

GENERATION





4K Pro

Gaming On!

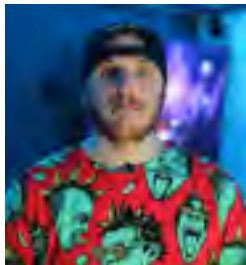
AORUS 4K Gaming Monitor



aorusczech



aorus_czech



A začíname od nuly

Či už si to uvedomujeme alebo nie, naše životy sú riadené opakovaním istých časových cyklov, bez ktorých by sme sa museli poriadne snažiť, naplno zapadnúť do toho každodenného zhonu, aby sme sa nezbláznil. V duchu aktuálneho hromadného pálenia pokrkvanej kalendárov a predsavzatí, z ktorých už značná časť explodovala pod tlakom po silvestrovskej reality, sa vám prihovám do januárového čísla nášho magazínu oslavujúceho desať rokov svojej existencie. Dekáda je téma, s ktorou sa už dá pracovať aj v širšom ponímaní a preto sme si pre vás pripravili akýsi historický súhrn zo života časopisu Generation. V čase prípravy obsahu tohto čísla som bol sám konfrontovaný s ďalším stupňom drsnej reality súčasného sveta, keďže som uviazol v karanténe s ťažším priebehom Covidu a zopár článkov, ktoré nájdete na nasledujúcich stránkach, preto bolo vytvorených doslova v menšom delíriu. Ale aj taký je náš súčasný kolobeh života a ako určite dobre viete, akékoľvek záruky sa rozpadajú na prach rýchlejšie než tie vyššie uvádzané predsavzatia.

Aby som naplnil onen efekt vecí opakujúcich sa rok čo rok, spravím vám teraz menšiu sondu do obsahu čísla samotného, ktorá vo vás právom môže evokovať onen efekt dvoch čiernych mačiek idúcich tesne za sebou. Opäť sme totižto mali možnosť otestovať zmes všetkých možných aj nemožných prírastkov do sekcie hardvéru, kde samozrejme nechýba nám vlastný názorový vzorec, vďaka ktorému nás opakovane vyhladávate. Aj keď sa vydávanie videohier v aktuálnom období znova len pozvoľna rozbieha, na stránkach si budete môcť prečítať nemalú porciu hodnotení zábavného softvéru, bez ktorého si to brodenie dennou rutinou rovnako vieme len sotva predstaviť. Samozrejmosťou je potom doplnenie aktuálne ponúkaných seriálov či filmov, čo v súvislosti s vládnymi opatreniami prebiehajúcimi v našej krajine doceníte možno ešte o kúsok viac. A záverom, snáď už len to obligátne a trochu otravné „Všetko dobré do nového roku 2022“.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

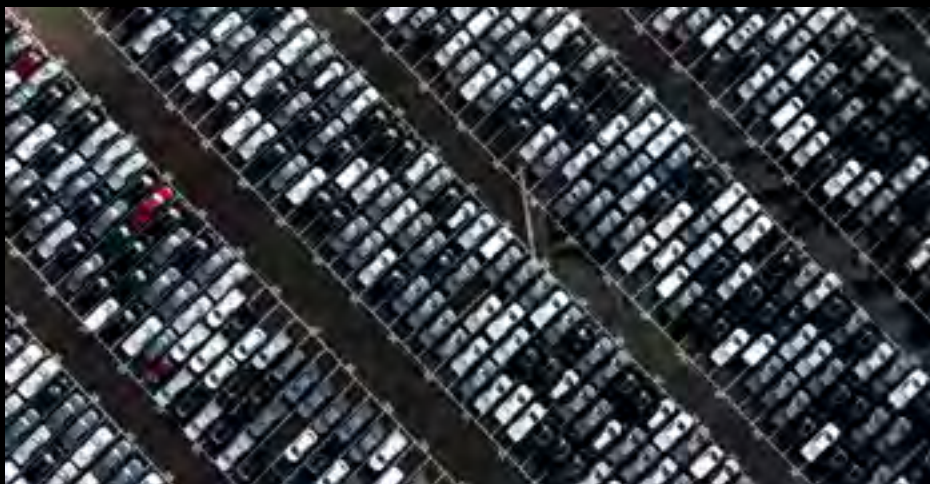
logitech

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.

Predaje áut v roku 2021



Druhý rok pandémie je stále ťažkým pre výrobcov a predajcov automobilov. Či už sú to problémy s výrobou, dodávkou čipov, alebo jednoducho predajom koncovému zákazníkovi a firmám. Vývoj pritom ide stále dopredu, prichádzajú nové a nové technológie a svet sa pomaly presúva k batériám. **Dáta za jedenásť mesiacov roku 2021**

nám dávajú pomerne dobrý prehľad toho, kam sa predaje posunuli, teda presnejšie, že sa k lepšiemu rozhodne nezmenili.

V krajinách Európskej únie sa predalo skoro deväť miliónov automobilov, čo je veľmi malý medziročný pokles. Tí, ktorí prvý rok pandémie pokladali za ekonomicky najhorší, sa zjavne mýlili, aj keď situácia sa líši v

závislosti od konkrétnej krajiny. Napríklad, dobre sa darilo predajom automobilov v Španielsku a Taliansku, ale také Nemecko bolo na tom úplne opačne. Rebríček predajov automobilov v Európe je každopádne zaujímavý a ukazuje, že nie každá spoločnosť sa dokázala so súčasnou situáciou vysporiadať úplne dobre.

Najlepšie sa darilo značke Volkswagen, ktorá obsadila prvé miesto za predaj skoro 1,2 milióna automobilov. Medziročne si však pohoršila o skoro dve percentá. Dvojkou sa stal taktiež klesajúci Peugeot, ktorý o malý kúsok predbehol aj Toyotu, BMW a Renault. Česká Škoda skončila až na ôsmom mieste s poklesom predajov vyše šiestich percent. Ukážkovo si polepšila Kia a Hyundai so skoro 22, respektíve 24-percentným nárastom predajov. Výrazne klesol Ford s vyše 17 percentami prepadu predajov a problém má aj Renault a Nissan. Pri ňom je pokles logický, keďže veľkú časť tohto roka stále predával dosluhujúce generácie svojich modelov.

Kto vyrába spol'ahlivé autá?



Oficiálne údaje o spol'ahlivosti automobilov na našom trhu sú neúprosné a ukazujú, že na našom kontinente tie najlepšie rozhodne nevyrábame. Consumer Reports pravidelne uverejňuje rebríčky spol'ahlivosti jednotlivých automobilov a značiek, pri ktorých zaplače srdce nejednému fanúšikovi výrobcu

nachádzajúceho sa v druhej polovici zoznamu. V prvej desiatke sa navyše nachádza len jediná európska značka. Údaje sú zozbierané priamo od majiteľov 300 tisíc automobilov. V rebríčku značiek dominuje Lexus, nasledovaný Mazdou a Toyotou. Na šiestom mieste skončila Honda, za ňou Subaru a na desiatom mieste prvá európska značka, Mini.

Tu, samozrejme, treba podotknúť, že pôvod značky neznamená aj pôvod vyrobeného auta, keďže v rámci globalizácie sú výrobné podniky rozmiestnené po celom svete. Z našich rozšírených značiek skončil Hyundai na 11-tom mieste, Ford na 18-tom a za ním Kia a prekvapivo nízko Volvo. Z prieskumu vyplynuli zaujímavé informácie o problémoch so spol'ahlivosťou čisto elektrických SUV, kde majiteľov najviac trápi elektronika, nie samotné mechanické časti, či motor. Tento segment zjavne trpí pre svoj nízky vek a množstvo problémov sa ešte len musí takpovediac vychytať.

Úplne opačný stav je pri hybridoch, kde by sme čakali problémy s komplikovanejšími motormi. Tieto automobily sú ale skutočne spol'ahlivé a svojim majiteľom robia minimum starostí. Čo sa týka konkrétnych modelov, tak na prvom mieste spol'ahlivosti skončil Lexus GX, nasledovaný modelom Kia Niro EV a Toyota Prius Prime. Do prvej desiatky sa dostala ešte aj Honda Insight a Mazda CX-9. Medzi najmenej spol'ahlivé modely patrí Mercedes GLE, Ford Mustang a napríklad aj Volvo XC90.

Elektrická budúcnosť Toyota



Toyota patrila roky k priekopníkom hybridných automobilov a jej Prius sa stal oprávneným symbolom nástupu tohto segmentu. No posledné roky boli skôr priemerné, čo sa týka napredovania v technológiách. Nie že by firma nevedela vytvoriť kvalitné modely, no chýbal nám

tu pocit výraznejších inovácií. Na konci roka 2021 však firma ukázala, že sa rozhodne nechystá pokračovať vo svojej nevýraznosti a predstavila rovnako šestnásť elektrických automobilov, vrátane niekoľkých konceptov. Môžeme pokojne napísať, že konečne!

Firma chce mať do desiatich rokov v ponuke rovnako tridsať plnohodnotných elektromobilov, čo je s ohľadom na súčasný stav odvážne, no zároveň aj nutné riešenie. Svet automobilov sa mení a či chceme alebo nie, čoraz viac modelov začínajú firmy ponúkať len ako hybridné alebo plne elektrické verzie. Toyota ich plánuje vyrábať ročne až 3,5 milióna a do desiatich rokov budú jedinou voľbou pre popredné štáty sveta.

Na elektrický pohon tak postupne prejdú všetky segmenty, nielen menšie modely, ale aj veľké SUV poskytujúce dostatok priestoru až pre siedmych cestujúcich. Uvidíme, ako sa podarí firme uspieť pri vývoji energeticky efektívnych elektromobilov na jednej strane a extrémne rýchlych športových automobilov na strane druhej. Dôležitý bude aj posun pri dojazde, keďže súčasná ponuka je stále limitovaná svojou kapacitou a dlhé trasy sa bez dôsledného plánovania nezaobídu. Za pár rokov sa tak konečne dočkáme batérií, s ktorými prejdeme na jedno nabitie z Bratislavy do Chorvátska bez potreby nabíjania.

Budeme platiť mesačné poplatky?



Vlastniť automobil dnes nie je vôbec lacná záležitosť. Na začiatok potrebujete poriadny balík peňazí, čím sa len začína kolotoč pravidelných poplatkov od tankovania cez diaľničnú známku, servisné prehliadky až po poisťky. Najnovším trendom sú poplatky

za rôzne služby, ktoré sme pri automobiloch doteraz bežne nenachádzali. Treba sa tak pripraviť na príchod pravidelných mesačných platieb za funkcie, bez ktorých sa síce dá fungovať, no niekedy dokážu spríjemniť používanie automobilu.

Na takomto princípe dnes funguje už viacero automobiliek vrátane Tesly, ktoré objavili čaro pravidelných mesačných platieb zo sveta mobilných zariadení a počítačov. Keď môže svoje služby takto predávať Apple, Microsoft a Google, tak prečo nie aj výrobca automobilov. Množstvo moderných modelov je dnes vybavených online konektivitou, prinášajúcou viacero zaujímavých funkcií. Tesla takto úspešne ponúka rozšírenú funkciu autopilota a v cenníku Hondy sa pri novej generácii HR-V aj na Slovensku objavili služby za ročný poplatok.

Chcete využívať svoj smartfón ako digitálny kľúč? Tak si ročne pripláťte 50 EUR. Za aktiváciu od vás zoberieme 40 EUR a za ďalšie funkcie ďalších 30 EUR ročne. Zákazníci z tohto prístupu, samozrejme, nadšení nie sú, keďže už raz zaplatili za výrobok pomerne vysokú sumu a teraz ich čakajú ďalšie platby. Navyše, platia za niečo, čo už v ich vozidle aj reálne je, celá doplnková funkcionálnosť je totiž založená na online službách. Firmy ich prevádzka niečo stojí, takže aj z ich pohľadu je logické, že svoje dodatočné náklady prenású na plecia zákazníkov.

Generation sfúkol desať sviečok

STRASTIPLNÁ CESTA



Nič sa nerodí len tak. Ani lusknutie prsta vám na jeho špičke nevyčaruje plamienok len preto, že ste to videli v televízii. Za drvivou väčšinou úspešných a dlhotrvajúcich projektov je vždy to obligátne heslo, pot a krv. Časopis Generation sa do mojej definície úspechu prepracoval síce už dávnejšie, aj keď aktuálne sfúkava tú pomyselnú desiatu sviečku a na jeho hrudi

svieti medaila za jednu dekádu existencie. 10 rokov, 120 mesiacov, 3 650 dní, a tak ďalej a tak podobne. Je to možno trochu ironické, že práve ja, človek, čo sa do tímu tohto magazínu dostal len pred pár rokmi, má teraz v zrozumiteľnej forme načrtnúť jeho rodokmeň, avšak nemajte strach, pýtal som sa kompetentných a tu sú výsledky môjho bádania.

Náš, a predovšetkým samozrejme váš, magazín Generation je úzko spätý s rovnako známym, minimálne v ponímaní slovenskej hernej scény, webom Gamesite.sk, ktorého zrod sa datuje na rok 2009. O tri pokrivané kalendáre neskôr a v duchu snahy o osvetu v širšom zábere, čiže nielen v zmysle videohier, prichádza vydanie rýdzo digitálnej verzie herno-lifestylového magazínu Gamesite.

Za všetkými týmito počinmi treba hľadať muža, Zdena (Hira) Moudrého, ktorý aj po boku svojich nadšených kolegov a kamarátov túžil rozšíriť dosah uvedeného webu novým smerom a nadviazať tak možno aj na tradíciu kultových papierových médií, ktoré formovali súčasných pamätníkov a nadšencov do počítačov ešte v deväťdesiatych rokoch. V súvislosti so značkou Gamesite môžeme v tomto prípade hovoriť o symbióze dvoch médií, kde sa práve onen magazín snažil šíriť éterom v PDF formáte. Tími sú nielen PC, ale aj tablety a mobilné telefóny. Ak si dnes pozriem obsah prvých dielov z celkového počtu 121 (vrátane tohto, ktorý držíte momentálne vo svojich rukách), filozofia časopisu ako takého sa nejako zásadne nevyvíja súčasnosti.

Vtedy aj dnes išlo o zmes názorov na hry, hardvér, rozhovory z oblasti technológií a televíznu produkciu – do čoho tvorcovia prikladali stručný prehľad noviniek s ešte širším záberom. K tomu si dnes samozrejme musíme pridať rovnako neoddeliteľnú sekciu určenú pre nadšencov do knižných diel, ktorá sa do obsahu dostala až v neskoršej fáze vývoja. Apropo, vývoj v oblasti názvu je vec, ktorú v tomto článku určite neobídeme len strohým mávnutím ruky.

NextGen

Od deviateho čísla sa časopis Gamesite v zmysle názvoslovia mení na, podľa môjho názoru oveľa údernejší, NextGen magazín. Zmena loga a predovšetkým inklinovanie k známemu označovaniu výmeny herných konzol mu však vydržala „len“ štyri mesiace. Aj keď osobne poznám dôvody týchto nečakaných úprav, nebudeme tu teraz pitvať dávno zabudnuté skutočnosti, už len kvôli tomu, že všetky krivdy s nimi spojené rozdupala nemilosrdná noha času a ako sa



vraví „čo bolo, to bolo“. Vtedajšej redakcii magazínu, ktorá v menších obmenách funguje dodnes, sa však slovíčko „generácia“ natoľko zapáčilo, že ho predsa len pretlačilo aj do finálnej podoby konečného pomenovania, pod ktorým dnes vlastne naše médium vyhl'adáva a niektorí dokonca aj kupujete. Zrodil sa Generation. Logo pripomínajúce tlačidlo oživenia akejkol'vek elektroniky nahradilo v názve písmeno O a ja verím, že ešte dnes, o stoosem častí neskôr, sa vám toto všetko bude zdať nesmierne módné a svieže – mne dozaista áno. Inak, ak by ste si



chceli prezrieť všetky doteraz vydané čísla samotného magazínu, na našich stránkach je dostupný kompletný digitálny archív a prostredníctvom internetového obchodu je rovnako možné si niektoré z tlačných čísel doobjednať pre doplnenie vašej zbierky.

Oslím mostíkom sme si spoločne prešli k ďalšiemu medzňíku. Od júla roku 2018 sa totižto dovtedy rýdzdo digitálna forma magazínu Generation rozširuje o tlačnú verziu. Tlačené periodikum je vec, s ktorou sa dnes z ekonomického hľadiska dá sotva uspieť, cena papiera ide totiž neskutočne hore. No aj napriek tomu pokračujeme aj v tomto formáte a pre skálnych fanúšikov zabezpečujeme reálnu tlač na kvalitnom papieri so všetkým, čo k tomu patrí, vrátane darčiekov a súťaží. Ako ste určite postrehli aj bez mojich indícií, tak Generation je možné si v digitálnej forme stiahnuť zadarmo, avšak kto by ho túžil vlastniť vo fyzickej podobe, ostatne, reálny kontakt nikdy nenahradí nič tvorené z nehmotných pixelov, má možnosť využiť našu ponuku ročného predplatného so zvýhodnenou cenou 3,50 eur za kus (samostatne stojí o jedno euro viac).

Pri takejto voľbe vám k tomu ešte navyše pribalíme aj tlač plagátu s obsahom podľa vašej voľby, ktorým by ste si mohli obaliť vaše osobné vozidlo a ešte by vám

ostal kus na vysmrkanie. A pýtate sa, koľko vás všetkých, fanúšikov tej či onej formy mesačníku Generation vlastne je? V aktuálnom priemere si jedno číslo stiahne alebo zakúpi od 9 do 12 tisíc ľudí, čo je podľa nás viac ako dostatočná motivácia pokračovať v tom, čo robíme a snažiť sa udržať určitý štandard.



Štandard, ktorý sa nezrodil zo dňa na deň, no štandard, na ktorý dnes môžeme byť právom hrdí. Preto prajem tomuto plátku ďalších minimálne 121 dielov, nech už sa na nich budem sám priamo podieľať alebo ich sledovať z pozície verného fanúšika.

Filip Voržáček

The Game Awards 2021



Tak ako sme si v minulom čísle rozobrali The Golden Joystick Awards 2021, tak sa tentokrát pozrieme prirodzene aj na tie, z hľadiska komerčného pokrytia a diváckeho záujmu, najväčšie ocenenia The Game Awards 2021, ktorých hlavnou tvárou je moderátor a herný novinár Geoff Keighley.

Tento rok hry bojovali o svoju priazeň v celkovo 31 kategóriách, z ktorých niekoľko sa týka ešportu, čiže pre našinca nie až tak dôležitej témy. Vzhľadom na spomínaný počet práve kategórie ešportu vynechám a budem sa zameriavať na tie najdôležitejšie. Samozrejme, výsledok najdôležitejšej kategórie – Najlepšia hra

roka – si nechávam nakoniec. Prezradím len to, že Resident Evil: Village hlavnú trofej, ako to bolo v prípade The Golden Joystick Awards 2021, napokon nezískal.

Začnime najlepším debutom. Túto cenu získala Kena: Bridge of the Spirits, ktorá hráčov ohúrila parádnyimi animáciami ako z hollywoodskeho animovaného filmu. Kena získala zároveň aj cenu za najlepšiu indie hru. Novátorske ocenenie Hra s dosahom, čiže hra, ktorá rozoberá kontroverzné záležitosti spoločnosti poputovala k Life is Strange: True Colors. Ocenenie pre inovácie v prístupnosti získala Forza Horizon 5, exkluzivita Xboxu,

ktorá taktiež siahla po ocenení pre najlepšiu pretekársku hru a najlepší dizajn zvuku.

Za najlepšiu „rodinnú hru“ bola určená skvelá kooperačná hra It Takes Two. Ocenenie za najlepšiu hru pre mobily poputovalo k tvorcom Geshin Impact a cena za najlepšiu VR/AR hru bola udelená Capcomu za ich prevedenie Resident Evil 4 do VR priestoru. Nezabudlo sa ani na hry s tou najlepšou komunitnou podporou a celkovou podporou všeobecne. Obe ceny získalo MMORPG Final Fantasy XIV. Ocenenie za najlepší soundtrack bolo udelené hre s divným názvom Nier Replicant ver 1.22474487139 a sošku za najlepší herecký výkon prevzala Maggie Robertson za jej stvárnenie Lady Dimitrescu v Resident Evil: Village.

Tu už prechádzame k tým najdôležitejším kategóriám. Za najlepšie RPG roku 2021 bolo vyhlásené Tales of Arise, najlepšiu akčnú hru zasa Returnal, najlepšiu akčnú adventúru Metroid Dread, najlepšiu stratégiu Age of Empires IV a najlepšiu bojovku Guilty Gears Strive.

Cena Najlepšia hra roka bola udelená dvomi spôsobmi. Prvý spôsob predstavoval hlasovanie odbornej poroty, tak ako sa hlasovalo aj v prípade ostatných kategórií, a hlasovanie hráčov. Hráči za najlepšiu hru roka 2021 vybrali Forza Horizon 5. Kritici, naopak, za najlepšiu hru roka 2021 považujú It Takes Two.



Posledný Pixel Remaster



Square ohlásilo, že Final Fantasy VII Pixel Remaster vyjde napokon až vo februári 2022, a to aj napriek tomu, že spoločnosť plánovala vydať všetky diely remasterovanej série do konca roku 2021. Ako dôvod vývojári uviedli, že si dovolili vziať pre vývoj dodatočný čas, aby dokázali priniesť čo najlepšiu možnú kvalitu. Final Fantasy IV a V Pixel Remaster trápili pri vydaní bugy, ktoré avšak boli rýchlymi patchmi opravené. Navyše, že nejde len o výhovorky, hovorí za všetko aj fakt, ktorý bol uverejnený v japonskom hernom časopise Famitsu. Slávna scéna z opery bude totiž v remasteri celá prepracovaná v takzvanom HD-2D štýle, v ktorom sa zaskvel Octopath Traveler a ktorý budú využívať aj taktické RPG Triangle Strategy a očakávaný remake Dragon Quest III.

NFT v S.T.A.L.K.E.R. 2



Tvorcovia očakávaného S.T.A.L.K.E.R. 2 si pohnevali fanúšikov rozhodnutím implementovať do hry funkciu NFT. Pohnevali je avšak slabé slovo, keďže hráči začali v lepšom prípade „len“ masívne rušiť pred objednávkou a v horšom prípade sa tvorcom priamo vyhrážať. NFT je kontroverznou formou monetizácie spočívajúcej v kupovaní tokenov ako osvedčenia, že máte výhradné právo na digitálny súbor ako video, obrázok alebo zvuk. V prípade tejto hry malo ísť o tzv. metapostavy, čiže postavy, ktoré by v hre boli skutoční ľudia s ich skutočnou tvárou a možno aj identitou. Ak by si teda niekto pekne priplátl. To fanúšikom hry, samozrejme, nebolo po chuti, keďže sedieť pri ohníčku a rozprávať sa o Zóne so stalkerom PewDiePewom či takým Snoop Dogom, by celú hru len skazilo.

Alan Wake 2 ohlásený



Po rokoch očakávaní sa fanúšikovia pomäteného spisovateľa napokon dočkali - Alan Wake 2 je vo vývoji pod taktovkou Remedy Entertainment. Pokračovanie akčnej hry z pohľadu tretej osoby bude však iné než prvý diel. Podľa režiséra Sama Lakea bude Alan Wake 2 koncipovaný ako čistý survival horor, čiže odporúčame pribrať si ku hraniu plienky a začať sa trénovať na manažment inventára. Do hlavnej role Alana a sa vrátia Ilkka Villi ako jeho tvár a Matthew Porretta ako jeho hlas. Tvorcovia plánujú hru vydať v roku 2023. Bližšie informácie máme čakať počas leta budúceho roka, čiže pravdepodobne počas E3, ak sa uskutoční. Vzhľadom na problematický vývoj prvého dielu dúfame, že problémy sa dvojke vyhnú a že hra vyjde napokon v takom stave, v akom ju tvorcovia aj plánujú.

Remake prvého Splinter Cell



Máme sa báť? Každému pri prečítaní názvu sa musela okamžite prehnáť vďaka Sama Fishera pobežujúceho namiesto Bayeka po Egypte. Skutočnosť je ale, zdá sa, úplne iná. A rozhodne potešujúca. Remake zatiaľ nemá názov a ani o ňom zatiaľ nevieme, no z toho, čo prezradil dialóg medzi niekoľkými tvorcami, môžeme čo to vyčítať. Vývoj rozbehnutý v štúdiu Ubisoft Toronto je ešte len v úvodných fázach, avšak tvorcovia už teraz vedľa, že chcú zachovať ducha pôvodných hier Splinter Cell. Z toho dôvodu hra nebude open world, ale čisto lineárna. Hráči budú musieť využívať rôzne gatgety, sledovať prostredie, pohybovať sa opatrne v tieňoch a nepozorovane sa posúvať k cieľu. Hra bude bežať na engine Snowdrop, ktorý používajú hry série Tom Clancy's Division.

Star Wars od Quantic Dream



Počas ocenení The Game Awards bol ohlásený nový Star Wars titul – Star Wars: Eclipse. Pracuje na ňom štúdio Quantic Dream, ktoré je známe svojimi kinematickými adventúrami ako Heavy Rain alebo Detroit: Become Human. Avšak v tejto hre pôjde do ním ešte nepreskúmaných oblastí, keďže hra bude viac zameraná na priamu hratelnosť než pri ich predošlých tituloch. Star Wars: Eclipse bude akčná adventúra, ktorá sa bude odohrávať počas éry High Republic, stovky rokov predtým, než sa Anakin Skywalker, budúci Darth Vader, vôbec narodil. Hráči budú hrať za niekoľko rôznych postáv a počas príbehu budú musieť robiť rozhodnutia, ktoré ovplyvnia príbeh. Hra je len v začiatkoch svojho vývoja a nepoznáme ani platformy. Hru avšak nečakajte skôr než za tri alebo štyri roky.

