácia.

Kladie dôraz na efekt

Spoločnosť TCL vám dáva možnosť zaplniť svoj domáci priestor kvalitným zvukovým obsahom, o ktorý sa nemusíte dodatočne starať. Predmetné duo v zložení soundbar a subwoofer spolupracuje viac ako dobre a ozvlášťňuje každodenné, ale aj výnimočné momenty pri filmoch/hrách/hudbe. Zvuk v sebe skrýva možno trochu nečakaný dôraz kladený na filmový efekt, ale nezabúda ani na bežné audio štruktúry. V cenovej relácii, kde sa mnou testovaný výrobok pohybuje, by ste dnes len sotva hľadali vhodnejšiu alternatívu, čo ostatne jasne potvrdzuje aj v úvode spomínané ocenenie EISA. Kto sa preto v súčasnosti pohráva s myšlienkou, že by si k svojmu nekompletnému TV kútiku prikúpil aj nástroj na reprodukciu výraznejšieho audio obsahu, má pre neho mnou stále neprebádaná spoločnosť TCL možné odporúčania aj v podobe produktovej skratky TS8132 alias Alto 8e.

Verdikt

Cenovo dostupný a kvalitou nadpriemerný výrobok.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pomer cena a výkon	- Regulovanie zvuku nie je kompletne
+ Spracovanie	
+ Kvalita zvuku	
+ Subwoofer	
+ Inštalácia	

HODNOTENIE:



Lenovo Tab P11 Pro

TABLETKY NA HLAVU



Naozaj, už ich pomaly ale isto potrebujem. Hardvér a softvér na testy mi v poslednej dobe kuriéri už nevozila dodávkami ale rovno to sem tlačia lyžicou od bagra. Je práve niečo málo po pól noci a ja mám mravčenie v končekoch prstov, už si ani nerobím poznámky na tabulu ako pomôcku čo všetko z tej hory krabíc je staršie a čo novšie, jednoducho to cítim v kostiach. Je to ako keď Neo pochopil Matrix a nič už nebolo nutné sa učiť a poznávať. Tá hora sa nad mojou zhrbenou siluetou týči a vrhá tieň dlhší než pazúre chladnej noci vyryté do špinavého decembrového snehu a ja len ťahám d'alší kus s nádejou, že to celé nespadne ako domček z karát. Simultánne premýšľam kedy som k danému predmetu robil fotodokumentáciu a súčasne už otvárať textový súbor pátrajúc v mysli po vlastnom názore vytvorenom s nečitateľným dátumom miesto chvostu. Aha tablet, poviem si v duchu zatiaľ čo opar stúpajúci z horúcej

šálky granulovanej brečky prejde cez sieťku o stôl pripraveného mikrofónu a rozdelí sa na dve samostatné bubliny. Zvuk kartotéky cvakajúcej číselnými kódmi vlastných spomienok prejde z frenetického tempa do pozvoľného zatratenia a zatiaľ čo si v tejto súvislosti súčasne spomínam na časy kedy sme si na kolesá od BMX inštalovali plátky z rozstrihaných obalov od jogurtov, začínam nový deň pomocou textu zaváňajúceho efektom déjà vu.

Odpustite mi d'alší netradičný úvod, avšak tento spôsob duševnej očisty vykonanej pomocou písmen som vyhodnotil ako istú nutnosť. Dúfam, že ste sa chytili aspoň toho slovíčka „tablet“, keďže práve o ňom sa teraz budeme rozprávať a to v súvislosti v recenzii na Lenovo Tab P11 Pro. Pýtate sa samých seba; kto už si dnes vôbec dovolí kupovať niečo také ako tablet? V dobe kedy telefóny výkonom prekonajú bežné kancelárske PC a kedy si rovnako

výkonný notebook môžete zobrať na celý deň von a tváriť sa ako úspešný podnikateľ s digitálnou menou? Otázka je úplne relevantná, avšak stále platí že aj keď sa trend a boom okolo tabletov už pomaly ale isto stráca zo zorného poľa spotrebiteľov, stále sa nájde nemalé percento zákazníkov čo sú ochotní realizovať nákup niečo takého. Či už pre deti zoznamujúce sa so svetom virtuálnej interakcie alebo ako pomocníkov v komerčnom využití. Stále preto máme na trhu tablety rôznych cenových relácií, kde na samom dne nájdete výkonom smiešne dosky vhodné tak maximálne na krájanie cibule, ale rovnako tak si za vyšší poplatok môžete zadovážiť akýsi zaujímavý prienik cez svet tabletov priamo medzi schopné laptopy.

Presne taký je aj Tab P11 Pro od Lenova, na ktorý sa teraz pozrieme prostredníctvom nášho testu – mimochodom, hora nespadla, len sa trochu zachvela.



Bohaté balenie

Výrobca evidentne chápe vyššie naznačené trhové súvislosti a preto do balenia daného hardvéru natlačil peknú hrbu užitočného príslušenstva. Nájdeme tu predovšetkým magnetom pripájací náučnú klávesnicu s nízko profilovými spínačmi ako aj kvalitné textilné prekrytie oboch strán tabletu. Puzdro dodáva zariadeniu slušnú dávku elegancie a z praktického hľadiska pomáha počas držania tabletu aj keď máte práve spotené dlane. Zadná strana sa dá vyklopiť a po rozložení klávesnice si tak môžete tablet premeniť na improvizovaný notebook v miniatúrnych proporciách. Obsahom bohatého balenia je mimo nabíjacieho adaptéru (20W) a kabeľáže aj rovnako praktické dotykové pero s duálnymi fyzickými spínačmi. Stylus zvládá detegovať tri stupne tlaku čím síce neohromí tú kreatívnejšiu vetvu z vás, avšak ako základný doplnok pre písanie a nakreslenie kostrbatého snehuliaka to je dostačujúce. Apropos Lenovo vyriešilo



aj otázku umiestnenia pera priamo na tablet a to pomocou pradávej technológie zvané lepidlo – držiak si môžete ale aj nemusíte nalepiť kamkoľvek na kovové šasi. Po tom ako som sa spamätal z tej bohatej nádielky príslušenstva, nastal čas zhodnotiť dizajn a celkové proporcie. Daný tablet disponuje panelom s veľkosťou 11,5 palca, zapusteným do tela s jemnými

rámikmi. Celková váha nepresiahla hranicu pól kilogramu a tak tablet dokážete pokojne držať aj dlhší čas v ruke bez toho aby ste dostali kŕče a nejakú trpeli – u deciek to môže byť problém, ale asi nebudete chcieť svojím ratoľstiam dať do rúk tablet za šesť stoviek aby si do neho utreli sople.

Medzi pozitíva určite spadá aj prémiová hrúbka šesť milimetrov. Na oboch stranách môžeme nájsť štvoricu výborne znejúcich reproduktorov (dostalo sa aj na basovú linku), ktoré sú rozptýlené USB-C vstupom a ovládacími spínačmi. Kto potrebuje využiť microSD slot alebo do tela zasunúť SIM kartu bude z výbavy daného hardvéru tleskať od radosti. Bezpečnosť odomknutia má potom na starosti hlavný spínač s obzorne fungujúcou čítačkou odtlačku prsta ako aj kamera

v hornom rámku zaznamenávajúca vaše dokonalé obrysy tváre.

Ešte než prejdeme k výkonu, určite by som rád vytiahol niekolkú poznámku ku klávesnici. Magnetický úpon je dostatočný a nestratí príľnavosť ani v prípade ak s ňou silne trhnete do strany. Spínače dávajú jemný odpor čím sa písanie stáva oveľa intuitívnejším a človek nerobí toľko chýb – presnejšie povedané, je to jeden z faktorov ktoré tomu napomáhajú. Ďalšou výhodou je multimediálna lišta v hornej časti pomocou akej môžete regulovať všetko podstatné bez toho aby ste vyskočili z práve rozpracovaného textového dokumentu. Zvyšné rozloženie sa nevymyká zavedeným štandardom zo segmentu takzvaných šesťdesiat percentných klaviatúr a preto tento opis môžeme pokojne ukončiť a to s nakresleným úsmevom na bruškách našich prstov. Pod kapotou Pro verzie Tab 11 od firmy Lenovo nájdete procesor Qualcomm Snapdragon 730G a voliteľnú operačnú pamäť (6 alebo 8 RAM). Predmetná dvojka vám pomôže pri akýchkoľvek softvérových úkonoch na úrovni základného kancelárskeho notebooku a súčasne ste schopný si zahrať





aj nejakú hru, treba však rátať s tým, že ide stále len o Android a ako už povedal sám Kryten z Red Dwarf: With respect, sir, they're not androids, they're Simulants! Prienik do sveta notebookov potom dozaista podtrháva možnosť prepínania do desktopového rozhrania, čím sa interakcia pri výbere programov stáva oveľa intuitívnejšia. Vo všetkom ostatnom je tablet samozrejme identickým s inými, či už telefónmi alebo doskami na krájanie cibule.

Pekne sa naň pozerá

Takmer dvanásť palcový OLED displej s pomerom strán 16:10 mňa osobne dokázal nadchnúť viac než som očakával. Obrazovka vám okrem dostačujúceho 2K rozlíšenia ponúka podporu HDR10 ale čo je najdôležitejšie, tak súčasne aj jas na úrovni 500 nits. S týmto údajom môžete tablet pokojne vytiahnuť aj pri ležaní



na deke u vody zatiaľ čo vám slnečné lúče bombardujú nakrémovanú pokožku. Panel má síce v úvodzovkách len 60 Hz, ale cez to všetko je prezentácia obrazu ako takého nadštandardná a pre oko sympatická a to je to najhlavnejšie. Menej zaujímavým

aspektom, čo sa u daného hardvéru stáva bežným faktom, je už prítomnosť slabšej zostavy fotoaparátov. V tomto prípade ide o 13 Mpx vzadu a 8 Mpx pre selfie zábery prípadne video hovor. Výbava vhodná na akútne vyhotovenie fotografie kamaráta čo sa mu hlava zasekla v záchode, avšak na všetko ostatné by som automaticky ťahal mobilný telefón. Hlavný objektív dokáže automaticky ostríť a ak je reč o videu, voľba ostáva jediná: Full HD pri 30 Fps.

Na samotný záver našej recenzie som si nechal aspekt výdrže batérie, čo rozhodne spadá pod tie pádnejšie argumenty na zozname pre a proti. Výrobok spoločnosti Lenovo v tomto smere žiari ako diaľkové svetlá, keďže sa v jeho hliníkovom tele ukrýva akumulátor s kapacitou 8600 mAh. Vďaka tomu dokáže prístroj pri plnom vytížení fungovať viac než dva celé dni a naopak pri občasnom vysmrkaní zo strany našich ratoleť zvládne pokryť pokojne aj celý týždeň. Čo viac ešte dodať? Snáď len fakt, že v prípade ak momentálne uvažujete

nad kúpou ideálneho tabletu a nemáte radi isté často predražené ovocie, Lenovo má pre vás vhodné zariadenie aké zvládne zastúpiť funkcie kancelárskeho počítača a ešte vám k tomu prihodí vysokú výdrž batérie, prémiový obsah a krásny displej.

Verdikt

Kvalitný tablet s prémiovou výbavou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Lenovo	600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Displej	- Fotoaparát
+ Batéria	
+ Výkon	
+ Príslušenstvo	

HODNOTENIE:





Pohodová výučba so stabilnou Wi-Fi!

**RODIČOVSKÁ KONTROLA
A SPOĽAHLIVÁ WI-FI
PRE VÁŠ DOMOV**



ZOSTAVTE SI SIEŤ SO SVOJÍM EXISTUJÚCIM ROUTEROM



Archer C6 alebo iný router
podporujúci OneMesh™

+



RE315

=



OneMesh™

Wi-Fi Mesh systém pre
celú domácnosť



Zabijak mŕtvych zón Wi-Fi

Eliminácia miest so slabým signálom
vďaka pokrytiu Wi-Fi v celom dome



Inteligentný roaming

Neprerušované streamovanie pri
pohybe po dome



Wi-Fi s jedným názvom

Už žiadne prepínanie medzi Wi-Fi
sieťami s rôznymi názvami



Jednoduchá správa a rodičovská kontrola

Správa Wi-Fi prostredníctvom
intuitívnej aplikácie
Tether v slovenčine

Genesis Krypton 550

L'AHKÁ AKO PIERKO



Výkonný počítač a dobrý monitor sú základom príjemného, alebo dokonca úspešného hrania. Avšak veľkú úlohu pri hraní zohrávajú aj doplnky ako klávesnica, slúchadlá/reproduktory a myš. A práve dobrá myš je veľmi dôležitá pri množstve hier a pri trávení dlhých večerov a nocí za počítačom. Niektorí hráči preferujú aj ťažšie kúsky, no pri dlhšom hraní je ľahká myš s dostatočne kvalitným senzorom a možno aj pár vychytávkami na nezhodovanie. Privítajte model menom Genesis Krypton 550.

Od spoločnosti Genesis v Gamesite testujeme produkty na celkom pravidelnej báze a ani ja som sa im nevyhol. V niektorých prípadoch ide o naozaj dobré kúsky, ktorých pomer ceny a výkonu ohúri aj neveriacich Tomášov a sám na takmer dennej báze používam viacero Genesis produktov. Inokedy je cítiť, že spoločnosť ako Genesis nemá milióny a milióny eur na

vývoj najlepšieho softvéru a dotiahnutie ergonómie do úplnej špičky ako podaktoré veľké značky na trhu. Ku myške Krypton 550 som však pristupoval ako pri každom produkte, s otvorenou myslou a tešil som sa na to, ako vyzerá superľahké prevedenie v podaní tejto značky.

Obal a jeho obsah

Myška dorazila v malej krabíčke, už tradične ladená do striebornej a červenej. Na prednej časti obalu je zobrazená myška z vrchného pohľadu a na zadnej viac z boku, spolu s tými najdôležitejšími informáciami. Vnútri balenia sa nachádza samotná myš a jednoduchá brožúrka/manuál.

Prvé dojmy a spracovanie

Ľahké myši neboli doteraz úplne mojou šálkou kávy, najmä kvôli tomu, že

kvalitnejšie kúsky s nižšou váhou sa stále pohybujú cenou nad 50 eurami. Avšak Genesis vždy ponúkal cenovo dostupné produkty a Krypton 550 nie je výnimkou. Po vybalení z plastovej kolísky je okamžite cítiť, že táto myška nepatrí medzi bežné herné modely, a konkuruje skôr lacným kancelárskym myšiam, ktoré sú dodávané ku počítačom, či notebookom zadarmo. Teraz to však nemyslím v zlom, nakoľko im Krypton 550 konkuruje iba váhou, ktorá je spoločnosťou Genesis udávaná na hodnotu 70 gramov. Váha bežných herných myší sa pohybuje skôr nad hodnotou 100 a viac gramov (pričom ja osobne používam myš s váhou 125 gramov), preto bolo moje prvé stretnutie s Krypton 550 veľmi oči-otvárajúce. Krypton 550 ponúka okrem nízkej váhy, docielenej aj perforovaným telom z tvrdého plastu aj opletený, no stále ľahký kábel s dĺžkou 1.8 metra a všetky tlačidlá, ktoré by mohol bežný, aj



náročnejší hráč potrebovať. Navyše sa na vrchnej strane nachádzajú dve tlačidlá, jedno na prepínanie DPI (ktorého vol'bu potvrdzujú rôzne farby RGB vo vrchnej časti) a druhé na prepínanie podsvietenia spodnej časti. Celkovo sa mi tvar a rozmery tejto myši nadmieru páčili, nakoľko aj pri mojich väčších rukách som nemusel myš držať žiadnym neprirodzeným úchopom. Čoho sa z dlhodobého hľadiska bojím trochu viac, sú nečistoty, ktoré sa do tela myšky cez jej otvory určite dostanú. To už bude ale na samotných hráčoch, či si ju budú pravidelne čistiť a nebudú ju chytat' rukami špinavými od lupienkov.

Podsvietenie a softvér

Krypton 550 ponúka dve zóny podsvietenia, jeden tenký krúžok dookola myši, vďaka ktorému je možné ju nájsť aj v úplnej tme a druhý, ktorý indikuje vybrané DPI. Z toho aj vznikli moje mierne obavy, keďže akonáhle som Krypton 550 prvýkrát pripojil k počítaču a prepínal sa medzi DPI, menila sa aj farba vrchného podsvietenia (kolieska myši a loga Genesis v zadnej časti). Môj strach pramenil

z presvedčenia, že farba týchto indikátorov bude nemenná. Takže som sa už pomaly psychicky pripravoval na ďalšie sklamanie dobre vyzerajúceho a cenovo zaujímavého produktu, ktorý by sa mi nepáčil po stránke produktovej stránky však ukázalo, že tieto obavy neboli na mieste. Genesis pri myške Krypton 550 umožňuje nielen zmeniť DPI na každom stupni, ale aj farbu vrchného podsvietenia pri iných hodnotách.

Kto má rád jednotnú farbu podsvietenia tiež nemusí zúfať, nakoľko na všetky stupne DPI sa dá nastaviť aj tá istá farba. Horšie je to s nemožnosťou znížiť jas vrchného RGB podsvietenia, pretože pre mňa osobne, ktorý častejšie trávi čas s oboma rukami na klávesnici a nie s jednou zakrývajúcou myš, je toto podsvietenie, najmä v noci, príliš silné. Ale to sa dá "jednoducho" vypnúť tým, že som pri výbere farby podsvietenia manuálne naklikal 0 - 0 - 0 do RGB hodnôt, čím si myš vybrala čierne svetlo, a tým pádom vypla vrchné LED diódy. Softvér je pri Krypton 550 vcelku prehľadný a oceňujem aj macro editor, no opäť sa musím post'ažovať

na nemožnosť zväčšiť, ani maximalizovať okno programu a pri monitoroch s vysokým rozlíšením doň budú používateľa žmúriť.

Komponenty a parametre

Genesis Krypton 550 ponúka optický senzor PixArt PMW3325, ktorý vo svojich myškách používajú aj značky ako Corsair. Rozlíšenie je dostupné v rozmedzí 200 až 8000 DPI a snímkovacia frekvencia je maximálne 1000 Hz, no je ju samozrejme možné podľa potreby aj znížiť cez spomínaný softvér. Maximálny frame rate je avizovaný na hodnote 4600 FPS a rýchlosť sledovania 100 palcov/s (teda 254 cm/s), čo postačí aj náročnejším hráčom. A o jednoduché používanie sa starajú teflónové podložky, vďaka ktorým sa 70 gramov ľahká myš kľíže takmer sama.

Zhrnutie

Nízka váha, kvalitný senzor a jednoduchá prispôbitelnosť sú tri veľmi dôležité faktory, vďaka ktorým by sa mohla myš Genesis Krypton 550 objaviť na radare aj náročnejších hráčov. Krypton 550 je však navyše aj cenovo dostupný a osobne mu po pár týždňoch používania nemám čo vytknúť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- nič
+ nízka váha	
+ prispôbitelné podsvietenie	
+ kvalitný senzor	

HODNOTENIE:



Ergonomické produkty od Logitech

KEĎ SA LEPŠIE CÍTITE, DOKÁŽETE AJ LEPŠIE A EFEKTÍVNEJŠIE PRACOVAŤ



Ergonómia (z gréčtiny: ergon = práca + nomos = zákony) je veda zaoberajúca sa vzťahmi vznikajúcimi medzi človekom a prostredím, ktoré ho obklopuje - či už sa jedná o tvary, materiály, osvetlenie, rozmery a pod. Cieľom je vytvoriť také pracovné podmienky, ktoré podporujú optimálny výkon človeka a jeho pohodu. V ergonómii sa používajú poznatky z antropológie, biomechaniky, fyziológie a taktiež psychológie.

Ergonómiu pri práci s počítačmi často podceňujeme. S tým, ako nám pribúdajú krížiky na chrbte sa však začínajú stále viac prejavovať na našom tele neduhy spojené s dlhým vysedávaním pred počítačmi.

Nesprávne držanie tela a nedostatok pohybu pocítite najviac na bolavej chrbtici, ale veľa mi často sú aj bolesti v zápästí a predlaktí, ktoré spôsobuje neprirodzené vykrúcanie rúk pri písaní na klávesnici alebo pri držaní počítačovej myši. Práve tým by sa malo dať predchádzať používaním ergonomických periférií, ktoré má vo svojej ponuke Logitech.

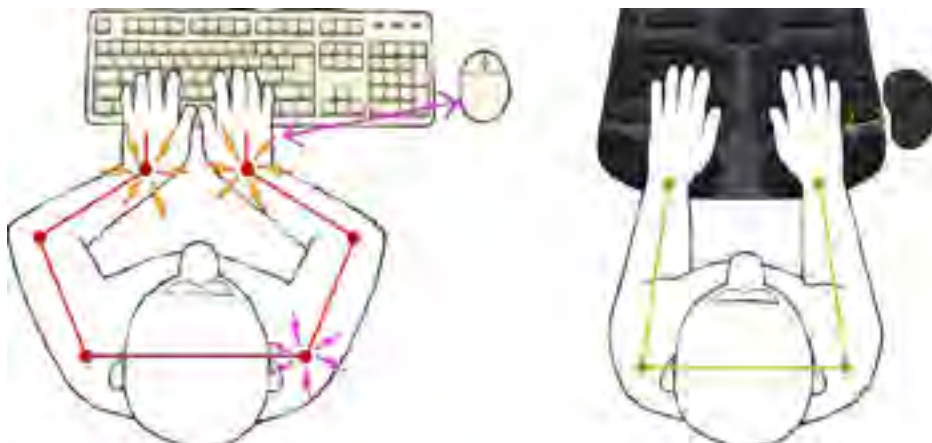
Sám som mal pocit, že mať dobre vytvarovanú myš, aby príjemne sedela v ruke stačí, ale mýlil som. Keď sa u mňa začali prejavovať akútnejšie príznaky tzv. myšacej ruky a lekár mi pohrozil operáciou na uvoľnenie karpálneho tunela, pochopil

som, že to treba riešiť a aj preto som privítal možnosť vyskúšať si špeciálne ERGO myši a klávesnicu Logitech. Tvar myši sa rokmi menil aj s dôrazom na ergonómiu, no stále ich len malé percento je naozaj ergonomických.

Prirodzená poloha ruky

Mali by sme sa možno skôr baviť o prirodzenom držaní tela, pretože ruka je len jednou zo súčastí, ale v mojom prípade je to to najakútnejšie. Chrbticu som vybavil už pred rokmi kúpou drahejšej stoličky, ktorá mi pomáha a podopiera môj chrbát tak, aby sa záťaž čo najviac eliminovala. Moja rada v tomto smere je NEŠETRTE! Mal som niekoľko

lacných stoličiek, ktoré dlho nevydržali a neboli správne ergonomické. Jedného dňa som zainvestoval takmer tisícku do poriadnej a všetko sa výrazne zlepšilo. Má vyššiu nosnosť, nevráža mi pri každom otočení, má presné polohovanie výšky a polohy sedadla, operadla, opory na kríž a hlavu, opierky rúk – jednoducho dá sa presne nastaviť na majú výšku a preferovanú polohu pri práci, či hrách. Ruka je však stále vykrivená. Ako mi bolo povedané, jej prirodzená poloha je keď visí vedľa tela a dlaň je takmer kolmo na os tela. Keď dáte ruky na stôl, máme tendenciu otočiť dlane o 90° aby ležali na stole, ale to nie je prirodzená poloha. Skúste si to sami – položte dlaň pravej ruky na stôl (spolu s



predloktím) a ľavou rukou si skúste aké svaly a šľachy sa vám nat'ahujú na pravom predloktí. Ruka je akoby permanentné napnutá v nejakom kŕči, no a práve toto neprirodzené nat'ahovanie a napísanie je dôsledkom nesprávneho držania tela. Zatiaľujú sa tým určité svaly, čo pri dlhodobej záťaž spôsobuje ich opuchy, bolesti a kŕče.

