

GENERATION

VIDELI SME
DUNE (2021)

HRALI SME
Forza Horizon 5

TÉMA
Vianočné tipy

TESTOVALI SME
Huawei nova 9

RETRO
Dune 1



SÚŤAŽ





4K Pro

Gaming On!

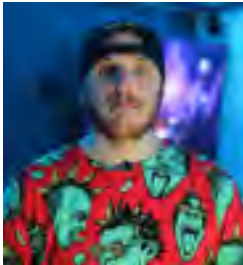
AORUS 4K Gaming Monitor



aorusczech



aorus_czech



Všetko má svoju postupnosť.

Je to už pár čísel, čo sa vám prihovám z pozície zástupcu šéfredaktora nášho a hlavne vášho magazínu Generation a aj ja som si v prípade úvodníkov musel nájsť tú svoju ideálnu postupnosť. Zo začiatku som sa tak trochu ponáhlal, presnejšie povedané som písal s predstihom, aby som nakoniec tesne pred uzávierkou daný text musel na poslednú chvíľu upravovať. Dnes už to robím úplne inak a čakám dlhšie, uvažujem, sem tam zabúdam, že mám niečo také ako úvodník napísať – posledné mesiace práve končiaceho roka sa mi zlievajú do jedného. V prípade decembrového čísla, ktoré práve držíte v ruke, či už v papierovej alebo digitálnej forme, som však rád, že som vyčkal na prvé snehové vločky. V čase, kedy t'ukám do klávesnice a tvorím tento príhovor síce ešte kalendár nehlási to magické a vianočné číslo mesiaca 12, avšak kúsok po mojej ľavej ruke už padá zmrznutá voda vytvarovaná do krásnych a pod mikroskopom uhrančivo dokonalých vločiek. Prikrýva neporiadok na dvore a aj keď časť vo mne vnútorne trpí (stále mi nepišli nové zimné pneumatiky), tá druhá, previazaná s tou večne mladou detskou dušičkou, skáče dva metre do vzduchu.

Z pohľadu ziskov z hardvéru a softvéru sú Vianoce pre veľké a známe spoločnosti tým pravým požehnaním. Je to čas, kedy generujú čísla, ktoré im v ďalšom kvartáli pomôžu vykryť prípadné straty. Preto nič iné neočakávajú ani od nadchádzajúcich sviatkov. Pod'te sa spoločne s nami, posledný raz v roku 2021, pohrúžiť do porcie zaujímavých článkov, testov, noviniek a recenzií a možno ešte na poslednú chvíľu tak objaviť produkt, ktorý by sa v rukách vašich milovaných priam vynímal. Uvedomujem si, že moje asi prehnané kategorizovanie decembra pod kresťanské sviatky môže nemalú časť našich čitateľov jemne nadvihnúť zo stoličky, avšak osobne si myslím, že aj ten, kto Vianoce ako také takpovediac neoslavuje, si určite nájde čas nazrieť do aktuálneho obsahu tohto časopisu a nechať sa patrične inšpirovať, či prípadne poučiť. Takže vám želim, aby váš osobný sneh aspoň na moment prikryl všetky problémy naokolo a za celú redakciu časopisu Generation vám prajem krásne a hlavne veselé... čítanie.--

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

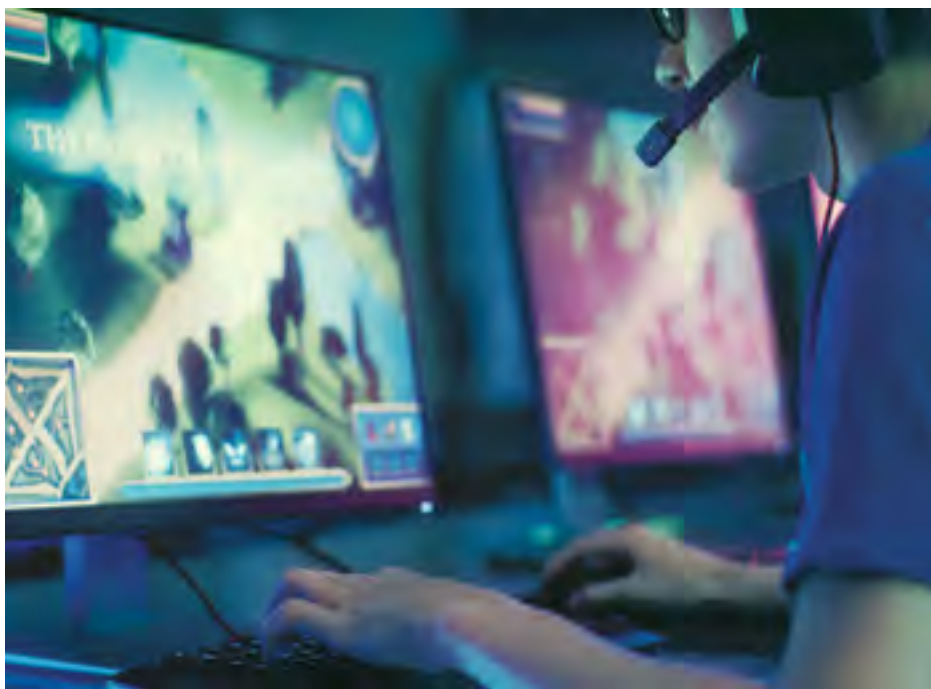
logitech

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.

Kybernetickí zločinci zarábajú na hráčoch, ako im neskočiť do pasce?



Väčšina online hráčov sú skutoční nadšenci, ktorí milujú virtuálne svety. No stáva sa, že sa do tejto skupiny pokúsi vkrádať aj niekto s nekalými úmyslami. Útočníkom ide pritom hlavne o peniaze, no nájdu sa aj „hráči“, ktorých cieľom je úmyselné obťažovanie. Bezpečnostní experti zo spoločnosti ESET radia, ako zostať pri hraní hier v bezpečí.

St'ahujte hry iba z overených zdrojov

Ešte pred inštaláciou je potrebné dodržať základné pravidlo. Hry st'ahujte iba z overených zdrojov a legitímnych obchodov s aplikáciami. Mnoho hráčov už doplatilo na sladké prísl'uby bezplatných hier či špeciálnych herných predmetov. V skutočnosti sa totiž za návnadou môže skrývať malvér, ktorý narobí väčšiu škodu, ako je hodnota ušetrených peňazí za neoficiálnu verziu hry.

Nezverejňujte osobné informácie

Nezverejňujte svoje skutočné osobné ani prihlasovacie údaje. Vytvorte si profil, ktorý neodráža vašu skutočnú identitu. Neužívajte v používateľskom mene údaje o svojom dátume narodenia a nepridávajte osobné údaje ani do svojho online profilu alebo avatara. Spomínané informácie môžu

totiž poslúžiť útočníkom, ktorí sa snažia oklamať hráčov prostredníctvom sociálneho inžinierstva – na mieru ušitého podvodu.

Buďte opatrní na hráčskych fórach

Pozor si treba dávať aj na to, čo píšete na hráčskych fórach, na ktorých sa tiež radi koncentrujú internetoví zločinci, aby získali zoznamy používateľov a hesiel. Buďte obozretní voči používateľom, ktorí sú až príliš ochotní pomôcť vám. V skutočnosti sa môžu od vás pokúsiť vymámiť prihlasovacie údaje, aby sa dostali do vášho účtu a získali prístup k citlivým informáciám, vrátane údajov z kreditnej karty. Vzhľadom na milióny dolárov, ktoré hráči míňajú na nákupy v hre, môžu mať pre kybernetických zločincov značnú hodnotu aj špeciálne predmety, ktoré gameri nazhromaždili v inventári svojej hernej postavy.

Majte vždy zapnutú bránu firewall

Firewall zabezpečuje kontrolu všetkých spojení medzi sieťou a daným systémom. Chráni vaše zariadenia pred útokmi zo vzdialených počítačov a umožňuje blokovanie niektorých potenciálne nebezpečných služieb. Tiež zabezpečuje antivírusovú kontrolu protokolov HTTP(S), POP3(S) a IMAP(S).

Ponechajte si zapnutý bezpečnostný softvér

V hráčskom svete sa neustále vedie diskusia o negatívnom vplyve antivírusových produktov na výkon systému počas hrania hry. Skenovanie podozrivých súborov či pravidelné aktualizácie môžu ovplyvňovať herný zážitok. Hráči preto zvyknú antivírus počas hrania jednoducho vypnúť. Tento krok však neodporúčame vzhľadom na ohrozenie, ktorému čelí nechránené zariadenie. Ideálnym riešením je preto zabezpečiť sa softvérom, ktorý obsahuje funkciu herný režim. Táto funkcia, ktorá je súčasťou bezpečnostných produktov ESET, minimalizuje využívanie procesora programom ESET pre zvýšenie výkonu systému a pozastaví všetky naplánované úlohy programu ESET, vrátane aktualizácií. Na základe predvolených nastavení sa herný režim aktivuje automaticky vždy vtedy, keď spustíte hru či film na celú obrazovku. Počas aktivovaného herného režimu budete naďalej chránení, bez prerušenia a bez spomalenia počítača.

Používajte silné heslá odlišné pre každú platformu

Ešte stále existuje veľa používateľov, ktorí opakovane používajú slabé alebo ľahko predvídateľné heslá. Silné a jedinečné heslo pre každý účet je pritom základným bezpečnostným opatrením. Keď sa útočníci raz zmocnia jedného z vašich hesiel, spravidla ho skúšajú použiť aj do vašich ostatných účtov. Pokiaľ si heslá neviete zapamätať, môžete túto starosť zveriť do rúk správcovi hesiel Password Manager. Túto užitočnú funkciu zahŕňa produkt ESET Smart Security Premium, ktorý predstavuje najvyššiu formu digitálnej ochrany.

Aktivujte si dvojfaktorovú autentifikáciu

Pri herných klientoch alebo na kontách rôznych služieb, napríklad Epicgames, si nezabudnite aktivovať dvojfaktorovú autentifikáciu. Tá pomáha predchádzať krádeži informácií, pretože st'ahuje útočníkom prístup k vášmu kontu a zaručuje ochranu v prípade odcudzenia hesla. Dvojfaktorovú autentifikáciu majte aktivovanú vo všetkých platformách, ktoré narábajú s vašimi dátami a citlivými informáciami.

Toto je ideálny smartfón podľa Slovákov



Slovenskí užívatelia smartfónov sa nedávno zúčastnili prieskumu, ktorý uskutočnila agentúra NMS v spolupráci s Huawei. Cieľom bolo zistiť, aké vlastnosti by mal podľa Slovákov mať "dokonalý" smartfón. Telekomunikačný gigant zhodou okolností nedávno uviedol na trh novinku, ktorá tieto požiadavky spĺňa takmer do bodky.

Výsledky prieskumu

Dáta z prieskumu ukázali, že Slováci najčastejšie siahajú po smartfónoch, ktoré majú špecifické parametre. Tým najdôležitejším je adekvátna cena (67 % opýtaných), dostatočná výdrž batérie (51 %) či kvalita fotoaparátu (44 %). Muži si vyberajú nový model predovšetkým na základe výkonu, značky, kvality displeja, pričom mobil využívajú okrem komunikovania najmä na fotografovanie širokouhlých záberov, počúvanie hudby, navigovanie či hranie hier.

Naopak, ženy sa vyjadrili, že je mimoriadne dôležité mať vo svojom smartfóne kvalitný fotoaparát s dobrou selfie kamerou, možnosťami využívať rôzne

filtre či tiež dostatočne veľkú pamäť na ukladanie množstva fotografií a videí. Svoje smartfóny pritom najčastejšie využívajú na fotografovanie či prezeranie sociálnych sietí.

Čo je pri výbere najdôležitejšie?

Až 54 % respondentov uviedlo, že okrem základnej komunikácie ako je telefonovanie, či esemeskovanie sa väčšina venuje najčastejšie surfovaniu na internete a viac než polovica (51 %) pravidelne prezerá obsah sociálnych sietí.

Medzi ďalšie časté činnosti na smartfónoch patrí fotografovanie (49 %), mobilné bankovníctvo či platby prostredníctvom mobilu (40 %), počúvanie hudby či sledovanie filmov (28 %), ale aj hranie hier (17 %).

Práve na základe tohto prieskumu prišiel Huawei s možnosťou bezkontaktných platby prostredníctvom aplikácie Curve a neustále pracuje na tom, aby sa v obchode s aplikáciami Huawei AppGallery nachádzali všetky potrebné aplikácie lokálnych developerov.

Huawei nova 9 - vlajková loď za polovicu

Začiatkom tohto mesiaca uviedla firma na trh svoj úplne nový smartfón Huawei nova 9, ktorý ponúka všetky vlastnosti vlajkovej lode za polovičnú cenu, a zároveň dokonale vystihuje všetky požiadavky na smartfón, ktorý by si kúpil priemerný Slovák.

Veľký 6,6-palcový displej nedávno s jemným rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 120 Hz dostatok miesta na plnohodnotný zážitok zo sledovania sociálnych sietí či hrania mobilných hier. Základom série Huawei nova je inovácia. Už od uvedenia na trh v roku 2016 predstavuje rad nova stelesnenie inovatívnych technológií Huawei v štýlovom kabáte. Je to špičkový osobný asistent určený pre zaneprázdnených, nezávislých a kreatívnych ľudí, ktorí sú neustále v pohybe.

Spol'ahlivý fotoaparát

Aktuálna doba predurčuje život naplno. Málokto sa pritom zaobíde bez telefónu s fotoaparátom, na ktorý sa môže spoľahnúť v každej situácii, bez ohľadu na to, či je deň alebo noc. Nova 9 zachytí všetky dôležité chvíle, dokonca aj v tme, či v zlom osvetlení. Huawei nova 9 s pokročilými režimami denného a nočného fotografovania umožňuje zachytiť snímky za každých podmienok.

Pokročilé nabíjanie s Huawei SuperCharge

Výdrž batérie je jednou z najväčších starostí, ktoré v prieskume označilo až 51 % opýtaných Slovákov. Rovnako ako predchádzajúce smartfóny Huawei, aj nova 9 vyniká veľkou batériou - má kapacitu až 4300 mAh, vďaka ktorej sa s prehl'adom postará o celodennú výdrž, bez ohľadu na záťaž a frekvenciu používania. Extrémne rýchla 66W nabíjačka Huawei SuperCharge zaručí, že nabitie telefónu na 53 percent potrvá len 15 minút a na 100 percent sa nabije za 38 minút.

Vysoký výkon umožňuje smartfónu zvládnuť všetky každodenné úlohy či multimediálny obsah. Huawei nova 9 je na Slovensku v predaji vo farbách Black a Starry Blue za odporúčanú maloobchodnú cenu 499 eur. Kúpiť si ho tiež môžete u vybraných operátorov.

Hyundai ukázal svoj koncept SUV



Po tom, čo Hyundai ukázal so svojim sériovým Ioniq 5, pôsobí nový koncept jeho SUV skutočne uveriteľne. Kým v minulosti sme si zvykli brať koncepty s poriadnou rezervou, tak táto značka skutočne môže spôsobiť príchod novej generácie vzhľadom od iných automobilov. Hyundai Seven by sa mal časom pripojiť k súčasnej generácii

Ioniq, presnejšie bude SUV variantom pre zákazníkov hľadajúcich väčšie a ešte pohodlnejšie auto. Základom bude rovnaká platforma, vďaka ktorej sa vývoj a výroba zbytočne nepredraží.

Aj keď je na fotografiách koncept stále len jasným konceptom, tak minimálne jeho vonkajší vzhľad pôsobí veľmi pekne a my

dúfame, že sa finálna verzia veľmi líšiť nebude. Predné svetlá sú ešte o kus ďalej ako pri súčasnej generácii SUV tohto výrobcu a nám sa veľmi páčia. Ako to bude s ich cenou pri malej kolízii radšej ani nechceme vedieť. Vnútro konceptu je jasne futuristické a je nepravdepodobné, že by sa v tejto forme aj dostalo do predaja.

Aj keď otváranie dverí proti sebe vyzerá lákavo, tak chýbajúci stredový stĺpik by mohol byť pri bezpečnostných testoch problémom. Koncept má dvojicu elektromotorov s výkonom 350 kW, čo je na jeho rozmery viac než postačujúce. S dojazdom minimálne 480 km síce rekordy netrhá, ale my tajne dúfame, že sa za pár rokov dostaneme k dvojnásobnému dojazdu. Každopádne, dobíjanie batérie z 10 na 80 percent by vám malo zabráť len 20 minút času. Kedy sa tento koncept dostane reálne na trh? Pravdepodobne nie skôr ako o tri roky.

Sú Slováci ochotní požičať svoje autá?



Platforma na zdieľanie áut HoppyGo má za sebou prvý polrok fungovania na slovenskom trhu. Pre slovenských používateľov je oficiálne dostupná od mája tohto roku, pričom je alternatívou k zdieľaným bicyklom, elektrickým kolobežkám a bežným požičovniam áut s tým rozdielom, že tu autá požičávajú priamo ich majitelia, bežní ľudia. Na Slovensku

máme evidovaných viac ako 3,2 milióna vozidiel, z ktorých je množstvo využívaných len sporadicky a stoja celé dni alebo aj týždne nevyužitá na parkoviskách.

HoppyGo presne pre takúto situáciu ponúka prehľadnú mobilnú aplikáciu a web, kde sa majitelia nevyužívaných áut pár kliknutiami zaregistrujú a môžu

požičať svoje auto, pokojne aj susedovi z vedľajšej ulice. Počet registrovaných používateľov služby postupne narastá aj na Slovensku, zatiaľ čo v júni ich boli tri tisíce, koncom októbra sa ich počet už skoro zdvojnásobil. Navyše, pribúdajú aj prenájmy áut, pričom zákazníci už najazdili 130 tisíc kilometrov. Teda zhruba 10-násobná dĺžka rovníka alebo 11 jazd z Bratislavy do Dubaja a naspäť.

Podľa štatistík HoppyGo si autá záujemcovia požičávali najčastejšie na 5 dní a v priemere za tú dobu prejazdili 721 km. Najpopulárnejším typom požičávaných áut je hatchback a potom combi a sedan. Celkovo je na HoppyGo dostupných už 140 automobilov. Výber je veľmi široký, od malých mestských áut už za pár euro na deň cez limuzín a dodávky, až po super športové kabriolety. Dohromady si ešte koncom júna prenajímatelia zarobili spolu 3 400 EUR. Koncom októbra už ich tržby stúpili na 21 000 EUR.

Prichádza tretia generácia S-Cross



Suzuki S-Cross je skutočne úspešným modelom, ktorý nahradil úspešnú SX4. Rekordné predaje síce nikdy tieto modely nedosiahli, no na slovenských cestách ich môžete stretnúť pomerne dost'. Ak SX4 považujeme za prvú generáciu, tak teraz prichádza tá tretia, ktorá opäť prináša

zásadné dizajnérske zmeny. Rovnako ako pri druhej generácii, sa aj teraz z časti mení celkový koncept automobilu, aj keď pri rozmeroch zostalo všetko po starom.

Novinka pôsobí výrazne mohutnejšie, za čo môže hlavne prepracovaná predná

časť, kopírujúca súčasné trendy z SUV segmentu. Auto je vysoké, má mohutnú ochranu spodných častí a k hatchbagom ho nemôžeme priradiť ani omýlom. Vyšší posed tu bude príjemný a čo je hlavné, konečne dostanú zákazníci prepracovaný interiér. Ten súčasný má d'aleko od moderných trendov a pôsobí už dosť zastaralo.

Stále tu síce nájdeme analógové budíky, no budú doplnené o väčšie displeje s modernou grafikou. Táto kombinácia môže byť pre časť konzervatívnejších zákazníkov lákadlom, veď nie každý potrebuje mať pred sebou veľký tablet s úchvatnou grafikou. Pri motore veľa zábavy nečakajte. V tomto smere je Suzuki tak trochu skúpe. Nový S-Cross si ponechá súčasný preplňovaný 4-valec 1,4 BoosterJet s 48 V pomocníkom pri štartoch a zrýchľovaní. Motor má výkon 129 koní, na výber je 6-stupňová manuálna alebo 6-stupňová automatická prevodovka. Neskôr pribudne aj plne hybridná verzia s vyšším výkonom a lepšími parametrami a samozrejme aj vyššou cenou. V mild-hybrid verzii začína akciová cena na 19 290 EUR a za najlepšie vybavený model zaplatíte skoro 27 tisíc.

Pôjdeme si po Škodovku do Indie?



Volá sa Slavia. S cenou bude začínat' pod hranicou 9 000 EUR, no kúpite si ju len na indickom trhu. Škoda v tejto obrovskej krajine uviedla úplne nový a zároveň jedinečný model, ktorý by mal veľkú šancu aj u nás. Z dôvodov náročnejších podmienok pri technológiách a bezpečnosti však k nám nezavíta, čo je smutné

s ohľadom na cenu, ale zároveň aj dobré s ohľadom na našu bezpečnosť.

Slavia svojim vzhľadom nijako nevybočuje zo súčasnej ponuky výrobcu a má rovnaké dizajnové prvky ako modely z jeho nižšej a strednej triedy. Najviac sa podobá na trochu zmenšenú Octaviu, formátom sedí k Rapidu a ponúka kufor

s objemom 521 litrov. V tomto smere nie je auto čo vyčítať. Dizajn je podarený a v bohatej ponuke rôznych výrobcov sa určite nestratí. Rovnako dobre pôsobí aj interiér, nechýbajú tu rôzne stupne výbavy, pričom pri základnej cene toho veľa mať nebude.

Za príplatok sú LED svetlá, navigácia, či plne digitálny kokpit. Zaujímavosťou je výkonnejší systém klimatizácie so zadnými výdychmi, čo práve v Indii aj dáva zmysel. Ponuka motorov nie je výnimočná, na výber bude dvojica motorov, jeden 3-valec a jeden 4-valec, zhodne upravené tak, aby dokázali spoľahlivo fungovať aj s menej kvalitným benzínom. Ich výkon je totožný s tým, čo nájdete aj v tuzemských modeloch. Základný motor má výkon 85 kW, ten lepší s objemom 1,5 litra zas 110 kW. Obidva budú dostupné aj pre firmu s nezvyčajnou 6-stupňovou automatickou prevodovkou. Auto bude vyrábané priamo v Indii, pričom zákazníkov láka aj tým, že pri výrobe využíva v drvivej väčšine lokálnych dodávateľov.

Neuveríte, na čom sa kedysi hrávalo: História herných počítačov, 2. časť



V časech, keď vo vyspelom svete už fičali PC, my, v našich končinách, sme stále hrali na 8-bitoch. To bol dôvod, prečo stroje ako IBM PC AT a XT u nás vlastne nikdy neboli veľmi rozšírené. Povedzme, že prvé PC, na ktorých sa hrali hry aj v našich končinách, boli 286-ky. Aj to až po poklese cien z úrovne, kde jedna 286-ka stála toľko ako nové auto a mohla si ju dovoliť len väčšia firma.

Zo súčasného pohľadu boli tieto počítače už o dosť bližšie tomu, čo máme na stole dnes. Už mali vlastný monitor, hlavnú jednotku, klávesnicu, myš a harddisk. S príchodom procesora 386 prišla 16-bitová a s 386DX aj 32-bitová architektúra. S tým, samozrejme, vyšší výkon a prepracovanejšie hry. U 286-ky to boli hry dosť podobné tým z mikropočítačov, ale od 386-ky hore sa začala grafika vyvíjať a na trh prichádzali aj zvukové karty, ktorých výstup bol už pomerne kvalitný. To v hrách umožňovalo uplatniť sa mladým hudobníckym talentom, ako bol napríklad známy Andrew Sega alias Necros. Do hier prišiel nový rozmer –

MIDI hudba. Do tej doby to bolo pípanie a škrípanie PC Speakeru, na ktorom by ste sa asi smiali. Dovolím si však tvrdiť, že niektoré tituly z obdobia Sound Blasteru (populárna zvuková karta od firmy Creative) mali prepracovanejšiu, atmosferickejšiu a originálnejšiu hudbu ako niektoré dnešné (vynikali napr. Terminal Velocity, Descent). Perličkou je, že na rôznych zvukových kartách znela MIDI hudba rôzne, pretože sa skladala z nôt, podľa ktorých boli prehrávané vzorky hudobných nástrojov, uložených na karte. Každý výrobca mal tieto vzorky trochu iné, a tak bol aj zvuk iný...

Zmienku si určite zaslúžia aj počítače typu Amiga od výrobcu Commodore, ktoré nejakú dobu koexistovali spolu s mikropočítačmi a neskôr s PC. Uchytili sa aj ako herná platforma, no populárne boli aj medzi kreatívnymi ľuďmi, ktorí na nich tvorili, okrem hudby, aj tzv. demá. To boli krátke audiovizuálne umelecké útvary, zvyčajne bez nejakého praktického významu. Jednoducho znela hudba za sprievodu rôznych grafických výjavov.

Vypočujte si ukážku a pre porovnanie aj kúsok z moderného dema. V tejto oblasti vznikali komunity, usporadúvali sa súťaže, atď. Viac, bohužiaľ, o Amige neviem – iba toľko, že po čase prestala úplne existovať, pretože firma Commodore skrachovala.

U PC s nástupom lepších zvukových kariet a generácie procesorov 486 a Pentium sa do hier začali dostávať prvé pokusy o dabing, 3D renderované animácie a 3D grafiku. Napodiv, pokusy boli aj v našich končinách. Prvé, snáď nie posledné, slovenské dabované hry boli napr.

Next Space alebo Mutation of J.B. V druhej spomínanej sa v dabingu objavila aj slovenská gamerská celebrita, šéfredaktor herného magazínu Riki, Ivan Líška alias Ivo Ninja či TV celebrita Jožo Pročko. Z českých titulov za zmienku určite stoja Polda (dabovali známi český herci) a Horké Léto (Zdeněk Izler, meniac hlasy).

Najväčší vývoj v tom čase zaznamenala zrejme herná grafika. Objekty prestávali byť 2D sprity a stávali sa 3D objektmi zloženými z polygónov. Dalo by sa povedať, že v začiatkoch šlo o kvázi falošné 3D, kde do 3D prostredia boli umiestňované 2D sprity, napr. Duke Nukem 3D. V praxi to znamenalo, že z ktoréhokoli uhlá ste sa na postavu dívali, stále bola akoby "čelom k vám".

V tom čase, blížil sa rok 2000, prišiel niekto s myšlienkou odťažiť hlavný procesor od spracovania grafiky a presunúť ňu na špeciálny výpočtový grafický kartu, tzv. 3D akcelerátor. Predtým sa o to Intel pokúsil pomocou rozšírenej inštrukčnej sady hlavného procesoru pod názvom MMX, no to bolo len také placebo. Museli prísť plnokrvné výkonné 3D grafiky a až to bol úplne zlomový bod v hernom priemysle a základný kameň dnešnej podoby hier. Z 2D sprítov boli zrazu 3D objekty zložené z množstva polygónov. Čím viac polygónov, tým dokonalejšie krivky (viď obrázok Lary Croft) a vyššie nároky na výpočtový výkon.

Pionierom v tejto oblasti bola firma 3Dfx Interactive, neskôr odkúpená nVidiou, so svojou grafickou kartou 3Dfx Voodoo. V

krátkom prechodnom období ešte hry poskytovali aj softvérový rendering, ale po čase sa stala 3D karta samozrejmosťou a nevyhnutnosťou každej hráčskej výbavy. Bez nej ste hru ani nespustili.

Herné žánre

Čo sa týka herných žánrov, tie sa v histórii nevyvíjali tak prudko, ako by ste si možno mysleli. Skôr by sa dalo povedať, že podliehali móde, dostupnosti technológií a aktuálnym chutiach hráčov. V 80. rokoch boli populárne 2D behačky a pretekárske hry, napr. Atari Pole. V 90. rokoch behačky už len okrajovo, pomerne populárny bol napr. Jazz The Jackrabbit. Celkovo však fičali adventúry, u nás hlavne z „domácej“ tvorby, ako napr. Horké Léto, Polda, 7 dní a 7 nocí či Agent Mlíčňák (pôvodne poľská hra, ale lokalizovaná).

Ich popularita vychádzala aj z toho, že výkony PC boli relatívne nízke a hráči si potrpeli viac na príbeh a hrateľnosť, než na vyšperkovanú grafiku. Napriek tomu sa úspechu tešili aj prvé 3D alebo kvázi 3D FPS – Doom, Wolfenstein 3D, Rise of the Triad, Duke Nukem 3D a s príchodom 3Dfx napr. Heretic, Hexen, Blood či dodnes populárny Quake. RPG žáner bol v tomto období buď z first person (Ultima Underworld), alebo izometrického pohľadu (Fallout 1, 2 či Jagged Alliance 1, 2). 3D RPG ako TES: Skyrim alebo Fallout 3 vtedy ešte neexistovali, herné stroje zatiaľ na to nemali dost výkonu.

S príchodom „pravej“ 3D grafiky a 3D akceleratorov sa začal rozmach grafiky, akú poznáme dnes. Do popredia sa dostávali hry, ktoré dokázali túto výhodu využiť naplno, adventúry takmer vymreli a svet si začal žiadať hlavne FPS, kde sa grafický výkon 3Dfx dal pocítiť (Quake). First person pohľad sa postupne dostával do popredia mainstream žánrov a prichádzali prví kríženci medzi FPS, RPG a adventúrami. Bezduché strieľanie sa začalo obohacovať o strhujúce príbehy a RPG prvky (Mass Effect). Tak vznikol žáner, ktorý je dodnes jedným z najžiadanejších, ak nie úplne top – 3D akčná adventúra, buď s RPG prvkami (Tomb Raider), alebo bez (Assassin's Creed). V dnešnej dobe, s rastúcou priemernou uhlopriečkou monitorov, sa dost' vracia 3rd person pohľad, alebo je možné prepínať medzi 3rd a 1st person, a tak má hráč na výber. V dobe Doomu a Quake boli bežné uhlopriečky 14" a 15", ktoré dnes uvidíte už iba v niektorých obchodoch pri pokladniach. Samozrejme, monitory boli CRT, nie LCD.

Žánre ako športové hry či pretekárske a letecké simulátory prechádzali iba zdokonalovaním grafiky a zvuku.

Principiálne nebolo čo vylepšovať a nemám k nim čo dodať. Proste boli, sú a budú.

Medzi rokmi 2000 a 2005, s rozmachom internetu, nastala v hernom svete jedna zásadná zmena. Prišiel na scénu (on vlastne prišiel skôr, ale nedostal sa tak do popredia) nový žáner, MMO – Massive Multiplayer Online hry, pričom najobľúbenejším sa stal subžáner 3D MMORPG (Lineage 2, World of Warcraft, Perfect World). V takejto hre sa človek môže stotožniť s postavou, za ktorú hrá, v úplnom 3D prostredí a za väčšinou iných postáv, ktoré stretnete, sa skrýva skutočný človek. To prinieslo úplne nový rozmer do hier – sociálnu interakciu, dovedty nevídanú. Ak by som sa mal zahrať na vizionára, tak si dovoľím tvrdiť, že MMORPG je zrejme žánrom budúcnosti a svoj skutočný rozmach ešte len zažije s masovým rozšírením hardvéru pre virtuálnu realitu a hlasové ovládanie.

Niektro by mohol namietnuť, že boom je už preč a záujem o MMORPG klesá. Možno, ale nie je všetkým dňom koniec. Prídu nové technológie, nové nápady, nové hry... Dôkazom, že vždy je čo vylepšovať, je dlhodobý rozmach MOBA hier ako League of Legends, Dota 2 a ich klonov, ale aj po nich určite príde niečo nové. Vývoj nezastavíme.

Záver – súčasnosť

V dnešnej dobe zažívame v hardvéri určitú stagnáciu oproti minulosti. Už nepotrebujeme nový herný stroj každú chvíľu. Ak pocítíme potrebu výkonu, iba vymeníme grafickú kartu za výkonnejšiu

model a máme zase na pár rokov pokoj. Za čias x86 sme zažívali skutočnú turbulenciu v oblasti herného hardvéru. Po dvoch rokoch ste na svojom drahom PC nové hry už nerozhodili, alebo rozhodili, no na nízkych detailoch.

Dnes sa vývoj nezastavil, Moorov zákon stále platí, no dopyt už nie je zďaleka taký silný a nároky väčšiny hier tiež nie, okrem pár výnimiek. Dôraz je kladený viac na grafické karty ako na ostatné komponenty. V minulosti musel byť celok vyvážený, dnes vám stačí slabší procesor, priemerná RAM a výkonná grafika. Takisto herné konzoly a ich exkluzivity začínajú miešať karty. PC hráči začínajú byť nervózni, pretože sú odsúvaní na vedľajšiu koľaj u AAA titulov, napr. pri The Last of Us, GTA V či Destiny.

Uvidíme, čo nás čaká v budúcnosti. Ak by som sa mal opäť zahrať na vizionára, poviem, že s nástupom next-gen konzol a lacných mobilných zariadení, ktoré už dnes zvládajú hry ako kedysi PC s Pentiom, cítiť závan budúcnosti.

Je možné, že herná zábava sa bude uberať smerom k projektorom, herným konzolám, virtuálnej realite (ktorá momentálne s Oculus Rift vstáva "z mŕtvych") a hlasovému ovládaniu. Takýto vývoj sa však očakával už pred rokom 2000 a potrebné technológie existovali už vtedy. Trh sa ale rozbehol iným smerom, čím potvrdil svoju nepredvídateľnosť, a tak môžeme iba hádať, čo má pre nás herný priemysel ešte prichystané. Isté je iba to, že sa máme na čo tešiť.

Peter Vnuk



ŠŤASTNÉ A GEEKOVSKÉ

TIPY NA VIANOČNÉ DARČEKY, KTORÉ POTEŠIA KAŽDÉHO GEEKA

Do najväčšieho a najpopulárnejšieho sviatku unboxingu na celom svete, ostáva už len posledných pár dní. Ak ešte nemáte nakúpené vianočné darčeky pre svojich blízkych a hľadáte nejakú inšpiráciu, prinášame vám zopár tipov na technické darčeky, ktoré celkom iste potešia každého geeka.



➤ VÝKONNÝ PCIE 4.0 NVME SSD DISK PRE HRÁČOV

SSD disk Kingston FURY Renegade dosahuje rýchlosti čítania/zápisu až 7300/7000 MB/s a s výkonom 1 milión IOPS, v maximálnej kapacite 4TB, zrýchli nielen vaše PC, ale aj Playstation 5. Pre PC nadšencov a hráčov je rozhodne zaujímavou voľbou. **Cena: od 117€**



➤ PAMÄŤOVÉ KARTIČKY KINGSTON CANVAS PLUS

Nikdy nie je dost' pamäte v mobile. Našťastie sa to väčšinou dá jednoducho vyriešiť malou SD kartičkou s vysokou kapacitou. Vo vrecku môžete mať za pár euro nie desiatky, ale stovky extra GB s hrami, appkami, fotkami, MP3, či videom. Malý darček, ktorý spraví veľkú radosť. **Cena: od 12€**



➤ MSI MODERN MD241P A MD241PW

Monitor, ktorý šetrí oči, krk aj chrbát. Elegantný design dopĺňajú ochranné technológie ako je filter modrého svetla, Anti-flicker, Anti-glare, nastaviteľná výška, náklon, otočenie a pivot. **Cena: 239€**



HERNÉ RGB KRESLO MARVO CH-132

Prispôbiť si svoj herný trón do vlastnej obľúbenej farby vďaka diaľkovému ovládaču a výberu z viac ako 16.7 milióna farieb. Vďaka sklopnej operadlu, dvom vankúšom a výsuvnej podnožke dosiahneš dokonalé pohodlie pre relax. **Cena: 288€**



HRÁČSKA 4V1 SADA MARVO CM409 CZ/SK

Zabojuj v každej hre s MARVO multimediálnou membránovou klávesnicou s rainbow podsvietením, pokročilým anti-ghostingom, myšou s 3.200 Dpi a 7 farbami podsvietenia, stereo slúchadlami s mikrofónom a textilnou podložkou. **Cena: 35€**



WI-FI VŠADE – MESH TP-LINK DECO M5

Deco M5 s tromi jednotkami pokryje Wi-Fi signálom až 510 m², pripojí až 100 zariadení a zbaví vás miest so slabým signálom raz a navždy. Nastavenie je ľahké cez aplikáciu Deco v slovenčine. **Cena: 189.90€**



D-LINK R15 EAGLE PRO AI AX1500

Cena: 59,90 €



Inteligentný Wi-Fi 6 smerovač D-Link R15 EAGLE PRO AI AX1500 ponúka dvoj pásomové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, ktoré poskytuje bleskurýchlu bezdrôtovú Wi-Fi 6 so zvýšeným dosahom, spoľahlivosťou a pokrytím až do 230 metrov štvorcových. To umožňuje užiť si Wi-Fi ako nikdy predtým a zároveň je to perfektné riešenie pre tých, čo vyžadujú stabilné Wi-Fi s minimálnymi interferenciami. Nový router sa veľmi ľahko nastavuje a spravuje vďaka mobilnej aplikácii. V prípade potreby je možné dosah Wi-Fi siete ešte predĺžiť pomocou EAGLE PRO AI Mesh extender (E15) alebo prídavných Mesh systémov (M15-2 a M15-3), ktoré budú dostupné neskôr v tomto roku.



KINGSTON FURY RENEGADE RGB

Cena: od 51,90 € (kit 2 modulov)

Pamätajte Kingston Fury Renegade DDR4 RGB sú ideálne pre hráčov, ktorí si potrpia nielen na špičkový výkon, ale aj na vzhľad svojich strojov. Umožnia zvýšiť fps pri hraní hier, zabezpečiť plynulé streamovanie alebo rýchlo editovať krátke videá. Ponúkajú rýchlosť až 4 600 MHz spolu s nízkymi latenciami CL15–CL19. Dynamické RGB podsvietenie využíva patentovanú technológiu Kingston Fury Infrared Sync Technology, ktorá zabezpečuje plynulé a synchronizované svetelné efekty bez dodatočných káblov. V predaji je tiež verzia bez RGB efektov, modelový rad Kingston Fury Beast DDR4 (s alebo bez RGB, prípadne aj verzia v prevedení DDR5 pre nové CPU), alebo notebookové moduly Kingston Fury Impact.

TCL QLED 55C728

Cena: 749 €



Mimoriadne konkurencieschopný model 55C728 spoločnosti TCL, ktorý ako jeden z novej rady C získal od asociácie EISA ocenenie „Televízor s najlepším pomerom CENA/VÝKON“ pre roky 2021–2022. TCL 55C728 je jedným z nových predstavených modelov rady TCL C72+ a využíva AiPQ druhej generácie, Quantum Dot a 100Hz panel pre ostrý a plynulý obraz v kvalite 4K HDR. Tento model je navyše vybavený funkciou Game Master Pro a podporuje všetky najnovšie formáty HDR (vrátane HDR10+, Dolby Vision, Dolby Vision IQ). Luxusný bezrámový design rady TCL C72+ dopĺňa elegantný kovový stredový stojan, čo znamená, že môžete tento veľkoplášny televízor ľahko umiestniť na akúkoľvek plochu v domácnosti.



LOGITECH G435 LIGHTSPEED

Cena: 30 €

Mimoriadne ľahký bezdrôtový headset Logitech G435 LIGHTSPEED ti umožní hrať hry, počúvať hudbu alebo komunikovať s priateľmi na rôznych platformách. Je to prvý hráčsky headset vybavený súčasne pripojením LIGHTSPEED a aj Bluetooth s nízkou latenciou. Poskytuje tak väčšiu slobodu pri hraní na PC, smartfónoch i herných konzolách PlayStation. Váži len 165 gramov a je teda dostatočne ľahký a pohodlný na celodenné nosenie. Svojím tvarom dobre padne väčšine ľudí a optimalizovaný je aj pre menšie veľkosti hlavy. Dvojica vylepšených smerových mikrofónov umožnila odstrániť rameno mikrofónu, zosilniť váš hlas a zároveň znížiť šum na pozadí, takže budete znieť, ako by ste boli v rovnakej miestnosti ako vaši priatelia. Vyrábaný je v troch nových farebných kombináciách.





PHILIPS ONEBLADE

Cena: od 64,99 €



Každá pánska kúpeľňa má svojho kráľa. A každý kráľ potrebuje dobrého, spoľahlivého sluhu. Presne taký je OneBlade od Philips. S OneBlade oholíte, vytvarujete a zastrihnete fúzy a chlpy na tvári aj na celom tele. Nezľakne sa ani intímnych partií. OneBlade môžete po pokožke pohybovať oboma smermi bez podráždenia, a to aj počas sprchovania. Dokonale sa prispôsobí líniám vašej tváre. Strnisko rýchlo a pohodlne vytvarujete s hrebeňovými nastavkami na dĺžku 1 až 5 milimetrov. Pokiaľ potrebujete vyššiu variabilitu zastrihávania, vyskúšajte OneBlade Pro.



SONICKÁ ZUBNÁ KEFKA TRUELIFE

Cena: 79,90 €



Prémiová zubná kefka TrueLife SonicBrush GL UV dokáže kmitať rýchlosťou 80 000 pohybov za minútu. V balení nájdete praktický nabíjací pohár, cestovné puzdro, a dokonca aj UV sterilizátor, ktorý kefky účinne dezinfikuje a odstraňuje až 99,9% baktérií. Na jedno nabitie potom kefka vydrží fungovať až 30 dní a nabíjací pohár navyše slúži ako dizajnový prvok kúpeľne. Je dodávaný so štyrmi náhradnými hlavicami vrátane rozlišovacích krúžkov, takže si už nebudete pliesť, ktorá je tá vaša a ktorá vášho partnera či potomka.