Dátum vydania Chocobo GP



Prečo sa to nevolá Chocobo Racing 2? Od ohlásenia Chocobo GP si trieskam hlavu o stenu a pýtam sa sám seba, prečo mi len Square Enix nesplnilo môj dlhoročný sen. Pokračovania som sa síce dočkal, avšak čo ten názov? Ale teraz reálne. Square Enix sa opäť snaží naskočiť na vlnu kart racingov posadením opereného chocoba do „prdiacej“ mašinky a vyslaním ho na asfaltové okruhy. Hra Chocobo GP nie je, samozrejme žiadnou, novinkou, avšak dátum vydania tejto hry, to už novinkou teda je. Táto exkluzivita Nintendo Switch vyjde 10. marca 2022. Hra ponúkne celý plejád rôznych postáv zo série Final Fantasy a Final Fantasy tematicky navrhnutých závodných okruhov. Taktiež sa vráti aj zaujímavý systém powerupov, ktorých naskladňovanie sa pretaví v ich silnejšie verzie.

Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum

VŠETKO MÁ SVOJ ZAČIATOK



Keď dnes vzduchom zaznie fráza „stará škola“, tie skôr narodené ročníky začnú priam intuitívne guľat' očami ako valce s čerešňami na výhernom automate v rómskej maringotke za základnou školou v roku 1990. Skutočnosť je však taká, že bez minulosti by sme sotva mohli doceniť prítomnosť, a nech už sa rozprávame o technologickom prograse alebo riešime striktné zábavný softvér, v oboch sférach figuruje minulosť ako ten najdôležitejší stavebný kameň. Všetky tie retro spomienky, ktorými som vás posledné mesiace krmil, boli predovšetkým odrazom mojich vlastných spomienok na detstvo a inak na tom nebude ani aktuálne ohliadnutie sa za nesmierne dôležitou sériou známou ako Might and Magic. Jej desaťdielne

spracovanie mapuje vývoj RPG žánru v tak exaktnej forme, až by si jeden myslel, že za tým celým stojí skutočne čosi viac než len snaha o vytvorenie komplexnej a taktickou podkutej zábavy, ktorá vo svojich posledných častiach nezabudne strčiť nos aj do úplne iných žánrov. Každopádne, akákoľvek legenda má svoje začiatky a nanešťastie aj konce. Ja mám v tejto súvislosti tú česť sa s vami teraz prehnúť nad okraj machom porastenej kamennej studne plnej spomienok a pomocou deravého dreveného vedra vybrať tú najpráchnivejšiu z nich. Bude síce problém danú spomienku dostatočne uchopiť na ploche niekoľkých normovaných stránok, no rozprávať sa budeme

o prvej časti celej IP s podtitulom **The Secret of the Inner Sanctum**.

Séria Might and Magic sa často pasuje za ekvivalent priekopníka západných RPG, s čím môžem do istej miery súhlasiť, i keď pri takýchto zásadných vyhláseniach nesmieme zabúdať na dátumovo skoršie série ako Ultima, či Wizardry. Prvá virtuálna kniha, nesúca názov Might and Magic, vyšla ešte v roku 1986 a toho času výlučne na počítač Apple II – dnes by sme mohli povedať niečo o exkluzivite, avšak v tej dobe sa to vôbec tak nebralo, keďže išlo o dostatočný výkon a nie účelové PR. Nasledujúce roky od vydania prvej verzie prišli porty naprieč počítačmi mimo nahryznutého jablka, aby sa v dneš už spomínanom roku na začiatku krásnych



In Sound Mind

KEĎ TEMNÁ MYSEĽ OPANTÁ OSTATNÉ ZMYSLY

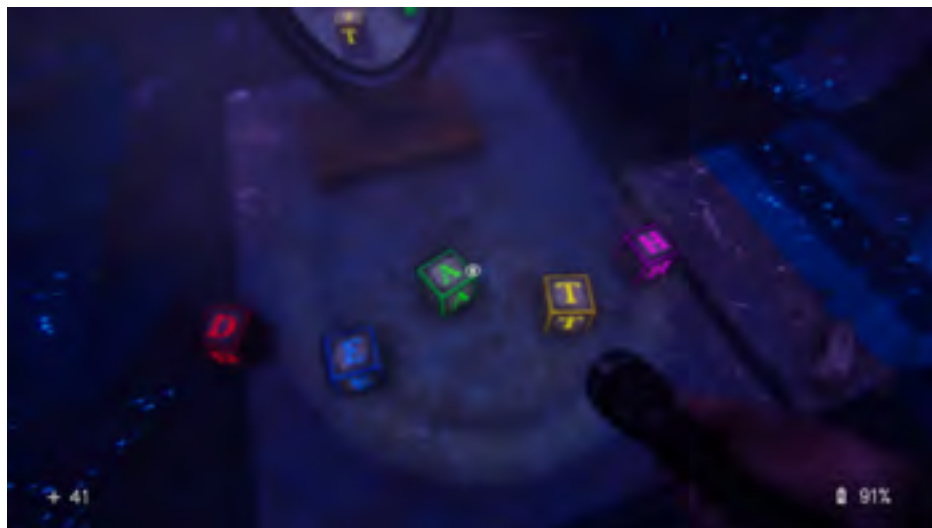


Keď príde na horory, stojím vždy v prvom rade. Mám to zakorenené už od útleho detstva, že tento žáner zbožňujem. Či už ide o knihy, filmy alebo videohry, čokoľvek, čo stojí za to, hneď musím vidieť, čítať, hrať. Teraz je ale na mne, aby som po dlhej dobe nejaký horor ohodnotil. Hovorí sa, že človek by svoje idoly nemal spoznať, svoje vysnívané auto z detstva by nemal šoférovať, lebo sa sklame. Z pohľadu spotrebiteľa je pre mňa jednoduché si prečítať recenziu a následne si užít hru. Ale hodnotiť ju, najmä ak ide o milovaný horor? Názov štúdia (We Create Stuff) totiž naznačuje, že kreativita a humor vývojárom rozhodne nechýba.

Pred tým, ako som si túto otázku uvedomil, sa novinka s názvom In Sound Mind už inštalovala. Skúsím iné prirovnanie – milujem čili. Najemno

namleté domáce čili korenie syпом aj do vývaru. Dokonca si pestujem vlastné, keďže to bežné, kupované ma

už ani neštípe. Prečo? Roky tréningu. Asi začínate chápať tú paralelu. Ako ma kedysi vystrašil tieň na obrazovke,



tak teraz tomu ani nevenujem pozornosť. Čoraz častejšie sa stáva, že k vystrašeniu potrebujem viac a viac. Nie iba bezduché „jumpscary“, ako je to moderné v každom horore, ktorý v recenziách nepresiahne hodnotenie 50%. Ja potrebujem Conjuring 1.

Keď som In Sound Mind pustil a pomaly začal hrať, mal som pocit, že toto je ono. Takto sa to robí. Pomalé a pekné budovanie atmosféry, akoby opraty držal sám Steven Spielberg. Žiadne bláznenie. Spoznanie základných mechanizmov, vyskúšanie si ich a potom šup, ide sa riešiť prvé hádanky a puzzle. Hra je postavená na Unity engine, takže nečakajte ultrareálnu grafiku. Úprimne, musím povedať, že k danému žánru sedí vizuálny kabát perfektne. Linku atmosféry totiž podtrháva takmer dokonale. Jediné, čo môže trochu pokaziť dojem, sú jemné zásklby, respektíve poklesy snímokovania, na ktoré som, žiaľ, narážal pravidelne. Podotýkam, že som titul hral na PlayStation 5. Optimalizácii by mali vývojári venovať nasledujúce aktualizácie (to je moje pranie, nie informácia).

Pod'me však späť k atmosfére. Váš hotel/bytovka, v ktorom máte kanceláriu, je v podstate hub, z ktorého podnikáte jednotlivé výpravy. Najskôr ho ale musíte spoznať a postupne ovládnuť. Je dôležité myslieť, hádať či logicky skladať jednu vec na druhú, aby ste dosiahli nejaký progres. Tajomno a nevedomovanie si, čo sa vlastne deje, je úvodný pilier, na ktorom stojí atmosféra. Hovorí sa, že koreňom všetkého zla alebo strachu je nevedomosť. O túto vetu sa hra opiera, kým si pre vás nachystá ďalšie prekvapenia.

Vžijete sa do role psychiatra, ktorý sa snaží „vyšetriť“ jednotlivé prípady a



tiež to, prečo jeho mŕtva klientka chce jeho smrť. Po hoteli zbierate kazety, ktoré si následne prehrávate veľmi zaujímavým spôsobom. Každá vás teleportuje na zaujímavé miesto, kde hľadáte stopy, prečo je to všetko tak. Postupne neznámo sa však začne odkrývať a z vášho úplne prvého protivníka, z ktorého išla husia koža, sa stane otrava, na ktorú akurát hľadáte náboje. Naopak, pokiaľ ide o samotných pacientov, tí sú v daných oblastiach niečo ako bossovia a vašou úlohou je ich „poraziť“, aby ste sa posunuli ďalej. Popritom zbierate informácie a snažíte sa riešiť rôzne problémy – ako postupovať, kde čo nájsť, kde čo použiť.

V tomto hra vyniká. Nič vám nedaruje, tipy, ktoré dostávate, sú minimálne a na veľa vecí musíte prísť logickým uvažovaním. Ak neradi rozmýšľate a už vôbec nie pod tlakom, nie je to titul pre vás. Klobúk dole najmä pred nákupným centrom. Tam sa atmosféra dala krájať, nemôžem ale vyspoilerovať prečo. Bohužiaľ, pokiaľ ide o zvyšok hry, mal som pocit, že latka bola zo začiatku

nastavená príliš vysoko a postupne zo mňa strach akosi začal vyprchávať. Nie úplne, ale už som sa tam proste unavil. Pomohlo dať si deň pauzu, no atmosféru z obchodu to už nemalo. Akoby po prvej kapitole Spielberg povedal – už viete, ako to máte robiť, je to na vás. No a vývojári pokračovali a pokračovali veľmi dobre, len to už nedosiahlo tú úroveň. Je to škoda, no hre samotnej to neškodí natoľko, aby nebola dobrá.

Musím taktiež pochváliť prácu s audiom, ako hudba, tak aj mrazivá skladba z LP-čka, ktoré nájdete, vo mne vyvolávala všetky emócie, ktoré mala. Presne o tomto sú hry a obzvlášť horory. Je ťažké udržať človeka 10 hodín v strehu. Nevedia to ani mnohí majstri remesla. No aj snaha dosť často stačí na to, aby sa priblížila účelu – a tu som to našiel.

Verdikt

In Sound Mind je krásny atmosféricky horor, ktorý má len jednu chybu. Strach z vás vypustí príliš skoro a ťažko to potom dobieha. Ak od tohto však odhliadneme, ide o skvelý titul plný hádaniek, puzzle, zaujímavého príbehu a skvelej hudby, ktorý by si každý fanúšik hororov mal zahrať.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra, horor	We Create Stuff	Modus Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra	- po supermarkete
+ hádanky a puzzle	to trochu opadlo
+ supermarket	
+ príbeh	

HODNOTENIE:



Farming Simulator 22

KONEČNE VIEM CÚVAŤ S VOZÍKOM



Ked' ma šéfredaktor oslovil, či by som nezobral na recenziu tento titul, moja prvá odpoveď bola „to odo mňa nechci“. Dôvod? Som už starý a drvivá väčšina hier, ktoré mám, sú singleplayer príbehovky. Predstava, že budem kosiť trávnu a žať jačmeň, mi vôbec nevoňala. Nakoniec som si povedal, že niekto to urobiť musí a tak si hovorím, že skúsiť môžem...

Ako hovorí kolega Ľubo, nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno pôjdem k veci. Po zapnutí hry som ihneď narazil na prvú stenu. Tou bola absolútna nevedomosť, čo a ako mám robiť. Druhá sa zas týka technického prevedenia. Obrazovka mi nepríjemne preblikávala na čierno a namiesto cesty a zeme som videl nejaké tmavé zrkadlo. Smutné je, že zrkadlo opravil len reštart hry a ešte smutnejšie je, že doteraz to opravené nebolo. Najviac ma však štvie, že preblikávanie obrazovky na čierno pretrváva stále a reštart nepomôže. Všimol som si, že sa to deje, keď načítava mapu. Vždy, keď idem niekde ďalej od mojich polí, mám strach, že dostanem

epileptický záchvat. Samozrejme, tiež sa to neopravuje. Toto sú asi dva z troch najväčších problémov. Ten posledný je, že som sa s nástrojmi často neskutočne zasekával o lampy a iné veci okolo cesty, pričom občas tak nezmyselne, že som musel reštartovať hru. Chápem, bola to aj moja

vina, no reset auta nefungoval vždy a raz dokonca automatický pracovník spadol s mojou výbavou za 350 000 eur do rieky – a ja som tak musel celú hru vymazať a začať odznova. Keď som sa už vyplakal, pod'me sa pozrieť, čo je na Farming Simulator 2022 vlastne dobré. Verte, že je toho veľa.



Myslím, že dôvod, prečo je táto séria tak obľúbená, je ten pocit zadosťučinenia, resp. satisfakcie, keď vidíte, ako krásne ten kombajn kosí. Perfekcionizmus, takto by som to nazval. Pohodlný relax na celé hodiny. Samozrejme, chvíľu trvá, kým sa dostanete do ovládania tých strojov, aby chodili rovno, no úsilie stojí za to. Brázdiť polia hore-dolu, pustiť si k tomu rádio s parádnu rockovou muzikou... Škoda iba tých pár pesničiek, mohlo by ich byť viac.

Zo všetkého najviac ma však prekvapilo to enormné množstvo možností. Farming Simulator je mimoriadne komplexná hra. Jasné, pozerám sa na to ako úplný nováčik, ale aj k nám vie byť milosrdná. V nastaveniach si viete výrazne uľahčiť život vypnutím orania, vápna, ale aj buriny a kameňov. Keď už budete vedieť „kam z konopí“, tak si to môžete zapnúť, alebo si užívať jednoduchosť. Kto má rád výzvy, ten si vie prísť na svoje. K dispozícii máte tri mapy, ktoré sú podľa mojich postrehov rozdelené podľa obtiažnosti. Ja som hneď klikol na poslednú, lebo sa mi páčil obrázok, no až neskôr som zistil, že práve tam sú ceny za predaný tovar najmenšie. Ako som spomínal, nevedel som o tom, ale hru som si užíval aj napriek tomu užíval. Po vyskúšaní ostatných máp mi aj tak k srdcu prirástla najviac práve tá. Možno to bolo tou prírodou.

Pod'me však späť k veci. Keď sa prelúskate základmi, ktoré sú pomerne jednoduché na pochopenie, zistíte, čo všetko sa tu asi dá robiť. Neskôr sa ukáže, že to bol len obal a hĺbka hry je niekde inde. Máte desať polí a žiaden úver (môžete si požičať až do 500 000 eur), to neznamena, že je koniec a už nie je čo s konope. Stále si môžete otvoriť napríklad cukrovar a vyrábať cukor. Na to som prišiel celkom skoro, keďže som ešte nevedel, kto čo odo mňa kúpi a mal som pole s cukrovou repou, jeden som postavil. Neskôr sa ukázalo, že pekárne nedokáže odkúpiť 150 000 kg cukru, ale



ja dokážem kúpiť ešte aj ju samotnú. Vtedy som si dal pauzu od orania.

Ukázalo sa, že mnoho tovaru môžete expedovať do iných miest. Stačí si prenajať vlak za 1000 eur na hodinu. Veľa? Pche, upravte si čas v nastaveniach na 0.5 a zaplatíte zaň do 200 eur, zatiaľ čo vy zarobíte desiatky tisíc. Ďalej som prišiel na to, že okrem pestovania samotných plodín dokážete vyrábať rôzne veci od múky a cukru cez dosky alebo dokonca oblečenie až po koláče. Priama úmera v tomto prípade hovorí, že to bude stáť nemalé investície a oveľa viac roboty, no verte, že peniaze potom potečú potokom. Odporúčam asi najkomplikovanejšiu vec, ktorou je koláč. Tam potrebujete asi všetky suroviny, čo si viete predstaviť, pričom to nekončí pestovaním. V tomto prípade budete musieť chovať aj zvieratá. Mlieko a vajcia na poli totiž nerastú (skúšal som). A obmedzená kapacita pekárne či podobných menších podnikov vás donúti rozmýšľať, čo so zvyškom. Taktiež sa nehrňte predávať svoju úrodu v deň, keď ju „zožnete“. Sledujte vývoj cien, pretože sa môže stať nemilá vec – prídete o desiatky tisíc eur. Dokonca môžete vypnúť sezónne sadenie a žatvu, no kde by potom bola tá sranda?

Sledovať kalendár, kedy môžete čo sadiť a kedy čo žať. Do toho si môžete počas čakania kúpiť nejakú lúku a kosiť trávu, balíkovať a takto si privyrábať aj dvakrát ročne, keďže tráva rastie veľmi rýchlo.

Navyše ju netreba ani sadiť a hnojenie je dobrovoľné. Ja som sa aj vďaka takémuto polu vysekal z dlhu, hoci som pri tom musel stráviť kopu času. Na týchto lúkach sa pracovníci často zasekávajú a balíky aj tak musíte vyrobiť a pozberať sami. Sám neviem, čo by som k tomu ešte napísal. Je toho veľa, no ako sa hovorí, nevyskúšaš, nevieš. V tomto prípade to platí niekoľkonásobne. Nechcel som hru na recenziu, nechcel som ju ani hrať a nakoniec je to pre mňa jedno z prekvapení roka. Dlho som nehral titul, pri ktorom by som takto zrelaxoval. Navyše, po porovnaní s Farming Simulator 19 môžem povedať, že nový ročník vyzerá oveľa lepšie a možnosti pribudlo viac, ako by si jeden pomyslel.

Verdikt

Farming Simulator 22 je pre ľudí, ktorí si chcú oddýchnuť od bežných strieláčiek alebo bohapustých open world rpg adventúr. Satisfakcia vás čaká na každom rohu a krach vás v podstate ani nemusí trápiť. Navyše, ak sa rozhodnete, môžete sa ponoriť naozaj hlboko, alebo môžete len tak plávať v mori pšenice na povrchu. Je to na vás.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
simulátor	Giants Software	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

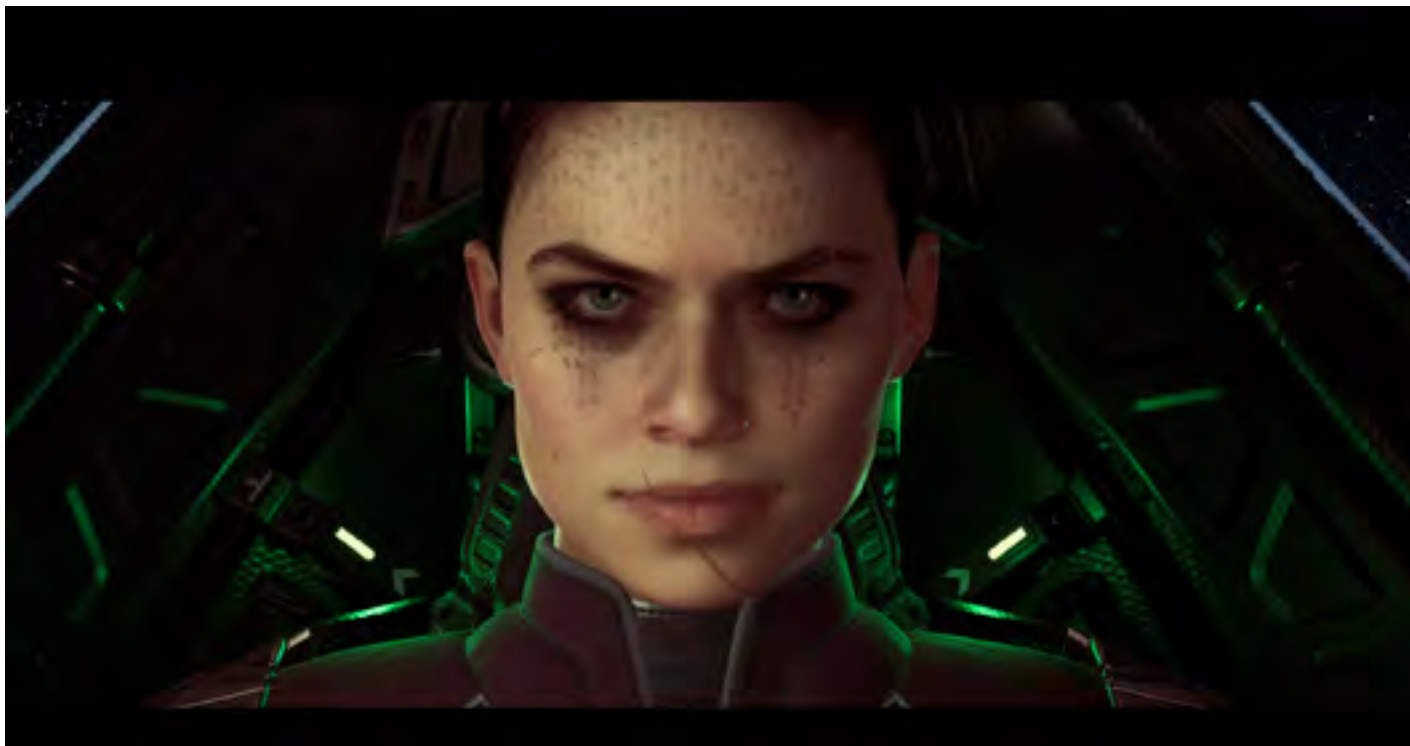
+ vizuál	- občas tupí pracovníci
+ všadeprítomná satisfakcia	- bugy v grafike a načítaní
+ možnosti	
+ stroje	

HODNOTENIE:



Chorus

TAJOMNÝ KULT, ROZPRÁVAJÚCA LOĎ A VYNIKAJÚCA AKCIA V POHLCUJÚCOM VESMÍRE



Niekedy človek nepotrebuje, aby hra obsahovala dlhočizný filozofický príbeh, prípadne vám život komplikovala viacvrstvovými mechanizmami a vysokou obtiažnosťou. Niekedy si jednoducho chceme oddýchnuť v peknom prostredí pri zaujímavej hrateľnosti a možno si aj na čosi zastrieť. Ak hľadáte niečo také, práve pre vás tu je vesmírna akcia Chorus.

V prvom rade sa priznám, že o tomto ambicióznom titule od Deep Silver Fishlabs som toho veľa nevedel a púšťal som sa do neho s menšou skepsou. Predsa len, ide o „vel'kú“ prvotinu od štúdia, ktoré malo doteraz na konte iba niekoľko mobilných kúskov. Nemecko-rakúsky vydavateľ to navyše ani nejako nepreháňal s marketingom. Našťastie, moje obavy sa nenaplnili. Chorus aj napriek zopár výhradám určite stojí za to.

Čistokrvná akcia

Chorus je striel'ačka, v ktorej prím hrajú adrenalínové súboje vesmírnych lodí, čo znamená, že s výnimkou pár cutscén sa

z vášho korábu nedostanete. To však vôbec neprekáža. A hoci je najväčší dôraz kladený na akčnú stránku titulu, poriadnej pozornosti sa dočkal aj príbeh. Hráč sa vžije do kože odpadlíčky Nary, ktorá má na svedomí smrť miliárd ľudí. Táto mimoriadne nadaná pilotka totiž ešte v službách tajomného kultu zničila celú jednu planétu, aby následne pod t'archou viny a pochybností hodila svoj doterajší život za hlavu. Opustila svojho verného part'áka, loď Forsaken (familiárne nazývaného Forsa), a išla na opačnú stranu galaxie pomáhať tým, ktorí to potrebujú. Ale minulosť ju po istom čase dobehla, hrozba kultu a jeho lídra Vel'kého proroka, jej bývalého mentora, je späť a ona tak bude musieť nájsť Forsu a pustiť sa do najdôležitejšieho boja jej života.

Príbeh je o čosi lepší, ako znie, hoci nejakou originalitou nesrší. Rozbieha sa pomaly, čo môžeme povedať aj o hre samotnej. Tá je spočiatku aj celkom ťažká, keďže k dispozícii máte iba základné zbrane a jednoduché úhybné manévry. Prvé súboje znamenali aj

niekoľko úmrtí a často boli najmä o zbesilom poletovaní hore-dolu a pokusoch trafiť rýchlych nepriateľov, čo, priznajme si, nie je až taká zábava. Postupom času však získate aj niekoľko zaujímavých a hlavne užitočných nadprirodzených schopností, pričom vďaka prvej z nich boje zrazu získali dobré grády. Stlačením jedného tlačidla sa totiž viete teleportovať priamo za konkrétneho nepriateľa a v kombinácii s ďalšími schopnosťami a lepšími zbraňami už jeho likvidácia nie je až takým problémom. Samozrejme, nie je to také jednoduché, tieto schopnosti nemôžete používať donekonečna, Nara má energiu, ktorú na ne spotrebuje, zároveň sa však dopĺňa časom a aj vďaka niektorým vylepšeniam lode.

Pomalý rozbeh? Žiaden problém

Ako som už spomenul, Chorus môže byť na začiatku celkom ťažký, trvalo mi pár hodín, kým som sa na 100% zžil s ovládaním, pričom rozbeh celkovo nepatrí medzi najpodarenejšie. Nepomáhajú



tomu ani niektoré zvláštne dizajnové rozhodnutia. Titul sa odohráva v niekoľkých lokalitách, ktoré sú celkom rozsiahle a môžete v nich plniť aj rôzne vedľajšie úlohy. Preto som sa rozhodol, že prvú oblasť preskúmam popri tom, ako sa vydám za príbehovým questom. Cestou som natrafil na tajomný signál a zvláštny dialóg, čo podnietilo moju zvedavosť. Pozrel som sa preto na mapu, ktorá mi avizovala, že by tam mala byť vedľajšia úloha. Ani po pol hodine vytrvalého hľadania sa však nespustila. Ako som neskôr zistil, tento side quest bol podmienený postupom v príbehu, preto nerozumiem, prečo sa mi zjavil na mape ešte predtým a prečo mi pípal už spomínaný signál. Pri dvoch misiách sa mi taktiež stalo, že vyžadovali použitie mechanizmu/schopnosti, ktoré však boli vysvetlené v inej misii. Ak sa teda v niektorých momentoch nevyberiete rovnakou cestou, ako si to vymysleli vývojári, môžete na chvíľu zakysnúť.

Dost' však negatív, povedzme si, prečo vlastne dole svietia štyri hviezdičky z piatich. Je to jednoduché - aj napriek



trvať dlho, kým sa s vaším strojom zžijete naplno a budete predvážať poriadne vzdušné kúsky. K dispozícii máte aj tzv. driftovanie, ktoré viete využiť ako akúsi ručnú brzdu, či masívny rýchlostný boost, a keď to skombinujete, môžete zažiť mnohé pamätné momenty.