Rovnako tak pri písaní na klávesnici krivíme ruku dokonca v niekoľkých smeroch. Klávesy sú umiestnené pred vami zhustené na jednom mieste. Aby na ne obe ruky dosiahli, začíname jemným natočením v ramennom kĺbe, pokračujeme zalomením a natočením v lakti, potom vykrútime zápästie, ktoré ohneme a ešte celú ruku otočíme o 90° aby sme mali všetkých 5 prstov na klávesnici, príp. celú dlaň na myši.

Iný tvar – iný sval

Trackball s guľôčkou som spoznal už veľmi dávno. Kedysi to bola vážna alternatíva k myši, ale napokon na ovládanie kurzoru zvíťazila myš, ktorá s predsa len ľahšie alebo možno skôr prirodzenejšie ovládala. Trackball bol súčasťou aj starých notebookov, kým ho nenahradil pointstick (ľudovo nazývaný aj bradavka – taký ten miniatúrny joystick medzi klávesmi) a neskôr dotykový trackpad (dnes hádam na úplne každom notebooku).

Jediný kto stále ešte predával trackball bol Logitech a vo svojej ponuke mali strašne dlho dokonca až dva rôzne modely – pri jednom sa ovládala guľôčka palcom, pri druhom ukazovákom. Oba boli káblové s USB pripojením a celé to bolo akoby zamrzli v čase. Mali svoje fixné rozlíšenie, takže keď ste chceli kurzorom prebehnúť obrazovku, potrebovali ste niekoľkokrát otočiť prstom guľôčkou, mali senzory, ktoré sa zanášali špinou, čo si vyžadovalo časté čistenie.

Po viac ako 10 rokoch prišiel Logitech s novinkou – zmodernizovaným bezdrôtovým trackballom. Popravde až toľko vylepšení tam zas nebolo, pretože odstránili kábel, pridali baterku a vymenili guľôčku za modrenejšiu, čo umožnilo použiť senzor s vyšším rozlíšením a zvýšiť tak citlivosť, ale pokrok to bol. Mnohí (vrátane mňa) si ho kúpili z nostalgie alebo možno zo zvedavosti. Z pohľadu ergonómie



je to stále lepšie zariadenie ako myš, pretože pri jeho používaní nehýbate rukou po stole, ale iba krútime palcom. Ruka je tak oveľa menej zat'ážovaná a máte ju v lepšej prirodzenejšej polohe, takže trackball naozaj pomáha.

Aktuálne má Logitech 2 modely – ERGO M575, základný lacnejší model, a prémiový MX ERGO, ktorý má možnosť náklonu pre ešte prirodzenejšiu polohu ruky, lepšiu ergonómiu, prepracovanejší mechanizmus kolieska a celkovo je luxusnejší. Mal som možnosť vyskúšať oba a oba sú dobré. Počítajte s tým, že stále bude treba raz za čas guľôčku vybrať, poutierat' a zotrieť nečistoty z prítlačných valčekov, ale je to spoľahlivá moderná náhrada za tradičnú myš. Na stole zaberá minimum miesta (keďže sa nehýbe celou rukou ale len prstom) a dá sa používať aj v kresle, či v posteli. Na hry to však nie je.

Prirodzenejšou náhradou za myš je vertikálna myš MX VERTICAL, čo je divne otočená myš pre absolútne najprirodzenejšie možné držanie ruky. Popravde prvý kontakt s ňou bol pre mňa veľmi rozpačitý. Neprišlo mi to vôbec prirodzené. Chápal a aj cítil som, že sa na ruke napína menej svalov, no aj tak sme si nesadli. Ale nevzdal som to a vydržal som s ňou pracovať celý deň a akosi sme si na seba zvykli. Skutočne to chce čas. Po pár hodinách jej pridáte na chuť a po pár dňoch pocítite obrovskú úľavu v ruky. Ten tvar naozaj pomáha. Bolest' v mojej ruke pozvoľna prešla a aj keď som sa po týždni vrátil k mojej klasickej myške, ruka si tak oddýchla, že ma prestala úplne bolieť. MX ERGO mám stále na stole, keby sa to náhodou vrátilo.

Nepoužívam ju ako moju bežnú pracovnú myš, pretože mám pocit, že s tou mojou starou mám väčší cit a som presnejší. Ani MX VERTICAL nie je myš na hranie hier. Má dobrý optický senzor, ale je to kancelárska myš, ktorá je postavená na prácu, nie na presné naháňanie pixelov a rýchle reakcie pri hrách. Rovnako ako MX ERGO ide o prémiový model, čomu zodpovedá aj vyššia cena. Pravdu povediac je drahá, ale mal som možnosť vyskúšať si aj jej klon, ktorý predáva konkurencia a nedá sa to moc porovnávať. MX myši majú



ovel'a príjemnejší a teplejší povrch. Je tam kombinovaný odolný plast s pogumovaním, čo v tej ruke naozaj cítite. Inak povedané je niekoľkonásobne drahšia ako rôzne napodobneniny, ale je aj niekoľkonásobne kvalitnejšia a oveľa príjemnejšie sa drží.

A čo písanie?

V minulosti som mal už niekoľko ERGO klávesníc, ale K860 je predsa len niečo viac. Klávesnica je pohodlná, presná a tichá. Na jej tvar si zvyknete veľmi rýchlo. Je prirodzene rozdelená a zakrivená, je veľmi komfortná a má vynikajúcu opierku na ruky, no čo ju robí výnimočnou sú nožičky vpredú pod touto opierkou. Táto klávesnica je postavená tak, aby bolo možné používať ju aj pri písaní po stojačky, čo je dnes veľmi moderné. Poznáam niekoľkých ľudí, čo pri práci s PC za stolom stoja, alebo chodia na chodiacom páse. ERGO K860 je ideálna pre tento spôsob práce. Dá sa na nej písať aj pri sedení za stolom, je to prémiový model, ktorý je naozaj výnimočný v každom smere a to sa odráža aj na vyššej cenovke.

Zhrnutie

Z vlastnej skúsenosti môžem potvrdiť, že ERGO produkty Logitech skutočne pomáhajú. Veľkú úľavu pocítite už aj keď ich vymeníte len na čas za svoje tradičné periférie. Ide o pracovný nástroj do kancelárie, takže svoje hrácke myši rozhodne nevyhadzujte, ale keď chcete trochu uľaviť svojim rukám a vyhnúť sa prípadnej operácii, vyskúšajte to. Skutočne to pomáha.

Marek Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Logitech Czech&Slovakia

Cena s DPH:
od 36,76€ - 115€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prémiový produkt
- + ergonomický dizajn
- + bezdrôtové prevedenie
- + komfort
- + skutočne pomáhajú
- vyššia cena

HODNOTENIE:



Logitech MX Keys Mini

PRÉMIOVÁ MX KEYS BEZ NUMERICKÉHO BLOKU



Malé klávesnice dnes letia. Ušetríte miesto na pracovnom stole, máte viac priestoru pre myš a vyzerajú pritom fakt coolovo.

Nevýhodou je, že pridáte o numerický blok a klávesy ako PgUp/PgDown, ale ruku na srdce – kol'kokrát za deň ich používate? Vždy sa predsa dajú nahradiť kombináciou dvoch kláves, napr. cez FN alebo ALT. Rovnako tak

sú defaultne nahradené aj funkčné klávesy F1-F12, ale zato je tu klávesa na smajlíkov (emotikony), klávesa na diktovanie (ak to systém podporuje, SK samozrejme vo WIN nefunguje) a klávesa na MUTE mikrofónu. Na čo si bude treba trochu zvykať sú menšie kurzorové šípky. Tým, že sa šetrilo na priestore sú na výšku zredukované o 50%, no nie je to až taká katastrofa.

Klávesnica má veľmi kvalitné tlačidlá, takže sa na nej veľmi dobre píše. Ostatne tým je známa celá séria MX, rovnako ako inteligentným podsvietením. To sa samé aktivuje pri priblížení rúk a samé sa vypína pri nečinnosti. Pri plnom nabití vydrží 10 dní s podsvietením, alebo 5 mesiacov bez. Dobíja sa cez USB-C a v predaji sú 4 farebné verzie – svetlá sivá, grafitová a ružová.

Zhrnutie

Logitech to zabil cenou. Chápem, že ide o top model klávesnice ale jej cena je o viac ako 20€ vyššia ako je aktuálna cena veľkej klávesnice MX Keys aj s numerickým blokom. Dokonca aj keby ste si kúpili MX Keys Plus s opierkou na ruky, ušetrili by ste nejaké 1-2€. Dostupnosť SK lokalizácie nám do uzávierky tohto čísla žiaľ na 100% potvrdená nebola, ale mala by byť.

Marek Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech Czech&Slovakia	117,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Cena (aktuálne o 20€ drahšia ako verzia s numerickým blokom)
+ Konektivita	- ? Lokalizácia SK ?
+ Malý rozmer	
+ Kvalitné prevedenie	
+ EasySwitch (3 zar.)	

HODNOTENIE:



D-Link DIR-X5460

WI-FI 6 NA STEROIDOCH

Pomalý net? Slabý signál? Preťažená Wi-Fi? Bezdrôtovú sieť vylepšíte jednoducho pomocou nového routeru. Otestovali sme skutočné delo – router D-Link DIR-X5460 s WiFinou novej generácie.

Router sa dá jednoducho a rýchlo nastaviť pomocou mobilnej aplikácie D-Link, kde môžete nakonfigurovať aj funkcie hlasového asistenta, alebo cloudové

služby keby ste potrebovali napr. na dial'ku zmeniť heslo (keď napr. robíte telefonickú technickú podporu rodičom). Má 1x WAN a 4x LAN porty plus sú tu USB 2.0 a 3.0 porty na pripojenie externého disku a rýchle vytvorenie virtuálneho úložiska, kde napr. cez integrovaný UPnP Media Server môžete streamovať filmy alebo hudbu priamo do smart TV v sieti. Router patrí podľa nás k tomu najlepšiemu, čo je v danej kategórii

na trhu. Zvýšenie rýchlosti pri výmene za starší Wi-Fi 5 router je okamžite citelné, najmä keď máte v sieti viac zariadení. Aj keď sme skúšali prejsť niekoľko miestností, položiť mobil do vane, alebo využiť ako prekážku 3 steny a potrubia, stále sme mali dostatočne silný signál. S tým, ako bude rásť počet Wi-Fi6 zariadení by sa dokonca mala kvalita spojenia ešte zlepšovať.

Zhrnutie

Naša skúsenosť s DIR-X5040 je veľmi pozitívna a môžeme ho smelo odporučiť všetkým, čo potrebujú vylepšiť svoju sieť a hľadajú rýchle, bezpečné, no zároveň jednoducho použiteľné riešenie.

Veselý Peter



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
D-Link CZ&SK	219,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon	- Vyššia cena
+ Dizajn	
+ Nízka spotreba	
+ USB porty	
+ Softvér	

HODNOTENIE:



D-Link DCS-8635LH

DOMÁCA KAMERA S AI. ROZUMIE SI AJ S ALEXOU A GOOGLE

Umelá inteligencia sa už začína využívať kde je to čo i len trochu možné. Výnimkou nie sú ani bezpečnostné kamery, ktoré pomocou AI eliminujú falošné poplachy.

Kamera D-Link, s krkolomným názvom 2K QHD Pan & Zoom Wi-Fi kamery, alebo modelovým označením DCS-8635LH, je jednou z prvých Smart Home kamier na svete s integrovaným detektorom rozbitia skla. Využíva sa tu práve umelá inteligencia, ktorá vie rozlišovať medzi zvukmi. Pokiaľ dôjde k rozbitiu skla, budete okamžite upozornení, aby ste mohli ochrániť svoj domov a svojich blízkych. Keď v kamere zabudovaný mikrofón detekuje napr. rozbité okno, automaticky pošle upozornenie na núdzový kontakt, ktorý si nastavíte v aplikácii. Vy sa môžete na dial'ku presvedčiť napr. cez mobil, či ide o skutočnú hrozbu, alebo to bol planý poplach keď povedzme pes zhodil vázu. Cez reproduktor v kamere môžete prehrať zvuk 90dB sirény, štekot

psa, príp. prehovoriť na dial'ku na narušiteľ'a. AI tiež dokáže rozlíšiť medzi človekom a zvierat'om v zábere, čo rovnako pomáha znižovať plané poplachy. Na komunikáciu a nastavovanie sa používa známa bezplatná aplikácia mydlink Home s SK lokalizáciou a bezproblémovým párovaním cez bluetooth.

Zhrnutie

Príjemným prekvapením bolo bohaté príslušenstvo v balení. Ku kamere je dodávaný napájací adaptér, príslušenstvo na montáž na stĺp alebo stenu a krytky na káble, ktoré zabezpečia vodeodolnosť v exteriéri. Samozrejme dá sa pripojiť aj bezdrôtovo cez Wi-Fi. Obraz v 2K rozlíšení bol pekný a ostrý aj pri slabšom svetle. Kamera má jeden motor, ktorý vie otáčať hlavou v rozsahu 360°, čo pokryje celý priestor. Za uvedenú cenu je to dobrý doplnok vašej bezpečnosti, ktorý sa fakt oplatí.

Marek Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
D-Link CZ&SK	139,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dobrý obraz	- Záznam do cloud
+ Dizajn a aplikácia	je spoplatnený
+ Príslušenstvo	(na vyskúšanie
+ Aj do exteriéru	zadarmo len
+ Cena	na mesiac)

HODNOTENIE:



Kingston X2000

RÝCHLY USB DISK, ČO PREDBIEHA SVOJU BODU

Keď príde na pretras USB-C rozhranie, skôr či neskôr sa začne hovoriť aj o úžasnom výkone a rekordných rýchlostiach. Lenže aj relatívne mladé USB-C má niekoľko generácií a každá zvyšuje priepustnosť.

Kingston nedávno uviedol klasický USB kľúč DT Max, ktorý prezentovali ako prelomový, jeden z najrýchlejších 2TB na svete. Prešiel týždeň a ohlásili len o maličký kúsok väčší

externý SSD USB disk rovnako s kapacitou 2TB a vyššou (dvojnásobnou) rýchlosťou. Disk XS2000 s rozmermi iba 32x13x69 mm a hmotnosťou menej ako 29g má pri porovnaní s typickým prenosným SSD iba polovičnú veľkosť. Dokáže však čítať aj zapisovať dáta rýchlosťou až 2 000 MB/s, čo sú rýchlosti donedávna dosahované len internými NVMe. Umožňuje to rozhranie USB 3.2 Gen 2x2, čo je najnovšia generácia

USB Type-C. Malý disk, odolný voči vode a prachu (IP55) je uložený v kovovo-plastovom tele a je dodávaný s odnímateľným ochranným puzdrom.

Zhrnutie

Malý, praktický a neskutočne rýchly, ale len keď máte USB 3.2 Gen 2x2 port. Kingston s týmto diskom trochu predbieha dobu. Disk je síce kompatibilný aj so starším rozhraním USB 3.1, no tam z neho nedostanete tú rýchlosť a preto sa nie každému oplatí vyššia investícia do rýchlejšieho a kompaktniejšieho X2000. Ak však máte nový počítač, rýchlosť je to, čo vás dostane.

Marcel Trinasty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Kingston Digital	103,90€/500GB - 309,90€/2TB

PLUSY A MÍNUSY:

+ 3x rýchlosť	- Vyššia cena
+ Dizajn	- USB-C 3.2 Gen 2x2
+ Rozmery	port nie je bežný
+ Dostupná kapacita	
+ Odolnosť	

HODNOTENIE:



Creative Outlier Sports V2

TAKMER BEZCHYBNÉ SLÚCHADLÁ NA CESTY AJ PRÁCU



Bezdrôtové slúchadlá sú dostupné už nejaký čas, no ich vývoj bol ešte pred pár rokmi veľmi pomalý a tie kvalitnejšie kúsky si mohlo dovoliť len pár vyvolených ľudí. Dnes je možné zohnať funkčné bezdrôtové slúchadlá aj za menej ako desať eur. To, že si ich viete kúpiť aj tak lacno, ale neznamená, že by ste to mali urobiť. Môžete totiž natrafiť napríklad na problémy s vypadávaním signálu, slabú výdrž batérie, prípadne nekvalitnú konštrukciu, ktorá neodolá ani jarnej prehánke. Technológia, ergonómia a kvalita však pokročili aj pri „cenovo dostupnejších“ produktoch, ktorých cenovka nezačína nad 100 eurami, pričom jedným z týchto zaujímavých riešení sú produkty od spoločnosti Creative.

Slúchadlá od spoločnosti Creative síce nie sú úplným kryptonitom pre hardcore audiofilov, no aj mierne náročnejším fanúšikom čistého a

kvalitného prednesu hudby už viacero modelov tejto značky určite učarovalo.

Creative Outlier Sports V2 odškrtať majú veľa políčok zo zoznamu vecí, ktoré by správne slúchadlá mali mať, no jedna vec sú papierové parametre a druhá je to, ako fungujú v reálnom svete. Preto

si tento model prešiel dvojtypovým testovaním v rôznorodých situáciách, keď od neho bolo vyžadované vždy niečo iné. Či už išlo o relaxačnú prechádzku, dôležité pracovné stretnutia, alebo vychutnávanie hudby „na plné pecky“, Outlier Sports V2 dostali zabrat'. A ako sa im darilo? To si môžete prečítať nižšie.



Obal a jeho obsah

Creative do vcelku kompaktnej krabičky s vkusným, hoci ničím výnimočným dizajnom zmestila nielen slúchadlá a obal na nabíjanie/prenášanie, ale aj pár brožúrok, USB-USB C kábel, vymeniteľné štipule do uší rôznych veľkostí a aj praktický popruh so suchým zipsom, do ktorého sa obal akurát zmestil. Spomínaný popruh však možno nie je až tak praktický, ako by mohol byť. V Creative ho asi koncipovali ako držiak na tašku alebo bicykel, pričom keby bol o čosi dlhší, bolo by ho možné pripnúť aj na ruku. Po vložení nabíjacieho obalu do popruhu už na moju ruku pohodlne nepasoval, ale to bolo možno zapríčinené mojimi väčšími rukami a „útlorukejší“ budú mať pre popruh viac využitia, ako som mal ja.

Prvé dojmy a spracovanie

Začnem asi samotným puzdrom, v ktorom je slúchadlá bezpečne skladovať, prenášať a nabíjať, keď práve nie sú využívané. Obal je vlastne kovová vonkajšia tuba, z ktorej sa výsúva plastová časť s dvomi pozíciami – špecificky pre pravé a ľavé slúchadlo. Slúchadlá sú vo svojich preliačinách držané magneticky a nabíjané kontaktom s dvoma kovovými výstupkami. V precízne tvarovaných jamkách držali aj pri rýchlejších a silnejších pohyboch pevne, hoci sa mi párkrát stalo, že keď som ich usadil naozaj jemne, nedošlo k dostatočnému kontaktu s puzdrom a ostali pripojené na mobil, prípadne počítač

a ďalej hrali namiesto toho, aby sa nabíjali. Stráviť dve sekundy skontrolovaním správneho usadenia však nebude taký veľký problém. Ako som už v texte spomínal, puzdro slúži nielen ako ochrana pri prenášaní, ale aj ako dobíjacia stanica. Tá má batériu s kapacitou 450 mAh, čo pri 80 mAh kapacite každého zo slúchadiel znamená dve aj niečo plné nabitia. O samotnej výdrži si ale povieme až nižšie.

Ergonómia, pripojiteľnosť a zvuk

Prispôsobenie mojím ušiam nebolo potrebné, keďže mi veľkosť gumených

štipulov už osadených na slúchadlách pasovala perfektne. V balení sú, samozrejme, aj menšie a väčšie vložky, takže Outlier Sports V2 by mali sedieť drvivej väčšine ľudí. Samotná veľkosť slúchadiel mi sprvoti prišla trochu väčšia, no po osadení do uší príliš nevytŕčajú a čo je hlavné, pevne držia na svojom mieste a takmer dokonale odhlučňujú okolité zvuky aj bez funkcionality ANC (Active Noise Cancellation – Aktívne rušenie zvukov).

Ovládanie je riešené dotykovým, čo je skvelá správa pre všetkých, čo si neradi vrážajú slúchadlá hlbšie do uší pri stláčaní fyzických tlačidiel. Ja som však musel konzultovať manuál, aby som z Outlier Sports V2 vytiahol maximum. Podržaním prsta na slúchadlách je možné ich vypnúť/zapnúť a následne prepnúť do párovacieho režimu. Po spárovaní sa ovládanie delí na tri módy – pri prehrávaní, počas pauzy a mód telefonovania, pričom radšej, ako by som tu mal vypisovať všetky ich možnosti, odporúčam budúcim majiteľom tiež prelistovať manuál. Po určitej dobe je už ovládanie intuitívne, jednoduché a hlavne presné.

Čo sa pripojiteľnosti týka, prvotné spárovanie s mobilom nepredstavovalo žiadne problémy, hoci je treba myslieť na to, že Outlier Sports V2 sú stereo slúchadlá, kde každé dokáže fungovať samostatne, je preto potrebné so zariadeniami spárovať obe. Bolo naozaj príjemné môcť podľa potreby využívať len pravé, alebo ľavé slúchadlo, na rozdiel od výrobkov od iných spoločností, pri ktorých jedno slúchadlo (spravidla to pravé) vždy funguje ako hlavné a bez jeho zapnutia druhé nebude hrať. Vďaka tejto funkcionalite je tiež možné teoreticky využívať jeden pár slúchadiel dvomi



Ľuďmi na dvoch separátnych zariadeniach. Menšie problémy som mal pri pripájaní slúchadiel na počítač a notebook, ale to bolo spôsobené skôr hlúpo koncipovaným systémom párovania, ktorý používa Microsoft Windows 10. Na záver, čo sa zvuku týka, hoci som už po predošlých skúsenostiach nečakal nič svetoborné, Outlier Sports V2 veľmi príjemne prekvapili.

Prednes hudby bol naozaj kvalitný pri každej úrovni hlasitosti a ohúrili ma nielen naozaj citel'né basy, ale aj vcelku vysoká hlasitosť, na ktorú som bol doteraz zvyknutý skôr pri drôtových slúchadlách pripojených do zosilňovača.