ROG ZEPHYRUS M16 - GU603

Cena: od 1 959 €



Ak ste čakali na dokonalý notebook, práve ste ho našli. ROG Zephyrus M16 ponúka všetko – brutálny výkon, veľkú 16-palcovú zobrazovaciu plochu displeja s vysokým rozlíšením a ultratenkými rámkami a takisto prekvapujúco vysokú mobilitu s hrúbkou iba 19,9 mm a hmotnosťou 1,9 kg, ktorú by ste od 16-palcového notebooku nečakali. Vďaka tomu ide o zariadenie s bezkonkurenčnou všestrannosťou. Či už hľadáte výkonný notebook na pokročilú prácu alebo na hranie kdekoľvek, ROG Zephyrus M16 je ideálna voľba.



ROG ZEPHYRUS G14 ALAN WALKER SPEC.ED.

Cena: 1 919 €

ROG Zephyrus G14 v špeciálnej Alan Walker edícii je snom každého hráča. Tento herný notebook ohúri bezkonkurenčnou kombináciou kompaktného spracovania s hrúbkou iba 19,9 mm a hmotnosťou 1,7 kg a vysokým výkonom, ktorý zabezpečuje procesor AMD Ryzen 9 a grafická karta GeForce RTX 3050 Ti. Notebook si vďaka tomu poradí s náročnými hrami, a to doma aj na cestách. Vďaka kvalitnému displeju je takisto vhodný na pokročilú úpravu multimédií. Alan Walker edícia si vás získa unikátnym balením, ktoré premeníte na mixážny pult, špeciálnym dizajnom a darčekom v balení.





ESET INTERNET SECURITY

Cena: 49,90 eur/1 zariadenie/1 rok

Nezabúdajte na digitálnu bezpečnosť! Mnohí používatelia si počas hrania vypínajú bezpečnostný softvér, lebo zatťažuje systém. S riešením ESET Internet Security už nemusíte robiť žiadne kompromisy. Bezpečnostný program obsahuje herný mód, ktorý šetrí systém a aktualizácie odkladá na neskôr. Môžete si tak vychutnávať plný pôžitok z hry a zároveň sa cítiť bezpečne. Okrem legendárnej antivírusovej ochrany obsahuje softvér aj praktické vychytávky ako ochranu online platieb, webkamery či strážcu Wi-Fi siete.



ASUS VIVOBOOK 15 OLED - K513

Cena: od 699 €

ASUS Vivobook 15 OLED zmení váš pohľad na notebooky. Doslova. Tento tenký, ľahký a ultraprenosný notebook disponuje OLED displejom, ktorý dokáže zobrazit' bezkonkurenčne jasné a živé farby, čo oceníte pri každodennom používaní a aj pri multimedialnej zábave. A počkajte, až uvidíte tú dokonalú čiernu. OLED displej je takisto šetrnejší k vašim očiam, nakoľko vyžaruje menej škodlivého modrého svetla. Špičkový displej dopĺňa vysoký výkon a exkluzívne funkcie ako ASUS NumberPad – vďaka nemu si jednoducho premeníte touchpad na numerickú klávesnicu.

ACER ASPIRE VERO

Cena: 854 €

Pri návrhu Aspire Vero bol hlavným cieľom čo najviac obmedziť negatívny vplyv notebooku na životné prostredie. V šasi a na klávesoch je použitý recyklovaný plast PCR. Kryty kláves sú vyrobené z 50% z PCR plastu; ostatné diely z 30%. Celkom je na konštrukcii notebooku použitých 170g PCR. Displej je možné znovu recyklovať z 99%. Notebook nemá žiadnu farbu; vyniká štruktúra s jedinečnými žltými a vulkanicky šedými akcentmi. Notebook sa dodáva v krabici vyrobenej z 85% z recyklovanej papierovej buničiny.



GENESIS NITRO 650 BIELE

Cena: 324 €

Herné kreslo, ktoré zaručí najvyšší komfort aj po dlhých hodinách strávených pri počítači. Obsahuje množstvo premyslených prvkov, ako sú: ergonomicky tvarovaná opierka s vyvýšením v bedrovej časti, kombinácia priedušnej textilnej tkaniny v strede a eko-kože na bokoch, použitie kvalitnej peny pre zvýšenú odolnosť, nastaviteľné lakt'ové opierky, kovová konštrukcia s nosnosťou do 150kg a hlavne moderný ponad-časový dizajn.





D-LINK COVR-X1862 A COVR-X1863

Cena: 182,90 €



Mesh systém COVR od spoločnosti D-Link bol navrhnutý pre dokonalé pokrytie celej vašej domácnosti. vám poskytne bezproblémové a spoľahlivé WiFi pokrytie v každom kúte vášho domu. Vďaka pokročilej technológii WiFi 6 s rýchlosťou až 1,8 Gb/s predstavuje dvojpásmový WiFi systém COVR-X1862 perfektné riešenie na streamovanie v 4K, hranie VR hier, alebo pre inteligentné domácnosti, kde je potrebné stabilné a spoľahlivé pripojenie pre viac zariadení naraz. Balenie obsahuje dve jednotky, ktoré sú optimálne na pokrytie plochy až 420 m². V prípade potreby je možné dokúpiť ďalšie základne alebo rovno využiť COVR-X1863 s tromi jednotkami pre ešte väčšie pokrytie.



KINGSTON XS2000 PORTABLE SSD

Cena: od 98,90 €

V situácii, keď potrebujete preniesť väčšie množstvo dát, potrebujete rýchly externý disk. Naším tipom je miniatúrny SSD disk Kingston XS2000, ktorý naplno využíva rýchlosť nového rozhrania USB 3.2 Gen 2 x2 a svojimi parametrami predstavuje novú generáciu kompaktných externých diskov na cesty. Podporuje rýchlosti čítania a zápisu až 2 000 MB/s, čo je rýchlosť akou donedávna disponovali iba špičkové interné počítačové SSD disky. V porovnaní s typickým prenosným SSD diskom má však disk XS2000 iba polovičnú veľkosť, hoci má (podľa modelu) kapacitu od 500 GB až do 2 TB. Prenosný SSD disk XS2000 odoláva nárazom, prachu aj vode, takže je ideálnym spoločníkom, keď vyrážate do terénu za prácou alebo zábavou.

LOGITECH BRIO 4K

Cena: 180,90 €



Dištančné Vianoce? Žiaľ dnešná doba príliš nepraje spoločným stretnutiam, no netreba zúfať. Aj keď z nejakého dôvodu nemôžete byť spolu so svojimi blízkymi na Vianoce, môžete zostať aspoň vo vizuálnom kontakte pomocou webových kamier Logitech BRIO 4K, ktoré poskytujú špičkovú obrazovú kvalitu v UHD rozlíšení. Pri video hovore cez takéto kamery máte pocit akoby ste naozaj boli spolu v jednej miestnosti aj keď vás fyzicky môžu od seba deliť nie kilometre, ale tisíce kilometrov. Kamera je vybavená profesionálnymi technológiami, ktoré vylepšujú obraz pri zlom svetle, uľahčujú prenos v 4K a zároveň cez aplikáciu Capture dávajú streamerom úplnú kontrolu nad vysielaným obrazom.



D-LINK DWA-X1850

Cena: 49,99 €

WiFi6 USB adaptér DWA-X1850 od spoločnosti D-Link zosobňuje jednoduchý, dostupný a mimoriadne efektívny spôsob, ako bez veľkých investícií upgradovať pripojenie staršieho notebooku alebo stolného PC na najnovšiu technológiu Wi-Fi 6 a užívať si hranie bez lagov, rýchlejšie sťahovať veľké súbory, využívať videohovory bez výpadkov alebo streamovať v rozlíšení 4K aj 8K. Vďaka technológii Wi-Fi 6 sa dokáže pripojiť k bezdrôtovým sieťam s rýchlosťou až 1 800 Mb/s a zároveň pomáha optimalizovať celkovú efektivitu a výkon siete. DWA-X1850 umožňuje sieťam so štandardom Wi-Fi 6 dosiahnuť ich skutočný potenciál a poskytovať rýchlejšie a stabilnejšie pripojenie.





LOGITECH MX KEYS MINI

Cena: 78,90 €



Hľadáte darček pre kreatívnu dušu? Bezdrôtové klávesnice MX Keys Mini a MX Keys Mini for Mac sú určené predovšetkým pre tvorcov obsahu, teda kreatívnych ľudí. MX Keys Mini ponúka to najlepšie z dobre známych, štandardne veľkých klávesníc MX Keys, avšak v minimalistickom bezdrôtovom prevedení. Môžete ich využívať v ľubovoľnom prostredí – na veľkom dizajnerskom stole v štúdiu, ale aj v domácom pracovnom kútiku, či na cestách ako klávesnicu pre notebook, tablet a mobil.

Na klávesnici, ktorá bola vytvorená s ohľadom na efektivitu, stabilitu a presnosť, budete písať s istotou, pohodlne a štýlovo. Budete sa tak môcť plne sústrediť na prácu a na maximum využívať svoj tvorivý potenciál.



LOGITECH G502 HERO

Cena: 53,90

Znovuzrodená hráčka legenda. Takto by sme mohli označiť myšku spoločnosti Logitech s označením G502 HERO, ktorá je mimochodom najpredávanejšou hráčskou myšou na celom svete. Myš využíva jeden z najlepších optických senzorov HERO, ktorý ponúka nastavitelnú citlivosť od 200 až do 25 600 DPI (zjednodušene 25K). Hráči si ju môžu nastaviť pomocou aplikácie Logitech G Hub a uložiť si svoje obľúbené nastavenie aj do internej pamäte, aby ho mohli využívať na iných počítačoch. Zároveň si môžu upraviť hmotnosť pomocou prídavných závaží a dokonca aj zmeniť ťažisko myši rôznym uložením týchto závaží. Myš G502 je vhodná pre profesionálnych aj bežných hráčov.

LOGITECH MX ANYWHERE 3

Cena: 65,90 €



Zoznámte sa s kompaktnou výkonnou myšou MX Anywhere 3, ktorá vám pomôže s ovládaním rôznych zariadení. Môžete ju používať kdekoľvek – v kaviarni, na kolene vo vlaku, v hoteli alebo na rokovaní mimo kanceláriu. Plynulo dokáže ovládať až tri spárované zariadenia (Windows, mobil, Mac, iPad, Cromebook,...), prípadne prechádzať z obrazovky jedného do druhého a prenášať napr. medzi Windows PC a MAC OS X rôzne texty, obrázky, či dokonca celé súbory. MX Anywhere 3 funguje naozaj všade a na každom povrchu, vrátane sklenenej dosky a zrkadla. Myš má unikátne koliesko, ktoré umožňuje presné krokové scrolovanie a súčasne vie preletieť až tisíc riadkov za sekundu. Batéria vydrží až 70 dní a už za minútu ju nabijete na niekoľko hodín práce.



LOGITECH G213 PRODIGY

Cena: 59,90 €

Klávesnica G213 Prodigy prináša v danej triede to najlepšie pokiaľ ide o hmatovú odozvu a výkon. Každá jej klávesa je vyladená tak, aby poskytovala ultra rýchlu a zreteľnú odozvu. Jej konštrukcia umožňuje vnímať stlačenie viacerých kláves súčasne (tzv. „anti-ghosting gaming matrix“). Navrhnutá je pre hráčov všetkých úrovní a vyznačuje sa štíhlou konštrukciou, ktorá je odolná proti poliatu tekutinami, je pohodlná a veľa toho vydrží. Má integrovanú opierku pre zápästie a nastavitelné nožičky. Klávesnica má päť zón s RGB podsvietením, ktoré si môžete upraviť podľa seba. Svetelné efekty môžete synchronizovať s inými zariadeniami Logitech G pomocou obslužnej aplikácie.





CREATIVE OUTLIER AIR V3

Cena: 69,99 €



Oblíbená rada Creative Outlier TWS teraz prichádza s funkciami Režim okolitého zvuku a Aktívne potlačenie hluku. Celková doba prehrávania slúchadiel Creative Outlier Air V3 bola predĺžená až na 40 hodín, pričom na jedno nabitie zvládnu hrať 10 hodín. Medzi najzaujímavejšie vylepšenia patria najnovšie funkcie pre reguláciu ruchov, prispôsobenie tlačidla dotykového ovládania a štyri mikrofóny pre dokonale čisté hovory. Slúchadlá Creative Outlier Air V3 využívajú 6 mm meniče Bio-Cellulose, technológiu Bluetooth 5.2 a pýšia sa vodeodolnosťou na úrovni IPX5.



LENOVO LEGION H500

Cena: 89 €

Gejmeri vedia, že pravé to orechové je to až s dobrými slúchadlami, ktoré vás odrežú od okolitého sveta, aby ste sa sústredili iba na hru. Slúchadlá Lenovo Legion H500 sú vybavené priestorovým zvukom s rozsahom 20Hz až 2000Hz, citlivosťou 99 dB a dynamickými 50 mm meničmi. Vďaka robustnému hlavovému mostu s nastaviteľnou polstrovanou čelenkou a kožou potiahnutým náušníkom nebudete mať pocit ťažoby na ušiach ani po hodinách hrania. Samozrejmosťou je nastaviteľný mikrofón s potlačením šumu, ekvalizér s tromi režimami (hra, hudba, film) a ovládanie na kábli.

CREATIVE LIVE! CAM SYNC 1080P V2

Cena: 59,99 €



Full HD webkamera pre videohovory s automatickým stlmením a potlačením hluku. Webkamera Creative Live! Cam Sync 1080p V2 má zdokonalené zabudované mikrofóny, ktoré lepšie zachytávajú hlas, takže znie prirodzenejšie, a je vybavená poslednou novinkou v oblasti audia - sadou SmartComms Kit s funkciami inteligentnej komunikácie, ktoré zjednodušujú vedenie online hovorov. Creative Live! Cam Sync 1080p V2 zodpovedá špecifikácii UVC a spolupracuje s väčšinou rozšírených videokonferenčných aplikácií - stačí sa pripojiť a ukázať sa v najlepšom svetle.



CREATIVE SXFI GAMER

Cena: 129,99 €

Slúchadlá SXFI GAMER sú navrhnuté s jedným veľkým cieľom - aby boli dokonalým spoločníkom hráčov, aj tých náruživých, ktorí sa hneď tak s niečím neuspokoja. Slúchadlá SXFI GAMER vybavené technológiou Super X-Fi, BATTLE Mode a profesionálnym mikrofónom CommanderMic doslova menia pravidlá hry. Doprajte si neuveriteľnú úroveň realismu pri slúchadlách, ktorých zvuk sa vyrovná skutočnosti. Navyše si vylepšite hranie hier vysokorýchlostným kevlarovým dátovým káblom USB, ktorý zvláda široké pásmo a umožňuje maximálne využitie ich zvukového potenciálu.





LENOVO LEGION 5

Cena: 829 €



Herné notebooky Lenovo Legion 5 sú navrhnuté tak, aby boli maximálne všestranne a ponúkli vysoký výkon hráčom každej úrovne. Zvládnu však aj tvorbu 3D grafiky či 4K videa. Okrem výkonných procesorov Intel alebo AMD v nich nájdete špičkové grafické karty NVIDIA GeForce, rýchly SSD a inovatívnu technológiu chladenia Legion Coldfront 2.0, s ktorou si zachováte chladnú hlavu aj v najväčšom zápale hry. Revolučné technológie dramaticky zvyšujú rýchlosť a výkon pri multitaskingu aj rendrovaní. Čokoľvek sa rozhodnete robiť, Legion 5 je na to dokonale pripravený.



LENOVO IDEAPAD 5 PRO

Cena: 899 €

Ak nechcete vyslovene herný notebook, ale stále si chcete občas zahrať hry a pozrieť si dobrý film, je tu šikovný multitasker Lenovo Ideapad 5 Pro. Nejde o typický herný notebook, ale procesor Intel Core i7 a výkonná grafika NVIDIA GeForce vás určite nesklame. S tenkou a ľahkou (iba 1,4 kg) kovovou konštrukciou je to zároveň aj ideálny notebook na prácu či relax. Vo výbave má aj špičkový 2,2K displej s 90% pomerom obrazovky k telu, 2W stereo reproduktory s 3D zvukom Dolby Atmos, dlhú, až 15-hodinovú výdrž batérie a rýchle nabíjanie.

SANDISK EXTREME PRO

Cena: od 149 €



Šetrí čas pri ukladaní a prenose dát pomocou vysoko výkonnej technológie NVMe a ponúka rýchlosť čítania 2 000 MB/s a rýchlosť zápisu až 2 000 MB/s. Celokovové hliníkové šasi funguje ako chladič a disk tak poskytuje vysoké trvalé rýchlosti v mobilnom prevedení. Odolá pádu až z dvoch metrov a spĺňa normy IP55. Disk tak zvládne akékoľvek dobrodružstvo. Celokovové hliníkové šasi a silikónový rám ponúkajú dodatočnú ochranu dát a komfortné používanie. Disk umožňuje uchovať súkromný obsah v bezpečí pomocou ochrany heslom a upgradom na 256bitové hardvérové šifrovanie.



WD BLACK SN850 NVME SSD

Cena: 89 €

Tento SSD je navrhnutý na poskytovanie bezprecedentného výkonu technológie PCIe Gen4. Produkt, ktorý je už teraz pripravený na budúce nároky, poskytne vysoké rýchlosti čítania/zápisu a to až 7000/5300 MB/s. SSD disk má vlastný ovládač a je optimalizovaný pre špičkové a náročné hranie. SSD disk WD_BLACK SN850 NVMe pomôže hráčom dosahovať jedinečných výkonov. Znižuje čas potrebný ku spúšťaniu hier a prenáša súbory rýchlejšie než jeho predchodcovia, navyše využíva celkom novú technológiu vyrovnávacej pamäte. Chladič potom u tohto SSD znižuje zahrievanie a zvyšuje výkon.



The Golden Joystick Awards 2021



Máme tu koniec roka a s tým neodmysliteľne spojené odovzdávanie cien najlepším hrám vydaných počas roka. Existuje niekoľko ocenení, pričom asi najznámejšie sú „herné Oskary“ The Game Awards, ktoré sa uskutočnia už budúci mesiac.

Maratón oceňovaní tento rok tradične započala udalosť The Golden Joystick Awards, ktorá sa udiala 23. novembra, kde hry bojovali o najvyššie priečky celkovo v 22 kategóriách, z ktorých je najatraktívnejšou kategóriou, prirodzene, „Najlepšia hra roka“. O tú sa tento rok pokúsila zabojovať nasledujúca hŕstka hier – Deathloop, Psychonauts 2, Resident Evil

Village, Ratchet and Clank: Rift Apart, Wildermyth, Hitman 3, The Forgotten City, It Takes Two, Metroid Dread a Mass Effect Legendary Edition. Ultimátneho víťaza 2021 sa dozviete na konci článku.

Cenu za najlepšiu príbeh si odniesla naratívna adventúra Life is Strange: True Colors od Deck Nine o Alex Chen, ktorá dokáže zažiť emócie iných a tým sa snaží objasniť smrť jej brata. Sošku za najlepšiu vizuálny dizajn si vzala nádherné vyzerajúca plošinovka Ratchet & Clank: Rift Apart, ktorá zaujala sekundovými prechodmi medzi svetmi. Ocenenie za najlepšie audio získal horor Resident Evil: Village.

Najlepší multiplayer bol podľa hlasovania prítomný v kooperačnom It Takes Two a najlepšia expanzia roka vyšla pre Ghost of Tsushima s názvom Iki Island. Čo sa týka hardvéru, za najlepší v 2021 bol označený PlayStation 5, pričom za ultimátny hardvér všetkých čias bolo označené PC. Udelené bolo aj druhé ultimátne ocenenie, a to „Ultimátna hra všetkých čias“, ktoré putovalo excelentnému Dark Souls.

Za najlepšiu herecký výkon bola ocenená Maggie Robertsonová za rolu Lady Dimitrescu z Resident Evil: Village. Z komunít poputovala cena za najlepšiu hernú komunitu nehybnúcej MMORPG Final Fantasy XIV. Tá istá hra od Square Enix dostala aj cenu za hru, ktorá sa stále hráva aj po rokoch. Za štúdio roka bol vyhlásený Capcom a za najočakávanejšiu hru budúceho roka zasa – neprekvapujúco – Elden Ring. Tvorcovia Returnal, štúdio Housemarque, bolo ocenené za najlepší prielom roka.

Najlepšia Nintendo hra za rok 2021 je Metroid Dread, najlepšia PS hra je Resident Evil: Village, najlepšia Xbox hra Psychonauts 2, najlepšia PC hra Hitman 3, najlepšia indie hra Death's Door, najlepšia mobilná hra je League of Legends: Wild Rift a najlepšia hra, podľa kritikov, je Deathloop. A to najlepšie nakoniec. Za najlepšiu hru roka 2021 vôbec bol vyhlásený Resident Evil: Village.



BGAE 2 to má nahnuté



Pokračovanie kultovej akčnej adventúry Beyond Good And Evil je opäť vo veľkých problémoch. Podľa informácií známeho herného insidera, Toma Hendersona, postihla vývoj veľká kríza majúca základ v chýbajúcej kreatívnej vízii. Inými slovami, tvorcovia hry jednoducho nevedia, čo majú s hrou robiť. Beyond Good And Evil 2 bola problematická hra už od svojho začiatku, keďže Ubisoft ako keby tápal v tom, čo z hry chce vlastne mať. Akú takú víziu, snád' až priveľmi ambicióznú, predstavil pred 4 rokmi prostredníctvom série videí vtedajšieho dizajnéra Michaela Ancela. Hra ukázala formu, štýl i nápady, avšak z jeho odchodom v roku 2020 sa Beyond Good And Evil 2 opäť dostal do bodu nula a zatiaľ nič nenasvedčuje tomu, že by sa z neho v najbližšej dobe aj dostal.

Tech info o Elden Ring



Dlho očakávaná „soulovka“ Elden Ring, ktorá vzniká v spolupráci medzi From Software a spisovateľom Georgom R. R. Martinom, prináša niekoľko nových informácií týkajúcich sa technickej stránky hry. Elden Ring pobeží na PC v 4K a v maximálnom snímkovaní 60 fps. Vzhľadom na platformu, to určite nie je nič svetoborné, no uvidíme, či s tým dokážu niečo urobiť moderi. PC verzia bude podporovať ray tracing a taktiež HDR. Verzie PS4/XONE/PS4P/XONEX pobežia v 30 fps, pričom ich rozlíšenia budú vzhľadom na platformu nasledovné: 1080p, 900p, 1800p a 2160p. Nex-gen zariadenia pobežia v 4K a budú podporovať raytracing, okrem XSERIES, ktoré bude bežať v 1440p a nebude podporovať ray tracing. HDR bude fungovať na týchto konzolách: PS4, PS4P, PS5, X1X, XSS a XSX.

Detektívi z Obsidian



Štúdio Obsidian Entertainment, ktoré v súčasnosti patrí pod Microsoft, sa do herných análov zapísalo mnohými nezabudnuteľnými role-playing hrami. Ved' si to len pripomeňme. KotOR 2, Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas, či séria Pillars of Eternity. Mimo toho, že tvorcovia v súčasnosti pracujú na Avowed a The Outer Worlds 2, pracujú aj na detektívnej RPG zasadennej do 16. storočia. Má ísť o menší projekt, ktorý bude iný, než hry ich doterajšieho portfólia. Nebude totiž obsahovať prakticky žiaden súbojový systém a gro hráteľnosti bude spočívať v rozhovoroch medzi postavami a rozhodnutiach majúcich dopad na ďalší vývoj hry. V podstate to bude skôr klasická adventúra, hoci poznajúc štúdio, je dosť možné, že hra bude obsahovať aj odomykateľné schopnosti.

GTA VI vraj v problémoch



Uvedomili ste si niekedy, že sa na šieste Grand Theft Auto čaká už vyše 8 rokov? Čo sa týka tejto série, ide doteraz o najdlhšiu pauzu medzi jednotlivými časťami a nič nenasvedčuje tomu, že by sa tento fakt mal v najbližšej dobe zmeniť. Dnes už podľa všetkého poznáme dôvod, prečo je čakanie na Grand Theft Auto VI také dlhé. Podľa herného insidera a redaktora Maga Chrisa, ktorý je známy svojimi trefnými leakmi, je za tým asi najchaotickejší vývoj hry, aký štúdio Rockstar doposiaľ zažilo. Tvorcovia počas rokov mnohokrát zmenili príbeh hry a upravovali herné mechaniky, čo neprispelo k plynulému chodu. Veľkú stopku hre dal aj odchod Dana Housera, spoluzakladateľa Rockstaru, kvôli čomu štúdio dokonca reštartovalo celý vývoj. Budeme snád' musieť čakať ďalších 8 rokov?

Nový diel známej FPS



Id Software momentálne hľadá ľuďa na vývoj nového dielu známej FPS značky. Čo to znamená? Nuž, znamená to, že Id Software pripravuje novú strieľačku, ktorá bude vychádzať z ich známych sérií. Môže ísť o nový Doom, nový Quake, nový Wolfenstein alebo nový Rage. Máme nejaké bližšie informácie, ktoré by nám mohli pomôcť konkretizovať jednu z tých sérií? Áno, veruže máme. Noví ľudia by mali byť zodpovední za vizualizáciu a implementovanie AAA kvalitných sci-fi a fantasy prostredí. Fantasy a sci-fi bude teda zrejme zasadením tejto novej hry. Zbehlším rozhodne netreba viac hovoriť, aby si uvedomili, že toto teda s veľkou pravdepodobnosťou znamená len jedno, a to, že Id Software pracuje na novom Quake. Ak by to bola pravda, šlo by o prvý Quake po 16 rokoch.

Zrušený Scalebound



Nie, nejde o zapotrešnú správu spred piatich rokov. Scalebound bol totiž spomenutý lídrom celej hry Hidekima Kamiyaom. Bohužiaľ, hneď na začiatku upozorním, že nejde o znovuzrodenie projektu. Tvorca sa totiž hráčom ospravedlnil za to, že práce na Scalebound nezvládli, a že hra musela byť napokon definitívne zrušená. Ospravedlnil sa za nedostatočné skúsenosti, čo im v jednom bode vývoja zahltalo cestu a zabránilo napredovať ďalej. Zároveň sa ospravedlnil aj Microsoftu, že sklamal ich dôveru, ktorú vložili do Platinum Games pri vývoji tak ambiciózneho titulu. Scalebound mal byť veľko-rozpočtové akčné RPG so značnými on-line prvkami, v ktorom by sme mali vlastného draka. Nechýbala by ani jazda na jeho chrbte ponad rozľahlé pláne fantasy krajiny Draconis.

Duna

PRIDÁME TOMU ŠTIPKU KORENIA



Prvé čo vám v súvislosti so značkou Duna v súčasnosti napadne je pravdepodobne jej aktuálne filmové spracovanie od slávneho sci-fi režiséra menom Denis Villeneuve. Je to ostatne pochopiteľné, keďže posledný film sme tu mali ešte v roku, kedy som sa ja sám vynoril na tento svet (1984) a ktorý pripravil majster bizarnej temnoty, David Lynch. My sa tu však teraz nebudeme rozprávať o kamerou snímaných adaptáciách slávneho románového diela Franka Herberta, ktoré malo svoju premiéru v roku 1965, ale naopak, porozprávame sa o premiérovom hernom projekte Dune z roku 1992, ktorý v sebe spájal koncepčné postupy adventúry a stratégie.

Videohry vytvorené na základe nejakej licencie často spadajú skôr do šedého priemeru a, aj keď sme si už v našom časopise a špeciálne prostredníctvom

retro sekcie uviedli niekoľko svetlých výnimiek, štatistika napriek všetkému hovorí jasne. V prípade dnes už takmer tri dekády starej produkcie spoločností Cryo Interactive a Virgin Games sa však nedá nič jednoznačne kategorizovať, ostatne, prvá videohra Dune prišla s výrazným odstupom od filmu, v dobe, kedy sa svet interaktívnej zábavy ešte len utváral a nemal stanovené žiadne normy. Pôvodné vydanie sa dotklo verzie pre DOS, Commodore Amiga a následne v roku 1993 prišiel vylepšený port na CD pre Sega-Mega CD (v pláne bolo viacero portov, no nakoniec to ostalo len pri jednom). Samotný proces výroby bol spustený ešte na začiatku deväťdesiatych rokov, priamo vďaka osobnej intervencii prezidenta Virgin Games pre americký región, Martina Alpera. Do vývoja sa pustil sám Rémi Herbulot, šéf dnes už nefunkčného, avšak

na retro scéne stále slávneho štúdia Cryo a málokto vie, že práve tejto firme bola Duna takmer úplne odobraná na základe nie práve oslnivej prezentácie po šiestich mesiacoch vývoja. Predstavitelia Virgin Games neboli spokojní s tým ako Duna v danom čase vyzerala a pohrozili štúdiu Cryo, že celý projekt presunú do rúk konkurenčného štúdia Westwood (asi už tušíte, že ide o slávnych autorov série Command & Conquer, ktorým sa neskôr podarilo tému Duna spracovať do rovnako úspešnej RTS podoby). Herbulot bol však známy tým, že sa nikdy nevzdáva a na vývoji pracoval ďalej už bez požehnania Virgin Games. Následne v roku 1991 je Martin Alper nečakane konfrontovaný s prototypom Duny, ktorú pripravil Herbulot a sám musel uznať, že sa unáhlil a vývoj zbytočne preniesol do Westwoodu. Herbulotova verzia bola jednoducho

komplexne lepšia a preto sa im nakoniec podarilo celý projekt dotiahnuť do finálnej podoby a následne aj v tol'ko spomínanom roku 1992 pustiť do sveta.

Hudba je to pravé korenie

Teraz sme si už ujasnili pozadie nie práve ideálnej tvorby prvej hernej adaptácie literárne možno nie úplne doceneného románu Duna a tak sa pod'me spoločne pozrieme na obsah hry ako takej. Hlavný hrdina Paul Atreides, ktorého vo filmovej podobe od Lyncha stvárnil jeho dvorný herec Kyle MacLachlan a naopak v tej aktuálnej rovnako majstrovsky uchopil mladý talentovaný Timothée Chalamet, sa po boku svojej rodiny musí presťahovať na planétu Arrakis. Cieľom jeho vlastného rodu je ťažba najdôležitejšej suroviny naprieč galaxiou, korenia vyvolávajúceho vojnu i lásku – to všetko v jednom štýlisticky uhladenom balíčku.

Nič však nie je ideálne a i napriek tomu, aké náročné podmienky na Arrakise panujú, samotná ťažba sa neustále komplikuje a to aj na základe konfliktu s konkurenčným klanom (House Harkonnen). Recitujem vám tu kosť základného príbehu v zmysle úvodu do románu Dune, ktorý sa stal základným kameňom aj pre herné spracovanie. V samotnej gameplay forme je všetko brané z pohľadu prvej osoby, doplnené o spodný interaktívny panel, kde mal hráč možnosť siahnúť po encyklopédii, skontrolovať aktuálny deň (denný cyklus), otvoriť si mapu, prezrieť všetky dostupné postavy, či sa vybrať do ďalšieho okna – jednoduchý smerový kríž rozdelený do štyroch svetových strán.

Musím sa vám priznať, že v čase kedy bola herná Duna v kurze som sa k nej reálne nemal možnosť dostať a tak som si pre potreby materiálu na retro celé dielo rozohral krátko po videní novej filmovej verzie. Je zaujímavé, že veľa nápadov videných v hre z roku 1992 bolo neskôr tisíckrát recyklovaných pre ďalšie projekty, napríklad spôsob ukladania pozície.

Ak chcete mať svoj pevný save bod, musíte Paula zobrať do jeho kráľovskej izby a pozrieť sa tam do zrkadla, inak nie je možné uložiť si postup. Planéta Arrakis však nie je natol'ko veľká, aspoň nie v tomto hernom spracovaní, aby vám daný systém získavania save pozícií musel nejako vyložené prekážať a tak tu máme krásnu demonštráciu herného inžinierstva, kde je účastník projektu Duna neustále vracaný tam, kde svoju púť započal, bez toho, aby to vyznelo



nejako nelogicky. Práve onen palác, kde rod Atreides prebýva je súčasne štartovacím bodom pre spustenie niekolkých príbehových línií a tak má hráč pocit, že sa tam jednoducho musí vrátiť vždy, keď sa mu vonku podarí čo i len minimálny progres.

Vašou náplňou je cestovanie naprieč planétou, či už po svojich alebo pomocou špeciálnej mechanizovanej vážky (efekt letu je zvládnutý perfektne). Na planéte sa snažíte naverbovať domorodé obyvateľstvo Fremenov, aby vám pomáhali s ťažbou korenia a súčasne aby ste si získali ich podporu počas neodvratiteľného vojenského konfliktu. Hlavný hrdina má svoju linku progresu a v neskoršej fáze hry je dokonca schopný využívať telepatickú komunikáciu ako ho to naučila jeho vlastná mama. Čím ďalej v príbehovej časti budete, o to viac možností sa otvorí aj z pohľadu základnej interakcie. Duna vám ponúka možnosť si na misiu zobrať dokonca dvoch spoločníkov a rozdávať im príkazy rôznej povahy – špionážne, vojenské či sociálne. Jednotlivé konflikty vašich jednotiek môžete sledovať v reálnom čase, nakupovať im u obchodníkov vybavenie, vráťane vozidiel, presúvať ich na konkrétne miesta a dodávať korenie vrchnosti (práve tu sa uplatnil onej koncept stratégie, aj keď len v jemnej podobe). Tá paleta a dosah ovládania je ako vidíte natol'ko pestrá, až som mal pocit, že nehrám niečo, čo vznikalo v čase keď som mal len šesť rokov. Ďalším nezabudnuteľným rukopisom sa stáva audiovizuálna prezentácia a to hlavne nádherné farebná grafika, kde sa človek priam teší až vyrazí do piesočnatého terénu. Rovnako tak je však nadšený z pohľadu na vysoké múry kráľovského paláca. Spraviť z 2D

schémy po stránke atmosféry takto jedinečné dielo chce kus invencie i umu a presne to sa autorom z Cryo Interactive dozaista podarilo. Pôvodná verzia bola po technickej stránke na tom o dosť horšie. Až prechod na CD-ROM pridal oveľa prepracovanejší soundtrack, rozšírené filmové scény a dokonca digitalizovanú reč – práve tretí aspekt však nie je ničím ohurujúcim a skôr atmosféru zráža dole.

Zabudnutý poklad v piesku

Po stránke náročnosti prvá videoherná Duna nepredstavuje žiadnu zásadnú výzvu a možno aj preto na ňu dodnes s radosťou spomínajú hráči, ktorí v tej dobe s hrami ako takými ešte len začínali. Napriek všetkému však ide o originálne spracovanú a nenáročnú adventúru, okorenú jemnými prvkami zo žánru stratégie, ktoré do oveľa komplexnejšej podoby dotiahli až v tomto texte už spomínaní autori zo štúdia Westwood, pri vydaní čistokrvnej RTS s názvom Duna II.

Verdikt

Prvý závan korenia, ktorý si právom zaslúži byť pripomínaný.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra, strat.	Cryo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafika	- Digitálny dabing
+ Hudba	
+ Spojenie žánrov	
+ Interakcia má logiku	
+ Príbeh	

HODNOTENIE:



Mario Party Superstars

NOSTALGICKÁ CESTA ZA TÝM NAJLEPŠÍM, ČÍM MARIO PARTY KEDY BOLA



Mario Party Superstars je už druhá Mario Party hra, ktorá vychádza na konzole Nintendo Switch. Hlavným dôvodom jej vydania (zatiaľ čo na pokračovanie plnohodnotnej Legend of Zelda ešte stále čakáme) je podľa tvorcov hlavne nostalgia. Tá nie úplne funguje v slovenských končinách, keďže staré Mario Party hry u nás, v dobe ich slávy, veľmi nefičali. Podľa textu od distribútora je Mario Party Superstars kolekciou všetkého najlepšieho, čo táto séria kedy priniesla. Ak by sme chceli slovíčkariť, mohli by sme na základe tohto tvrdenia usúdiť, že posledné diely série boli zlyhaniami, pretože sa hra vo svojom nedávnom prírastku vracia ku koreňom z konzol Nintendo 64 a GameCube.

Aby som všetko uviedol na pravú mieru hneď na začiatku, Mario Party Superstars je výborná rodinná hra, ktorá maximálne ťaží z toho, že konzola Nintendo Switch má dva joy-cony (s dvomi pármami môžete hrať rovno štyria). To je aj ideálny spôsob, ako si ju naplno užít. Ak náhodou nemáte poruke troch ďalších hráčov, môžete využiť

možnosti internetu a zahrať si s niekým online. Ak by náhodou jeden z hráčov počas hry odišiel, či už kvôli poruche internetu alebo z vlastnej vôle, nahradí ho robot. Rovnako môžete využiť asi najnudnejší spôsob a zahrať si proti robotom hneď od začiatku. To, že nejde o človeka spoznáte najlepšie pri minihrách, kde sa riadia presne podľa svojej obtiažnosti – buď sú na ľahkej úrovni úplne nemotorní alebo vás na najvyššej s digitálnou presnosťou zničia v každej disciplíne.

Klasická formula Mario Party zostáva nezmenená. Štyria hráči si vyberú postavy, za ktoré chcú hrať, mapu, niekoľko ďalších nastavení a môžu začať. Každí hodí kockou (vyzerá ako šesťstenná, no môže na nej padnúť číslo od 1 do 10) a posunie sa o príslušný počet políčok. Keď sa vystriedajú všetci hráči, kolo končí minihrou, v ktorej môžete získať mince. Tie zameníte za hviezdy a kto má na konci najväčší počet, ten je novou superstar. Také jednoduché. Každá mapa má nejakú mechaniku, ktorá hru komplikuje, napr. pozícia miesta,

kde sa dajú mince zameniť za hviezdu sa mení, na mape sa nachádza duch, ktorý ich môže inému hráčovi ukradnúť, niektoré dvere sú zatvorené, menia sa smery cestičiek a podobne. V Mario Party Superstars ponechali len túto základňu a zbavili sa všetkých vymožeností, ktoré sa rokmi v sérii nazbierali – to si získalo len niektorých fanúšikov, recenzie sú pomerne zmiešané. Ak ste z tých, ktorým sa daná mechanika zapáčila, nepoteším vás, v najnovšom prírastku do Mario Party hier ju budete hľadať zbytočne.

Ja osobne som mal rád charakter Dice. Jej hlavnou úlohou bolo priradovať konkrétnym postavám špecifické kocky, využívané v určitých situáciách. Nevýhodou tejto mechaniky bola nevyváženosť medzi jednotlivými postavami, no na druhej strane im dodávala jedinečnosť. V najnovšej Mario Party je opäť jedno, za ktorý charakter hráte, vždy si nájdete ten svoj obľúbený. Postavy sa dali odomykať hraním, čo dodávalo hre rozmer progresu. V novom prírastku síce máte mince, ktoré

môžete minúť v obchode, no nenájdete tam žiaden 'hrateľný obsah' (napr. nové postavy či mapy). Môžete si tam kúpiť retro soundtrack k mapám ale nálepky, ktoré slúžia na komunikáciu medzi hráčmi počas online hier. Ak by ste predsa len túžili po náznaku postupu a výziev, hra ponúka tzv. achievement list, na ktorý natrafíte skôr náhodou, než úmyselne.

K Mario Party Superstars sa nebudete vracat' kvôli tomu, aby ste odomkli nový hudobný soundtrack či emotikon. Pritiahne vás najmä päť originálnych máp, ktoré sú návratom k starým Mario Party hrám. Na úvodnej obrazovke vidíte pri každej mape obtiažnosť od 1 do 5 – nemyslím si, že tento údaj je presný alebo akokoľvek dôležitý.

Platí najmä pre prvú, ktorá je naozaj mechanicky najjednoduchšia a vhodná, ak ste o tejto hre v živote nepočuli, no ostatné mapy sú všetky dosť prešpekulované. Mojou najobľúbenejšou je práve posledná (podľa popisu hry najobťažnejšia), konkrétne Horror Land. Mechanika striedania dňa a noci dodáva do hry príjemný prvok taktiky, vždy som mal u všetkých hier série Mario najradšej tematiku strašidelných domov.

Ďalším z t'ahúňov tohto prírastku sú minihry. Dokopy je ich presne 100 a chvíľu vám potrvá, kým si zahráte všetky. Sú to remaky zo starších dielov, takže aj tu hrá svoju rolu nostalgia. Občas sa mi však zdalo, že sú si podobné, či takmer totožné, len v inom kabáte. Samozrejme, niektoré vás budú baviť viac, niektoré menej. Väčšina z nich preverí postreh a šikovnosť, iné zas taktickú zručnosť a niektoré sú založené primárne na šťastí. Práve prvok šťastia je v celej sérii Mario Party veľmi výrazný a to dáva šancu vyhrať aj úplným začiatčikom – to z nej robí obľúbenú zábavu pre mladších hráčov a



tých, ktorí si nezakladajú na „skills“. Okrem klasických minihier, kde bojuje každý proti každému, vám hra priradí občas 2 vs 2 alebo 1 vs 3, kde postaví jedného hráča do asymetricky inej pozície a ostatní traja proti nemu bojujú. Jeden hráč je napríklad lukostrelec a zvyšní traja sú jeho terče, jeden hráč sa kotúľa v sude a zvyšní traja sa naňho snažia zhodiť kokosy a podobne. Niektoré minihry sprevádza v úvode varovanie, že na ovládač nemáte príliš tlačiť, nakoľko ho môžete zničiť a seba zraniť. Každý, kto hral Mario Party ako dieťa si pamätá pozatlačané tlačidlá na ovládači či dočervena zošúchané prsty.