Nudiť sa nebudete

Svoje čaro má aj preskúmavanie jednotlivých lokalít, ktoré ponúkajú tak akurát bočného obsahu. Mapy posiatej otáznikmi, čo je dnes zvykom nielen v RPG tituloch, ale aj v akčných kúskoch, sa nemusíte báť. Nájdete tu vedľajšie úlohy, ktoré občas majú pokračovanie v neskorších častiach hry, náhodné



niektorým rozporuplným rozhodnutiam tvorcov je jadro hratelnosti vynikajúce a čím dlhšie hráte, tým je to lepšie a zaujímavejšie. Ovládanie je na začiatku trochu kostrbaté, to áno, je to však naozaj iba o zvyku a o tom, ako budete mať k dispozícii viac a viac prostriedkov na likvidáciu nepriateľov. Stíhačka na vaše povely reaguje veľmi dobre a nebude

súboje zaručujúce menšiu odmenu (tie sa neskôr opakujú a vývojári pri nich lenivo používajú rovnaké dialógy - plniť ich však nemusíte, o nič extra neprídete), ale aj rôzne skryté moduly a vylepšenia pre vašu loď a vaše schopnosti. Samozrejme, questy sa väčšinou končia bojom, niektoré sú však aj o adrenalínovom naháňaní cieľu a je tu dokonca aj niekoľko osviežujúcich, hoci nie veľmi ťažkých stealth sekcií. A nechýbajú ani boss fighty, ktoré dokážu potrápiť. Autori do tých hlavných, našťastie, umiestnili checkpointy, takže frustrácia z niekoľkonásobného opakovania dlhých bitiek nehrozí.

Celá hra mi zaberala približne 25 hodín, aj keď ak by som chcel, vedel by som to dokončiť aj oveľa rýchlejšie. Bola by to však chyba, keďže by som sa obral o zaujímavé príbehy a už spomínané vylepšenia, ktoré sa mi v neskorších fázach celkom zišli. Chorus vám postupne pridáva nových a nových nepriateľov, pričom na nich platia iné stratégie. Veru tak, iba kombináciou nekonečnej strelby a uhýbania do aleluja to s výnimkou prvej

hodinky d'aleko nedotiahnete. Väčšinou chvil'u trvá, kým prídete na to, aká taktika je na nového súpera vhodná, ale keď to klikne, stojí to za to. Časom sa z bojov stáva nádherná symfónia chaosu a deštrukcie, počas ktorej musíte rýchlo kombinovať schopnosti a zbrane – to, čo funguje na veľkú loď s pancierom, totiž na mrštný koráb so štítmí nebude. Do toho si pripočítajte, že niektorí nepriatelia na vás budú vypúšťať míny, iní zas poskytnú svojim kolegom bonusovú ochranu, kým ich nezničíte, a uvedomíte si, že je toho viac, ako ste čakali.

Dobre sa to hrá a dobre sa na to pozerá

Na chvil'u sa ešte vrátim k príbehu. Po vesmíre budete teda putovať nielen so svojimi temnými myšlienkami, ale najmä s Forsom, pričom jeho dôveru si budete musieť znovu získať. Predsa len, boli ste to vy, kto ho pred istým časom zradil a zanechal napospas osudu. Chémia medzi ním a Narou je výborná, loď s tajomnou históriou si rýchlo obľúbite a rozpletanie príbehových nití vás bude celkom baviť, hoci nejde o nič prevratné. Váš vesmírny koráb si navyše budete môcť vylepšovať. K dispozícii máte tri zbrane v podobe rotačného gul'ometu, laserov a raketometu. Začínate so základnými verziami, pričom lepšie kusy si viete kúpiť v obchode, prípadne ich získate plnením vedľajších úloh. Okrem toho loď ešte disponuje tromi slotmi pre moduly, ktoré hrateľnosti poskytujú slušnú variabilitu. Každý totiž dodá iný bonus a niektoré sú súčasťou setov. Ak budete mať napríklad štyri kusy z pirátskeho setu, dostanete veľký bonus k poškodeniu, ktoré budete spôsobovať zozadu. Iný set vám zas dobije energiu pre schopnosti, ak jednu z nich použijete na zlikvidovanie nepriateľa. Spoločne s vedľajšími úlohami a otvorenými lokalitami ide



o akési „light“ RPG prvky, tie však nie sú prehnané. Nečakajte žiaden strom schopností, ktoré si budete odomykať levelovaním, všetky získate počas plnenia hlavných misií, pričom dávované sú výborne. Ak sa vám boje začnú trochu „zajedať“, Chorus rýchlo pribehne s novou schopnosťou či ťažším nepriateľom.

A neoplatí sa ani ostat' napríklad pri jednej schopnosti a zbrani, keďže vylepšovanie prebieha tým, že ich aktívne používate a striedate. Chcete spôsobovať väčšie poškodenie rotačným gul'ometom? Nie je problémom, zabíte touto zbraňou päťdesiat nepriateľov a dostanete bonus 10%. Potom ich zničte ďalších sto a bonus bude zrazu 20%. Takéto úlohy môžete plniť pri všetkom, čo máte na likvidovanie nepriateľov k dispozícii, a verte mi, že bonusy sa pri zvyšujúcej sa obtiažnosti ku koncu hry budú naozaj hodiť. Na normálnej je to tak akurát, pričom súboje s obvyčajnými nepriateľmi sú občas možno až príliš ľahké, ale v momente, keď sa zjavia špeciálni, prípadne bossovia, poriadne prituhne a budete sa musieť celkom obracať. Na záver

pochválím audiovizuálne spracovanie. Chorus vás grafikou asi neohúri, to však neznamená, že by nebol pekný, práve naopak – hra ponúka naozaj oku lahodiace a aj rozmanité scenérie (čo by človek na vesmír možno ani nepovedal). K skvelej atmosfére dopomáha aj výborný soundtrack a zvukové efekty. Menšie výhrady by som mal k modelu Nary v cutscénach, tých však nie je tak veľa, aby to nejako prekážalo.

Problémom nebola ani technická stránka, na Series X som okrem jedného padnutia nezaznamenal žiadne problémy a hra bežala tip top bez nejakých FPS dropov, hráči na PS5 však hlásili nepríjemnosti pri jednom z hlavných questov, pre ktoré sa nedokázali posunúť ďalej. To by mal ošéfovať jeden z patchov, ale človek nikdy nevie, na čo vo videohrách narazí.

Záver

Chorus je pre mňa jedno z prekvapení roka. Keď som sa prehrýzol trochu rozpačitým začiatkom a zvykol si na pár zvláštnych dizajnových rozhodnutí, dostal som skvelú a vizuálne pôsobivú vesmírnu akciu, ktorá sa na nič nehrá – a vďaka tomu som jej s radosťou obetoval takmer 25 hodín.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Strieľačka	Deep Silver Fish.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Krásne audiovizuálne spracovanie	- Pomalší úvod
+ Skvelé súboje s rôznymi nepriateľmi	- Na ovládanie si treba zvyknúť
	- Niektoré dizajnové rozhodnutia

HODNOTENIE:



Shin Megami Tensei V

SHIN MEGAMI TENSEI V JE BRUTÁLNE JRPG LEN PRE TÝCH NAJODOLNEJŠÍCH



Shin Megami Tensei je jedna z tých mála role-playing sérií, ktoré majú už od svojho prvého dielu značnú zlovestnú atmosféru. Súboje anjelov a démonov, neba a pekla, kresťanský fundamentalizmus, budhistický špiritizmus, Satan a Boh, to sú témy, ku ktorým sa séria vždy skláňa. Pritom ich ešte okoreňuje post-apokalyptickými víziami, svetom na pokraji úplného kolapsu, obskúrnymi vraždami či ľudskou chamtivosťou, aby sa hráči pri hraní týchto titulov cítili nesvoji a často aj úplne znechutení z toho, čo vidia. Nie, hry Shin Megami Tensei sa to nesnažia robiť explicitnými obrazmi násilia ako napríklad taký Resident Evil, tieto tituly totiž idú predovšetkým po psychike. Chcú sa zavítať do mozgov hráčov a zotrvať tam počas celej doby strávenej s nimi.

Piaty diel nerobí rozdiely a správa sa rovnako. A hlavne rovnako dobre! Už len začiatok, ktorý sa odohráva na strednej škole v Tokiu, vás rozochveje, ako keby vám prešiel mráz po chrbte.

Ponuré farby školskej triedy, študenti pôsobiaci ako mátohy bez duše, pričom nemajú tváre, len holé jednofarebné textúry bez očí, nosa a úst (hoci tu si nie som istý, či šlo o umelecký zámer, alebo len o obmedzenie výkonom konzoly), smutne pôsobiace chodby školy, ulice mesta a k tomu znepokojujúce správy o útokoch démonov pripomínajúcich bytosti na osamelých ľudí, pre čo musia študenti chodiť domov v skupinách.

Vo vzduchu je cítiť pachut' smrti a opustenost'.

Atmosféra je to, v čom Shin Megami Tensei V skutočne vyniká. Je ako pomaly sa budujúca pyramída skl'účených srdc a pohnutých osudov, na ktorej vrchole sa vyníma váš ustráchaný odraz v zrkadle, ukazujúci na vás prstom a smejúci sa vám do očí ako zmyslov zbavený psychopat. Či už sa budete pohybovať po pustých uliciach Tokia s rozvláčnym hudobným podkresom v pozadí, alebo po rozľahlých opustených

púštnych oblastiach sveta zvaného Netherland, samotú a skleslosť duše budete pociťovať vždy rovnako.

Práve Netherland je miesto, kde budete tráviť väčšinu času. Spomínate na recenzii remasteru Shin Megami Tensei III: Nocturne, v ktorej som písal o mape zničeného sveta videnej z vtáčej perspektívy? Tak v tejto hre si takéto pasáže užijete priamo už s kamerou zasadenou za chrbtom vašej postavy, ktorú budete ovládať v 3D priestore. Uvidíte zničené ulice, zborené domy, padnuté mrakodrapy, ľudoprázdne (démonoplne) prístavy, schátrané cesty, zhrdzavené vozidlá, opustené kancelárie, nefungujúcu mestskú infraštruktúru. Asi by som to prirovnal k pocitu, keď som sa vo Fallout 3 prvýkrát dostal do Pustiny a uvedomil som si, ako skutočne vyzerá apokalypsa z mojich vlastných očí a nie iba z obmedzujúceho izometrického 2D pohľadu predchádzajúcich hier. Pre mňa ako fanúšika série to bolo úplne fascinujúce, keď som sa zrazu ocitol

v takomto reálnom prostredí. Koniec prázdny plochám – mapám sveta – po ktorých sa len pohybujete šípkou. Shin Megami Tensei séria týmto konečne dostala nový impulz a dostala sa do nového tisícročia, hoci ešte nie úplne oboma nohami. V Tokiu totiž mapu sveta (mesta) a archaickú šíпку ešte zažijete, no to z celkového obsahu hry predstavuje, našťastie, len úplné minimum. Vďaka tomu konečne môžete vidieť skutočnú veľkosť známych príšer v porovnaní s vami alebo budovami, pričom niektoré svojou veľkosťou vyraňujú dych. Už nie sú len malé sprite na statickej bojovej obrazovke, ale ozrutné bytosti, z ktorých ide ozajstný rešpekt.

Tým, že sa kompletne zmenila optika prostredia, o dosť sa zmenil aj štýl hry. Tam, kde ste minule len prešli šípkou po plochej textúre, tu už budete behať po zvlnených kopcoch, strechách budov a povrchoch mostov. Prostredia sú obrovské, otvorené a ponúkajú veľmi vďaka pocitu z prieskumu. Tu totiž do hry prichádza skákanie. Vďaka tomuto novému prvku v sérii sa budete môcť dostať takmer všade a tvorcovia to výborne využili. V hre existujú tony skrytých pokladov, odbočiek, miestností, plošínok či podlaží budov, kam sa dostanete len vďaka skákaniam. Prieskum prostredia dostáva v Shin Megami Tensei V úplne nový punc. Dizajn sveta mi svojou prepracovanosťou veľmi pripomína úchvatný dizajn Xenoblade Chronicles 2. Tu vždy existuje niečo, kde ste ešte neboli. Napríklad zočíte orb, ktorý sa vznáša nad holou stojacou stenou, kam sa zo zeme nebudete vedieť dostať. Po prieskume zistíte, že musíte obísť budovu blízko vás, vyskočiť na určité plošinky, prejsť cez miestnosť, vyskočiť na ďalšie podlažie, z toho skočiť na skaly a následne vyjsť po kopci na vrch, kde si uvedomíte, že ste sa ocitli



práve nad tým orbom. Stačí už len skočiť dole. A takýmto environmentálnymi rébusmi je Netherworld úplne posiaty.

Hra vás núti bádať a hľadať cestičky. Napríklad máte vedľa seba tri veľké sklady, pričom do dvoch viete vojsť cez hlavný vchod a tretí je zavretý. To ale hneď neznamená, že ten tretí neobsahuje nič. Ak sa posnažíte a nájdete cestu, ktorou sa budete vedieť dostať na strechy tých skladov, zistíte, že majú aj strešné okná a práve ten, čo má vchod zavretý, má otvorené to okno, cez ktoré sa už viete dostať dovnútra. Je to jednoduchý, no veľmi vďaka systém, ktorý som si veľmi užíval. Ako keby sa Shin Megami Tensei zrazu prekvapivo zmenil na Tomb Raider či Deux Ex a zabudol na svoje prísne role playing korene. Je to paráda, avšak s tým prichádzajú aj dve problematickejšie stránky, ktoré by som nižšie rozobral viac. Nejde o nič strašné, skôr len o záležitosť mojich preferencií.

Prvou je, že prostredie sa po čase dokáže opozerať a môže začať

pôsobit' bezducho. Na jednej strane si uvedomujem, že post-apokalyptické prostredie také byť musí a hra to robí skvelo, no občas mi predsa len chýbala väčšia variabilita. Hlavne keď som prechádzal pomedzi síce inak padnuté, no inak vždy totožné skelety budov. Úvodné hodiny sú v každej novej časti Netherworldu fajn, keďže objavujete niečo nové, avšak časom som už túžil po zmene. Nudiť sa však nebudete nikdy, pretože dizajn prostredia je super.

Druhou preferenciou je zasa uvedomenie si, že dizajn a rozľahlosť otvorených prostredia je tu na úkor klasických dungeonov, v ktorých exceloval napríklad tretí diel. Dungeonov tam bolo tony. Každý z nich obsahoval prepracovaný level dizajn plný originálnych mechanizmov, pascí, rôznych environmentálnych rébusov a záľudného bludiskového dizajnu. Proste pre mňa úplný raj. Piaty diel ale na to ide inak. Dungeonov je tu omnoho menej, keď sa však už nejaký objaví, tak to stojí za to. Nedosahujú síce komplexnosť tých najlepších z Nocturne, ale to hre nepodkopáva nohy ako v prípade The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ktorej klasický dizajn dungeonov veľmi chýbal. Bolo tam niekde náhrad, nebolo to však úplne na pravé. Masívne otvorené prostredia sú v tejto hre úplne super, ale ak by mi dali tvorcovia na výber, či dizajn hry nechať v takom stave, alebo okresať niekde prostredie v mene pridania ďalších dungeonov, môj hlas by určite putoval tej druhej možnosti.

Prostredia ponúkajú aj hromadu vedľajších úloh pre rôznych „priateľských“ démonov. Avšak po obsahovej stránke nie sú ničím výnimočným. Ide vždy len o hľadanie niečoho alebo zabitie niekoho. Ich náplň mohla byť rozhodne lepšia a hlavne





takéto questy mohli byť rozsiahlejšie, ale potešujúci fakt je, že príbehové vyústenie často končí prekvapivo. Ako napríklad v prípade, keď som siréne pomáhal zachrániť jej klan, ktorý bol ovplyvnený zlou silou istého zlého démona. Keď som všetko vyriešil, tak mi nakoniec povedala, že mi ďakuje, že teraz môžu konečne všetky íst lákať mužov a zabíjať ich. Alebo sa môže stať, že dostanete zákazku na zabitie nejakého démona, pretože robí to alebo hento, pričom ten démon vám povie, že to robí z nejakého dôvodu, ktorý sa vám zrazu nezdá vôbec zlý, a poprosí vás, aby ste zabili démona, ktorý vám dal zákazku. Avšak aj ten má v niečom pravdu, preto ostanete na pochybách, na ktorú stranu sa pridať. Tu ale hovoríme o démonoch, čiže nejde o rozhodovanie medzi čiernou a bielou, ale skôr medzi čiernou a tmavou sivou.

Role-playing hratel'nosť je vo svojej podstate nezmenená. Stále má základ v najímaní démonov s rôznymi špeciálnymi schopnosťami, či už bežným rozhovorom s nimi, presvedčovaním, aby sa pridali na vašu stranu, alebo fúziou dvoch alebo viacerých démonov. Tieto mechanizmy tu fungujú ako predtým. Ak chcete, aby sa k vám démon pridal, oslovíte ho v boji a podľa vašich reakcií na jeho správanie, respektíve otázky, sa k vám buď pridá, alebo odíde a súboj končí, alebo v tom najhoršom prípade na vás rovno zaútočí. Vyjednávanie je veľmi zábavné, obsahuje tonu variácií a nikdy si nemôžete byť istí, či to robíte správne. Totiž, aj keď plníte démonovi všetky jeho priania (dáte mu peniaze, ktoré si vypýta, veci a podobne), tak to môže viesť k jeho frustrácii a vyjednávanie skončí nezdarom.

Fúzia démonov je základným prvkom série, ktorý ponúka snáď nekonečné možnosti. Nielenže ňou získate démona s vyšším levelom a štatistikami, ale

ešte pred samotným spojením, keď sa vaša postava chopí pekelného orgánu a začne hrať záhrobnú symfóniu za všetkých padlých anjelov, môžete novo vytvorenému démonovi priradiť špeciálne magické schopnosti z démonov, ktorých dávate dohromady. Hoci nie všetky, len podľa počtu otvorených slotov. Tento systém pôsobí zaujímavo, zábavne a je pohlcujúci rovnako tak, ako bol aj pred takými 20 rokmi.

Avšak nebol by to nový diel, keby neprišiel ak nie rovno s vylepšeniami, tak aspoň so zmenami. Napríklad zo štvrtého dielu prichádza potenciál skillov, ktorý je tu ale výrazne upravený. V tejto hre je potenciál omnoho podrobnejší a týka sa priamo jednotlivých druhov skillov, či už ide o element ohňa, ľadu, alebo podporných či liečivých. Dajme tomu, že máte fúziu vytvoreného démona s vysokým atribútom mágie ako takej, avšak potenciál ľadu má v mínusových hodnotách, trebárs -5. Ak mu aplikujete vylepšenú mágiu ľadu +2, ktorú obsahuje jeden zo spájaných démonov, keďže má potenciál ľadu +2, tak jemu sa medzi

skillmi objaví mágia ľadu -5, čo znamená nižšiu účinnosť. Čiže v tomto diele už nezáleží len na výške atribútov, ale aj na potenciáli jednotlivých elementov.

Veľkou novinkou sú Esencie démonov. Tie sú veľmi výrazným novým prvkom, keďže radikálne menia spôsob, akým pristupujete k súbojom. Voľne povedané sú to výťažky démonov, ktoré síce nemôžete používať na spájanie démonov, ale dajú sa využiť na prebratie skillov danej esencie vám alebo démonom bojujúcim po vašej strane bez toho, aby došlo k fúzii.

Na rozdiel od fúzie v tomto prípade vášmu démonovi ostáva rovnaký level, rovnaká rezistencia na elementy a rovnaký potenciál skillov, avšak rovnako ako fúzia, esencia umožňuje absorbovať skilly. To je významná úprava hratel'nosti, ktorá v podstate veľkou mierou neguje grinding, keďže už nemusíte grindovať pre to, aby ste si zvýšili level, čím by vám hra umožnila vytvoriť takého démona so skillmi, ktoré sú efektívne proti bossovi, ktorému čelíte.

Novinkou sú aj tzv. Miracles, hoci v podstate nie až takou úplnou, keďže ide o variáciu na Apps zo Shin Megami Tensei IV. Ale predsa len je to v niečom iný systém. Miracles sú odomkyateľné skilly rozdelené do štyroch kategórií – Supremacy (nadradenosť), Doctrine (doktrína), Awakening (prebudenie) a Cosmos (vesmír).

Odomknutie takýchto skillov vám môže pridať sloty na najímanie démonov, vylepšiť potenciály skillov, vylepšiť spôsoby dopĺňovania ukazovateľa Megatsuhi, umožniť vašim démonom využívať command „Item“ počas bojov, prinútiť takmer porazených démonov, aby sa vzdali a odvrátili





svoju smrť tým, že vám zaplatia, alebo vašej postave umožniť, aby si z Esencií prevzala kompletný potenciál skillov daného démona.

Miracles ale nemáte k dispozícii ihneď. V Netherworld je kopec „žijúcich“ brán, ktoré keď zničíte, nielenže vám umožnia prechod do ďalších častí prostredia, ale taktiež sprístupnia aj nové Miracles. Tie si zasa odomykáte bodmi zvanými Glory, ktoré môžete nájsť vo vznášajúcich sa orboch, alebo najmä nachádzaním malých démoníkov, ktorí sú roztrúsení po svete. Tí sú poskrývaní v podstate všade, na rôznych možných i nemožných miestach a aj oni samotní prispievajú k tomu, prečo je skúmanie prostredia také vd'ačné. Svojím spôsobom mi to pripomínalo hľadanie Korokov v The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Ak si však teraz myslíte, že všetky novinky prispeli k zľahčeniu legendárnej vysokej obtiažnosti hier Shin Megami Tensei, tak ste na úplnom omyle. Aj so všetkými zmenami, ktoré sa môžu niekomu javiť dokonca ako nejaké legálne cheaty, je táto hra neuveriteľne náročná. Tvorcovia si totiž uvedomili, že s výrazným otvorením RPG systému prichádzajú aj väčšie možnosti pre hráčov, preto najmä boss fighty

nadizajnovali skutočne pekelné. Budete plakať. A veľmi. Keď po 15 minútach snaženia a s minimálnym HP, ktoré treba bossovi vziať, zrazu boss vytiahne trojitý super úder a vezme vašej postave všetky na maximum naplnené životy, vtedy dostanete takú neopakovateľnú chuť rozbiť si hlavu kladivom.

Ako je to možné, že vás takto nachytal? Odpoveď je Magatsuhi.

Magatsushi je éterická substancia sveta Da'at, ktorú môžete využívať vo svoj prospech na krátku dobu počas súbojov. Zbierate ju po svete, naplňujete si ukazovateľ a keď príde na súboj, môžete si zvoliť jednu z Magatsushi schopností, ktoré má vaša partia k dispozícii, a využívať ju počas celého jedného kola.

Na začiatku hry máte schopnosť Critical, čo znamená, že každý úder postáv vašej partie bude počas jedného kola kritický. Okrem toho sa vám ukazovateľ dopĺňa systematicky aj počas samotného súboja. Čiže ak prvýkrát využijete Magatsuhi schopnosť, je možné, že sa vám podarí použiť ju počas súboja aj druhýkrát, respektíve viackrát. No a to je rozšírená odpoveď toho, prečo vás takto nachytal. Démoni totiž Magatsuhi

schopnosti využívajú s veľkou radosťou a keď si nedáte pozor, keďže vidíte, keď nepriateľ absorbuje Magatsuhi z prostredia vôkol neho, môže vás takto jednoducho nachytať na hruškách.

Samotný súbojový systém je v podstate nezmenený už od Shin Megami Tensei III: Nocturne. Opäť ide o Press Turn Combat systém, ktorého základ funguje na princípe odhalenia slabej stránky nepriateľa a využívania tej slabiny správnymi schopnosťami, za čo získavate bonusové ťahy. Keďže ste v partii maximálne štyria a každý môže udrieť na slabú stránku, môžete takto získať až 8 ťahov na jedno kolo. Je to rozhodne zaujímavý systém a niečo iné oproti podobným hrám, avšak má jednu slabinu. Tá je vlastne slabinou prakticky celého JRPG podžánru. V momente, keď odhalíte slabú stránku, už ide len o spamovanie toho istého úderu dookola a o to, koľko toho vydržíte zo strany protivníka.

Na rozdiel od starších Final Fantasy alebo Dragon Quest, ktoré sa na taktické tituly v podstate len hrajú, súboje v Shin Megami Tensei majú predsa len skutočný punc taktiky. Zničiť vás tu môžu aj bežní nepriatelia, čo je pri spomínaných sériách úplne nemysliteľné. Dôvodov je viac. Nepriatelia majú často minimálne toľko životov ako vaše postavy, čiže tu nedochádza k situáciám, že máte niekoľkonásobne viac HP. Fintičky s Press Turn systémom vedia využívať aj nepriatelia a rovnako tak využívajú kritické údery substancie Magatsuhi. Z týchto dôvodov musíte plánovať dopredu, neustále sa buffovať podpornými skillmi (aj toto robia nepriatelia) a rozhodovať sa, s ktorou postavou teraz zaútočíte a ktorú budete momentálne využívať ako podpornú. Súboje sú o spamovaní jedného útoku, ale v žiadnom prípade nejde o bezmyšlienkovú aktivitu.

Týmto sa dostávame k najhoršej vlastnosti hry – technickej stránke. Shin Megami Tensei V má predovšetkým

úžasný artštýl než nejako obzvlášť krásnu grafiku. Príšery vyzerajú v 3D parádne, prostredia vyberane post-apokalypticky, textúry sú kvalitné a grafické efekty lahodia oku. Problémom je frame rate, ktorý osciluje medzi 25 až 28 fps a len málokedy dosiahne na 30 fps. Obraz je pritom výrazne rozmazaný, keďže hra nebeží v natívnom 720p, ale v nižšom, čo spôsobuje blur a neostrosť obrazu. Vizuál kazia zubaté okraje a vyrušujúce je napríklad aj to, že keď naštartujete menu, tak sa hra nepríjemne seká. A o nič lepšie to nie je ani na TV.