Parametre

Spoločnosť Creative do týchto slúchadiel osadila grafénové membrány s priemerom 5,6 mm. To síce nie je ohurujúca veľkosť, ide však o kvalitu meničov a tie počas počúvania nikdy nesklamali. Každé slúchadlo tiež ponúka dva mikrofóny, čo ocenia všetci milovníci telefonovania alebo používania bezdrôtových slúchadiel počas pracovných stretnutí. Vďaka absencii drôtov som počas testovania strávil dosť času napríklad za kuchynskou linkou pri príprave jedla, zatiaľ čo som zreteľne a hlasno počúval dôležité informácie od kolegov. Ďalšie parametre slúchadiel predstavuje citlivosť na hodnote 42 dB/mW a rozsah 20 - 20000 Hz, váha

6 gramov pri slúchadle a 72 gramov obalu. O konektivitu sa stará Bluetooth 5.0 poháňaný Qualcomm čipom s podporou kodekov aptX a AAC, vďaka čomu si budú Outlier Sports V2 rozumieť ako s Android smartfónmi, tak aj s Apple produktami. O Windows, Mac a Ubuntu zariadeniach nehovoriac. Mierne zamrzí absencia ozajstnej odolnosti voči vode a prachu, no certifikácia IPX5 ochráni aspoň proti nadmernému potu či ľahšiemu dažďu.

Stabilita signálu a výdrž

Slúchadlá majú avizovanú výdrž 12 hodín, avšak záleží nielen na hlasitosti prehrávanej hudby/zvuku, ale ako som

zistil, tak aj na žánri hudby. Pri počúvaní basovo ťažších kapiel na plnú hlasitosť sa mi darilo vytážiť zo slúchadiel niečo nad 7 hodín, no pri bežných pracovných stretnutiach a jemnejšej hudbe (bez nutnosti mať ju na „plné gule“) šla výdrž často nad 11 hodín. A keďže puzdro zvládne nabiť slúchadlá viac ako dvakrát, je bezpečné zobrať si ich aj na dlhšie cesty či dovolenku bez veľkých starostí o to, že by majiteľ nechal niekde v štichu. Slúchadlá nesklamú ani po stránke dosahu a stability signálu. Po pár dňoch používania som sa pristihol, že som si v rámci domu odbehol do druhej časti a počúvajúc obľúbenú hudbu som si zrazu uvedomil, že môj mobil ostal okolo 10 metrov a jednu nosnú stenu ďalej. Signál bol stabilný aj vonku a nevypadával ani medzi viacerými ľuďmi s bezdrôtovými zariadeniami.

Zhrnutie

Creative Outlier Sports V2 nepatria do tej najlacnejšej sorty slúchadiel, avšak to je logické, keďže kvalitou a zvukom patria k, trúfam si povedať, špičke. Aspoň čo sa bezdrôtových štupľov týka, samozrejme. Maličké meniče sa nikdy nevyrovňajú audiofilným celo-ušákom, ktoré sú pripojené do zosilňovača. Outlier Sports V2 aj napriek tomu nadmieru prekvapili všestrannosťou, dlhou výdržou a vysokou hlasitosťou pri zachovaní čistého prednesu zvukov.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- iba IPX5 odolnosť voči vode
+ veľmi dobre pasujú	
+ po čase jednoduché na použitie	
+ kvalitný zvuk a basy	

HODNOTENIE:



Genesis Neon 600RGB

NIE VŽDY SA VŠETKO VYDARÍ



Spoločnosť Genesis je známa svojimi produktmi, ktoré sú častokrát vzhľadom na svoju cenu v pomere s kvalitou na pomer ceny a kvality dosť pôsobivé, no občas sa aj tým najlepším a najznámejším spoločnostiam stane, že niečo imim niečo nevyjde tak, ako by malo. Na myslím Hovoríme o produktoch, ktoré síce majú byť skvelé, no po odskúšaní zákazníci zistia, že opak je pravdou. V dnešnej recenzii si povieme, prečo a najmä v čom sú slúchadlá Neon 600 RGB podľahli sklamaním a čo naopak stojí za pochvalu.

Spracovanie, ktoré neohúri

Genesis sa pri výrobe Neon 600 príliš nesnažila a stavila skôr na obvyčajný tvrdý plast a náušníky, pri ktorých je uvádzané, že na ich výrobu bola použitá koža najvyššej kvality. „Sno skôr by som povedal, že pôsobia primerane k cenepôsobia primerane na svoju cenu, možno dokonca trochu nad moje očakávania. Nemôžem povedať, že by šlo o sklamanie, no v danej cenovke sa s tým mohli viac vyhrať.“

Ocenit' musím ale dlhý, až 2,3 metrový kábel, ktorý je pokrytý textilom zaručujúcim, ktorý zaručuje jeho odolnosť. Zaujímavou vlastnosťou je aj hmotnosť. Necelých 400 gramov fakt nie je vzhľadom na veľkosť produktu veľká a tak vás nebude bolieť krk ani po viacerých hodinách používania. Jedinými ako-tak kvalitne pôsobiacimi prvkami na

slúchadlách sú bočné kryty na náušníkoch, ktoré sú z časti aj z nejakého tvorené čiastočne z kovu. Pôsobia celkom pekne, o čom si ale viac povieme trochu nižšie.

Dizajn, podsvietenie a veľkosť

Z hľadiska dizajnu vyzerajú slúchadlá vyzerajú celkom obstojne. Mriežka na boku ušnice je skvelý dizajnový doplnok, ktorý produktu pridáva na nekonvenčnosť a prémiovosť (, teda za to by som spoločnosť určite rád vyzdvihol). Nejde ale o nejaký prelomový, či dosiaľ opošíal' nevydaný dizajn, pretože podobné výrobky nájdete u mnohých množstvá iných značiek s rôznymi cenovkami rôznych cenoviek. Čo sa týka podsvietenia, to sa mi celkovo páči. Ide o štyri podsvietené prvky rozdelené do dvoch náušníkov – , teda dva 2-krát logo spoločnosti a podsvietenie pod oboma mriežkami. To v, ktoré v základnom nastavení prechádza plynule po farebnej schéme. RGB osvetlenie je možno až zbytočne príliš jasné, no to určite nevnímam ako problém. Z fotiek možno môžete mať približný odhad o veľkosti slúchadiel, no v skutočnosti sú oveľa väčšie. Pre mňa, ako človeka so stredne veľkou hlavou, mi prišiel produkt veľký. Predovšetkým je to chyba stredného dielu slúchadiel, o ktorý sa vám opiera opierajúceho sa o vrch hlavy. Ten je totiž až príliš vzdialený od ušnice a preto vám dáva pocit, že slúchadlá vám nesedia najlepšie.

Pocity z používania

Z hľadiska používania by som sa na začiatok rád vyjadril ku komfortu. Ten je, bohužiaľ, ďalším sklamaním. NDôvodom je, že náušníky sú príliš plytké, čo znamená, že sa mi uši dotýkali vnútra slúchadiel, čo mi vôbec nebolo príjemné, hlavne ak pomyslím na to, ako veľký je stredný diel a ako veľké mi preto slúchadlá prídu. Ich jedinou výhodou v tomto je to, že aj po dlhšom čase používania sa nestávajú nepohodlné stále pohodlnejšie a nikde netlačia.

Zvuk, ktorý vychádza zo slúchadiel, by bol určite skvelý, ak by neznel, ako keby som sa rozprával s niekým pod vodou. Všetky frekvenčné rozsahy sa zdali čisté, basy, stredy a výšky vyzerali byť tiež dosť vyvážené, no bohužiaľ som popritom počúval všetku tú hudbu akoby cez zatvorené dvere. Čo sa týka mikrofónu, tak ten tiež nie je žiadna výhra, no na bežné hovory a hry postačí. V a vaši spoluhráči, prípadne kolegovia vás budú celkom zrozumiteľne počuť.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Neon 600 RGB beriem ako taký malý „skrat“ od Genesisu, no aj napriek tomu nestrácam v spoločnosť dôveru a som si istý, že sa znovu dočkám skvelého, alebo aspoň nadpriemerného produktu, ktorý bude pre spoločnosť znovu znamenať nový posun vpred. Pri týchto slúchadlách s cenovkou pohybujúcou sa , ktorý cenovka sa pohybuje približne na 40 eurách, vás poteší dizajn, no sklame zvuk. Ak ste ale človek s väčšou hlavou, budú vám aspoň pohodlné.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal:	Cena s DPH:
Genesis	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- zvuk
+ kábel	- komfort

HODNOTENIE:



HyperX Cloud Revolver + 7.1

PRÉMIOVÝ HERNÝ HEADSET S PÁR „ALE“



Zvuky v našom živote zohrávajú nadmieru dôležitú úlohu. Počuť, či prichádza spoza zákruť auto, možnosť vypočuť si všetko možné od relaxačného šumu lesa až po tvrdé basy a škriekajúce výšky oblúbenej hudby, alebo aj len maličkosti, ako je tlkot srdca osoby, na ktorej nám záleží. Podobne dôležitú úlohu však hrá verná reprodukcia zvukov aj vo virtuálnom svete. Každý herný nadšenec vie, že v mnohých hrách dokáže dobrý zvuk zlepšiť zážitok a v niektorých súťažných tituloch je dokonca kvalitný zvuk otázkou života a smrti. A nielen zvuk, ale aj možnosť prenášať vlastný hlas k spoluhráčom a vytvárať tímovú spoluprácu, ktorá prinesie ďalší Winner Winner Warzone Victory.

Herných headsetov je na trhu obrovské množstvo, až môže byť ťažšie sa v nich zorientovať. Pár spoločností však nad

konkurenciou vyčnieva a pri dizajnovaní herných slúchadiel má dlhoročné skúsenosti. Medzi tieto firmy, ktoré sa držia na špičke a ponúkajú hlavne kvalitné a prémiové kúsky, sa radí aj značka HyperX. A do jej portfólia kvalitných slúchadiel patria aj Cloud Revolver + 7.1, ktoré sa nám v redakcii dostali pod ruky. Respektíve nie pod ruky, ale na uši.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá sú dodávané vo väčšej a moderne ladenej krabici, ktorá sa skladá z vysúvateľného vonkajšieho krytu a vnútorného sendviča z čierneho kartónu. Dizajnu obalu nie je veľa čo vytknúť, vyzerá dostatočne moderne a taktne naznačuje, že v jeho vnútri sa ukrýva produkt zameraný na hráčov. Na obale je už tradične zobrazený nielen dizajn produktu,

ale aj základné informácie. Po vybalení svetlo sveta uzreli samotné slúchadlá s 3,5 mm Jack konektormi, pod ktorými sa ešte ukrýval odpojiteľný mikrofón a ovládač s 3,5 mm portom, avšak zakončený USB konektorom. Samozrejmosťou bolo aj pár brožúrok a manuál.

Spracovanie a ergonómia

HyperX Cloud Revolver + 7.1 nie je najlacnejší špás a za jeho cenovku je od neho možné očakávať kvalitné materiály a ergonomické spracovanie. Dizajnéri v HyperX, našťastie, nespia na vavrínoch a prevedenie zodpovedá očakávaniam. Pevnému kovovému rámu sekunduje pružná časť dosadajúca na hlavy hráčov. Prekvapila ma absencia nastaviteľnosti, no slúchadlá na mojej hlave sedeli pohodlne a ani po dlhších hodinách hrania



a používania nikde netlačili. Obávam sa však o ľudí s menšími hlavami, ktorých by po určitom čase mohli začať 'tlažiť' mušle tlačiace na vrchnú časť ich uší. Zovňajšok slúchadiel je tak na pol ceste medzi výstredným herným a nenápadným kancelárskym vzhľadom, no agresívnejšie ladené dizajnové prvky nejakým záhadným spôsobom s čierno-bielym prevedením fungujú. Pribalený ovládač na odpojitelnom kábli je plus, vďaka nemu je možné nielen meniť hlasitosť slúchadiel, ale takisto mikrofónu, čo ocenia hlučnejšie povahy. Tiež sa na ňom dá zapnúť režim virtuálnej 7.1 Surround Sound reprodukcie zvukov.

Parametre a komponenty

HyperX pri týchto slúchadlách ponúka dynamické meniče s 50 mm priemerom a neodýmami magnetmi. Impedancia 32 Ω by nemala odradiť od používania aj so smartfónmi a rozsah 10Hz–23,2kHz poteší aj náročnejších používateľov. Nie nadarmo tento produkt v HyperX predstavujú ako



štúdiové slúchadlá pre hráčov. Dĺžka základného kábla s 4-pinovým 3,5 mm Jackom a USB konektorom je mierne kratších 100 cm, no vďaka ovládaciemu káblu k tejto dĺžke možno prirátat ďalšie dva metre. Káble sú opletené a kvalitné na dotyk, vďaka čomu by mali prežiť aj nešetrnejšie zaobchádzanie. Na záver, odnímateľný mikrofón s jednosmerným elektretovým kondenzátorom ponúka nasledovné parametre – citlivosť 40dBV (1V/Pa, 1kHz), frekvenčnú odozvu 50Hz–7,7kHz a podporu potlačenia hluku (certifikované pre TeamSpeak a Discord).

Zvuk a mikrofón

Som skôr fanúšikom slúchadiel so silnejšou krivkou v oblasti basov, ale to je spôsobené najmä mojou obľubou elektronických žánrov. Mal som však možnosť vypočúť si naozaj kvalitnú hudbu (nemyslím špecifickú kapelu, ale formát hudby bez kompresie) cez audiofilné slúchadlá od spoločností ako Beyerdynamic, Audio-Technica, či dokonca HiFiMan. Naozaj high-end slúchadlá nemajú potrebu náročky zosilňovať basy, ale reprodukovujú hudbu tak, ako ju muzikanti naozaj zamýšľali, pričom sa snažia držať rovnakú krivku na celej škále. HyperX Cloud Revolver + 7.1 sa k tejto méte približujú vcelku blízko, no nie sú tým úplne pravým orechovým. Milovníci hudby asi radšej siahnu po overených značkách a veľa hráčov

zase uprednostní na basy zatlažené kúsky. Tiež mi trochu prekážalo, že slúchadlá boli bez aktívneho zosilňovača tichšie ako iné, aj lacnejšie kúsky, ktoré mám doma. A to ako na Jacku, tak aj cez USB. Pokiaľ ale patríte do skupiny ľudí, ktorá vyhladáva kvalitnejší zvuk, nepotrpíte si na basy či naozaj vysokú hlasitosť a nutne na slúchadlách potrebujete aj mikrofón (ktorého potlačanie hluku, mimochodom, funguje naozaj dobre), bude asi nový Cloud Revolver + 7.1 schodným riešením. Nie som si však istý spomínaným virtuálnym 7.1 Surround Sound-om, pretože vo všetkých situáciách, v ktorých som ho vyskúšal (či už išlo o akčné hry, pozeranie filmov, alebo počúvanie hudby), mi zneli reprodukováné zvuky lepšie s touto možnosťou vypnutou. A kto by bol túto funkčnosť ochotný tiež oželiť, môže ušetriť okolo 50 eur, keďže staršia verzia týchto slúchadiel (len bez priestorového zvuku) je o túto čiastku lacnejšia.

Zhrnutie

Zaplatiť 150 eur za herné slúchadlá sa môže zdať ako hlúposť, no HyperX Cloud Revolver + 7.1 ponúkajú takmer audiofilnú kvalitu a kvalitné prevedenie. Pokiaľ na ne máte v rozpočte miesto, veľkú chybu nimi neurobíte. Absencia nastavitelnosti, nižší zvuk a otáznive benefity virtuálneho 7.1 Surround Sound-u však vyvolávajú viacero „ale“ a nasadzujú chrobáka do hlavy, či by sa viac neoplatilo kúpiť za 100 eur čisto Hi-Fi slúchadlá a zvyšných 50 eur neinvestovať do herného headsetu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobre priliehajúce a mäkké mušle	- nižšia hlasitosť
+ kvalitné prevedenie	- absencia nastavitelnosti
+ odnímateľný mikrofón	mosta

HODNOTENIE:



TCL 20SE

OBRIA VÝDRŽ PRI CENOVEJ DOSTUPNOSTI



Značku TCL možno nie je pre veľkú časť slovenskej populácie známa, to však neznamená, že by šlo o nejakú novú alebo neskúsenú spoločnosť. Na zahraničných trhoch (hlavne vo svojej čínskej domovine) operuje spoločnosť TCL Technology už 40 rokov. Skúseností by mali mať naozaj na rozdávanie, takže som sa len rád pustil do overovania, či s ich cenovo dostupným smartfónom TCL 20 SE zúročili, čo sa dalo, alebo padli do pasce priveľkých kompromisov len preto, aby znížili cenovku pod súčasných 150 eur.

TCL 20 SE patrí medzi tie cenovo najdostupnejšie smartfóny na slovenskom trhu. Respektíve, aspoň parametrami sa zaradil medzi tie, o ktorých sa aj oplatí hovoriť, pretože je, samozrejme, možné kúpiť aj smartfón pod 100 eur, no o rok už na ňom bude sekáť aj tetris.

Obal a jeho obsah

Smartfón dorazil v bielej, kompaktnej krabičke s čistým, hoci nie príliš moderným dizajnom. Vnútri sa ukrýva nielen samotný smartfón, ale aj všetky potrebné doplnky ako USB-C – USB kábel, nabíjačka, mäkký plastový obal, nástroj na vyňatie SIM držiaka a zopár brožúrok. Pribalený obal poteší, rovnako ako USB-C konektor, ktorý síce na smartfónoch pribudol už pred niekoľkými rokmi, no pri cenovo dostupnejších kúskoch ešte stále trpím, či neskrývajú MicroUSB.

Prvé dojmy a spracovanie

TCL 20 SE na prvý pohľad vyzerá mierne nadpriemerne. Je to vďaka svojmu farebnému prevedeniu, no je len logické, že pri výrobe jeho tela boli použité plasty a lacnejšie materiály. Rozmermi 20 SE poteší hlavne milovníkov väčších

obrazoviek a majiteľov väčších rúk, čo mne osobne úplne vyhovovalo. Viem si ale predstaviť, že používatelia s krátkymi prstami by často museli využívať obe ruky na plnohodnotnú obsluhu.

Pocitu kvality pridáva mierne väčšia hmotnosť zariadenia spôsobená nielen väčším displejom, ale sčasti aj veľkou batériou. Čítačka odtlačkov prstov sa nachádza na zadnej strane, čo opäť nahrá dlhším prstom, no jej umiestnenie je logické a nemal by byť problém nájsť ju ani pri držaní dvoma rukami.

Telo, komponenty a výkon

TCL 20 SE ponúka 6,8-palcový IPS LCD displej s výrezom na selfie kameru, ktorý má rozlíšenie 1640 x 720 pixelov, tiež označované ako HD+. Displej nie je v ničom prevratný, ale ani ničím nesklame. Ponúka



pekné farebné prevedenie, použiteľné pozorovacie uhly, a dá sa naňho spol'ahnúť aj vonku za slnečného počasia. Trošku horšie je na tom reproduktor ukrytý v spodnej časti. O ňom sa dá povedať, že síce reprodukuje zvuky zo zariadenia, ale nič viac.

Výkon modelu 20 SE je na dnešnú dobu postačujúci – osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 460 postavený na 11 nm architektúre v spojení s grafickým čipom Kryo 240 a 4 GB RAM zvládne menej



náročné hry, a mal by si poradiť aj s ľahším multitaskingom, pričom nevybije 5000 mAh batériu tak rýchlo, ako výkonnejšie kúsky.

Poháňaný je operačným systémom Android 11, čo je pre trh s cenovo dostupnými kúskami nadmieru potešiteľné, no zamrzí absencia rýchleho nabíjania či NFC, ktoré je v dnešnej dobe využívané čoraz častejšie.

Fotoaparát(y)

Teoreticky ponúka tento smartfón až 5 objektívov, jeden predný (13 mpx) a štvoricu zadných snímačov (48 MP, 5 MP, 2 MP, 2 MP), no napriek vyššiemu počtu objektívov

žiadne zázraky neočakávajte. Na pekné fotky treba dobré svetlo, vďaka ktorému hlavný snímač dokáže zachytiť ostré, hoci niekedy príliš farebne sýte fotky.

Aj širokouhlý snímač dokáže urobiť dobrý záber, ale pri ňom sú ideálne podmienky ešte dôležitejšie. Ostatné dva zadné objektívy, 2 MP macro a 2 MP snímač hĺbky sú podľa môjho názoru na smartfóne len preto, aby mohla spoločnosť avizovať „AŽ“ 4 objektívy. Pri reálnom používaní som ich výhody nanešťastie neobjavil.

Zhrnutie

Suma pod 150 eur je akousi hranicou, pri ktorej sa cenovo dostupné smartfóny začínajú stávať aj použiteľnými. TCL Technology sa to s modelom 20 SE podarilo dokázať, keď do jeho tela zabudovali takmer všetko, čo by mohol používateľ od moderného smartfónu očakávať. Mrzí len absencia NFC, mierne horší reproduktor a kvalita fot'ákov, ktoré zachytia momentku, ale väčšieho nadšenia fotografie sklamú.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL Technology	145€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dlhá výdrž batérie	- Podpriemerný reproduktor
+ 4 GB RAM	- Absencia NFC
+ Veľký displej	- Nevýnimočné fotoaparáty
+ Skvelý pomer ceny/výkonu	

HODNOTENIE:



MSI Cubi N

KOCKA, ČO VÁS ZAHREJE?



Filozofia prenosných počítačov sa už roky krúti výhradne okolo notebookov, či v okrajovej forme tabletov a mobilných telefónov. Stále je tu však zo strany známych výrobcov snaha nechať bežné proporcie desktopu zraziť do čo najmenších veľkostí. Ak sa to celé nedá integrovať priamo do zadnej alebo spodnej časti monitoru – teraz narážam na známe verzie PC 2v1, dizajnéri idú cestou zmenšovania samotných krabíc na oveľa menšie krabičky. Z tohto pohľadu je známe aj portfólio výrobkov spoločnosti MSI. Svojím radom Cubi získala srdcia milovníkov mobilných počítačov, ktorým nejde primárne o výkon, ale uprednostňujú skôr voľnosť v priestore – prípadne ako alternatívu k multimediálnemu centru. Do tohto úzko profilovaného segmentu patria predovšetkým kancelárie využívajúce výpočtovú techniku na jednoduché procesy. Rovnako tak by sme niečo podobné mohli

nájsť aj na stole konzumenta milujúceho minimalizmus, čo si nepotrebuje drať členky o obrovskú skriňu niekde pod stolom. Uvedomujem si, že nasledujúci text nebude ani náhodou cielený na hráčov, rovnako tak nezasiahne ani kreatívnych jedincov vyžadujúcich poriadne silné mašiny. Firma MSI sa aj po boku svojho nového radu monitorov s označením Modern rozhodla posunúť vlastné kocky zas o kúsok ďalej a náš časopis pri tomto procese pochopiteľne nemôže chýbať.