Mario Party Superstars vás neočarí, ak ju budete hrať sami proti robotom, prípadne s náhodnými hráčmi na internete. Kvality hry sa ukážu až pri multiplayeri, keď všetci sedíte na gauči, uzatvárate mlieko spoločenstvá proti hráčovi, ktorý vyhráva, robíte si drobné naprieky a na konci sa spolu tešíte (alebo aj netešíte) z poradia. Medzi mojimi známymi dostala Mario Party Superstars prezývku Super Mario Squid Game, kvôli obľúbenému kórejskému seriálu, ktorý obletel svet a fakt, že

niektoré minihry sú mu veľmi podobné. Po prvých hrách som bol prehlasovaný a namiesto klasického módu sme prešli na Mt. Minigames, v ktorom je celá hracia plocha odstránená a všetko sa točí len okolo minihier. Vraj je to tak „oveľa viac zábavne“, pre mňa osobne je hracia plocha neoddeliteľnou súčasťou Mario Party.

Na záver by som len dodal, že zobrať už existujúce mapy a minihry, dať im nový grafický šat a predávať ich za cenu AAA hry nie je úplne dokonalý marketingový plán – „nanešťastie“ v oblasti hier v súčasnosti funguje. Mario Party Superstar ale stojí za svoju plnú cenu, vzhľadom na to, že tieto pôvodné koncepty si už veľmi ťažko zahráte (jedine ak by sa vám na povale váľali dnes už historické kúsky, ktoré sa na e-bay predávajú za stovky eur).

Verdikt

Mario Party Superstars je skvelou nostalgickou jazdou, ktorú si najviac užijete v spoločnosti priateľov či rodiny. Hra je súhrnom všetkých osvedčených mechaník a minihier, ktoré stáli za úspechom série hier Mario Party a vydrží vám na množstvo večerov. Ak by ste v tejto hre hľadáli zábavu pre jedného hráča, mali by ste asi hľadať niekde inde.

Majdak Martin



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Párty hra	Nintendo	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pochvá Mario Party hra	- Singleplayer rýchlo omrzí
+ Nostalgia	- Starý obsah v novom šate
+ Párty hra, ktorú si užije skutočne každý	

HODNOTENIE:



Battlefield 2042

Z DICE SA STÁVA LOĎ POTÁPAJÚCA SA VO VODÁCH ELECTRONIC ARTS



Určite neprekvapím nikoho, keď napíšem, že EA už má toho na rováši akurát tak dost'. V krátkosti iba načrtnem, že hokejovým hráčom na PC sa už dlhodobo vlastne iba máva z paluby rýchlika menom NHL. Podobne sú na tom aj futbaloví fanúšikovia, ktorí síce dostávajú nový obsah do ich oblúbenej značky FIFA, no vždy s rovnakou cenovkou (ak nie vyššou) a na PC bez konkurencie schopnej verzie k tej na next-gen konzolách. K tomu všetkému si pripočítajme totálne fiasko menom Anthem a máme perfektný model korporátu, akým je Electronic Arts. Ale aby som nebol iba za hejtera, EA sa už niekoľkokrát ospravedlnilo za občasné nedorozumenia a slúbilo, že v ich ďalšom titule bude všetko lepšie, krajšie, modernejšie, len preboha nie lacnejšie. Ved' neviad, keď padáte pod textúry, hlavne že sú tam mikrotransakcie. Je zjavné, kam budem mieriť touto recenziou, preto ak ste zarytým fanúšikom Battlefieldu a aj napriek všetkým negatívnym ohlasom

pri sérii ostanete, neodchádzajte, táto recenzia bude práve pre vás.

Vojnové hry to nemajú v poslednej dobe úplne jednoduché. To, čo bola pre nás všetkých kedysi zábava na stovky hodín, sa dnes stalo skôr doménou verných fanúšikov. Napokon, mladší hráči sa už väčšinou stretávajú vo free-to-play hrách typu Fortnite, Apex Legends a podobne. Preto značky ako Battlefield podľa môjho názoru pomaly vyhasínali. S niečím podobným bojovalo aj Call of Duty, no tomu sa podarilo v roku 2018 znova rozpumpovať srdcia hráčov vďaka Modern Warfare. Do značnej miery tomu pomohol aj Warzone, ktorý bol, rovnako ako vyššie spomínané tituly, zadarmo. Veľké hlavy v EA sa teda zišli a zistili, že v moderných konfliktoch sa oveľa lepšie monetizuje. Preto sa na nás valila hromada marketingových masáží, ako bude nový Battlefield peckový.

Dočkali sme sa však katastrofálneho štartu za sprievodu náhlych odchodov

z vedúcich pozícií zo štúdia DICE. Tak sa pýtam, kde sa stala chyba? Prečo sme sa pri mimoriadne kritickej odozve zo strany hráčov po beta dočkali ďalších výhovoriek, že išlo o starý build a s plnohodnotným vydaním príde úplne nová verzia?

Prečo vlastne nie sme svedkami tak veľkého diela, ktorým podľa slov EA mal Battlefield 2042 byť? Na tieto otázky určite nedokážem sám odpovedať, no nižšie si prejdeme fakty, vďaka ktorým si ich začnete pokladať aj vy a vďaka ktorým si možno rozmyslíte, či dáte EA v blízkej budúcnosti plnú sumu za tento nevydarený vtip.

Chýba kvantita, ale aj kvalita

Battlefield asi netreba nejako obšírnejšie predstavovať. Hoci ide o hlavného konkurenta série Call of Duty, vo svojej podstate sú to veľmi odlišné tituly s odlišnými tábormi fanúšikov. Jednu vec ale predsa mali spoločnú, a



to príbehovú linku, ktorá sa každým rokom stávala kratšou a fádnejšou. A hoci spomínané CoD ešte stále nezišlo z cesty priniesť ako taký zážitok zo singleplayeru, vývojári z DICE sa na to tentokrát už vykašľali úplne.

Viem, že tieto kúsky sú vyvíjané s dôrazom na multiplayer, no krátka príbehová linka by neuškodila, resp. aspoň taká, čo by nás vtiahla hlbšie do diania aktuálneho konfliktu roku 2042. EA sa síce pokúsilo uviesť príbeh krátkym filmom s názvom Exodus, hráči by však určite ocenili viac interakcie s dejom. Jediné pozadie príbehu sa vám teda načrtne iba vďaka dvom vetám pred každým zápasom, pričom väčšinou ide o niečo v štýle „Rusi okupujú dané pobrežie, treba ho získať späť“. Je to nedotiahnuté a podľa mňa aj nedostatočne zaujímavé.

Pod'me však preč od zabehnutých klišé vojnových titulov a pozrime sa na jadro hrateľnosti. Ako už predtým spomínala marketingová masáž, nový Battlefield má byť postavený na troch pilieroch – na klasickom BF zážitku pod názvom



Warfare, na lacnej vykrádačke Tarkova s názvom Hazard Zone a na všetkých ospevovanom Portale. Skutočne to tak je, ale zo všetkého je tam málo.

Napríklad Warfare, ktorý by podľa mňa mal byť hlavným pilierom Battlefield 2042, ponúka len 7 máp a niečo málo cez 20 zbraní. Ak by išlo o vojnový

konflikt z minulosti, tak si z toho veľkú hlavu nerobím, ale zasadenie do blízkej budúcnosti otvára naozaj veľkú možnosť priniesť stovky zbraní.

Okej, ak budem realista, stačili by mi desiatky, no dať hráčom 22 zbraní a vystatovať sa pompéznosťou, to je na liečbu z chronického klamania.

Mapy sú obrovské, keďže titul ponúka súboje až 128 hráčov, no to neznamená, že sú aj vo všetkých ohľadoch dobré. Často sa stretnete s tým, že budete bezcieľne blúdiť po lúke, púšti alebo zamrznutých ľadovcoch a každá akcia sa bude zdať daleko. Keď sa k nej konečne dostanete, je tu mimoriadne

vysoká šanca, že v nej hneď umriete. Navyše, otvorené priestranstvá sú ako magnet pre snajperov a vozidlá, proti ktorým ste ako pešiak bezbranný. Tým nechcem degradovať hráčov vo vozidlách, je to predsa Battlefield a ten sa tak hrá, no v tomto diele mám pocit, že pri tvorbe máp sa na obyčajných pešiakov nemyslelo a na svoje si teda prídu hlavne milovníci vojnovéj techniky.

Keď som už pri tých pešiakoch, na výber máte z desiatich špecialistov. Vyhli sme sa tak zaužívanému rozdeleniu do tried, kde bol človek závislý od práce jednotlivca, ako boli napríklad medik alebo support, ktorý vám doplnil muníciu.

Tentoraz sme sa dočkali špecialistov, ktorí majú osobitné schopnosti – napríklad môj oblúbený a zároveň asi najslabší Dozer mohol vytiahnuť obranný štít, ktorý ma ochránil pred strelnými zbraňami. Zmena oproti predošlým dielom je ale už v jeho postrádateľnosti. Vy si ako hociktorý špecialista môžete zobrať hocikakú zbraň s hocikakým gadgetom, čiže



sa stávalo, že ja s Dozerom som mal rovnaké vybavenie ako ostatní špecialisti. Všade sa teda váľali debny s muníciou a oživiť vás mohol hocikto, ak to práve išlo, ale k tomu sa dostanem neskôr.

Chápem, že sa Battlefield rozhodol ísť populárnejšou cestou po vzore COD, ale verných fanúšikov týmto rozhodnutím iba rozzúrnil. Navyše, koncept limitovanej munície sa tak stal zbytočným, pretože vám stačí prejsť okolo debny s nábojmi, ktorých je tu hromada, a automaticky sa vám doplní.

Warfare ponúka len dva režimy. Prvým je Conquest, ktorý poznáte z predošlých dielov, ide o klasické obsadzovanie území. Druhý sa volá Breakthrough, kde sa proti sebe postaví útočníci a obrancovia. Útočníci majú časový limit na obsadzovanie línie, ktorá sa posúva bližšie k táboru obrancov. Samozrejme, ak útočníci dobytú všetky frontové línie do časového limitu (neminú posily), tak vyhrali.

Ďalším z pilierov je Hazard Zone. Tu sa 32 hráčov v tímoch po 4 vydáva na mapy, ktoré sú aj vo Warfare. Hlavným cieľom je nájsť čo najviac diskov zo spadnutých satelitov, ktoré sa nachádzajú na rôznych miestach.

Tu si treba dávať pozor na smrť, pretože ak zomriete, všetky vaše veci zostávajú v zápase a vy sa vraciate s „holým zadkom“ naspäť do menu. Koncept podobný ako v Escape from Tarkov alebo v Hunt: Showdown.

Zároveň vám beží časomiera, ktorá udáva čas extrakcie z mapy. Čím viac diskov úspešne odnesiete z mapy, tým väčšia odmena na vás čaká v podobe meny, za ktorú si môžete do ďalšieho zápasu zobrať lepšie vybavenie. Okrem



ostatných hráčov tu narazíte aj na počítačom ovládaných nepriateľov. Tento mód je veľmi zábavný, ale neodporúčam ho ľuďom so slabšími nervami.

Nakoniec sa dostávame k poslednému módu s názvom Portal. Je to v podstate zmes nového Battlefieldu, v ktorom si dokážete zahrať aj staršie diely ako 1942, Bad Company 2 a Battlefield 3. Každý diel ponúka jeden režim, napríklad v Bad Company 2 je to Rush, a tiež 2 mapy. Okrem 2 máp, ktoré boli ikonické a asi aj najobľúbenejšie u väčšiny hráčov, si zahráte za klasické triedy s klasickými zbraňami z danej hry.

To je podľa mňa aj dôvod, prečo sa do moderného Battlefieldu dostalo tak málo obsahu, pretože vývojári sa museli sústrediť aj na tieto staršie diely a ich implementovanie priamo do hry. Čo iné ešte ponúka Portal? Najzaujímavejšie na ňom je asi to, že tu si hráči dokážu ohýbať pravidlá, ako sa im zachce. Môžete sa tak pokojne ocitnúť v koži vojaka spojeneckých síl z roku 1942 a proti vám pôjde

poriadne vyzbrojená jednotka vojakov z blízkej budúcnosti. Bohužiaľ, ja to nevidím až tak optimisticky ako väčšina hráčov – pýtať si od hráčov 70 eur a potom im ponúknuť niečo, čo už všetci majú, to je prosté nesprávne.

Úbohý technický stav

Battlefield 2042 som recenzoval na Xbox Series X, ale budem písať aj za PC hráčov, pretože som sa s nimi rozprával a dokonca to často sami písali do chatu. Čo sa týka optimalizácie, hra je v katastrofálnom stave. Možno aj preto dostala krycie meno Battlefield 20-42 FPS.

Veľa padá, prepady FPS sú častejšie ako killy na mojom konte a z nejakého magického dôvodu vývojári pri gamepadoch zabudli na aim assist. Viem, že veľá ľudia si teraz povie, že nech sa teraz ukážu hráči na konzolách, keď stoja proti klávesnici a myši, no takto to nefunguje.

Klávesnica a myš bude na striel'ačky vždy najlepšia voľba, no ak chcem hrať s kamarátom, kolegom či súrodencom, ktorý môže byť napríklad v Austrálii, pričom ja mám doma PC a on Xbox, je super, že cross-platform existuje. Len vtedy, preboha, musíme na konzole zapnúť aj aim assist, pretože inak to tým hráčom iba znechutíme, keď ich postavíme do pozície lovenej zvery zo strany hráčov na PC.

Jednoduchou otázkou sa ešte vrátim k tým prepadam snímkov. Prečo mi hra padá na nejakých 5 FPS na najvýkonnejšej konzole na trhu? Viem, že môj Series X neprekona PC za 1500 eur, no vývojári môžu pokojne okresať grafické nastavenia tak, aby som nemal prepady pod 30 FPS. Nejde





o vynájdenie Ameriky, je to klasický postup. Ďalšou vecou je absencia voice chatu. Prečo tu nie je? To už nezostal čas na jeho implementovanie?

Svoje musím napísať aj k zbraňam ako takým. Už som aj prestal počítať, koľko ráz som do niekoho strieľal a s nepriateľom to nič nerobilo. Dokonca som sa párkrát stretol aj s tým, že som sa dostal až do totálnej blízkosti k druhému hráčovi, namieril mu na hlavu a s ním to ani nepohlo.

Nerozumiem, na čo majú v DICE testerov a prečo púšťajú betu, keď nedokážu opraviť takéto základné veci. Vráťim sa aj k ožiovaniu padlých spolubojovníkov, čo som načrtnul už vyššie. V novom Battlefelde môže oživovať každý hráč, problémom ale je, že hra vám to občas nedovolí a ja neviem, z akého dôvodu.

Vy sa tak len bezbranne pozeráte na svojho kamaráta, ktorý nerozumie, prečo mu nepomôžete a vy mu to ani nemôžete vysvetliť, keďže nemáte voice chat. Prepady pod textúru nebudem

radšej ani rozpisovať, ale zároveň musím uznať, že sa mi to nestávalo často. Musím však spomenúť grafiku. Z tej som teda nebol nadšený vôbec. Hra vyzerá, akoby vyšla v roku 2015 a konkurovať novému Call of Duty v tejto oblasti určite nemôže. Textúry sú neostre, rovnako aj neónové zelené písmo, ktoré som nedokázal rozlíšiť.

Pri pohľade na utekajúceho hráča v dialke sa nedočkáte ani len animácie, uvidíte len posúvajúceho sa panáčka v póze, ktorá kŕčovito pripomína prudký štart z cieľa. Celkovému dojmu nepomáha ani to, že na obidvoch stranách súperiacich veľmocí sú rovnakí špecialisti, často tak nebudete vedieť, či ide o kolegu, alebo nepriateľa.

Dočkali sme sa aj novinky úpravy zbraní na štýl Crysis. Pre sériu nejde o nejaký posun vpred, pretože aj tak si každý hráč dá v menu na svoju zbraň veci s najlepšimi štatistikami a nevidím dôvod, prečo by si niekto uprostred púšte v otvorenom konflikte zakladal tlmáč. Vylepšovať môžete aj vozidlá a

vojenskú techniku, ktorú tiež môžete privolať na vami zvolenú pozíciu. Na pomoc si viete privolať aj dron, ktorý pripomína psa a je perfektným spoločníkom na zbieranie zabití.

A nachádza sa tu aj vznášadlo, ktoré je v tomto momente asi najhranejšie, pretože je abnormálne silné, ale je možné, že keď čítate túto recenziu, bude už nerfnuté. To len na margo celého úbohého štartu hry.

Pár slov na záver

Čo viac ešte dodať k tomuto titulu? Nechcem vyznieť ako hejter, pretože značka, akou je Battlefield, mám v úcte. No je tu vidieť mimoriadny dosah EA a ich nenažranosť. Hra potrebovala viac času, ale vydavateľstvo už bažilo po vašich peniazoch.

Za jedným pozitívnym si však budem stáť – myslím si, že sa opraví. EA si nedovolí značku pochovať a v DICE pracujú skvelí vývojári, ktorí vedia robiť hry. No dať v tomto momente 70 eur za Battlefield 2042 je hlúposť a to nepíšem ako redaktor, ale ako hráč, ktorý vám chce poradiť.

Hodnotenie

EA to dokázalo opäť. Nemám teraz na mysli, že prinieslo skvelú hru, skôr naopak, len hlásalo o jej veľkoleposti a potom nám na tanier posunulo nedovarené jedlo.

Ako som napísal už vyššie, nebojím sa, že by Battlefield v budúcnosti nemohol ponúknuť výbornú zábavu pre fanúšikov vojnových titulov, no v tomto momente sa tvári ako beta, ktorá potrebuje viac obsahu a hlavne poopravovať všetko, čo je pokazené.

Bohužiaľ, pokazené je skoro úplne všetko. Buggy, úbohá grafika, žiadny aim assist, absencia voice chatu a kopa ďalšieho – to je definícia Battlefield 2042.

L'uboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	DICE	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nič, čo by iné hry v tejto chvíli nezvládli lepšie	- Grafika - Pokazený aim assist - Absencia voice chatu - Prepady FPS na všetkých platformách
--	---

HODNOTENIE:



Grand Theft Auto: The Trilogy

POCHOVANIE LEGENDY



Už viac ako dve desaťročia sa Rockstar Games a séria GTA nachádzajú na výšni herného priemyslu. To je vyhradené len pre pár vyvolených, ktorým sa podarilo dosiahnuť takmer neomylný status. Pred odhalením remastru Grand Theft Auto: The Trilogy - Definitive Edition sa okolo série šíri veľké neznámo, ktoré akoby naznačovalo, že v štúdiu nie je všetko na kostolnom poriadku. Po prvých detailoch a krátkej ukážke sa situácia na oko upokojila, pretože fanúšikovia opäť nadobudli aspoň akú-takú vieru v to, že Rockstar splní sľub nostalgie v jej najčistejšej podobe.

Definitívna edícia obsahuje tri z pravdepodobne najzásadnejších hier našej doby – Grand Theft Auto III, Vice City a San Andreas. Tri tituly zodpovedné za zrod žánru, ktorý odvtedy dominuje hernému priemyslu, tri kúsky, ktoré majú v srdciach fanúšikov špeciálne miesto. S takýmto takmer zaručeným úspechom sa spája aj nesmierne vysoký tlak. Dokázalo teda štúdio Rockstar naplniť očakávania fanúšikov po celom svete,

alebo sa mu azda prvýkrát za posledných 20 rokov nepodarilo trafiť do čierneho?

Hráčom netreba pripomínať, aký vplyv malo GTA III, pretože prakticky samo odštartovala revolúciu hier s otvoreným svetom. Zatiaľ čo ostatné štúdiá v tom čase experimentovali s rozsiahlymi 3D sandboxmi a v našich končinách sa ešte len dokončovala prvá Mafia, Rockstar dokázal priniesť zážitok, ktorý jednoducho nemal obdoby.

Titul si získal nielen uznanie kritikov, ale nakoniec si vydobyl aj svoje miesto v popkultúre a štúdio dokázalo tento úspech zopakovať s dvomi pokračovaniami, ktoré zvýšili latku vo všetkých možných smeroch. Dôvodom, prečo sa z GTA stal kult, nebola len kontroverzia okolo obsahu hier, ale aj ostrá satira a šikovný marketing. V jadre boli všetky tri tituly mimoriadne dobre spracované a takmer dokonalé AAA hry. A hoci sa objavili drobné nedostatky a niektoré mechanizmy boli, nazvime to, netradičné (vrátane

ovládania), celkovo sa hra dokázala povzniesť nad svoje problémy a bola viac než solídnym zážitkom.

Očakávania

Keď teda Rockstar v podstate druhýkrát vydal hry, ktoré sú dnes klenotom, očakávalo sa, že budú oveľa lepšie, ako si všetci pamätáme. V niektorých ohľadoch sú a zároveň sa všetky tri hrajú takmer presne tak, ako si ich pravdepodobne pamätáte. Najväčšou zmenou vo všetkých troch je prispôbenie schémy ovládania na štýl GTA V, vďaka čomu je zážitok pohodlnejší.

Nostalgickú skupinu fanúšikov možno poteší aj to, že sa viete prepnúť späť na klasickú schému ovládania. Ak ide o ďalšie úpravy, tak pribudla praktickejšia možnosť výberu zbraní (opäť ako v GTA V), ako aj koliesko na výber rádia. Čo sa týka vylepšení hratelnosti, to je v podstate všetko, čo Rockstar ponúka nové, teda až na mierne vylepšené ovládanie jazdy v San Andreas. Jednou



z najlepších úprav sú nové kontrolné body. Vďaka nim totiž môžete v prípade neúspechu ihneď reštartovať danú misiu. To je okrem automatického ukladania niečo, čo všetky tituly potrebovali, pretože ich absencia neznamena ani tak „výzvu“, ale skôr peknú nudu.

Vylepšenia

Vylepšené zameriavanie tiež pomáha zakryť absenciu moderného systému krytia, ktorý podľa mňa mohol gigantickým spôsobom zmeniť spôsob, akým môžeme tieto hry prežívať. Hratelnosť sa teda v porovnaní s pôvodnými verziami prakticky nezmenila až na pár vyššie spomenutých vecí.

Ako som už povedal, ak ste na GTA III, Vice City a San Andreas vyrastali a nechceli ste, aby sa v nich vývojári hrabali a menili veci, ktoré zásadne menia celkový zážitok, potom vás čaká dôverne známy spôsob, akým sa tieto kúsky hrajú. Ak ste však niekto, kto tieto tituly po celý ten čas miloval, ale v skutočnosti chcel, aby mu Rockstar poskytol nové dôvody,



prečo sa k nim vrátiť, tak Definitive Edition jednoducho nie je pre vás.

Vizuálne vyzerajú všetky tri hry celkom dobre. Nie skvele, nie ošumelo, ale ujde to. Osvetlenie určite vyzerá oveľa lepšie, ako si pamätáme, a vďaka väčšej dohľadnosti sú mestá oveľa reálnejšie a pohlcujúcejšie, zároveň sú tu však isté

výhrady. Po prvé, podľa mňa bol otvorený svet San Andreas, ktorý obsahuje tri mestá a jednu okresnú oblasť, oveľa väčší, než v skutočnosti je. Absencia hmly spôsobuje, že herný svet pôsobí oveľa menším dojmom, keďže z vrcholu vysokej budovy vidíte prakticky celú mapu.

Pokiaľ ide o vizuálnu stránku, za zmienku stoja aj vraj vylepšené efekty dažďa a počasia. Na jednej strane áno, ale nie je to taká sláva, akú by ste čakali. Keď som hral San Andreas a Grand Theft Auto III, dažďa zakrýval takmer celú obrazovku a bolo veľa ťažké vidieť, kam idem, až do takej miery, že som prakticky nevedel dokončiť misiu. A to nevravím o značnom prepade snímkovania aj na PlayStation 5.

Komiksový dojem

Napriek celkovému zlepšeniu prezentácie pôsobí remaster veľa komiksovým dojmom, čo môže byť pre mnohých hráčov problém – vrátane mňa.

Čo sa týka vizuálnej stránky, všetko vyzerá, akoby sa trochu vylepšilo, ale ponorenie do hry dosť často narušal zašumený zvuk v dialógoch ako uprostred misie, tak aj v niektorých cutscénach. Niektoré zvuky sú navyše oveľa lepšie a znejú dobre, iné zas pôsobia takmer amatérsky.

Zatiaľ čo Vice City a San Andreas rozhodne vyzerajú k svetu, Grand Theft Auto III pôsobí, akoby ešte nebolo dokončené od karikatúrnych modelov postáv až po vozidlá.

Na Vice City sa napriek tomu, že je prostredným v rode, pozerá najlepšie – možno preto, že má zďaleka najzaujímavejší výtvarný štýl vďaka neónovému osvetleniu na Ocean Drive. San Andreas vyzerá z väčšej časti celkom slušne, kým si nevšimnete modely



niektorých postáv vrátane tej hlavnej. Počas recenzovania som síce nenarazil na žiadne závažné chyby, ktoré by hry narušili, ale určite ich bolo dosť na to, aby narušili ponorenie sa do nich.

Zdá sa mi, že šprintovanie vo Vice City je akési čudné a z Tommyho sa v tejto kolekcii stal najrýchlejší človek na svete. Zaujímavé je, že to nebol len Tommy, kto bol extrémne rýchly, niektorí chodci dokázali prakticky predbehnúť auto, keď ste na nich napríklad strieľali.

Bugy a glitche

Hoci som nezaregistroval veľa bugov a glitchov, ktoré by spadali do Cyberpunk 2077 zoznamu, aj tak sa vo všetkých troch hrách nejaké technické drobnosti nachádzajú.

Bez ohľadu na moju osobnú skúsenosť je internet zaplavený hráčmi, ktorí zverejňujú závažné chyby, čo smeruje k záveru, že celá kolekcia by si zaslúžila ešte aspoň pár mesiacov vo vývoji, ak nie pol roka, aby sa dostala do bodu, keď bude skutočne poriadne odladená. Čo by ste vlastne od definitívnej edície aj očakávali.

Rockstar nie je zástancom polovičatých opatrení, čo dokazuje množstvo titulov,



ktoré zrušil vo vývoji len preto, že nespĺňali nesmierne vysoké štandardy, ktoré si štúdio a vydavateľstvo stanovili. Čokolvek, čo nie je výnimočné, týmto vývojárom jednoducho nestojí za čas. Napriek tomu sa, žiaľ, zdá, že toto je ten prípad, keď sa Rockstar rozhodol zavesiť zbrane na klinec a vydať niečo, čo ešte nemuselo vyjsť a možno ani nikdy nemalo. Trilógia v pôvodnej podobe je nad'alej milovanou vecou, ktorú si v určitej forme užívame dodnes, či už prostredníctvom módov, alebo jednoducho ocenením veku týchto hier a prijatím ich chýb.

Záver

GTA: The Trilogy - Definitive Edition je mimoriadne zmätočná záležitosť. Noví hráči, ktorí pôvodné hry nikdy neskúšali, budú považovať vizuálnu stránku a dokonca aj niektoré ovládacie prvky za dosť archaické a jednoducho im to nebude stáť za to. Dlholetí fanúšikovia série si mohli oživiť staré spomienky, ale Definitive Edition nerobí dosť pre to, aby sa pohli z miesta. Za plnú cenu jednoducho nestojí a neviem, či by to napravila povedzme polovičná cena. Všetky tri hry proste pôsobia uponáhľane, čo je škoda. Herná komunita totiž určite fandila Rockstaru, aby aj teraz priniesol niečo takmer dokonalé, no tentokrát to nevyšlo.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Rockstar Games	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ snaha oprášiť legendy	- katastrofálny technický stav
+ modernejšie ovládanie	- výsledná kvalita nie je jednotná pre celú trilógiu

HODNOTENIE:

★★★★★



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Hot Wheels Unleashed

MINIATÚRNE PRETEKY



V dnešnej dobe je pretekárskych hier veľká hĺba. Mnoho z nich sa snaží priniesť neuveriteľnú grafiku, simuláciu a vyžaduje skutočné volanty pripojené k PC či konzole. Iné sa zas na nič nehrajú a prinášajú arkádovosť a zábavu. Práve do druhej skupiny môžeme s pokojným svedomím zaradiť Hot Wheels Unleashed. Má však „simulácia Angličákov“ na to, aby obstála aj v súčasnosti?

Nostalgický návrat k Micro Machines

Mojou akousi „crush“ vo svete pretekárskych kúskov boli vždy Micro Machines. Ani neviem prečo – či to bolo tou krásnou kreslenou grafikou, alebo jednoducho tým, že som sa virtuálne hral s „Angličákmi“. Proste mali niečo do seba. Nahrával tomu aj nezvyčajný pohľad zhora, vďaka ktorému som si neskôr oblúbil aj Death

Rally či prvé GTA. Avšak preteky po stole alebo v kuchyni, to bolo niečo.

Možno ma ubíjate, ale v pretekoch milujem zábavu a arkádovosť. Áno, je

super sadnúť si za skutočný volant a vyšantiť sa niekde na okruhu, no vo videohrách preferujem skôr zábavu. Práve takýchto titulov pomaly ubúda a všetky sa snažia viac byť simuláciou ako



arkádovou záležitosťou. Do redakcie sa nám dostal titul Hot Wheels Unleashed a ja som spoiatku ohŕňal nos.

Ďalšie preteký? Pche! No potom som si to uvedomil – je tam napísane Hot Wheels, to bude niečo úplne iné. Navyše, predtým, ako som na recenzii kývol, som svojmu synovi kúpil jeho prvú sadu autíčok Hot Wheels a čo by som to bol za otca, keby som nespravil radosť aj sebe, i keď len virtuálnu?

City Rumble je režim, s veľkým problémom pre slabšie povahy

Srdcom celej hry je tzv. Hot Wheels City Rumble. Je to akási virtuálna mapa, kde na križovatkách nájdete rôzne preteký. Ďalšie križovatky si odomykáte tým, že vyhráte tie predchádzajúce.

Navyše dostanete rôzne meny, za ktoré si potom kupujete vybavenie svojho bytu (áno, dobre čítate) a ďalšie autíčka. Ak si už teraz brúsíte jazyk na to, že hra bude obsahovať mikrotransakcie, tak sa veľmi mylíte. Nič také! Sú tam však lootboxy...

Narazil som však na iný problém. Niektoré križovatky totiž obsahujú nie klasické preteký, ale Time Attack. A to bol pre mňa veľký kameň úrazu. V tomto type pretekov musíte danú mapu prejsť za určitý čas. Nebolo by to nič zložité, ak by tie časy, za ktoré to máte stihnúť, neboli šialene nízke.

Obťažnosť hry si viete zvoliť, no práve režim Time Attack je nastavený na v podstate tú najťažšiu. Problém by nebol ich ani preskočiť, ak by ste nenarazili na obkolesenie týmto zverstvom. Bežné preteký viete vyhrať proti slabším súperom, no tento mód je predsa len oriešok.

A teraz stojíte na rázcestí. Budete sa venovať týmto tratiť a ich prejdenu hodiny na učť sa, aby ste danú jazdu spravili na 100%, alebo sa na to vykašlete a vlietnete do iných režimov? Ja pevne verím, že pre tých, ktorí v hre hľadajú skôr oddych ako infarktový stav, príde v budúcnosti nejaká aktualizácia.

Budovanie vlastnej trate – to je návrat do detstva!

Tvorcovia do hry dodali aj editor máp. To je super, veď už ako malé decká sme stavali vlastné trate, nie? Mä to však jeden malý háčik, ktorý pre niekoho problém predstavovať nemusí – gamepad. Ak Hot Wheels Unleashed hráte na PC, je všetko v poriadku, ak



však nie ste príliš kamarát s ovládačom, vaše prvé výtvyry budú skôr na smiech. No nenechajte sa odradiť, naučte sa to a prekvapte svojich kamarátov či rodinu dráhou, z ktorej sa im bude točiť hlava.

Chcelo by to viac oblastí

Trošku všeobecnejším problémom je to, že hra obsahuje zatiaľ iba päť oblastí, kde môžete pretekať. Ide o suterén, skatepark, univerzitný kampus, garáž a stavbu mrakodrapu.

Navyše tu máme ešte prázdnu traťovú miestnosť. Ono, každý priestor, kde sa nachádzate, je iný a niečím zaujímavý, no prijal by som ich o trochu viac. Hra by mala obsahovať okolo 60 autíčok, ktoré môžete nazbierať, a 46 tratí, kde sa budete môcť vyjašť (aj v rýchlostnom režime).

To je super. Autá vám však padajú z lootboxov, preto musíte čakať a čakať, až ich nazbierate všetky. Teda, raz za deň sa vám obnoví ponuka kúpy autíčok, ktoré vidíte a viete, čo sú zač.

Po grafickej stránke nie je Hot Wheels Unleashed čo vytknúť. Autá sú krásne vymodelované, na druhej strane, modelovať model nie je až tak zložité, všakže?

Tvorcovia veľmi dobre vystihli audiovizuálnu štylizáciu. Hudba sa do hry náramne hodí, grafika jej sekunduje, takže sa máte na čo tešiť. Občas vás potrápi fyzika, ale nad tým som iba mávol rukou, keďže ide o „autíčka“, tak to k tomu patrí. V hre si za virtuálnu menu viete kupovať aj vybavenie do svojho bytu. Je to pekné a úsmevné, ale príde mi to pomerne zbytočné.

Tvorcovia mohli svoju energiu radšej venovať niečomu inému, no možno iba nie som cieľová skupina tohto módu.

Hra pre viac hráčov je fajn, no trpí dnešnou dobou

Ak sa vyberiete do online priestoru, dajte si pozor. Hra by podľa všetkého mala byť cross-platformová a sem-tam narazíte na nepríjemné osoby, ktoré sa vám budú zážitok kaziť.

Ak však máte doma na gauči partáka, s ktorým by ste sa zahrli, odporúčam Split Screen a problém máte vyriešený.

Záverčné hodnotenie

Hot Wheels Unleashed je skvelou oddychovou a arkádovou pretekárskou záležitosťou.

Ak si pozriete obal hry, presne viete, do čoho idete. Pre niekoho môže byť problémom cena, no ak ste kedysi milovali kúsky ako Ignition či Micro Machines, táto novinka by vám nemala chýbať. Tých pár chýb odpustíte a určite sa dočkáte množstva zábavy.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska sim.	Milestone	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemná hrateľnosť	- náročnosť režimu
+ pekná grafika	Time Attack
+ kopec autíčok	- zbytočné
+ bez mikrotransakcií	budovanie si bytu
+ budovanie vlastných tratí	- zatiaľ iba šesť oblastí

HODNOTENIE:



Marvel's Guardians of the Galaxy

I AM GROOT?



Časy katastrofálnych hier, ktoré sprevádzali blockbustery v kinách, sú dávno preč. Pamätáte si, aký paškvil vychádzal pred viac ako desiatimi rokmi? Každý jeden film prišiel s totálne odfláknutou hrou a tie s komiksovými superhrdinami často patrili k najhorším. Dnes je to úplne inak, pričom tituly ako Spider-Man na PlayStation patria medzi top vo svojich žánroch. Napriek tomu mám v sebe zapísanú opatrnosť z dávnych čias a najmä po nevydarenom pokuse s Avengers som bol voči Guardians of the Galaxy skeptický. Som však veľmi rád, že vám môžem porozprávať, ako som sa mýlil.

To najdôležitejšie hneď na úvod. Hrat' novinku, ktorá je zameraná výhradne na single-player, neobsahuje mikrotransakcie, XP boost, season pass či battle pass, nevyžaduje nonstop pripojenie na internet a nie je live service – to je dnes vlastne niečo

nevídané. Po Avengeroch sa v Square Enix poučili a predpokladám, že štúdiu Eidos-Montréal dali väčšiu voľnosť vo vývoji, pretože výsledkom je parádna jazda plná humoru a skvelých postáv, ktorá svojím spracovaním ani nemôže byť ďalej od smerovania Avengers.

Po dvoch úspešných filmoch sa Strážcovia Galaxie stali jednou z najpopulárnejších značiek Marvelu. Jednotlivé postavy sa v podstate stali ikonami a napriek tomu, ako bol Marvel ku komiksu v roku 2008 mierne skeptický, séria rástla a rástla.

Nová hra prináša komiksový príbeh, aký by som si bez váhania rád prečítal. Je plný akcie, výborných zvrátov a excelentných hlavných, ale aj bočných postáv. Z príbehu a toho, čo si užijete, by som vám najradšej prezradil čo najmenej. Sám som ten typ, ktorý nepozera trailery, nič nečíta a najradšej sa nechá prevkapiť.

Prezradím vám však, že príbeh hry sa začína v čase, keď sa celý tím ešte len formuje a zažíva svoje prvé dobrodružstvá. Do toho vstupuje klasická komiksová hrozba, ktorá má ukončiť všetko živé, pričom zabrániť tomu, samozrejme, musia naši hrdinovia. Medzi postavami tak prirodzene dochádza ku konfliktom a rôznym komickým situáciám. V tom exceluje Drax so svojimi nechápavými otázkami a neznalosťou sarkazmu. Rocket je, naopak, tradične egoistický malý „parchant“, ktorého dopĺňa Groot svojím dobrým srdcom. Gamora by sa zas rada sústredila na cieľ misie a Quill tak má čo robiť, aby tím udržal pohromade.

Na prvý pohľad sa to síce nezdá, ale práve v dialógoch, nielen v cut-scénach, sa odohráva to hlavné, čo hra ponúka. Prekvapením pre mňa bolo, že niektoré odpovede a rozhodnutia majú dokonca aj dopad na vývoj príbehu. S kolegom



Palim sme si takto prerozprávali pár scén, ktoré sa nám odohrali odlišne. Nejde o nič zásadné, ale takéto maličkosti potešia už len z dôvodu znovuhratel'nosti.

Výborné sú aj neustále poznámky k tomu, čo robíte. Ak sa snažíte preskúmať oblasť, kde ste, zvyšok tímu si z Quilla začne robiť srandu, že je stratený. Postavy taktiež reagujú aj na seba navzájom. Najhoršie je, že za celú hru sa nenaučili zatvárať chladničku.

Ako najslabšia a aj najmenej originálna časť mi prišli súboje. Keďže celý čas ovládáte len Quilla, vašou hlavnou zbraňou budú jeho dve pištoly a schopnosti, ktoré si postupne odomknete.

Ostatní členovia tímu síce bojujú sami, no viete použiť ich špeciálne útoky a vďaka nim vytvárať kombo sekvencie, počas ktorých nepriatelia v podstate nemajú šancu. A s čoraz väčším množstvom odomknutých schopností sú súboje len a len explozívnejšie a efektnejšie. Avšak na súbojoch mi niečo chýbalo a trochu mi prekážalo, že sú až príliš rýchle a neprehľadné.

Často prebiehali tak, že som sa snažil používať jeden skill za druhým bez rozmýšľania a v podstate som halabala stláčal, čo prišlo. Efekt to koniec-koncov malo lepší, ako keď som sa snažil taktizovať. Nepomohlo tomu ani ovládanie, ktoré mi veľmi nesadlo. Často sa mi stalo, že som vybral nesprávny útok alebo som sa v menu zasekol a otváral ho nanovo.

A ako sa vám v súbojoch darí, je veľmi podstatné, pretože od toho sa odvíjajú aj získané skúsenostné body. Okrem toho je potrebné zbierať aj dva typy hernej meny, za ktoré môžete vylepšovať Quillove vybavenie. Vynikajúci nápad spočíva

aj vo funkcionalite Huddle up, keď sa členovia Guardians zoskupia okolo vás a podľa ich nálady ich musíte správne namotivovať do boja. Je to len primitívne zvolenie jednej z dvoch dialógových možností, no vďaka humorným hláškam a následnom zapnutí Quillovho volkmenu vždy vyčarí úsmev na tvári. A ak sa vám Huddle up zunuje, nemusíte to používať.

Okrem súbojov tu nájdeme aj množstvo jednoduchých puzzlí, ktoré výrazne obohacujú postup ďalej. Ani tu titul nešetrí svoj humor a jednotlivé postavy radi komentujú, ako sa vám nedarí, prípadne dávajú absolútne nepoužiteľné rady. Pri mnohých som sa schuti nahlas zasmial a občasné prelomenie tzv. štvrtej steny je vždy perfektné. Rôznorodosť hádaniek sa časom rozširuje práve vďaka novým schopnostiam jednotlivých Guardianov a Quilla a neskôr ich budete musieť aj kombinovať.

Po vizuálnej stránke vyzerajú Strážcovia perfektne. Postavy sú veľmi detailné, mimika je vynikajúca a prostredie hravé a originálne. Rozdiel medzi 60 fps a 30 fps režimami je tak zanedbateľný, že nie je dôvod zvoliť si nižší počet snímok za sekundu. Pri 30 fps sa mi navyše niekoľkokrát prejavil bug s chybným lip syncom.