Nevšimol som si, aby dockovací mód vylepšoval vizuálnu stránku hry. Veľká škoda, avšak treba čeliť realite. Switch jednoducho nemá dostatočný výkon na graficky pokročilé tituly. Na druhej strane, hra beží na Unreal Engine a ten so Switchom nie je práve najväčší kamarát. Podobnými problémami trpelo aj Bravely Default II, ktoré tiež využívalo Unreal Engine.

Keďže však chcem recenziu ukončiť v pozitívnom duchu, tak ju takto aj ukončím, a to konkrétne spomenutím hudby. Za ňou opäť stojí dvojica experimentátorov Rijota Kozuka a Tošiki Koňiši, ktorí tu namixovali neodolateľný kokteil ambientu, metalu, elektronickej hudby a klasického orchestra. Ruku na srdce, ak by to bol iný titul, asi by to ani nefungovalo, no práve vďaka zasadeniu hry, ktoré je plné chaosu, neforemnosti a démonickosti, tu soundtrack tak perfektne pasuje.

Či ma bavilo Shin Megami Tensei V? To rozhodne áno. Hra má totiž svoje neopakovateľné čaro a vysoké kvality. O tom niet žiadnych pochyb. Či ma však bavila viac ako Shin Megami Tensei III: Nocturne, ktoré som hral pred pár mesiacmi? No, tu



za seba musím povedať, že hoci je role-playing systém v piatom diele prepracovanejší, dizajn celej hry sa mi o niečo viac predsa len páčil v trojke.

A čo štvorka? Tá je pre mňa veľmi špecifický diel s úplne inou atmosférou, ktorú nemá ani tretí a ani piaty diel. Je to dizajnom klasická hra ako Nocturne, no už s modernými prvkami, ktoré sú aj v päťke. Štvorku by som do toho porovnávania pre svoju špecifickosť asi ani nezaradzoval. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse už vôbec nespomínam, keďže som to, bohužiaľ, trestuhodne dodnes nehral.

Tak teda späť k trojke. Tá nemá kopec výplne v podobe generických vedľajších úloh a ani pobežovanie po pomerne prázdnom prostredí. Trojka šla vždy priamo k veci, čo malo určité kúzlo. Paradoxom je, že predovšetkým počas hrania Nocturne mi prekážala tá jej prísna lineárnosť, ktorá v päťke nie je. Tak prečo mám predsa len o niečo radšej trojku? Asi je to v tom, že pravdepodobne som si otvorenosť v Shin Megami Tensei

hre predstavoval trochu inak. Vec sa má tak, že po tretom Zaklínačovi už na dizajn otvorených svetov a vedľajších questov nazerám úplne inou optikou.

Dlho očakávaná a dlho vyvíjaná hra Shin Megami Tensei V v žiadnom prípade nesklamala. Toto neľútostné post-apokalyptické JRPG je výborným titulom, ktorý sa vás bude snažiť týrať svojím chcením, aby ste boli čo najlepší hráči.

Oproti predchádzajúcim, na dungeony zameraným dielom, sa tento sústreďuje predovšetkým na poriadny prieskum výborne nadizajnovaných otvorených prostredí, kde prím hrá skákanie. A aj keď by som tých dungeonov prijal viac, oceňujem snahu o inovácie a taktiež fakt, že titul nepodlieha moderným trendom zľahčovania.

Všeobecne, hry v sériách by nemali byť podobné ako vajce vajcu, ale mali by sa vyvíjať a skúšať nové veci – a Shin Megami Tensei V presne to aj robí.

Nebyť slabšieho technického stavu a generických bočných úloh, ktorých existencii vzhľadom na to, ako sa už hry posunuli, vôbec nerozumiem, bolo by to za 5/5.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Atlus	Atlus

PLUSY A MÍNUSY:

+ nábožensky zameraný príbeh	- slabší technický stav hry
+ najotvorenejší RPG systém v sérii	- generické vedľajšie questy
+ fantastický soundtrack	- menší dôraz na dungeony

HODNOTENIE:

★★★★☆

Final Fantasy V Pixel Remaster

FINAL FANTASY V PIXEL REMASTER JE ZNAMENITÉ RPG, KTORÉ ROVNAKO ZABAVÍ AJ PO TAKMER 30 ROKOCH

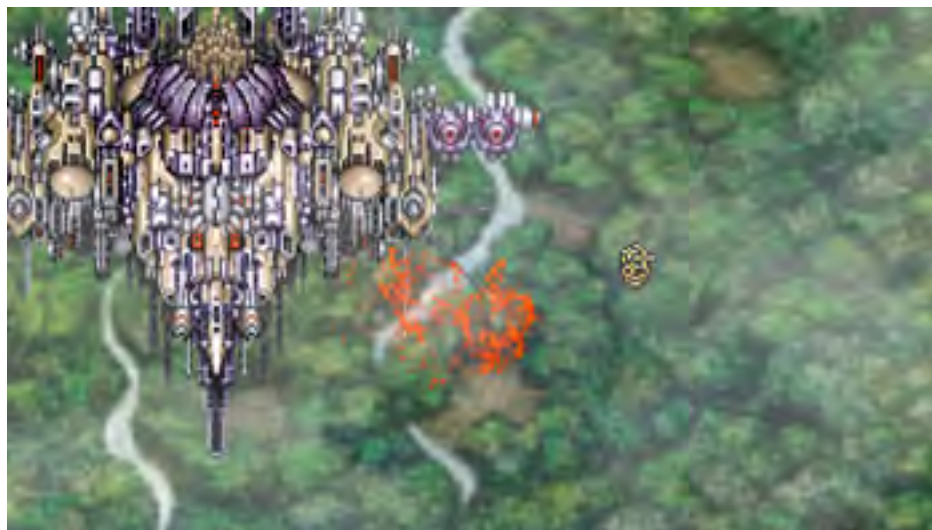


No konečne! Trvalo to síce až päť hier, no napokon to prišlo. Square Enix nakoniec predsa len vyslyšalo prosby fanúšikov, aby jednotlivé diely série remasterov Pixel Remaster dotýkajúcich sa prvých šiestich hier z dôb 8 a 16-bitov nezľahčovalo a Final Fantasy V Pixel Remaster vydalo takmer v rovnakej náročnosti, aká bola prítomná v SNES verzii. Rýchlosť levelovania, body skúsenosti, Job body, ceny v obchodoch - všetko rovnaké. Dôvod na radosť? Určite. Znamená to, že tým pádom je pixelový remaster piateho dielu po tejto stránke dokonalý? To ani náhodou. Dôvodom je, že ani pôvodná verzia nebola nijako náročná.

S náročnosťou pri Final Fantasy V je však potrebné byť všeobecne opatrný. Hra totiž obsahuje znamenitý systém povolání, ktorý umožňuje prepínať si bez problémov povolania podľa toho, v akej profesii sa momentálne chcete zveľaďovať. To znamená, že náročnosť tejto hry veľmi závisí od zloženia vašej

partie. Z toho dôvodu rád používam zhodnotenie obtiažnosti Final Fantasy V prostredníctvom tej najtypickejšej RPG partie, akú môžete mať – bojovník, liečiteľ, kúzelník a zlodej. Je to v podstate zlatý stred, po ktorom ak sa vydáte, nebudete

mať takú v prvej polovici, možno až blížiac sa k dvom tretinám hry, so súbojmi vôbec žiadny problém. Ak už ale začnete kombinovať, čo určite začnete, nakoľko, kto by už nechcel hrať za krotiteľa zvierat, tanečníka, či chemika, tak sa vám môže





stat', že predovšetkým súboje s bossmi sa môžu stať veľkou výzvou, nakoľko vaše schopnosti nemusia byť voči ich obrane a útokom veľmi účinné. Stačí mať v kritickej chvíli schopnosť liečiť alebo používať kúzla tej najčernejšej mágie a už môže byť problém. Taktiež si ale hru môžete ešte viac zľahčiť tým, že skombinujete povolania mystického rytiera, samuraja a berserkera, pričom poslednej postave nastavíte červeného mága schopného používať bielu aj čiernu mágiu a z hry sa môže stať doslova prechádzka ružovou záhradou.

Vo Final Fantasy V záleží na tom, ako sa vyvíjajú vaše postavy. Na rozmanitosť prirodzene mysleli aj tvorcovia a preto bossovia častokrát oplývajú schopnosťami, ktoré môžu určité povolania negovať a robiť ich v boji prakticky nepoužiteľnými. Súboje s nimi bývajú veľmi zaujímavé a nadizajnované, avšak predovšetkým v prvej polovici hry im podráža nohy fakt, že nemajú príliš veľa HP. Života majú len o trochu viac, než nejaký náročnejší bežný nepriateľ a z toho dôvodu sa také súboje skončia skôr ako stihnú naplno prejavíť svoj potenciál. S blížiacim sa koncom hry sa bossom rapídne zvyšujú životy aj ich schopnosti a súboje s nimi zrazu naberú „Dark Souls“ náročnosť.

Viem, že som túto recenziu začal zhurta a netradične, no táto informácia je asi tá najdôležitejšia z celého remasteru a chcel som, aby vynikla medzi ostatnými, zväčša nie pozitívnymi, ktoré už tradične (a bohužiaľ!) patria k môjmu repertoáru pri recenzovaní hier série Pixel Remaster. Square Enix si na piaty diel vzalo poriadny kus času, nakoľko od vydania remasteru trochu slabšieho štvrtého dielu ubehli už dva celé mesiace. No výsledok je našťastie poznateľný. Táto verzia sa síce nevyhla technickým chybám, ktoré inak priznali aj samotní tvorcovia hneď po

vydaní a slúbili rýchlu nápravu, ktorá aj po čase aj prišla, no spomedzi piatich už vydaných hier sa radí medzi úplne tie najlepšie. Nakoľko hra bola už patrične „opatchovaná“, opravené bugy prirodzene nebudem rátať do konečného hodnotenia.

Príbeh hry sa začína krásne. Svitá, lúče slnka vítajú nový deň a na hradnej veži vidíme sladko spiaciho draka. Atmosféra je pokojná, doslova poetická. Nič nenaznačuje, že už o pár sekúnd sa všetkým ľuďom zmení život, a že následne môže byť ešte horšie, než už je. Kráľ Tycoon cíti niečo zlovestné vo svojich kostiach. Nakoľko nechce nechať nič na náhodu, nasadá na draka a letí ku kryštálu zodpovednému za element vetra. Prestrih. Neznámi piráti si uvedomujú, že vietor sa z ničoho nič zastavil. Prestrih. Neznámy starý muž v trasúcej sa jaskyni spoznal, že niečo zlé sa stalo s vetrom, a že si musí pohnúť. Prestrih. Kráľ prichádza ku kryštálu a ten sa z ničoho nič rozbije na márne kúsky. Prestrih. Obrovský meteorit sa rúti k zemi a len o vlásk minie neznámeho chlapca, ktorý so svojim verným chocobom oddychuje pri ohníčku. Nejaký takto vyzerá

jeden z najlepších úvodov do hry Final Fantasy vôbec. Spád deja je neuveriteľný, množstvo udalostí, ktoré sa dejú v jednej chvíli na začiatku, necháva pracovať fantáziu diváka na plné obrátky. Strih je rýchly, neviete, kto sú tie postavy, prečo hovoria, čo hovoria a čo s tým všetkým má prepáňaná dočinenia meteorit. Posledná hra série, ktorú režíroval jej tvorca Hironobu Sakaguchi, nenecháva od prvých sekúnd nikoho na pochybách, že toto bude epické fantasy dobrodružstvo s presahom priestoru i dimenzie, na ktoré si je treba vyhradiť minimálne 50 hodín čistého herného času.

Osobne nerád v recenziách opisujem dej a postavy. Recenzia podľa mňa nie je o tom, aby som v nej vyzroprával riadny kus príbehu, či porozprával vám o postavách, ktoré sa postupom príbehu menia. Správanie postáv i rozprávanie deja je dosť individuálne hodnotiť, nakoľko tu sa nedá exaktne zhodnotiť, čo je ešte dobré a čo sa tvorcami už vymklo spod kontroly, ako to v prípade hráteľnosti býva.

Z toho hľadiska má podľa môjho názoru recenzia fungovať striktne striedmo. Čiže takto. Príbeh? Epický a uvoľnený. Postavy? Zábavné a správajúce sa prirodzene na svoj vek. Sumár? Zbožňujem to všetko. Mimochodom, tie zábavné postavy som myslel doslova. Final Fantasy V je na sto honov tá najvtipnejšia hra série vôbec, nakoľko postavy šaškujú, doberajú sa medzi sebou a nachádza sa tu hromada zábavných situácií, z ktorých niekedy dokonca vyprsknete na monitor. Aj keď áno, priznávam, aj humor je dosť individuálny.

Final Fantasy V je vo všeobecnosti jedným z najobľúbenejších dielov série. Dôvodom nie je však ani epický príbeh a ani humorné postavy, ale už vyššie načrtnutý systém povolání. Tento remaster vychádza z



pôvodnej SNES verzie, čiže dohromady si tu budete môcť odomknúť celkovo 22 rôznych tried. Ak ste už hrali mobilnú verziu, ktorá vyšla na Steame, tá má o štyri povolania viac – nekromancer, delostrelec, gladiátor a veštec. Tieto povolania vo Final Fantasy V Pixel Remaster nenájdete.

Každé z povolaní môže byť vylevelované a každý level vám pridá nejakú novú špecifickú schopnosť. Čo je na tomto systéme skvelé, je to, že naučené schopnosti môžete používať, aj keď ste už presedlali na iné povolanie.

Teda iba v tom prípade, ak si danú schopnosť nastavíte, pričom nastaviť si môžete vždy len jednu schopnosť (až na dve výnimky, povolania freelancer a mím). To znamená, že si takto môžete vytvoriť v iných RPG hrách nepredstaviteľné kombinácie. Môžete byť biely mág a vedieť používať tie najsilnejšie meče v hre a to z dôvodu, že si nastavíte schopnosť Equip Swords, ktorú ste si predtým odomkli ako rytier.

Chcete byť nindžom a zároveň vedieť vyvolať Bahamutha, ktorého bez odomknutej špeciálnej schopnosti môžete vyvolať len summoner? Môžete. Ak chcete, môžete si odomknúť Equip Bows pri levelovaní lesníka, aplikovať tú schopnosť na rytiera, ktorému dáte to najsilnejšie brnenie, následne ho zaradiť do zadného radu a používať tie najsilnejšie luky z bezpečia zadného radu, pričom vás ešte k tomu chráni to najlepšie brnenie. Systém povolaní vo Final Fantasy V je doslova studnicou nekonečných možností.

Samozrejme, každé z povolaní má určené aké zbrane môže v základe používať a aké brnenie si môže na seba obliecť, čiže tvorcovia predsa len nastavili určité hranice. Prirodzene, ako som spomínal, môžete ako biely mág používať meče. No aby bol meč najúčinnjší, musíte byť zaradený do predného radu, lenže ako biely mág nemôžete používať ťažké brnenie, čiže tým pádom riskujete devastačné



zranenia, ktoré by ste neutŕžili, ak by ste mali toho mága zaradeného vzadu. Z druhého radu zase neudriete nepriateľa tak silno ako z predného. Všetko tu teda má svoje pre a proti a hráč ako taký sa musí naučiť robiť kompromisy.

Final Fantasy V je najdlhšou spomedzi prvých piatich vydaných hier. Obsahuje dohromady tri veľké mapy, ktoré sa vám postupne otvárajú a sprístupňujú tým niekolkým nepovinným lokalitám a aj vedľajším úloh. Tie sa vám ale nikde nezapíšu, čiže si ich musíte držať zapamätané v hlave. Ako obvykle, je aj tu postup obmedzený prírodnými prekážkami ako moria, jazerá alebo hory, ktoré zabezpečujú, aby ste sa niekam nedostali, ak sa tam ešte dostať nemáte. Časom si však odomykáte nové spôsoby prepravy. Lodou sa budete vedieť plaviť, na chrbte draka budete vedieť lietať ponad vodu, avšak nie ponad hory, vzdušnou lodou budete vedieť lietať aj ponad hory. Dostanete sa dokonca aj pod vodu, pomocou ponorky.

Čo sa mi na tejto hre veľmi páči je to, ako vás hra odmeňuje za prieskum a zvedavosť. Len ak budete pozorní a skúmať čo sa dá, zistíte kde býva jedna z hlavných postáv, Bartz (spomínaný chlapec s chocobom na začiatku) a

dozviete sa detaily z jeho minulosti. Len opätovným navštevovaním určitých lokalít sa dozviete dojemné detaily o vzťahu medzi princeznou a pirátom. To všetko je nepovinný obsah, ktorý objavíte, len ak hru skutočne hráte.

Iba ak ste dostatočne zvedaví, zistíte, že na piano v krčme sa dá hrať, a len ak ste ešte raz toľko zvedaví, zistíte, že v inej krčme sa dá hrať tiež a že hraním sa zlepšujete! Hra vás do ničoho nenúti, ani vás k tomu vlastne nijako nepostrčí a dá sa povedať, že takéto veci stretnete v podstate len náhodou. A ja takéto náhody milujem!

S tým ide ruka v ruke dizajn dungeonov. Ten by som svojou komplexnosťou a zamotanosťou prirovnal k tým z druhého dielu. Dungeony v tejto hre často obsahujú rôzne odbočky do slepých uličiek, vyžadujú od hráča interakciu s pákami, posuvnými pásmi a podobne, aby sa dostal ďalej, pričom sa samozrejme môže dostať aj tam, kam nechce, pokiaľ zabočí inde, či použije interaktívne objekty inak. Predovšetkým záverečné štyri, ktorými si odomknete jedny z najlepších zbraní v hre, sú parádne. Škoda len, že záverečný dungeon je tak lineárny a pomerne fádny v porovnaní s predchádzajúcimi. Trošku ma mrzí, že to objavovanie prostredia nie je spojené aj s



objavovaním loru sveta. Predchádzajúce hry mali kopec postáv a kníh, z ktorých ste sa mohli dozvedieť detaily o svete a jeho histórii, pričom druhý a tretí diel doslova excelovali v takomto nepriamo rozprávaní príbehu. Final Fantasy V je bohužiaľ v tomto veľmi plytký.

V podstate tu neexistujú žiadne knihy rozširujúce lore, a ani postavy, ktoré by vám prezradili čo to z minulosti. Hoci sa nájde pár výnimiek, predsa len príslovie „jedna lastovička leto nerobí“ aj tu potvrdzuje svoju pravdivosť.

Budem sa opakovať, no to najlepšie aj na tomto remasteri je hudba. Hoci je pravda, že systém povolání jej dýcha na krk. O vylepšený soundtrack sa postarali niekolkí japonskí skladatelia, pričom dohľad nad prácou mal samotný Nobuo Uemacu. Každá zo skladieb je perfektne zvládnutá a ťažko na hudbe hľadať niečo zlé. Snáď len prvý bojový motív má možno o decibel nižšiu hlasitosť než zvyšok soundtracku, čo ma trochu na začiatku rušilo, no dá sa na to zvyknúť. Ak sa pýtate, že ako dopadla slávna skladba Clash on the Big Bridge? Je to doslova zhudobnené nebo.

Graficky je na tom hra miestami skutočne vynikajúco, avšak to sa nedá povedať o vizuále ako celku. Ak originálnu hru poznáte, už pri prvej scéne sa začnete chvieť, keď uvidíte pridané sviečky v oknách, krásne dopĺňajúce obraz nehy a pokoja. Všimnete si, že polovica hradu je viditeľne zaliate vychádzajúcim slnkom, pričom druhá strana hradu je slnečnými lúčmi ešte nedotknutá. Uvedomíte si, že celková paleta farieb je omnoho príjemnejšia na oči, jemnejšia a celkovo pôvabnejšia.

V lesoch zočíte hýbajúce sa tieň listov na trávě, uvidíte lúče predierajúce sa



cez koruny stromov, niekde vás stretnú zmenené textúry, inokedy vhodné doplnené prostredie ako lúčne kvety, rôzny porast a podobne. Bohužiaľ, toto sa nedá povedať o všetkom, nakoľko mapa sveta je natvrdo prevzatá z GBA verzie, pričom do nej neboli pridané žiadne detaily.

Square sa ani neunúvali zmeniť jas, respektíve nasvietenie a teda vás čaká kontrastné prechádzanie z až neprirodzené svetlej mapy sveta do prostredia, ktoré je neporovnateľne temnejšie, hrajúce tmavšími farbami. Veľkú prácu si tvorcovia nedali ani s interiérom budov, nakoľko v týchto prípadoch zmenili maximálne tak nejakú stenu, či podlahu. Sprity príšer sú v podstate tiež priamo vzaté z GBA verzie, zvyčajne bezo zmien, či úprav.

Nakoniec si už tradične nechávam zhrnutie toho, čo prináša Pixel Remaster. Ak ste čítali moje predchádzajúce recenzie, tak viete, čo čakať aj od piatej časti. Skryté chodby sú odhalené akonáhle do nich vstúpite (v pôvodnej

hre ste museli ísť s postavou naslepo), a to aj tie, v ktorých priamo nie ste, no nachádzajú sa zhodou okolností na rovnakej obrazovke, pohyb postáv je o čosi rýchlejší, všade je prístupná minimapa, ktorá sa nikdy nedá úplne vypnúť, uložiť si prostredníctvom quicksave môžete hru kedykoľvek, netreba vám k tomu save point, je tu prítomný CRT filter veľmi agresívny na oči, či v neposlednom rade aj dodnes neopravený veľký problém s fungovaním bezdrôtového ovládača Xbox One Controller. Je možné, že nefungujú aj iné, no k dispozícii som mal len tento.

Final Fantasy V Pixel Remaster sa pridáva k Final Fantasy III Pixel Remaster, aby spolu vytvorili tandem tých úplne najlepších dielov vydaných v rámci série Pixel Remaster. Systém povolání, nepovinný obsah, skvelé postavy, neskutočná hudba, Final Fantasy V je jednoducho klasika, dokonca aj s nezľahčenou náročnosťou, ktorá postihla predchádzajúce pixelové remastery. Je síce škoda, že z piatich vydaných hier za to skutočne stoja len dve, no ešte stále je tu nádej, že sa k nim môže pridať aj šiesty diel. Ak teda Square k svojej práci pristúpi patrične zodpovedne.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Square Enix	Square Enix

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúci systém povolání	- Pixel Remaster „vylepšenia“
+ grafické vylepšenia	- menší dôraz na lore
+ kopec nepovinného obsahu	- prvá polovica hry je veľmi ľahká
+ geniálny soundtrack	

HODNOTENIE:



Halo Infinite

DOKONČIŤ BITKU... OPÄŤ



V hernom svete je málo príkladov titulov, ktoré by boli tak späté s existenciou platformy, ako sú séria Halo a Xbox. Dalo by sa povedať, že bez masívneho úspechu prvých dvoch hier by tu dnes konzola od Microsoftu nebola. Jednotka položila základy FPS hier na konzolách a dvojka zas položila základy online multiplayeru na konzolách. Po necelých dvadsiatich rokoch však vydaním Halo 5: Guardians nastala kríza identity. Ísť naháňať fanúšikov Call of Duty, alebo sa spoliehať na to, že fanúšikovia, ktorí nám boli verní 20 rokov, nám budú verní nad'alej? Odpoveďou je Halo Infinite.

Halo Infinite síce nemá údel niest' na svojich pleciach celú značku Xbox (na to je tu už aj Forza, Gears, The Elder Scrolls, Fallout a d'alšie), no aj tak boli očakávania veľké a hlavne nenaplnené po prvom predstavení titulu v júli 2020. Ročný odklad bol nevyhnutný a hra sa vracia späť v oveľa lepšej forme. Otázkou však je, či to stačí. Úvod je bombastický, zmätocný a zároveň príjemne elegantný. Vlajková loď UNSC

Infinity je napadnutá frakciou Banished. Tú hráči Halo Wars 2 dobre poznajú, no pre tých, ktorí nemali tú česť, povieme, že ide o početnú frakciu, ktorá nahradila zoskupenie Covenant, teda predchádzajúcich „zlých“.

Ich lídrom je neľútostný Atriox, ktorý vedie aj tento konkrétny útok a Infinity po krátkej chvíli padá aj s Master Chiefom na palube. Po nejakom čase ho nájde postava chytro pomenovaná Pilot, ktorá sa jednoducho chce dostať preč, no objavenie nového Halo prstenca s označením Zeta Halo všetko mení. Banished musia byť zastavení za každú cenu.

Elegancia príbehu spočíva v jeho paradoxoch. Hoci by úvodné cutscény mohli naznačovať, že opäť budeme zachraňovať svet a do určitej miery to aj je pravda, tak v skutočnosti je príbehová stránka oveľa komornejšia. Týka sa Chiefa, ktorý musí znovu bojovať za ľudstvo, a jeho nezahojených rán zo straty Cortany, ktorú technicky nahrádza nová AI The Weapon, ktorej však pre udalosti z Halo 5: Guardians

neverí. Potom je tu spomínaný Pilot, ktorý za svojou maskou zmätkára schováva nečakané tajomstvá. Banished zas prišli o svojho vodcu Atriox a aby toho nebolo málo, Zeta Halo skrýva tajomstvá so svojimi postavami. Je toho veľa, no je to povedané v oveľa osobnejšej podobe, čomu napomáha štýl cutscén, ktorý ste mohli vidieť napríklad v God of War. Rozhodnutie sústrediť sa na menší počet postáv s lepšie vykreslenými motívami sa však určite vydarilo.

Chief a jeho vzt'ah s The Weapon sa postupom hry krásne kryštalizuje a hoci na svojich cestách narazia na rôzne nebezpečenstvá, ich vzt'ah je vždy v samotnom centre. Chvályhodné je aj to, že štúdiu 343 sa konečne podarilo vytvoriť príbeh, ku ktorému nepotrebuje čítať „extended universe“ v podobe kníh. Je jasne zrozumiteľný a to aj napriek tomu, že hráč tuší, že postavy majú svoju históriu. Jej znalosť v tomto prípade pomôže, no nie je vyžadovaná, podobne ako hranie predchádzajúcich Halo titulov. Preto aj ten prívlastok „jemný reštart“.