Do redakcie sa nám dostala najsľabšia konfigurácia, akú si môžete z nového radu N vybrať. Bol som preto zvedavý, či je pri sume na hranici dvesto euro vôbec možné zadovážiť si spoľahlivý a dostatočne výkonný počítač určený na bežné úkony. Rozprávame sa tu totižto o procesore Intel Celeron N4500, ktorý je taktovaný na chabých 1,10GHz, čo samozrejme

dokáže za určitých podmienok dosiahnuť dvojnásobok daného údaja. Veľkou výhodou takto slabého procesora je pochopiteľne minimálna spotreba elektrickej energie a to aj pri plnom vytížení (počas merania sa predmetná kocka nedostala cez hranicu 20W), avšak zároveň to môže spôsobovať ďalšiu sériu problémov s plynulosťou jednotlivých procesov. Ak vyššie hovorím o najsľabšej konfigurácii, tak k tomu ešte musím pridať operačnú pamäť 4GB. Osobne vám neodporúčam nechať ju len tak, akonáhle vám to rozpočet dovolí, spraviť výrazný a zo strany hardvéru aj plne podporovaný upgrade. Čo sa týka grafického modulu, v tomto prevedení máte v ruke trochu zoštíhlenú verziu Intel UHD Graphics 600, schopnú potiahnuť prehrávanie filmov pokojne aj v 4K. Nič náročnejšie by som v zmysle nádejí od nej neočakával, v opačnom prípade nastane nechcený efekt sekania. Ak už som sa

pustil takto hĺbkovo do čriev testovaného produktu, určite nesmiem vynechať SSD disk s dostatočujúcou veľkosťou 64GB, kde si okrem dokumentov môžete dovoliť uložiť aj zopár vybraných aplikácií ohľadom správy dokumentov a podobne.

Krajší dizajn

Ak si dobre spomínate na test predchádzajúcej verzie Cubi od MSI, určite sa vám vybaví nie zrovna oslnivý dizajn v podobe hranatej kocky s nízkym profilom. Novinka s prívlastkom N prichádza vo vynovenom plastovom obale so simuláciou akejsi vodnej vlny, kde sa dierkovaním dostávame pod povrch a priamo do prostredia pasívneho chladenia. Proporčne ide o 112 x 44,5 x 116mm veľkú kocku vážiacu niečo málo cez pol kilogramu, takže na stole zaberie len málo miesta. Veľkou zmenou prešlo hlavné tlačidlo, ktoré je tentokrát umiestnené v hornom rohu, pekne modro podsvietené.

Z prednej strany na vás okrem nápisu III Si (ilustračné naznačenie názvu MSI) pozerá vstup pre headset a dvojica USB 3.2, čo som osobne okamžite zaplnil snímačom od bezdrôtovej myši a klávesnice. Našťastie sa na viacero USB myslelo aj na zadnej strane, kde nájdete ďalšie dve identické brány do sveta pripojení. Okrem toho ešte HDMI, LAN a dokonca VGA (tu je odkaz na využitie kancelárskej techniky do očí bijúci). Kto by chcel Cubi inštalovať priamo na vhodný monitor, k dispozícii mu je Vesa konzola v balení aj s kompletnou sadou pre uchytenie.

Ohľadom pocitov okolo samotného dizajnu by som mohol hovoriť o pozitívnych dojmach, minimálne z mojej strany. Záležať bude samozrejme na tom, kde a ako si tento miniatúrny a plne prenosný počítač nainštalujete. Dizajn je rozhodne ten najmenší problém, ktorý som počas testu produktu zaznamenal a asi už tušíte, kam tým všetkým smerujem. Dostávame sa



k hodnoteniu toho najdôležitejšieho, a to je schopnosť Cubi N zastúpiť prácu bežných kancelárskych desktopov. Z tohto pohľadu a aj na základe pomerne pomalého procesoru je nutné sa pripraviť na menšie či väčšie oneskorenia pri akýchkoľvek procesoch.

Či už som spúšťal prehrávanie videa alebo otváral Word súbor, vždy tam bola pomalosť, na akú si treba pripraviť hrošiu kožu tolerancie. U pracovníka, čo sa nikam neponáhla a je platený od hodiny sa, samozrejme, takéto problémy sotva dajú považovať za prekážku. Ak však chcete mať vždy to najrýchlejšie a najspolahlivejšie zariadenie (pripomínam, že sa rozprávame o kancelárskej práci), sotva by vás Cubi N vedel potešiť.

Ide o cenovo dostupnú a minimalistickú alternatívu na základné úkony, kde čas nie je prvoradý. Zaujímavé je, že ani inak papierovo rýchly SSD disk nedokáže výrazne pomôcť a jednotlivým procesom pridať na svižnosti, nehovoriac o tom, koľko úložného priestoru na ňom zaberá desiatka Windows. Ako sa však hovorí, všetko má svoje pre aj proti a v prípade MSI Cubi N, kam spadá aj v

tomto texte neraz spomínaná konfigurácia, to je po boku úsporných proporcií a dizajnu hlavne systém chladenia. Hardvér sa ani pri plnej zátiaži nesnaží vypáliť vám diery do stola, tlak tepla z hornej dierkovanej strany je minimálny, pričom hluk z ventilátora takmer vôbec nepočuť. Za tento aspekt dávam veľký palec smerom hore.

Nájde si svojho zákazníka?

Za predpokladu, že pôjdete do inej konfigurácie s cieľom vybaviť si kanceláriu niečím dostatočujúcim na prácu a nezaberajúcim miesto, môžete v novinke od MSI nájsť to, čo vám vyhovuje. Ja osobne však tento výrobok stále vnímam skôr ako doplnok, multimediálne centrum na terasu či do obývačky, zatiaľ čo tie náročnejšie procesy konzument rieši cez svoj notebook a desktop. Verím, že si aj cez to všetko Cubi nájde svojho cieľového zákazníka, keďže z pohľadu dizajnu, tichosti a produkcie tepla ide o podarený koncept v nenáročnej cenovej rovine – rátať tam už aj upgrade RAM či prípadne SSD.

Verdikt

Zariadenie vhodné predovšetkým ako multimediálne centrum do nenáročných podmienok.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skladnosť	- Výkon
+ Chladenie	- Okrajové využitie
+ Dizajn	- Nutnosť upgradu
+ Možnosti pripojenia	

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga Slim 7 Pro

VYSTRI TEN CHRBAŤ



Nedávno som pri potulkách internetom (nikdy nie je neskoro nájsť ten ideálny recept na plnenú papriku, ktorý nám tu zanechali naši predkovia ako memento božskej lásky, v modernej dobe sotva uchopiteľnej) náhodou narazil na istý konšpiráciu silno zaväňajúci text okolo slovíčka Joga. Do toho času som tento pojem vnímal ako krátku cestu k natiahnutiu šliach na miestach, kam ani slniečko nedosvieti, no potom som si spomenul, že vlastne aj spoločnosť Lenovo je namočená v tomto obrovskom sprisahaní. Čo iné si mám totižto predstavovať pod radom prístrojov zvaných Yoga, z ktorých mnohé sme pre vás už v našom magazíne testovali? A zatiaľ čo sa vám v hlavách postupne utriedia všetky tie náznaky a indície, pozvem vás na recenziu štrnásťpalcového notebooku, vhodného pre ľudí neustále v pohybe, ktorí svoju kreatívnu náтуру dokážu ohýbať do pre mňa priam šíalených kreácií.

Dostačujúce ozvučenie

Lenovo Yoga Slim 7 Pro v sebe spája niekoľko ústredných bodov. Okrem už spomínaného faktu, že ide o laptop vhodný pod pazuchu flexibilných jedincov, ktorí si spravia improvizovanú

kanceláriu kdekoľvek sa im zachce, tento hardvér dokáže cieľiť aj na bežného spotrebiteľa. O tom si však povieme neskôr, pretože by som to rád teraz celé započal predovšetkým stručným výpisom dostupných konfigurácií, od ktorých sa samozrejme odvíja aj výsledná





cenová relácia. Variabilita CPU je tu tak obrovská, že ruka pripitého drevorubača by nám nestačila ani na tretinový výber. Každopádne, nám do redakcie doputoval v rámci AMD vôbec najsľabší procesor Ryzen 5 4600H s podporou 8 GB operačnej pamäte a integrovanej GPU.

Daná kombinácia síce líže nižšie priečky cenovej hladiny, avšak súčasne nemôžete stroj zapliahnúť do komplexnejších procesov, než v prípade že by ste išli do Ryzen 9 alebo GeForce MX450 a 16 GB RAM. Osobne som si danú konfiguráciu pomenoval ako stredne silného kancelárskeho pomocníka, s ktorým ste schopní takpovediac pritlačiť na pílu výkonu, no nie nejaký výrazne.

Príjemný dizajn

Pod'me odkryť veko od krabice. V nej sa nachádza, okrem samotného notebooku, aj napájací zdroj v kompaktných rozmeroch a s výkonom 95 W. Akonáhle zoberiete do rúk hlavnú hviezdu celého balenia, sotva jeden a pol kilogramu vážiaci prenosný počítač, okamžite dostane chuť si ho pritlačiť na spotené čelo. Celokovové šasi (hliník) disponuje nesmierne tenkým profilom a v rukách sa drží rovnako tak dobre ako vyzerá.

Luxusný dojem podtrháva vygravírovaný odkaz na „satanistické cvičebné metódy“, ako aj jednoliaty pánt tiahnucci sa stredom zadnej hrany. Pri drsnejšej manipulácii s testovanou vzorkou som nezaznamenal žiadne nechcené zvuky, celé šasi vykazovalo patričnú pevnosť a odolnosť. Zariadenie dokážete otvoriť len prstom jednej ruky a po odklopení veka (môžete ho dať až do vodorovnej polohy) na vás vyskočia tenké rámičky okolo panelu s pomerom strán 16:10 a malá webová kamera pre sociálnej

vyžitie. Keď už hodnotím celkovú vizuálnu stránku, určite je z mojej strany vhodné spomenúť nadštandardne pekne vyzerajúcu klávesnicu s nízkym profilom, ako aj na prvý pohľad možno prehnane veľký touchpad. Ten disponuje skleneným povrchom a preto sa prsty po ňom krásne klížu aj keď ich máte jemne spotené.

Fakticky to bol práve touchpad, ktorý ma svojou kvalitou potešil asi najviac, čo nebýva úplne bežné. A ako sa mi na Yoga Slim 7 Pro písalo? Odozva tichých a plne podsvietených spínačov spadá do nadpriemernej v hodnotiacej tabuľke a ani pri hodinách tvorby súvislého textu, kde som si musel trochu zvyknúť na až

extrémne malé smerové šípky umiestnené v pravom dolnom rohu, by ste na mojej tvári nenašli náznaky znechutenia.

Ako dlho to vydrží?

Ešte než sa bližšie oprieme o kvalitu displeja samotného, spravme si spoločne menší zoznam dostupných portov rozmiestnených po oboch stranách hliníkového tela tohto hardvéru. Pri plne prenosných a tenkých pracovných notebookoch je štandardom, že sa na fyzických vstupoch šetrí.

Výnimkou nie je ani tento stroj, preto môžeme na jeho ľavej strane nájsť duo USB-C brán kategorizovaných ako 3.2, ktoré majú najvyšší štandard čo do podpory prenosovej rýchlosti a teda Gen 2. V ich talóne nachádzame možnosť priameho dobíjania cez elektrickú sieť, funkciu DisplayPortu a samozrejme aj prenosu dát. Opačná strana tiež neponúka mnoho, keďže okrem hlavného tlačidla tam tróni jeden osamotený USB-A 3.2 (Gen 1) a zvukový konektor pre headset.

Nastal čas otvoriť oči, trochu ich pretrieť (ak je to nutné) a skúsiť sa zadívať do IPS panelu s koncepčne využiteľným pomerom strán a predovšetkým výborným 2K rozlíšením. Hustota pixelov 243 ppi je pri rozstupe 0,1 x 0,1 mm priam ideálna pri akejkol'vek očnej interakcii s prezentovaným obsahom a, ak by som práve toto mal



celé zhrnúť laickým štýlom, na tento panel sa pozerá jednoducho krásne!

O to viac, ak zariadenie vytiahnete von a necháte ho predviesť tých papierových 400 nitov, čiže svietivosť schopnú potlačiť aj priame slnečné lúče. Reálne je tá svietivosť trochu menšia, než udáva výrobca, ale nejde o žiadny drastický prepád.

S podporou stopercentného sRGB sa obľúkom vraciam do úvodu recenzie, kde som spomínal viacero ústredných bodov, prečo si niekto môže práve tento notebook zakúpiť aj bez toho, aby vyložene potreboval využiť jeho kompaktnosť.

Primárnym cieľom laptopu je samozrejme schopnosť vydržať v chode bez dosahu



elektrickej siete a preto vás určite bude zaujímať aj reálna kapacita batérie. Pri bežnom kancelárskom zábere, kde sa strieda prezeranie internetových stránok s používaním programov na tvorbu textu, vám Slim 7 Pro môže stačiť po dobu necelých osem hodín.

Akonáhle by ste však spustili náročnejší softvér a skúsili na ňom napríklad editáciu fotografií alebo videí, celková časová os sa zrazí ako obsah krabice plnotučného mlieka na kapote čierneho

auta. V porovnaní s konkurenciou sú však namerané hodnoty stále viac než slušné.

Výkon je vždy otázkou vašej chuti otvoriť peňaženku a, ako ste asi pochopili z vyššie definovanej konfigurácie, naša testovaná vzorka nespadá do kategórie nástrojov na hranie.

Pri inej konfigurácii sa (napríklad s Ryzen 9) môže počítač stať nástrojom zameraným aj týmto smerom. Aby som však dokázal simulovať maximálne

vyťaženie a vytvoriť priestor pre test chladenia, spustil som predsalen jednu nemenovanú videohru a meral jednotlivé body na tele prístroja. Kovové šasi sa pri teste nezohrialo nikdy viac než na sto stupňov Celzia, aj to len v jednom konkrétnom bode, kde sa ho pri používaní ľudská pokožka nemá ako dotýkať.

S vyťažením sa spája aj prekvapivo tichý chod. Ani extrémny výkon nedonútil chladiaci systém začať generovať prehnaný zvuk a ak by som mal na zozname pozitív niečo vyložene vypichnúť, budú to práve zanedbateľné zvukové emisie. Čo povedať záverom? Lenovo sa prostredníctvom svojho radu Yoga opäť ohlo do ďalšej zaujímavej kreácie. Zariadenie Slim 7 Pro pripravilo ako ideálny variant pre kreatívnych ľudí v pohybe, ktorým robí dobre na duši, ak majú po ruke výkonné a spoľahlivé zariadenie, no nielen pre nich. V tomto smere zamrzí absencia miesta pre pamäťové karty, avšak naopak poteší bezpečnosť v podobe IR snímača pre rozpoznávanie tváre a hromada ďalších nižšie vypísaných skutočností.

Verdikt

Koncepcne vyvážený notebook s vysokým výkonom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Menšie smerové šípky
+ Touchpad	- Absencia vstupu pre SD karty
+ Odolnosť	
+ Chladenie	
+ Displej	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

WD Black D30

KOLKO SA TAM TOHO STANE?



Kde sú tie časy, keď sa veľkosť interaktívneho softvéru merala v kilobajtoch a bežný spotrebiteľ sa sotva musel trápiť otázkami ako aká veľká je vlastne hra, ktorú si práve doniesol domov a prečo je tých diskiet viac než ponožiek v zásuvke? Postupom času sa objem hier pochopiteľne navyšoval a aj keď v tomto smere nebolo možné hovoriť o nejakom pozvoľnom náraste objemu dát, v súčasnosti je vnímanie gigabajtu práve na úrovni kilobajtu. Ak nejde vyložene o nezávislé produkcie, dostať dnes do PC alebo konzoly akúkoľvek očakávanú hru automaticky znamená sťahovanie obrovských balíkov dát a čakanie a zase len čakanie. Ten, kto vo svojej domácnosti nedisponuje schopným internetovým pripojením, tak všetko plánuje a rieši v predstihu, čo je však samozrejme len jedna strana mince. Tou druhou sa stáva situácia, kedy nemáte vo vašom hernom zariadení dostatok miesta, čo je

moment, na ktorý čakajú práve poprední výrobcovia externých a interných pamätí. Jedným z nich je aj známa zámoorská spoločnosť Western Digital, ktorá sa už roky rokúce snaží riešiť spomínané prekážky a aktuálne dokonca aj vo sfére next-gen konzol PlayStation a Xbox. Inštalácie videohier do takto profilovaného hardvéru sa stali predmetom vášnivých diskusií, za čo samozrejme môžu aj výrobcovia samotných strojov, ktorí do základného hardvéru nemajú chuť tlačiť väčšie disky, len aby sa cena nenavýšila za únosnú hranicu. Ak preto čelíte rozhodovaniu, čo všetko zo staršieho obsahu môžete zmazať len aby ste si mohli stiahnuť niečo nové, práve pre vás tu je test externého herného SSD s názvom WD Black D30.

D30 dokáže úspešne pracovať s konzolami značiek Xbox a PlayStation, kam spadá nielen stará, ale aj súčasná generácia. Kto by

sa preto pri výbere dodatočného SSD chcel zamerať na kompaktný variant externého disku a vynechať tak prípadnú možnosť interného SSD (tá sa čoskoro oficiálne spustí práve pre PlayStation 5 stroje), kúpou D30 si prináša oveľa širšie pole využiteľnosti.

Na trhu sú tri oficiálne verzie, ak nerátam dizajnové úpravy odkazujúce na Xbox stroje, pri ktorých sa pochopiteľne mení predovšetkým kapacita využiteľného priestoru a v balení by ste navyše našli mesačné členstvo do Game Pass Ultimate. Nám do redakcie dorazil ten „najmenší“ disk s kapacitou 500 GB (cca 120 euro), avšak kto by si chcel priplatiť, môže siahnuť po 1 TB (cca 180 euro), či až 2 TB v hodnote za hranicou 300 eur.

Keď sme si takto presne zadefinovali ceny, čo si budeme vraviť, tie sú vždy jedným zo zásadných argumentov pri rozhodovaní,

môžeme pozvoľna prejsť k opisu dizajnu ako takého. Western Digital ostáva aj naďalej verný akémusi simulovaniu vojenskej technológie a tak je šasi tejto 125 gramov vážiacej tehličky vrúbkované, na štýl prepravných kontajnerov, a opatrené štýlovou čierno bielou grafikou.

Trochu ma zamrzelo, že na rozdiel od PS5 je celé telo tohto SSD disku plne plastové a preto ho neodporúčam vystavovať prehnane drsnému zaobchádzaniu. K samotnému dizajnu však nemám žiadne zásadné výhrady, keďže pri rozmeroch 96 mm x 35 mm x 58 mm ide o sympatickú záležitosť, ktorú nebudete musieť skrývať nikam do úzadia, len aby sa vám prípadná návšteva nezačala posmievat'.

V balení sa okrem disku nachádza ešte dostatočne dlhý USB-C kábel a trochu zbytočný stojan, ktorý má zabrániť prípadnému prevaleniu na bok – ako zbytočný ho vnímam práve preto, že hrana disku je tak široká, že si neviem predstaviť situáciu, pri ktorej by sa mal zvaliť.

Rýchlosť je zásadná

Výrobca udáva papierovú rýchlosť čítania na úrovni 900 MB/s, s čím sa však spája podmienka pripojenia prostredníctvom USB 3.2 druhej generácie. Ak však túto podmienku nedodržíte, stále ide, v zmysle rýchlosti čítania a zápisu, o dostatočne rýchleho pomocníka. Disk som testoval predovšetkým v kombináciách s PlayStation 5 a Xbox Series X.

Disk sa dostal cez licencie podporujúce hranie a ukladanie PS4 hier priamo z disku, avšak čo sa týka PS5 a Xbox Series X/S hier, tu dostali opäť len archiváciu softvéru bez možnosti priameho hrania z disku. Preto,



kto uvažuje o rozšírení SSD výhradne na priame spúšťanie hier z väčšieho disku, bude musieť nateraz investovať len do interných SSD, alebo v prípade Xbox konzoly, do ich vlastných pamät'ových kariet. Vráťme sa však teraz späť k tomu, čo D30 zvládne v prepojení s next-gen mašinami. Presúvanie hier, ktoré nechcete zmazať len preto, aby ste si mohli stiahnuť niečo nové, je hlavnou pointou investície do takto koncipovaného SSD – ak máte doma PS5 alebo XSXS. Skúšal som presunúť priemernú AAA produkciu s veľkosťou cca 40 GB z konzoly na disk a časovo to zabralo niečo málo cez osem minút.

Ten istý balík dát sa pri obrátenom procese presúval naspäť do konzoly približne tri minúty. Dôvodom uvedených časových liniek je limit USB pripojenia Xbox stroja, ktorý využíva v úvodzovkách len prvú generáciu vstupu 3.2. U priamej konkurencie je táto situácia vlastne obdobná. Aby som naplnil podstatu testu rýchlosti, čo je rovnako dôležitý argument pred kúpou,

pripojil som D30 k plnohodnotnému USB vstupu a vyššie uvedená papierová hranica sa razom otriasla v základoch.

Firma Western Digital mňa osobne opäť potešila. S ich novinkou D30 sa snažia urobiť momentálne maximum a pomôcť tak užívateľom archivovať ťažko nadobudnuté dáta bez ohľadu na voľbu pripojenej platformy. Iste, disk je stále nutné formátovať pre daný stroj, ale to je najmenej. SSD s označením D30 by som v tomto ohľade odporúčal ako doplnok pre PC, no aj pre konzoly PlayStation 5 a Xbox Series X/S. Disk sám o sebe ponúka generický úložný priestor, bez akejkoľvek ochrany a dodatočných programov.

Súčasne, aj keď tak možno nevyzerá, tak nedisponuje žiadnou ochranou voči prachu a vode, čiže akonáhle by ste ho niekde vykúpali, môžete sa s jeho funkčnosťou v momente rozlúčiť. Pre hráča, ktorý nechce, alebo nemôže, mazať už stiahnuté dáta a chce si ich archivovať (nepočítam tam PS4 a XOne softvér, ktorý je možné spúšťať priamo z disku), je napriek všetkému D30 dobrou a kompaktnou voľbou.

Verdikt

Slušne spracovaný a výkonný SSD disk nielen pre hráčov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Western Digital	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť	- Žiadna odolnosť voči vode a prachu
+ Dizajn	- Pri next-gen hrách je možná len archivácia
+ Rýchlosť	

HODNOTENIE:



Creative SoundBlaster PLAY!4

NEVŠIMNÚŤ SI HO JE LAHKÉ... PREPOČUŤ HO JE VŠAK NEMOŽNÉ



V dobe, v ktorej sa výrazy home office, online konferencia a online výučba stali každodenne zaužívanými pojmami, v dobe obmedzeného osobného kontaktu súkromného i profesionálneho, je nevyhnutné vlastniť isté základné vybavenie, ktoré tvoria primárne mikrofón a reproduktory/slúchadlá a sekundárne webkamera. Každý účastník takýchto online mítingov určite potvrdí, že nie je nič horšie, ako keď nie je dobre počuť, čo druhá strana hovorí či už pre šum, alebo nízku kvalitu mikrofónu. Spoločnosť Creative sa s touto výzvou popasovala ukázkovo a predstavila novú generáciu svojho audio prevodníka s názvom PLAY!4. Táto novinka však nie je obyčajná, pretože okrem bežného spracovania zvuku na výstupe spracováva aj zvuk na vstupe.