Počas hrania som však narazil aj na niekoľko bugov, resp. skôr glitchov. Postavy sa vznášali vo vzduchu, prípadne sa zasekli v textúrach. Raz som sa dokonca musel vrátiť do menu, pretože Drax odmietal vykonať, čo som mu kázal a postup ďalej bol tak nemožný.

Soundtrack je kapitola sama o sebe. Ak sa vám páčil výber licencovaných pesničiek vo filmoch, v hre si jednoznačne prídete na svoje. Nájdete tu hity od Iron Maiden, Twisted Sister či Mötley

Crüe. Vrcholom je niekoľko skladieb od vymyslenej metalovej kapely Star-Lord, ktorú Quill počúval ako dieťa, a Never Gonna Give You Up od Ricka Astleyho. Keď táto skladba začne hrať počas poriadnej prestrelky, je to presne taký bizár, aký by ste od Strážcov očakávali. Dabing je tiež výborný a to aj napriek tomu, že ide o hercov, ktorí majú s týmito postavami prvé skúsenosti.

Verdikt

Úspech Marvel's Guardians of the Galaxy ma veľmi teší a to najmä kvôli neúspechu Avengers, ktorý mohol byť stopkou pre podobné kúsky. Zároveň ide o dôkaz, že hry pre jedného hráča stále majú svoje miesto v hernom svete a prial by som si viac podobných titulov. Na Xbox Series X sa Guardians hrali perfektne, audiovizuálne nie je absolútne čo vytknúť a príbeh ťahal túto novinku vpred po celý čas.

Humor celú hru posúva vyššie a vďaka nemu zabudnete na prípadné chyby či slabšie aspekty. Určite by som si prial pokračovanie, hoci všetci vieme, ako Square Enix hodnotí predaje ich titulov. Ale tak ako pri Deus Ex, zostáva nám len veriť.

Juraj Vilha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Eidos-Montréal	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý a trefný humor	- súboje by mohli byť zábavnejšie
+ výborne napísané postavy	- glitche
+ kvalitne spracovaný komiksový príbeh	- ovládanie schopností je krkolomné

HODNOTENIE:



Back 4 Blood

BACK 4 BLOOD OČAMI DVOCH VETERÁNOV: AKO DOPADOL NÁSTUPCA LEFT 4 DEAD?



Zombíci. Fenomén, ktorý v minulosti opantal celý svet. Filmy, seriály, komiksy... Nemŕtvi sa zabíjali vo veľkom a všade. Samozrejme, aj na počítačoch a konzolách! Aj vďaka tomu sme sa v roku 2008 dočkali vynikajúcej kooperatívnej zombie striel'ačky Left 4 Dead a najmä jej pokračovania, ktoré si našlo svoju cestu do srdc miliónov hráčov. A hoci zombie mánia opadla, kvalitným novinkám nepovieme kvalitu dnes. Patrí medzi ne aj duchovný nástupca Left 4 Dead s názvom Back 4 Blood?

Neviem ako vy, ale ja mám na Left 4 Dead 2 tie najkrajšie spomienky. Pamätám si, ako som hromžil, keď hru oznámili iba pár mesiacov po vydaní prvého dielu – ale následne som v nej strávil desiatky hodín a sprevádzala ma celým štúdiom na univerzite. O mojej láske ku kampani No Mercy a najmä záverečnému súboju na streche nemocnice by vám vedel rozprávať kolega Mário, s ktorým sme si (nielen) túto mapu zahrali mnohokrát. Dnes tu však nie sme preto, aby sme

nostalgicky rozjívali nad 11 rokov starou hrou, ale aby sme sa tešili z titulu, ktorý kráča v jej šľapajach. Presne tak, priamo z dielne tvorcov Left 4 Dead prichádza Back 4 Blood. Priznám sa, že k tejto originálne nazvanej multiplayerovej akcii som bol skeptický už od jej oznámenia. Prekážalo mi napríklad neustále omieľanie frázy „From the creators of Left 4 Dead“, ktorá taktne opomínala, že vývojári z Turtle Rock Studios majú na svedomí aj katastrofu v podaní Evolve. Áno, chápem, marketing, len mi to pripadalo, ako keby aj sami tvorcovia hrali na nostalgické city. Navyše, beta verzia nedopadla veľmi dobre – bola plná technických chýb a ani herný zážitok nebol taký, aby vo mne vzbudzoval optimizmus. Môžem však povedať, že nakoniec to dopadlo celkom dobre.

Na hru som sa pozrel s kolegom Ďurim, ktorému ďakujem za jeho trpezlivosť pri mojom rozčuľovaní. A za video. A za screenshoty. A dojmy, ktoré nájdete popri mojej recenzii.

Ako si spomína na Left 4 Dead Ďuri?

Left 4 Dead a hlavne jeho pokračovanie ma prvýkrát naplno dostali k hrám v kooperácii. Hra bola originálna, mimoriadne atmosférická a nechýbal jej lesk, na ktorý sme pri tituloch od Valve boli zvyknutí. Lenže od čias, keď bolo Left 4 Dead na výsluní, uplynulo viac než desať rokov. Všetky žánre sa postupne menia, s nimi aj trendy a logicky aj očakávania hráčov. A popri hraní Back 4 Blood, podobne ako predtým pri World War Z, som si hovoril, že čo musí podobná zombie vyvražďovačka v spoločnosti troch d'alších hráčov obsahovať, aby ma opäť dokázala zabaviť tak, ako to kedysi dokázala legenda od Valve.

O čo teda ide?

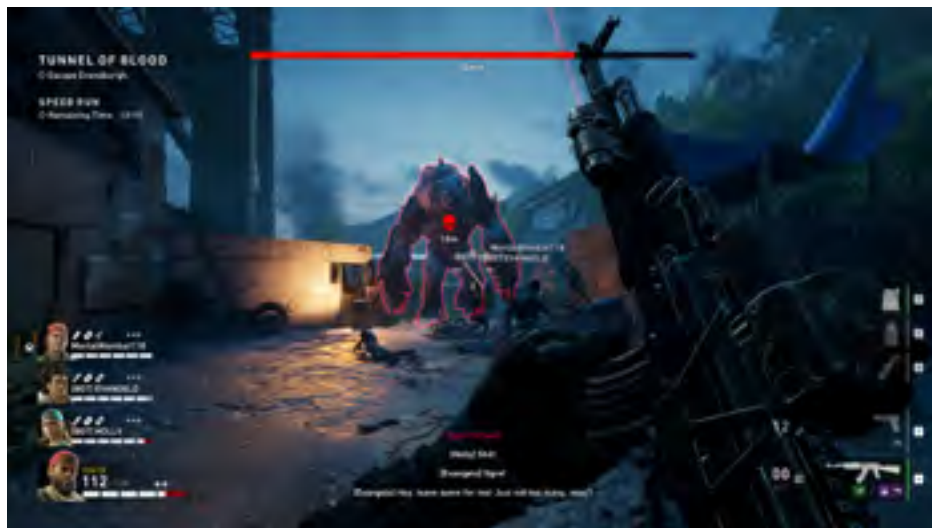
Ak ste s Left 4 Dead nikdy nemali dočinenia, vedzte teda, že ide o kooperatívnu striel'ačku, kde sa s ďalšími tromi hráčmi pokúšate

prestriel'at' hordami zombíkov v niekoľkých kampaniach a popritom plniť jednoduché úlohy.

Kampane sú rozdelené na úrovne, pričom na konci každej z nich si v tzv. safehouse môžete vydýchnuť a načerpať nové sily. Po ceste nachádzate zbrane, náboje či lekárničky, a okrem klasických nemŕtvych na vás číhajú aj nebezpeční špeciálni, ktorí majú rôzne schopnosti. To je všetko. Nuž, a Back 4 Blood je to isté v bledomodrom len s malými zmenami.

Okrem toho, že jednotlivé postavy sa neodlišujú iba výzorom, ale aj schopnosťami a bonusmi, je tou najväčšou systém kartičiek. Tie si vyberáte na začiatku levelov a dodávajú vám rôzne bonusy, ktoré sa v niektorých prípadoch uplatňujú pre celý tím. Kartičiek je veľké množstvo a ďalšie si odomýkate vďaka tzv. „Supply Points“, ktoré dostávate za prechádzanie jednotlivých úrovní. Vytvoriť si navyše môžete rôzne sady, ktoré vyhovujú vášmu štýlu hry a danej postave, takže poskytujú aj celkom veľkú variabilitu hrateľnosti. Trochu sa iba obávam možnej monetizácie. Vývojári síce tvrdia, že nič také nehrozí, ale my o týchto sluboch vieme svoje (žmurk-žmurk, Avengers).

Zatiaľ to nezní zle, že? Nuž, ono to totiž zlé vôbec nie je. Hra obsahuje tri dlhšie akty plus záverečný štvrtý, ktorý je vlastne boss fight, a prvé prejdenie môže trvať tak 7-8 hodín. Keď si nájdete svoju partiu, s ktorou aj komunikujete, vie to byť zábava, keďže pocit zo strel'by je veľmi fajn a počiatkové nadšenie trvá celkom dlho. Navyše, k dispozícii máte slušné množstvo zbraní, ktoré si môžete vylepšovať, takže nejaký stereotyp len tak nehrozí. Objavovanie toho, čo Back 4 Blood ponúka, bolo jednoducho výborné.



Bez kamarátov ani na krok

Žiaľ, po pár hodinách sa začali objavovať prvé trhlinky a neskôr aj trhliny. Až na malé výnimky hre chýbajú zapamätania hodné momenty, ktorých bolo napr. v L4D 2 plno.

Úrovně často splývajú, viackrát sa vrátite do už navštívených lokalít a celkovo to vyzerá fádne. Keby ste sa ma spýtali na ikonické momenty z nášho hrania, asi si spomeniem iba na dva levely - keď sme za melódie Ace of Spades od Megadeth bránili malý bar pred nájazdom zombíkov a zúfalu obranu na cintoríne pred kostolom, kde na nás v jednu chvíľu nabehli dvaja bossovia a traja špeciálni nemŕtvi.

To je na hru za 60 eur málo. Inak si pamätám skôr len to, že hranie s náhodnými ľuďmi vôbec nie je zábava. Nevie, či sme mali smolu, ale vždy sme natrafili na niekoho, kto vôbec nespocoval, ignoroval naše rady a svojimi činmi na nás často zbytočne upozornil množstvo nepriateľov,

čo znamenalo veľké problémy a nakoniec aj reštartovanie levelu.

Na Back 4 Blood jednoducho potrebujete svoju partiu, a to aj z dôvodu nevyváženej obtiažnosti. Prvé levely sú na obtiažnosti Recruit prechádzkou ružovou záhradou, to sa však rýchlo zmení a v niektorých úrovniach sme sa už museli poriadne oháňať. A to bola iba najľahšia obtiažnosť! O tom, ako neslávne dopadlo niekoľko mojich pokusov na strednej, kde som hral s náhodnými ľuďmi, ani nehovorím. Áno, nepotrebujem, aby ma hra viedla za ručičku (to by bola naozaj smiešna apokalypsa), ale toto autori nevymysleli dobre. Medzi najľahšou a strednou obtiažnosťou je totiž príliš veľký skok, ktorý rozhodne nie je pre občasných hráčov. Lenže čo keď je Recruit príliš jednoduchý a Veteran príliš ťažký? Vývojári navyše občas poňali zvýšenie obtiažnosti tak, že jednoducho naraz poslali niekoľko špeciálnych zombíkov - napríklad do úzkej chodby v dome. Férovosť nadovšetko.

A čo na to Ďuri?

Back 4 Blood sa snaží hraťelosť ovplyvniť mnohými prvkami a väčšina je naozaj krok vpred. Vďaka systému kartičiek nie je žiadna hra úplne rovnaká. Pred začiatkom aktu a každou jeho mapou si zvolíte jednu kartu s vami navrhnutého balíčka. Kariet je neúrekom a môžu byť ako ofenzívne, tak aj defenzívne či podporné pre celú vašu partiu. Lenže rovnako ako vy, karty aktivuje aj hra proti vám. A tak sa v ďalšej mape môžete stretnúť s obrnenými zombíkmi alebo väčším množstvom špeciálnych monštier. Okrem toho, v každej mape zbierate aj kredity, za ktoré môžete nakupovať vylepšenia a vybavenie. Vylepšiť je možné aj samotné zbrane a so základného

samopalu sa môže v posledných fázach aktu stať hrozivá zbraň s brutálnou kadenciou, optikou, tlmičom a laserovým zameriavačom. Toto všetko znie v kombinácii s formulkou Left 4 Dead naozaj dobre. Je tu však jedno veľké ale.

Hre chýba duša. Ak je niečo, v čom oproti konkurencii Valve naozaj vyniká, tak sú to postavy v ich hrách. Sú dobre napísané, perfektne nadabované a dodávajú titulom šmrnc a charakter. Verím tomu, že mená a hlasy postáv z prvého a druhého dielu si pamätáte doteraz. Coach je doteraz môj obľúbenec. No a v Back 4 Blood? Okrem postavy Mom, ktorú dookola hral môj hlavný spoluhráč, neviem povedať o žiadnej nič a nespomínam si ani na ich mená. Žiaľ, toto isté platí aj o prostredí. Jediným svetlým momentom bola perfektná časť s jukeboxom, slúžiacim na odlákavie nemŕtvych od utekajúcich civilistov. Prostredie bolo navyše v každom akte výrazne recyklované a do jednotlivých lokalít sa vrátilo viac než dvakrát.

Ďalšie nedostatky

Súhlasím. A tejto ambicióznejšej novinke by som vytkol aj ďalšie veci. Rozumiem, že boti nemôžu byť lepší ako hráči, ale ich umelá inteligencia je občas na zaplakanie a nezriedka sa stalo, že sa kdesi zasekli. Našťastie, nemusíte na nich čakať, keďže časom sa k vám teleportujú. Taktiež nerozumiem, prečo sa zo zbraní nedajú dať dole vylepšenia a presunúť ich na inú zbraň, samozrejme, rovnakého typu. A chudery sniperky, v tejto hre sú v podstate k ničomu, hoci sa mi zdalo, že počas putovania levelmi sme ich nachádzali na každom kroku. Možno preto ľudstvo prehráva vojnu s oživenými mŕtvolami...

A čo sa týka technickej stránky, tam je to slovami klasika pol na pol. Na jednej strane hra beží skvele aj na mojom, relatívne starom, PC a vyzerá veľmi dobre. Na druhej strane sme sa stretli s kopou bugov a technických problémov, ktoré herné večery dokázali celkom znechutiť. Mám pocit, že časom sa to zlepšilo, ale minimálne počas prvých dní som párkrát musel celú hru reštartovať a do módu Swarm som sa občas ani nevedel dostať.

Ďuri?

Bugy a technická stránka

Hre podráža kolená aj vysoké množstvo bugov. Za niekoľko herných večerov sme zaznamenali kopu bugov ovplyvňujúcich



hrateľnosť alebo vizuálnu stránku. Napríklad okamžitú smrť pri pokuse zísť dole rebríkom alebo nemožnosť vidieť, čo signalizuje jeden hráč ostatným, radím medzi tie vážnejšie, ktoré by sa po betatestovaní do finálneho produktu dostať nemali.

Pokiaľ ste hrali betu Back 4 Blood a nepatríte medzi šťastlivcov s moderným hardvérom, určite ste zaznamenali, ako biedne sa hýbala. Obraz sa trhal, framerate skákal hore-dole a pre plynulý chod ste museli nejaký čas stráviť v nastaveniach.

O to viac ma prekvapilo, ako extrémne dobre sa hra fičí po vydaní. Žiadne z predchádzajúcich problémov sa neopakujú a aj na mojej zostave s GTX 1070 hrám v najvyšších možných detailoch v 1440p bez poklesov fps pod 60. Hra navyše vôbec nevyzerá zle, hoci nejde o žiadne textúry s ultravysokou kvalitou.

Štylizáciou a dobrými efektami ale vytvára celok s kvalitným vizuálom. Po stránke zvukov tiež nie je čo vyčítať a vývojári si dali pozor aj na to, aby zvuky rozličných špeciálnych zombíe boli dostatočne unikátny, aby hráč vedel, na čo si dať pozor.

S botmi sa to neoplatí

Hrať sám s botmi nemá význam. Nielen preto, že sa váš progres nijak nezvyšuje, ale ich umelá inteligencia je veľmi biedna. Svetlým bodom môže byť, že vývojári už teraz slubujú vylepšenia a prerobenie zážitku pre jedného hráča. Lenže hrať s cudzími z našej skúsenosti tiež nemá význam a nakoniec sme sa v prípade chýbajúceho spoluhráča z našej partie radšej obrátili na bota, ktorý nás aspoň nasledoval a zámerne hru nekazil.

Mód Swarm je veľmi biedna náplast na ranu po chýbajúcom režime verzus, ktorý ponúkal napríklad Left 4 Dead 2.

Proti hráčov hrajúcim za jednotlivé monštrá sa stretnete. Tu sa v malej aréne stretnú hráči, ktorí sa zhostia kontroly nad špeciálnymi monštrami a ich cieľom je zabiť hráčov, ktorí sú preživší.

Navyše, po technickej stránke je na tom tento režim katastrofálne. Pripojiť sa a dohrať zápas sa nám podarilo hádam až na šiestykrát a zážitok to tiež nebol bohvieaký. Podobne ako prítomnosť botov, aj tento mód mi prišiel narýchlo „zbúchaný“, len aby obsah tohto typu v hre vôbec bol.

Záver

Back 4 Blood rozhodne nie je zlá hra. Ak máte Game Pass a pár kamarátov, môže to byť slušná zábava na niekoľko hodín. Chýbajú tu však silné momenty, ktorých sa napríklad v Left 4 Dead 2 vyskytovalo mnoho, a titulu nesvedčí ani cenovka 60 eur. Preto vám hru nemôžem odporučiť s čistým svedomím. Ale ktovie, o pár mesiacov to možno už bude o inom. Chce to viac obsahu, trochu úprav a kúsok duše.

Pavol Hirka, Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Multiplayer FPS	Turtle Rock Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelé základy	- Nevyvážená
+ Hráteľnosť	obťažnosť
+ Systém kartičiek	- Nudné levely
+ Dobrá optimalizácia	- Hre chýbajú „vau“ momenty
	- Bugy

HODNOTENIE:



Forza Horizon 5

AJ PO PIATYKRÁT S POSUNOM VPRED



V hernom priemysle existujú žánre, kde je posun diel od dielu celkom... komplikovaný. Nemôžete zmeniť fakt, že futbal hrá 11 hráčov na každej strane a taktiež nemôžete zmeniť fakt, že v pretekárskom titule budete neustále jazdiť za to svoje oblúbené Lancer EVO. Alebo Mazdu RX-8. Preto bažíme po každom názaku posunu vpred. O to komplikovanejšie je to, keď tvoríte piaty diel svojej pretekárskej série a nechcete si pohnevať fanúšikov, ktorí majú svoje „zvyklosti“. Ako teda na to? A podarilo sa to piatemu dielu Forza Horizon opäť?

Už hneď na začiatku môžem skonštatovať, že áno. Nie je to však zas také jednoduché a preto sa pustím do vysvetľovania. Šablóna série Forza Horizon je už známa. Šialený príchod na festival, postupné zdolávanie pretekov a ďalších úloh, ktoré odomykajú ďalšie úlohy a preteky, až pokiaľ sa nedostanete do veľkého finále, prípadne Siene slávy. Sériu však od žánrových kolegov odlišuje absolútna miera slobody, ktorú vám vývojári dávajú do rúk.

Niektorým to môže prekážať. Nie je to totiž ten bežný pretekársky zážitok, kde na začiatku riadite totálny šrot, postupne zbierate zopár peniažkov na to, aby ste si ho vylepšili a po hodinách hrania si môžete dovoliť ďalšie. Horizon vám pokojne v druhých alebo tretích pretekoch dovolí zasadiť za volant najnovšieho Ferrari.

Vývojári si nelámu hlavu s tým, aby dizajnovali striktnú cestičku postupu hrou, namiesto toho otvárajú čo najväčšie množstvo brán. Od momentu, keď prejdete intro sekvenciu, tak vlastne môžete robiť, čo chcete a v akom aute chcete. Ak ste hrali predchádzajúce diely, tak vývojári vás odmenia skutočnými skvostmi v motoristickom priemysle, takže pokojne môžete šoférovať McLaren Senna a prehŕňať sa po prostredí.

Táto sloboda dochádza až do takých extrémov, že vlastne môžete takmer celú hru prejsť bez toho, aby ste sa zúčastnili štandardných pretekov. Okrem tých

sú tu totiž k dispozícii aj tradičné PR Stunts, ktoré sa skladajú z fotobuniek, masívnych skokov, rýchlostných úsekov a aj novinky, ktorá vlastne novinkou nie je, ak ste hrali niektoré z rozšírení pre Forza Horizon 4. Táto novinka má názov Trailblazers a vašou úlohou je prísť na cieľové miesto čo najrýchlejšie, pričom terén nie je práve najprívetivejší.

A nezabudlo sa ani na Horizon Stories, čo sú misie so špecifickými úlohami, ktoré však taktiež neobsahujú protivníkov. Ak preferujete tradičné preteky, aj tu sa máte na čo tešiť. Klasické cestné preteky, cross-country, off-road, pouličné – nájdete tu všetko, čo si môžete priať.

Ani tu však nekončíme. Z DLC obsahu pre štvorku sa osvedčilo niekoľko prvkov. Eliminator je netradičný Battle Royale vo svete áut a vrátil sa aj mód Super 7, čo je súbor siedmich výziev, ktoré pripravili ostatní hráči. Celé to však prináša jemný problém. Ak ste človekom, ktorý si zahrá iba základnú hru Forza Horizon, tak si to

možno nevšimnete. No ak ste sa venovali aj DLC obsahu, tak vám to určite neujde.

A to je nedostatok prekvapení v hre. Áno, integrácia módov je uhladenejšia a všetko do seba parádne zapadá, no na druhej strane je faktom, že pocit deja vo prichádza celkom často. Podotýkam, že to platí primárne pre tých, ktorí v predchádzajúcej hre strávili stovky, ba až tisícky hodín. Tí, ktorí tu a tam Horizon vynechali a skončili pri kampani štvorky, tí nájdu obrovské množstvo nových nápadov.

Napriek tomu, že na hernej mape sa nachádzajú doslova stovky rôznych činností a pretekov, tak nikdy nedochádza k zmätku, pretože štruktúra kampane je aj napriek svojej zdanlivej komplikovanosti jednoduchá. Či sa pretekáte alebo lámete rýchlostné rekordy, prípadne dokonca fotografujete autá, tak získavate tzv. Accolades, ktoré vám prideliť určitý počet bodov.

Tie následne meníte za vybudovanie nových alebo upgrade už existujúcich miest na pretekánie a tie vám zas odomykajú nové a nové činnosti, ktoré môžete skúsiť. Od nových pretekov až po špeciálne Showcase podujatia, ktoré vo väčšine prípadov poskytujú nejaký šialený nápad, ktorý vývojárom napadol počas... mítingu.

Kl'účom k zábave je však herná mapa. A Forza Horizon 5 dokazuje, že vytvoriť zábavnú hernú mapu nie je o tom stlačiť tlačidlo „randomize“ a hotovo, ale je to o variabilite, precíznosti a dôraze na detail. Mexiko je totiž bez najmenších pochyb tým najlepším herným prostredím v pretekárskych tituloch a najlepším prostredím v sérii. Ponúka neskutočnú variabilitu prostredia, ktorá však nie je iba na oko. Od piesočných pláží cez



malé mestečká a aktívnu sopku až po aztécké pamiatky. Najúžasnejšie na tom je, že to celé funguje. Herné prostredie podporuje v pretekoch štandardné cestné a aj off-road preteky zmysluplne a bez toho, aby ste mali pocit, že niekomu bolo ukrivdené. Práve off-road preteky vďaka tomu získavajú úžasnú variabilitu.

Pretože zatiaľ čo v hustých lesoch si musíte dávať pozor na veľké prúdy vody, ktoré môžu narobiť šarapatu, tak v inom prostredí sú zas problémom skaly, ktoré vytŕčajú zo zeme a ukončia vaše nádeje na víťazstvo.

A keď si k tomu ešte prirátate fakt, že hra podporuje režim deň/noc a aj zmeny ročných období a počasia, tak dostanete bezkonkurenčné herné prostredie, ktoré je dokonalým synonymom názvu štúdia, ktoré sériu vytvára – Playground.

Je to jedno z mála prostredí, kde nebudete chcieť používať možnosť Fast Travel napriek tomu, že sa tu nachádza. Pri svojom putovaní totiž narazíte na spomínané PR Stunts.

Môžete sa zúčastniť krátkych pretekov s ostatnými Drivatarmi, búrať bonusové XP tabule, odhaľovať jednotlivé cesty Mexika tým, že po nich jazdíte, odhaľovať staré vraky v garážach, zúčastňovať sa komunitných Horizon Arcade podujatí či dokonca obdivovať pamiatky a ikonické stavby Mexika.

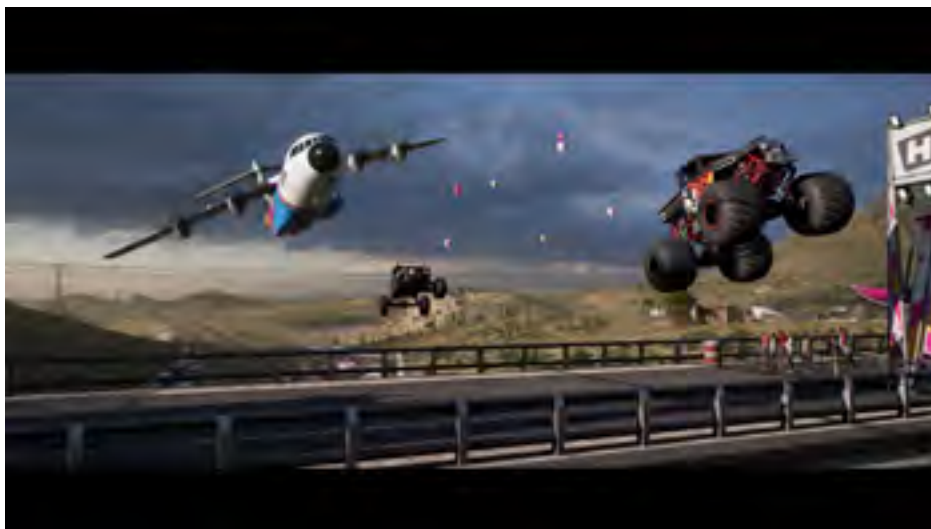
Forza Horizon 5 sa vás snaží neustále držať v nadšení a šťastí. V úvodných hodinách jazdíte po neodhalenej mape a neustále zastavujete, pretože vývojári si pre vás pripravili niečo zaujímavé. Zaujímavé miesta, zaujímavý scenériu, zaujímavé podujatie.

Na obrazovke vám neustále naskakujú nové objavy a aj napriek tomu, že väčšinu z toho ste už absolvovali v minulých dieloch, tak vám to opäť vyčaruje úsmev na perách a viete, že musíte objaviť všetkých 536 kúskov ciest. A aj keď to neurobíte, tak to vlastne neprekáža, pretože vám na obrazovke bude konštantne blikať, že ste niečo objavili, získali, spravili.

Prinajhoršom stačia body, ktoré získavate za veci, ktoré predvádzate za volantom a za ktoré môžete nakupovať perky pre autá. Áno, podobne ako štvorka, aj päťka má lite-RPG systém pre autá.

A ani teraz sme neskončili pri všetkom, čo hra ponúka. Odmenu dostávate napríklad aj za to, že fotografujete autá. Chcete sa stať full-time tvorcom polepov? Užijete si skvelý editor a v prípade, že sa váš polep bude páčiť ostatným, navyše zarobíte hernú menu. Chcete stráviť hodiny tunením výkonu svojho auta a následne poskytnete tento profil ďalším pretekárom? Aj to môžete a aj za to budete odmenený. Chcete len tak blbnúť s kamarátmi? Vytvorte si konvoj a hor sa do jazdenia po Mexiku.





Chcete si užiť niektorú zo skvelých tímových minihier? Nech sa páči.

Asi najväčší skok v posledných rokoch spravila séria v oblasti UGC obsahu, teda obsahu tvoreného užívateľmi. A nie je to preto, že by boli vývojári leniví a tak si povedali, nech obsah spraví komunita za nich. Tvrdiť to by bola heréza. Napriek tomu poskytuje hra komplexné nástroje tvorby vlastných módov a pretekov, pričom vrcholom tohto snaženia je nový štadión, kde ľudia, ktorí obľubujú takúto tvorbu obsahu, strávia ďalšie desiatky až stovky hodín.

Aby som to zhrnul, je toho masívne množstvo. Málokedy sa vám do rúk dostane hra, ktorá ponúka takto veľa obsahu, pričom nástroje na jeho vytváranie zabezpečia, že sa v Mexiku tak skoro nudiť nebudete.

Navyše, vývojári pozorne počúvali komunitu a zlepšili niekoľko aspektov, na ktoré sa sťažovali tí, ktorí v Horizon hrách strávia stovky hodín – zvuky áut. Tie boli od podlahy prepracované a vozidlá

po novom pradú presne tak, ako by ste očakávali. A keď sme už pri tých autách, vývojári vylepšili aj možnosti ich úpravy.

Od spomínaných polepov cez výkonnostné až po vizuálne vylepšenia. Jasné, nie je to Underground, kde si do kufra namontujete subwoofer, no vzhľadom na to, že hra poskytuje vyše 400 áut, je to veľmi solídna ponuka.

Vizuálne je Forza Horizon 5 tým najlepším, čo máte možnosť v tomto roku vidieť, cross-gen necross-gen. Famózna vykresľovacia vzdialenosť prostredia, neuveriteľne detailné autá a vlastne celkovo prostredie, z ktorého vám často spadne sánka. Je neuveriteľné, že hra, ktorá vyzerá takto, dokáže solídne fungovať na konzole, ktorá je osem rokov stará.

Samozrejme, s určitými obmedzeniami. Na konzolách novej generácie ponúka Horizon 5 4K a 1080p rozlíšenia (Series X a Series S) a voľbu 30 alebo 60 FPS. Ak ste čudný, zvolte si 30, ak nie, tak 60. Tak či tak to bude vyzerať úžasne.

Dôležitou súčasťou titulu je aj audio zložka. Nielen preto, že chcete počuť svojho štvorkolesového miláčika, ale aj pre navodenie atmosféry. Horizon hry sú totiž o festivaloch a k tomu je veľmi dôležité cítiť tú atmosféru.

Tu sa o ňu stará skvele vyskladaný soundtrack, ktorý je rozdelený do niekoľkých rádiových staníc. K pocitu festivalu priamo v Mexiku dopomáha aj fakt, že vaša postava má po novom hlas, pričom v cutscénach vie vystúpiť z auta a vykonávať interakciu s ostatnými postavami.

K jazdnému modelu nemám čo vytknúť. Rovnako ako v ostatných častiach hry, tak aj pri jazdení a pretekaní poskytuje Forza Horizon 5 absolútnu slobodu, no počet kreditov je naviazaný na počet aktivovaných asistentov a obťažnosť protivníkov. Umelá inteligencia sa správa poctivo, no nie prehnane agresívne – ak ste hrali predchádzajúce diely, tak sa budete cítiť ako doma.

Verdikt

O Forza Horizon 5 by sa toho dalo napísať ešte veľa, no to by som iba tancoval okolo toho istého ohňa. Napriek tomu, že mnohí budú občas cítiť pocit familiárnosti, hra opätovne posúva sériu vpred. Čo je, mimochodom, už štvrtý diel za sebou.

A úprimne, mne dochádza chválospev, ako je možné, že to vývojári dokážu. Horizon 5 prináša absolútnu slobodu vo všetkom, čo si v pretekárskom titule dokážete predstaviť. Jeho úlohou nie je stavať, ale búrať bariéry a vyčarovať hráčom úsmev na perách za každých okolností a bez ohľadu na to, akej činnosti sa chcú v hre venovať. A určite pomáha aj fakt, že ide o technologický skvost. Takže hor sa do Mexika. Ak ste predplatiteľom Game Passu, tak neexistuje dôvod, prečo by ste to nemali spraviť.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska	Playground Games	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ famózny audiovizuál a zmysel pre detail	- niekomu môže chýbať štandardná štruktúra pretekárskej kampane
+ absolútna sloboda pri postupe hrou	
+ zmysluplné vylepšenia oproti štvorke	

HODNOTENIE:



Call of Duty: Vanguard

AJ KEĎ NOVÉ CALL OF DUTY VANGUARD NIČÍM ÚŽASNÝM NEOHÚRILO, NA ROZDIEL OD SVOJHO MINULOROČNÉHO PREDCHODCU ANI NIČ NEPOKAZILO



Pre tento rok sa Activision a štúdio Sledgehammer Games v Call of Duty rozhodli vrátiť do obdobia druhej svetovej vojny aj napriek tomu, že ich najväčší konkurent išiel úplne opačným smerom, čo sa tak často nestáva. FPS z WW2 sme tu už mali požehnane a tak je dnes pomerne ťažké prísť s niečím novým a zaujímavým. Podarilo sa to titulu Call of Duty: Vanguard?

Máme tu ďalší rok, k čomu neodmysliteľne patrí aj nové Call of Duty. Myslím, že pre mnohých bolo prekvapením, keď po ohlásení Battlefield 2042, ktoré nás preniesie do blízkej budúcnosti, Activision oznámilo, že nové CoD bude z obdobia 2. svetovej vojny. Celkom odvážny krok, keďže väčšinou sa dobovo snažili ísť približne rovnako. Až čas ukáže, či sa tento risk oplatil. Štúdio Sledgehammer tentokrát vzalo tematiku 2. svetovej vojny naozaj doslova a v kampani sa pozrieme

na udalosti vojny na celom svete. Globálne meradlo ale nie je jediná vec, ktorú si pre nás pripravili. Ku každej časti sveta pridali naozaj zaujímavú charizmatickú hlavnú postavu, ktorá skvele dopĺňa príbeh a

jeho jednotlivé časti. Pozrieme sa tak na niektoré z najviac ikonických miest tohto obdobia, ako sú napríklad púštne lokality Tobruk a El Alamein, kde vás príbehom prevedie Austráľčan Lucas, mierne šialený,



no o to zábavnejší demolačný expert. Ak ste videli film *Nepriateľ* pred bránami, čaká vás malé prekvapenie a nostalgia v podaní ruskej ostrelovačky Poliny – a to nikde inde ako v legendárnom zasneženom Stalingrade. Každý správny tím však potrebuje aj svojho pilota a v tomto prípade nie len tak nejakého. Celý Vanguard tím sa síce skladá z tých najlepších špecialistov Spojencov, zároveň ale ide o vyvrhel'ov, ktorí nemajú veľmi radi autority. No a Wade, s ktorým si zalietate v oblakoch počas bitky o Midway, je v tomto kapitola sama o sebe. Štvoricu hrateľ'ných charakterov uzatvára hlavná postava a veliteľ tímu Arthur Kingsley. Spolu s tímom ste vyslaný na tajnú misiu odhaliť plány Tretej Ríše a niečo, čo nesie meno Projekt Fénix. Kampaň postupne zaujímavým spôsobom uvedie nielen príbeh, no vlastnými misiami predstaví každú z postáv, ako sa k vám dostala. Zároveň vás tak prevedie po najväčších bojiskách vojny. To všetko však, ako obvykle, nezaberie veľa času. Trochu som dúfal, že keď už sa štúdio rozhodlo ísť smerom histórie, tak sa zameria na kampaň trochu viac, no ani neviem ako a zrazu vidíte titulk. A hoci boli príbeh a kampaň samotná pomerne fajn, je len škoda, že to bolo také krátke. Zaujímavosťou bol ale fakt, že Vanguard sa snaží poukázať aj na niektoré menej známe a málo spomínané témy tejto doby, ako je napríklad používanie iba černošských regimentov armádou USA.

Call of Duty ale, samozrejme, nikdy nebol a asi ani nebude príbehová záležitosť. Je to skôr milý bonus a hoci je to škoda, všetci vieme, že väčšina z vás čaká na nový multiplayer – hodiny a hodiny odomykania nových zbraní, perkov, attachmentov, nové mapy a na ten pocit, keď na pol mapy môžete pustiť ťažko zaslužený Killstreak. Môžem vás ubezpečiť, že na toto všetko sa môžete tešiť aj vo Vanguard, no zároveň vás musím sklamať, že skoro nič viac nedostanete. Myslím, že aj skupina fanúšikov sa tak nejak delí na dva tábory. Na tých, čo každý rok čakajú na nový diel a je im úplne jedno, aký bude, len si proste chcú zahrat' nový CoD multiplayer a bezmyšlienkovite strieľať po všetkom, čo sa pohne. A na druhej strane sú ľudia, ktorí by si síce tiež radi zahráli nový diel, no chceli by, aby bol ešte lepší ako minulý, alebo aby sa aspoň v niečom líšil, prípadne aby opravil chyby starého. S čistým svedomím môžem povedať, že Vanguard je fajn CoD, nič nie je vyslovene zlé a všetko funguje relatívne tak, ako má. Mapy a level dizajn sú super, hoci sa, samozrejme, nájdu aj výnimky. Rozmanitosť zbraní a arzenálu je schopná, killstreaky už dávno všetky poznáte a perky a ostatné CoD klasiky tiež. Akoby ste vlastne hrali rovnakú hru



v novom obale a s pár obmenami. Či to je dobré alebo zlé, to je už na každého zvážení a preferenciách. Niektorí sa riadi heslom, že keď niečo funguje, netreba do toho šprtať, no otázkou je, ako dlho sa dá takto fungovať a ako dlho to človeka bude baviť.

Pár výnimiek sa ale predsa len nájde a možno práve tie budú to, čo vás prehovorí nejakú tú chvíľu Vanguard predsa len venovať. Po veľmi dlhej dobe som mal v CoD pocit, že zbrane sú unikátne a že loadouty a attachmenty zbraní majú naozajstný zmysel. To pridáva celej hrateľ'nosti dost' podstatný element, keď naozaj trvá, kým nájdete to, čo vás baví a čo sedí práve vám. A to nehovorím o tom, že možných kombinácií je neúrekom. Hoci si možno niekedy povieť, že zbrane sú úplne zbytočné, lebo 80% času vás zabije granát alebo raketomet, proti ktorým, bohužiaľ, vo Vanguard neexistuje nič, čím by ste sa vedeli brániť – a to hlavne v Hardcore móde, kde je to občas úplne šialenstvo.

Ďalšou príjemnou zmenou je pridanie voliteľného množstva hráčov v matchmakingu. Myslím, že toto poteší kopy hráčov, keďže si teraz budete vedieť hry prispôbiť podľa svojej nálady. Na výber budete mať z troch možností – Tactical, Assault a Blitz. Zatiaľ čo Tactical (ako aj naznačuje meno) ponúkne iba minimálne množstvo hráčov, no o to viac pomalšiu a taktickejšiu hrateľ'nosť, Blitz vás vhodí do úplného šialenstva a chaosu, keď máte chuť iba bezmyšlienkovite strieľať po všetkom, čo sa hýbe. V niektorých prípadoch sa tam dokonca stretne až 18 hráčov proti 18, čo je na pomerne malých CoD mapách niekedy naozaj šialená zábava, no pre niekoho aj frustrácia. Dúfajme však, že si CoD túto funkciu ponechá aj do budúcich dielov.

Asi najzaujímavejšou novinkou, ktorá toho ponúka pomerne dost' a aj mení hrateľ'nosť, je pridanie zničiteľného prostredia. Zničiť

síce nemôžete všetko, ale veľa stien a dverí áno, vďaka čomu máte v množstve prípadov (hlavne pri módoch s úlohami) nové taktické možnosti a prekvapenia, čo aspoň trochu oživuje hrateľ'nosť. Pri prechode zaužívanými cestami cez dvere a okná si totiž nikdy nemôžete byť úplne istý, keďže sa vedľa vás zrazu môže prevaliť stena. Hoci je to malá zmena, zároveň je aj príjemná a oživujúca.

Zhrnutie

Oproti poslednému Black Ops je to určite veľké vylepšenie, no zároveň tomu stále chýba veľa, aby sa vyrovnalo kvalite Modern Warfare z 2019. Ak vám teda chýba nejaká FPS zábava a už dávno vás zunovalo Black Ops, nový Vanguard vás určite na nejaký čas zabaví a neurazí. Kampaň je spracovaná celkom príjemne a ponúka zaujímavý pohľad na udalosti druhej svetovej vojny očami unikátnych postáv a ich príbehov, zatiaľ čo multiplayer si prichystal viac-menej starú dobrú klasiku oživenú pár malými drobnosťami, z ktorých za najväčšiu zmienku stojí čiastočne zničiteľné prostredie. Či už ste zástanca starej klasiky a razíte ideu, že čo funguje, to netreba meniť, alebo ste čakali niečo nové, Vanguard určite na nejaký čas zabaví a neurazí, no nečakajte nič prevratné.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Activision	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zaujímavé postavy a ich príbehy	- Iba d'alšie klasické CoD
+ Decentná kampaň	
+ Zničiteľné prostredie	
+ Veľká početnosť hráčov v MP módoch	

HODNOTENIE:



Riders Republic

V TEJTO ADRENALÍNOVEJ REPUBLIKE NEPLATIA OBYČAJNÉ PRAVIDLÁ



Slnko svieti, voda láka, postavme si snehuliaka. A potom si pod'me zalietat' a zabicyklovať. Dámy a páni, vitajte v Riders Republic!