Keď pred vydaním štúdio 343 hovorilo o tom, že Zeta Halo je prvou otvorenou Halo hrou v histórii, mnoho fanúšikov sa právom obávalo, že sa dočkáme tzv. Far Cry formúly – otvoreného sveta, ktorý ohúri tak maximálne svojou rozlohou a lezením na veže. Tu môžeme, našťastie, skonštatovať, že to tak nie je. Ak by sme mali nájsť nejaké vhodné prirovnanie k žánrovej konkurencii, tak by to bolo skôr niečo na štýl série Crysis. Áno, Zeta Halo ponúka masívnu slobodu v postupe ďalej, no neopúšťa to, čo robilo sériu vždy silnou.

Vývojári totiž umne kombinujú časti, kde sa pohybuje po otvorenom svete, s klasickými lineárnymi Halo misiami, na ktoré sme všetci zvyknutí. Tieto pôsobia ako dungeony – nie sú súčasťou otvoreného sveta, akurát do nich z neho prichádzate. Oba typy misií majú svoje silné a aj slabé stránky, no ich variácia je to najdôležitejšie. V čase, keď máte pocit, že vás omrzelo prechádzanie po koridoroch, ktoré ľuďstvu zanechala frakcia Forerunner, tak vás vývojári vypustia do novej otvorenej oblasti, kde môžete experimentovať, čo vám hrdlo ráči.

Celé to drží pokoje vďaka famóznemu súbojovému systému. Nepriatelia sú na pomery dnešných FPS veľmi inteligentní. Neboja sa nájsť na bojisku silnejšie zbrane, aby vás efektívne zložili k zemi, neboja sa vás obchádzať a používať viaceré taktiky – kombinovanie rôznych typov nepriateľov na bojisku v jednom momente vám na vyšších obtiažnostiach spraví zo života peklo. Chief však nie je žiadne orezávatko a je po zuby ozbrojený na boj s nepriateľmi. Halo si zanechalo tradičnú formúlu dvoch ľubovlných zbraní, po dvoch z každého typu granátov, no tentokrát do mixu pridalo príslušenstvo v podobe vystrel'ovacieho háku, senzora, úskoku a špeciálnej steny, ktorá pohltí nepriateľskú pal'bu. Najdôležitejším prvkom je bez debaty vystrel'ovací hák, jeho



pomoc totiž využijete pri pohybe a aj pri boji. A hranie s ním je nesmierna zábava. Keď sa naučíte, ako využívať jeho silné stránky, tak to výrazne rozšíri vaše taktické možnosti. Hák však ani náhodou neuberá z ostatných aspektov súbojového systému.

343, paradoxne, nerozšírilo arzenál zbraní, ale ho masívne okresalo. Dôvodom je redundancia. V posledných dvoch Halo tituloch dostala takmer každá rasa vlastnú formu tých istých zbraní, no to nemenilo nič na fakte, že sú to rovnaké zbrane, len majú inú skin. To sa zmenilo, obeťou sa stala hromada zbraní, vďaka čomu je arzenál omnoho pestrejší. Každá zbraň má jasne definovanú rolu, silné aj slabé stránky a sandbox obohacuje svojím vlastným spôsobom. Práve sandbox, schopnosti, nepriatelia a zbrane spôsobujú, že hranie nenudí ani v otvorenom priestore. Infinite totiž ponúka niekoľko veľkých prostredí, ktoré sú okrem vchodov do hlavných misií aj priestorom, kde sa odohráva všetok „vedľajší obsah“.

Dobrou správou hneď na začiatku je to, že celá hra sa dá prejsť bez toho, aby ste

na nich nejakým spôsobom participovali. Nepotrebuje naplňovať žiaden meter, ktorý by vám následne odomkol ďalšiu hlavnú misiu. Vedľajšie misie sú preto, aby vám uľahčili postup ďalej. Budete v nich likvidovať špeciálnych nepriateľov a za odmenu dostanete špeciálne varianty existujúcich zbraní, ktoré si následne môžete zobrať do boja.

Ničenie nepriateľských základní vás zas odmení menou Valor, pričom vďaka nej si viete na mapu zoslať tank, prípadne iné vozidlo. Alebo vás obšťastní prítomnosťou preživších UNSC vojakov, ktorí vám často efektívne pomôžu v boji.

Celý tento vedľajší obsah sa však stáva zábavným práve vďaka výbornému sandboxu, čo len dokazuje, že keď zvládnete základ, tak naň môžete nabaliť prakticky hocičo.

Jediné, čo mi v kampani výrazne chýbalo, boli tradičné misie vo vozidlách, ktoré sa v hlavnej kampani nenachádzajú. Teda... jeden pokus tam je, no na pomery Halo je to celkom málo. Väčšina času strávená za volantom niečoho je tak čisto o tom, že si ho privoľáte a chcete sa trochu vybláznit'. A keďže sme v roku 2021, tak ani v Halo Infinite nechýbajú lite RPG prvky. Tie sa dotýkajú iba spomínaného príslušenstva, ktoré si vylepšujete zbieraním tzv. Spartan Cores rozmiestnených po otvorenom svete.

Na zahodenie nie je ani dĺžka kampane, ktorá výrazne prevyšuje všetky hry v sérii, a to aj v prípade, že budete naháňať výhradne hlavné misie.

Čo však vizuál? To bola asi najviac kritizovaná vlastnosť titulu pri neslávne známej prezentácii z minulého roka. Asi netreba pripomínať, že krok vpred je masívny. Prostredie je obrovské s podporou cyklu striedania dňa a noci, interiéry sú





pekne detailné, no to všetko pri zachovaní jednoduchého vizuálneho štýlu, ktorý sériu preslávil. Nejde o žiadnu next-gen vec, z ktorej by vám padla sánka, no Halo Infinite vyzerá pekne a funguje v stabilnom framerate 60 (alebo 120) FPS, čo určite ocenia všetci. O hudbe sa takmer ani nemá zmysel baviť. V tomto svete neexistuje Halo hra, ktorá by mala zlý soundtrack a to platí aj pre Infinite. Skladatelia očividne čerpali z masívnej histórie série, no nezabudli ani na svieže nové prvky a výsledkom je jeden z najlepších soundtrackov tohto roka.

Technicky jediné väčšie výhrady, ktoré ku kampani Infinite mám, sú tie, o ktorých sme vedeli už pred vydaním. Kampaň totiž zatiaľ nepodporuje co-op, čo je vo svete Halo kardinálny hriech. A taktiež je tu prekatie menom live service. Ak ste to totiž zachytili, Infinite je na dlhú dobu poslednou Halo FPS hrou a postupom času sa dočká rozšírení do multiplayeru, ale aj do kampane, kde budeme pokračovať v boji na Zeta Halo. To ale znamená, že hoci mnoho príbehových aspektov a tém sa pekne uzavrie, stále je tu aj hromada otvorených a nezodpovedaných otázok a jednotlivých



príbehových línií. Nie je to však tak, že po skončení kampane ostanete nahnevaní. Ide skôr o tú správnejšiu formu cliffhangeru – keď chcete po dokončení kampane viac, no vaše prahunie po príbehu bolo do určitej formy naplnené. Čo je aspekt, s ktorým má obrovské množstvo live service titulov veľký problém. Charakterizoval by som aj ďalší problém, no to už by sme sa dostali do

teritória spojlerov, preto poviem iba to, že sa to týka variability prostredia v otvorenom svete. A úplne poslednou výhradou je to, že prepínanie medzi jednotlivými typmi granátov a príslušenstvom na gamepade je kostrbaté a často vyústi v to, že pri boji zomriete, pretože si neviete zapamätať kombináciu, ktorou si navolíte vystrel'ovacie hák a namiesto neho vypustíte štít.

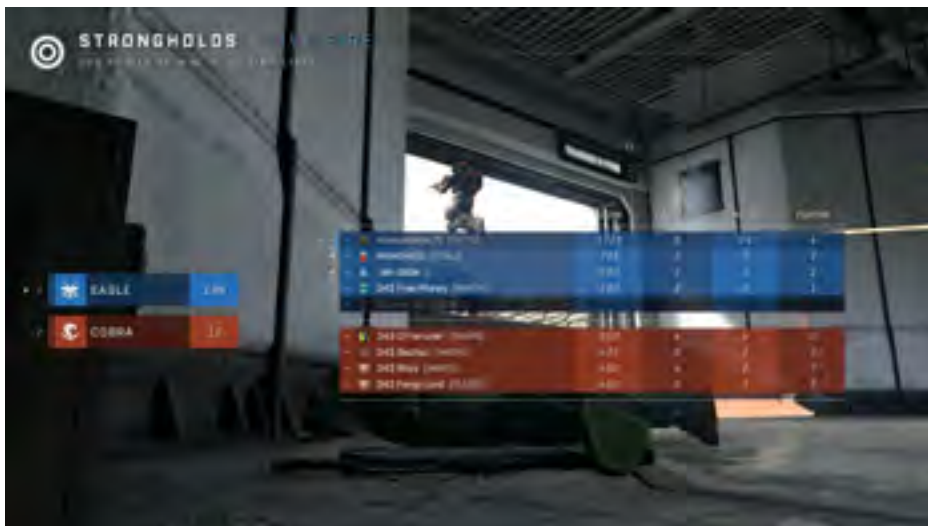
Multiplayer je však už iná pesnička. Ide totiž o najlepší Halo multiplayer od čias Halo 3 a to nie je nič, čo by mali hráči podceňovať. Málakedy som narazil na multiplayerovku s tak skvelým balansom hneď pri vydaní. Mapy, zbrane, príslušenstvo... všetko funguje v takmer dokonalej harmónii, a to, čo v nej nefunguje, môžeme označiť

za nepodstatné drobnosti. Halo Infinite ponúka štandardný arena multiplayer, ktorý už nie je v dnešnej dobe veľmi bežnou záležitosťou. Hráči začínajú s rovnakou výbavou a kl'účom k víťazstvu je nielen presná muška, ale aj koordinácia a ovládnutie mapy a predmetov, ktoré sú na mape. Vývojárom sa dokonca podarilo vyriešiť večnú dilemu série Halo – mať či nemať šprint? Výsledkom trojherného skúmania je stav, keď tu šprint síce existuje, aby dal hráčom pocit, že sa pohybujú rýchlo, no nie je natoľko účinný, aby rozbil dôraz, ktorý séria kladie na pozíciu na mape a trestá za chyby, ktorých sa dopustíte.

Základné mechanizmy hrateľnosti sú to najdôležitejšie, čo musí v takomto titule fungovať, preto je skvelé, že sa to vývojárom podarilo. Čo však ďalšie piliere? Tam sme už narazili.

Hra ponúka niekoľko štandardných herných módov – Slayer, Strongholds, Oddball, Capture the Flag či One Flag. Vrátil sa aj Big Team Battle, ktorý má svoje vlastné módy. Veľké množstvo tradičných módov ako King of the Hill, Infection, SWAT





či Fiesta však nepochopiteľne chýba. Paradoxom je, že v hre sa nachádzajú, no štúdiu 343 prišlo „geniálne“ vhodné použiť ich ako časovo limitované módy počas herných podujatí. A hoci komunitný manažér už potvrdil, že po spätnej väzbe hráčov to prehodnocujú, je celkom smutné, že ich to v prvom rade napadlo.

Ďalším dost' veľkým problémom je nemožnosť zvoliť si konkrétny mód na hranie. Infinite ponúka hodnotené a nehodnotené zápasy, no vždy vás hodí do rotácie základných módov bez možnosti voľby, čo je veľmi otravné. Naozaj niekedy nemám náladu na Capture the Flag a takto funguje psychika mnohých hráčov, čo spôsobuje, že často po načítaní zápasu zistíte, že niekto ko hráčov zápas opustilo, pretože sa im tiež nechce hrať tento konkrétny mód. Hlavne je to nepochopiteľné z toho dôvodu, že hra je free-to-play a preto vlastne neexistuje šanca, že väčšie množstvo playlistov by spôsobilo problém s dĺžkou matchmakingu.

Posledným veľkým problémom multiplayeru je systém výziev, ktorý funguje ako spôsob



levelovania Battle Passu. Nie, nekritizujem fakt, že Battle Pass je platený, keďže Halo Infinite je free-to-play a mikrotransakcie sú v takýchto tituloch samozrejmosťou.

Kritizujem to, že výzvy sú príliš špecifické pre ich vlastné dobro. Hráči sú totiž pri snahe o ich splnenie nútení nehrať čo najefektívnejšie pre potreby zápasu

a tímu, ale čo najefektívnejšie pre potreby ich unikátnych výziev. Čo v zápasoch, keď vám ide o zlepšenie v hodnotení, nie je práve ideálne.

Svetlo na konci tunela však existuje. Všetky tieto problémy sú totiž niečo, čo sa dá vyriešiť. A faktom je, že základ hrateľnosti je tak skvelý, že po ich odstránení pôjde o jednu z najlepších multiplayerových FPS hier na trhu.

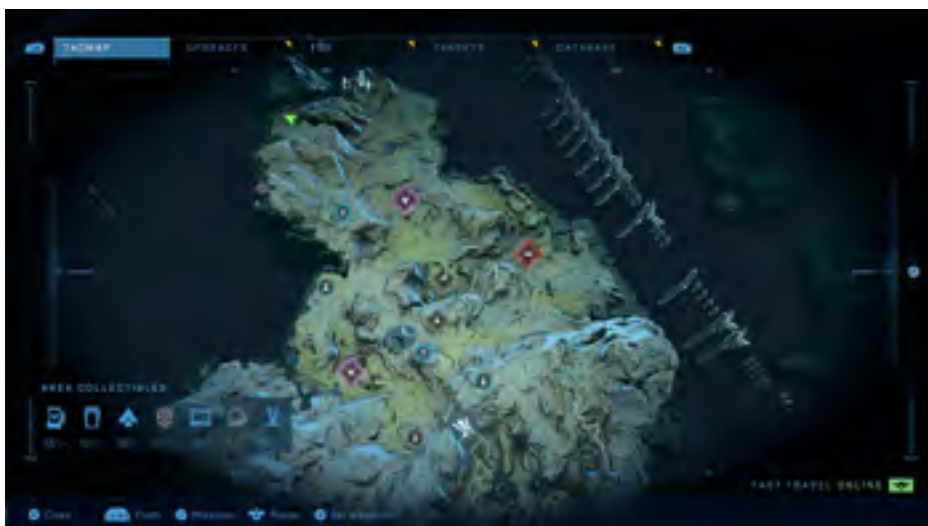
Verdikt

Čo teda ten veľký Halo Infinite? Podarilo sa štúdiu 343 na tretí pokus vytvoriť hru, ktorá uspokojí fanúšikov? Do veľkej miery áno. Infinite ponúka skvelú

no prekvapujúco zdržanlivú kampaň plnú nových poznatkov a zážitkov. Ponúka otvorené prostredie, ktoré však nie je otvorené na úkor zábavnosti a rôznorodosti. Ponúka skvelý dizajn sandboxu a súbojového systému, ktorý je obohatený o príslušenstvo. V prvom rade je však hra veľmi zábavná.

A multiplayer? King is back... v momente, keď sa vyhladí všetko naokolo. Halo Infinite tu totiž s nami bude veľmi dlho a v takejto podobe sa naň veľmi tešíme.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	343 Industries	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý dizajn sandboxu, súbojov, umelej inteligencie a misií	- chýbajúci co-op v kampani pri vydaní
+ soundtrack a vizuálny dizajn	- niekoľko problémov s módmi v multiplayeri a v štruktúre výziev

HODNOTENIE:



Atom RPG: Trudograd

ATOM RPG: TRUDOGRAD JE PERFEKTNÝM „POKRAČOVANÍM“ PERFEKTNEJ RPG



Atom: Trudograd je buď sakra veľkou „standalone“ expanziou, alebo trochu okliešteným pokračovaním pôvodného Atomu – je takmer nemožné presne to určiť. Záleží však na tom? Za dobrú cenu získate hodiny a hodiny zábavného obsahu, ako na mieru šitého pre všetkých fanúšikov pôvodných dvoch Falloutov, ktorými sú Atom a Trudograd výrazne inšpirované.

Trudograd je príliš centralizovaný na to, aby išlo o plnohodnotné pokračovanie Atomu, no súčasne príliš obsiahly na obyčajnú expanziu. Ide o niečo medzi, hoci oficiálne je Trudograd priamym pokračovaním úspešnej východoeurópskej RPG považovanej za skutočného nástupcu Falloutu. Ak ste o Atome ešte nepočuli a považujete sa za fanúšikov prvých dvoch Falloutov, dôrazne vám odporúčam zvážiť kúpu tejto hry. Rozoberať ju však hlbšie nejdem, všetko potrebné som už totiž zhrnul v našej recenzii na Atom RPG. Do istej miery sa však tomuto kroku

nevýhnem a opakovať sa budem, pretože Trudograd má tú istú DNA, len výzorovo je trochu učesanejší. Očividný je grafický posun a aj to, že vývojári mali na toto pokračovanie viac peňazí než pri prvej hre. Od úvodného hraného filmu až po záverečné titulky, autori vylepšili, čo sa vylepiť dalo, a nezmenili, čo malo zostať rovnaké. Vracajú sa tak t'ahové, taktické súboje, trochu nevybalansovaná herná ekonomika, ale aj hlbavé a pestré dialógy či misie plné prekvapení.

Oproti prvému dielu len jemnejšie novinky

Trudograd navyše obsahuje, oproti prvému Atomu, viacero vylepšení v zmysle prehľadnosti a lepšej hrateľnosti. Vývojári sa očividne poučili z feedbacku, ktorý im dali hráči, a niektoré, predtým krivajúce mechaniky upravili k všeobecnej spokojnosti. Obe hry sa najprv nachádzali vo fáze skorého prístupu, no na rozdiel od mnohých iných takýchto projektov nešlo o žiadny turbulentný vývoj či

kvalitatívny skok dopredu. Je jasné, že vývojári mali od začiatku jednoznačnú víziu toho, čo chcú robiť, a očividne boli pre celú vec poriadne zapálení, keď to dotiahli do takého úspešného konca.

Výsledkom je hra Atom: Trudograd, ktorá sa síce profiluje samostatný diel, ako niečo vhodné aj pre nových hráčov, zatiaľ nazasvätených do tajov tohto ruského Falloutu, no nie je to úplne tak. Trudograd je tak tesne spätý s prvým dielom série, že si nemôžem pomôcť a musím jednoducho napísať, že ak chcete začať svoje dobrodružstvo v post-apokalyptickom Rusku tu a nie v pôvodnej, prvej hre, ukráťte sa o mnohé.

Plynulý prechod z vidieka do veľkomesta

Trudograd v prvom rade podporuje nielen vytvorenie úplne novej postavy, ale prenos tej starej z pôvodnej hry. Stačí pri štarte novej hry jednoducho importovať postavu, resp. uloženú

Opatrne, chyby sa s vami budú vláčiť až do konca

Atom: Trudograd je, podobne ako predchodca a takmer identické, hoci trochu neohrabanejšie dvojča, neúprosný. Ak si zle na začiatku vytvoríte postavu, ak zanedbáte niektorú z dôležitých charakteristík, budete tým trpieť celú hru. Na druhej strane to však dodáva váhu každému jednému investovanému bodu schopností; pokiaľ ide o vašu postavu, nič nie je balast, všetko má svoje pre a proti. Neuváženými rozhodnutiami si môžete znepriemniť život, no ani absolútna opatrnosť vám nezaručí, že vždy všetko zvládnete podľa predstáv a že splníte každý jeden dialógový „skill check“. Vhodnou kombináciou však dokázate vytvoriť postavu, ktorá bude schopná po väčšine stránok, no ak pôjdete naslepo, nemáte šancu – aj preto je lepšie prejsť najprv Atom, aby ste v Trudograde vedeli, akou cestou sa uberať.

Atom aj Trudograd sú RPG hrami, o ktorých by ste si najprv mali hodinu prečítať na rôznych fórach, kým sa konečne dáte na vytvorenie postavy. Nie je to pre každého, uznávam, ale to, koniec koncov, žiadna hra. Znie to komplikovane? Nuž, áno, ale to je Atom – strelenejší a náročnejší než Fallout, a takmer vo všetkom prepracovanejší. Je to skutočne duchovný nástupca kultovej post-apo RPG z dielne štúdií Interplay a Black Isles, a je naozaj obdivuhodné, ako „premakanú“ hru dokázala vytvoriť hĺstka východoeurópskych vývojárov. Atom a Trudograd sa totiž po väčšine stránok dokážu merať s veľkými titulmi, ktoré majú na konte oveľa väčšie značky.

GOTY 2021?

Je trochu paradox, že Atom Team zjavne nemal najkreatívnejší chvíľku, keď vymýšľal názov pre svoje štúdio, no hry, ktoré vytvorili, patria k najkreatívnejším počinom, aké som za posledné roky videl. Až miestami žasnem nad tým, ako veľmi dokáže mať Atom, ktorý je na prvý (a možno aj na druhý) pohľad neskrývaným „rip-offom“ prvých Falloutov, vlastnú identitu. Vývojári sa naozaj výrazne inšpirovali predlohou, dokonca aj systém tvorby postavy je kópiou slávneho S.P.E.C.I.A.L., no identický obal v sebe ukrýva duchaplný, trochu streštený, trochu neohrabaný, no zavše originálny a zábavný klenot, ktorý považujem za jednu z najlepších hier rokov 2020 a 2021. Ak ste už Atom hrali, alebo ho nebudaj aj prešli, a premýšľate nad tým, či si zadovážiť aj Trudograd, odpoveď je jednoznačná –



určite, stopercentne áno. Vývojári sa síce v Atome výrazne inšpirovali Falloutom a je to cítiť takmer vo všetkom, no súčasne dokázali vytvoriť svoj vlastný, originálny a nápaditý svet, za ktorý by sa nemuselo hanbiť ani väčšie štúdio, nieto ešte malý tím nezávislých vývojárov.

Trudograd je podobný Atomu, prináša späť tie isté kvality, tie isté mechaniky. Všetko, čo ste milovali na Atome, zažíva v Trudograde comeback, a súčasne sa pritom môžete tešiť na nové postavy, nové lokality, nové misie a množstvo ďalšieho. To všetko navyše sprevádzajú trochu učesanejšie fičurky v podobe prehľadnejšieho inventára, možnosti vylepšenia zbraní a niekoľkých ďalších, užitočných noviniek.

Súduh tank, ktorý fičí na diesel

Za spomenutie určite stojí napríklad ruská verzia falloutovského „energo-brnenia“, len s tým rozdielom, že nejde o klasický zbroj, ale skôr o futuristický exoskelet, aký do série uviedla Bethesda vo Falloute 4. Vďaka tejto výbave sa z vás stáva chodiaci tank, ktorý navyše dokázate vylepšovať a zvyšovať jeho smrtiacu efektivitu. Toto brnenie hru síce výrazne uľahčuje, no budete potrebovať veľký obnos rublov, aby ste si ho mohli zadovážiť. To je možno jedna z mála vecí, ktoré mi na Atome, čo sa kreatívneho hľadiska týka, prekážali – že najlepší predmet v celej hre si môžete skrátka kúpiť namiesto toho, aby ste si ho zaslúžili, aby ste ho objavili kdesi v podzemnom bunkri, ako zapadá prachom, prípadne, aby ste z neho vytiahli kostru predchádzajúceho majiteľa, zatiaľ čo sa vás rúti horda mutantov. Nie je to ako trojzubec, ktorý pod vplyvom čarovných húb dostanete od rybích bojovníkov za to, že máte vymaxovaný atribút „šťastia“, pretože

ste krátko predtým vypili dve vodky, dve pívá a niekoľko ďalších druhov alkoholu.

Znie to šialene? Určite áno, ale to je tá pravá krása Atomu. Nikdy neviete, čo vás stretne za ďalším rohom. Možno oslobodíte z väzenia tajomného nindžu, ktorý vám nechá svoj unikátny meč. Možno dostanete za úlohu vyhodit' do vzduchu loď s otrokármi. Možno sa zúčastníte nefalšovanej lúpeže a možno si v miestnom verejnom dome vypýtate „niečo špeciálne“ a bordelmama vás zavedie za obrovským a zmutovaným...

Ale to vám neprezradím, vyskúšajte sami. Budiž Atom!

Verdikt

Ak ste hrali staré Fallouty, budete nadšení, ak obľubujete klasické RPG s ťahovými súbojmi a košatými dialógmi, bude vás to baviť. Séria Atom je mierne streleným indie klenotom, ktorý by si jednoznačne zaslúžil viac pozornosti než sa mu dostáva. Obe hry nielenže dokázali prekročiť tieň svojej falloutovskej predlohy, ale talentovaným kreatívcom z Atom tímu sa podarilo vytvoriť podmanivý a originálny svet, ktorý sa, dúfam, Trudogradom neskončí.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Atom Team	Atom Team

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavé postavy, dialógy a misie	- trochu náročnejšie pre „mainstreamových“ či nových hráčov
+ nápadité, kuriózne, s dôrazom na vedľajšie misie	

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

ASUS Zenbook 14X OLED (UX5400)



Tento prémiový, tenký a ľahký notebook ponúka mimoriadne jasný 14-palcový NanoEdge OLED displej s technológiou HDR a rozlíšením až 4K. Tento nádherný displej

s tenkými rámkami využíva pomer strán 16:10, ktorý poskytuje o 18 % väčší vizuálny pracovný priestor ako štandardný displej s pomerom strán 16:9.

Zenbook 14X OLED poháňa procesor Intel Core až do i7 11. generácie. Jeho výkon zvyšuje technológia ASUS Intelligent Performance Technology a dopĺňa ho dedikovaná grafická karta NVIDIA GeForce MX450. K dispozícii je tiež bezdrôtové pripojenie Intel WiFi 6, ktoré zdokonaľuje technológia ASUS WiFi Master Premium s funkciami ASUS WiFi Stabilizer pre zníženie rušenia a ASUS WiFi SmartConnect pre optimálne pripojenie.

Zenbook 14X OLED zaujme hrúbkou iba 16,9 mm, no aj napriek tomu ponúka kompletnú portovú výbavu – USB-A port, dva porty USB-C s technológiou Thunderbolt 4, štandardný HDMI port, čítačku microSD kariet a audiokonektor. Notebook disponuje vysokou odolnosťou, pretože spĺňa vojenské štandardy MIL-STD-810H z hľadiska spoľahlivosti a odolnosti, a poteší aj množstvom praktických detailov, ako je snímač odtlačkov prstov v napájacom tlačidle a inovatívny touchpad ASUS ScreenPad.