Obal a jeho obsah

Balenie je celkom jednoduché, skladá sa z papierovej krabičky obsahujúcej audio

prevodník, redukcie z USB-C na USB-A, a produktovej dokumentácie. Zvyk Creative, keď ku každému komponentu fungujúcemu prostredníctvom USB typu C pribalí aj redukciu na USB typu A, si zaslúži veľkú pochvalu.

Prvé dojmy a spracovanie

V podstate ide o veľmi malý audio prevodník, ktorého plastové telo má na dĺžku len niečo okolo 5 cm. Dizajn je veľmi

jednoduchý, predná strana obsahuje dve LED diódy a dve tlačidlá, z bočnej strany sa nachádza 3,5 mm jack a zadná strana je zdobená logom SoundBlaster. Pripojiteľnosť má na starosti približne 7 cm dlhý kábel s koncovkou USB typu C.

Používanie

Používanie PLAY!4 je vďaka Plug and Play absolútne jednoduché. Celé základné ovládanie spočíva v použití dvoch tlačidiel,





ktoré slúžia na stlmenie mikrofónu (to je signalizované zasvietením červenej LED diódy) a prepínanie profilu ekvalizéra. Používateľ má na výber z dvoch profilov – Dynamic a Bass Boost. Dynamic (biela farba LED) pridáva jemný efekt priestorového zvuku a mierne mení krivku ekvalizéra tak, že zvýrazní výšky, stredy a poskytne celkový boost v hlasitosti. Creative uvádza, že tento profil sa hodí najmä na počúvanie hudby, hranie hier a na použitie počas

komunikácie v prípade, ak sa používateľovi daný efekt páči. Bass Boost (modrá farba LED) citelne zvýrazňuje basy, ale robí to veľmi dobre. Sú veľmi príjemne zvýraznené, stredy ani výšky však nie sú zadupané a zvuk celkovo pôsobí vyrovnané.

Prevodník PLAY!4 tak dosiahol to, čo sme chceli počuť už pri slúchadlách Creative SoundBlaster JAM V2. Tento mód sa okrem použitia na komunikačné účely hodí aj na

počúvanie hudby, hranie hier, prípadne sledovanie filmov, pokiaľ je zvuk v súlade so vkusom poslucháča. Vďaka tomu, že PLAY!4 podporuje prehrávanie zvuku vo vysokom rozlíšení 192kHz/24bit v nádhernej čistote pri 110dB, zažije ucho poslucháča priam vynikajúcu kvalitu zvuku.

Môžem skonštatovať, že profily, ktoré tento malý prevodník ponúka, sú naozaj použiteľné a nevytvárajú čudnú zmes nevyváženého zvuku, čo pre náročného poslucháča (za ktorého sa považujem) hraničí s nepočúvateľnosťou.

Vynikajúcu službu však robí PLAY!4 aj vtedy, keď je používaný na redukciu šumu počas konferenčných hovorov, resp. akejkol'vek online komunikácie využívajúcej mikrofón. Vďaka funkcii NoiseClean nielenže eliminuje tzv. statické šumy na našej strane, ale upravuje aj zvuk prichádzajúci z druhej strany. V praxi to znamená, že ak má používateľ, s ktorým komunikujeme, lacný mikrofón, ktorý šuští, PLAY!4 to prakticky eliminuje a k nám sa dostane čo najčistejší zvuk pre čo najlepšiu zrozumiteľnosť a vice versa. Dodávame, že výbornou a praktickou funkciou je auto-mute, čiže automatické stlmenie mikrofónu, keď nerozprávate.

Kompatibilita tohto prevodníka je naozaj široká, pretože spolupracuje s PC, Mac, PS4, PS5, Nintendo Switch, telefónmi a tabletmi so systémom Android a zariadeniami iPad. Musíme však upozorniť, že najširšiu funkcionálnu má počas používania s PC so systémom Windows s využitím aplikácie Creative, ktorá zahŕňa Smartcomms Kit, Acoustic Engine, CrystalVoice a Mixer.

Zhrnutie

Creative PLAY!4 je vynikajúci malý audio prevodník, ktorý robí naozaj veľké veci. Zaobsťarť si ho viete za naozaj priaznivú cenu, ale to, že používateľ v tomto prípade počas online konferencie rozumie, čo hovorí druhá strana, je na nezaplatenie. Zvukové profily v Creative naozaj trafili a naladili optimálne. Kúpu tohto produktu jednoznačne odporúčame.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
30€

PLUSY A MÍNUSY:

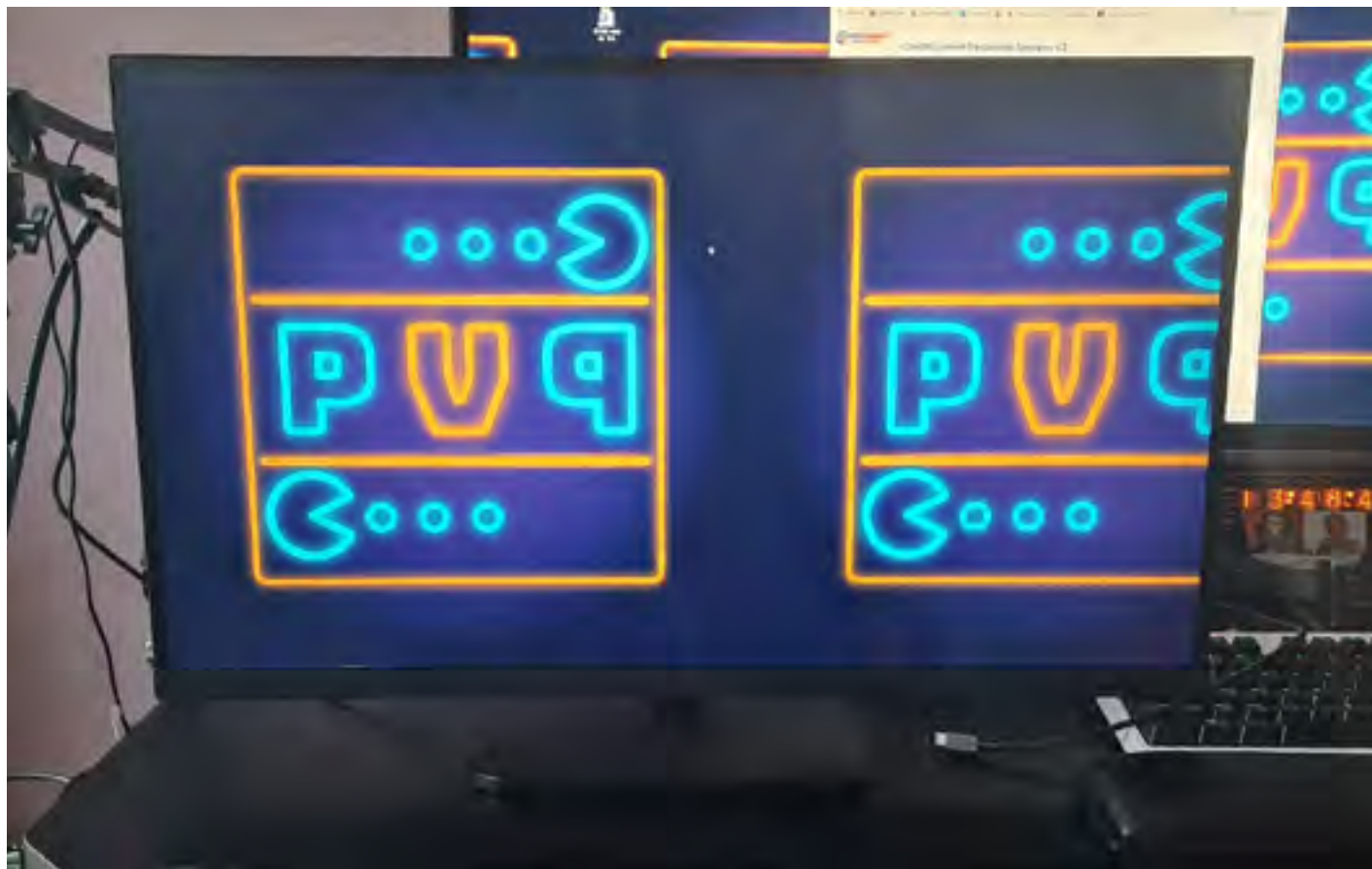
- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| + cena | - chýba aplikácia |
| + vynikajúci zvuk | Creative pre Mac OS |
| + veľmi dobré vylepšenie zvuku | |

HODNOTENIE:



MSI Modern MD271QP

PRACOVITÝ KAMARÁT



Recenzia na aktuálnu novinku z dielne MSI, respektíve aktuálnu novinku v segmente rýdzo pracovných monitorov, ma paradoxne zastihla v čase, kedy som sa sám rozhodol konečne obmeniť zobrazovaciu techniku vo svojej kancelárii. Zatiaľ čo sa za zvuku nie úplne rytmického ťukania mojej mechanickej klávesnice pozerám s pýchou na štyridsaťdeväť palcový produkt istej nemenovanej spoločnosti, po ľavej ruke mi tróni MD271QP, čoby dvadsaťsedem palcový 2K model pracovného monitoru od Taiwanskej firmy Micro-Star International. Je pochopiteľné, že voči raz tak veľkému konkurentovi sa predmetná vzorka na test musela celý čas cítiť ako vykastrovaný ratlík na prehliadke plemenných býkov, čo však neznamená, že kvality testovaného produktu v zmysle svojej triedy nejako zaostávali. Ten, kto momentálne hľadá monitor vhodný predovšetkým na úpravu videí a fotografií, nehovoriac o tvorbe textu

v klasickej forme, môže nájsť nemalé zalúčenie práve vo výrobku, ktorý si teraz spoločne podrobne rozoberieme.

Rad MSI Modern sa na stránkach nášho časopisu nezobrazuje v nejakej premiére, veď len nedávno som vám sám ponúkal

test MD241, a tak ste už asi aj bez môjho navádzania pochopili, že znižujúce sa ceny IPS panelov boli patričnou motiváciou pre firmy ako MSI prinášať na scénu výkonnostný nadštandard za minimum nákladov. Žiarivým príkladom je práve MD271QP, ktorý v sebe nesie rozlíšenie



1440p pri obnovovacej frekvencii 75Hz a nečakané odozve 5 ms. Ešte než sa spoločne pozrieme na kvalitu obrazu ako takého, určite je na mieste utrúsiť zopár slov o celkovom dizajne. MSI tu opäť vsádza na moderne pôsobiaci šasi z tvrdného plastu, kde sa jednoznačnou dominantou stáva plne nastaviteľný stojan s pevnou základňou a možnosťou preklopenia obrazovky do takzvaného biznis štýlu. Celková variabilita, čo do manipulácie s obrazovkou, je rozhodne spojená s filozofiou monitoru, ktorý sa tak hodí do kreatívneho prostredia reklamnej agentúry, ako aj bežnej firmy so zameraním na tvorbu tabuliek naplnených štatistikami a grafmi. Na pravej spodnej strane môžeme nájsť päťicu fyzických tlačidiel s pomerne intuitívnym prístupom na základe hmatu, avšak čím tento monitor zaujme už na prvý pohľad, sú tenké rámiky okolo samotného panelu – dizajn tak pôsobí viac prémiovým dojmom, než by sa mohlo zdať.

Tak podrobný gamut?

Ročne som obeťou desiatok podobne koncipovaných zariadení, z čoho príprava na recenziu z mojej strany spočíva často v prvotnom preštudovaní manuálov, ktoré sa ale na seba vo výsledku podobajú, ako keby ich porodila jedna a tá istá firma. V tomto ohľade však nový model MSI Modern ako po údere blesku začal vytýčať z davu, a to predovšetkým vďaka nečakane špecifickému údaju v sekcii farebného gamutu. Výrobca tu zanesol cifru 109,02 %, čo je skutočne nečakane presná charakteristika sRGB čo do 2K modelu. Aj vďaka tomu som sa tešil až monitor zapnem a skúsím si daný údaj preveriť na základe sledovania video materiálov a samozrejme aj fotografií.

V danom ohľade nemám čo testovanej vzorke vytknúť, keďže ak dáme bokom akékoľvek režimy obrazu snažiac sa šetriť vaše oči – modré svetlo je smrť a v noci vám ukradne deti aj so psom/mačkou/škrekčom, plná obrazová palba tu prekypuje zmesou pestrých farieb s vysokým stupňom živelnosti. Je to práve tento panel, ktorý tak už po rozbalení nie je nutné nejako zásadne kalibrovat' a hrat' sa s nastaveniami, čo je v istej forme rovnako unikátne ako papierová indícia so spomínaným gamutom. Vráťim sa teraz o pár riadkov späť ku dizajnu ako takému.

Na zadnej strane sa bez akéhokolvek dodatočného krytia či organizéru káblov skrýva štvorica fyzických vstupov a to menovite HDMI 1.4, USB-C s podporou HDMI 2.0, štandardný DisplayPort a vstupná brána pre zvuk. Tu trocha zamrzí skutočnosť, že nie je HDMI vstupov



o niečo viac, avšak vynahrádza to aspoň ona pestrosť vo výbere.

Samostatnou kategóriou, minimálne v mojej vlastnej hodnotiacej tabuľke, je vždy úroveň jas a schopnosť povrchovej úpravy panelu odrážať nepríjemné svetelné odlesky. MSI Modern MD271QP ponúka dostatočný jas na úrovni 250 nits, čo sa osvedčí aj v silne presvetlenom prostredí akejkoľvek kancelárie. Panel je čitateľný a vďaka 2K rozlíšeniu vám neunikne význam ani toho najmenšieho textu pod čiarou. Veľkou výhodou sa rovnako stáva už spomínaná obnovovacia frekvencia (75Hz), ktorou síce sotva uspokojíte srdce náruživého hráča videohier, avšak týmto smerom sa daný produkt rozhodne neuberá a to ani okrajovo. Panel exceluje predovšetkým pri tradičnej kancelárskej práci, čiže prehliadaní webových stránok a úprave dokumentov, avšak vďaka spomínanej kvalite farieb nesmiem zabudnúť na editáciu obrazových materiálov. V poslednej dobe je trendom vyrábať koncepčne nejasný hardvér, ktorý sa snaží preklenúť niekoho sféru využitia, len aby zasiahol čo najväčšiu plochu konzumného terča (raz som v jedných potravinách v Rakúsku videl mikrovlnku skríženú s klasickým varičom a zrovna lákavo to na mňa nepôsobilo). Avšak v prípade tohto zariadenia sa žiadne experimenty nekonajú a ide tak predovšetkým o spoľahlivý monitor vhodný výhradne na prácu – to už som vám ale v texte vyššie neraz špecifikoval.

Vstavané reproduktory so solídnym zvukom

Keby som mal vybrať jedno najzásadnejšie slovíčko, ktoré je schopné predmetnú novinku od MSI dokonalo zhodnotiť bez omáčky a pátosu, bolo by to slovo solídnosť. Tento produkt vás nechce

ozbýjať o peniaze v zmysle obhajoby nepotrebných či v pár konkurenčných prípadoch dokonca neexistujúcich funkcií. Jeho filozofiou je uspieť pri práci s textom, videom a fotografiou bez toho, aby sa konzument musel starať o komplikované kalibrovanie obrazu. Monitor však okrem krásnych farieb a slušnej obnovovacej frekvencie dokáže zaujať aj vyšším štandardom rozlíšenia, čo doceníte aj mimo pracovného procesu. Nemusíme si tu totižto nič nahovárať, dobre viem, čo sa deje, keď sa za šéfovým objemným pozadím zabuchnú dvere a na svietiacich obrazovkách je práca razom vystriedaná aspoň krátkodobou zábavou. Tak, ako som bol nadšený z prezentácie IPS panelu, som navyše našiel rovnako veľké zalúbenie aj v moderne spracovanom dizajne, kde sa variabilita, čo do manipulácie, dá zrovnať s akýmkoľvek konkurenčným a neraz cenovo oveľa drahším monitorom. Spoločnosť MSI opäť potvrdzuje povest' precízneho tvorcu hardvéru, kde sa nehrá na nejaké skratky a klamlivú reklamu, začo si v mojom teste právom odnáša takmer dokonalú známku.

Verdikt

Cenovo dostupný a na prácu stvorený monitor.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

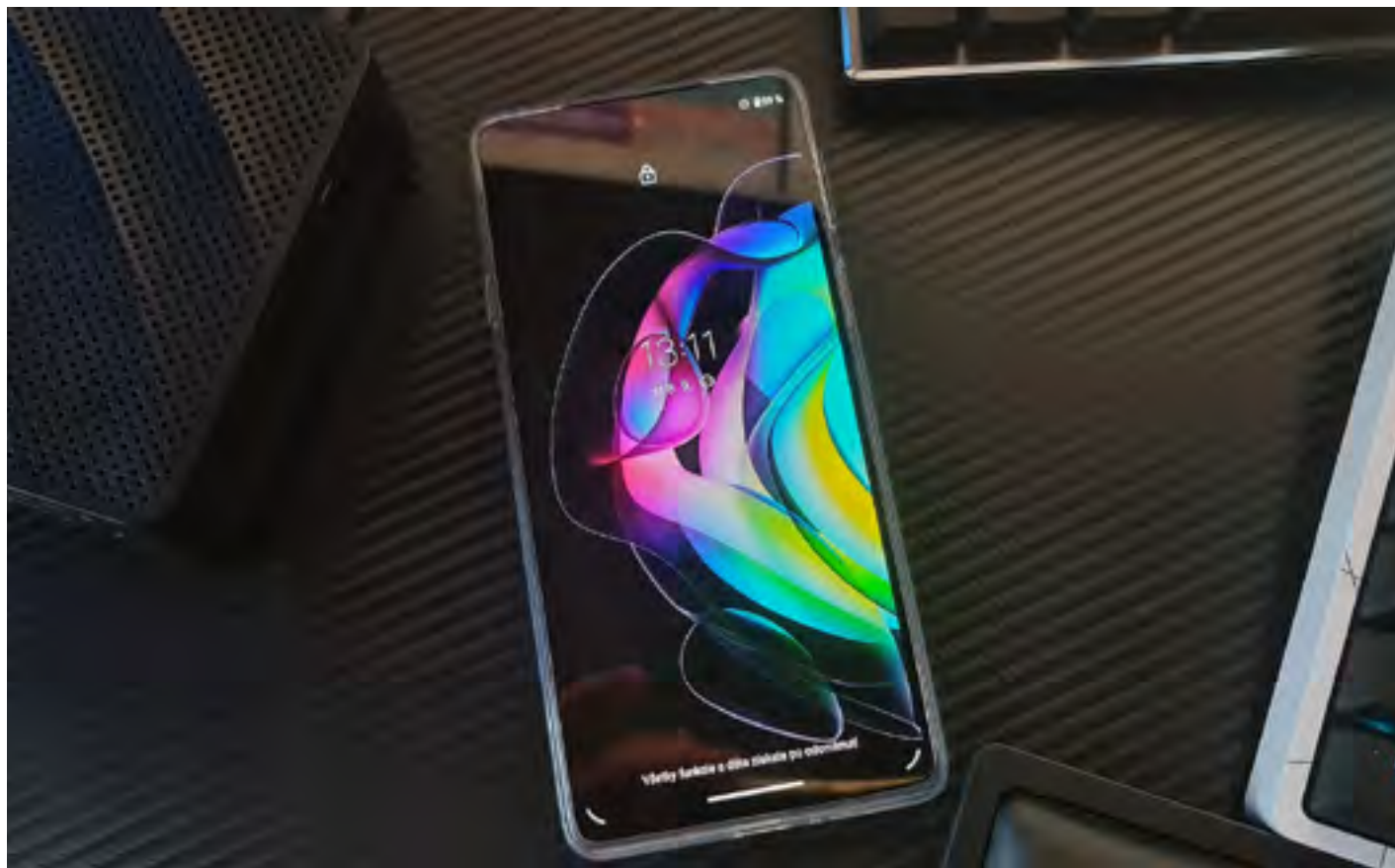
+ Dizajn
+ Cena
+ Panel
+ sRGB gamut
- Chýba organizér káblov

HODNOTENIE:

★★★★☆

Motorola edge20

S TOUTO CENOU DOLU



Rok pred tým, než sa moja maličkosť premiérov nadýchla májového vzduchu prúdiaceho malackou nemocnicou, toho času v pre nás nedosiahnuteľnej krajine neobmedzených možností, tisícky kilometrov od Slovenska, sa predával jeden z prvých mobilných telefónov značky Motorola. Išlo o Motorola DynaTAC 8000X v hodnote krásnych štyroch tisíc dolárov, ktorý si mohli dovoliť jedine tak vrcholový adepti na skok z okna alebo dediči jedného z tamojších obchodných impérií (drogového kartelu, porna, rýchleho občerstvenia, či tej spievajúcej plastovej ryby). Dnes, kedy už samozrejme nemôžeme tak úplne porovnávať vtedajšiu spoločnosť Motorola s touto terajšou, je už pojem mobil sám o sebe tak nudnou frážou, že si o jeho hrany môžu pokojne brúsiť zuby malé deti a nikomu sa to nebude zdať bizarné. Trh je presýtený a ceny padajú ako spomínaní makléři, čo je síce často dobré pre konzumenta, ale

už o niečo horšie pre výrobcov. Motorola sa dlhodobo snaží udržať v povedomí verejnosti zaujímavým koncipovaným hardvérom, plným užitočných softvérových funkcií a, ak im niečo v posledných rokoch vyložene ide, je to znižovanie priepasti medzi telefónmi z prémiovej a strednej

triedy. Žiarivým príkladom je aktuálne vydaná séria edge20, z ktorej sa nám pre potreby testu ušiel jeden z troch mobilov určených do rúk náročných zákazníkov.

V nasledujúcich riadkoch sa spoločne porozprávame o kvalitách Motorola





edge20, ktorého cena dokázala podliezť hranicu päťsto eur. Napriek všetkému si tento telefón môžete pomýliť s výrobkom patriacim do prémiovej triedy – jemne a nadnesene povedané. Prvou vecou, s ktorou sa výrobca musel v tomto rade konfrontovať, bola výrazná zmena ich doterajšej dizajnovnej línie. Pravouhlý tvar displeja zmizol ako para nad hrncom a razom tu máme oveľa známejšie spodobnenia s hranatou konštrukciou istej nemenovanej konkurencie. Plochá doštička bez akejkoľvek krivky s hrúbkou necelých sedem milimetrov môže trochu rozladiť každého, kto u danej spoločnosti obdivoval ich snahu o odlíšenie sa od zbytku ponuky. Každopádne, osobne ich mávnutie rukou nad oblými hranami maximálne chápem, keďže ich sám už dlhší čas považujem za prežitok. Pri bližšom prezretí samotného šasi si určite všimnete akúsi trojitú kombináciu po materiálovej stránke, kde sa hliník postaral o rám, sklo o displej a plast o zadný kryt telefónu. Asi by som nemal používať len slovíčko plast, keďže ide o priehľadnú syntetickú živicu zvanú PMMA, ktorá nepôsobí vôbec lacným dojmom, skôr naopak. Tlačidlo



pre odomykanie, vybavené tradične dobre fungujúcou čítačkou odtlačkov prstov, sa strojom podarilo umiestniť až prehnane vysoko, hneď pod regulátor ozvučenia a v tomto ohľade je na tom rovnako aj spínač Google asistenta na protihľadej strane. V praxi to dosť výrazne komplikuje proces spúšťania telefónu, ako aj vstupu do menu, preto som radšej zrušil biometriu a ostal pri klasickom číselnom hesle. Telo telefónu zvládne jemne striekajúcu vodu, čím určite

poteší každého milovníka umývania rúk. Každopádne, ak by vám daný mobil zletel do záchoda, ani sa nemusíte obťažovať tam za ním vyslať záchranný tím.