Dobre, trochu prehánam, žiadne stavanie snehuliakov nebude. Ale inak v tejto novinke od Ubisoftu nájdete všetko, po čom vaše adrenalínové srdce túži – horské bicykle, lyže, snoubordy, ale aj wingsuit. A vlastne ani nemusíte byť milovníkom extrémnych športov, aby ste si duchovného nástupcu skvelého Steep užili. Predsa len, riskovanie vášho virtuálneho alter ega je bezpečnejšie, akoby ste sa v reálnom svete vydali na zasnežený svah a spustili ste sa z neho spoločne s ďalšími 63 hráčmi. Pod'me však pekne po poriadku. Čo všetko Riders Republic ponúka a stojí za tých 60 eur?

Hurá dole svahom

Riders Republic na to síce ide zhurta už od začiatku, týka sa to však najmä obkecu okolo hrania. Titul sa vám snaží predstaviť akýsi príbeh. V ňom sa s pomocou

sympaticky šialenej Suki a otca celej republiky Bretta budete usilovať dostať sa na slávny turnaj, pričom sprevádzat' vás bude množstvo štýlových videí a cool hlášok. Niektoré sú vtipné, iné zas otravné a tak trochu cringe, je ich však príliš veľa a každú chvíľu prerušujú flow. Haló, ja sa chcem hrať, nie polovicu času počúvať rádoby humorné dialógy! Naozaj to takú hodinu-dve trvá, kým vás hra prestane prerušovať po každých vyhratých pretekoch a dovolí vám užívať si to najlepšie, čo ponúka – úžasný otvorený svet, ktorý je radosť objavovať a ktorý je plný množstva športov a tajomstiev.

Veru tak, pred sebou máte nádhernú mapu plnú hôr, lesných cestičiek, snežných zjazdov, ale aj kaňonov či zamrznutých jazier. Vývojári nás pozývajú na exkurziu do prostredia inšpirovaného siedmimi národnými parkami v Spojených štátoch, zájdete si tak do Yosemitekého údolia v Kalifornii, Canyonlands v Utahu, ale aj do okolia sopečného dómu Mammoth Mountain. Na rozdiel od Steep tentokrát nebude hrať

prím iba sneh, keďže v Riders Republic významnú úlohu plnia horské bicykle. K nim sa pridávajú lyže/snoubordy a wingsuity a už viete, čo vás v hre čaká.

Zábava, na ktorú si musíte vyknúť

Územie republiky jazdcov je v podstate obrovské pieskovisko a verím, že množstvo hráčov by sa ihneď po tom, ako sa doň dostanú, rado pustilo do súbojov s ostatnými ľuďmi. To by však bolo neuvážené. Veľmi dôležité je totiž vaše vybavenie a to je na začiatku mimoriadne slabé. Preto treba najskôr skúsiť kariéru, ktorá je rozdelená na päť častí – pretekanie na bicykloch, triky na bicykloch, pretekanie na lyžiach alebo snoubordoch, triky na týchto mašinkách a nakoniec sú tu lety vo wingsuitoch. Každú časť si levelujete samostatne, pričom vždy po zvýšení úrovne si odomknete ďalšie preteky a dostanete nové vybavenie, prípadne peniaze (za tie si viete kúpiť kozmetické serepetičky). No a za dokončenie



jednotlivých pretekov a splnenie rôznych bočných úloh v nich inkasujete hviezdičky, ktoré potrebujete, aby ste sa mohli zúčastniť spomínaného megaturnaja.

Nebudem vám klamať (neviem, prečo mám tendenciu opakovať túto formulu, asi ľuhám často), začiatok hry vás môže prefackať. Hoci je Riders Republic kúsok arkádovitejšieho rázu, nie je úplne jednoduchý a kým si zvyknete, chvíľu to potrvá. Vývojári na vás najskôr hádžu všelijaké zjazdy, pri ktorých sa učíte, že ovládať bicykel v rýchlosti 90 km/h je asi tak ľahké, ako manažovať slovenskú vládu a pandémiu zároveň. Ak sa do našej politickej scény nevyznáte (to vám v žiadnom prípade nevyčítam, nevyznajú sa ani priamo aktéri v NR SR), ovládanie je teda kostrbaté a naozaj si musíte zvyknúť. K tomu si treba pripočítať aj občas haprujúcu fyziku.

Férové aj neférové

Hoci to nikdy nebolo ideálne, netrvalo to dlho a naučil som sa nuansy toho, kedy brzdiť do strmej zákruty, ako správne dopadnúť po naozaj veľkom skoku, prípadne ako načasovať legendárny trik, aby som neskončil na zemi. Zároveň sa patrí spomenúť, že chyby robíte nielen vy, ale aj vaši súper. Neraz som bol



počas stíhania pretekára na prvej pozícii svedkom toho, ako nezvládol zdanlivo jednoduchý skok, musel sa vracat' a mne sa otvorila cesta k víťazstvu. Potom som spadol aj ja a nakoniec som finišoval tretí, ale viete, čo chcem povedať. V tomto smere férovosť funguje.

Apropo, keď padnete na zem alebo miniete checkpoint, máte k dispozícii tzv. backtrack. Hra vás vráti o pár sekúnd späť a vy môžete svoju chybu napraviť. Táto funkcia si svoje uplatnenie našla najmä v pretekárskych tituloch

(pozdravujem sériu Forza Horizon), žiaľ, verzia, ktorá sa nachádza v Riders Republic, je nedorobený polotovár. Na rozdiel od spomínaných „racingoviek“ sa síce vrátite o čosi dozadu, vaši súper však pokračujú vo svojom snažení. Ehm. To sa takto nerobí. V multiplayeri súhlasím, ale v hre pre jedného hráča? Trošku nezmyselné. Vo Forze používam vracanie času napríklad vtedy, keď sa učím jednotlivé trate a spôsob, akým vyberať zákruty, čo by sa hodilo aj tu.

Živý svet

Ak si však odmyslíte túto moju kritiku, pred sebou máte veľmi fajn zábavu. Absolvovanie jednotlivých pretekov jeden po druhom ma neprestalo baviť počas celej doby recenzovania, za čo môže aj fakt, že prostredie je naozaj rozmanité a to znamená aj variabilitu pretekov. Tie môžete striedať, ako len chcete, takže vám nič nebráni v jednu chvíľu súperiť s 11 jazdcami pri zjazde kaňonom, potom sa preletieť ponad zelené údolie a následne sa spúšťať na lyžiach ako taká Pet'a Vlhová.

Nakoniec sa mi do krvi dostala každá časť hry, hoci spočiatku som mal veľké problémy s trikmi či pretekmi v hlbokom snehu. Veľkú úlohu hrá, samozrejme, aj



to, že Riders Republic je krásna záležitosť a je radosť sa v nej premávať. Navyše nie je prázdny – každú chvíľu vidíte nejakú počítačom riadenú postavu, ako pretne vašu cestu, ale aj ostatných ľudí, ktorí zdieľajú server s vami, a vy sa tak necítite sami. Dobrá práca, Ubi.

Masový chaos a kolízie

Dôležitou súčasťou hry je multiplayer, ktorý je tak... 3,6. Not great, not terrible. Aby ste ma nechápali zle – samotné súperenie s ostatnými je zábava, má to však zopár ale. V prvom rade chýbajú rebríčky, kde by ste svoje výkony porovnávali s ostatnými hráčmi, čo je veľmi zvláštne na hru z roku 2021, ktorá od vás navyše často chce, aby ste prekonávali časy, prípadne skóre za triky. Multiplayerové záporenia sú taktiež rozdelené do divízií podľa výkonnosti, počas doby recenzovania sa mi do tej mojej ani raz nepodarilo pripojiť a vždy som radšej kývol na ponuku hry, aby rozšírila kritéria, inak by som na svoje preteky čakal doteraz. No a potom sa dostanete do situácie, kde sa súperíte aj s hráčmi, ktorí majú omnoho lepšie vybavenie a nie je to iba vo vašich rukách. Ako chcú autori motivovať nových hráčov, aby sa pridali, keď proti nim často stoja mohykáni?

Špecialitou multiplayeru Riders Republic sú tzv. masové preteky. No a to je teda masaker! Zo svahu sa totiž väčšinou spustí 64 cyklistov alebo lyžiarov, pričom počas pretekov sa viackrát zmení disciplína. Ak začínate kdesi v strede balíka, je to poriadne adrenalínová záležitosť, zároveň je to však tak trochu o šťastí. Problémom je totiž kolízny model. V singleplayeri to až tak nevidno, tu však môže spôsobiť, že sa vaše snaženie skončí mimo checkpointu aj bez toho, že by ste urobili chybu vy. A hoci v týchto pretekoch



ide najmä o zábavu, predsa len nechcete skončiť na 58. mieste len preto, že do vás niekto vrazil, fyzika si zobrala dovolenku a vy ste preto minuli checkpoint, hoci v reálnom svete by sa nič také nestalo. Pripočítajte si k tomu „nápomocný“ backtrack, ktorý vás sem-tam vráti do zlej pozície, sekundy ubiehajú a súperi vás míňajú... A máte po nálahe. Nehovorím, že v tomto móde treba kolízie vypnúť, pretekanie 64 duchov neznie veľmi zábavne, ale čosi sa upraviť musí, aby to bolo férové. Potenciál je tu veľmi veľký.

Je to krásne, je to cool

Samozrejme, čo by to bola za novinka od Ubisoftu, keby neobsahovala mikrotransakcie, že? Sú aj v Riders Republic, ale nie sú nijako otravné a ku šťastiu ich vôbec nepotrebuje. Za špeciálnu menu si viete zakúpiť iba špeciálne (opakovanie slov, prepáčte, ale som lenivý meniť túto vetu) oblečenie a pravdu povediac, nebolo nejaké pohľadné, takže o nič neprichádzate. A ako som napísal už vyššie, kozmetické doplnky môžete získať aj za peniaze, ktoré

dostanete počas hrania a levelovania, takže to nie je o tom, že oblečenie je ukryté za paywallom reálnych peňazí.

Čo sa týka technickej stránky, tam sa nemôžem sťažovať. Grafika je nádherná a neraz som sa pristihol, ako sa popri pretekaní kochám pohľadom na okolité hory. Predovšetkým downhill na bicykli dokáže byť magickým zážitkom. Hra na Series X navyše bežala bez problémov, stretol som sa v podstate iba s jedným pádom v off-line pretekoch. Samostatnou kapitolou je výborne vybraný soundtrack. Niet nad ten pocit, keď sa rúťte dole nebezpečnou lesnou cestičkou a do toho vám v ušiach hrách The Offspring alebo Green Day. Samozrejme, ak neoblubujete punkové či rockové tóny, k dispozícii je aj tóna iných žánrov. Vyberie si každý.

Záver

Riders Republic je veľmi dobrá oddychovka, ktorá ponúkajú množstvo obsahu a zábavy. Škoda však, že obsahuje niekoľko zbytočných a iritujúcich chýb, resp. nedomyslení. Ak by sa dalo, dal by som tri a pol hviezdičky, keďže však takýchto titulov nedostávame veľa, s jemne prižmúrenými očami novinku od Ubisoftu odporúčame už teraz.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športová hra	Ubisoft Ancecy	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Adrenalínová zábava	- Ovládanie nie je vždy ideálne
+ Krásna grafika a výborný soundtrack	- Fyzika občas potrápi pokazený kolízny model
+ Rozmanité prostredie	

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

Kingston FURY Beast DDR5



Pamäť Kingston FURY Beast DDR5 predstavuje novú úroveň rýchlosti, kapacity a spoľahlivosti. Je vybavená arzenálom pokročilých funkcií, ako sú automatická interná korekcia chýb (on-

die ECC) pre lepšiu stabilitu, dva 32-bitové subkanály pre efektívnejšie čítanie dát a vstavaný obvod na správu napájania (PMIC), ktorý pomáha dodávať potrebnú energiu, keď je najviac potrebná. Nové

pamäte nájdú uplatnenie najmä pri hraní hier, streamovaní alebo pri spracovaní rozsiahlych animácií a 3D renderovaní.

Vďaka mimoriadnej rýchlosti a automatickej Plug and Play konfigurácii pri frekvencii 4800 MHz je Kingston FURY Beast DDR5 ideálna pre všetkých, čo chcú zo svojich platforiem novej generácie vylodiť maximálny možný výkon a vychutnať si jedinečné herné zážitky do posledného detailu.

Pamäť Kingston FURY Beast DDR5 je navyše pripravená a certifikovaná pre Intel XMP 3.0, takže používatelia môžu očakávať ľahké, stabilné a certifikované pretaktovanie s dvoma prispôbitelnými profilmi rýchlostí a časovania.

Kingston FURY Beast DDR5 s frekvenciou 4800 alebo 5200 MHz je možné zakúpiť ako samostatné 16 GB moduly alebo v setoch po 2 kusoch. Ponúkajú obmedzenú doživotnú záruku a povestnú spoľahlivosť produktov spoločnosti Kingston.

SteelSeries Arctis 7+ a Arctis 7P+



SteelSeries uvádza na trh modely bezdrôtových herných headsetov Arctis 7+ a Arctis 7P+.

Arctis 7+ sú slúchadlá navrhnuté pre multiplatformnú kompatibilitu s rôznymi

systémami, ako sú počítače, PlayStation, Mac, Android, Switch a Oculus Quest 2. Využívajú bezstratový bezdrôtový prenos zvuku cez 2,4 GHz sieť a to s veľmi nízkou latenciou, kedy pre spojenie je využívaný kompaktný USB-C adaptér. Hráča udrží v hre 30-hodinová výdrž batérie a jednoduché ovládanie priamo na náušníkoch vrátane funkcie ChatMix na úpravu pomeru hlasitosti hry vs. komunikačné aplikácie. Slúchadlá majú pevný oceľový rám a flexibilný elastický hlavový most pre maximálny komfort aj pri dlhých herných seansách. K dispozícii je hráčom aj výsuvný ClearCast mikrofón s certifikáciou Discord, ktorý využíva obojstranné charakteristiky pre potlačenie okolitého hluku a čistotu hlasu. Arctis 7P+ Wireless je vyhotovený špeciálne pre špičkový 3D zvuk na PlayStation 5 a PlayStation 4 pri zachovaní kompatibility aj s ďalšími systémami, ako súčasne uvedený model Arctis 7+. Ku všetkým jeho vlastnostiam pridáva aj tzv. funkciu „sidetone“ teda možnosť odpočúvania vlastného hlasu z mikrofónu v slúchadlách. Headsety SteelSeries Arctis 7+ a Arctis 7P+ sú k dispozícii za 199,99 EUR.

HyperX Cloud Alpha Blackout

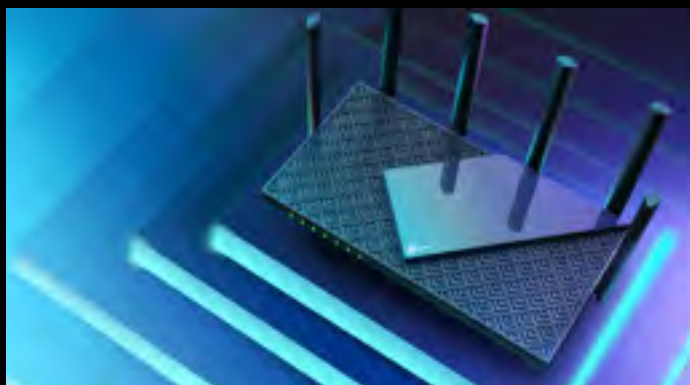


Slúchadlá Cloud Alpha sú navrhnuté tak, aby poskytovali maximálne pohodlie pre hodiny dlhého hrania.

Headset je vybavený dvojkomorovou technológiou HyperX, ktorá vďaka 50 mm meničom umožňuje vyladiť a oddeliť basy od stredov a výšok, čím vzniká dynamický zvuk, vďaka ktorému sú hry, hudba aj filmy ešte viac pohlcujúce. Headset ponúka kompatibilitu s PC, PS5, PS4, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch a ďalšími platformami s 3,5 mm portami. Headset je certifikovaný pre TeamSpeak a Discord a ponúka tak hráčom čistejšiu kvalitu hlasu a vynikajúci zvuk pre lepšiu tímovú komunikáciu.

Herný headset Cloud Alpha v edícii Blackout je k dispozícii za 117,48 EUR.

TP-Link Archer AX72



TP-Link predstavuje AX5400 bezdrôtový router Archer AX72 s podporou najnovšieho štandardu Wi-Fi 6 (802.11ax), vďaka ktorému dosahuje maximálnu prenosovú rýchlosť až 5400 Mb/s.

Router je určený nielen k tomu, aby zaistil nadštandardné pripojenie až stovky koncových zariadení súčasne, ale napríklad aj k realizácii dátovo náročných aktivít, ako je streamovanie videa v 8K rozlíšení. A to v danú chvíľu súčasne na viacerých zariadeniach naraz. Samozrejmosťou sú aj technológie ako HE160, výkonný modul FEM, 6 externých antén, technológia Beamforming (modelovanie lúča), prevedenie 4T4R, MU-MIMO a OFDM.

Celé to poháňa vysoko účinný 64-bitový procesor Qualcomm.

SteelSeries Aerox 3 a Aerox 3 Wireless (2022 Edition)



Ultraľahká myš Aerox 3 Wireless s hmotnosťou iba 68 g využíva na prenos Bluetooth, a vydrží na jedno nabitie účtyhodných 200 hodín nepretržitého bezdrôtového hrania.

Na spodnej časti sú umiestnené hladké klznice vyrobené zo 100% čistého PTFE, ktoré poskytujú hráčom maximálnu kontrolu a rýchlosť. Napriek tomu, že sa jedná o perforovanú myš, môže

sa pyšiť certifikáciou IP54, teda odolnosťou proti postriekaniu vodou a prachu. Spínače Golden Micro IP54 zaisťujú plynulý a istý stisk, zatiaľ čo technológia Quantum 2.0 Dual Wireless zabezpečuje stabilný a spoľahlivý signál. Kvalitný optický senzor TrueMove Air sa stará o vysokú presnosť sledovania pohybu. Jediný dizajn umocňuje 3-zónové RGB podsvietenie a celkovú funkčnosť USB-C pripojenie, resp. kábel na rýchle nabíjanie.

Drôtová verzia myši zrkadlí všetky vlastnosti svojej bezdrôtovej kolegyne vrátane kvalitných spínačov s vysokou životnosťou dimenzovanou na 80 mil. kliknutí, čo je 3x viac ako ponúkajú tradičné herné myši. Absenciu bezdrôtového modulu je ešte znížená hmotnosť z 68 g na 59 g a druhým rozdielom je použitie optického senzora TrueMove Core.

SteelSeries Aerox 3 Wireless (2022 Edition) je k dispozícii za 109,99 EUR, drôtová verzia za 69,99 EUR.

HyperX Cloud Flight Wireless

MODRÁ JE DOBRÁ



S minuloročným nástupom novej generácie herných konzol sa špeciálne v prípade PlayStation 5 postupom času vynorilo hneď niekoľko pokusov o vytvorenie plnohodnotného herného headsetu, ktorý by bol schopný využiť potenciál daného stroja. Aj napriek vlne oznámení sa však dodnes na trh reálne dostalo iba niekoľko hotových produktov a časť z nich je len sotva schopná onen certifikát podpory PS5 nakoniec dôstojne obhájiť. V tejto súvislosti sa teraz pozrieme na kvalitu upravenej verzie známeho dizajnu HyperX Cloud Flight Wireless, ktorú táto anglická spoločnosť vybavila jasne modrými insígniami odkazujúcimi na vlastnú kompatibilitu.

Bude zaujímavé sledovať celkový vývoj kvality produktov firmy HyperX, ktorá, ako už určite dobre viete, čoskoro naplno prejde pod krídla koncernu HP. Nateraz tu máme dizajnovu takmer identické telo

herného headsetu Cloud Flight, ktorý s váhou na hranici 315 gramov môžete bez straty pohodlia nosiť na hlave pokojne aj celý deň. Rýdzio čierne farebné prevedenie s matným efektom a jasným modrým podsvietením dodáva headsetu vysoký stupeň elegancie bez toho, aby to vyzeralo nejako okázalo, ako nám nonstop predvádza konkurenčný Razer.

Šasi ďalej ponúka odnímateľný mikrofón so svetelnou signalizáciou a na ľavej strane nájdete aj vstup na nabíjanie prostredníctvom pribaleného micro-USB kábla, audio jack vstup, celoplošné tlačidlo na stlmenie snímania zvuku a hlavné tlačidlo na zapnutie a vypnutie slúchadiel. Naopak, na pravej strane na vás čaká len viac než dostatočne tuhé koliesko na reguláciu hlasitosti. Uvedenú tuhosť beriem ako jasné pozitívum. Koženkové náušníky sú schopné obkolesiť aj väčšie

uši a hoci tento headset v hodnote 120 eur neposkytuje žiadnu formu aktívneho ANC, čiže potláčania okolitých ruchov, tá pasívna aj v kombinácii s prezentáciou zvuku počas hrania alebo počúvania hudby nie je vyložene na zahodenie. Samotné telo slúchadiel je vyrobené z tvrdeného plastu s kovovým rámom, ktorý je počas nasádzania na hlavu nutné roztiahnuť s trocha väčšou silou než u iných, podobne koncipovaných zariadení. Ako však píšem vyššie, HyperX Cloud Flight Wireless som počas mesačného testu nosil dennodenne na hlave viac než päť hodín v kuse a ani raz som nepocítil akúkoľvek formu fyzickej bolesti – či už v oblasti krku, alebo uší.

Slabšia konektivita

Jediná možnosť, ako predmetné slúchadlá spárovať s konzolami PS4 a PS5 (bezdrôtovo), spočíva v pripojení



klasického a porovnáme na môj vkus stále prehnane veľkého USB kľúča (2,4 GHz). Headset nemá Bluetooth a v balení navyše nenájdete ani 3,5 mm kábel na to, aby ste ho mohli prepojiť s telefónom alebo počítačom. Mám taký pocit, že HyperX sa poslednými svojimi produktami rozhodol prejsť do akéhosi šetriaceho režimu a to nielen po stránke obsahu vlastných balení, ale aj ponuky funkcií svojich produktov.

Ak si totiž porovnáme iné herné headsety v cene nad 100 eur s týmto konkrétnym, razom nám ostane trochu sucho v krku. Pod'me však späť k opisu kvalít toho, s čím Cloud Flight prevedený do PlayStation dizajnu pracuje. Vstavaný akumulátor je schopný udržať slúchadlá v chode cca 15 hodín pri rozsvietených LED insígniách (modré nápisy HyperX na oboch náušníkoch môžu jasne svietiť alebo dokonca dýchať) a, naopak, dvojnásobok pri vypnutom osvetlení. Proces nabíjania z nuly na maximum by vám nemal zabráť

oveľa viac než štyri hodinky, čo je určite pomerne slušný údaj. Ak mňa nejako zásadne neohúrila celková ponuka s funkciami či obsah samotného balenia, kvalita prezentovaného zvuku bola už, našťastie, verná mnou inak takmer vždy preferovanej značke HyperX.

Zvuk totiž prichádza v čistej a vyváženej forme, čo je predovšetkým pre hranie hier viac ako dôležitý argument, ostatne 50 mm meniče odvádzajú v celom portfóliu Cloud vždy nadpriemerne dobrú prácu a inak to nie je ani v tomto prípade. Vyskúšal som si prostredníctvom nich vypočuť niekoľko hudobných diel a hoci je jasné, že týmto smerom sa filozofia testovaného headsetu neuberá, on sám je schopný pokojne suplovať prípadnú krízovú situáciu s absenciou iných slúchadiel. A ako je na tom kvalita mikrofónu? Ten má vo svojej prednej časti svetelný krúžok indikujúci tlmenie snímaného hlasu, čo je praktická funkcia, a z toho, čo som mal možnosť

vyskúšať, ako sa povie, na vlastné uši, sa prenos hovoreného slova dá hodnotiť rovnako nadpriemerne. Audio dorazilo do cieľa bez presklenia a akéhokoľvek výpadku, čo potvrdili na sebe nezávislé testy počas hrania aj návštevy PlayStation chatu.

Čo dodať na záver? Anglická a po celom svete stále populárna spoločnosť HyperX evidentne pred kompletným prechodom od Kingstonu pod krídla HP ubrala na ponuke softvérových funkcií (kde je podpora Bluetooth?) a s obsahom balenia to tiež nie je práve ružové (kde je 3,5 mm kábel a puzdro?).

Avšak v prípade ich PlayStation headsetu Cloud Flight v bezdrôtovej verzii sa dá hovoriť o odolnom šasi, nadpriemernej kvalite zvuku, výbornej výdrži batérie či pohodlí pri nosení.

Zamrzí však cenová relácia, ktorá by podľa mňa mohla s prehľadom a výrazne podliezť hranicu sto eur, čím by sa v porovnaní s konkurenciou dalo hovoriť o oveľa výraznejších odporúčaniach na kúpu.

Verdikt

Cloud Flight v PlayStation verzii vyložene nesklamal, hoci jeho funkčné schopnosti sú prekvapivo dosť limitované.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Komfort	- Obsah balenia
+ PlayStation dizajn	- Bez Bluetooth
+ Zvuk	- Cena
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Adata SE770G 512GB

ŠIKOVNÁ OBEŤ RGB MÁNIE



Externé disky sú veľmi šikovným spoločníkom nielen doma, ale aj na cestách. Mať disk mimo počítača už neznamená len zálohovať si dôležité dokumenty do veľkých krabičiek pre každý prípad, no moderné externé disky za cenu len o čosi vyššiu ako kvalitné USB kľúče ponúkajú oveľa väčší úložný priestor. A kto často kopíruje väčšie súbory medzi počítačmi alebo nebudaj trpiť nedostatočným priestorom na súkromnom či pracovnom notebooku, určite ocení nové externé SSD disky, na ktoré sa dáta nahrávajú a z ktorých sa čítajú za sekúnd, nie minút či nedajbože hodín.

S diskami od spoločnosti Adata, či už internými alebo externými, už máme v redakcii bohaté skúsenosti, ale toto je prvýkrát, čo som v ruke držal externý disk disponujúci dizajnom so zakomponovaným RGB podsvietením. Či ide len o dizajnovú vychytávku bez podstaty, alebo v Adata ponúkajú šikovného spoločníka, ktorý len podľa toho RGB šialenstvu, sa dočítate nižšie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie v tmavostriebornom prevedení s tradičným pestrofarebným kolibríkom pôsobí moderne a poteší tiež logo hlásajúce do sveta, že tento produkt

je kompatibilný s hernými konzolami PS5 a Xbox Series X a S. Na druhej strane, ktorý moderný disk nie je, všakže. Po otvorení krabičky v balení nachádzam okrem disku dva káble, jeden USB C - USB C a druhý USB C - USB A. Okrem toho tu, samozrejme, nájdem aj malý letáčik s tradičnými informáciami a návodom. SE770G ponúka podlhovastý dizajn, ktorý je však menší ako tradičné 2,5-palcové disky, hoci je o čosi hrubší. Spodná strana disku je kovová a nachádzajú sa v nej otvory, vďaka čomu by sa nemal prehrievať, no na druhej strane bude disk asi náchylnejší na poškodenie tekutinami.

Komponenty disku a avizované parametre

Adata sa pri tomto disku rozhodla použiť architektúru 3D NAND, alebo skladané TLC, ktorá oproti predošlej 2D NAND technológii ponúka vyššiu hustotu dát s väčšou spoľahlivosťou pri nižšej spotrebe. Ponúkané kapacity sú v hodnotách 512 GB a 1 TB a obe sľubujú prenosové rýchlosti až do 1000 MB/s pri čítaní a 800 MB/s pri zapisovaní, čo je oproti bežným externým HDD naozaj priepastný rozdiel. Presné a pravdivé čísla však ukázalo až testovanie, ktorému sa ani tento disk nevyhol.



Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

Zhrnutie

Adata SE770G 512GB vcelku príjemne prekvapil. Hoci nedosiahol avizované parametre v úplne každom teste (áno, som si vedomý, že Adata udáva rýchlosti „AŽ DO“, rovnako ako každá iná spoločnosť), pri dennom používaní bude často disk obmedzovaný skôr pripojením a rýchlosťou interných diskov ako svojimi schopnosťami. RGB dizajn je na ňom celkom vydarený, takže fanúšikom dúhových svetielok ho môžeme plne odporúčať. Hoci, samozrejme, existujú lacnejšie varianty s rovnakými rýchlosťami, len bez spomínaného podsvietenia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Adata	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátny dizajn	- Vyššia cena
+ Naozaj vysoké rýchlosti	
+ Kvalitné prevedenie	

HODNOTENIE:





intel
CORE
i9



Creator
Z16

Tech meets Aesthetic



TOUCH
SCREEN

(Optional)

| 11. generacia Intel® Core™ i9 procesoru | Windows 10 Home / Windows 10 Pro | Grafická karta NVIDIA® GeForce RTX™ 3060 6GB GDDR6 (A111UET) |

KDE KÚPIŤ

msi

a **alza.sk**



Genesis Neon 750 RGB

TYPICKÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ V DOBROM AJ ZLOM



Mnohoadrový procesor, najnovšia grafika či viac RAM-ky než celkového úložného priestoru niektorých starších počítačov môže byť ukazovateľom správneho hráča. Viacero ročníkov (najmä tých mladších) si však potrpí aj na efektne doplnky vyšperkované RGB svetielkami. Proti gustu žiaden dišputát, sám si na pekný dizajn niekedy potrpím, hlavne keď ide o praktickú funkcionality pri podsvietení klávesníc či myši. A aj keď nie je RGB LED celkom prakticky zakomponované, môže ísť o zaujímavý produkt. Nestránil som sa preto testovania slúchadiel Genesis Neon 750 RGB.

Verná reprodukcia zvukov nie je dôležitá iba v bežnom živote – či už ide o počúvanie hudby, alebo pozeranie filmov a videí. Každý herný nadšenec vie, že v mnohých hrách dokáže dobrý zvuk zlepšiť herný zážitok. V niektorých súťažných herných tituloch

je dokonca kvalitný zvuk otázkou života a smrti. A pravdou je, že nie každý si môže dovoliť ponechať herné tituly ozývať sa hlučne z veľkých reproduktorov, inak by ho nevel'ni znášalo okolie. Aj preto majú herné slúchadlá svoje miesto na trhu.

Obal a jeho obsah

Teraz ale už k samotnému výrobku. Slúchadlá dorazili v kompaktnej, kartónovej krabici, ladenej do tmavo striebornej a červenej farby. Dizajnu obalu niet veľmi čo vytknúť, vyzerá dostatočne moderne a pritom dostatočne kričí do sveta, že sa vo vnútri kartónu ukrýva pravý hráčsky skvost, stačí ho len vybaľiť.

Na obale je už tradične vyobrazený nielen dizajn produktu, ale aj základné informácie o ňom. Tie na prvý pohľad neohúria, avšak ani nesklamú. Po otvorení

sa mi naskytl pohľad na ďalšiu krabicu, tentokrát z obvyčajného kartónu, v ktorej sa už ukrývali samotné slúchadlá.

To však, samozrejme, nie je všetko, a potenciálni majitelia v obale nájdu aj rozdvojku pre 3,5 mm jack, odnímateľný mikrofón, predĺžovací USB kábel a tiež praktické vrecko na prenos slúchadiel na cestách, čo naozaj potešilo. Samozrejmosťou je aj brožúrka s manuálom.

Spracovanie a ergonómia

Svojou cenou atakujú slúchadlá Neon 750 RGB, tak ako aj rad ďalších produktov od spoločnosti Genesis, nižšiu strednú triedu. Parametre a kvalita tomu zodpovedajú. Genesis sa chváli prevedením častí doliehajúcich na hlavu z kvalitnej kože a hliníkovou konštrukciou, avšak pri koži



ide o lacnejší, umelý variant a konštrukcia tiež nie je na najvyššej úrovni. Nie že by slúchadlá príliš vŕzgali alebo mušle nedoliehali, no zopár maličkostí celkový dojem z ergonomie mierne kazí.

Nastavenie mosta spájajúce obe mušle poskytuje veľký rozsah pre rôzne tvary a veľkosti hláv, ale pohnúť ním je nadmieru jednoduché. Viem si predstaviť, že pri animovanejších hráčoch to bude predstavovať problém. Pripojiteľný mikrofón nemá žiadnu penovú ochranu proti šumu, dychu alebo vetru, a tiež sa mi počas používania zdal prikrátky, dosahujúc ani nie ku kútikom mojich úst. Na druhej strane, vďaka svojej krátkosti som doňho nefunel, hoci v dnešnej dobe používa väčšina hier „push to talk“ systém. Plusový bod si model Neon 750 RGB zaslúži aj za ovládanie umiestnené na kábli, vďaka ktorému je možné nielen

meniť hlasitosť, ale aj vypínať/zapínať RGB podsvietenie a mikrofón. Dizajn mušlí zakrývajúcich celé uši a tlak, ktorý vyvíjajú na hlavu, je tiež primeraný.

Vďaka tomu dostatočne odfiltrujú vonkajšie zvuky, zatiaľ čo tie vnútorné nie je navonok takmer vôbec počuť. Dobrou správou je tiež, že ani z dlhodobšieho používania ma na rozdiel od niektorých predošlých slúchadiel príliš nebolela hlava.

Parametre a komponenty

Genesis pri týchto slúchadlách vsadil na osvedčené parametre – ponúkajú 50 mm meniče s impedanciou 32 Ohmov a frekvenčným rozsahom 20–20 000 Hz. Dĺžka základného kábla s 4-pinovým 3,5 mm jackom a USB konektorom je použiteľných 150 cm a vďaka predĺžovaciemu káblu a rozdvojke toto číslo ešte narastie o niekoľko

desiatok centimetrov. Kábel je tiež opletený, vďaka čomu by mal prežiť aj nešetrnejšie zaobchádzanie. Na záver, odnímateľný mikrofón disponuje obvyčajným 3,5 mm jack konektorom, vďaka čomu ho bude možné v budúcnosti aj nahradiť, ale s parametrami ako citlivosť od -42 dB a rozsahom 100–16 000 Hz postačí minimálne na hranie, ak nie aj na občasné videohovory či meetingy.

Nižšie si môžete vypočítať porovnanie zvuku nahrateľa cez Neon 750 RGB a samostatné mikrofóny.

RGB

Nesmiem opomenúť ani RGB, keď už toto spojenie písmeniek majú aj v samotnom názve. Áno, už na začiatku recenzie som spomínal, že proti RGB podsvieteniu osobne nič nemám, hlavne, keď je použité kvôli praktickým dôvodom alebo je naozaj efektívne. Tieto slúchadlá však ponúkajú iba jeden mód takzvaného Prism podsvietenia, čo znamená, že vonkajšia strana mušlí svieti spektrom farieb.

Nanešťastie, aspoň subjektívne musím zhodnotiť, že toto podsvietenie si mohli v Genesis odpustiť, a radšej produkt zlacniť alebo ho osadiť kvalitnejšími meničmi/mikrofónom. Ako však hovorím, proti gustu žiaden dišputát, komu sa RGB podsvietenie nebude páčiť, bude ho môcť vypnúť prostredníctvom ovládača slúchadiel alebo ani nezapájať USB konektor slúžiaci len a čisto na spomínané podsvietenie.

Zhrnutie

Hranica 50 eur je vo svete audiofilov akousi vstupnou bránou, kde sa už dajú nájsť aj naozaj zaujímavé kúsky. Samozrejme, v drvivej väčšine prípadov nebudú mať odnímateľný mikrofón a toľko nie RGB podsvietenie, ale oveľa vernejšie zreprodukovujú zvuky z hier, filmov či hudbu. Je však len na zákazníkovi, či si kúpi jedny herné slúchadlá, ktoré zvládajú všetko priemerne, alebo rovnakú sumu investuje do neherných, no zvukovo lepších slúchadiel s dodatočným zakúpením mikrofónu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobre priliehajúce mušle	- nemastné neslané RGB bez možnosti programovania
+ odnímateľný mikrofón	
+ opletený kábel	

HODNOTENIE:



E-Blue EGT 574

DVA NÁVODY A JEDNA CESTA



Predtým, než sa spoločne vyberieme na ďalšie nezabudnuteľné a (dúfam) aj očarujúce dobrodružstvo plné zmysluplne vyskladaných viet, rád by som vás uviedol do aktuálnej situácie vo svete s herným nábytkom. Zatiaľ čo u nás sa pomaly, ale isto udomácnujú pojmy ako herné kreslo, herný stôl či herný vak, v ďalšej krajine vychádzajúceho slnka sa v tejto súvislosti dejú oveľa divokejšie veci. Istá japonská spoločnosť totiž nedávno odštartovala boom vo výrobe a predaja rýdzo herných postelí, čím do budúcnosti zasadila akési semienko očakávaní aj pre tunajšieho konzumenta. Tak, ako sme preto kedysi u nás na hranie používali doslova čokoľvek od prázdnej pneumatiky cez komunistickú kuchynskú stoličku až po záhadne zapáchajúci matrac, sa dnes už bežne zvládneme orientovať v rastúcom portfóliu nábytku s presahom. Vyššiu frekvenciu nárastu výrobkov od

rôznych spoločností môžete ostatne badať aj na našich článkoch a v tejto súvislosti by som vás teraz rád pozval na súhrn dojmov z ďalšej hernej dosky, ktorá sa primárne orientuje na elektronický šport.

Už aj u nás dobre známa spoločnosť E-Blue totiž aktuálne rozšírila ponuku o nový model stola EGT574, ktorého vizuál nasmeroval strelku môjho kompasu rovno do spomínaného spodobnenia so športom. Môžu za to, pochopiteľne, predovšetkým plastové bočnice vyzdobené nie práve decentným svetelným pásom, ktorý vyzdvihuje názov výrobcu, ale rovnako je tu nápomocná aj celoplošná textilná podložka s futuristickou grafickou úpravou. Uvedená firma si pri výrobe stolov vždy zakladala na dizajnovu atraktívnych bočných partoch, čo zistíte už pri letmom pohľade na ponuku ich ostatných výrobkov. Pre mňa sa testom EGT574 odštartovalo akési spoznávanie

nových brehov a už na úvod vám musím povedať, že to nebol úplne šťastný prvý kontakt. Začnime však pekne od Adama. Samotný stôl dorazil v porovnaní tradičnej krabici s penovou výplňou, ktorá už vopred naznačovala, že šírka hlavnej dosky nebude trhať žiadne rekordy. E-Blue novinka je totiž široká len 113 cm, hlboká necelých 60 cm a vysoká v rozmedzí od 74 do cca 87 cm. Ono nejasné rozpätie výšky má za následok dozaista praktická funkcia manuálneho zdvihu, pomocou ktorej si používateľ môže hlavnú dosku zdvihnúť na úroveň práce po stojacičky – ocenil by som skôr elektrický zdvih, avšak to by sme sa nerozprávali o cenovej relácii na hranici 230 eur.

Solídna konštrukcia

Proces skladania bol asi najväčším kameňom úrazu a doteraz som ešte nezažil, aby mi výrobca do balenia vložil dva



odlišné návody a celé to dorazil chybným rozmerom imbusového skrutkovača. Aj takéto veci sa však evidentne môžu stať a moja osoba je toho žiarivým príkladom. Dva sprierodné letáky sa síce pri procese väčšinového skladania zhodovali, avšak v poslednej časti pri drevenej podložke, ktorá je určená na uloženie desktopu v l'avej časti pod stolom, nastal dost' zásadný rozpor.

V jednom návode bolo konštrukčné riešenie spojené s dolnou kovovou tyčou pomocou predĺžených nožičiek, v druhom papieri sa však ona podložka len položila na vol'no, bez akéhokoli'vek d'alšieho spájania so stolom. To, ktorý návod mám použiť, som zistil v momente, keď som si spravil rýchlu inventúru dostupných dielov – žiadne predĺžené nožičky som v balení nenašiel a tak sa ona doštička na krájanie cibule so štvoricou nožičiek odporúčala rovno k zemi. Myslím si, že oveľa praktickejšie by bolo uloženie vo výške tak, ako to uvádzal prvý návod – už len preto, aby sa zabránilo v prenikaní prachových chumáčov zo zeme do počítačovej skrine. Tuzemská verzia EGT 574 však v tomto variante ide cestou prízemnej inštalácie a s tým už nič nenarobíme. Druhým a rovnako čudným problémom sa stal proces pripevnenia drevenej dosky k inak celkovo solídnej kovovej konštrukcii (v balení nájdete dokonca praktické



kladivo s gumeným koncom, ktoré je ideálne na spájanie nosných tyčí v tvare T), kde sa veľkosť skrutiek nezhodovala s veľkosťou imbusového kl'úča určeného na ich inštaláciu. Musel som tak začať prehľadávať dom v snahe napraviť túto absolútne neočakávanú komplikáciu a je nutné podotknúť, že som si popritom popod nos nešomral práve nejaké biblické liturgie plné lásky a porozumenia.