ASUS Zenbook 14X OLED (UX5400) je dostupný za 1349 EUR.

Huawei MateView GT



Herný monitor MateView GT bude k dispozícii v dvoch veľkostných verziách – 34 a 27 palcov.

34" verzia vás očarí rozlíšením 3440 x 1440 v pomere strán 21:9 a v prípade 27" verzie

získate pomer strán 16:9 a rozlíšenie obrazovky 2560 x 1440. Ultra zakrivená obrazovka 1500R poskytuje všetkým užívateľom pohlcujúci zážitok.

Farebný gamut je filmovej úrovni. Monitor je starostlivo kalibrovaný podľa profesionálnych zásad a prísnych štandardov, aby bola dosiahnutá presnosť farieb $\Delta E < 2$. Vďaka tomu poskytuje presnú reprodukciu farieb a zároveň živé a autentické vizuálne prvky. Navyše podporuje vysoký jas – až 350 nitov, kontrastný pomer 4000:1 a zobrazenie s vysokým dynamickým rozsahom HDR 10, ktoré oživí každý detail. Pri displejoch všeobecne platí, že čím vyššia obnovovacia frekvencia, tým plynulejší zážitok zo sledovania. Monitor dosahuje pôsobivú obnovovaciu frekvenciu 165 Hz. Huawei MateView GT prichádza s kompletným výberom portov, vrátane HDMI 2.0, DisplayPort 1.2 a nabíjacieho USB Type-C, vďaka ktorej nebude mať používateľ problém pripojiť akýkoľvek druh počítača alebo hernej konzoly. Väčší monitor má o jeden HDMI 2.0 port viac. Huawei MateView GT je k dispozícii za 389 EUR (27"), resp. 529 EUR (34").

TP-Link RE550



TP-Link predstavuje extender RE550, ktorý dokáže ľahko rozšíriť domácu bezdrôtovú Wi-Fi sieť, a to s podporou štandardu Wi-Fi 5 (802.11ac).

Stabilnú sieť vďaka tomuto zariadeniu získate na ploche až 1115 m². Maximálna rýchlosť prenosu dát dosahuje 1900 Mb/s, z toho 1300 Mb/s vo frekvenčnom pásme 5 GHz a 600 Mb/s v pásme 2,4 GHz. TP-Link sa pri svojich zariadeniach vrátane opakovača RE550 snaží obe hodnoty čo najviac zbližovať vďaka implementácii pokročilých technológií, ako sú adaptívny výber cesty pripojenia (Adaptive Path Selection), automaticky voliaci najrýchlejšiu cestu k routeru, či vysokorýchlostný režim využívajúci paralelne obe pásma Wi-Fi.

Huawei FreeBuds Lipstick



Nové slúchadlá, ktoré upútajú nielen výkonom, ale aj vzhľadom. V krásne vypracovanom obale v tvare rúžu na pery sa totiž skrývajú nadupané slúchadlá v červenej farbe.

Vydržia hrať skoro celý deň, s vypnutým potlačením hluku dokonca 22 hodín. Obsahujú aj vysoko citlivý mikrofón, ktorý dokáže nahrávať zvuk tej najvyššej kvality – so vzorkovacou frekvenciou až 48 kHz, pričom zachováva bohaté zvukové detaily. Veľký 14,3 mm dynamický ovládač LCP vo vnútri každého slúchadla pomáha dosiahnuť mimoriadnu kvalitu zvuku a vďaka frekvenčnému rozsahu až 40 kHz vám umožní zažiť dokonalý zvukový zážitok.

Huawei FreeBuds Lipstick sú k dispozícii za 215 EUR.

SilentiumPC Fortis 5



Rad Fortis 5 je ďalším krokom v revolučnom dizajne vyvinutom v spolupráci so spoločnosťou Synergy Cooling a je ďalším zástupcom novej generácie chladiacich systémov SilentiumPC.

Je vybavený väčším chladičom a novou verziou ventilátora Fluctus. Okrem Fortis 5 ARGB sú k dispozícii aj základné Fortis 5 a Fortis 5 Dual Fan s dvoma ventilátormi Fluctus (140 mm na prednej

strane a 120 mm na zadnej strane chladiča). Na všetky chladiče rady Fortis 5 sa vzťahuje rozsiahla 6-ročná záruka výrobcu.

Obe podsvietené časti, horná časť chladiča a ventilátor chladiča Fortis 5 ARGB, umožňujú plne individuálne nastavenie efektov, farieb a štýlov. Vizualne aspekty je možné ovládať samostatne pre každú LED a to ako na 140mm ventilátore Fluctus ARGB, tak aj na podsvietenej hornej časti.

Nová generácia chladičov SilentiumPC je vybavená montážnym systémom, ktorý zlepšuje prítlak na procesor, čo je kľúčové z hľadiska účinnosti chladenia. Sada sa skladá z menšieho počtu dielov, má oceľovú zadnú dosku a jeho montáž je jednoduchšia ako kedykoľvek predtým. Všetky modely Fortis 5 sú kompatibilné so všetkými aktuálnymi päťicami, vrátane najnovšej päťice Intel – LGA1700.

Odporúčané koncové ceny:
Fortis 5: 44 EUR. Fortis 5 Dual Fan: 52 EUR.
Fortis 5 ARGB: 56 EUR.

Creative T60 speakers

MAJÚ EŠTE 2.0-KY ZMYSEL?



V dnešnej dobe, v ktorej sa už slová ako soundbar pomaly udomácnili v slovníku slovenského pravopisu a keď si poriadny zvuk bez subwoofera v podstate ani nevieme predstaviť, uviedla spoločnosť Creative na trh veľmi „klasický“ produkt v podobe 2.0 reproduktorov s označením T60. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že éra takýchto produktov je už za nami, lenže inžinieri v Creative ich prispôbili najnovším požiadavkám trhu a chcú nám dokázať, že „dva bodka nulám“ ešte neodzvoniť. Sú totiž vybavené Bluetooth 5.0, majú zaujímavý surround systém, funkciu Noise Clean, funkciu Clear Dialog, ktorá zosilňuje hovorené slovo v hrách, filmoch a pri

telefonovaní, a disponujú aj priamym vstupom na mikrofón i výstup na slúchadlá – skutočne rozumné riešenia.

Obal a jeho obsah

Reproduktory prichádzajú zabalené tradične v papierovej krabici. Okrem nich a produktovej dokumentácie balenie obsahuje ešte AC adaptér, AUX kábel, predlžovačku na AUX kábel, USB C na USB C kábel a redukciu z USB A na USB C.

Zaujímavo riešený je práve napájací adaptér, má totiž vymeniteľné koncovky, pričom v balení sa nachádza koncovka ako pre európsky štandard, tak aj anglický.

Prvé dojmy a spracovanie

Reproduktory majú vzhľadom na svoje relatívne kompaktné rozmery 157x92x199 mm a to, že ich telo je vyrobené z tvrdého plastu, slušnú váhu 1,9 kg. Pravý reproduktor je dominantný, pretože obsahuje všetky ovládacie prvky a aj konektivitu. Na prednej strane sa nachádza potenciometer hlasitosti a tri tlačidlá, ktoré ovládajú viaceré funkcie. Tlačidlo zapnutia/vypnutia slúži tiež na výber zdrojového signálu a je dopĺňané farebnou LED diódou, ktorá používateľovi signalizuje, čo sa práve deje (svietenie červenej – zariadenie je vypnuté, svietenie fialovej – vstup USB, blikanie modrej – párovací mód Bluetooth,



svietenie modrej – vstup z pripojeného Bluetooth zariadenia, svietenie azúrovej – vstup cez AUX). Stredné tlačidlo na prednom ovládacom paneli má na starosti zapínanie a vypínanie funkcie Surround, čo je simulácia priestorového zvuku. T60-ky majú na zadnej strane slúchadlový výstup, podržanie stredného tlačidla funguje ako prepínač signálu a určuje, či majú hrať slúchadlá, alebo reproduktory.

Pravé tlačidlo na prednom ovládacom paneli ovláda funkciu Clear Dialog. Na zadnej strane reproduktora sa nachádza podobný výdych, aký majú subwoofery, a panel konektivity. Cez tento 3,5 mm jack sa pripájajú slúchadlá, ďalej mikrofón, USB C zariadenie, 3,5 mm AUX kábel, ľavý reproduktor a napájanie. Dizajn týchto reproduktorov je veľmi vydarený, optický prejav na stole pôsobí vyvážené a mierne – nekričia, ani sa nestratia, na pracovnom stole vyzerajú vyslovene dobre. Veľmi elegantný dojem a tiež pocit prémiového produktu v nás zanechala membrána reproduktora, ktorá má nádhernú jemne zlatistú farbu.



Používanie

Z hľadiska funkčnosti toho tieto reproduktory ponúkajú celkom veľa. Funkcionalita počas hlasovej komunikácie je prakticky rovnaká, ako sme zvyknutí pri malej USB zvukovke Creative Play! 4.

Používateľ si cez aplikáciu Creative vie nastaviť funkciu NoiseClean – citlivosť vstupného signálu a filtrovanie nežiaducich zvukov obojstranne (aj na vstupe od používateľa, aj na vstupe u ostatných účastníkov komunikácie) – a VoiceDetect, čo je automatické vypínanie mikrofónu, keď nerozprávame. Funkcia Clear Dialog zasa zvýrazní hovorené slovo pri podcastoch, filmoch či videách. Táto je aktivovaná pravým tlačidlom na prednej strane reproduktora, o jej stave nás informuje biela LED dióda nad tlačidlom.

Najzaujímavejšou funkciou pre zvuk je však Surround mód. Zvukový prejav týchto reproduktorov bez jeho zapnutia je, žiaľ, veľmi priemerný, zvuk je totiž príliš umelý vo všetkých frekvenčných pásmach. Poslucháč síce cíti tlak z prednej časti reproduktorov a aj zozadu, kde sa nachádza basový výdych, avšak zvuk znie neprirodzene, akoby boli reproduktory umiestnené za nejakou prekážkou, ktorá ho utlmuje. Zvuk nám pripadal veľmi komprimované. Dokonca aj pri prehrávaní súboru FLAC má poslucháč pocit, akoby počúval 128 kbps mp3-ku. Zapnutím Surroundu sa zvuk veľmi zlepšil a reproduktory doslova „ožijú“,

stále však nedosahujú kvalít lepšieho soundbaru, resp. iného audio zariadenia. Náš náročný testovací playlist T60-ky teda absolvovali a dosiahli priemerný výsledok. Chýba im teda subwoofer? Tlak zo zadnej strany majú naozaj pekný a basy sú dostatočne výrazné, avšak veľmi umelé.

Z hľadiska výkonu im teda určite nechýba, avšak subwoofer by basy dokázal reprodukovat oveľa prirodzenejšie, čo by kvalitu zvuku posunulo o niekoľko úrovní vyššie.

Zhrnutie

Creative T60 sú 2.0 reproduktory, ktoré z hľadiska funkčnosti ponúkajú všetko, čo používateľ v aktuálnej dobe potrebuje. Zo zvukovej stránky sme však ne boli nadšení, keďže zvuk je umelý a nevyvážený. Pre nenáročných poslucháčov ale dokážu odviesť vynikajúcu službu.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
85€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ funkcionalita

- priemerný
zvukový prejav
- regulátor hlasitosti
by mohol byť
podsvietený

HODNOTENIE:



Trust Rudox GXT 259

ZVUK AKO Z PROFESIONÁLNEHO ŠTÚDIA?



Nebudeme si tu vešať PR frázy na nos. Mnohé popredné spoločnosti sa rok čo rok snažia odlíšiť od svojej konkurencie veľkou zbierkou marketingových fráz, v snahe doceliť čo najvyššie zisky, avšak vo finále sa im to sotva darí. Technické možnosti poloprofesionálnej techniky pripájanej do domácich počítačov pomocou štandardných káblov majú jednoducho svoje limity, ktoré neoklamete ani nadštandardným príslušenstvom a už vôbec nie vysokou, prípadne naopak nízkou cenou. Za tie roky testovania spotrebnej elektroniky mnohého razenia sa mi v rukách pochopiteľne ocitlo hneď niekoľko zaujímavých koncipovaných stolných mikrofónov a v drvivej väčšine prípadov by ste na ich prebale našli vety ako „profesionálne náradie, ktoré vám ušetrí cestu do skutočného štúdia“, či prípadne „tento mikrofón odfiltruje okolité ruchy takým spôsobom, až budete mať

pocit, že ste sa ocitli vo vesmíre“. No každá jedna reklamná vložka sa v drvivej väčšine rozpadla v tom momente, keď ste mikrofón zapli a skúsili doň reálne niečo povedať. Preto som aj pred testom údajne plne profesionálneho mikrofónu GXT 259 Rudox od známej firmy Trust nebol automaticky vo vytržení a tak nejako som podvedome tušil ďalšie ťahanie medových motúzov okolo úst a uší. O to viac som ale ostal v šoku, keď sa moje prvé zaznamenané slovíčka prenášali reprodukovanou linkou späť v neočakávanej kvalite a razom bolo o čom uvažovať a hlavne písať. Vítam vás preto pri recenzii na stolné náradie značky Trust, ktoré si minimálne jednu PR frázu dokázalo obhájiť, a to s prehľadom.

Začnime už tradične opisom dizajnu, respektíve obsahu balenia, ktoré je u takto špecifického hardvéru vždy ostro sledovanou záležitosťou. Ako ste už určite

vypozorovali z priloženej fotodokumentácie, tak spoločnosť Trust sa pri koncipovaní testovaného mikrofónu skutočne snažila navodiť dojem návštevy štúdia, za aké by sa nemusel hanbiť ani Steven Toast (toto meno si tu odložím a dúfam, že tých pár percent zasvätených sa okamžite usmeje a zvyšok to donúti k troške detektívnej práce pomocou všemohúceho internetu). Rudox GXT 259 sa v súčasnosti dá kúpiť za sumu cca 150 eur a v tejto hodnote dostanete kvalitatívne ohromujúci kus hardvéru. Už len balenie, skrývajúce ťažký stojan s penovou stenou pre ideálnu zvukovú kulisu, navodí ten správny pocit a akonáhle začnete skladať jednotlivé dieliky (nezaberie vám to viac než desať minút), budete sa musieť začať čoraz viac usmievať. Všetky komponenty sú vyrobené z kvalitných materiálov, ktorým dominuje predovšetkým kov. Robustné rameno sa delí na dve časti, kde jedna udržiava penový štít vo vami



definovanej pozícii a druhá nesie samotný mikrofón. Ten je paradoxne zo všetkých ostatných vecí v balení vôbec najľahším, keďže váži len niečo málo cez tristo gramov.

Veľkosťou je zrovnateľný s konkurenčnými stolovými mikrofónmi od firmy Genesis, ktorých kvality sme riešili v minulých častiach nášho magazínu. Košík, do ktorého priamo zasúvate USB káblom napájaný mikrofón, je tradične tlmený a to v tomto prípade pomocou gumových svoriek (v balení nájdete aj dve náhradné, ak by prípadne došlo k poškodeniu). Priemer podstavca je presne 16,5 cm a jeho extrémna váha má zabrániť prevrhnutiu v prípade ak by ste pri neopatrznej manipulácii zavadili o porporčne dost výrazný a vyššie niekolkokrát spomenutý penový štít.

Musím povedať, že takto koncipovaný stolný mikrofón som skutočne nečakal a v súčasnosti by ste v danej cenovej relácii sotva našli niečo čo i len podobné tomuto produktu – k dokonalosti v zmysle transportu mu už chýba len krásny kufrík. Všetky pozitíva si však so sebou tradične nesú aj nejaký ten negatívny chvost. V tomto prípade je ním samotná veľkosť celej zostavy. Užívatelia s menším priestorom, či tí z vás s totálne zaprataným stolom, budú mať obrovský problém si Rudox GXT 259 permanentne nainštalovať medzi používané zariadenia.

Aj ja, človek, čo má v kancelárii dvojmetrový stôl a na ňom položený 49 palcový monitor a hromadu ďalšieho príslušenstva (vrátane pyramídy z energetických drinkov), som sa musel takzvané uskromniť a isté veci preorganizovať. No v danom prevedení je evidentne nutné spraviť pár ústupkov, aby ste sa prepracovali k toľko proklamovanej profesionalite.



Štít je možné čiastočne poskladať do tvaru písmena U

Nastal čas to celé uviesť do chodu a odovzdať vám jednu zásadnú informáciu. Maximálna vzorkovacia frekvencia prevodníka je 96 kHz! Ohromujúci údaj, ktorý môžeme podporiť fanfárami pretavenými do osláv, keďže ide o dvojnásobok frekvencie v súčasnosti ponúkanej akoukoľvek konkurenciou – Blue Yeti (48 kHz), HyperX QuadCast (48 kHz), Genesis Radium 600 (48 kHz). Aby toho však nebolo málo, mikrofón disponuje rovnako nadpriemerným frekvenčným rozsahom, od 18 Hz do 21 000 Hz, čo v kombinácii s tlmením okolitých ruchov prináša reálne naplnenie predpovedí o skutočnej štúdiovej kvalite nahrávania.

Mnou zachytené audio vykazovalo rýdzu čistotu a akúsi sviežosť, ktorú sa mi s mojím momentálne používaným mikrofónom (Radium 600) nedarilo dosiahnuť. Pochopiteľne, nie som žiadny hudobník a jediné zvuky, čo viem zo svojich rúk dostať, pochádzajú výhradne od klapoty spínačov klávesnice. Každopádne z nahraného hovoreného slova pre potreby videorecenzii som bol viac ako nadšený. Celková kvalita záznamu je jedinečná a pre tvorcov sólových podcastov, či dnes čoraz viac populárnych streamerov je GXT 259 dozaista tou správnou voľbou. Páčil sa mi rovnako celkový retro štýl ovládania samotného zariadenia, ktorý ignoruje moderné trendy ohľadom dotykových funkcií. Na kovovom šasi mikrofónu sa okrem priameho vstupu určeného pre slúchadlá nachádza dvojica mechanických koliesok, kde jedno slúži na reguláciu snímanej hlasitosti a druhé kontroluje zvuk tečúci do slúchadiel. Kto by preto chcel v sekunde uškrtiť svoj škrekot, stačí len zatlačiť na horný analóg a nastane ticho. Snímanie hlasu, prípadne hudby je

obstarávané len z jedného smeru a preto sa mikrofón nehodí na hromadné nahrávanie. Čiže, ak by ste ho položili do stredu stola a okolo zhromaždili viacero ľudí, sotva by vám z toho vypadlo niečo použiteľné.

V úvode som cielene spomínal marketingové hranie sa so slovíčkami s cieľom nechať rozoznať ten hrdzavý pántik na peňaženkách reklamou skúšaných konzumentov, čo sa našťastie neukázalo byť v súvislosti s vyššie opísaným produktom ako adekvátne. Spoločnosť Trust sa totižto pomocou Rudox GXT 259 dokázala dostať na samotnú špičku rebríčka cenovo dostupných stolných mikrofónov, keďže priniesla hardvér schopný zaznamenať zvuk v profesionálnej kvalite. Vytvorený z odolných materiálov, bez nutnosti dodatočného nastavovania (zapojíte a hotovo) a so všetkým, čo od takto koncipovaného zariadenia očakávate. Jediná nevýhoda môže prameniť z nie práve ideálnej skladnosti, keďže v plnej polnej je tento mikrofón jednoducho obrovským požieračom miesta.

Verdikt

Profesionálne štúdio u vás doma a za prijateľnú sumu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obsah balenia	- Rozmery
+ Profesionálny zvuk	
+ Spracovanie	
+ Jednoduchá inštalácia	
+ Cena	

HODNOTENIE:

★★★★★

Trust Puck Wireless Mouse

ŽIADNA ŠEDÁ MYŠKA



Klávesnica a myš sú a v dohľadnej budúcnosti určite ešte budú hlavnými nástrojmi, ktorými môžu používatelia ovládať počítače alebo aj iné smart zariadenia. Na tabletoch a smartfónoch hardvérovú klávesnicu nahradilo dotykové softvérové riešenie a namiesto myši fungujú prsty, no pre naozaj vysokú precíznosť a pohodlnosť používania sa zatiaľ máločo vyrovná kusu plastu či kovu so zabudovaným senzorom, ktorým môžu ľudia brázditiť po stole. Nie každý však potrebuje prémiovú, prípadne herne zameranú myšku a aj sám si niekedy uvedomujem, ako mi ležú na nervy káble od periférií. Preto nebolo nad čím premýšľať, keď nám do redakcie zavítali rovné tri myši od spoločnosti Trust.

Išlo síce o trojicu myšiek, avšak ich meno, formát a parametre boli totožné a líšili sa iba farbou. Spoločnosť Trust je dlhoročným

výrobcom počítačových doplnkov známych skôr cenovo dostupnejšími riešeniami, no to nič neubrána na ich použiteľnosti, dizajne a prevedení.

Obal a jeho obsah

Myšky s menom Puck, ktoré vcelku vystihuje ich dizajn a tvar puku, dorazili v jednoduchých a kompaktných krabičkách. Obaly sa od seba, samozrejme, líšili farbou a tým indikovali, v akom prevedení je myš ukrývajúc sa vnútri. Celkovo ponúka Trust tri farby – nenápadnú šedú, pastelovú modrú a ružovú. Vnútri každej škatule sa okrem samotnej myšky nachádzala ešte malá brožúrka a USB-USB C kábel, vďaka ktorému je možné nabíjať zabudovanú batériu, takže odpadá nutnosť dokupovať alebo vyberať a vkladať nabíjateľné AA/AAA batérie, ktoré sú ešte často používané v niektorých lacnejších myšiach.

Prvé dojmy a ergonómia

Trust Puck ponúka na vrchnej strane plast typu soft-touch, teda materiál akoby mäkký na dotyk bez toho, aby sa jednoducho špinil. To určite ocení každý najmä pri dlhodobom používaní. Tvar myšky dobre padne do rúk všetkých rozmerov, hoci ľudia navyknutí na ergonomicky zaoblené riešenia tu veľa možností na polozenie ruky nenájdu.

Kliknutia pravého aj ľavého tlačidla boli medzi trojicou myšiek takmer totožné a napriek taktilnej odozve boli vcelku tiché. Trochu ma zamrzelo, že na myške tiež absentujú bočné tlačidlá fungujúce ako „dopredu“ / „dozadu“, na ktoré som veľmi navyknutý a verím, že aj veľké množstvo iných ľudí. Poteší však možnosť výberu zo štyroch DPI módov (800, 1000, 1200 a 1600 DPI) a tiež senzor, ktorý fungoval bez problémov ako na podložke, tak



na lesklých povrchoch, s ktorými majú niektoré myši stále problém. Celkovo ponúkali takmer všetky tri myšky kvalitné prevedenie a príjemné používanie, no pri šedom modeli bola predná hrana pri ľavom tlačidle nedostatočne opracovaná a ostal na nej zvyšok materiálu z výroby.

Čisto vizuálne by som si túto skutočnosť takmer nevšimol, no pri používaní to bolo na bruškách prstov okamžite cítiť. Nejde síce o nič, čo by prebehnutie ostrejším nožíkom nevyriešilo, no stále je nemilé nájsť takýto nedostatok na myške, ktorá je inak veľmi kvalitná.

Konektivita a praktické prevedenie

Trust Puck dokáže komunikovať nielen cez tradičný USB dongle vysielajúci na frekvencii 2,4 GHz, ale ponúka aj Bluetooth funkcionalitu.

Vďaka tomu je možné Trust Puck použiť jednoducho nielen s počítačmi, ale aj so smartfónmi či tabletmi. Spomínaný USB Dongle sa ukrýva v spodnej časti a vybrať ho z jeho uloženia nie je nijako obtiažné. To je na jednej strane dobré, keďže som sa už pri viacerých kúskoch

stretol s donglami, na ktorých vytiahnutie boli potrebné takmer tigrie pazúry, no na druhej strane nie je uloženie nijako zabezpečené a pri pár rýchlejších otrasoch batohu, v ktorom som Puck prenášal, som musel dongle loviť, pretože vypadol.

Zhrnutie

Meno Trust Puck predstavuje jednoduché, praktické a na používanie vo väčšine prípadov pohodlné myšky, ktoré v drivej väčšine prípadov ulahodia na dotyk aj oku. Ponúkajú batériu nabíjateľnú cez USB-C a možnosť pripojenia ako cez Bluetooth, tak USB dongle, tieto kúsky sa nestratia takmer nikde.

Ako kancelársku myšku, spoločníka na cesty, ale aj na doma ju teda môžeme len odporučiť, hoci by ste si mali byť vedomý aj pár nedostatkov, ktoré sme si počas testovania všimli.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	17€

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemný soft-touch materiál	- absencia bočných tlačidiel
+ nabíjateľná cez USB-C	- menej zabezpečené uloženie USB donglu
+ farebné varianty	

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 220

VIAC RGB



V segmente lacných myší je pol'ská spoločnosť Genesis ako doma. O tom ste sa dozaista mohli už neraz presvedčiť aj na stránkach nášho magazínu a keďže ich portfólio herných produktov rastie ako huby po daždi, aj s nasledujúcim produktom ostávame takzvané v téme. Stručne sa totižto porozprávame o ďalšom príspevku do radu Krypton, a to konkrétne o cenovo dostupnej myši Krypton 220. Aby ste si mohli v úvodzovkách dovoliť tohto pomocníka, je nutné si v jeden deň odprieť na obed veľkú pizzu a miesto toho si tých ušetrených trinásť eur odložiť na jeho nákup.

Spomínaný rad Krypton v sebe nesie tú povestnú snahu firmy Genesis dopriať kvalitné herné náradie každému, kto nemá na konte veľa prostriedkov a súčasne mu ponúknuť nadštandardnú výbavu, minimálne v danej cenovej relácii. Aj preto

môžem opis mnou testovanej novinky začať potvrdením pre mnohých toľko potrebného RGB osvetlenia, ktoré je tu zabezpečené pomocou tenkej linky tiahnucej sa popri zadnej hrane zariadenia a samozrejme aj prostredníctvom typického loga výrobcu. To nás privádza ku softvérovej podobe, kde si pomocou nainštalovanej aplikácie môžete vybrať zo šiestich preddefinovaných efektov s kompletnou LED paletou v podobe šesťnástich miliónov farieb. Kto si doma potrpí na estetické zladenie svojho herného kútika s každým kusom príslušenstva, nájde aj v prípade tohto náradia za pár drobných, dozaista skvelú možnosť ako doviest' svoj setup ku toľko potrebnej dokonalosti.