Využijete 144 Hz?

Ešte než definitívne opustím sekciu dizajnu ako takého, tento 163 gramov vážiaci telefón, je fajn spomenúť, že v balení vám príde aj s transparentným priesvitným puzdrom a nabíjačkou. Či už sa rozhodnete chrániť ho spomínaným príslušenstvom alebo risknete nosenie takzvane „na ostro“, v oboch prípadoch vám telefón padne príjemne do ruky a nebude sa snažiť z nej vyskočiť. V tomto smere sa

však treba pripraviť na neustále čistenie povrchu zadného krytu, aj predného skla typu Gorilla Glass 3. Tam je ono šetrenie nákladov zo strany výrobcu jasne poznať. Keď už spomíname sklo displeja, asi by bolo vhodné uviesť, že celý rad edge20 je vybavený obrazovkami s uhlopriečkou 6,7 palca. Motorola edge20 ponúka AMOLED displej s viac než dostačujúcou svietivosťou na hranici 500 nitov, to všetko pri rozlíšení FHD+ a obnovovacou frekvenciou 144 Hz.

Presne táto veta je tým vyššie spomínaním náznakom skrátenej cestičky zo strednej do prémiovej triedy, a to nie je v tomto ohľade vôbec všetko. Vykreslenie farieb a takmer stopercentné pokrytie sRGB gamutu dáva prístroju možnosť ohúriť pri sledovaní videí, ako aj fotografií. No a ak by ste teraz na trhu v spomínanej cenovke hľadali nejaký telefón s obnovovacou frekvenciou 144 Hz, sotva by ste boli úspešní.

Na druhú stranu si však treba priznať skutočnosť, že pri takto malých paneloch je vyššie snímkovanie pre bežné oko sotva rozpoznateľné a Motorola tu tak síce láka na menšie prvenstvo, no z prakticky využiteľného hľadiska nenesie výraznú relevanciu. Tá sama o sebe prichádza naopak pri otočení telefónu na brucho,



kde na vás vyskočí trio pekne zrovnaných komínov, alias trojica fotoaparátov.

Hlavný snímač v celom rade edge20 disponuje údajom 108 Mpx a tak nielen verzia Pro, no aj lacnejšia Lite, ponúkajú to, za čím zákazníci idú predovšetkým – kvalitné snímky za každých okolností. Hoci sa snímač dostal súčasne aj do iných telefónov naprieč konkurenciou, Motorola si svoje know-how obhajuje pomocou softvérovej podpory, kde má užívateľ k ruke umelú inteligenciu tlačiacu prípadný nedokonalý záber do čo najlepšej kvality. Súčasne ako som testoval edge20, som používal aj svoj vlastný telefón, Samsung Note20 Ultra, ktorý by sa v zmysle fotoaparátu mohol popasovať skôr s edge20 Pro, ale aj napriek tomu by mu aj stredná verzia daného radu dokázala ukázať, čo v ňom je. Chcelo to však samozrejme predovšetkým ideálne svetelné podmienky. Akonáhle sa pred objektív znesla šedá až tmavá scenéria, fotografie začali vykazovať prehnane silný efekt zrnenia a nič s tým nespravila ani výrobcom glorifikovaná softvérová záloha. Z čoho som bol však vyložene nadšený? Z 16 Mpx ultraširokého snímača, ako aj 32 Mpx selfie kamery. V druhom menovanom prípade dostala akákoľvek konkurencia kopanec rovno do zadku. Počas vyhotovovania snímok, kedy telefón túži zaostriť a vyhodnotiť všetko pomocou umelej inteligencie, dochádza k jemnej latencii, čo považujem za menší problém a niekoho tento fakt môže vyložene iritovať.

Výkon je dostačujúci

Ešte než prejdeme k vôbec poslednej hodnotiacej linke nášho testu, určite sa musíme pozastaviť pri otvorenej kapote



strojovne. Zariadenie beží na procesore Qualcomm Snapdragon 778G a to pri operačnej pamäti 8 GB. Vďaka tomu ste schopní rozbehnúť nielen nové videohry, ale súčasne aj náročné aplikácie. To všetko bez toho, aby došlo k nejakým prevádzkovým obmedzeniam. K nim nedochádza ani pri plnom vytížení displeja s vysokou obnovovacou frekvenciou, nech už máte na pozadí rozbehnutú jednu alebo súčasne desať aplikácií. Ak by sme mali hovoriť o internej pamäti, tak tu môžete voliť medzi 128 GB a 256 GB, no komu by bolo aj toto málo, stále má k dispozícii slot pre pamäťové karty. Nastal čas pozrieť sa na ďalšie z atribútov, podľa ktorých si často kupujeme mobilné telefóny, na akumulátor. Výrobca v tomto smere trochu ubral zo svojich doterajších nárokov a na úkor dizajnu a celkovej tenkosti prišiel s kapacitou „len“ 4000 mAh. Pri plnom

vytížení vám tak edge20 vydrží bežať jeden deň, pri miernom používaní ste schopní sa dostať až na dvojnásobok. V balení sa však našťastie nachádza adaptér s výkonom 30 W, ktorý vám celkové tankovanie energie oveľa zjednoduší. Mobil vďaka nemu nabijete až po okraj už do šesťdesiatich minút a to je vec nad ktorou sa musím len spokojne usmievať.

Motorola sa pre rok 2021 rozhodla pripraviť dizajnovu vynovenú rad edge, s ktorým prišlo pár zaujímavých, ale aj menej atraktívnych rozhodnutí. Do popredia si v prípade nami testovanej vzorky treba vyniesť cenovú reláciu spojenú s kvalitným displejom a prémiovou pôsobiacim dizajnom. Kombináciu zdarne uzatvára vysoký potenciál fotoaparátov. Kto chce v súčasnosti ochutnať trochu tej prémiovej kvality bez toho, aby bol nútený vyhodiť viac než päťsto-šesťsto eur za telefón, mám pre neho jasné odporúčania aj vďaka edge20, či prípadne edge20 Pro, o ktorom vám však budeme ešte čo-to referovať.

Verdikt

Cenovo dostupná skratka do sveta prémiových telefónov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Slabšie audio
+ OLED a 144 Hz	- Nemá plné IP krytie
+ Výkon a plynulosť	
+ Fotoaparát	

HODNOTENIE:



Trust Taxon QHD Webcam

OSTRÝ OBRAZ AJ SO SÚKROMÍM



Pokiaľ posledný rok a pol niečo hráčom aj bežným smrteľníkom ukázal, je to fakt, že v dobe, v ktorej žijeme, je ťažké udržiavať bezpečný kontakt s kamarátmi alebo kolegami. Vďaka všetkým božstvám za to, že existujú počítače a internet a preto nie je problém spojiť sa s kýmkoľvek len pomocou pár kliknutí. Kto sa však chce ukazovať priateľom alebo šéfovi cez nekvalitnú webkameru s obrazom, ktorý vyzerá, akoby bol prenášaný z Mesiaca cez techniku používanú prvými astronautmi? Na scénu preto vstupuje produkt s menom Trust Taxon QHD Webcam, ktorý ponúka až 2K rozlíšenie a bonusovú funkcionálnosť, vďaka ktorej sa nebudete musieť báť o svoje súkromie.

Webkameru má vstavanú takmer každý moderný notebook a kúpiť si základný model nestojí viac ako pár desiatok eur. Prečo sa však uspokojiť so zrnitým alebo rozmazaným obrazom, resp. so zariadeniami, ktoré potrebujú tie najlepšie svetelné podmienky, aby boli ako-tak reprezentatívne? Pre milovníkov videohovorov, profesionálov s desiatkami mítingov týždenne a možno aj pre ľudí snažiacich sa preraziť na YouTube alebo Twitchi je kvalitná webkamera naozaj skvelou investíciou.

Obal a jeho obsah

Trust Taxon QHD Webcam je dodávaný v jednoduchej bielej krabici, v ktorej sa

nachádza brožúrka a samotná webkamera s klipom a 1,8 m káblom zakončeným USB koncovkou. Webkamera ponúka čierne telo s naozaj moderným dizajnom, ktorý sa hodí na akýkoľvek monitor, či už pôjde o bežný kancelársky 24-palcový kúsok alebo o 49" herný ultrawide.

Prvé dojmy a inštalácia

Trust Taxon je vďaka šikovnému klipu možné inštalovať na takmer ktorýkoľvek monitor a vďaka zabudovanému štandardnému ťažávu aj na trojnožky a dokonca aj selfie tyče. Na webkamere poteší hardvérová krytka objektívu, vďaka ktorej nebudete potrebovať žiadnu lepiacu pásku alebo iné DIY riešenia, hoci by som možno uvítal aj možnosť hardvérovo vypnúť dvojicu stereo mikrofónov. Inštalácia zaberie „všehovšudy“ 30 sekúnd a keďže ide o zariadenie typu Plug&Play, nie je nutné sa starať o akýkoľvek softvér.

Používanie

Taxon ponúka snímač schopný nahrávať až v 2K (2560x1440 pixelov) rozlíšení pri 30 FPS, ale v prípade potreby je možné znížiť rozlíšenie aj na štandardnejšie možnosti v podobe 1080P a 720P. Samozrejme, od malého snímača nie je možné očakávať 2K kvalitu, ktorú dosahujú napríklad filmové kamery alebo kvalitnejšie fotoaparáty,



no pri porovnaní so štandardnou 720P webkamerou na notebooku je rozdiel naozaj viditeľný a citelný.

Myslím si, že Taxon je na akosi pomedzí – kvalitou sa nachádza na polovici cesty medzi bežnými webkami z notebookov a používaním normálnej kamery alebo fotoaparátu na zachytávanie videa. Na Trust Taxon však musím pochváliť kvalitu audia, ktoré zachytáva dvojica mikrofónov a ktorá bola prekvapivo oveľa lepšia ako pri použití herného headsetu.

Zhrnutie

Dobrá webkamera nie je nikdy zlá a Trust Taxon QHD Webcam patrí k tomu lepšiemu, čo sa na trhu nachádza. Tomuto produktu takmer nie je čo vytknúť – inštalácia je jednoduchá, funguje ako má, kvalita videa je obstojná a kvalita zvuku nečakane príjemná. Hardvérová krytka snímača poteší, no tlačidlo na vypnutie mikrofónu by sa hodilo tiež. Celkovo je však Taxon veľmi dobrou voľbou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- mierne vyššia cena
+ obstojná kvalita obrazu	
+ jednoduchosť používania	

HODNOTENIE:



TrueLife AIR Purifier P7 WiFi

ČERVENÝ POPLACH!

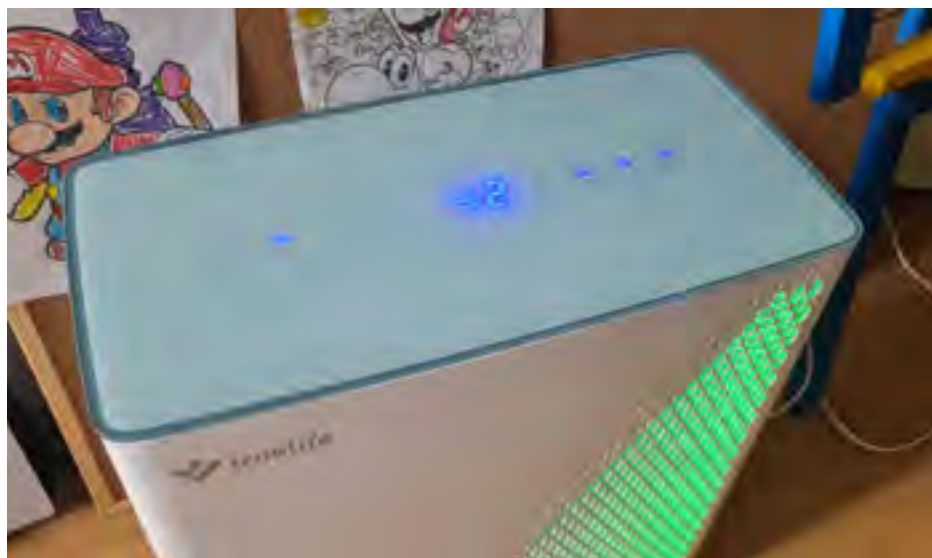


Do sveta čističiek vzduchu vkročil náš časopis v momente, keď som zase raz dostal chuť strčiť nos do niečoho nového a neprebádaného. Aj vďaka tomu sme si spoločne prešli niekoľkými príbehmi zo života istého mládenca, ku ktorému sa ja dnes osobne už radšej nepriznávam, ak vyložene nemusím. A, i keď mladíčka nerozvážnosť ostane stále len etapou pohnutého dospievania mnohých z nás, tak nejako to proste k životu patrí. Ani neviete, ako som sa v tejto súvislosti pred časom bránil vkročiť opäť raz do tej istej rieky a kývnuť na ponuku distribútora spoločnosti TrueLife ohľadom ich prémiovej čističky ovzdušia s previazaním na mobilnú aplikáciu, keďže sa mi vyložene nechcelo druhýkrát riešiť tú istú tému. Poznámka pod čiarou: toto vám píše človek, čo mesačne recenzuje tatrovku plnú takmer na vlas rovnakých notebookov a počítačových periférií bez toho, aby si zašiel za dedinu a založil tam slovenskú verziu lesa samovrahov Aokigahara. Akonáhle som sa teda spamätal a uvedomil si, čo je mojím celoživotným poslaním, okrem pojedania tak (ne)zdravého jedla, že lepšie by bolo, keby som radšej rovno skočil

zo skaly, stačilo vybaviť jeden email a už o pár dní mi pred kanceláriou zvonil znudený a jemne zmoknutý kuriér.

Teraz, keď už je vám jasné, že som si na seba zase raz uviazal niekoľko mesiacov trvajúcu zodpovednosť za nového člena domácnosti, prejdime k trošku nudnejším faktom. TrueLife si svoju prémiovú čističku

ohodnotili na sumu pod hranicou štyristo eur, čím vyslali prvý zvodný pohľad rovno k peňaženkám konzumentov. Prečo to tak je? Na rozdiel od zvyšku pelotónu plného firiem produkujúcich podobné zariadenia sa totižto nechystajú pýtať prehnané sumy na úrovni tisícok drahocenných dukátov, čo je dôvodom, prečo sa minimálne zaujímať o samotnú kvalitu AIR Purifier P7



WiFi. A presne pre to je tu náš magazín. Rozmermi a váhou prijateľná krabica (420 mm x 496 mm x 210 mm – 10,7 kg) sa po dizajnovej stránke nesnaží pretlačiť do žiadneho sci-fi filmu, aj keď zelené svetlo presvitajúce cez prednú mriežku určenú na nasávanie vzduchu by ste si v uliciach daždivého Tokia mohli pokojne pomýliť s reklamným pútačom odkazujúcim na ďalší automat s použitou ženskou bielizňou. Tú vám síce daná čistička nedokáže sterilizovať, ale čo sa týka ovzdušia, je už sama o sebe o niečo praktickejšia. Dobré vieme, kto si primárne kupuje niečo takéto – ide o výrobky najviac vyhladávané zo strany alergikov a ľudí háklivých na prach ako taký. Šasi je vyrobené z klasického bieleho plastu, čo jemne narušuje vrchné veko z imitácie skla s integrovanou osmičkou dotykových tlačidiel. Každé z nich zastupuje špecifickú funkciu. Užívateľ má tak možnosť regulovať prepínanie denného a nočného režimu, aktiváciu UV lampy, ionizátor vzduchu, rýchlosť jeho prúdenia, resetovanie filtra, pripojenie na WiFi a, samozrejme, viac ako potrebný detský zámok.

Deti sú naša radosť

Áno je to skutočne tak, naše deti sú naša budúcnosť a súčasne často aj skratkou do náručia Philippa Pinela. Každopádne, vyššie spomínaná prítomnosť detského zámku sa v mojom prípade ukázala byť ako bezpredmetná, keďže moja milovaná dcérka sa s čističkou vysporiadala pomerne rýchlo, bez toho, aby sa jej aktívne dotkla. Stačil jej na to čiastočne plyšový páv na palici, ktorého počas herného zápalu použila ako obrovskú tyčinku do uší a uštedrila ním našej čističke krásny pravý hák. Videl som to na vlastné oči a bolo to ako v spomalenom zábere z filmu Matrix, kde vyvolená Nelka letí vzduchom a ladným pohybom paže, na konci ktorej jej sviští vydesený páv, knokautuje kus svietiacej elektroniky bez toho, aby sa jej orosilo čelo. Teraz som si uvedomil, že ten kuriér vlastne nebol zmoknutý, ale spotný, každopádne pod'me späť k podstate. Čistička zhasla ako fajka a tentokrát som bol pre zmenu spotený zase ja. Dostať ju späť do chodu mi zabralo asi dvadsať minút, počas ktorých som zo seba vysúkal pár vybraných slov adresovaných na všetkých bohov, ktorých poznám a že pár ich skutočne asi vôbec neexistuje. Samotná situácia mi však pomohla odhaliť menšiu slabinu v tele čističky, ktorá sa skrýva tesne za odnímateľným predným krytom, chrániacim obrovský štvorcový Hepa filter. Aby produkt mohol bežať tak ako má, v hornej hrane, kam má zapadnúť kus plastu, je pliesok zastupujúci poistku. Tá na základe tlaku

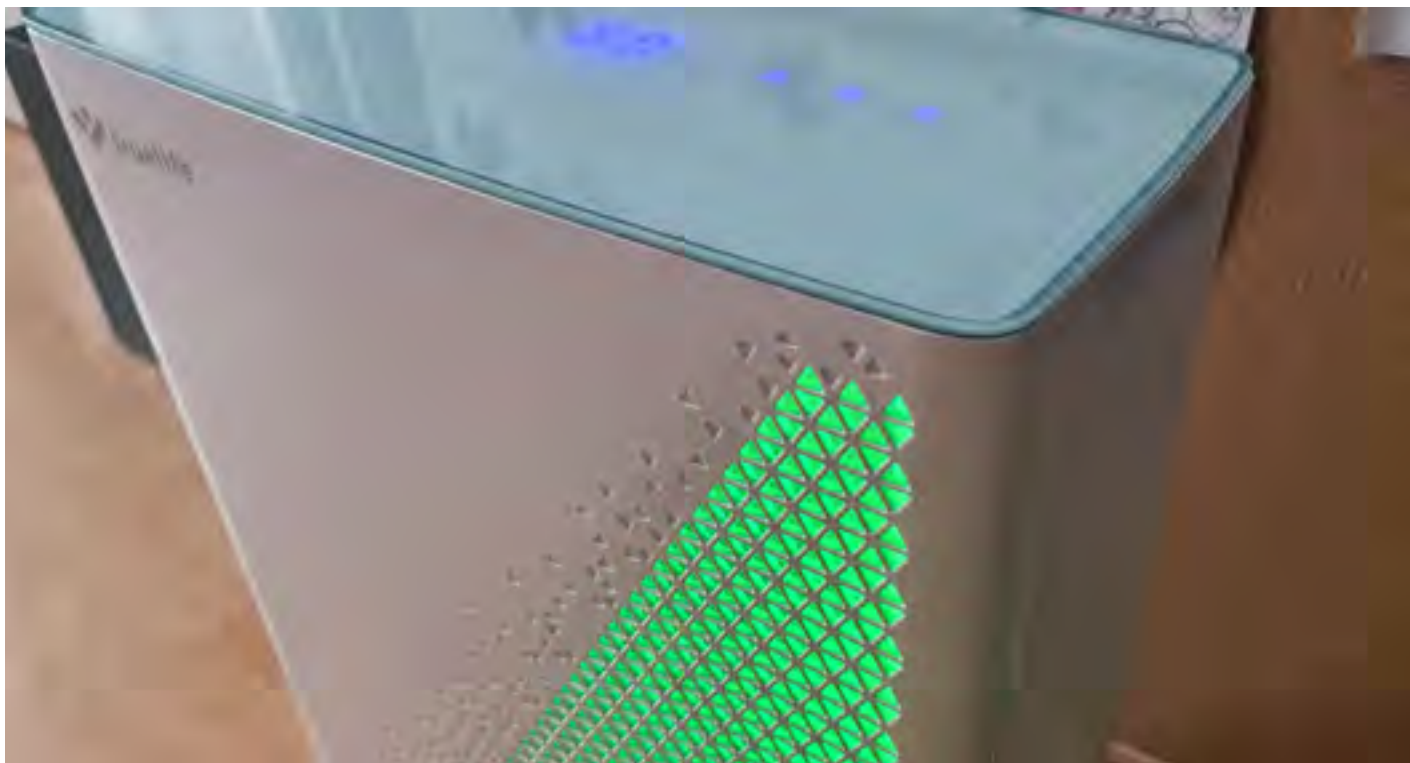


pozná, kedy sa chystáte vymeniť filter, a v prípade ak sa tak deje, produkt vypne. Nejaký čas mi trvalo pochopiť, prečo čistička nefunguje po nie zrovna drsnom údere plyšovou hračkou, až mi napadlo zobrať pero a spomínaný pliesok posunúť vyššie. V tom momente sa po zatvorení veka všetko opäť rozbehlo ako má a páv sa mohol zase raz pustiť do akcie. Ak by vám preto po kúpe tejto konkrétne čističky deti výrobok prepadli a skopali do bezvedomia, vďaka mojej skúsenosti máte minimálne jednu formu riešenia, ktorá ju môže dostať zase do chodu.

Uvedený filter by sa mal meniť v intervale pol roka, aj keď tu výrazne záleží na prostredí, v akom je používaný. Čistička dokáže pomocou štyroch farieb informovať o aktuálnom stave ovzdušia (zelená, modrá, oranžová, červená) a to, že skutočne vie, o čom hovorí, som si mohol opäť overiť na vlastné oči a súčasne aj nos.

V jedno sobotné popoludnie, kedy sme v našej Casa de Vorzacek hostili rodinných príslušníkov sa moja manželka rozhodla hodiť do mikrovlnky karamelový popcorn z dovozu, čo malo za následok vytvorenie

menšieho radiačného oblaku s dosahom niekoľko stoviek metrov na všetky svetové strany. Akonáhle daný karcinogénny produkt naložila slávnostne do misy a za zvuku fanfár ho priniesla do obývaciej izby, kde bola zároveň umiestnená aj čistička, spustil sa červený poplach ako zo seriálu Red Dwarf (našťastie som nemusel meniť žiarovku). AIR Purifier P7 WiFi vyhodnotil stav ovzdušia ako kritický a odporúčal nám vyskočiť z okna, nehľadiac na cennosti a maloleté deti. Čistička súčasne spustila turbíny na plné obrátky a trvalo jej necelú pol hodinu, než sa červený poplach dostal zase na zelenú úroveň. Dost' asi pomohol fakt, že som ten popcorn vysypal do koša v momente, kedy sa spodná vrstva rozhodla napevno asimilovať našu drahocennú sklenú misu. V tomto zatiaľkávacom teste preto recenzovaná vzorka uspela na plnej čiare a aj ja, skeptik, som musel uznať, že spomínaná farebná diskotéka vie, čo robí. Tu mám však aj jednu zásadnú výhradu. Svetelná signalizácia sa nedá eliminovať priamo prostredníctvom dotykovej plochy a je navyše úzko previazaná s automatickým alebo manuálnym režimom filtrovania, čiže ju nedokážete v nočnom čase vypnúť bez toho, aby ste prešli na spací režim.