Pevnosť nosnej konštrukcie, kde si hráč dokonca môže na spodnú hranu vyložiť pohodlne nohy, je popri možnosti výškovej regulácie dost' zásadnou výhodou. Apropo, výškovo si môžete stôl dať do troch úrovní, a to 74 cm, 80,5 cm a 86,8 cm. Ak sa v týchto výškach nachádza váš ideál pre sedenie alebo státie, dozaista by ste o novinke z dielne E-Blue mohli začať uvažovať. Čo tu však máme ďalej? Na spodnej strane dosky nájdete textilnú sieťku, ktorá je vhodná na uloženie k PC pripojených adaptérov alebo vedenie kompletnej kabeláže. Sieťka ako taká sa vám síce počas inštalácie môže zdať možno až prehnané natiahnutá, ale je to z dôvodu čo najlepšej pril'navosti k stolu tak, aby vám počas sedenia nič nenarážalo do kolien.

Dost' citel'ne mi však pri tomto konkrétnom hernom stole chýbala možnosť zavesiť si niekde headset (napadlo mi na tento účel využiť pomerne veľké plastové kolieska určené na zaistenie výšky nôh, avšak to nie je práve bezpečné a praktické zároveň), ako aj odložiť bokom šálku s teplým mkom. Na toto konštruktéri EGT 574 evidentne nemysleli a celá praktickosť ich práce tak stojí a padá na celoplošnej textilnej podložke – nie je síce o dosku priamo nijako uchytená, ale na základe spodnej pogumovanej časti tam drží ako helvétska viera.

Osvetlenie

Už v úvode recenzie som spomenul osvetlené bočnice. Každá jedna má svoj vlastný USB kábel určený na napájanie a pokojne ich môžete zastrčiť do akejkoľvek

externej powerbanky. Praktickosť tohto prídavku je, samozrejme, nulová a jediné, k čomu samotné osvetlenie môže dopomôcť, je vylepšenie vizuálnej stránky miesta, kde sa stôl práve nachádza. Káble z l'avej a pravej strany si pomocou pribalených plastových svoriek dokážete naviesť priamo po spodnej hrane dosky a rovnaké úchyty môžete využiť aj na zorganizovanie ďalšej kabeláže – rád by som však skôr videl výrez priamo v stole pre lepšie vedenie káblov.

Rozmerovo skromnejší stôl značky E-Blue sa po komplikovanom procese skladania ukázal byť vhodným variantom pre menšie hráčske kútiky, kde zákazník chce mať nie vždy štandardnú voľbu výškovej regulácie a súčasne mu neprekáža absencia odkladacieho priestoru pre slúchadlá či držáka na nápoj. Po dizajnovej stránke však daný produkt dokáže zaujať už svojím futuristickým prevedením, kde sú bočné plastové diely aj vďaka svietiacim lištám schopné v tme doslova zažiarit' a celoplošná textilná podložka je dozaista praktická pomocníčka. Celkový dojem v mojom prípade zrazilo smerom dole nie práve podarené skladanie, kde výrobca všetko komplikuje duálnym návodom a aj nepresným rozmerom imbusového kl'úča.

Verdikt

Výškovo nastaviteľný herný stôl v peknom prevedení, avšak s komplikáciami pri skladaní.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
E-Blue	230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Kam s headsetom a kávou?
+ Pevnosť konštrukcie	- Dva návody a každý je iný
+ Kladivo v balení vždy poteší	- Chýbné náradie
+ Celoplošná podložka	

HODNOTENIE:



Cooler Master MM731

TAK SA ZDÁ, ŽE NÁM PADOL REKORD



Mať isté sympatie ku konkrétnemu výrobcovi hardvéru je vec úplne bežná, či už sa živíte doplňovaním ich výrobkov do regálov alebo priamo ich recenzovaním. V druhom prípade je však nutné zvládať dostatočný odstup a všetky sympatie odfiltrovať čo najviac, aby bolo možné vašim čitateľom a návštevníkom médií, pre ktorých test píšete, podať čo najnestrannejší názor. Akákoľvek diskusia o nestrannosti je, samozrejme, vec komplikovaná a ja sám dobre viem, že nie vždy sa mne alebo kolegom podarí preklenúť tú hradbu očakávaní a nechať konzumenta nazrieť do skutočnej podstaty kvality čohokoľvek. Recenzent sa o to ale minimálne musí pokúsiť. Presne tak, ako som sa ja sám pokúšal počas testovania ultraľahkej hernej myši od, mnou milovanej, firmy Cooler Master.

Cooler Master MM731 je prvým dielikom do bohatej skladačky novej vlny herného

hardvéru od známeho a takmer tri dekády fungujúceho výrobcu počítačových periférií z Taiwanu. Bezdrôtová myš s mušou váhou 59 g razom porazila akúkoľvek konkurenciu a dokonca predbehla aj, mnou do nebies vynášané, eSport náradie od firmy Logitech (G PRO X Superlight). V tejto súvislosti

však musím dodať, že MM731 je oproti švajčiarskej supermyši ľahká „len“ o štyri gramy a, navyše, Logitech sa v tomto prípade pýši oveľa vyššou citlivosťou. MM731 vám ponúka DPI maximálne po hranicu 19 000, avšak G PRO X Superlight ide až na 25 400 DPI. Aby sme však





teraz neskĺzli do nejakého prehnaného porovnávania tam, kde sa máme venovať niečomu inému, vráťme sa rýchlo k už spomínanej váhe. Predmetných 59 g je jednoducho rekordných a ani konkurencia od SteelSeries so svojou ľahkou myškou Aerox 3 v bezdrôtovom variante či prípadne ultral'ahká a rovnako aj ultrakazivá Razer Viper Ultimate sa na ňu jednoducho nechytajú. Ponúka však MM731 okrem svojej nízkej gramáže ešte niečo navyše?

Len zdanlivo odolné šasi

Celé šasi je vyrobené z ľahkého ABS plastu, čo na jednej strane pomáha dosiahnuť vyššie proklamovanú váhu, ale súčasne prináša aj riziko spojené s potencionálnym poškodením.

V tejto súvislosti je preto nutné dávať si pozor na prípadné pády na tvrdú podlahu, keďže akonáhle predmetná myš spadne, všade tam, kde nebude koberec či iná tlmiaca hmota, čaká ju už len smutné počítanie jaziev.

Mne osobne sa podarilo myš nešťastne zhodiť rovno na drevenú dlážku a následky boli viac ako nepríjemné – biela farba sa na jednom mieste doslova odlúpila a jeden zo spínačov mal na svojej hrane esteticky nepekné znamienko. Ak už



spomínam duo spínačov, tak výrobca siahol po optických spínačoch so životnosťou na hranici sedemdesiatich miliónov kliknutí, ktoré majú po stránke zvuku dostatočný a upokojujúci efekt – rovnako je na tom aj duo postranných tlačidiel pri výreze na ľavej strane, kde sa bude pohybovať váš palec. Po dizajnovej stránke je MM731 akýmsi zástancom rýdzej klasiky bez prímеси extravagancie a túto skutočnosť nedokáže zmeniť ani možnosť výberu z dvoch farebných

variantov (okrem nami testovanej bielej máte k dispozícii aj čierny odtieň).

Gumené rolovacie koliesko sa aj po mesiaci tvrdého tréningu nepohlo ani o milimeter a jediné, čo vám v súvislosti s ním môže trochu prekážať, je istá tuhosť. V tomto smere však ja osobne musím výrobcu pochváliť a keď už sme pri tom, potešujúce slová môžeme adresovať aj decentnému RGB osvetleniu v tvare loga Cooler Master, ktoré môžete tradične nájsť na zadnej časti myši. MM731 je myš vybavená schopnosťou pripojiť sa pomocou Bluetooth technológie, čo vám pomáha využiť tento výrobok pri kancelárskej práci a rekreačnom sadení virtuálnej repy, primárny spôsob párovania však zabezpečuje, samozrejme, USB kľúč a 2,4 GHz. Na zadnej strane výrobku nájdete malé plastové dvierka, kde sa snímač pre bezdrôtové prepojenie zasúva, a na rovnakom mieste sa nachádzajú aj všetky ostatné potrebné spínače. Keď sa pozrieme na obsah balenia, je tu možné nájsť USB A/C adaptér, postranné PTEE nálepky pre lepší pocit z držania, ale predovšetkým dokonalý USB-C kábel v štýle šnúrkou od topánok. Pýtate sa, kedy som sa do produktov spoločnosti Cooler Master zamiloval prvýkrát? Keď sa mi do rúk na test dostala ich úžasná MM710, káblová herná myš vybavená niečím, čo





kábel vlastne ani neprípomínalo. A presne ten máme k dispozícii aj pri MM731 s tým, že počas nabíjania môžete myšku pokojne využívať na akúkoľvek činnosť.

Premiéra MasterPlus+

To, čo perifériám od Cooler Master v zmysle softvéru doteraz chýbalo, bol jednotný systém komplexnej správy. Toto negatívum má eliminovať aplikácia MasterPlus+, v zmysle ktorej je MM731 akosi úvodnou lastovičkou. Ako to už však v takýchto prípadoch bežne býva, ani tento softvér sa nezaobišiel bez pôrodných bolestí a krátko po spustení predaja MM731 hlásila odborná, ale aj laická verejnosť značné problémy s uvedenou aplikáciou, ktoré sa síce postupom času podarilo čiastočne odstrániť, no celé to ešte bude vyžadovať trochu toho ladenia. Nateraz je však isté, že MasterPlus+ vám ponúka jednotné ovládacie centrum, schopné v prípade MM731 spravovať jej RGB diskotéku, nastavovať presnú DPI, priradiť makrá a všetko to, na čo sme u herného

hardvéru zo strednej triedy zvyknutí. A ak už spomínam nejaké to triedne „kádovanie“, určite je na mieste vrátiť sa k opisu snímača, ktorý som len jemne načrtnul v úvode textu. Cooler Master v tomto smere ponúka optický snímač Pixart (do 19 000 DPI), ktorý po stránke presnosti musí uspokojiť každého nadšenca online hier. Treba si tu však dávať pozor na nie práve štandardné umiestnenie samotného snímača, keďže konštruktéri ho umiestnili do prednej časti. A v čom je problém? Počas hrania sa vám môže stať, že presnosť interakcie pri zdvihu bude slabšia oproti iným myšiam, a to na základe pozície snímača, zvlášť ak ste zvyknutí stvárať s myšou rôzne triky. Aj tento problém sa ale dá potlačiť prostredníctvom MasterPlus+ softvéru, kde si jednoducho nastavíte snímanie zdvihu na vyššie hodnoty. Výdrž akumulátora má dvojaký meter. V prípade používania výhradne v režime Bluetooth som sa dokázal s myšou dostať s prehľadom cez hranicu 190 hodín, čo je pochopiteľné, keďže sa tu rozprávame o akumulátore s kapacitou 500 mAh. Pri

meraní čistokrvného spárovania s PC prostredníctvom USB kľúčika sa celá časová os scvrkla na niečo málo vyššie 75 hodín. Tak či onak, obe časové linky môžeme pokojne zasunúť do šuplíka s pozitívami a ďalej sa k nim zbytočne nevyjadrovať. Nastal čas si to celé zhrnúť na jednu kôpku. Cooler Master MM731 je extrémne ľahká herná myš s neutrálnym dizajnom a spol'ahlivým snímačom. Nadštandardná výbava zahŕňajúca 1,8 m dlhý USB kábel v prevedení šnúrkou od topánok je bonusom k tomuto inak funkčne spol'ahlivému hernému náradiu. Treba si však zvyknúť na celkovú krehkosť šasi v prípade, že vám myši bežne padajú na zem, a rovnako sa pohrať v nastaveniach cez nie úplne vyladený softvér MasterPlus+ v snahe odstrániť problémy s nie práve štandardne umiestneným snímačom. Cez to všetko som bol počas testu s myšou viac ako spokojný a pre každého, kto sa do predmetnej firmy zamiloval tak ako svojho času aj ja, mám koniec koncov zase len imaginárny palec, ukazujúci smerom do nebies.

Verdikt

Svojsky skoncipovaná herná myš, pri ktorej by si cena zaslúžila trochu zraziť nadol.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ váha	- odolnosť
+ obsah balenia	- pozícia snímača
+ spínače	- softvér potrebuje vyladiť
+ snímač	
+ batéria	

HODNOTENIE:



Trust Soundbar Thorne GXT619

MALÝ SPOLOČNÍK NA CESTY



Trust je u nás známy ako výrobca cenovo prístupných komponentov pre hráčov. Dnes si predstavíme jeho najnovší počin z kategórie soundbarov s názvom Trust Soundbar Thorne GXT619.

Balenie

Balenie môžeme zhodnotiť jedným slovom – obyčajné. Jednoduchá krabica, používateľský manuál, AUX kábel, napájací USB kábel a tým to končí.

Dizajn

Soundbar je plastový a situovaný do čiernej farby. Koliesko na ovládanie hlasitosti sa nachádza v strede a je podsvietené

červenou farbou, soundbar navyše disponuje efektným RGB podsvietením so šiestimi svetelnými režimami, ktoré mu pridávajú na atraktivite.

Dizajn vyzerá dobre, spracovanie ale pôsobí lacnejším dojmom.

Zvuk a používateľské dojmy

Thorne GXT619 sa k PC alebo k iným zariadeniam pripája cez kábel AUX, ktorý sa pripája do 3,5 mm jack konektora. Zariadenie taktiež ponúka stereo s maximálnym výkonom 12W.

Zvuk, ktorý soundbar poskytuje, však má od ideálu d'aleko, pri maximálnej

hlasitosti už viac chrčí a vykazuje viaceré defekty. Ani dodávaný kábel nie je príliš kvalitný. Pri otáčaní kolieska hlasitosti sa najskôr nič nedeje, hlasitosť sa začne zvyšovať až po viacerých pootočeníach. Basová zložka absentuje úplne.

Záverečné hodnotenie

Soundbar Thorne GXT619 zodpovedá svojej cenovke, keďže sa predáva od 30 eur. Nie je teda možné čakať úžasný zvuk, naopak, boli sme z neho sklamaní.

Toto zariadenie je vďaka kompaktným rozmerom použiteľné na cesty ako doplnok k notebooku alebo telefónu, iné využitie je však obťažné.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zaujímavý dizajn	- Nekvalitný AUX kábel
+ Malé rozmery	- Zle fungujúce koliesko hlasitosti
+ Efektné RGB podsvietenie	- Úplne absentujú basy

HODNOTENIE:



Marvo Scorpion HG8958

PO UCHU MI LEZIE ŠKORPIÓN



V čase kedy tvorím tento text sa zažltnuté okraje pokrivaného kalendára visiaceho na stene snažia svojmu okoliu prezradiť jasné posolstvo. Ako keby hovorili ľudskou rečou a šepkali niečo v tom zmysle, že je to zase raz tu! Rok končí, staré mesiace sa vytrácajú do zabudnutia a vám všetkým, čo na mňa teraz so smútkom pozeráte len aby ste mi už čoskoro vrazili dýku do chrbta kúpou môjho nástupcu s číslou 2022, odkazujem: Nehnevám sa na vás. Zatiaľ čo ja sa rozprávam v duchu so svojim kalendárom, z bankového konta sú mi odčerpávané desiatky eur za účelom naplnenia iných, čiastkových očakávaní. Vianočný čas je vec, ktorá nezriedka končí samovraždou a aj keď vám samozrejme nič takto extrémne neprajem, súčitim s vami v prípade, ak nemáte chuť počas nákupu darčiek vyhodit' zase raz kvantum svojich tvrdo

zarobených mincí. Je zaujímavé, že všetky tie trendy články okolo potenciálnych tipov na darčeky, čo sa pred Vianocami vždy vynoria ako komáre pred postrekom, sú v drvivej väčšine tvorené predraženým spotrebným materiálom a len málokto zoznam v sebe nesie aj takzvaný „low budget“ segment. Preto som sa v duchu tohto pomaly sa rozbiehajúceho textu rozhodol, vám tú pred-, či prípadne povianočnú finančnú záťaž trochu odľahčiť. Porozprávame sa o kvalitách cenovo viac ako dostupného herného headsetu značky Marvo, ktorý vás vyjde na menej než dvadsať eur a napriek tomu dokáže po stránke funkcií nakopnúť nejedného talent.

Rad Scorio v podaní spoločnosti Marvo sa v prípade herných slúchadiel môže pochváliť poriadne pestrú paletou možností. HG8958 v cene dvoch väčších píz je jedným z osemnástich

káblových headsetov, ktoré si pod touto značkou môžete zadovážiť a aj napriek toľko proklamovanej a nízkej cene ide o viac než slušný a pre začiatočníkov priam ideálny výrobok.

Začnime už tradične opisom dizajnu a použitých materiálov. Celé šasi je kombináciou plastu, gummy, koženky a kovového nosníka, zabezpečujúceho dostatočný odpor oboch strán počas nasadzovania na hlavu. Už pri prvom dotyku je vám pochopiteľne okamžite jasné, prečo toto stálo toľko, koľko to stálo, avšak ak sa nechystáte s danými slúchadlami robiť nejaké módne prehliadky, ide o sotva pádny argument prečo sa o HG8958 ďalej nezaujímať. Slúchadlá vážia približne 250 gramov a tak ani pri dlhšom nosení nespôsobujú bolesti v oblasti krku. Plne pletený USB kábel má dĺžku 2,1 metra a je možné ho prepojiť

nielen s PC, ale rovnako tak aj s konzolami PlayStation 4 či prípadne Xbox One – kto by chcel tento konkrétny headset využiť aj na počúvanie hudby, či telefonovanie cez mobil, je mu to umožnené cez 3,5 mm jack.

Samotné mušle sú schopné uzavrieť ucho a pritlačiť oň pamäťovú penu obalenú koženkou, avšak pasívne potláčanie hluku je tu na slabej úrovni, preto v tomto smere neočakávajte žiadne zázraky. Horný hlavový most je rovnako tak vyplnený penou a i keď sú hrany nosnej časti plastové, práve ona pena zabraňuje odieraniu headsetu o vašu hlavičku makovičku.

Ideálne pre deti

Na ľavej strane môžeme nájsť prosté koliesko určené na regulovanie celkovej hlasitosti a odklápateľný všesmerový mikrofón s čiastočne regulovateľným tvarom.

Čo sa týka výkonu 40 mm reproduktorov, na učenie sa je tento produkt priam ideálny. Celková hlasitosť by síce mohla byť vyššia (asi už starnem a som čoraz viac náchylný si dávať ruku k uchu ako starý dedko), avšak v prostredí, kde si niečo podobné na hlavu nasadí len rodiaci sa videoherný nadšenec, je tento headset využiteľným pomocníkom – no je potrebné počítať so scenárom, kedy sa po drsnejšej manipulácii slúchadla poškodia skôr, než by ste čakali.

Pochopiteľne som predmetnú vzorku testoval sčasti pri hrách, ale nezabudol som ani na skúšku ohňom v podobe hudobnej linky. V prvom menovanom prípade je možné hovoriť o očakávanej kvalite, kde sa ku mne počas online



vrať dostalo všetko to podstatné, aj keď v menej razantnej hlasitosti. Pri počúvaní novinky z dielne nemeckého mága zvaného Sun Diego som však musel prekvapivo uznať, že na slúchadlá v hodnote dvadsať eur je basový part šokujúco vycibrený. V oboch prípadoch je zvuk čistý a na potreby zachytenia podstaty hovoreného slova ide o vhodný nástroj. Mikrofón dokáže rovnako tak reprodukovat' vaše slovo v zrozumiteľnej forme, no zabudnite na akékoľvek potláčanie okolitých ruchov, či niečo podobné. Marvo Scorpion HG8958 nemá absolútne žiadnu softvérovú podporu a tak sa v jeho prípade musíte spoliehať na továrenské nastavenia, vrátane neregulovateľného RGB osvetlenia. Apropos, svetielka sú integrované pod logom škorpióna na oboch stranách a kto si potrpí na tento spôsob z praktického

hládiska sotva zaujímavých funkcií, dostane aspoň holý základ. Spoločne sme sa prepracovali do finále recenzie na headset v hodnote stredne veľkého balíku krmiva pre vtáky. Niekoľkokrát som v nej naznačoval ciele produktu samotného a to v súvislosti so začínajúcimi hráčmi.

Marvo týmto výrobkom samozrejme nedokáže preniknúť do vybavenia skúsených jedincov, ktorí si potrpia na prémiovú kvalitu a komplexnú softvérovú reguláciu nastavení, avšak práve HG8958 je headset s ambíciami uspieť na hlave mladšieho publika a zaujať ho napríklad už len svojím dizajnom s podsvietením. Čo sa týka prezentácie zvuku a schopnosti mikrofónu pretlačiť ono nadšenie ďalej do sveta, ani v tomto ohľade nejde o vyložené sklamanie a preto ak napríklad nevíte čo zakúpiť svojmu potomkovi sediacemu čoraz častejšie pred PC a nechcete vyhadzovať horibilné sumy, práve Marvo má pre vás riešenie.

Verdikt

Pohodlný herný headset za facku, s ktorým by som sa nebál začínať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Marvo	20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pohodlie	- Bez softvérovej podpory
+ Zvuk	- Krehkosť
+ RGB	

HODNOTENIE:



Cooler Master CK352

BUĎ COOL



Takmer tri dekády na scéne a stále viac ako cool spoločnosť. Reč je, samozrejme, o značke Cooler Master pochádzajúcej priamo z Taiwanu. Tá si svoje portfólio počítačových komponentov pestuje ako okrasnú kvetinu a z toho, čo som ja sám mal možnosť doteraz otestovať, môžem povedať, že kvetinka je to viac ako voňavá. Ich aktuálna ponuka herného náradia sa rozrástla aj o cenovo dostupnú mechanickú klávesnicu s kódovým označením CK352 a práve o nej si povieme niečo viac na nasledujúcich riadkoch. Aby som však ostal verný faktom, musím dodať, že okrem predmetnej klávesnice uviedol Cooler Master jej o niečo kvalitnejšiu verziu so skratkou CK351, ktorá je obdarená podložkou pod dlane a aj certifikátom odolnosti IP58, čo je ochrana proti prachu a striekajúcej vode. My sa však teraz spoločne porozprávame o lacnejšom variante, ktorý je distribuovaný s tromi druhmi spínačov

(červené, modré, hnedé), pričom nám sa do redakcie dostali posledne menované.

Len 904 gramov?

Cooler Master CK352 je rýdzo herná klaviatúra za necelých sto eur, čo sa nesnaží skrývať za zbytočné funkcie a

svojmu používateľovi ponúka presne to, čo od nej očakáva. Prvotný dojem po tom, čo som túto kompletnú klávesnicu (tým myslím, že má aj numerický blok a horný F rad) vybalil, bol v mojom prípade trochu rozpačitý. Váhuvo aj hmatovo som sa totiž na moment preniesol do nedávnych časov, keď sme pre vás pripravovali testy



rýdzo budgetovej značky Genesis a hľa, tu rozbal'ujem niečo, čo stojí päťnásobne viac než predmetné pol'ské výrobky a na prvý dojem mi to celé evokuje identickú kvalitu. Ako sa však hovorí, v určitých veciach sa neoplatí spoliehať na prvý dojem, či už stretnesť v kaviarni svoju budúcu manželku, alebo nakupuješ herné príslušenstvo. Musel som sa preto zadívať trochu lepšie a prejsť si prstami celé šasi od hora až dole, aby som nakoniec uznanlivo skonštatoval niečo v tom zmysle, že to nebude až taká katastrofa, ako som si myslel. Celé telo tvorí kombinácia vrchnej hliníkovej dosky (tá je jemne pieskovaná) so spodnou plastovou základňou, samotný kov je viac ako príjemný na dotyk a zároveň zastupuje aj praktické využitie počas čistenia. Mimochodom, koho už otravuje tá zmes dotieravých prachových čiastočiek, ktoré sa mu neustále dostávajú pod spínače a nechce sa mu deň čo deň siahať po vlhčených obrúskoch, odporúčam mu zakúpiť si stlačený vzduch v praktických tubách a pomocou neho všetok prach vypoklonkovať von.

Nepotrebuje žiadny softvér

Dizajn by sa dal charakterizovať ako minimalistický s dodatkom, že výrobca tu siahol po dvojfarebných tlačidlách s cieľom rozdeliť funkčnosť na dve roviny a súčasne dosiahnuť istý druh estetiky. Ako ste už asi pochopili aj z priloženej fotodokumentácie, tak CK352 podporuje RGB podsvietenie, kde sa okrem osvetlenia spínačov rozprávame aj o bočných tenkých lištách, ktoré sú plné pulzujúcich farieb. Tie som si najprv vlastne ani vôbec nevšimol, sú totiž skutočne tenučké, ale stačilo hardvér prepojiť pomocou USB kábla a už sa celá tá blikajúca šou nedala prehládnuť. Cooler Master chcel vytvoriť klávesnicu, ktorej funkcie dokážete regulovať bez nutnosti spúšťať separátne softvér a aj preto je celé ovládanie, či už sa rozprávame o mediálnej lište alebo o zmene farebnej škály, realizované cez jednoduchú kombináciu dvoch klávesov. Čas odozvy na zopnutie spínačov je niečo málo pod 1 ms, čo vám pri ktorejkoľvek online partii (nech sa už rozprávame o ktoromkoľvek koncepte) umožní dostať sa v záverečnom



hodnotení na vrchné priečky. Po stránke spolaľhivosti a vecí spojených s hraním náročných multiplayerových partii si dovoľm tvrdiť, že neexistuje rozdiel medzi CK352, čiže klávesnicou za cca stovku, a akoukoľvek konkurenciou v dvojnásobnej hodnote – mám teraz na mysli samotné hranie, nie prémiový dizajn a prípadne luxusnejšie materiály. Kto si preto nepotrebuje na stôl vykladať vždy len to najdrahšie eSport náradie, len aby to na fotkách vyzeralo dobre, ale ide mu predovšetkým o prvotriednu funkčnosť, môže pri výbere predmetnej vzorky od Cooler Master ušetriť hromadu peňazí. A ako je na tom životnosť spínačov? Podľa technických špecifikácií by vám mali vydržať až po hranicu 50 miliónov zopnutí, čo je viac ako dost.

Príjemné písanie aj po dlhšej dobe

Málokto z bežných používateľov využiva klávesnicu rýdzo len na ovládanie videohier a tak je na mieste, aby som sa s vami podelil aj o dojmy nazbierané počas kancelárskej práce s CK352. Keďže rozloženie klávesov je vedené tradičnou formou a hnedé spínače neprodukujú žiadny enormný hluk, s danou konfiguráciou som bol schopný zvládnuť vytvorenie veľkej hromady textu, kam, samozrejme, spadá aj táto recenzia. Nech už som priamo tvoril a nevyužíval skratky, alebo išiel vyložené len po ovládaní cez mediálnu lištu, všetko bolo intuitívne a

expresne rýchle. Kábel vedený stredom by som síce rád posunul na ľavú stranu, avšak onen pozíčný kompromis beriem stále ako výhodu, keďže ako dobre viete, už neraz sme tu mali pokusy umiestniť kabeláž do pravého rohu, čím sa rozloženie na stole ešte viac skomplikovalo. Celkovo vlastne nemám tomuto produktu vyložené čo vytknúť a ak by jeho odporúčaná cena spadla ešte tak o desať percent dole, moje nadšenie by bolo o to živšie. Aj napriek tomu sa však spoločnosti Cooler Master podaril opäť menší husársky kúsok, keďže ich cenovo dostupná klávesnica SK352 prináša koncepciu jedného nezávislého balíčka bez softvérovej podpory, s ktorým si vystačí aj náročnejší hráč a s ktorým bude schopný konkurovať komukoľvek s oveľa drahším náradím. Čiastočne kovové šasi, jednoduchší, ale stále pôsobivý dizajn, RGB osvetlenie, s ktorým výrobok zapadne do akéhokoľvek herného kútika, to sú hlavné prednosti tohto produktu. Ak by som však chcel byť aspoň čiastočne kritický (v tomto prípade je to trochu problém, to uznávam), tak by som od balenia očakával o niečo viac bonusov – napríklad taká podložka pod dlane by sa podľa mojej mienky do danej cenovej relácie ešte vošla.

Verdikt

Výborná herná klávesnica a rozumná voľba pre každého, kto nechce vyhodit' obrovský balík peňazí.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Funkcie
+ Spínače
+ Spolaľhivosť
+ RGB

- Chýba podložka pod dlane

HODNOTENIE:

★★★★★

Mobvoi TicWatch E3

VYSOKÁ KVALITA ZA MIMORIADNE ATRAKTÍVNU CENU



Futbal alebo basketbal? Beh alebo plávanie? S novinkou od firmy Mobvoi už nemusíte robiť kompromisy, pretože ju využijete všade.

Smart zariadenia čím ďalej, tým viac nahrádzajú tie bežné a nevyhlo sa to ani hodinkám. Po prvotnom úspechu inteligentných náramkov, tzv. „smart bandov“, sa na trh v čoraz väčšom počte začali dostávať aj plnohodnotné inteligentné hodinky, ktoré už používatelia na celom svete poznajú ako „smart watch“. Dnes už snáď neexistuje ani jedna veľká firma, ktorá by sa o výrobu týchto zariadení aspoň nepokúsila. Na jednej strane tu máme obrovských a všestranných výrobcov, ako sú napríklad Apple, Samsung, Huawei či Xiaomi. Na strane druhej sú tu firmy s trochu užšou špecializáciou, medzi ktoré patrí Garmin, Fitbit, ale aj práve testovaný Mobvoi so svojou sériou hodín TicWatch.

Mobvoi je mladá spoločnosť, ktorú založil jeden z bývalých zamestnancov Google. S pomocou veľmi rýchlo vyformovaného strategického partnerstva s práve vyššie spomínaným gigantom a úspešnej Kickstarter kampane prišli na trh vo veľkom. Na úvod spojili svoje sily s nemeckým koncernom Volkswagen, aby sa hneď potom mohli začať venovať svojim produktom, medzi ktoré patria hlavne inteligentné hodinky a bezdrôtové slúchadla.

Hodinky svojím vzhľadom určite oslovia každého, kto miluje nedbalú eleganciu. Vyrábajú sa v tzv. „Panther Black“ farbe, čiže sú úplne čierne a ako celok pôsobia naozaj úchvatne. Ich rám je vyrobený z ľahkého polykarbonátu a ich súčasťou je kvalitný silikónový náramok. Napriek mimoriadne mohutnému vzhľadu však vážia len asi 32 gramov. Na ruke tak sedia naozaj pohodlne a človek často ani nevie, že

ich má. Hlavnou ozdobou hodín je 2,5D zakrivený 1,3" displej s rozlíšením 360 x 360 pixelov. Celkovo tak hodinky bez náramku disponujú mierami 44 x 47 x 12,6 milimetrov.

Jednou z hlavných presností tohto modelu je procesor Qualcomm® Snapdragon Wear™ 4100 – najnovší a v súčasnosti najvýkonnejší procesor od firmy Qualcomm v hodinkách, resp. iných „wearables“. Tento parameter je ale zaujímavý hlavne v pomere k cene, za ktorú sa hodinky bežne predávajú. Podobne produkty s týmto procesorom, ba dokonca aj s jeho nižším radom stoja bežne o 50% viac než tento model. Hodinky tak fungujú naozaj veľmi svižne.

Okrem samotného procesora disponujú hodinky 1GB RAM pamäťou a 8GB interného úložiska. Tam je možné si napríklad stiahnuť hudbu a v prípade cvičenia či iných športových aktivít nepotrebuje



telefón vôbec. V súčasnej situácii to ešte nie je možné, ale do budúcnosti máme prísľub toho, že bude dostupné aj offline prehrávanie skladieb cez službu Spotify.

Celé to beží na Wear OS od Google a 380 mAh batérii. Operačný systém v hodinkách je zatiaľ vo verzii 2.3, ktorá je už relatívne zastaralá a oproti konkurencii jej chýba viacero dnes už bežných možností.

Firma však prísľúbila, že sa časom určite dočkáme najnovšej verzie Wear OS 3. Batéria nás takisto veľmi nepotešila, či už na papieri alebo aj v reálnom testovaní. Už samotná hodnota je dosť nízka a tá sa premieta aj do používania. Hodinky nám bez rôznych šetričov batérie nedokázali vydržať ani 24 hodín, takže kto je zvyknutý

mať ich na ruke aj počas spánku, bude musieť robiť určité kompromisy. Pre porovnanie, vyššie dvojročné hodinky Samsung Galaxy Watch 3 stále vydržia 2 dni.

Veľmi dôležitým a obľúbeným aspektom každých inteligentných hodínok je, pochopiteľne, meranie rôznych životných funkcií a športových aktivít. Hodinky merajú váš spánok, telesnú teplotu, tep srdca pomocou HD PPG senzoru, saturáciu krvi a dokonca kontrolujú frekvenciu vášho umývania rúk.

Keďže disponujú operačným systémom Wear OS s jeho vlastným obchodom s aplikáciami, tak sa naozaj nemusíte báť o široké možnosti merania športových aktivít. Už samotná aplikácia od výrobcu s názvom

TicExercise ponúka 21 rôznych športov a pohybových aktivít, pričom v obchode nájdete aj ďalšie aplikácie zamerané na športové aktivity. Zariadenie navyše disponuje kombináciou technológií GPS, GLONASS a Beidou, takže vás bez problémov dokáže navigovať pri behaní a telefón môžete nechať pokojne doma. Okrem iného si s hodinkami môžete ísť aj zaplávať, keďže disponujú štandardom IP68.

Verdikt: Naozaj zaujímavé zariadenie, ktoré vo svojej cenovej kategórii ponúka mimoriadne kvalitné parametre. Procesor Qualcomm® Snapdragon Wear™ 4100, prísľub najnovšej verzie operačného systému Wear OS a obrovské kvantum aplikácií robia z modelu E3 skvelú voľbu v strednej triede inteligentných hodínok. Jediným mínusom je relatívne slabá výdrž batérie.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Mobvoi

Cena s DPH:
200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + materiálové spracovanie
- + dizajn
- + prísľub Wear OS 3
- + ponuka aplikácií
- výdrž batérie

HODNOTENIE:



Huawei nova 9

POVEDZ SVOJU VETU



Každý má nejakú svoju vetu. Môže ísť o osobný bonmot na tému životnej filozofie, s ktorým sa upokojuje vždy, keď je najhoršie alebo vetu, s ktorou zažil svojich pätnásť minút slávy. Akokoľvek si teraz myslíte, že vy v sebe nijakú takú vetu nenosíte, skúste trochu zaspomínať a zauvažovať. Verím, že skôr či neskôr vám práve ona pristane rovno na jazyku. Aby som vás v tomto bádaní trochu podpíchl, prezradím vám svoju vnútornú frázu priam zrastenú s mojou pracovnou morálkou: aby si bol schopný aspoň nejakej objektivity, musíš v živote vyskúšať čo najviac vecí. Iste, niečo takto obšírne v sebe skrýva veľká potencionálnych prekážok. Ak radi čítate moje články, prípadne ich už zvládnete aspoň čiastočne zosumarizovať a priradiť im jednotlivé kategórie, tak vám už je asi jasné, že tá moja vlastná veta nebude len takým mlátením prázdnej slamy. Nedávno som sa pustil, v duchu jej motivačnej podstaty, do testu mobilného telefónu

od značky, ktorá je pre mňa totálne neprebádanou pôdou – o to viac som sa na celý ten proces tešil. Treba motivovať samého seba, pretože bez elánu a chuti do práce nemôže na jej konci ostať nič zaujímavé, snáď len zoznam holých a neosobných faktov. Budeme sa preto spoločne rozprávať o novinke z dielne čínskej telekomunikačnej a hardvérovej spoločnosti Huawei, ktorej meno je vlastne rovnako nositeľom istej vety. V tomto prípade dokonca viem, keďže by sme Huawei mohli parafrázovať do podoby „skvelý úspech“ alebo „Čína je schopná“.

Logo nova odkazujúce na dievča a chlapca ma zaujalo ako prvé

Viem, že sa to chcete v duchu alebo nahlas spýtať, preto nebudem otáľať a začnem rovno známou skutočnosťou. Áno, Huawei sa s Google portfóliom

aplikácií nekamaráti už od vydania modelu nova 5T a nič sa nemení ani s príchodom deviatky. Po niekoľkoročnej prestávke tu máme telefón s cenovkou inklinujúcou ku strednej triede avšak s prémiovými funkciami, za ktoré u konkurencie platíte oveľa viac. Tento stredný prúd, kde sa cena za telefón pohybuje okolo sumy 500 eur, je ideálnym na zapáchenie sa masovému publiku. Presne v tomto vidí potenciál aj pre mňa doteraz nepoznaný Huawei.

Začnime už samotným dizajnom, ktorý by sa dal oprieť o slovíčko: elegancia. 175 gramov vážiaca doštička s 6,57 palcovým Full HD+ panelom s obnovovacou frekvenciou 120 Hz padne do ruky úplne ideálne. V základnom balení na vás čaká transparentné silikónové puzdro, pomocou ktorého je bezpečnosť v úchope o to istejšia. Z môjho pohľadu podstatnejšia je 66W nabíjačka nabíjajúca akumulátor s kapacitou 4300 mAh. Zadná časť mobilu

je možno trochu neočakávane zo skla, našťastie sa vám v ruke aj bez uvedeného obalu vôbec nešmýka a nezanechávajú odtlačky (keď by sme niečo takéto mohli povedať aj o prémiových mobiloch v hodnote nad tisíc eur). U nás sú dostupné dve farebné prevedenia zadnej strany a rámu, konkrétne čierna a modrá – ich spojenie s uvedeným zadným krytom vytvára na priamom slnku krásny efekt odleskov. Čo sa týka dizajnu výrazne vystúpeného fotoaparátu, tak ten rovnako preklenul do nie zrovna štandardného tvaru pilulky, ktorú pozná každý lekár aj pacient.

Bez 5G kvôli USA sankciám

Na pravej hrane nájdete ovládanie hlasitosti aj tlačidlo určené na zamknutie a odomknutie celého systému (to je umiestnené tesne nad stredom a tak naň dosiahnu aj užívatelia s krátkymi prstami). Spodná hrana bola vyhradená pre USB-C vstup, ďalej pomerne zle znejúci Mono reproduktor a slot na duo nanoSIM. Kto by očakával separátny vstup pre 3,5 mm



audio kábel, bude asi trochu sklamaný. Čo sa týka celkovej konektivity, nova 9 zvláda Bluetooth 5.2, NFC a dokonca aj Wi-Fi 6+. 5G tu nenájdete, avšak s ohľadom na naše lokálne pomery to nevidím ako zásadný problém. Absencia spomínaného vstupu pre jack by mohla naznačovať aspoň

čistočnú odolnosť voči nepriaznivým podmienkam, avšak žiadna IP certifikácia sa oficiálne nekoná (rozhodne nebudete chcieť, aby vám tento mobil spadol do záchodu). Je však zaujímavé, že zásuvka, kam sa vkladajú SIM karty, má okolo hrany tesnenie, takže aspoň čiastočná snaha nenechať vodu vniknúť tu je.



Pod'me sa však pozrieť na príjemne zaoblený displej vybavený fóliou už v základe. Ide o 6,57 palcový OLED panel s podporou 120 Hz, kde si užívateľ môže zvoliť automatické prepínanie medzi štandardnom a nadštandardom. Výrobca síce udáva podporu HDR10, zabudol však špecifikovať, o ako odolné sklo tu vlastne ide. Čítačka odtlačku prstov bola integrovaná do spodnej časti pod displej a jej funkčnosť si nevyžaduje separátny komentár, keďže sníma ako dobre premazaný stroj. Telefón ďalej disponuje jedným z najprepracovanejších

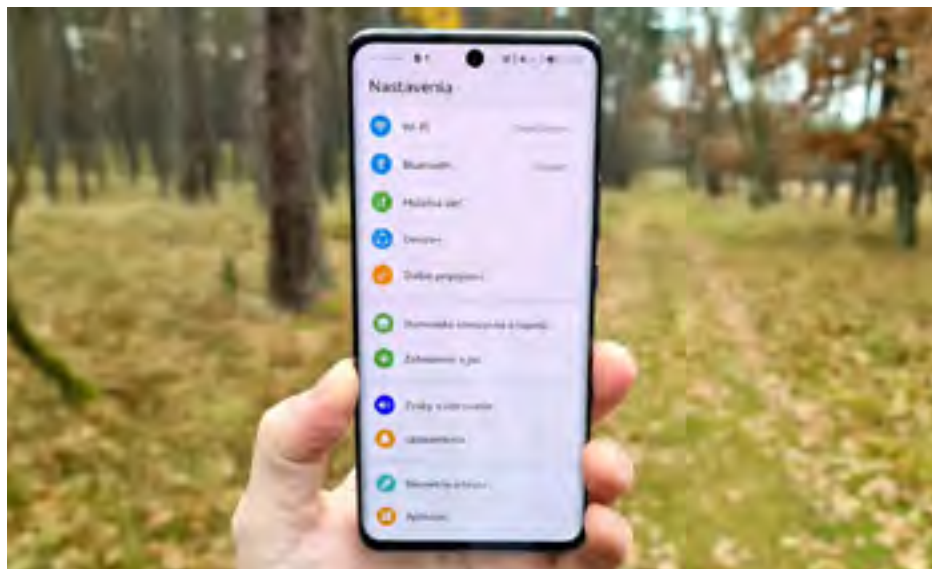




Always-On režimov aké som kedy mal možnosť vidieť – tie nastavenia sú v tomto prípade možno až prehnané.