Základný snímač

Ostaňme ešte u spomínaného softvéru. Ten síce Genesis aj nad'alej dost' nezmyselne selektuje zvlášť pre každý kus svojho

nového hardvéru, avšak ak už nič iné, tak spol'ahlivosť daných programov je viac než len priemerná. V prípade testovanej vzorky Krypton 220 som pri nastavovaní jednotlivých atribútov myši nezaznamenal čo i len jediný problém a naopak, som bol milo prekvapený možnosťami pri komplexnom definovaní úrovne vyššie spomínanej rumunskej diskotéky.

Užívateľ má šancu si zvoliť intenzitu pulzovania, prepínať vzory, či dokonca svetielka úplne uškrtiť. Zabudnime ale teraz na RGB parádu a pod'me sa pozriť viac do vnútra plne plastového šasi, čo priamo so softvérom dozaista súvisí. Užívateľ tu má priestor pre separátnu voľbu dvoch profilov a súčasne si môže nastavovať rozsah DPI od 800 do 6400 – aj keď som už nechcel, tak predsa len musím spomenúť, že pri tejto voľbe sa dá určiť aj konkrétna farba pre špecifickú úroveň citlivosti snímania.



Cez to všetko, že ide samozrejme o herný snímač z tej najnižšej kategórie, svoju prácu pri bežnom neprofesionálnom hraní odvedie dobre, zvlášť ak bude produkt využívaný na offline hranie.

Veľkým prínosom sa navyše stáva šesť plne programovateľných spínačov, ktorým môžete priradiť akýkoľvek príkaz. Myš má potom samozrejme svoju internú pamäť, a tak odpadá neustála konfigurácia v prípade, ak by ste ju pripojili k inému než svojmu zariadeniu.

Šasi váži sedemdesiatšesť gramov a jediné čo pri manipulácii s ním môže jemne kaziť tú toľko potrebnú voľnosť, je plne pletený USB kábel. Ten síce nespadá do kategórie úplnej tuhosti, avšak pri svižnejších pohyboch zápästia sa môže stať, že vás práve on jemne zdrží. Takáto vec je ale u

káblového hardvéru bežná a jediné, čo môže užívateľ spraviť pre jej elimináciu, je buď investícia do špeciálnych vodiacich ramien alebo kúpa myši s oveľa poddajnejšou kabelážou – takzvanou šnúrkou do topánok.

Dôležité však je, že zariadenie sa dobre drží v ruke a to aj po hodinách intenzívneho hrania, a aj keď sa po stránke dizajnu a celkovej ergonomie jedná o klasický model určený pre pravákov, je určite dobré vedieť, že vám po jeho dlhom používaní neodpadne ruka.

Nedávno som mal možnosť testovať myš Genesis Krypton 200, ktorá využívala plne tiché spínače, ktorými by ste pri hraní nezobudili ani spiacie dieťa. Tento aspekt síce u modelu 220 čakať nemusíte, ale cez to všetko sa daná myš môže pochváliť minimálnym hlukom a to aj vďaka

dostatočne veľkým teflonovým podložkám umiestneným na spodnej strane.

Kto momentálne nemú chuť nakupovať predražený herný hardvér a hľadá spolahehlivú káblovú myš na hranie, určite môže siahnuť po modeli Krypton 200 od poľskej spoločnosti Genesis.

Tá mu ponúkne softvérovú podporu, slušný snímač, pestrú paletu RGB svetielok, programovateľné tlačidlá a príjemný dizajn. Čerešničkou na torte je už len cena v hodnote dvoch balíčkov kvalitnejších bio čipsov.

Verdikt

Lacná a spolahehlivá herná myš.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	13€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Softvérová podpora	- Tuhosť kábla
+ RGB	
+ Dizajn	
+ Cena – výkon	

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga Tab 11

MULTIMÉDIÁ NA DOSAH



Čínsky gigant, ktorý pôvodne začínal pod názvom Legend, bude už o pár rokov oslavovať 40-ku na trhu. Počas svojej dlhej existencie dosiahla firma z Pekingu veľké množstvo milníkov. V roku 2005 kúpila počítačovú divíziu IBM a zaradila sa tým medzi najväčších výrobcov počítačov na svete. O deväť rokov neskôr Lenovo znovuzrodilo svoju mobilnú divíziu, keď prevzalo mobilné zariadenia firmy Motorola Mobility od spoločnosti Google.

Už od roku 2013 ale Lenovo vyrába tablety pod značkou Yoga. Majú netradičnú konštrukciu s integrovaným stojanom a obsahujú nadštandardne veľkú batériu.

V roku 2016 to skúsili aj s modelom Yoga Book, ktorý je konštrukčne podobný notebookom, ale mechanická klávesnica je nahradená virtuálnou.

Parametre

Tablet má rozmery 257 x 169 x 7,9-8,3 mm a hmotnosť 655 g – väčšia batéria a dva JBL reproduktory sú v základni, ďalšie dva sa nachádzajú v hornej časti tela. USB-C port, ktorý je umiestnený na pravej časti krytu batérie, slúži na nabíjanie alebo pripojenie USB-C slúchadiel. Vďaka redukcii USB-C na 3,5 mm jack sme pripojili slúchadlá a s výsledným zvukom sme boli spokojní.

11-palcový 2K 60 Hz displej s rozlíšením 2000x1200 pixelov a panelom IPS so svietivosťou 400 nitov a zobrazením 16,7-milióna farieb zabezpečuje verný, ostrý a dostatočne jasný obraz.

Nami testovaná konfigurácia mala 4 GB operačnej pamäte a 128 GB ukladacieho priestoru pre videá, hudbu

i fotografie. Pamäť je rozšíriteľná o microSD kartu, pričom slot pre ňu je na pravej strane zariadenia. Použitým operačným systémom je Android 11 a poháňaný je 8-jadrovým procesorom MediaTek Helio G90T (2x A76 @2,05GHz + 6x A55 @2,0GHz), vďaka ktorému je beh Androidu rýchly a plynulý.

Ikonický stojan sa zásadne zmenil, tvorí ho kovová rúrka s pogumovaním na mieste dotyku s podložkou. Umožňuje variabilné nastavenie uhla polohy tabletu a dokonca i zavesenie, čo je veľmi praktické v kuchyni pri pozieraní videí, alebo sledovaní či čítaní receptov pri varení.

Na prednej strane sa nachádza kamera s rozlíšením 8 Mpx s fixným zaostrením a 99° širokým uhlom záznamu, zadná 8 Mpx je s automatickým zaostrovaním. Vďaka veľkému displeju sú konferenčné

hovory, na ktoré je predná kamera plne dostačujúca, prehľadné i pri väčšom počte účastníkov. Rovnako dobrá je i kvalita zvuku a integrovaného mikrofónu.

V balení nájdete 20W USB-C rýchlonabíjačku, pričom nabíjanie trvá dlhšie, ako sme zvyknutí pri mobilných telefónoch, čo je dané veľkosťou batérie. Jej výdrž s kapacitou 7700 mAh pri

maximálnej záťaži – hodiny prehrávania videí, Netflix, niekoľkohodinové hranie náročných hier, prehrávanie hudby cez Spotify a Tidal, čítanie webu – bola jeden a pol dňa. Pri bežnom použití, ako je občasné video, hodinka hrania denne, počúvanie hudby a čítanie webu, sa to posunulo na viac ako dva dni.

Lenovo Yoga Tab 11 disponuje nadstavbou Entertainment Space – zlučuje rôzne streamovacie služby na jedno miesto. Už nemusíte spúšťať jednotlivé aplikácie vždy, keď si chcete pozrieť film alebo počúvať hudbu, všetko nájdete na jednom mieste. Funkcia Google Kids Space je zas určená na používanie tabletu deťmi, pričom rodič má možnosť nastaviť dostupnosť funkcií. Ideálne pre zábavu a rozvoj schopností dieťaťa.

Multimédia

Prehrávanie multimédií je jednou z hlavných funkcií, na ktoré je podľa nás tablet vhodný. Potešila podpora prehrávania súborov MP4 s Dolby Vision a Dolby Atmos, obraz i zvuk sú úžasné a sledovanie bolo skutočným zážitkom.

V Netflixe je podporované Full HD rozlíšenie, ktoré poskytuje pekný obraz a verné farby, IPS displej robí svoje. 4K videá na YouTube

sú nádherné, najmä tie testovacie, klasikou sú úryvky z dokumentov o prírode, kde je obraz krásne živý.

Otestovali sme Spotify i Tidal, kde sme počúvali rôzne žánre hudby, prevažne metalcore a elektronickú, najmä trance.

Tidal na tablete dokonca podporoval kvalitu prehrávania Master, čo je nekomprimovaná štúdiová kvalita zvuku. I pri maximálnej hlasitosti bol zvuk čistý a počúvateľný.

Pre nastavenie individuálnych preferencií odporúčame použiť niektorý zo zvukových ekvalizérov. Funkcia Dolby Atmos umožňuje prispôbenie zvuku podľa toho, či počúvate hudbu, pozeráte film, prípadne uprednostňujete dynamické nastavenie zvuku. Charakteristika zvuku sa počutelné menila so zmenou nastavenia.

Aj prepojenie zariadení cez Bluetooth – reproduktor, slúchadlá, XBOX Wireless Controller – prebehlo rýchlo a bez problémov.



Hranie hier

Niekoľko hodín sme venovali i hranu hier a vybrali sme si tie graficky náročnejšie. Call of Duty: Mobile, Shadowgun Legends, Fortnite, PUBG Mobile, CSR Racing 2 aj Asphalt 9, ktoré tablet zvládol v HD rozlíšení bez problémov.

Pri ARK: Survival Evolved, jednom z graficky najnáročnejších titulov vôbec, sme hru museli nastaviť na stredné detaily. Výhodou je aj možnosť pripojenia už spomínaného bezdrôtového Xbox ovládača – pri podporovaných hrách tým získate nespornú výhodu v online zápoleniach.

Hodnotenie

Pravdou stále zostáva, že tablety sú na ústupe a nepomohla tomu ani kríza dostupnosti čipov, ktorá zapríčinila, že výrobcovia sa sústredia primárne na výrobu telefónov.

Tento produkt si však vašu pozornosť určite zaslúži. Ide o všestranné zariadenie vhodné na zábavu, prácu, ale vďaka podpore Lenovo Precision Pen 2 aj na písanie poznámok a dlhších správ. S prehľadom si poradí s prehrávaním videí i hudby a nezaskočia ho ani náročné hry. Jeho hlavnou devízou je kvalitný displej a zvuk, silná batéria a na svoju triedu naozaj výkonný procesor.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	349€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 2K IPS displej	- nepodporuje
+ procesor	4K video a Dolby
+ zvuk	Vision v Netflixe
+ výdrž batérie	

HODNOTENIE:



Genesis Nitro 650

VIAC FUTURIZMU



Aj keď sa mi takéto niečo vyslovuje čoraz ťažšie, tak nám to zase začína. Sezónne obdobie starých dobrých karantén je na spadnutie ako prezúvanie letných pneumatík a už počujem v pozadí cvakanie zámkov od bezpečnostných dverí, zatiaľ čo firmy s donáškovou službou nestíhajú počítať aktuálny profit. Význam slova pozadie má však v slovenčine minimálne jeden ďalší rozmer, ostatne drvivá väčšina z vás, zatiaľ čo čítate tento text, na jednom takom pozadí sedí. Sedenie, respektíve zdravé sedenie, je základom nášho každodenného bytia a ak momentálne hľadáte svojho nového spoločníka pre prácu z domu, alebo by ste chceli svojmu ako z vody rastúcemu potomkovi dopriať kvalitný komfort pri hraní hier alebo učení distančnou formou, u nás stále viac a viac populárna spoločnosť Genesis má pre vás ďalšiu novinku z radu Nitro. Podme

sa na ňu spoločne posadiť a povedať si o jej celkových kvalitách trochu viac.

Koncepčným radom Nitro, kde sa rozprávame o herných kreslách strednej triedy, môj zadok už prešiel viackrát a tak mám na základe získaných skúseností možnosť priameho porovnávania. Musím sa vám však priznať, že nie úplne chápem použitý klúč v názvoch.

Genesis Nitro 650 je totižto vybavením a cenovkou takmer identický produkt ako Nitro 890 a jediné, čo sa tak v tomto prípade na prvý pohľad mení, je vizuálny aspekt a zmes použitých materiálov. Za číslom 650 vidím po stránke dizajnu oveľa väčší tlak na akýsi futurizmus. To môžete badať predovšetkým pri prezretí chrbtovej časti. Oporný diel má po bokoch vysunuté výrazné bočnice obalené ekologickou kožou, schopnou zniesť aj dlhodobú

trvajúci tlak. Keď už spomínam eko kožu, tak celkový pot'ah je kombináciou látky a kože. Strojcovia obalili najviac skúšané časti do pevnejšieho materiálu – dobrá a rozumná voľba. Ak však dáme bokom už spomínaný akcent na futurizmus, ostane nám po stránke dizajnu niečo, čo by ste si pri zakrytí hornej časti mohli pokojne zmýliť s akýmkoľvek sériovo vyrábaným herným kreslom súčasnosti. Za viac než tristo euro tak máte možnosť usadiť sa na ergonomicky správne dizajnovom kresle, vybavenom bedrovou a hlavovou opierkou s cieľom udržať vaše telo v tej správnej polohe, nech už sa na ňom akokoľvek snažíte krútiť ako paragraf.

Biela a čierna

Zákazník má na výber z dvoch farebných prevedení, kde na jednej strane máme nádhernú čiernu a na tej druhej nemenej



zaujímavý biely variant. V druhom prípade si však pri tomto type herného nábytku tak trochu koledujete o efekt rýchleho znečistenia, aj keď onu bielu časť tu reprezentuje vyššie spomínaná eko koža, ktorú pomocou vlhčených obrúskov dokážete pomerne dobre vyčistiť – treba to však robiť pravidelne a nenechávať si proces čistenia až na koniec roka, ako už spomenuté prezúvanie. Dobré, nastal čas sa pozrieť do zrkadla a priznať aj inú farbu.

Osobne som za posledné roky plné Covid zábavy nabral viac kíl než by bolo zdravé a preto mňa, potenciálneho zákazníka, logicky pred kúpou niečoho takéhto musí zaujímať, akú to má vlastne celkovú nosnosť. Poliáci pri tvorbe Nitro 650 mysleli na všetko, pretože spodný kovový pavúk obalený do hrubého plastu zvládne, aj po boku rovnako pevnej konštrukcie, uniesť maximálne zaťaženie do 150 kilogramov.

Veľké zadky teda nemusia zúfať, keďže testované kreslo, na ktoré som sa osobne vyvalil aj so svojím bio kufrom, znesie viac než poriadnu nálož. Apropo, keď už spomínam nejaké technické parametre, určite je dobré spomenúť aj celkovú hmotnosť kresla, 20 kilogramov.

Päťramenný pavúk osadený plastovými a dostatočne veľkými kolieskami (60 mm) je schopný pohodlne presúvať svojho pasažiera bez toho aby poškodil podlahu, čo som si overil na drevených parketách vo svojej pracovni. Genesis pri tvorbe produktov zo sekcie herného nábytku aj naďalej neprestáva myslieť na dostatočnú konštrukčnú variabilitu a tak má užívateľ okrem klasických funkcií

šancu upravovať výšku laktových opierok, polohovať zadnú časť až do úrovne úplnej roviny alebo aktivovať funkciu hojdania – po krutej online bitke nie je lepšieho relaxu, než sa pohodať ako malé dieťa.

Záverom som si nechal ešte priestor pre stručný opis procesu skladania, ktorému som v predchádzajúcich testoch bežne vyhradzoval úvod článkov. Poľský Genesis je v tomto smere už akousi spolahlivou stálicou a tak sa nemusíte obávať, že by ste snád kreslo nezvládli poskladať sami, bez pomoci ďalších rúk. Jednotlivé kusy sú dôkladne zabalené, aby pri transporte nedošlo k poškodeniu či znehodnoteniu a s priloženým návodom zvládnete kreslo dať do funkčného stavu už v priebehu dvadsiatich minút. Aby som vás ešte trochu pobavil, zatiaľ čo sa už netrpezlivo chystáte otočiť alebo prepnúť na ďalšiu stránku nášho magazínu, tak tu mám menšiu historku z testovania.

V čase konštruovania Nitro 650 som súčasne skladal aj herný stôl od istej nemenovanej spoločnosti a na rozdiel od výrobku firmy Genesis, kde bolo priložené náradie správne a na daný proces skladania vhodné, sa mi pri predmetnom stole zlostou pretáčali oči ako tie čerešne na výhernom automate.

V balení onoho stola sa totižto nachádzal proporčne úplne iný typ imbusového kľúča, s ktorým som nebol schopný stôl poskladať – proces sa tak predlžil o ďalšiu pol hodinku, zatiaľ čo som pri hľadaní správneho náradia vymenoval všetkých svätých aj s ich bratrancami z tretieho kolena. Takže áno, rád pri opise procesu skladania

herného nábytku opakujem možno banálne fakty ohľadom správneho náradia, ako však vidíte, sú firmy ktoré si na tento očakávaný aspekt zrejme príliš nepotrpia.

Dobrá voľba

Genesis opäť rozšíril portfólio herných kresiel vhodných na akúkoľvek formu kancelárskej, či prípadne domácej práce za počítačom a s produktom Nitro 650 posunul smerovanie dizajnu o čosi viac do budúcnosti. Po stránke celkovej kvality a s ohľadom na samotnú cenovku nemám tejto hernej stoličke čo vytýkať, keďže vo svojej triede ponúka všetko podstatné, čo sa od nej očakáva.

No možno by som trochu zmenil postup udeľovania jednotlivých cifier, keďže ak to pôjde takto ďalej, tak sa v tom číslovaní za pár rokov už nevyzná ani divá sviňa.

Verdikt

Dizajnovo krásne pôsobiaca herná stolička s overenou konštrukčnou kvalitou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Genesis

Cena s DPH:
330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Celková nosnosť
+ Použité materiály
+ Opora celého tela

- Nič

HODNOTENIE:

★★★★★



SSD. SanDisk G-Drive ArmorATD 2TB sa však môže pochváliť odolnosťou voči pádom až z 1.2 metrovej výšky a takisto certifikáciou IP54, ktorá znamená ochranu voči vniknutiu bežného prachu a odolnosť voči špliechaniu vody z ktoréhokoli smeru. Čo sa týka samotného hardvéru, v spomínanom hliníkovom tele sa nachádza 2TB/5400RPM disk WDC WD20SMR-59A4PS1 (čo je logické, nakoľko SanDisk patrí pod krídla spoločnosti Wested Digital) bezpečne uložený v protiotrasových úchytoch. Musím však poznamenať, že od disku, ktorý sa tvári natoľko profesionálne a odolne, by som čakal viac ako IP54 hodnotenie. Najmä pri cene, za akú sa predáva. No k tej sa dostanem neskôr.

Testovanie a zhodnotenie

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 priemerom.

Spočiatku sa mi SanDisk G-Drive ArmorATD 2TB pozdával, po prebehnutí testov a hlavne odhalení cenovky, ktorú pri produktoch väčšinou zistím až na záver skúšania, ma pozitívne pocity opustili. Osobne vlastným niekedy externých diskov aj NAS a hoci nie vždy som prihliadal len na pomer cena/kapacita/výkon, zarazilo ma, ako drahý je

tento výrobok. Pri kapacite 2TB a miernej odolnosti by som očakával cenu silno pod 100 eur (bežne dostupné modely od konkurencie s IP68 hodnotením sa pohybujú okolo 80 eur). Dobré, pripočítajte si USB-C konektor (ktorý však na rozdiel od externých SSD diskov neponúka takmer žiadne výhody) a 3 ročnú záruku, stále mi vychádza cena medzi 100 – 120 eurami. G-Drive ArmorATD som však pod 140 eur v slovenských obchodoch nevidel a každý rozhl'adenejší zákazník si asi dobre rozmyslí, či bude mlieť takmer dvakrát viac za produkt ponúkajúci menšie hodnotenie ochrany.

Zhrnutie

SanDisk G-Drive ArmorATD 2TB vyzerá na prvý pohľad ako zaujímavý produkt. Jeho výkon sa dá zaradiť do priemeru v kategórii externých HDD a odolnosťou je mierny nadpriemer. Avšak skrz jeho silno prémiovú cenu pri 2TB kapacite by som očakával niečo naozaj unikátne.

Pokiaľ na tento disk natrafíte vo výpredaji, možno nebude zlou voľbou, nateraz však jeho konkurencia vyzerá oveľa lákavejšie.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: SanDisk
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolné telo
+ IP54 certifikácia
+ profesionálny dizajn
- príliš vysoká cena

HODNOTENIE:



HyperX CloudX Stinger Core Wireless

PRIMÁRNE PRE XBOX STROJE



Nadchádzajúca zima zatiahne do herných brlohov o to väčší počet nadšených hráčov a hráčok, s čím sa, pochopiteľne, spája potreba vlastníctva kvalitného príslušenstva. A keď už hovoríme o kvalite, zatiaľ čo si v duchu voskujem svoje imaginárne lyže, určite nemôžem vynechať známu spoločnosť HyperX. Tá sa už od vydania novej generácie konzol snaží pomocou patričných licencií zásobovať trh dostatočným počtom headsetov, čoho dôkazom je aj práve vydaný update bezdrôtových slúchadiel radu Stinger Core, ktorý je určený výhradne pre konzoly značky Xbox. Prečo výhradne? O tom si viac povieme v nasledujúcom texte.

Na pomedzí prémiovej kvality

Za trochu krkolomným názvom HyperX CloudX Stinger Core Wireless môžete hľadať cenovo dostupný kľúč do sveta prémiových

funkcií, čo sa týka prvotriednych herných headsetov. HyperX týmto produktom cieľi na majiteľov konzol Xbox One a Xbox Series X/S, s čím sa spája aj obsahová forma balenia. V ňom totiž okrem slúchadiel a USB-C kábla určeného na nabíjanie nenájdete USB kľúč na párovanie s ďalším zariadením. Všetko sa realizuje práve bez tzv. „donglu“ a na priamo, čo doista poteší majiteľov novej alebo starej generácie Xboxu, no na druhej strane to tak trochu komplikuje možnosť spárovania s PC.

Aby ste totiž mohli tieto slúchadlá využívať aj mimo Xboxu, potrebujete si dokúpiť oficiálny USB kľúč na bezdrôtový prenos, ktorý vám cenu navýši o ďalších dvadsať eur. Samotné slúchadlá CloudX Stinger Core Wireless pritom v tunajších vodách stoja necelých sto eur, čím sa vraciam k onomu balansovaniu na pomedzí nejakej tej prémiovej škatulky.

Ak sa vám preto doma už nepovaľuje predmetný adaptér schopný spárovať tento headset s počítačom, neodporúčam vám do neho investovať a radšej vás odkážem na iný tip či formát headsetu.

Plastové pohodlie

Keď sme si už jasne definovali, pre koho je predmetný headset vlastne určený, môžeme sa presunúť k opisu jeho kvalít. Ak ste niekedy v rukách držali akúkoľvek verziu radu Stinger, určite vás dizajn ani samotné plastové šasi neposadia na zadok. V tomto prípade sa totiž nerozprávame o prémiovej triede, hoci musím uznať, že pri používaní tohto hardvéru sa nedá hovoriť o nepríjemných pocitoch. Hlavová opierka je potiahnutá koženkou s pamäťovou penou, ktorá aj pri dlhých herných seansách zabráňuje vrezávaniu inak plastom obaleného mosta do vašej

hlavičky makovičky. Rovnakou koženkou sú potiahnuté aj uzatvorené mušle, kde na l'avej strane nájdete tradične polohovateľný a sklápateľný mikrofón s funkciou automatického vypnutia snímania zvuku. Dizajnéri sa, samozrejme, snažili vyhovieť aj väčším hlavám, preto je možné výšku mosta upravovať pomocou rozťahovania, čo je takisto charakteristická črta radu Stinger. Opäť však nečakajte, že by bolo možné mušle tohto headsetu sklopiť natoľko, aby ste si ho mohli hodiť pohodlne na ramená.

Konštrukcia totiž pôsobí lacným dojmom, ale pokojne môžeme povedať, že daný headset klame telom. Zažil som veľa situácií, keď Stinger opakovane narážal na tvrdú zem a rovnako drsný povrch stola a nikdy sa mi nestalo, že by sa niečo odlomilo, prípadne inak vážne poškodilo. Stinger jednoducho znesie aj drsnejšie zaobchádzanie.

S váhou 285 gramov vám žiadna ujma na tele nehrozí

A ako sa to vlastne celé páruje? Po zapnutí jednej z Xbox konzol stačí rukou siahnuť na hranu pravej mušle, kde sa nachádza špeciálne tlačidlo určené na prepojenie so zelenou konzolou od Microsoftu. To je fakticky identické so spínačom, ktorý nájdete na Xbox ovládačoch, pričom samotný proces previazania signálov trvá rovnako dlho, ako keby ste párovali gamepad s konzolou.

V slúchadlách ste pritom hlasovo informovaný o úspešnom či, naopak, neúspešnom výsledku, čo platí aj pri spárovaní s počítačom. Ostaňme ešte stručne pri pravej mušli, kde okrem párovacieho tlačidla nájdete aj špeciálne koliesko určené na miešanie zvukov medzi hovoreným slovom a samotnou hrou – táto funkcia však nie je sprístupnená pre počítače, ale len pre konzoly. Na l'avej časti



slúchadiel na vás potom čaká USB-C vstup pre nabíjací kábel, spínač zapnutia alebo vypnutia a koliesko na ovládanie hlasitosti. Všetka interakcia sa dá realizovať po pamäti, za čo treba poďakovať poradne úmerným tlačidlám. Kvalita mikrofónu, ktorý pracuje s frekvenciou od 50 do 18 000 Hz pri citlivosti 40 dB, sa dá klasifikovať ako zlatý priemer a na komunikáciu počas hrania vám bude dozaista postačovať. Čo sa týka kvality zvuku prenášaného cez 40mm meniče, tu sa frekvencia pohybuje od 20 do 20 000 Hz pri citlivosti 98,5 dB a pre rad Stinger je rovnako výstižné označenie vyšší priemer.