Aplikácia je prostá ako manuál od ceruzky

Po stiahnutí aplikácie s názvom Tuya máte možnosť ovládať čističku na diaľku, či už sa nachádzate pár centimetrov od nej alebo na druhej strane zemegule. Jej funkčnosť je slušná a z desiatich prípadov kedy som ju zapol, deväťkrát spravila presne to, čo som po nej chcel.

Na jednoduchom HUD podklade máte možnosť sledovať aktuálny stav ovzdušia v okolí čističky a kedykoľvek celý produkt pokojne vypnúť, ak si prípadne spomeniete, že počas dovolenky v zahraničí je vám čistý vzduch v obývacej izbe nanič. Tých

možností, čo robiť, by tu však mohlo byť o čosi viac a opäť pripomínam, že nie je k dispozícii zrušenie osvetlenia pre hlavné režimy, čo považujem za chybu.

Zariadenie je schopné vyčistiť priemerne veľkú obývaciu izbu behom pol hodinky, čo je štandardom aj u oveľa drahších čističiek od svetoznámych výrobcov. Prístroj zvláda ionizáciu (navyšovanie záporných molekúl v ovzduší, čo má priamu súvislosť s lepšou duševnou, ale aj fyzickou rovnováhou nášho tela).

Tieto veci sa metodicky v našich podmienkach overiť samozrejme nedajú, no môže tu nastúpiť onen placebo efekt,

ktorý často dokáže robiť zázraky. Aby som pri opise schopností predmetnej čističky nezabudol, poslednou dôležitou funkciou je UV lampa, zameriavajúca sa na elimináciu vírusov a mikróbov, ktoré doma dozaista nechcete mať.

Je zaujímavé, že niečo takéto nájdeme v čističke vzduchu v danej cenovej relácii a za tento fakt musím dať strojcom z TrueLife veľký palec hore. Rozprávať sa o očakávaných výhodách plynúcich z dlhodobého používania takto koncipovanej elektroniky by bolo asi úplne zbytočné.

To, čo som prežíval pri teste čističky od Samsungu, som v rovnakej miere pocíťoval aj pri TrueLife AIR Purifier P7 WiFi, čo je pre produkt samotný v konečnom dôsledku zo všetkého asi najlepšia reklama.

Verdikt

Podarený a cenovo dostupný pomocník pre zvýšenie kvality ovzdušia v domácnosti.

Filip Voržáček

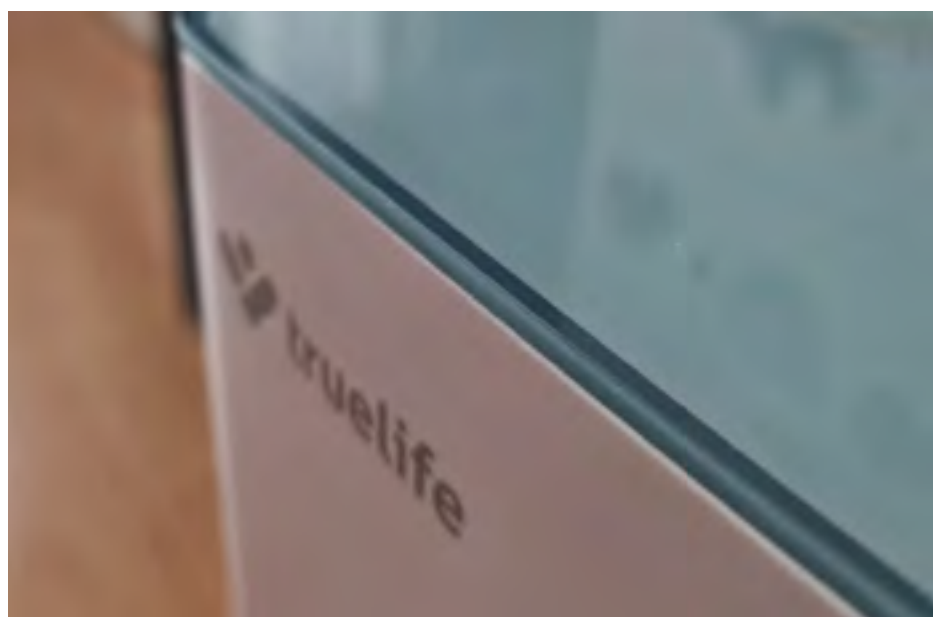
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TrueLife	350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Slabšia aplikácia
+ Funkčnosť	
+ UV lampa	
+ Ionizátor	
+ Nízka hlučnosť	

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 310

JEDNODUCHÁ MYŠ PRE NENÁROČNÝCH HRÁČOV



Rad modelu Krypton od spoločnosti Genesis má vo svojom portfóliu už 11 výrobkov. Zväčša ide o lacné herné myši slúžiace hráčom s obmedzeným rozpočtom alebo takým, ktorí si nepotrpia na priveľkej kvalite, pretože by sa rovnala vyšším cenovým kategóriám. V dnešnej recenzii sa stručne pozrieme na zúbok hernej myši Krypton 310, ktorá zaujme najmä svojím dizajnom a lákavou cenovkou.

Prvý dojem

Priznám sa, od Krypton 310 som naozaj nečakal veľa. Nešlo predsa ani o drahú myš, ani o prémiového výrobcu, teda nebolo potrebné sa zbytočne nadchýňať ničím, čo som si najprv poriadne neprezrel a nevyskúšal. Moje prvé dojmy boli skôr pozitívne ako negatívne, a to hlavne vďaka materiálu použitých pri výrobe, no takisto vďaka dizajnu a jemnému RGB podsvieteniu.

Nateraz však nechcem predbiehať, pretože tieto záležitosti si podrobnejšie popíšeme o zopár riadkov nižšie.

Spracovanie a dizajn

Začnime teda popisom dizajnu. Ten bude sedieť rovnako pravákovi aj ľavákovi, teda až na dvojicu programovateľných tlačidiel umiestnených na ľavom boku

myši – to ocenia najmä praváci. Na myš sa pozerá dobre, nie je priveľmi výrazná, a to isté platí aj o jej podsvietení, ktoré síce svieti slabšie, no rozhodne to nevnímam ako negatívum, pretože ak ste ten typ hráča, ktorý hrá v noci v tme, nebudú vám dodatočné RGB prvky ťahať oči.

Oceňujem, že aj napriek cene, ktorá nám jasne dáva najavo, že nemáme čakať priveľkú kvalitu, Genesis zákazníkom doprial celkom kvalitné materiály použité pri výrobe.

Celý povrch myši je tvorený prevažne matným tvrdeným plastom, na bokoch doplnený o pogumované povrchy, vďaka ktorým by ste mali mať pravdepodobne o čosi lepší úchyt periférie. Osobne sa mi to ale veľmi neosvedčilo a zdalo sa mi dokonca, že sa mi po daných povrchoch prsty šmýkajú o trochu viac.

Používanie

Čo sa týka používania, som s myšou Krypton 310 spokojný. V ruke sedí dobre a nepríjemná na držanie vám nebude ani po niekoľkých hodinách intenzívneho hrania. Výrobca implementoval do myši 2 tlačidlá na nastavenie úrovne DPI, ktorá dosahuje maximálne 4000 bodov. Považujem to za zbytočné, pretože k dispozícii máte iba 4 úrovne, takže by pokojne stačil iba jeden

spínač. Senzor, ktorého úlohou je starať sa o zachytávanie pohybu kurzora, pracuje celkom presne. Konkrétne ide o model A3050 a patrí k tým lacnejším, no nie zlým senzorom. Určite vám postačí. Trochu horšie na tom sú HUANO spínače, ktoré si ubujú výdrž do 20 miliónov stlačení, čo nie je práve najviac, no na pár rokov postačujúce.

Záverečné hodnotenie

Genesis Krypton 310 je obyčajná myš za lákavú cenu, ktorá poteší každého hráča, ktorý do herných periférií nechce investovať.

S cenovkou pohybujúcou sa na približne 25 eurách si môžete dopriať podsvietenú myš nižšej strednej triedy, ktorá vám zopár rokov bude verne slúžiť.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- nižšia výdrž spínačov
+ kvalita spracovania	

HODNOTENIE:



MSI Creator Z16 A11UET-093CZ

PRÉMIOVÁ KVALITA ZA PRÉMIOVÚ CENU



MSI je v oblasti herných zariadení a periférií stálicou na trhu. Za viac než 30 rokov existencie priniesli hráčom po celom svete nespočetne veľa herných produktov, o ktorých kvalite sa nedá pochybovať. Hráči ale nie sú jediná cieľová skupina, na ktorú sa podobná firma môže zamerať a v MSI si to evidentne veľmi dobre uvedomujú. Kreatívnejšie osobnosti ešte stále preferujú produkty od Apple, hlavne kvôli kombinácii výkonu, prenosnosti, ekosystému a bezplatným Apple aplikáciám. Páni z MSI sa rozhodli, že rozvíria vody aj tohto segmentu a priniesli nám veľmi zaujímavý produkt zo série Creator Z16.

Prvý dojem, ešte len pri informácii, čo presne nám príde na testovanie bol úplný šok. Notebook za takmer 2 500 €, čo to pre pána je? Parametre na pohľad skvelé, no čo tá cena? Po menšom prieskume sme ale zistili, že notebooky s procesorom i9 od

Intelu naozaj začínajú s cenou nad 2 000 €. Každým ďalším zistením sme chápali viac a viac, prečo má zariadenie takú cenu, akú má, a veruže si ju aj zaslúži.

Okamžite po prijatí balíka a pomalom otváraní nám bolo jasné, že MSI chce týmto modelom konkurovať primárne modelu MacBook Pro. Kompletne kovové telo s naozaj decentným vyobrazením loga, rozmery 359 x 256 x 15,9 mm s váhou 2,2 kg, či pomer strán obrazovky 16:10. To všetko „nenápadne“ napovedalo, v akých vodách asi budeme plávať. Obe bočné strany notebooku disponujú jedným USB-A 3.2 Gen2 a jedným USB-C portom. Na pravej je navyše čítačka Micro SD pamätových kariet a na tej ľavej nájdeme kombinovaný 3,5 mm slúchadlový jack. Na vnútornej strane máme elegantnú klávesnicu od firmy Steelseries, nad ktorou sa nachádza DYNAUDIO zvukový systém. Pod klávesnicou sa zasa nachádza

neobvykle široký touchpad a čítačka odtlačkov prstov. Nad displejom je IR HD kamera, ktorá dokáže rozpoznať vašu tvár.

Vnútro zariadenia tvorí jeden z najvýkonnejších procesorov používaný v notebookoch súčasnosti – Intel Core i9 11900H. Osemjadrový procesor z generácie Tiger Lake, osadený čipom Intel® HM570 so základnou frekvenciou 2,5 GHz a s možnosťou pretaktovania do až 4,9 GHz dáva výkonnostným možnostiam tohto notebooku úplne nové rozmery. Dopĺňa ho 32 GB DDR4 pamäte s frekvenciou 3,2 GHz v dvoch radoch po 16 GB a samozrejme grafická karta od NVIDIA zo série RTX s označením 3060. Dostatok úložného priestoru by mal zaistiť 1 000 GB M.2 SSD disk. Komu by to bolo málo, môže využiť druhý, voľný M.2 slot. Čo sa rozhrania týka, zariadenie disponuje funkciou Bluetooth vo verzii 5.2, USB-C grafickým výstupom



a už vyššie spomínanými dvomi portami USB-A, dvomi USB-C, čítačkou pamät'ových kariet a kombinovaným audio jackom. V neposlednom rade je však potrebné spomenúť aj novú WiFi 6E, ktorá, okrem samotnej rýchlosti, dokáže udržať sieť plynulú a stabilnú aj v preplnenom prostredí a vy si tak môžete vychutnať ničím nerušené hranie, streamovanie, sledovanie videí, či iný online obsah. Obvykle sa pri našom testovaní produktov s obzvlášť prémiovou cenovkou dostávame k takmer identickému záveru – „Áno, je to výborný produkt, no že by bol hodný toľkých peňazí...“. Väčšinou je totiž pomer cena/výkon v neprospech drahšieho zariadenia. Ako príklad pre porovnanie by sa dal použiť nedávno testovaný model GF65 Thin 10UE-098CZ, takisto od firmy MSI. Na papieri sa ten cenový rozdiel na prvý pohľad ani tak nezdá. Grafická karta úplne rovnaká, operačná pamäť a úložisko nehrajú až takú rolu, keďže sú to vymeniteľné komponenty, akurát ten procesor i5 verzus i9 je jediný naozaj markantný rozdiel. Každopádne, prečo jeden stojí 1 200 € a druhý 2 400 €? Čím by mal potenciálneho kupca presvedčiť model Z16, aby bol zaň ochotný dať ešte raz takú cenu?

Odpoveďou sú procesor, displej, klávesnica, touchpad, audio, výdrž batérie a odolnosť. V prvom rade si treba uvedomiť, že

ako už bolo vyššie spomínané, tak notebooky s procesorom i9 začínajú s cenami nad 2 000 € a tento model je paradoxne práve jeden z najlacnejších, pretože sa dodáva „len“ s grafickou kartou RTX 3060. Primárne zameranie totiž smeruje na prácu, rôzne strihanie a úpravu videí, fotiek, programovanie a podobne. Kvôli použitej grafickej karte obstojí aj ako herný stroj, no kupovať to čisto len na hranie je naozaj nezmysel.

Druhým kvalitatívnym skokom (a pravdepodobne najväčším) je displej. Už dlho (ak vôbec niekedy) sme nemali možnosť testovať notebook s tak dokonalým vyobrazením farieb, ako je práve model Z16. Podľa technických špecifikácií od výrobcu ide o 16-palcový dotykový IPS QHD+ displej s rozlíšením 2 560 x 1 600 pixelov a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Navyše, používa pomer 16:10, o ktorom výrobca hovorí ako o najideálnejšom pomere obrazovky na prácu. Podľa našich reálnych skúseností je to skrátka nádhery. Zrazu sme mali pocit, že vidíme farby očami ženy a dokážeme rozoznať medzi tmavočervenou a vínočervenou, či medzi ružovou a magentou. Pri porovnaní displejov vyzerá GF65 ako keby ste ho nechali pol roka vyblednúť na slnku. Klávesnica je ďalším plusom notebooku Z16. Mimoriadne pohodlné používanie a písanie, hoci aj na

dlhé večery. Klávesy nehučia, ich odozva je perfektná a RGB možnosti sú už len čerešničkou navyše. Jediným negatívom je rozloženie fn kláves. Model GF65 to má vyriešené veľmi šikovne, kde na ovládanie hlasitosti, jas a podsvietenia klávesnice pohodlne postačí jedna ruka. Naopak, model Z16 to má naozaj „od ruky“. S klávesnicou ide neodmysliteľne ruka v ruke aj touchpad a, budeme sa opakovať, ale opäť ide o jeden z najlepších touchpadov, aký sme kedy mali možnosť si vyskúšať. Na pomery bežných touchpadov je mimoriadne široký a má naozaj perfektný povrch. Napriek tomu, že sme zvyknutí na riadnu myš, práca s ním bola úplne pohodlná. Pomaly sa dostávame na záver. Poslednými lákadlami sú audio, batéria a odolnosť zariadenia. Notebook spĺňa vojenský štandard MIL-STD-810G v odolnosti a spoľahlivosti, takže sa nemusíte báť ani častého prenášania a nejakého toho horšieho zaobchádzania. Model Z16 takisto disponuje 90 Whr batériou s dlhou výdržou a technológiou rýchleho nabíjania. S použitím predinštalovanej aplikácie je navyše možné si spotrebu batérie a výkonu prispôbiť tak, aby vám notebook poskytol ideálny balans pri vašej práci. Celé to zakončíme audiom. Tu nastupujú bohaté skúsenosti firmy DYNAUDIO, ktorá má na trhu špičkovú kvalitu audio zariadení, ktoré dodáva do domácností, hudobných štúdií, ale aj automobilov. Najnáročnejším audiofilom to pravdepodobne stále nebude stačiť, no na pomery notebookov, ktoré majú obvykle naozaj biedne audio systémy, je to opäť raz, dnes už tretí krát, snáď to najlepšie, čo sme v týchto prenosných zariadeniach mohli vidieť.

Verdikt

MSI zoberali kategóriu prémiových pracovných notebookov doslova útokom. Či už vás proste len nezaujal rad MacBook Pro od Apple, alebo hľadáte balans medzi vašou tvorbou a hraním, model Z16 z radu Creator je tým ideálnym riešením. Vyššia cenovka môže na prvý pohľad vystrašiť, ale po dlhšej dobe tu máme prémiový produkt, ktorý si podľa nás zaslúži každé jedno euro, ktoré si zaň výrobca pýta.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
MSI	2 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Intel Core i9	- nič
+ použité materiály, spracovanie a odolnosť	
+ dizajn	

HODNOTENIE:



ROG Strix G15 Advantage Edition

HARMÓNIA VÝKONU



Pripadáť si tak trochu ako papagáj, keď vám číslo za číslom opakujem fakty okolo zrejmých a stále prebiehajúcich nedostatkov v sekcii počítačových komponentov, avšak v súvislosti s nasledujúcim textom narážam predsa len na niečo trochu iné – mimochodom na jednom nemenovanom ale populárnom lokálnom eshope som nedávno videl viac ako bizarnú situáciu, kde sa herná grafická karta predávala samostatne v rovnakej cene ako desktop v ktorom bola integrovaná tá istá GPU. Na scéne s prenosnými ale aj desktopovými mašinami si to už dlhý čas rozdávať dve konkurenčné spoločnosti snažiac sa osloviť čo najviac platiacich zákazníkov a vo výročných správach tak ukazovať dlhý nos z jednej kancelárie do druhej. Asi dobre viete že narážam na odveký boj medzi AMD a Intelom, ktorý dokáže aj dnes rozprúdiť nejednu internetovú debatu, na konci akej často klasicky padajú virtuálne

facky ako tie guľičky v japonskom Pachinko automate. Náš nasledujúci test sa však bude zaoberať herným notebookom poskladaným výhradne z modernej AMD technológie a preto by som bol rád, ak by si jeho obsah prečítali aj zásadový a nikdy neústupný obhajcovia Intelu lomeno Nvidie. Rozprávať sa totižto budeme o dostatočne výkonnom zástupcovi strednej triedy z radu ROG Strix, ktorý si pod kapotu natiahol nie len zaujímavý procesor ale rovnako tak aj kvalitnú grafickú kartu, aby svojim budúcim majiteľom naservíroval akúsi harmóniu výkonu.

A keď už som načal stránku výkonu, môžeme si tú pomyselnú strojovňu prelaťčiť na prvé miesto nášho zoznamu. V konfigurácii pod akou nám do redakcie dorazila vzorka ROG Strix G15 Advantage Edition sa rozprávame o procesore AMD Ryzen 9 (5900HX) a grafickej karte AMD Radeon RX (6800M), to všetko podporené

16 GB operačnou pamäťou a celkovo viac než podareným systémom chladenia. Pätnásť palcov veľký IPS panel zasadený do mohutného šasi zo zmesi kovu a plastu pôsobí už na prvý pohľad ako seriózny nástroj na hranie videohier. Tento dva a pól kilogramu vážiaci fešák na vás mrká tradičným plastovým krytom z vyvýšenej zadnej hrany, ktorý si môžete pochopiteľne meniť podľa vašej aktuálnej nálady, ale čo je po stránke dizajnu ovela dôležitejšie, stačí len vydržať pár sekúnd po stlačení hlavného spínača a okamžite sa začnete usmievať. Pre systém odvádzania horúceho vzduchu si inžinieri ROG vyhradili štvoricu výrazných prieduchov a cez to všetko sa im podarilo zachovať dizajnovú celistvosť radu Strix a navyše podtrhnúť celkovú prítťaživosť prístroja ako takého. Dobré viete že mesiac čo mesiac nám sekciu hardvérových testov plnia prenosné počítače rôzneho ako to ja volám; koncepčného vierovyznania,



preto moju dušičku vždy o to viac poteší, keď sa na stole usalaší znova raz zrozumiteľný a veľ'avravný kus herného náradia. A presne taká je daná novinka nosiaca na hlavnom veku kovové logo Republic Of Gamers. Apropos, veko otvoríte samozrejme pomocou jedného prsta a nielen že je vyrobené z hliníka, ale zároveň na sebe nesie krásne decentné a miniatúrne insígnie ROG. Dúfam, že sa mi ich podarilo aspoň čiastočne zachytiť aj na priloženej fotodokumentácii.

RGB netlačí na pílu

Minimálne ak sa budeme rozprávať o laptope v zatvorenom stave. Farebné osvetlenie sa nachádza v dvoch linkách na spodnej hrane a kým notebook neotvoríte a klávesnica sa nerozblíka ako svetielka na rumunskom kolotoči niekde za dedinou, právom môžeme hovoriť o istej decentnosti. Pomocou predinštalovaného softvéru máte možnosť nastavovať osvetlenie nie len pre vonkajšie linky ale pochopiteľne aj čo sa týka vnútornej klávesnice a kto sa vyžíva v originálnom nastavení farieb pre jednotlivé spínače,



bude môcť prejavíť svoj talent aj v tomto notebooku. Tlačidlá W,A,S,D sú klasicky z transparentného plastu tak aby sa znova raz potrhlo to prečo Strix G15 spadá do kultúry gamingu a logicky to má celé výhodu aj pri jednoduchšej orientácii pri hraní. Na pravej strane klávesnice môžeme nájsť prehľadnú mediálnu lištu a keď už spomínam samotné nízko profilové spínače, určite je vhodné uviesť aj pár ďalších detailov. Príjemné písanie bez výrazného hluku som spozoroval počas

tvorby dlhších textov a opäť raz sa potvrdilo, že ASUS v tomto smere dobre vie čo produkuje. Nižšie položené sklenený touchpad je nielen dostatočne veľký (dokonca tu ide o akýsi rekord v rámci predmetného radu) ale zároveň sa po ňom krásne behá prstami – nevadila mi ani absencia dvoch fyzických spínačov. Čo už mi ale trochu prekážalo, bola totálna absencia biometrického overovania a teda celková bezpečnosť. Notebook nie len že nemá vstavanú webovú kameru ale súčasne neponúka ani čítačku odtlačku prstov, čo pri cene balansujúcej na hranici dvoch tisíc euro považujem za problém. Výpis portov môžeme začať klasickým 3,5 mm audio vstupom, HDMI (len 2.0), osamoteným USB-C (3.2 ale samozrejme žiadny Thunderbolt keďže

ide o AMD), trio USB-A (3.2) a LAN port. Ponuka je to ako vidíte slušná, avšak znova zamrzí istá zastaranosť HDMI. Páčilo sa mi však, že tie najpodstatnejšie vstupy sa nachádzajú na zadnej hrane čo považujem z praktického hľadiska za veľkú výhodu a na čo sme ostatne zvyknutí u konkurenčnej firmy Lenovo.