Bez slotu na microSD kartu

Pre Huawei je nova 9 veľkým návratom späť na scénu. Preto ma pochopiteľne zaujímalo, po akom procesore siahnu a ako na tom bude celkový výkon vnútorností tohto mobilu. V danej 4G konfigurácii má užívateľ možnosť oprieť sa o Snapdragon 778G prepojený na operačnú pamäť 8GB pri internom úložisku 128 GB. Výkon je tak istým štandardom, s ktorým bežný užívateľ nebude mať problém a pokojne si môže spustiť aj náročnejšie hry či aplikácie bez toho, aby nastalo akékoľvek spomalenie a iné technické komplikácie.



Celkovo oceňujem teplotu prístroja, ktorý ani pri vyššej záťažii nevykazoval žiadny stupeň prehrievania. A ak už spomínam práve záťaž, určite je vhodné to celé premosťovať aj smerom k batérii. Huawei nova 9 vás v tomto smere dokáže podržať jeden celý deň bez toho, aby ste sa museli nejakým obmedzovať v zmysle používania. Batériu s dostatočnou kapacitou môžete nabiť pomocou uvedeného adaptéra (66W) a to už behom necelých 50 minút v prípade, ak idete z úplnej nuly až na sto percent. Výrobca nanešťastie nesiahol po možnosti bezdrôtového nabíjania, čo by sme pri jeho cenovke tak trochu očakávali. A čo si budeme na tomto telefóne spúšťať bez priamej podpory Google služieb? Ako určite dobre viete, Huawei prináša svoj vlastný obchod s aplikáciami, ktorý vám pod názvom AppGallery umožňuje dostať sa ku softvéru tretích strán. Porovnávať ich celkový počet so spomínanou konkurenciou, kam musíme zaradiť rovnako tak nahryznuté jablko, by bolo v súčasnosti asi neférové, keďže čas je neúprosný a AppGallery má na sebe stále snehobiele plienky. Výrobca si toto sám

dobré uvedomuje a svojim zákazníkom ponúka možnosť vyhľadávať všetky inštalačné súbory pod jedným súhrnným softvérom, aj keď je jasné, že následne už je len na nich aby si dané balíčky rozbali a pekne nainštalovali samy. Na všetko a teda aj na toto existuje nejaká tá skratka a konzument, ktorý bude ochotný si ju nájsť na internete, sa postupom času naučí telefóny Huawei používať bez toho, aby mu Google a Apple obchod nejakým zásadne chýbal – kde je vôľa, tam je cesta (to je ďalšia vetička do zbierky).

Zachytiť ten správny moment

Budem úprimný. Jedným z argumentov, prečo som chcel konečne otestovať telefón





od toľko opakovanej firmy, bola kvalita fotoaparátu. Predmetná novinka totižto prichádza predovšetkým s ohromujúcim 50 Mpx snímačom, ktorému sekunduje ultraširoký 8 Mpx objektív, 2 Mpx makro a rovnako trochu zbytočný 2 Mpx hĺbkový senzor – aby toho nebolo málo, pre selfie tu máme 32 Mpx snímač.

Hlavný RYYB senzor využíva technológiu Ultra Vision patriacu pôvodne do prémiovej



sekcie ich mobilov, teda radu Mate a P. Ide o technológiu schopnú dostať do záberu oveľa viac svetla, čím telefón získava kredity aj v tmavších scénach. Tento senzor s veľkosťou 1/1,56 je rozhodne jedným z hlavných predností celého mobilu.

Uvedomíte si to aj bez môjho navádzania už pri prvých pokusoch zachytiť ten správny moment v kolobehu bežného bytia, keďže fotografie, ktoré sa vám postupne začínú hromadiť v inventári sú skutočne schopné očariť. Tam, kde hlavný snímač ohuruje, sa zvyšok už tvári skôr menej schopne, aj keď nejde vyložene o nejakú katastrofu.

Celkovo som bol z fotografií zachytených počas bežného dňa skutočne miestami až vo vytržení a to už vyše roka používam Samsung Note 20 Ultra. Problém však môže nastať v momente, kedy si samotné obrázky hodíte do počítača a zadívate sa na to trochu viac v ich originálnej mierke. Hovorím tu o akomsi nesúrodnom spájaní detailov do jedného celku, čo vytvára jemne umelecký nádych.

Ťažko sa to opisuje, keďže som niečo takéto ešte nevidel. Každopádne, najviac je to badať pri používaní ultraširokého objektívu. Video tvorba vám dáva priestor na záznam 4K pri 30 FPS – všetky vaše výtvary môžete upravovať priamo v softvéri telefónu a nie je preto nutné pátrať po separátnych aplikáciách.

Kto však čakal vyššie snímkovanie, bude si musieť v prípade videí nechať zajať chuť.

Môj prvý vstup do portfólia mobilných telefónov čínskej spoločnosti Huawei dopadol vo finále viac ako dobre.

Ich nova 9 ako metafora pre globálny návrat na scénu je dôstojným reprezentantom strednej triedy s nábehom na istý pocit prémiového vybavenia.

Ponúka krásny OLED panel, vysokú výdrž batérie, elegantný dizajn bez zbierania nečistôt a ohromujúci fotoaparát. Už menej ma však potešila absencia ochrany pred vodou a prachom, Mono reproduktor, chýbajúci microSD vstup či manuálne aktualizovanie niektorých dôležitých aplikácií. Cez to všetko tu aj tak máme telefón, ktorý si nájde svoje miesto medzi konkurenciou a nezaberie mu to príliš veľa času a námahy.

Verdikt

Sympatický mobil, s ktorým je radosť pracovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:
Huawei

Cena s DPH:
500€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------|------------------------|
| + Váha | - Reproduktor |
| + Dizajn | - Bez microSD vstupu |
| + Displej | - Ultraširoký objektív |
| + Snímač odtlačkov | |
| + Batéria | |

HODNOTENIE:



Creative Outlier Air V3

OBLÚBENÉ OUTLIERY PRICHÁDZAJÚ S NOVÝMI VYLEPŠENIAMÍ...DÁ SA TO VÔBEC EŠTE?



Úspešný model Creative Outlier Air V2 v dnešnej dobe už netreba predstavovať – ide o výborné bezdrôtové slúchadlá so zaujímavou cenovkou. V Creative sa však rozhodli, že nastal čas tieto slúchadlá posunúť ešte o level vyššie... A že tých vylepšení nie je málo!

Obal a jeho obsah

Outliery V3, ako aj ich predchodca, prichádzajú zabalené v typickej papierovej krabičke, tentokrát však s viac „fancy“ otváraním – magnetickým odklápačným viečkom.

Nachádza sa v nej pár slúchadiel, dockovacie puzdiečko, tri páry silikónových nástavcov do uší, 23 cm dlhý USB-A na USB-C nabíjací káblík, a produktovú dokumentáciu.

Treba podotknúť, že je reč o verzii bez prívlastku Sports, teda neobsahuje nami veľmi obľúbené „potítko“ na zápästie, ktoré slúži na odkladanie a transport slúchadiel počas športových aktivít.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajn slúchadiel neprešiel radikálnymi zmenami... Ich tvar i tvar puzdiečka zostal prakticky nezmenený, zásadným odlíšením je len nová, zelená farba, ktorá vyzerá naozaj dobre.

Používanie

Zmeny, na ktorých inžinieri v Creative odviekli veľký kus roboty, možno vidieť pri priamom porovnaní modelu Outlier Air V2 s novými V3-kami. Prvé vylepšenie, ktoré spomenieme, je pripojiteľnosť. Bluetooth 5.2 nahradil staršiu verziu 5.0, ktorou disponovali Outliery Air V2. Najdôležitejším vylepšením je aktívne potlačenie okolitého hluku. Mobilná aplikácia Creative, dostupná pre Android aj pre iOS, poskytuje široké možnosti nastavenia úrovne filtrácie okolitého hluku, takisto aj úplné vypnutie tejto funkcie. Vynikajúcou správou je, že aplikácia Creative sprístupňuje používateľom možnosť nakonfigurovať si vlastné nastavenie

ovládania dotykových plôch slúchadiel. V redakcii sme toto nastavenie využili tak, že sme povolili zapínanie a vypínanie filtrácie okolitých zvukov na ľavej ploche slúchadla, a otravné ovládanie tejto funkcie na obrazovke telefónu teda úplne zaniká. Môžeme konštatovať, že filtrácia funguje dobre, avšak už máme v redakcii skúsenosti aj so slúchadlami, ktoré boli schopné okolité zvuky odfiltrovať ešte lepšie.

Tento výsledok je dosiahnutý použitím duálnych mikrofónov v oboch slúchadlách (Outliery V2 mali v každom slúchadle iba jeden). Mikrofóny zohrávajú najdôležitejšiu rolu aj počas telefonátov. Už pri predchodcovi najnovšieho zariadenia sme chválili jeho funkciu handsfree, a V3-ky toto posúvajú o level vyššie. Ešte do tretice dodávame, že hlasovým príkazom bude lepšie rozumieť nielen Google Assistant, ale aj Siri.

Ambientný mód, naopak, okolité zvuky zosilňuje, čo je veľmi využiteľné hlavne počas športových aktivít alebo



v situáciách, ktoré by mohli byť život ohrozujúce. Používateľ a teda neprekvapí napríklad ani prichádzajúce auto.

Slúchadlá sú vylepšené aj o nové, 6 mm meniče z bio celulózy (V2-ky používali 5,6 mm grafénovú membránu meničov), čo sa odzrkadlilo aj na kvalitnejšom zvuku a posunulo ich to tým správnym smerom. Po absolvovaní nášho náročného testovacieho playlistu môžeme hodnotiť, že Outliery Air V3 dopadli dobre.

Zvukovo sú relatívne vyvážené, najlepší výsledok sme však docielili použitím ekvalizéru v aplikácii Creative, aby bol zvuk presne podľa nášho gusta.

Dôležitou zmenou prešli aj akumulátory tak v slúchadlách, ako aj v nabíjacom puzdierku. To je po novom kompatibilné s pohodlným, bezdrôtovým nabíjaním Qi. Takto navýšená kapacita batérie používateľovi sľubuje fungovanie slúchadiel po dobu až 40 hodín, oproti 34 hodinám pri starších V2-kách.

Jediným badateľným mínusom môže byť fakt, že výrobca udáva výdrž batérie slúchadiel na jedno nabitie 10 hodín, pričom staršie V2-ky majú uvedených až 12 hodín. Vysvetlenie je také, že Outliery Air V3 majú o čosi vyššiu spotrebu, pretože výrobca hneď ráta s použitím aktívnej filtrácie okolitých zvukov, alebo ich zosilňovania. Môžeme potvrdiť, že deklarovaná výdrž batérie je pri bežnom používaní reálna. Počas hudobného testu sa slúchadlá na 100 % hlasitosti vybili po zhruba siedmich-ôsmich hodinách nepretržitého hrania, následne sa za 75 minút obe slúchadlá plne dobili.

To, čo zmenené nebolo, je len rovnaká certifikácia vodoodolnosti IPX5 a možnosť použitia naraz iba jedného slúchadla – tu však nevidíme žiadny dôvod niečo meniť.

Zhrnutie

Outliery Air sú opäť o niečo lepšie. Prinášajú veľmi užitočné zmeny, pričom si zachovali všetko to, čo na nich spokojní majitelia mali radi.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ aktívne potlačanie okolitých zvukov a ambientný mód	- nič
+ skvelá funkcionlita	

HODNOTENIE:



WD Black D10 Game Drive 8TB

MASÍVNA KAPACITA S OBSTOJNÝMI RÝCHLOSŤAMI



Hry sú čím ďalej, tým viac krajšie, videá a fotky kvalitnejšie, filmy viac prepracované... Všetky spomínané aktualizácie však prinášajú problémy s nedostatočnou kapacitou, s ktorou sa stretol už takmer každý. Hoci sú možnosti, ako ju v počítači, notebooku alebo aj v konzole navýšiť interne, je skvelou možnosťou aj externé úložisko, ktoré je v praxi možné medzi všetkými druhmi zariadení prepínať. Nie, nehovorím teraz o cloudových riešeniach či o NAS zariadeniach. Nakol'ko bežnému používateľovi plne postačí aj jednoduchý externý disk.

Externé disky sú kompatibilné s väčšinou zariadení, či už ide o smartfóny, počítače alebo herné konzoly. Práve spoločnosť WD je už dlhé roky známa nielen svojimi internými HDD a SSD diskami, ale aj externými boxami. Tentokrát k nám do redakcie zavítal model s názvom WD Black D10 a ja som sa mu, ako vždy, pozrel na zubok.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal disku sa drží moderného dizajnu, ktorý spoločnosť WD priniesla ešte s

rozšírením svojej ponuky o zariadenia z rady Black. Plným názvom ide o WD Black D10 Game Drive a v jeho vnútri sa ukrýva 3.5 palcový HDD.

Ten je dostupný iba v 8 TB kapacite, hoci v podobnej krabičke len s vyššou cenou, jedným logom a 4 GB úložiskom navyše je dostupný aj WD Black D10 Game Drive 12 TB pre Xbox One. K nám zavítal už spomínaný 8 TB model s čiernym povrchom a bielym písmom na vrchnej strane, kde výrobca udáva aj presný model a kapacitu. Dizajnový by sa mal hodiť rovnako do hráčskeho brlohu, modernej domácnosti a možno by ako-tak splynul aj v kancelárii.

Komponenty diskov a avizované parametre

Disk používa štandard USB 3.2 Gen 1 a priložený kábel má klasickú koncovku USB-A pripojiteľnú buď ku konzole alebo počítaču, tiež USB Micro-B pasujúcu do samotného disku.

Nakol'ko však ide o tradičné HDD, netreba očakávať žiadne bleskové rýchlosti, ktorých je štandard USB 3.2

GEN 1 schopný. WD udáva prenosové rýchlosti až 250 MB/s, čo by pri dnešných schopnostiach internetového pripojenia nemalo byť limitujúcim faktorom pri sťahovaní priamo na disk. Treba však myslieť na to, že spúšťanie hier alebo programov z disku môže byť pomalšie v porovnaní s SSD. Potešia dva USB 3.0 konektory, s ktorými je možné nabíjať externé zariadenia alebo na ne nahrávať obsah. Posledným plusom je aktívne chladenie, ktoré zabezpečuje malý ale našťastie takmer nepočuteľný ventilátor.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

Spoločnosť WD naozaj neklamala, keď pri tomto disku uviedla rýchlosti až 250 MB/s. Čísla prenosu pod daný údaj neklesli ani v jednom testovacom programe, rovnako sa aj pri reálnom používaní (kopírovanie väčších súborov) stabilne držali okolo 260 MB/s.

Cena je tiež obstojná, hoci je samozrejme možné kúpiť separátne najlacnejší 8 TB HDD a externú krabičku, no rýchlosti by potom boli nižšie. Potenciálni kupci by tiež prišli o rozšírenú funkcionálnu v podaní dvoch USB portov schopných nabíjať silou 7.5 W.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ plug&play funkcionalita	- nič
+ garantovaná kompatibilita	
+ obstojné rýchlosti	

HODNOTENIE:

★★★★★



SMART SECURITY PREMIUM

www.eset.sk

Digitálna ochrana bez kompromisov

s vyspelými funkciami navyše



Password manager

Stačí si zapamätať iba jedno heslo.



LiveGuard

Ochráni vás aj pred neznámymi hrozbami.



Šifrovanie

Citlivé údaje zostanú v bezpečí.



ESET HOME

spravujte bezpečnosť vašich zariadení z jedného miesta.



ESET Smart Security Premium poskytuje najvyššiu úroveň zabezpečenia. Okrem prémiových funkcií a legendárnej antivírusovej technológie obsahuje aj všetky dôležité nástroje vrátane ochrany online platieb.

XPG Spectrix D45G 3600 MHz 16GB Kit

SLUŠIVÉ AJ SLUŠNE VÝKONNÉ



Výkonný procesor a nadupaná grafická karta – základné kamene spokojných hráčov. Ale aj ďalšie komponenty sú v počítači dôležité a bez správneho výberu sa môžu potenciálne hodiny hrania zmeniť na problémy so stabilitou či celkovým výkonom. Mat' v počítači dostatočnú kapacitu RAM je naozaj dôležitá a množstvo ľudí to aj vie, no pri niektorých systémoch môže do hry vstúpiť okrem kapacity aj takt RAM modulov a ich odozva. Značku XPG asi netreba predstavovať, produkty z radu Spectrix si svoj domov našli už u veľkého počtu hráčov. Novinka s menom Spectrix D45G plánuje okrem rýchlostí ponúknuť aj pekný výzor, ktorý sa hodí do väčšiny herných počítačov, a to všetko za ľahko stráviteľnú cenu.

Moduly XPG Spectrix D45G, ktoré sa u nás tentokrát zastavili v redakcii, som mal možnosť otestovať v celkovej kapacite 16

GB, ktorá je dodávaná v „kit-e“ dvoch 8 GB kúskov. XPG tieto moduly ponúka s taktmi 3600 MHz, 4133 MHz a 4400 MHz a hoci sa u nás zastavila tá „najpomalšia“ verzia, nevešal som hlavu, keďže aj 3600 MHz je na dnešnú dobu viac ako postačujúce. Rovnako ako kapacita 16 GB, ktorá na bežné hranie aj prácu stačí viac ako bohato.

Obal a jeho obsah

Produkty z radu XPG sa stále držia rovnakých smerníc, ktorými sú čierny obal s prvkami v červenej farbe. Inak to nie je ani tu. Predná strana krabičky zobrazuje dizajn RAMiek a v zadnej sú dve okienka, ktorými je možné skontrolovať informačné nálepky na moduloch bez otvárania obalu. Na krabičke sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií ako takt, kapacita, ale aj podpora množstva programov na ovládanie RGB podsvietenia.

Prvé dojmy a spracovanie

RAM moduly Spectrix D45G ponúkajú chladič z anodizovaného hliníka s plastovým rozptyľovačom svetla. O podsvietenie sa stará päťica RGB LED diód, vďaka čomu je možné s RAMkami vykúziť naozaj zaujímavú svetelnú šou presne podľa svojich predstáv.

RAMky pôsobia naozaj kvalitným dojmom, za čo môže nielen ich úctyhodná váha, ale aj pieskovaný čierny povrch. Poteší tiež zladenie plošného spoja do čiernej, vďaka čomu dizajnovito zapadne do takmer akéhokoľvek počítača.

Inštalácia a ovládanie

Inštalácia na matičnú dosku je jednoduchá záležitosť, stačí vedieť, ktorým smerom má byť modul otočený a pri aplikovaní



jemného tlaku ho zatlačiť do uloženia až po zapadnutie zámkov. Čo je na nových XPG RAMkách naozaj potešujúce, je plná podpora nielen najnovších Intel procesorov, ale aj tých od AMD.

To som si mal možnosť vyskúšať po osadení do matičnej dosky Aorus X570 Master v spojení s procesorom Ryzen 7 5700G. RAMky značky XPG sú tiež kompatibilné s najpoužívanejšími programami na ovládanie podsvietenia, čo predstavuje Asus Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion, MSI Mystic Light Sync a aj ASRock RGB LED.

Keďže som ich testoval na matičnej doske od Gigabyte/Aorus, poslúžil mi program RGB



Fusion, s ktorým nemali žiaden problém. Pri nastavovaní módu sa dá stráviť naozaj veľa času a ak by sa zákazníkovi náhodou podsvietenie nepáčilo, alebo by sa nehodilo do skrinky, dá sa jednoducho úplne vypnúť.

Testovanie a taktovanie

Samozrejme, RAMky nemôžu len pekne vyzerat', ale musia aj zvládať všetko potenciálne pracovné nasadenie. Od spustenia viac ako dvoch okien v prehliadači Google Chrome cez hranie hier až po programy profesionálov a nástroje na produktivitu. Skvelou správou je, že Spectrix D45G nemali akýkoľvek problém s prepnutím do XMP profilu, ktorý im jednoducho nastavil takt 3600 MHz. Kto

sa však chce vyhrať, zvládne na týchto moduloch aj lepšie čísla, a to nielen čo sa taktu týka. Pri miernom zvýšení napätia je možné znížiť nižším výnimočné CL takty a posunúť ich na mierne nadpriemerné úrovne. Pokiaľ potrebujete zo svojho systému vydolovať absolútne maximum, potom, pochopiteľne, bude treba siahnuť po modeloch s taktom vyšším z výroby, no vďaka masívnemu chladiču a kvalitným komponentom netreba míňať priveľa peňazí na získanie muziky navyše.

Zhrnutie

XPG Spectrix D45G neohúria rekordnými výsledkami ani absolútne extravagantným vzhľadom, avšak tento produkt sa na nič také ani nehrá. D45G sú obstojné pamäte kompatibilné naprieč platformami a ponúkajúce kvalitné prevedenie, dizajn, ktorý sa nestratí, no ani neurazí, a pri ich kúpe si netreba brať hypotéku. A pokiaľ sa vám páči dizajn týchto modulov, no nepotrpíte si na RGB podsvietenie, k dispozícii je aj model Gammix D45 s totožným telom, ale absentujúcimi svetielkami.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- mierne vyššie
+ integrované RGB LED	CL čísla
+ jednoduché taktovanie	

HODNOTENIE:



ASUS Vivobook 15 OLED

RADOŠŤ SA ZADÍVAŤ



Rád by som niekedy stretol toho jedinca čo si nikdy nenechá ujsť moje recenzie z kategórie notebookov (ak taký existuje), nech už je rozdiel medzi testovanými modelmi akokoľvek banálny. Okamžite by som mu potriasol rukou, následne ho objal a hneď ako by sme si spoločne úprimne poplakali nad celým tým navonok stereotypným šialenstvom zaobaleným do mojich písmeniek, pozval by som ho na pohárík ním preferovaného jedu. Cez to všetko sa však skutočne nachádzame v dobe, kedy laptopy rôzneho zamerania, či už herné, kreatívne alebo pracovné, vykazujú oveľa väčšie ambície v rôznych aspektoch pestrosti, než tomu bolo v minulosti. Len si spomeňte na tú éru plnú hranatých krabíc čo sa na seba podobali ani nie tak výzorom ale skôr istou aurou fádnosti – boli šedé a vyzerali ako stavebný materiál a nie sofistikovaná elektronika.

Dnes už máme k dispozícii plejádu špecifického hardvéru, pomocou ktorého popredný svetový výrobcovia ukávajú aj tie najmenej podstatné potreby bežného konzumenta. Žiarivým príkladom je ASUS. Táto spoločnosť sa posledné mesiace snaží inovovať svoje staršie modely notebookov a to tým, že do nich integruje OLED obrazovky. Cieľom je prinášať oveľa kvalitnejší vizuálny zážitok a eliminovať škodlivé modré svetlo. Najnovšie sa nám do redakcie dostal model ASUS Vivobook v pätnást' palcovom prevedení, na ktorého benefity sa teraz spoločne pozrieme.

Začnime trochu povrchným argumentom. Cena totižto rozhoduje, či už sa chystáte kúpiť nové zimné pneumatiky na svoj automobil alebo uvažujete o investícii do pracovného počítaču v kompaktnom rozmere. A presne taký je aj Vivobook 15

s OLED obrazovkou, ktorý vás v úžasnej konfigurácii s procesorom Intel Core i7 a operačnou pamäťou 16 GB bude stáť len cca 1000 Eur. Prečo to slovíčko len? Dôvodov tu je hneď niekoľko, predovšetkým treba začať opisom samotného displeja. Technológia OLED sa ešte donedávna spájala výhradne s prémiovými a tak oveľa drahšími počítačmi.

Dnes sa s ňou stretávame čoraz častejšie, či už ide o mobilný telefón strednej triedy alebo práve výkonnostne nadštandardne vybavený notebook rovnakého zaradenia. ASUS tak chce, aby ich verný zákazník mal možnosť vylepšiť si svoje už rokmi preverené skúsenosti o krajší a hlavne zdraviu prospešnejší panel – presne to reprezentuje nami testovaná vzorka radu Vivobook. Dizajnová stránka je v tomto prípade sama o sebe uspokojivá a aj

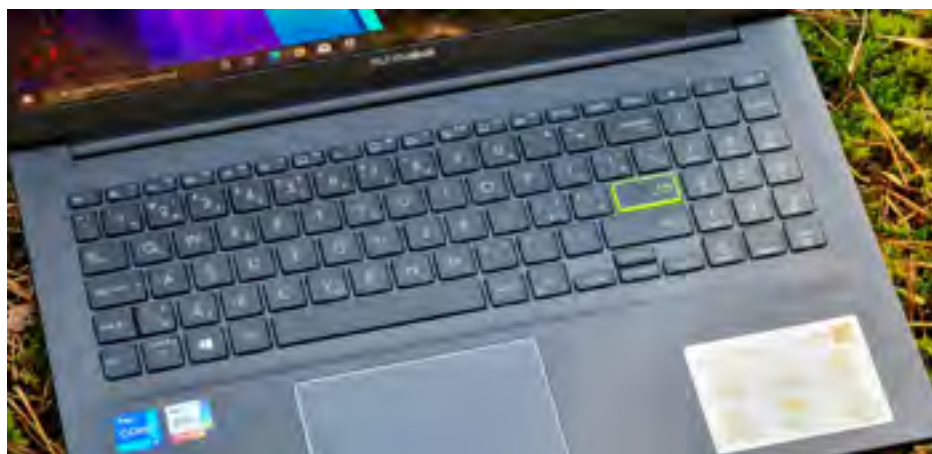


keď ja osobne nie vždy uznávam akúsi materiálovú polovičatosť, tak v danom prevedení je onen pomer medzi kovom a plastom namiešaný do uspokojivej roviny. Vrchné veko šasi je pochopiteľne plne kovové a nesie krásne gravírované logo výrobcu, ako aj radu Vivobook.

Zvyšok je však už plne v rézii tvrdého plastu a tak celý počítač nemôžete posadiť vedľa klasického pätnásťpalcového ZenBooku, keďže ten by si svojím spracovaním utrhol všetku pozornosť. Samotný prístroj však výber materiálov využíva na skresanie celkovej váhy. Máloktoľ prenosný počítač sa v takejto veľkosti môže pochváliť váhou na hranici 1,7 kilogramu.

Slušná tuhosť pántov

Otvoriť notebook pomocou jedného prsta si vyžaduje trpezlivosť ale rozhodne sa



to dá. Pánty či presnejšie povedané jeden pozdĺžny pánt je v tesnej blízkosti vetracích mriežok, s čím sa spája aj uspokojivo riešený systém chladenia. Počas merania pri maximálnej záťaži sa teplo situované do oblasti klávesnice nedostalo do kritickej roviny – aj keď v niektorých miestach ukázal teplomer údaj cca 45 °C. O niečo teplejšia bola spodná pravá časť, kde sa v mojom prípade meranie dostalo cez

52 °C. Celkový systém chladenia zvyhodňuje ľavú stranu laptopu na úkor pravej avšak opakujem, ani pri spustení náročnej hry, počas ktorej všetky procesy bežali na maximálne otáčky, nedosiahla teplota kritický bod, kedy by ste šasi nemohli držať v rukách

alebo mať položené na kolenách. Teraz hovorím k tomu môjmu potencionálne vernému čitateľovi: dobre vieš kamarát, že už som recenzoval aj herné mašiny, ktoré mi na kolenách spôsobili popáleniny druhého stupňa – mňa len tak niečo nerozhodí. Softvér MyAsus pri regulácii chladenia vychádza z klasického výberu niekoľkých režimov a ani pri tom najvyššom nerozkrútil ventilátor do takej miery, aby následný hluk presiahol päťdesiat decibelov. Vráťme sa však teraz k opisu konektivity, respektíve celkovej ponuky vstupov. V tomto bode musím konštatovať menšie sklamanie, keďže

jediný integrovaný USB-C port neprináša podporu pre DisplayPort. Klasické USB-A vstupy sú navyše pomerne staršieho razenia a v jednom z troch dostupných verzií ide dokonca o 2.0 vstup. Aby toho sklamanie nebolo málo, tak výrobca pri HDMI siahol po 1.4 formáte, užívateľ nemá možnosť notebook spárovať s externou zobrazovacou technikou pri rozlíšení 4K a súčasne 60 FPS. Konektivitu aspoň čiastočne zachraňuje vstup pre MicroSD karty a samozrejme aj 3,5 milimetrový a kombinovaný audio konektor.

Štandardná webkamera

Po odklopení vrchného a nárazuvzdorného veka na vás vyskočí kompletná a





ergonomicky dobre vyriešená klávesnica s tichými nízko profilovými spínačmi. S písaním a celkovou odozvou som počas testu nemal žiadne výrazné problémy, ostatne tento aspekt je u značky ASUS väčšinou vždy v pozitívnej rovine.

Pri dolnej hrane sa nachádza stredne veľký touch-pad s funkciou celoplošného klikania. Prsty po povrchu kľžu pomerne dobre aj keď zložitejšia interakcia v niektorých prípadoch trochu stagnovala, hlavne keď som chcel pri úprave fotografie zvýrazniť na milimeter presnú mriežku – na bežnú kancelársku prácu je však výkon touch-padu dostačujúci. Pod'me sa konečne pozrieť na kvalitu hlavného argumentu prečo siahnuť po vynovenom Vivobook 15. Full HD OLED panel (60 Hz) servírujúci vysoký kontrastný pomer oceníte predovšetkým pri práci v nočných hodinách, kedy sa technológia OLED ukazuje byť veľkou výhodou.

Oproti minulému modelu sa zlepšila kvalita pozorovacích uhlov, to je však málo zásadný argument na investíciu v prípade, že doma máte len o pár rokov starý model podobnej veľkosti. Samotný displej prichádza už od výroby výborne skalibrovaný a tak sa v interiéroch, kde vám nehrozia odlesky z reflexného povrchu panelu môžete dočkať skutočne krásnych a živých farieb. OLED to zvláda aj napriek trochu slabšej svietivosti (400 nits) a ja osobne som si už na túto

technológiu natoľko zvykol, že pri testovaní IPS obrazoviek začínam badať aj tie minimálne rozdiely. Je nutné povedať, že ich zase nie je toľko, aby ste museli svoje súčasné stroje automaticky hádzať susedovi do bazéna. ASUS Vivobook 15 s verziou OLED panelu zostáva stále solídnym kusom spolačlivého pracovného laptopu s menším presahom – výrobca okrem výborného procesoru Tiger Lake jedenástej generácie pridal aj integrovanú grafickú kartu Iris Xe, vďaka čomu sa prístroj nebráni ani vyložene jednoduchším herným zážitkom. Skúšal som spustiť aj náročnejšie programy na úpravu fotografií, tu bolo nutné všetky ostatné úkony eliminovať a sústrediť sa na minimálnu interakciu.

Ako je na tom batéria? Jej kapacita je pomerne nízka (41 Wh), vďaka čomu ju pri pracovnom procese môžete udržať výhradne po dobu šiestich hodín. Naopak, plné zatťaženie pri maximálnom jase vybijie notebook už behom jednej jedinej hodiny. Spoločnosť ASUS nám prináša o OLED vylepšenú pätnásťpalcovú kamarátku vhodnú do bežného pracovného dňa, kedy je nutné nebyť príliš vzdialený od elektrickej siete. V zásade ide o notebook spadajúci do strednej triedy so sympatickým dizajnom a prémiovým panelom, čo celé uzatvára perfektný procesor a s ním spojený výkon. OLED sám o sebe je vec, ktorú síce chcem odporúčať každému, avšak nie

nutne len na základe jedného jediného argumentu – rozhodne táto technológia nie je pákou na nakupovanie nových počítačov s identickými vnútornosťami aké už máte doma. Ak by som mal použiť jedno slovíčko schopné zhrnúť kvality Vivobook 15, bolo by to slovo: štandard.

Všetky vyššie vymenované pozitíva sú totižto jemne zrazené nie zrovna zanedbateľnými negatívami – konektivita, zastaraná webová kamera, žiadne bezpečnostné prvky a kapacita batérie. Vivobook je však cez to všetko sympatický a cenovo dostupný laptop, s ktorým treba aj naďalej počítať.

Verdikt

Oslnivá OLED technológia sa aj v spojení s výkonom a príjemným dizajnom stará o hlavné prednosti tohto pracovného laptopu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ OLED	- Konektivita
+ 100% DCI-P3	
+ Výkon	
+ Cena	

HODNOTENIE:



//

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

MSI PRO DP130 11th

SNAHA SA CENÍ



Stolné počítače alias desktopy používa stále veľká časť technologického osadenstva. Hoci sa desktopom, aspoň tým kancelárskym, v mnohých smeroch vyrovnávajú aj notebooky a určitú dobu to vyzeralo tak, že im idú po krku tablety, skriniek umiestnených na alebo pod stolom sa tak skoro nezbavíme. Či už ide o čistú zábavu, spojenie príjemného s užitočným, alebo pracovnú rutinu, dobrý počítač dokáže pomôcť v každej situácii. Spoločnosť MSI má vo svojom portfóliu množstvo produktov, niektoré zamerané čisto na hráčov, iné skôr profesionálne. A už podľa mena je možné uhádnuť, pre akých používateľov je primárne určený desktop s menom MSI PRO DP130 11th.

Zariadenia značky MSI z radu PRO sú určené primárne na prácu a v rukách profesionálov by si mali poradiť aj s tými najkomplikovanejšími úlohami.

MSI PRO DP130 11th síce nie je žiadne monštrum – a teraz nemám na mysli len kompaktné rozmery – ale ako pracovný nástroj by toho mal ponúknuť dosť.

Obal a obsah

PRO DP130 11th dorazil v tradične obľúbenej kartónovej krabici s nalikovanými grafikami, ktoré zobrazujú samotný počítač. Vnútri balenia sa nachádza čierna skrinka uložená v mäkkej pene, spolu s ďalšou kartónovou krabičkou s príslušenstvom.

To sa skladá z dvoch plastových nožičiek, vďaka ktorým získa PRO DP130 11th stabilitu vo vertikálnej pozícii, napájacieho kábla, dvoch SATA káblov na rozšírenie úložného priestoru a tiež štvorice plastových držiakov pre ďalšie disky. Samozrejmosťou sú tiež brožúrky s manuálom a právnymi informáciami.

Rozmerná kompaktnosť

Keď už som na začiatku recenzie spomenul kompaktné, respektíve „kompaktnejšie“ rozmery, MSI sa pri tomto produkte chváli 13-litrovým objemom, no nie je až tak dôležité, aký objem počítačová skrinka má, ale ako s ním nakladá. Po vybalení skrinky som ju rovno otvoril a išiel sa „pokochať“ hardvérom, ktorý sa v nej nachádza. Kto by čakal, že sa bude naozaj kochať, bude definitívne sklamaný. Vnútri sa totiž nachádza všedne vyzerajúca, no stále schopná matičná doska MSI H510M Pro, ktorá je osadená procesorom Intel Core i5-11400F so základným Intel chladičom, osamelým modulom 8GB DDR4 3200 MHz RAM, 256 GB M.2 diskom WD SN530 a podvyživené vyzerajúcou grafickou kartou Nvidia GeForce GTX 1030. To všetko je poháňané 350W zdrojom značky FSP. Samozrejme, chápem, že PRO DP130



11th nie je žiadne herné delo, no prvá vec, čo ma zarazila, bol obrovský objem nevyužitého priestoru v samotnej skrinke. Mám podozrenie, že bez väčších obtiaží by bolo možné celý počítač zmestiť do skrinky s objemom pod 10 litrov a mierne nechápem, prečo sa v MSI rozhodli vydať touto cestou. Moderný dizajn, ktorý sa hodí do takmer každej kancelárie alebo domova, však PRO DP130 11th nie je možné uprieť.

Šikovný v kancelárii aj doma

Na čo všetko sa teda PRO DP130 11th hodí? Po pozretí si komponentov by som nad týmto zariadením premýšľal primárne v spojení s prácou a kanceláriami. Avšak počas testovania som si uvedomil, že vďaka dedikovanej, hoci nie veľkej výkonnej grafickej karte je možné PRO DP130 11th použiť aj na miernu zábavu. Dostatočne silný procesor si hravo poradí so všetkými Excel tabuľkami či prezentáciami, zabudovaná WiFi 6 anténa zase poteší pri umiestnení mimo káblov a hoci veľkej miery nemám rád základné Intel chladiče procesorov, musím poznamenať, že pri tomto procesore si poradil aj s náročnejšími úlohami bez toho, aby ho bolo počuť. Tichá pracovňa, alebo kancelária sú teda vďaka PRO DP130 11th zaručené.

Testovanie

Počítač so zameraním na prácu neradno testovať čisto hrami, preto si PRO DP130 11th prešiel skôr testami produktivity v podaní programu PCMark 8. Tiež som mu dal zabráť stress testami vďaka programom Furmark a Aida64 a, samozrejme, otestovať som musel aj rýchlosti úložného priestoru.



Pred testami bol počítač resetovaný do továrenských nastavení, boli naň nainštalované všetky nové Windows updaty a tiež aj najnovší Nvidia driver.

Plný malých sklamaní

Dúfal som, že si tento desktop oblúbim. Už dlhšie sa rozhlídam po cenovo dostupnej, no kvalitnej voľbe pre môjho otca, no nechcelo sa mi preňho počítač skladať po komponentoch. Je to predsa len príjemné, keď si človek kúpi jeden produkt, s ktorým ak sú problémy, dostane niekedy aj obratom náhradu – na rozdiel od nutnosti zisťovať, ktorých to komponent vlastne robí šarapatu. MSI PRO DP130 11th však v mnohých smeroch mierne sklamal, resp. aspoň nedosiahol moje očakávania.

To, že sú skladané počítače od veľkých spoločností často dodávané len s jedným RAM modulom, hoci je dokázané, že bez Dual-Channelu v množstve situácií trpí výkon, je už takmer akceptované. Nechápem ale hlúposti ako 256 GB disk rozdelený na dve partície. Rozdeľovať disk sa možno oplatilo ešte v dobách harddiskov, no v dnešnej dobe tento prístup okrem vyvolania dojmu, že sa v počítači nachádzajú dva disky, nemá zmysel.

Nepotešil ani už spomínaný prázdny priestor vnútri skrinky. V roku 2021 taktiež nechápem absenciu USB-C portu, a to nielen na prednej strane, ale aj na zadnej. Namiesto toho je v PRO DP130 11th PCIe karta s COM portom. Na jednej strane chápem, že COM port využijú zákazníci v obchodoch, skladoch, alebo so špecializovanými (staršími) zariadeniami, no nemohla tam radšej byť USB-C karta a COM port mohol byť v ponuke ako voliteľná možnosť? Na záver – a sľubujem, že som sa naozaj snažil nebyť takto negatívny – musím spomenúť cenu tohto produktu. Cenu vždy zistím až

po celkovom otestovaní produktu. Je mi jasné, že niekedy je už pri skúšaní vidno, že daný produkt nebude lacný, no pri PRO DP130 11th bol opak pravdou. Keď som ho doskúšal, tipoval by som ho na 700 až 800 eur. Odporúčaná cena pre PRO DP130 11th však začína na sume 920 eur. Toto je aspoň informácia priamo zo spoločnosti MSI. Sám neviem, či 920 eur je odporúčaná cena najnižšieho modelu, alebo už tohto, keďže na slovenskom trhu zatiaľ PRO DP130 nie je možné nájsť. Ak nižšieho modelu s i3 alebo nedajbože Pentium procesorom, potom je to naozaj hrôza. Pokiaľ nami testovaného modelu, stále to nie je žiadne terno, keďže pri zložení rovnakej konfigurácie (s lepším zdrojom a aj som zaplatením PLNEJ ceny za Windows 10) skončí cena na cca 700 eur.

Zhrnutie

MSI PRO DP130 11th nie je zlé zariadenie. Funguje, ako má, obsahuje obstojné komponenty a kúpiť už zložený počítač môže mať svoje výhody oproti skladaniu PC na kolene. Trpí však veľkým množstvom chybičiek krásy, ktoré dokážu nalomiť nadšenie potenciálnych majiteľov. A s povestným posledným klincom do rakvy v podaní mierne prestrelennej ceny nemôžeme PRO DP130 odporúčať. Buď si treba počkať na to, kým bude v akcii, alebo sa porozhliadnite po iných alternatívach.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	920€

PLUSY A MÍNUSY:

+ profesionálny vzhľad	- iba Single
+ obstojný hardvér na kancelársku prácu	- Channel RAM
+ zabudovaná WiFi	- skrinka priveľká na použitý hardvér
	- vysoká cena

HODNOTENIE:



Aorus P1200W 80+ Platinum Modular

DEFINÍCIA SLOVA „OVERKILL“



Grafická karta a procesor. To sú väčšinou hlavné hviezdy nielen herných, ale aj pracovných počítačov. Prvé sú v dnešnej dobe takmer nedostupné, alebo neskutočne predražené, s druhými to už vyzerá lepšie, hlavne vďaka prebudeniu modrého tímu a príchodu 12tej generácie Intel Core procesorov. V naozaj nadupanom počítači však zohrávajú dôležité úlohy aj ďalšie komponenty a medzi ne patrí definitívne aj kvalitný zdroj s výkonom postačujúcim pre celkovú konfiguráciu. Dobrý zdroj je jedným z pilierov šťastného fungovania a pri správnom výbere, za mierne vyššiu investíciu, sa odplatí dlhoročnou stabilitou celého systému. Momentálnu zlatú strednú cestu aj pre náročnejšie systémy stále predstavujú zdroje s výkonom okolo 750 Wattov a odporúčané je aspoň hodnotenie 80 Plus Gold. Pre koho je potom kúsok od spoločnosti Aorus s výkonom až 1 200 Wattov a radom „vychytávkov“?

Túto otázku som sa podujal zodpovedať akonáhle som sa dozvedel, že sa u nás v redakcii zastaví produkt s menom Aorus P1200W 80+ Platinum Modular. Hororových príbehov, ako sa niekomu upiekol, či vyskratoval drahý hardvér len preto, že bol príliš skúpy priplatiť si za kvalitný zdroj je na internete plno. Naopak, keď niekto kúpi kvalitný zdroj, ktorý mu vydrží napájať silný systém veľa rokov, o tom už je možné na internete čítať len sporadicky.

Čo je to 80 Plus hodnotenie

V jednoduchosti, ide o úspešné dokončenie radu štandardizovaných testov, na základe ktorých výsledkov je následne zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80 Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionálnu

hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom je 80 Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% záťaži, 85% pri polovičnej záťaži a 82% pri plnom vytážení. Už to je vcelku úctyhodné, no ďalšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú. Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať na bežných zdrojoch sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kusy siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80 Plus Platinum, či dokonca Titanium. Aorus P1200W 80+ Platinum Modular, ako už meno napovedá, patrí do kategórie 80 Plus Platinum a to znamená minimálne 92% účinnosť pri 20% záťaži, 94% pri 50% záťaži a aspoň 90% pri plnom vytážení.

Obsah balenia a prvé dojmy

Balenie prémiových produktov od spoločnosti Aorus asi nikdy nesklame. Krabica ladená do kombinácie čiernej a oranžovej vnútri ukrýva plne modulárny

zdroj, bezpečne uložený do nárazníkov z mäkkej peny. Množstvo konektorov a káblov (a že ich je VELA) je zabalených v šikovnej kapsičke a okrem toho sa v balení nachádza ešte manuál a skrutky pre inštaláciu zdroja do počítačových skriniek. Pohľad na exteriér zdroja ukáže na zadnej strane 16 pozícií na pripnutie modulárnych káblov, tiež micro USB port na softvérové prepojenie s počítačom, 140 mm ventilátor na spodnej strane a chuťovku v podaní LCD displeja, ktorý je schopný zobrazovať nielen užitočné informácie o momentálnom vyt'ážení zdroja, ale podporuje aj ďalšie funkcie, o ktorých sa rozpíšeme ďalej.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

P1200W 80+ Platinum Modular, tak ako už väčšina moderných zdrojov



určených pre náročnejších používateľ'ov, ponúka plnú modulárnosť, čo znamená, že všetky káble, a nie iba tie „menej“ dôležité, je možné od zdroja odpojiť.

Po stránke káblov je P1200W 80+ Platinum Modular naozaj BOHATO vybavený, čo znamená ATX 24-pin s dĺžkou 610 mm pre matičnú dosku, 2x 650 mm ATX12V 4+4 pin pre napájanie CPU, 6x PCIe 6+2 pin káblov (dokopy 10 konektorov), 4x SATA káble so štvoricou konektorov, čiže 16x SATA konektorov a na záver aj dva káble ponúkajúce dokopy 6x Molex a 2x FLOPPY konektory. S takouto výbavou je

možné zapojiť nielen tie najvýkonnejšie matičné dosky a dve silné grafické karty, ale zároveň by som sa týmto zdrojom odvážil poháňať aj ďalší naozaj výkonný počítač.

Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov, najmä vďaka umiestneniu zásuviek konektorov do strednej časti zadnej strany zdroja, no oproti niektorým konkurenčným produktom mi mierne prekážali menej ohybné káble. Samozrejme, svoju funkciu splnili na jednotku, len viem, že existujú produkty, u ktorých je manažment káblov vďaka ich poddajnosti jednoduchší.

Veľké plus si však P1200W 80+ Platinum Modular zaslúži za prevedenie čisto čiernej kabeláže, bez rôznych žltých, zelených, či modrých káblikov, ktoré by inak kazili výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

Už podľa mena zdroja je ľahké vydedukovať, že tento kúsok ponúka výkon 1 200 Wattov. V ponuke značiek Gigabyte a Aorus sú dostupné aj varianty s menším výkonom, no P1200W 80+ Platinum Modular je takzvaný crème de la crème, teda to najlepšie, čo doma majú. Formát zdroja je tradičný Intel ATX 12V v2.31 so šírkou 150 mm, mierne väčšou dĺžkou 160 mm, výškou 86 mm a váhou 1,66 kg.

Po stránke hlavnej funkcionality ponúka tento zdroj všetky základné aj rozšírené ochrany, čo znamená ochranu proti prepätiu, podpätiu, skratu, či vysokej teplote. Teplota by však vďaka vysokej účinnosti nemala byť pri bežnej prevádzke problémom a preto disponuje Zero RPM módom, ktorý zapne ventilátor až keď je to naozaj potrebné.

Na vnútorných komponentoch si dali v Aorus očividne naozaj záležať, preto sa v zdroji ukrývajú kvalitné japonské kondenzátory a ďalšie prémiové súčiastky. Aj preto na tento zdroj platí 10 ročná záruka, hoci v niektorých obchodoch som videl aj dlhšie.

Displej

Hlavnou vychytávkou na tomto kúsku hardvéru (odhládnuť od jeho výkonu a účinnosti) je už spomenutý zabudovaný LCD displej, ktorý v základnom nastavení

zobrazuje údaje o aktuálnej spotrebe, teplote, rýchlosti ventilátora, či dobe ako dlho už beží. Vďaka prepojeniu cez USB však dokáže oveľa viac a to nielen zmeniť farby ktoré sa na ňom zobrazujú, ale cez program RGBFusion 2.0 je na ňom možné zobraziť aj obrázky, GIFkã, či videã.

Jediným problémom, na ktorý som pri jeho skúšaní narazil, respektíve vec, na ktorú budú musieť potenciálni majitelia myslieť, je, že tento zdroj sa hodí do skriniek, ktoré budú nemajú zakrytú celú spodnú časť plechovým tunelom, alebo v ňom majú aspoň výrez aby bolo displej aj vidieť. Samozrejme, kto má peniaze na zdroj, bude mať určite aj rozpočet na kúpu vyhovujúcej skrinky.

Testovanie

Osobne nanešťastie nedisponujem kvalitným osciloskopom, či ďalšími špecializovanými prístrojmi, ktorými by sa dal zdroj poriadne a do detailu otestovať, no ako aj v minulosti, mal som vďaka dobrým kontaktom možnosť sa k nim aspoň na pár hodín priblížiť. Vďaka tomu si prešiel P1200W 80+ Platinum Modular základnými a záťažovými testami.

Po vypočítaní výsledkov sa ukázalo, že sa mu darilo naozaj dobre. Pri testovaní za „normálnej“ teploty (teplota miestnosti 21,8 °C) bol schopný dodať 93,3% účinnosť pri záťažení 250 W, až 95,1% účinnosť pri 600 W (50%) záťaži a 90,7% pri plnom 1 200 W vytážení. Zdroj bol tiež testovaný pri bežnom hraní

s procesorom Intel Core i9-10900K a grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 3080 Ti, no tieto komponenty (plus matičná doska a chladiče) vytvárali aj pri stress testoch zdroj len na niečo viac ako 300 W. Posledný test predstavovalo zisťovanie, či náhodou zdroj netrpí neduhom známym ako „coil whine“, teda vysokofrekvenčným bzučaním, ktoré menej kvalitné zdroje často vydávajú pri zmene napätia, alebo pod väčšou záťažou. P1200W 80+

Platinum Modular však nesklamal. Ostal úplne tichým, no zároveň výkonným spoločníkom počas celej doby používania.

Zhrnutie

Hoci je 750 W pri zdrojoch stále zlatá stredná cesta a ani silné komponenty ako RTX 3080 Ti a Core i9-10900K nebudú ani po pretaktovaní potrebovať viac ako 600-700 W, je samozrejme že existujú aj ľudia, ktorí zdroje s výkonom viac ako 1 000 W uvítajú. Možno je aj lepšie „buchnúť sa po vrecku“ a zainvestovať do zdroja pár stovák eur, hlavne keď obsahuje kvalitné komponenty, ponúka 10 ročnú záruku a o tých 10 rokoch určite stále utiahne aj tie najvýkonnejšie komponenty.

A hoci P1200W 80+ Platinum Modular ponúka nielen veľký výkon, ale aj chuťovku v podaní zabudovaného displeja, je stále cenovo porovnateľný s konkurenčnými kúskami s rovnakým výkonom.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Aorus
Cena s DPH: 310€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné komponenty
+ plná modulárnosť
+ moderný dizajn
+ vysoká účinnosť
+ nízke teploty a hluk
- prémiová cena

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 750 RGB

ROZHODNE PREKONAL NAŠE OČAKÁVANIA



Genesis Krypton 750 je novinka z herného portfólia spoločnosti Genesis a ponúka viaceré zaujímavé „fíčurky“, ako sú napríklad vymeniteľný kryt, RGB a kvalitný snímač od spoločnosti Pixart. Zároveň je ultral'ahká a tradične za prívetivú cenu.

Balenie

Balenie je štandardné vo farbách spoločnosti Genesis, teda ide o čierno-červenú krabičku. Nájde sa v nej používateľský manuál, dva typy krytov aj závažie, ktoré je dokonca prispôsobiteľné – je z neho možné vyberať jednotlivé elementy. Komu by sa teda myš zdala príliš ľahká alebo veľmi ťažká, môže si ju plne prispôbiť. Ďalej sa v balení nachádzajú náhradné gumové protišmykové plošky.

Dizajn a ergonómia

Krypton 750 je ultral'ahká a modifikovateľná herná myš. Voštinový vzhl'ad je čoraz populárnejší a viacero výrobcov sleduje tento trend, Genesis ale prináša niečo navyše, a to vymeniteľné kryty a modifikovateľné závažie. Jeden kryt je voštinový a druhý plný, držia aj pomocou magnetu.

Krypton 750 obsahuje pekné a nastaviteľné RGB podsvietenie, tlačidlá sú nadimenzované na 20 miliónov kliknutí a myš je vybavená slušným optickým snímačom PMW3333 najnovšej generácie. Papierovo veľmi slušné parametre. Váha zariadenia je len 58 gramov,

pomocou závažia je možné ju navýšiť na 76 gramov. Dizajn včelieho plastu vyzerá pekne a tiež umožňuje spoločnostiam ako Genesis vyrábať myši s oveľa nižšou hmotnosťou.

Spracovanie produktu je kvalitné a všetky diely pekne lícujú, myš neobsahuje žiadne ostré hrany, nič nevŕzga ani nepraská. Biele vyhotovenie je pekné, dúfame, že má dostatočnú UV ochranu a farba časom nezožltne.

Myš obsahuje šesť plne programovateľných tlačidiel, celkovo ich je sedem. Tlačidlo pre DPI má až šesť rôznych profilov nastavenia. S používateľským softvérom je možné profily ďalej modifikovať a nastaviť presné DPI, aké vyhovuje používateľským potrebám, myš navyše obsahuje vlastnú pamäť na zapamätanie si všetkých nastavení.

Myš je trochu menšia a ergonómia je v tomto prípade malým mínusom, na trhu sú aj lepšie tvarované myši.

Optický snímač PMW3333 má DPI až 8 000 a keďže väčšina hráčov pri hraní používa nižšie DPI, ktoré umožňuje lepšiu kontrolu a presnejšie zameranie, je to dostatočná hodnota. Myš sa dodáva s opleteným káblom dĺžky 1,8 metra, čo je v dnešnej dobe pri takýchto zariadeniach už štandardom.

Na spodnej strane myši je prepínacie tlačidlo, ktorým je možné voľiť hodnotu hertzov od 125 do 1000.

Používateľské dojmy

Zariadenie sa k PC pripája štandardne cez USB port a po zapojení sa automaticky nainštaluje. Osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, ale používatelia, ktorí sa chcú iba pripojiť a hrať, si nemusia robiť starosti, pretože to funguje aj bez dodatočného softvéru.

Ten je jednoduchý a používateľsky intuitívny, zároveň ale ponúka množstvo rôznych nastavení tlačidiel a podsvietenia.

Myš sa ovláda dobre, je ľahká a človek aj po viacerých hodinách nemá pocit únavy. Perfektná je možnosť prispôbenia si dizajnu a hmotnosti zariadenia.

Voštinový kryt má výhodu, že sa používateľovi nepotí ruka a myš vyzerá dizajnovo veľmi pekne. Naopak, nevýhoda je, že do vnútra zariadenia sa zanašajú prach a nečistoty. Výmena krytu je veľmi jednoduchá.

Myš bola testovaná na podložke Genesis Carbon 700XL.

Záverečné hodnotenie

Myš je špičková po všetkých stránkach a používateľovi poskytuje veľmi veľkú mieru prispôbenia. Nie je teda vhodná len pre príležitostných hráčov, ale spĺňa nároky aj náročnejšej skupiny a obstojne konkuruje už zavedeným výrobcom.

Cena tohto zariadenia by mala začínať na 37 Eurách, čo je veľmi zaujímavá hodnota na to všetko, čo myš ponúka.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	37€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Technické parametre	- Pri voštinovom kryte treba rátať
+ RGB podsvietenie	s prachom vo vnútornej časti myši
+ Výborná cena	- Horšia ergonómia
+ Nízka hmotnosť	
+ Voštinový dizajn	

HODNOTENIE:



Steelseries Prime Mini

MENŠIA A LEPŠIA?



Je to už pár mesiacov, čo som vám ja osobne podsúval svoj fundovaný názor na d'alšiu myš zo sekcie eSport, nesúcu logo známeho dánskeho výrobcu profesionálneho herného náradia SteelSeries, a už tu máme jej koncept opäť. Tentokrát sa dokonca výrobca neobťažoval s marketingovým čarodejníctvom, jednoducho využil potenciálnu silu značky a k pôvodnému názvu Prime pridal dôvetok Mini. Aby sme ostali fakticky presní, samotná myška SteelSeries Prime Mini prichádza na trh v dvoch verziách a okrem káblovej je tu možnosť siahnuť aj po bezdrôtovom variante. Práve ten zdobil môj pracovný stôl posledných pár týždňov a práve o ňom sa spoločne porozprávame v nasledujúcich riadkoch. Hoci by som najradšej všetkým odkázal na pôvodný a vyššie spomínaný text týkajúci sa článku o klasickej verzii

SteelSeries Prime, jej zmenšenina je predsa len menším orieškom, ktorého rozlúpnutie si vyžaduje obsiahlejší opis.

Ešte než sa pustím do opisu samotných pocitov z dlhodobejšieho používania predmetnej vzorky, asi bude vhodné uviesť pár údajov o samotnom zmenšení. Miniverzia sa dočkala úbytku na váhe, a to o celých 7 g bez toho, aby stratila na kvalite použitej technológie – vysoko cenené optické spínače Prestige OM, konštruované na milión kliknutí, sú samozrejmosťou. Ak by ste siahli po káblovej verzii Prime Mini, hmotnosť klesne až na úžasných 61 g, ale o tom už bude hovoriť kolega, ktorý tiež dostal tento produkt na test. Ja sa radšej vrátim späť a nazriem pod pomyselnú kapotu SteelSeries Prime Mini Wireless. Plne

plastové a tradične aj odolné šasi tu skrýva senzor TrueMove Pro, s akým sa dnes bežne oháňajú profesionálni e-športovci, ktorý však jemne zaostáva za konkurenciou pohybujúcou sa v rovnakej cenovej relácii.

Celý posun od základnej verzie ku zmenšenine nevyradil z činnosti žiadne funkcie, a tak ide o identický produkt s menšou váhou a rozmermi, ale súčasne aj s vyššou cenou (Prime Mini Wireless vás vyjde na 130 eur a Prime Wireless sa dnes predáva cca za stovku).

Nič pre veľké lopaty

Pre koho je myš vlastne určená? Osobne to vidím predovšetkým na hráčov s menšími rukami, ktorí v prípade, že siahnu po miniatúrnej verzii Prime, musia



síce zaplatiť o niečo viac, získajú však rozmerovo kompaktnejší produkt (dĺžka: 102,3 mm, šírka: 66,2 mm, výška: 40,7 mm), a čo je pre hranie ešte dôležitejšie, aj ľahší – mnou veľakrát glorifikovaná konkurencia akejkol'vek eSport myši, čiže Logitech G Pro X Superlight, váži 63 g. Akonáhle si však SteelSeries Prime Mini Wireless zoberie do rúk používateľ s podstatne väčšou rukou, bude mať pri dlhodobom hraní dozaista problém s úrovňou merajúcou pocit komfortnosti.

Sám svoje dlane síce nemôžem prirovnávať k nejakej lopate na hádzanie snehu, no rovnako nemám ruky, s akými by ste mohli vykrádať poštové schránky. Preto som pri viac než hodine hrania postupne začal narážať na divné pnutie v stredovej oblasti pravej ruky, ktoré sa mi neskôr ešte viac zhoršilo.

Aby som však bol fér, predmetnú myšku som požičal kolegovi s oveľa menšou lopatkou a ten s danou vzorkou nemal žiadny problém ani po celodennom

klikaní. V tomto smere preto kúpu SteelSeries Prime Mini Wireless odporúčam predovšetkým poradne menším rukám.

Teraz, keď sme si ujasnili, pre koho sa tu inžinieri zo SteelSeries tak snažili, poďme späť na dizajn. Myš je určená pre pravákov, čo deklaruje výrazný náklon a skosenie smerom doľava.

Na rozdiel od drivej väčšiny konkurenčných zariadení má Prime oveľa väčšie vykrojenie v oblasti pre palec, čo môže v určitých situáciách vytvárať počas hrania väčší pocit istoty. Zo spodnej strany, ak dáme bokom dostatočné teflonové vložky, na vás mrkne tlačidlo určené na prepínanie úrovne DPI (18,000), zosumarizovanej do piatich foriem – samozrejme, že stačí spustiť vždy prehľadný SteelSeries softvér a upraviť si DPI podľa vlastných potrieb. Komu by prekážalo dizajnové, na prvý pohľad možno trochu divne riešené umiestnenie tlačidla od DPI, treba si uvedomiť, na aký typ zákazníka sa tu cieľi, a keďže Prime rad je určený pre športovcov, tí by sotva počas rozhodujúcich súbojov chceli nechtiac





zavadiť o horný spínač a prepnúť si úroveň citlivosti. Pri tomto aspekte musím podotknúť, že bezdrôtová aj drôtová verzia Prime Mini bola uzamknutá na 1000 Hz, čo v porovnaní s konkurenčnými myškami môže pôsobiť trochu nevýhodne.

100 hodín výdrže

V balení na vás okrem dostatočne dlhého USB-C káblu v extra mäkkom prevedení, ktorý, mimochodom, môžete používať aj počas hrania, čaká USB snímač pre bezdrôtovú prevádzku. Ten má trochu nepochopiteľne USB-C koncovku, čím je síce predurčený na používanie u moderných desktopov a laptopov, no za určitých okolností vám môže práve toto jemne skomplikovať manažment dôležitosti jednotlivých vstupov. K porporčne veľkým rozmerom samotného klíuča sa nebudem ani vyjadrovať, keďže je to už asi vec, ktorá od prípadnej kúpy sotva dokáže

niekoho odradiť. Pri rozhodovaní sa tu totiž treba zamerať na oveľa dôležitejšie body. Spadá medzi ne aj celková výdrž batérie, ktorá, tak ako u pôvodných verzií radu Prime, siaha za hranicu sto hodín. Daný údaj dozaista podporuje skutočnosť, že jediné RGB osvetlenie na celom šasi zabezpečuje decentný pruh na oboch stranách rolovacieho kolieska. Kto by predsa len dokázal akumulátor vyšťaviť viac, než by bolo zdravé, a cez noc by si ho zabudol napojiť na elektrickú sieť, myš zvládne aj rýchly spôsob nabíjania a už v priebehu pätnástich minút je pripravená podržať vás v nasledujúcich dňoch.

Sotva som v zmysle hrania schopný konkurovať vrcholovým športovcom z tímu FaZe (podielali sa na tvorbe tejto myši), no z toho, čo som mal možnosť overiť si v praxi, sa jasne ukázalo, že firma SteelSeries aj naďalej dobre vie, po akých ingredienciách treba pri tvorbe profesionálneho



náradia siahnuť. Prime Mini Wireless je vec určená do menších rúk, schopná ponúknuť vám nízku váhu a kompaktný tvar. Jej spínače s dlhou životnosťou sú príjemné na dotyk a zvukovým prejavom umocňujú pocit z interakcie. Menší problém však vidím v limite snímača, zvlášť ak sa vrátíme k finálnej cene. Preto, ak už máte doma pôvodnú verziu alebo ešte len uvažujete o investícii do SteelSeries Prime Wireless myšky, dobre sa pozrite na svoje dlane a zvážte, či by vám jej zmenšený variant nerobil dlhodobu nejaké fyziologické problémy.

Verdikt

Profesionálna herná myš vhodná do menších rúk.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- snímač
+ materiály	- pre menšie ruky
+ váha	
+ spínače	
+ batéria	

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena

D-Link Full HD Outdoor Wi-Fi Camera

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



D-Link

MAJITELI PRINTOVÝCH VERZIÍ SÚŤAŽIA O PRÁVU
VYBRAŤ SI PRÁVU VERZIU, AKU CHCÚ VYBRAŤ
VYBRAŤ SI PRÁVU VERZIU, AKU CHCÚ VYBRAŤ

Zomrel Miroslav „Meky“ Žbirka



10. novembra nás vo veku 69 rokov navždy opustila legenda československej populárnej hudby Miroslav „Meky“ Žbirka. Osudným sa mu stal zápal pľúc. Vracajúce sa ochorenie, ktorým dlhé roky trpel on, ale aj jeho mama.

Okrem svojho hudobného talentu vynikal aj svojou silnou vášňou ku všetkému, čo súviselo s hudbou. Či už to boli posledné trendy v oblasti písania piesní alebo hudobný vývoj. Vďaka tejto rýchlej adaptácii dokázal aj nám, jeho poslucháčom, ale aj ľuďom z hudobnej brandže, rozširovať hudobné obzory.

Nechcel len kopírovať trend tej doby a prespievať populárne hity zo západu. Bol kreatívny a veľmi rád si texty písal.

Ako často hovoril:

„Prejaviť v hudbe odvahu nie je sranda“.

Jemu sa to ale darilo počas celej svojej hudobnej kariéry.

Veľkú úctu si vyslúžil aj tým, že ako mnohé iné osobnosti kultúry nepodľahol politickým tlakom.

Silný mečiarizmus, ktorý vládol na Slovensku, bol podľa jeho slov aj jedným z dôvodov prečo sa rozhodol presťahovať a žiť v Prahe.

Najdrahší Meky, dúfam, že sa na nás dívaš zo Zeme pradávnych sílnk, ako si naďalej spievame tvoje krásne nesmrteľné hity a pritom spomíname na doby minulé.



Posledný duel prepadol



Film **Posledný duel** od režiséra Ridleyho Scotta na motívy rovnomeného románu Erika Jagera z roku 2004, dosiahol od svojho uvedenia do kín veľmi zlé výsledky.

Len pre priblíženie, dej filmu sa odohráva v stredovekom Francúzsku a hlavný dej sa točí okolo Jeana de Carrouges (Matt Damon), ktorý je nútený vyzvať na súboj na život a smrť svojho priateľa Jacquesa Le Grisa (Adam Driver). Dôvodom tohto súboja je obvinenie Jeanovej manželky Marguerite (Jodie Comer) voči Jacquesovi, kvôli údajnému napadnutiu a sexuálneho zneužitia. Udalosti vo filme sú zaujímavo rozprávané z pohľadu každej z vyššie uvedených postáv až po súboj. Film sa volá **Posledný Súboj** nakoľko ide o posledný zaznamenaný súdny súboj v krajine. Po nespočetných odkladoch spôsobených prebiehajúcou pandémiou COVID-19, **Posledný duel** konečne prišiel do kín 15. októbra.

Ale aj napriek chválam od kritikov a divákov a hviezdnemu obsadeniu sa filmu nepodarilo v kinách uspieť a zatiaľ si nezarobil ani na produkčný rozpočet.

Gladiátor 2 má hotový scenár



Pokračovanie Gladiátora dostalo oficiálne zelenú od spoločnosti Paramount v novembri 2018 a režisér Ridley Scott nedávno potvrdil, že scenár k filmu, na ktorom pracuje Peter Craig je už hotový.

Dej pokračovania by sa mal zamerať na Luciusa, ktorého si vo filme z roku 2000 zahral Spencer Treat Clark. Časový skok od prvého Gladiátora bude teda predstavovať 25 – 30 rokov. Ešte nie je známe či a v akej roli sa vo filme objaví aj Russell Crowe, aj keď v prvom filme zomrel. Prvý návrh scenára mal Scott v rukách už v roku 2006, v ktorom mal byť Maximus oživený Rímskymi bohmi a poslaný späť na zem. Tento scenár ale našťastie nikdy neuzrel svetlo sveta. Aj samotný Scott sa vyjadril, že má rád scenáre, v ktorých sa využíva historická fikcia. Podľa neho by ale mali zostať aspoň čiastočne uveriteľné. Ridley Scott by mal na pokračovaní začať pracovať po tom, ako dokončí svoj ďalší film **Kitbag**, v ktorom sa bude zameriavať na život Napoleona Bonaparte, jeho nástup k moci a zoznámenie s Josephine. V tomto filme Scott naviaže na svoju predchádzajúcu spoluprácu s Joaquinom Phoenixom, ktorého obsadil do postavy Napoleona, ale aj s Jodie Comer v úlohe krásnej Josephine.

Mahershala Ali ako Blade



Ak ste počas filmu **Eternals** zostali ako správny fanúšik Marvelu aj na po titulkové scény, v poslednej zo scén ste mali možnosť vidieť **Dana Whitmana (Kit Harington)** ako sa pripravuje dotknúť meča svojho strýka.

Pred tým, než tak urobí, ho však preruší hlas patriaci práve hercovi Mahershala Alimu, ktorý má stvárniť postavu Blada, ako prezradila samotná Chloé Zhao.

Ide tak o jeho prvé objavenie, hoci nie fyzické, v MCU. Dúfajme že táto prvá „ochutnávka“ je len začiatkom v ďalšom úspešnom rozširovaní MCU.

Natáčanie Wakanda Forever pozastavené



Na očakávané pokračovanie MCU **Black Panther: Wakanda Forever** si budeme musieť počkať ešte dlhšie, ako bolo pôvodne plánované. Tentokrát je produkcia pozastavená z dôvodu zranenia, ktoré utrpela Letitia Wright.

Wright, ktorá už v prvom dieli stvárňovala Shuri, sestru T'Challu, je pripravená si rolu zopakovať tentokrát ale bude jej postava v hlavnej úlohe. Žiaľ, pri natáčaní scén v Bostone utrpela zranenie spojené s kaskadérskym lanom. Úraz sa stal už v auguste a Wright opustila v septembri set, aby sa zo zranenia zotavila. Liečenie však trvá dlhšie, ako sa predpokladalo a Wright sa má vrátiť na natáčanie až začiatkom roka 2022. Plánovaná premiéra filmu zatiaľ nebola posunutá.

Duna

ARRAKIS - PÚŠTNA PLANÉTA



Duna, adaptácia rovnomeného vedecko-fantastického románu od Franka Patricka Herberta, rozvírila v roku 2021 vody kinematografie. Režisér Denis Villeneuve sa podujal na úlohu mamutích rozmerov. Sfilmovať dielo, ktoré stálo pri samotnom vzniku žánru sci-fi, nie je žiadna hračka. Jeho úlohu nezl'ahčoval ani fakt, že podľa knižnej série Franka P. Herberta bolo natočených už viacero adaptácií, filmových aj seriálových. Keď teda v roku 2020 vyšiel prvý teaser, fanúšikovia boli nadšení, ale zároveň trochu skeptickí. Podarilo sa novej Dune to, čo predošlé adaptácie nedokázali? Stane sa Duna klasikou, alebo upadne do zabudnutia?

Príbeh Duny začíname v roku 10 191, v dobe, keď ľudia už celkom ovládli vesmír. Protagonista Paul Atreides (Timothée Chalamet) je synom vojvodu Leta (Oscar Isaac) a jeho jediným dedičom. S rodom Atreides sa zoznamujeme vo chvíli, keď sa na rozkaz imperátora, vládcu celého známeho vesmíru, stávajú správcami a panovníkmi púštnej planéty Arrakis. Táto na prvý pohľad nehostinná planéta, známa tiež ako Duna, oplýva najväčším

bohatstvom v známom vesmíre. Zvláštne halucinogénne korenie, ktoré umožňuje navigátorom medzihviezdnych letov orientáciu vo vesmíre, sa nachádza len na jej nehostinnom vyprahnutom povrchu. Konkurenčný rod Harkonnenovcov, vedený

Barónom Vladimirom Harkonnenom (Stellan Skarsgård), je týmto rozhodnutím imperátora nútený opustiť planétu a prísť tak o všetok svoj príjem. Svojho bohatstva sa však nemieni vzdať bez boja a krviprelievania na seba nenechá dlho čakať.



Masívny podklad

Fanúšikovia knižnej série vedia veľmi dobre, prečo sa ohlasenie novej Duny stretlo s miernou skepsou. Dielo Franka Herberta je také rozsiahle a podrobné, čo sa týka politiky, ekosystému a ľudových zvykov na samotnej Dune, že jeho adaptácia do jedného celovečerného filmu je prakticky nemožná. Duna 2021 však na rozdiel od svojich predchodcov tento problém vyriešila veľmi elegantne, a to tak, že rozdelila knihu na viac filmov. Tento malý trik, často používaný filmovými štúdiami na maximalizáciu zisku, sa v tomto prípade ukázal ako výnimočne dobré rozhodnutie. Duna vďaka nemu dokázala vo svojich 156 minútach obsiahnuť všetko potrebné z prvej polovice románu a neukrátiť diváka o žiaden dôležitý detail.

Pôžitok pre uši

Hneď prvou vecou, ktorá vás privíta vo svete Duny, je zvuk. Drsný a strohý hrdelný spev, doprevádzaný len čiernym plátnom a jednou jedinou vetou napísanou bielym písmom. Kombinácia, o ktorej som nikdy netušil, že vo mne vyvolá zimomriavky. Hans Zimmer raz a znova ukázal svoju genialitu a celá Duna je sprevádzaná originálnym hudobným podmazom.

Od chorálov, cez trúbenie a bubny, psychedelické kvílenie a hrdelný spev, tento snímok zachytáva prierez všetkými možnými aj nemožnými hudobnými nástrojmi od výmyslu sveta a vdychuje Dune naozaj osobitý šarm. Akoby aj samotný zvuk pochádzal z roku 10 191. Jediné, čo mi úplne z hudobného hľadiska na filme nesedelo, bolo zakomponovanie gájd do bojovej hudby. Bola to len krátka chvíľka, no donútila ma zabudnúť na to, čo sa deje na plátne, a začať uvažovať nad dôvodom tohto zvláštneho výberu. Čo sa však gájd týka, je to asi len vec názoru. Inak považujem hudbu v Dune za takmer dokonalú.

Každý záber umeleckým dielom

Ak je nejaký aspekt Duny, ktorý predčí jej hudbu, je to vizuálna stránka. Na krásu Duny sa nedokážem vynadívať. Časté dlhé zábery nechajú divákovi dostatok času na vychutnanie scenérií a aj obyčajné dialógy vyzerajú krásne.

Každá planéta dýcha svojou jedinečnou atmosférou a farebnou paletou. Akcia je prehladná, ale zároveň dynamická a aj pri bojových scénach sa nezabúda na umeleckú stránku veci. Príbeh rozprestierajúci sa naprieč galaxiou musí



predsa pôsobiť veľkolepo, nie? V kombinácii s hudbou je to naozaj ohromujúci zážitok a mám pocit, že aj keby som Dunu pozeral po čínsky, stále by ma to bavilo.

Obsadenie

Duna nespravila krok vedľa ani vo výbere hercov. Timothée Chalamet je v úlohe Paula výborný a dokonale vystihol svoju knižnú predlohu. V roli Chani sa ukázala Zendaya, ktorá sa tak po najnovších Spidermanoch dostala do ďalšej slubnej série (podľa môjho názoru ešte značne lepšej), a ako Duncan Idaho sa predstavil náš oblúbený Aquaman Jason Momoa. Obzvlášť by som chcel vyzdvihnúť Rebeccu Fergusonovú v roli Jady Jessicy, a Stellana Skarsgård, ktorý dokonale predal postavu Baróna Harkonnena ako nemilosrdného odpudivého tyrana.

Pre niektorých fanúšikov bolo prekvapením obsadenie herečky Sharon Duncan-Brewsterovej do úlohy ekologickej Liet-Kynes, keďže v pôvodnom románe bola táto postava mužom. Osobne si myslím, že sa zmena pohľavia tejto postavy nepredstavuje žiadny problém vzhľadom na príbeh ani postavu samotnú a Sharon odvieďa výbornú prácu.

Žiadny podmaz

Po toľkej chvále som takmer rád, že môžem konečne o Dune povedať aj niečo, čo jemne hraničí s výstrahou pre nádejných divákov. Duna nie je žiadny podmaz. Jej rozdelenie do dvoch (možno aj troch) filmov neznamená, že je to vata plná pekných obrázkov. Od samého začiatku vám odovzdáva dôležité informácie, ktoré je vhodné si zapamätať. Príbeh Duny nie je totiž zd'aleka taký jednoduchý ako

by sa mohlo zdať. Každý človek, každé spoločenstvo sleduje svoje vlastné záujmy, ktoré nie sú na prvý pohľad úplne jasné. Pre človeka, čo si do kina prišiel pozrieť pekné explózie na vzdialenej planéte a nedávať pri tom pozor na detaily, môže Duna pôsobiť málo akčne, až nudne.

Je to však daň, ktorú musí Duna zaplatiť za predstavenie takého veľkého sveta a príbehu Paula v ňom. Mne sa štýl Duny páči a som rád, že namiesto prepchávania filmu akčnými scénami na úkor rozvíjania sveta sa filmári rozhodli ponoriť diváka až po krk do zaujímavého príbehu. Jediným skutočným mínusom Duny je, že ako všetko na svete, aj tá sa musí skončiť.

„Duna je prvá časť veľkolepého príbehu zo vzdialenej budúcnosti, odohrávajúceho sa na planéte Arrakis. Rozpráva príbeh mladého Paula s neobvyklými schopnosťami, ktorý sa snaží prežiť na nehostinnej planéte vojnu vedenú proti jeho rodu. Film s hviezdным obsadením je dokonalý po vizuálnej stránke, plný skvelých hereckých výkonov a úžasného hudobného podmazu.“

Jakub Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Denis Villeneuve

Rok vydania: 2021
Žáner: Sci-Fi / Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + Hudba
- + Vzhľad
- + Herecké výkony
- + Príbeh
- Film má koniec

HODNOTENIE:



Karel

AUTENTICKÝ A JEDINEČNÝ OBRAZ LEGENDY



Keď 1. októbra 2019 zomrel po dlhej chorobe Karel Gott, bol to obrovský šok či už pre jeho verných fanúšikov, tak aj pre osoby, ktoré možno jeho hudbu až tak nepočúvali. Jeho odchodom sa akoby uzavrela jedna veľká kapitola československej populárnej hudby.

Išlo predsa o niekoľkonásobného nositeľa ceny Zlatého Slavíka, ktorého vplyv siahla ďaleko za hranice bývalého Československa a môže sa pýšiť ako jeden z mála miliónmi milujúcich fanúšikov.

Na jeho boj so zákernou chorobou, mĺčniky v jeho kariére, ale aj iné témy sa zameriava dokument Olgy Malířovej Špátovej.

Čím sa dokument Olgy Malířovej Špátovej líši?

O legende menom Karel Gott bolo toho natočeného mnoho. Preto sa možno načrtá otázka, čím by sa práve dokument Karel mal líšiť od iných dokumentov o tomto Zlatom Slavíkovi. Špátová

patrí k veľmi nadaným filmárom. V minulosti už taktiež režírovala o Gottovi dokument s názvom Fenomén Gott.

To bol koniec koncov aj dôvod, prečo si ju umelec a jeho rodina vybrali, aby zrežírovala aj Gottov posledný dokument

s jednoduchým názvom Karel, ktorý pôvodne vznikol ako darček k jeho 80. narodeninám. Keď ale mesiac po začatí natáčania tohto dokumentu zistili zhoršenie spevákovo zdravotného stavu, rozhodli sa dej dokumentu poňat trochu inak, čím sa jeho natáčanie



predĺžilo. Ako bolo zdôraznené pred premiérou tohto filmu samotnou Ivanou Gottovou, celý dokument je jedinečný v tom, že má divák možnosť nahliadnuť do rodinného súkromia legendy.

Rodinná idyla, ale tiež retro obhliadnutie do dôb minulých

Dej dokumentu by sme mohli rozdeliť na dve časti. V prvej časti sa Špátová zameriava práve na súkromie speváka, ktoré si dlhé roky chránil. Počnúc prípravami na jeho posledné koncerty, ku ktorým patrilo aj občasné vypadnutie textu počas koncertu, alebo momenty rodinnej idylky strávené na chate alebo na dedine, v ktorej vyrastal.

Špátová nás ale berie tiež tam, kam dosiaľ verejnosť nemohla vstúpiť. Ako diváci máme možnosť nazrieť aj za povestné zatvorené doktorské dvere. Sledujeme, ako rapídne umelcov zdravotný stav upadá, a preto je idylické tempo dokumentu narušané strachom, aby nám Kája stihol povedať celý svoj príbeh. Príbeh, pre ktorý tento dokument vznikol.

Druhá časť dokumentu sa zameriava na Gottovu kariéru. Prevažnú časť deja tvoria dobové zábery a príbehy najväčších profesionálnych úspechov, ale aj udalostí, ktoré boli ovplyvnené nátlakom danej doby.

Tu by sa dalo polemizovať, že skalný fanúšik tieto videá a udalosti dobre pozná a nebolo nutné ich znovu pridávať aj do tohto dokumentu o majstrovom živote, nakoľko až tak nedopĺňajú dej. Čo sa týka pridanej hodnoty tejto časti, tú tvoria rozhovory s osobnosťami, s ktorými Gott spolupracoval, ako sú Marta



Kubišová alebo Jiří Suchý. Práve táto časť nám pomáha vidieť Karlovu osobnosť z uhlu, ktorý bežný človek až tak nevidí.

Pre mňa osobne medzi najzaujímavejšie príbehy v tejto časti patrilo pripomenutie si toho, ako Gott dočasne „emigroval“ v roku 1971 počas svojho turné v západnom Nemecku. Alebo tiež politická udalosť, ktorá ho ťažila celý život, a to podpísanie Anticharty 4. februára 1977. Spevák toto rozhodnutie, ktoré bolo následkom politického tlaku tej doby, do smrti ľutoval. Následkom tohto činu bolo vydanie piesne Kam tenkrát šel můj bratr Jan, ktorú venoval Janu Palachovi.

Koncertovanie do posledného dychu

Gottova láska k jeho fanúšikom je najviac viditeľná v závere dokumentu. Koncertovanie do posledného dychu, keď už ani nevládal na javisku stáť, len aby dal svojim fanúšikom posledný koncert na rozlúčku. Toto bolo koniec koncov aj jeho priáním, keď samotný dokument

vznikal, aby Špátová natáčala až do jeho posledných dní. Karel Gott bol pravý profesionál v každom zmysle slova. Aj napriek zhoršujúcemu sa zdravotnému stavu nestrácal svoj večný úsmev a optimizmus. Vždy sa snažil vystupovať príjemne a ľudský, či už išlo o návštevu v nemocnici, koncerty alebo len tak o náhodné stretnutia so svojimi fanúšikmi.

Posledné minúty dokumentu sú venované tomu, ako mu to jeho fanúšikovia vrátili, keď 11. októbra 2019 prišlo na jeho poslednú verejnú rozlúčku do palácu Žofín takmer 50 000 ľudí. A počas pohrebu so štátnymi poctami, ktorý sa konal v dome Sv. Víta na Pražskom hrade, kde pred bránami stálo viac ako 3000 fanúšikov.

Dokument podáva autentický pohľad na spevákov život a kariéru až do jeho posledných dní, čím pomáha zachovať Gottov odkaz šírený po generácie.

„Karel“ Olgy Malířovej Špátovej, ktorý natáčala s Karлом Gottom a jeho rodinou, priateľmi a kolegami, prináša na jednej strane pohľad do súkromia jeho posledných profesionálnych, ale aj rodinných momentov. Na strane druhej máme prostredníctvom tohto dokumentu možnosť sa retrospektívne ohliadnuť na najväčšie profesionálne momenty „božského Káju“.

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Olga Malířová Špátová

Rok vydania: 2020
Žáner: Dokumentárny

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| + Autenticita | - Dĺžka |
| + Film pre fanúšikov | - Mnohokrát videné archívne zábery |
| + Osobný prístup | |

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová,
Zuzana Mladšíková, Jvet Szighardtová,
Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Patrícia Murinová,
Miroslava Glassová, Michaela Hudcová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

DUNE (movie 2021)

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

logitech G

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCE



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



4K Pro

Gaming On!

AORUS 4K Gaming Monitor



aorusczech



aorus_czech