Presuňme sa teraz k opisu IPS panelu v rozmere 15,6 palcov. Tento LCD displej prichádza v úvodzovkách len s 2K rozlíšením ale aby bola znova raz potrhnutá filozofia notebooku samotného, súčasne ponúka obnovovaciu frekvenciu 165 Hz a dobu odozvy 3 ms. V jednotlivých konfiguráciách je možné siahnuť aj po verzii Full HD kde vám obnovovacia frekvencia narastie až na 300 Hz, čiže konzument tak má možnosť patričnej voľby. Z mojich dojmov založených na viac než mesačnom hraní a kancelárskej práci vyplýva nasledovné; po stránke kvalít panelu bola zistená celková spokojnosť – farby sú živé a úroveň jas 300 nits dáva možnosť používať prístroj aj vo vonkajších priestoroch. A ako je na tom výkon počas náročných operácií? V tomto smere si nemám rovnako prečo drat' plomby v nejakom negatívnom





zmysle. Vďaka v súčasnosti výkonnostne najlepšej mobilnej grafike od AMD si môžete užívať najmodernejšie projekty a asistovať vám u toho bude podpora technológie SmartShift schopnej optimálne previazať výkon procesora so spomínanou grafikou. Notebook som recenzoval počas hrania technicky náročného softvéru a ak bol vypnutý ray tracing, všetko bežalo plynulo a bez spomaľovania či sekania. Niekoľkokrát som mal hardvér položený na holých stehnách, čo je už taký môj pomerne zaužívaný proces overenia systému chladiacich výstupov. V tomto smere sa strojom darí ten najhorúcejší vzduch vytláčať zo zadnej hrany a naopak tú spodnú nechávať v prijateľných medziach – nemusel som si preto automaticky prikladať ľadové zábaly na nohy ani bežať do chladničky pre korenené omáčky na dochutenie pečených stehien.

Len tak nezhasne

Výdrž akumulátora (štvorčlánková lítium iónová batéria s 90 Wh) je na pomery herného stroja skutočne nadpriemerne

dobrá. Ak by ste notebook využívali len na kancelársku prácu, pokojne by vás podržal necelých desať hodín a ešte by ostal čas na uloženie dôležitých dokumentov.

Pri spustení technicky náročných hier treba samozrejme daný údaj skrátiť na polovicu ale cez to všetko sa môžeme rozprávať o jasných pozitívach celého prístroja.

Výhodou sa stáva aj pribalený 280 W adaptér s akým dosiahnete plného nabitia už behom slabej hodiny a komu by vadili jeho z praktického hľadiska trochu veľké rozmery, môže siahnuť po doplnení šťavy prostredníctvom USB-C vstupu.

Aj keď by sme sa o kvalitách novinky s názvom ROG Strix G15 Advantage Edition mohli rozprávať ešte oveľa dlhšie, vo finále by sme skončili prevažne na pozitívnej vlně.

Úderný dizajn úzko previazaný s výborným výkonom a perfektným chladením ide ruka v ruke s kvalitnou klávesnicou a rovnako dobrou batériou či displejom. Jediné čo tu vyložené



zamrzí je absencia webovej kamery ako aj trocha zastarané HDMI rozhranie, čo však nemusí odrážať značné percento potencionálnych záujemcov o kúpu.

Verdikt

Koncepcne premyslený a podarený herný notebook.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Bez webovej kamery
+ Výkon AMD	- HDMI 2.0
+ Chladienie	
+ Touchpad	
+ Wi-Fi 6	

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena
PS5 Ghost of Tsushima
(Director's Cut)



2. cena
PS5 Returnal



3. cena
PS5 Ratchet and
Clank: Rift Apart



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



Blíži sa hororová sezóna



S príchodom októbra si streamingové služby pomaly pripravujú filmy a seriály pre po strachu dychtivých divákov.

Netflix má už klasicky na svojej strane Mikea Flanagana, ktorý sa v svojom pripravovanom seriáli „Midnight Mass“ postará o šialenstvo ale aj o pár zázrakov.

Sedem dielna séria nás preniesie na no ostrov Crockett Island, na ktorý sa po rokoch vracia mladý muž Riley (Zach Gilford). S ním ale do komunity prichádza aj nový kňaz, ktorý bude práve strojcom spomínaného zázraku. Všetky časti si budeme môcť pozrieť už 24. septembra.

Pre zmenu streamingová služba Amazon si rovnako ako minulý rok pripravila sériu štyroch filmov s názvom „Welcome to the Blumhouse“. Prvým filmom zo štvorice je „Bingo Hell“ a áno, je to horor s bingo

tematikou. Film sleduje skupinu seniorov, ktorí zvädzajú boj proti zlovestnému útočníkovi s menom Mr. Big.

Druhým filmom zo série je „Black As Night“, ktorý je o čiernej upírke z New Orleans 15 rokov po hurikáne Katrina.

Tretím filmom je „Madres“, ktorý rovnako ako Rosemaryino dieťa, využíva hrôzu z očakávaného materstva.

Posledným, štvrtým filmom je „Manor“ podľa ukážky sa film trochu podobá na Shutter Island. V domove pre seniorov sa dejú zvláštne až strašidelné veci ktoré si všimla jedna z obyvateľov Judith (Barbara Hershey).

Prvé dve zo spomínaných filmov si môžete na Amazone pozrieť už 1. októbra a zvyšné 8. októbra.



Trojičky sú späť



Pokračovanie filmu Dvojičky z roku 1988 s Arnoldom Schwarzeneggerom a Dannym DeVitom v hlavných úlohách sa vracia vo filme Trojičky. Okrem hlavných postáv si svoju rolu zopakuje aj režisér Ivan Reitman.

Tretiu hlavnú postavu, keďže ide o trojičky, by si podľa najnovších informácií mal zahrať komik Tracy Morgan. Čo sa týka deja, rovnako ako to bolo vo filme dvojičky, vyplýva priamo z názvu.

Postava Tracyho Morgana sa narodila tajne ako tretie dieťa, ktoré ale nikdy nebolo v kontakte so svojimi súrodencami. Nepoznajú sa a primárnou zápletkou na začiatku filmu bude ich stretnutie a pokus o naviazanie súrodeneckého puta.

West Side Story filmový muzikál



Režisér Steven Spielberg si pre nás tento rok pripravil svoj prvý muzikálový režisérsky počín, a to remake známej klasiky West Side Story.

Tento muzikál sa v mnohom dá prirovnať k modernému spracovaniu Rómea a Júlie. Dej sa odohráva v New Yorku na Manhattane v 50. rokoch. Mária, dievča z Portorika, a Tony, Američan sa do seba zaľúbia napriek veľkým kultúrnym rozdielom. Ako to už v takýchto príbehoch býva, dvojica to nebude mať ľahké. Spielberg sa pri réžii inšpiroval divadelným spracovaním od Stephena Sondheimu, dokonca sa vo filme objaví aj Rita Moreno, ktorá v prvom filmovom spracovaní z roku 1961 stvárnila milovanú Anitu. Film by mal prísť do kín v decembri, práve v čase, keď sa budú pripravovať nominácie na filmové ceny.

Prvá ukážka Nightmare Alley



Hoci filmy režiséra Guillerma del Tora zvyčajne prinášajú na plátno fantastické vízie, jeho najnovšia Nightmare Alley podľa prvého traileru vyzerá temnejšie než čokoľvek, čo doposiaľ režíroval.

No s takým výborným obsadením a jeho istými rukami za kamerou sa je v ukážke rozhodne na čo pozerieť. V hlavnej úlohe sa predstaví Bradley Cooper ako Stanton „Stan“ Carlisle, ktorý sa spojí s psychiatrickou Dr. Lillith Ritterovou (Cate Blanchett). Stan je podvodník a celý dej filmu sa začne aj skončí na putovnom karnevale. Del Toro sa vyjadril, že tentoraz diváci nemajú v deji očakávať žiadnu nadprirodzenú zápletku.

Eternals uvidíme len v kinách



Keďže posledný Marvel film Shang-Chi a legenda desiatich prsteňov naďalej dosahuje priaznivé zisky po uvedení do kín, štúdio Disney sa rozhodlo, že rovnakým spôsobom uvedie aj svoje zvyšné plánované filmy pre rok 2021.

To znamená, že filmy ako Eternals, Encanto, The Last Duel, West Side Story, Ron's Gone Wrong a The King's Man budú dostupné divákovi exkluzívne len v kinách. Všetky spomínané budú uvedené do kín na skrátenu dobu 45 dní, po ktorej budú potom dostupné pre divákov Disney+ na streamovacej službe. Encanto bude výnimkou a v kinách bude len 30 dní, s tým že na Disney+ sa tento film sprístupní na Štedrý deň.

Zátopek

REÁLNY PORTRÉT HRDINU ALEBO FILM, KTORÝ SA BOJÍ HRDINU VYKRESLIŤ V PRAVOM SVETLE



Emil Zátopek je prvým človekom, ktorý ubehol 10 km pod 29 minút a 20 km pod jednu hodinu. Jeho najväčším triumfom jeho profesionálnej bežeckej kariéry boli víťazstvá na olympijských hrách v Helsinkách v roku 1952. Aj tento príbeh a mnoho ďalších popisuje nový film Davida Ondříčka Zátopek ktorý môže mať kl'udne aj podtitulok „Pátranie po Ťopkovi“. Ondříčkovi, ktorý sa preslávil snímkami ako Samotáři, Jedna ruka netleská alebo V tieni, trvalo 6 rokov, než prehovoril Danu Zátopkovú, aby mu dala práva k natočeniu filmu. A musím uznať, že je vidieť, že využil tento čas naplno, nakoľko film aj pri niektorých menších chybách môže konkurovať medzinárodným životopisným snímkam.

Vo filme sledujeme dve hlavné dejové línie – prvú predstavuje rok 1968, keď hlavný predstaviteľ skončil svoju športovú

kariéru. Druhá skáče na najvýznamnejšie momenty Zátopkovho profesionálneho a súkromného života. Prvou líniou nás sprevádza austrálsky rekordér Ron Clarke (James Frecheville), ktorý navštívi Zátopka v jeho rodnom Československu po tom, ako premárni šancu na olympijskú medailu. Tu by sme však našli prvú chybu tohto filmu, respektíve skôr moment, kedy Ondříček využil „kreatívnu licenciu“.

Udalosť, ktorú film popisuje v úvode – kolaps Rona Clarka počas letných olympijských hier v Mexico City z dôvodu výškovej choroby, sa naozaj stal až v roku 1968. Emil však Rona pozval do Československa ešte v roku 1966, teda dva roky pred spomínanými udalosťami. V kontexte filmu a jeho hlavnej zápletky však tento detail divák ľahko prehliadne. Keby však bol zakomponovaný v správnej časovej línii, trúfam si povedať, že

záver a hlavná myšlienka filmu by už nemala rovnaký dôraz na diváka.

Zátopek prevádza Clarka vo filme ako mentor a priateľ a snaží sa mu pomôcť nájsť dôvod jeho bežeckého bloku. Tvorcovia protagonistu situujú do rôznych rolí bez toho, že by sa vedeli rozhodnúť, ktorá bola tou životnou, respektíve nechávajú diváka, nech sa sám rozhodne. A my tak máme šancu vidieť Zátopka v rôznych charakteroch – niekedy sa prejavuje ako prostý človek z fabriky, ktorý „náhodou“ a bez väčších problémov prebehol povojnovým Československom. Inokedy je zase pragmatický sólista, ktorý uzatvoril dohodu s mocou, aby mohol behať alebo osvietený muž pevných zásad. Všetky tieto charaktery však majú jeden spoločný menovateľ a to je konflikt medzi osobným životom a behaním, ktorý sa rovnako zrkadlí aj v príbehu Rona Clarka.



Predstavitelia

Hlavnou postavou filmu je Emil Zátopek, ktorého vynikajúcu stvárnil Václav Neužil ml. Neužil sa na rolu pripravoval pod dohľadom trénera Jana Pernicu, ktorého taktiež môžete vidieť vo filme – hrá Švéda Janssona, ktorý je posledným súperom v boji o tretie maratónske zlato. Pravidelný tréning behu 3x týždenne po dobu piatich rokov sa vyplatil a Neužil dal Zátopka na prvý pokus aj s jeho typickým štýlom behu. Rolu Dany Zátopkovej stvárnila niekol'konásobná držiteľ'ka českého leva Martha Issová, ktorá rovnako ako Neužil zahrála rolu Dany Zátopkovej naozaj výborne (až na niekedy okatý moravský prízvuk občas znejúci ako paródia). Problémom však je jej dosť obmedzený príbeh a konflikty, ktoré popri Zátopkovi musí jej charakter riešiť. Jej jediným komplexnejším problémom je tehotenstvo, táto problémová línia však rovnako ako niektoré ďalšie motívy nie je dotiahnutá a nerozvíja detailnejšie dej. Dana sa jednoducho zmieri s faktom, že jej manžel proste deti nechce. Rovnako tak pôsobí aj

jej osobnostná dejová línia v prítomnosti, kde divák dostane náznak manželských problémov prostredníctvom listu, v ktorom oznámi, že manžela opúšťa. Na konci filmu ju však vidíme, ako sa bez akéhokol'vek vysvetlenia vráti, pripraví vajíčka na raňajky a znovu s manželom trénuje.

Okrem týchto konfliktov však jej charakter pôsobí skôr ako kotva a morálne zrkadlo hlavného hrdinu, ktorá ho drží pri zemi.

Prečo vidieť:

Aj napriek spomenutým slabším dejovým momentom film určite diváka zaujme aj napríklad svojou silnou kamerou Štefana Kučery. Hlavne vďaka nemu a pol'skému strihačovi Jaroslawovi Kaminskému sú bežecké scény tak dynamické a krásne diváka vtiahnu do deja. Atmosféru filmu dotvára aj hudobné skóre Beaty Hlavenkovej, ktoré dokresľuje dej a upozorňuje (niekedy aj dosť doslovne) diváka na emócie, ktoré by mal v daný moment prežívať. Záver filmu vyznieva po strhujúcich záberoch Zátopkovho behania

dosť antiklimaticky, keďže Ron Clark odchádza z Československa s hlavnou myšlienkou, že by mal menej myslieť, pretože keď myslí, nesústreďí sa na beh. Je dôležité dodať, že Ondříček pravdepodobne neplánoval týmto filmovým počínom divákov šokovať, ale vytvoriť pomník tohto nezabudnuteľného československého atléta. Venuje sa aj kontroverzným témam, ako bolo Zátopkové pôsobenie v kontrarozviedky alebo schválenie popravy významných osobností na čele s Miladou Horákovou, tieto sú však vykreslené dosť opatrne a v niektorých momentoch (napr. pri nariadení špionáže) aj dosť humorne. Pravý filmový hrdina sa musí ušpiť a to sa filmovému Zátopkovi dostatočne nedarí a skôr v očiach diváka vyznieva ako pozitívny chlapík, ktorý ide od víťazstva k víťazstvu s neustálym úsmevom na tvári.

„Film popisuje najvýznamnejšie športové, ale aj osobnostné udalosti legendy československého športu Emila Zátopka, ako sú napríklad jeho trojnásobné víťazstvo na Olympiáde v Helsinkách, ale aj stretnutie s austrálskym bežcom Ronom Clarkom. “

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
D. Ondříček, A. Nellis, Jan P. Muchow

Rok vydania: 2021
Žáner: Životopisný / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> + Technika behania + Obsadenie + Réžia | <ul style="list-style-type: none"> - Veľmi pozitívne vykreslenie - Opomenuté historické udalosti - Prílišné idealizovanie |
|--|--|

HODNOTENIE:



Zaklínač: Vlčí sen

TENTORAZ ANIME



Každý filmový, herný či knižný fanúšik, ktorý nežil posledných pár rokov pod kameňom, už určite započul pojem „Zaklínač“. Úspešná knižná séria napísaná perom Anrzeja Sapkowského sa dočkala v priebehu dvoch desaťročí niekoľkých adaptácií. Po hranom seriáli z pol'skej produkcie a svetoznámej hernej sérii od štúdia CD Projekt RED sa štafety ujal Netflix. Prvá séria príbehu Geralta zaujala nové tváre a rozprúdila debatu aj medzi dlhoročnými fanúšikmi sveta zaklínača. Skôr, než sa však dočkáme druhej série, ktorá sa k nám pomaly, ale nezadržateľne blíži, máme možnosť ponoriť sa o niečo hlbšie do minulosti a vychutnať si príbeh zaklínača Vesemira v celovečernom animáku Zaklínač: Vlčí sen. Postava Geraltovho mentora, ktorá je všetkým knihomolom a hráčom už dôverne známa, sa na Netflixu zatiaľ len spomínala. Štúdio využíva vzduchoprázdno

po prvej sérii, aby nám poskytlo príbeh z minulosti obávaného zaklínača pred jeho predstavením v sérii druhej.

Zaklínači sú geneticky upravení bojovníci, ktorí v monštrami zamorenom svete plnia úlohu akýchsi deratizérov. Kvôli ich neobvyčajným schopnostiam, vzhľadu a povahe ich zamestnania však nie sú veľmi obľúbení medzi bežnými ľuďmi. Vesemir (Theo James, David Errigo Jr.) je mladý a mierne namyslený zaklínač, nevenujúci priveľkú pozornosť ničomu inému ako zárobku. Svoju profesiu si však na rozdiel od mnohých mladých chlapcov vybral a je v nej neobvyčajne šikovný. Jeho arogancia ho však uvedie do nemilosti kráľovského dvoru, obzvlášť dvornej čarodejnice Tetry (Lara Pulverová). Spolu s ňou je nútený vydať sa na lov neznámych potvory, ktorá kántri ľudí v miestnych lesoch. Obvyčajná rutina sa však zmení na

zamotanú spleť podvodov a tajomstiev, o ktorých nemal mladý zaklínač ani tušenie.

Adaptácia

Vzhľadom na obdobie, v ktorom sa nachádza dej filmu, je slovo „adaptácia“ príliš silné slovo. Keďže sa príbeh knižnej série odohráva o desiatky rokov neskôr a sústreduje sa na úplne iného zaklínača, o tom, čo sa dialo v mladosti Vesemira, vieme len veľmi málo. To poskytuje Netflixu mnoho priestoru na vytvorenie si svojho vlastného príbehu a zasadenie ho do už existujúceho zaklínačského prostredia. Bohužiaľ, kým vytvorenie vlastného príbehu prebehlo viac-menej úspešne, umiestnenie do prostredia veľmi nevyšlo. Občasné spomenutie známeho mena alebo miesta vo mne nedokázali vytvoriť pocit, že sa pozerám na film o zaklínačovi. Krv a lietajúce údy nenahradia celkový pocit



surovosti a reálnosti sveta, ktorý vytvoril vo svojom diele Sapkowski. Téma predsudkov a rasizmu, ktorá je dominantná cez celú knižnú sériu, bola zahnaná do úzadia napriek tomu, že práve pre tento príbeh by sa hodila ako rit' na šerbel'. Celkovo to vyzerá tak, že aj to málo, o čo sa dalo v knižkách pri tvorbe Vlčieho snu oprieť, bolo odignorované. Príbeh by sa tak, ako sa odohráva vo svete zaklínača, mohol rovnako dobre odohrávať v hocijakom inom fantasy svete a nikto by si nevšimol rozdiel. Pre človeka, čo knihy nečítal, to samozrejme nepredstavuje problém, pre mňa osobne to je mierne sklamanie.

Animácia

Aj keď sa jedná o 80 minútový celovečerný film, animáciou sa skôr ponáša na seriál s omnoho menším rozpočtom. Prostredie plné mágie, príšer a zmutovaných šermiarov rozsievajúcich okolo seba smrť a skazu poskytuje všetok priestor sveta na skutočne nevidaný grafický zážitok.

Ani v tomto ohľade sa však Netflix nepochlapil a celý Zaklínač: Vlčí sen vyzerá plocho a nevyrazne. Prírodným scenériám chýba hĺbka a postavám život. Tu a tam boli zábery, ktoré by sa dali považovať za veľmi pekné, bolo ich však poskromne a veľká väčšina filmu vyzerala tuctovo. Páči sa mi, že štúdio sa rozhodlo pre Vlčí sen zvoliť 2D animáciu, ktorá sa k príbehu samotnému hodí. To je však tá jediná pozitívna vec, ktorú viem o grafickej stránke povedať.

A čo d'alej?

Po zhladnutí Vlčieho sna som mal neodbytný pocit, že sa toho autori snažili stihnúť tak veľa, až nestihli nič. Minulosť a prítomnosť mladého zaklínača, láska, podvod, intrigy. Vlčí sen vám poskytne všetko to, čo vám sľubuje každá správna reklama na mexickú telenovelu.



Flashbacky a zmeny prostredia ma držali v strehu a nikdy som sa behom filmu nenudil. Na 80 minútový film si však Vlčí sen rozpracoval až príliš veľa menších zápletiiek. Plnohodnotného zodpovedania sa dočkala možno tak polovica položených otázok, z čoho vyvstáva podozrenie, či náhodou Netflix neplánuje ďalšiu časť.

Vlčí sen na mňa pôsobí ako pilotná časť seriálu – s ukončeným dejom, no plánom d'alej sa rozvíjať. Ako predstavenie postavy Vesemira pre účely druhej série „Zaklínača“ na Netflixu funguje dobre, no na vlastných nohách Vlčí sen stáť nedokáže.

Čo čakať od animovaného Zaklínača? Zaklínač: vlčí sen je priemerný počín, len málo založený na knižnom podklade. Svoj význam má pre milovníkov seriálu „Zaklínač“ od Netflixu ako úvod ku postave Vesemira, sám o sebe však žiadne publikum do tohto fantasy sveta nedotiahne. Jeho vizuálne spracovanie neurobilo diery do sveta a aj vo svojich silnejších momentoch pôsobil len priemerne. Viacero zápletiiek a postáv sa ku koncu potichu vytratilo a ponechalo

celý film tak trochu neukončený. Musím konštatovať, že Zaklínač: vlčí sen bol pre mňa sklamaním, no od sveta Andrzeja Sapkowského ma rozhodne neodradil.

„Zaklínač: Vlčí sen ponúka príbeh mladého zaklínača Vesemira, ktorý sa živí nájomným zabíjaním príšer. Animák založený na knižnej sérii „Zaklínač“ od Andrzeja Sapkowského neurobí síce svojou grafikou a dejom diery do sveta, je však plný akcie a tých 80 minút vás nudiť nebude.“

Jakub Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Kwang Il Han

Rok vydania: 2021
Žáner: Animovaný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nový príbeh
Vesemira

- Animácia
- Adaptácia knihy
- Nezodpovedané otázky

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková,
Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková,
Ondrej Ondo, Dominika Hrubošová, Jakub Mrážik,
Michaela Hudecová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
Zároveň

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A 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
reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu
redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené.
Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k
dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov
sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

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



G502 HERO

SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôbiť.

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

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

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