Vydrží ešte viac

Výrobca pri charakteristike výdrže akumulátora udáva papierovú hodnotu sedemnást' hodín, ale mne sa počas testu podarilo dostať až takmer na hranicu osemnástich hodín, čo vnímam ako veľké pozitívum. Aby som vás pri opise kvality prezentovaného audia neodbil len frázami o priemere či vyššom priemere, určite si zaslúžite aj trochu

hlbšiu analýzu. Headset som testoval prostredníctvom hrania niekoľkých Xbox exkluzív, kde sa možnosť zmiešavania zvukov medzi hrou a chatom ukázala byť veľkou výhodou. Prezentácia zvuku sa v istých momentoch jemne degradovala na robotické echo, avšak nešlo o nič tragické, čo by mi počas hrania vyložene prekážalo.

Samotná konštrukcia definovaná ako uzatvorená vás, pochopiteľne, nezbaví okolitých ruchov, preto sa pripravte na istý stupeň priepustnosti, akú si najlepšie uvedomíte v momente, keď vám za hlavou niekto začne vysávať. Páčila sa mi však snaha o výraznú podporu basovej linky, čo doceníte aj pri počúvaní hudby ako takej, nehovoriac o epických skladbách v AAA hrách. Celkovo dokáže HyperX CloudX Stinger Core Wireless zaujať možno viac, než by ste od neho na základe prvého dojmu očakávali, čo by pre vás malo byť dozaista príjemným zistením. Treba si však uvedomiť, že tento headset je predovšetkým produktom skonštruovaným pre konzoly značky Xbox a všetko mimo nej znamená buď priplácanie, alebo stratu dôležitých funkcií.

Verdikt

Produkt vhodný do rúk majiteľa Xboxu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
HyperX	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Komfort	- Pre zapojenie do PC treba priplácať
+ Xbox dizajn	
+ Jednoduchá inštalácia	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Panasonic TX-55JZ980B

HERNÝCH TELEVÍZOROV JE UŽ AKO MAKU



Často sa hovorí niečo v tom zmysle, že zákazník má vždy pravdu a preto mu dajte to, čo chce, alebo si minimálne myslí, že to chce. V duchu týchto pokrokových praktík, hnaných predovšetkým chuťou zaradiť sa, tak kedysi úzko profilovaná ponuka produktov dnes už dá takpovediac namontovať nad hlavu obrovských mäs. S vývojom technológií v oblasti zobrazovacej techniky je bežný konzument konfrontovaný v čoraz častejších vlnách a vždy, keď pre neho nastane čas nákupu nového televízora, ho predajca s ochotou zahrnie pojmi, v ktorých sa často sám dokáže sotva zorientovať. Boli to krásne časy, keď sme prechádzali z CRT bubnov na HD dosky a rovnako tak krásne sme sa prehupli do 4K s dodatkom, že niekde za ramenom onoho predajcu už svieti neónová reklama na 8K. Pýtať sa, kde sa tento pokrok nesúci sa na ramenách technických skratiek zastaví, je v tomto momente úplne bezpredmetné, pretože akúkoľvek jasnú odpoveď sotva

vieme predpovedať, v každom prípade s oveľa väčším prienikom videoherného biznisu práve do segmentu zobrazovacích technológií sa ponuka domácich televíznych prijímačov zase o kúsok viac rozštiepila. Dnes už nestačí dávať si pri kúpe TV pozor na bežné skratky formátu 2K/4K/8K, v ústach predajcov sa už totiž žongluje so zástupom ďalších pojmov, ktoré môžu vo finále zážitok z hrania ešte o kus viac umocniť. V nasledujúcom texte vám preto predstavím novinku od skúsenej spoločnosti Panasonic, ktorá sa do pomaly sa naplňajúceho vreca s hernými televízormi rozhodla prispieť zaujímavým kusom elektroniky.

Budeme sa spoločne rozprávať o rade JZ980 s OLED panelom, ktorý na trh prišiel vo všetkých zásadných uhlopriečkach. Nám do redakcie dorazil model vo veľkosti 55 palcov a s otočnou kovovou základňou (táto konkrétna veľkosť vás cenovo

príde na 1500 eur), avšak komu by tento rozmer nevyhovoval, môže siahnuť po menšej 48-palcovej verzii s držiakom v podobe dvoch nožičiek, alebo aj po obrovskej 65-palcovej ozrute – vyberie si jednoducho každý, či už sleduje filmy z kuchynského drezu, alebo z okraja leteckého hangáru. Výrobca zvolil OLED obrazovku s podporou dnes už tak trochu očakávaného, ale nie vždy samozrejme HDR10+, rovnako poteší Dolby Atmos, 4K Ultra HD rozlíšenie, pričom to všetko je poháňané najnovším procesorom HCX Pro AI.

Toto sú však termíny, s ktorými by sa onen vyššie spomínaný obchodník sotva dostal do pevne zovretej peňaženky herne zameraného zákazníka, preto zoznam schopností testovanej TV v našom prípade ani zďaleka nekončí. Máme tu možnosť pripojiť dva zo štyroch HDMI vstupov s výkonnou hernou konzolou novej generácie a dosiahnuť tak 4K pri 120 Fps, navyše



aj s hernými režimami VRR a ALLM (automatické nastavenie najnižšej latencie).

Čo je to VRR a prečo je dôležité mať ho vo svojom domácom televízore? Panely s jasne ohraničenou obnovovacou frekvenciou sú naučené zobrazovať jednotlivé snímky vo vopred daných intervaloch a v momente, keď je tento rytmus narušený, nastane problém. V hrách sa tento problém prezentuje sekaním a trhaním obrazu, čo je v očiach videoherných nadšencov vždy ekvivalentom číreho zúfalstva – hry bežia na úplne iných procesoch než televízna produkcia a je to akási ťažko predvídateľná sínusoida. A na to tu máme napr. práve



VRR, čiže funkciu schopnú automaticky meniť obnovovaciu frekvenciu tak, aby k žiadnemu trhaniu či všeobecnému poklesu snímkovania nedochádzalo. Možno ste už počuli o termínoch G-Sync a FreeSync v podaní spoločností Nvidia a AMD, kde je termín VRR základným stavebným kameňom, avšak bežného nákupcu herného televízora nezaujímajú nič viac než len to, aby za svoje ťažko zarobené peniaze dostal maximálnu možnú kvalitu. Podpora VRR u TV JZ980 je to, čo onú kvalitu prináša.

Next-gen

Počas testu som televízor prepojil s konzolami Xbox Series X a PlayStation 5. V prvom prípade je priama podpora funkcie VRR už všeobecne známa a vďaka tomu som si mohol užívať hranie Microsoft Flight Simulator mimo v jeho prípade štandardne uzamknutých 60 fps (pozor, nerozprávame sa o PC verzii, ale o verzii pre konzolu).

Obraz bol tak ovel'a krajší a čistejší, a to nehovorím o kvalitách OLED panelu v tmavšej svetelnej kulise. Samotný televízor môžete, samozrejme, prepojiť aj

s výkonným stolným počítačom. V prípade PlayStation 5 je momentálne VRR oficiálne mimo podpory, hoci spoločnosť SONY už niekoľkokrát potvrdila, že sa v tomto smere chystá patričná zmena – ostatne podpora HDMI 2.1 u PS5 dávala v prípade VRR tušiť dodatočnú softvérovú korekciu ešte v čase, keď táto platforma nebola ani v predaji.

Akokoľvek vám vyššie spomínané pomôcky môžu doširoka otvoriť oči s vidinou celoplošne krajších zážitkov z hier, všetky funkcie musia byť podporované nielen samotným hardvérom, ale aj softvérom. Pri meraní vstupného oneskorenia (input lag) v hernom režime som sa pri Full HD rozlíšení dostal tesne pod hranicu 15 ms, čo síce nie je žiadna hitparáda, avšak rovnako nejde o nejakú prekážku pri hraní. Kto chce v tomto ohľade zariadenie na profesionálne online zážitky, musí siahnuť po monitore na to určenom.

Aby sme však pri opise kvalít JZ980 od Panasonicu neodplávali až príliš ďaleko od podstaty produktu samotného, vráťme sa trochu späť. Dizajn je v súlade s modernými „all black“ trendmi, preto tu máme celkovo minimálne rámy pri pohľade spredu a v hornej polovici svojou šírkou výrazne tenké telo, ktoré sa však pri prechode nižšie rozširuje. Konektivita okrem všetkých štandardov umožňuje zapojenie HDMI v počte štyroch vstupov (HDMI 2.1 je tu hneď dvakrát), čo je určite dostatočná ponuka. Okrem toho je možné využiť trojicu USB portov, jeden optický zvukový vstup, ethernet, pričom logicky nechýba ani Wi-Fi, prípadne Bluetooth.

Poskladanie mi nezabralo viac než desať minút. Panel jednoducho zasuniete do kovového podstavca, utiahnete niekoľko pribalených skrutiek a ide sa na vec.





Nečakane ľahké dial'kové ovládanie má vo vrchnej časti priestor vyhradený prevažne známym aplikáciám (Netflix, YouTube, Prime Video a niečo, čo sa volá Rakuten TV), avšak vás by mal zaujímať predovšetkým priamy odkaz na vami definovaný zoznam aplikácií.

Funkcia my Home Screen vám totiž dáva prístup k všetkým nastaveniam už pomocou jedného jediného tlačidla a práve tam si môžete pripnúť všetko, čo počas sledovania televízora využívate najviac. Celkovo intuitívne rozhranie nenecháva priestor na tápanie a bezcieľne hľadanie konkrétnej položky. Páčila sa mi možnosť vol'by relaxačných obrázkov alebo videí do pozadia, niečo ako je ambientný režim od konkurenčného Samsungu, a rovnako tak som hojne využíval hlasové ovládanie cez Google asistenta (pokecať môžete aj s Alexou, ale tá nie je môj typ) či zrkadlenie obrazu z telefónu do TV.

Všetky dôležité softvérové a praktické funkcie, ktoré dnes očakávate od moderného smart televízora, sú tu

jednoducho prítomné a ešte o niečo navyš. Reakcia na príkazy zadané prostredníctvom dial'kového ovládača alebo pripojeného hardvéru je takmer okamžitá a preto sa nemusíte obávať žiadnych oneskorení.

Panasonic ponúka formát Multi HDR, čo v sebe spája nielen už spomínané HDR10+ a preto sa rozprávame o výhradne prémiovej zobrazovacej technike, aká využíva umelú inteligenciu na analyzovanie obrazu a jeho čo najvernejšiu prezentáciu v závislosti od premietaného obsahu. Podpora pri kalibrovaní obrazu cez Dolby Vision IQ odvádza výbornú prácu a špeciálne, čo sa týka streamovacej služby Netflix – či už sledujete obraz v noci, alebo cez deň, prezentácia bude takmer totožná.

A ako je na tom zvuk? Zostava integrovaných reproduktorov s výkonom 30 W, ktorý je rozdelený do dvoch línií, je dostačujúca, avšak kto by chcel v tomto smere svoje uši potešiť niečím predsa len o trochu prémiovejším, bude si musieť priplatiť za soundbar.



Áno, nie?

Televízor Panasonic TX-55JZ980B je vďaka svojmu výkonnému procesoru schopný vytvoriť z daného 4K OLED panelu maximum (skutočne krásny a prirodzene svieži obraz) a ak práve pátrate po TV, ktorá je určená aj na hranie videohier, dozaista ostanete príjemne potešení. Podpora 4K pri 120 fps s VRR a ALLM prevahuje aj nie práve hviezdne meranie input lagu a ak si k tomu ešte pridáme nádherné hladké a intuitívne menu plné funkcií, dostaneme vynikajúci televízor, ktorý aspirovať na nejednu medailu.

Verdikt

OLED televízor s výrazným presahom do herného sveta.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Panasonic	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obraz	- Input lag mohol byť lepší
+ HDMI 2.1	
+ Dolby Vision IQ	
+ Vhodná pre hráčov	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostings bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I

OBSTOJNÉ ÚLOŽISKO DO FOŤÁKU, KAMERY ČI SMARTFÓNU



SD a microSD karty sú bežným používateľom určite blízke a známe. Nie každá SD karta však dosahuje tie správne výsledky pre to-ktoré použitie. Kúpiť SD alebo microSD kartu sa dá aj za pár eur, avšak na druhej strane sú dostupné aj kúsky s vysokou kapacitou či vysokými garantovanými rýchlosťami. Testovanie dátových úložísk je jedným z mojich hobby a pre Gamesite.sk a magazín Generation som už napísal množstvo článkov, ktoré sa zaoberali HDD a SSD diskami. Doteraz však ani jednu recenziu na SD karty, čo sa vďaka produktu SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I zmenilo.

Či už ide o fotoaparát, kameru, smartfón či akékoľvek iné elektronické zariadenie pracujúce s úložným priestorom, spoločnosti často ponúkajú slot pre SD/microSD karty ako hlavnú alebo rozširujúcu možnosť. Vyznať sa v ponuke SD kariet však

môže byť na prvý pohľad obtiažnejšie a potenciálni zákazníci sa môžu ocitnúť v situácii, keď preplatia za oveľa výkonnejší produkt, ako by možno potrebovali.

V tejto recenzii (a aj ďalších potenciálnych článkoch zameraných na SD karty) preto najprv spíšem základnú terminológiu a vysvetlím, čo ktoré označenie na kartách znamená a ako vlastne fungujú.

Terminológia a základy

Štandard SD kariet bol predstavený ešte v roku 1999 a plánoval priniesť zlepšenie existujúcich MMC kariet. Celkovo obsahuje tri typy kariet: SD - SecureDigital, CF - Compact Flash a MS - Memory Stick. Najrozšírenejšie sú asi tradičné SD karty používané hlavne vo fotoaparátoch či kamerách a menšie microSD, ktoré sa udomácnili v menších zariadeniach,

ako sú smartfóny, akčné kamery či kamery do auta, a taktiež minipočítače ako Raspberry Pi. microSD karty je však veľmi jednoduché zmeniť na väčšie SD karty vďaka jednoduchému adaptéru.

Aktuálne existujú tri označenia SD kariet, ktoré indikujú ich základné parametre (hoci ich fyzické rozmery sú totožné) – SD(SDSC), SDHC a SDXC. Pôvodný SD štandard (dnes sa už nepredáva) predstavovali karty s kapacitou maximálne 16GB a prenosovými rýchlosťami okolo 10 MB/S.

SDHC karty zvýšili kapacitu až do 32GB a tiež rýchlosti, ktoré sa po novom dostali k hodnote 25 MB/S. Najnovšie bežne dostupné sú SDXC karty s teoretickým maximálnym limitom kapacity až 2TB a prenosovými rýchlosťami až 312 MB/S, no takto rýchle a veľké karty ešte nie sú v obehu. Skôr môžete očakávať kúsky s

kapacitou od 64GB do 1TB a prenosovými rýchlosťami 100 až 250 MB/S. Veľkou zmenou oproti SDSC a SDHC kartám je, že SDXC karty už nefungujú na FAT16/ FAT32 systéme, ale prešli na systém exFAT, ktorý je optimalizovaný pre flash pamäte ako USB kl'úče či práve SD karty.

Na SD kartách sa často okrem označenia SDHC/SDXC objavujú aj ďalšie značky, ako sú napríklad UHS, číslovka v písmene C či „V“ nasledované číslom, no všetky predstavujú v praxi rovnaké parametre. Najdôležitejší a najrozšírenejší je UHS štandard, ktorý sa momentálne delí na UHS-I a UHS-II – prvý je schopný prenášať súbory rýchlosťou od 50 do 104 MB/s, UHS-II až do spomínaných 312 MB/s. Teraz už ale pod'me konečne k recenzii.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I je dodávaný, ako aj iné microSD karty, v plastovom obale, ktorý je najjednoduchšie odstrihnúť nožnicami. Vnútri balenia sa nachádza malá microSD karta a adaptér na regulárnu SD kartu. Všetky dôležité informácie sú uvedené na balení, najmä na zadnej strane, no SD karty nie sú komplikované na používanie a preto nečakajte žiaden manuál.

Avizované parametre

SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I, ako už jej meno napovedá, ponúka microSD kartu SDXC štandardu s kapacitou 64GB, prenosovými rýchlosťami až do 100 MB/S, klasifikáciou UHS-I a podľa piktogramov na samotnej karte aj splnenie štandardov A1 a C10.



Testovanie

Karta bola pred testovaním defragmentovaná a naformátovaná do formátu exFAT. Testovanie prebehlo na počítači aj v smartfóne, bolo opakované päťkrát a výsledky sú jeho priemer.

Celkovo obstála karta SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I vcelku dobre, pri sekvenčnom zapisovaní sa v niektorých testoch

dostala aj nad avizovaných 100 MB/S, no priemer predstavovala hodnota 96,7 MB/S a pri sekvenčnom čítaní z karty vyšiel priemer 63,8 MB/S.

Zhrnutie

SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I je cenovo nenáročná karta s naozaj bohatou kapacitou, ktorá poteší ako majiteľov starších smartfónov, tak milovníkov fotografie či nadšencov minipočítačov.

Prenosové rýchlosti však nie sú až také úžasné, takže pokiaľ plánujete natáčať 4K video, máte fotoaparát s naozaj veľkým rozlíšením, alebo nechcete cítiť priveľký rozdiel medzi úložiskom zabudovaným do smartfónu a SD kartou, bude treba siahnuť po drahších UHS-II kartách.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SanDisk	9€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prívetivá cena	- rýchlosť čítania by mohla byť vyššia
+ obtožné rýchlosti zapisovania	
+ dlhá záruka	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Natec Mussel - Clam - Turtle

NENÁPADNÉ, NO OCHRÁNIA TO DÔLEŽITÉ



Vlastniť notebook alebo tablet nie je v dnešnej dobe až tak netradičné, no nie každý sa o svoje mobilné zariadenia dostatočne stará aj pri tej najhľadlivejšej činnosti, ktorú môžu zariadenia zažiť, teda samotnej mobility. Dobrá notebooková taška, či batoh so špeciálnou priehradkou na bezpečnejšie uloženie zariadení sú síce fajn, no pridať jednu vrstvu ochrany navyše predsa nikdy nemôže uškodiť. Hlavne, ak táto ochrana nemusí byť ani príliš drahá a zvládne zabezpečiť bezproblémové prenášanie násobne drahších produktov. V redakcii sa nám zastavila trojica puzdier pre notebooky a tablety značky Natec a nám neostávalo nič iné, ako sa im pozrieť na zúbok.

Na produkty spoločnosti Natec ešte starší hráči (aj nehráči) môžu pamätať ako herne ladené a cielené na mladšie generácie, no takto zamerané výrobky sa už pred pár rokmi presunuli pod krídla značky Genesis. Natec sa teraz nachádza skôr v sfére kancelárskych

produktov, zameraných viac na bežnejších zákazníkov. To však neznamená, že ide o nezaujímavé produkty. Trojica obalov, ktorá k nám zavítala, sa nelíšila iba menom, ale aj použitými materiálmi, vnútorným a vonkajším rozložením a celkovým zameraním na iné skupiny zákazníkov.

Obal a jeho obsah

Tentokrát toho asi nemôžem veľa napísať o balení produktov, nakoľko všetky tri obaly dorazili v odhalenej forme, prekryté len prúžkom kartónu, na ktorom sa nachádzali základné informácie o použití, kompatibilita s veľkosťami zariadení a rozložením.

Prvý testovaný obal menom CLAM (slovensky škebl'a) pojme zariadenia s maximálnou uhlopriečkou 14,1 palca, druhý, MUSSEL (mušľa) o niečo menšie produkty do uhlopriečky 13,3 palca a do tretice TURTLE (korytnačka) tiež pojme maximálne 13,3 palcové notebooky a tablety. Natec tieto obaly ponúka aj v iných rozmeroch,

preto netreba zúfať ak sa vám zapáčia, avšak vaše zariadenia sú väčšie, či menšie.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad tieto obaly zaujmú nezaujímavosťou. Sú ako také šedé myšky, ktoré je ľahké prehliadnuť. To však počítam ako plusový bod, nakoľko mne osobne je vždy príjemnejšie prenášať drahé zariadenia (firemný notebook s cenou nad 1 800 eur, či Apple tablet mojej drahej polovičky) v nevýraznom obale, ktorému chtivé oči nevenujú druhý pohľad.

Všetky tri obaly pôsobia kvalitne a nevšimol som si na nich žiadne očividné defekty, ktoré často hneď z výroby sprevádzajú niektoré masovo vyrábané lacnejšie produkty.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Každý z obalov ponúka iné rozloženie a výhody, ako už bolo spomenuté v prvej časti článku. Clam a Mussel ponúkajú naozaj



mäkké vystlanie, ktoré by malo ochrániť zariadenia pred nechcenými t'ukancami, a textilný povrch. Turtle ponúka nielen formu ochrany vo forme vnútorného vystlania, jeho vonkajšok je z tvrdšieho (hoci stále ohybného) materiálu, ktorý by mal odolat' aj nárazom na špicatejšie predmety, ako napríklad rohy stolov, či nebodaj kamene. Po stránke rozloženia je Turtle asi najjednoduchší, nakoľko ide len o dve polovice spojené zipsom, v ktorých sa nachádza jedna sieťovaná priehradka na dokumenty, alebo menšie komponenty a otvorená časť s gumenými páskami spojitelnými vďaka suchému zipsu.

Turtle je primárne určený na prenášanie v batohoch/taškách, pretože síce disponuje rúčkami na prenášanie, no tie sú skryté vnútri a pri ich používaní nemôže byť obal plne uzavretý zipsom. To isté sa týka aj obalu s menom Clam, no ten okrem vnútorných priečinkov ponúka aj vonkajšie vrecko so zipsom.

Najpraktickejším z tejto trojice obalov bol bez debaty Mussel, nakoľko ponúkal nielen dva vnútorné priečinky, pre jednoduché uloženie dokumentov a notebooku/tabletu, a trojicu vonkajších



vreciek, každé so zipsom, do ktorých sa mi pri jeho používaní bez problémov zmestili mobily, peňaženka aj kľúče.

Navyše, Mussel ponúka aj praktickú rúčku na jednej z kratších strán, vďaka čomu je možné ho používať na prenos aj bez iných obalov, tašky, či batohu.



Zhrnutie

Obaly Natec Clam, Mussel a Turtle nevyzerajú príliš výnimočne, neukrývajú žiadne skryté bonusové funkcie a nevyhrajú asi žiadne top dizajnérske ceny. Avšak ich nenápadný, no moderný dizajn, spojený s veľmi dobrou funkcionalitou a takmer smiešne nízkou cenou sú všetko dôvody, prečo tieto obaly môžeme celým srdcom odporúčať. Zainvestovať len trochu viac ako 10 eur a pridať tak ďalšiu vrstvu ochrany pre zariadenia v hodnote stoviek až tisícok eur predsa dáva zmysel.

Daniel Pauliniv

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

Natec

Cena s DPH:

9 - 12€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný
a nenápadný dizajn
+ skvelá cena
+ rôzne ponuky
rozloženia

- nič

HODNOTENIE:



HyperX Pulse Raid

NA PULZE DOBY



Značku, resp. jednu z divízií firmy Kingston s názvom HyperX väčšine z vás pravdepodobne predstavovať netreba. Zhrňme si ale tie najpodstatnejšie udalosti. V roku 2002 uviedla americká firma na trh nový rad HyperX – vysokovýkonné pamäťové moduly. O 10 rokov neskôr Kingston oslávil 25 rokov v biznise s pamäťami a už deviatykrát za sebou bol spoločnosťou iSuppli označený za najväčšieho dodávateľa pamäťových modulov na svete. Následne na to uviedol na trh svoje prvé SSD disky. Vo februári 2021 Kingston Technology predala časť svojej značky HyperX spoločnosti HP Inc. Dohoda za 425 miliónov dolárov však zahŕňala iba prísľušenstvo k počítačom s logom HyperX, nie pamäte alebo disky. Rad HyperX sa tak pod novým majiteľom začal rozrastať a dnes zahŕňa herné headsety, klávesnice, podložky a myši. Jednu z nich by sme vám teraz chceli predstaviť.

Parametre

HyperX Pulsefire Raid je optická USB herná káblová myš s meniteľným podsvietením, kde podsvietené sú koliesko a znak HyperX na chrbte. Vzhľadom na svoj tvar je určená pre pravákov. Jej senzor Pixart 3389 zabezpečuje rýchlu odozvu a presnosť, pogumované boky zase dobré držanie. Plusom je aj pletený kábel s dĺžkou 1,8 m. Rozmery 71 x 128 x 42 mm sú ideálne pre stredne veľkú ruku, hmotnosť 95 g je tak akurát, cítite ju, ale neprekáža.

Až jedenásť programovateľných tlačidiel vám dáva takmer neobmedzené možnosti nastavenia. Hlavné tlačidlá majú oddelený mechanizmus, čo v praxi znamená, že zaregistrujú stlačenie rovnako dobre ako na začiatku, tak aj na konci. Ich životnosť je až 20 miliónov stlačení. Zariadenie sme testovali na

Microsoft Windows 11, samozrejme, kompatibilné je aj s Windows 10 a tiež s PS5, PS4, Xbox Series X|S a Xbox One.

NGENUITY

Po pripojení myši do USB bola okamžite pripravená na používanie. Pre využitie všetkých jej možností a funkcií je potrebný software NGENUITY, ktorý sme nainštalovali z Microsoft Store, ale je možné ho stiahnuť aj zo stránky výrobcu. Pri prvom spustení NGENUITY sme aktualizovali firmvér, čo prebehlo bez problémov a mohli sme sa teda pustiť do nastavovania. Prvou možnosťou, ktorá sa ponúka, bolo nastavenie podsvietenia a množstva rôznych efektov, ako sú efekt vlny, pulzovanie, meniaci sa paleta farieb a ďalšie. Nastavíte si tu i intenzitu podsvietenia a polling rate v krokoch 125, 250, 500 a 1 000 Hz (pozn. polling rate je rýchlosť komunikácie PC s



myšou – čím vyššia frekvencia, tým nižší čas). Občas sa stalo, že sa nastavenie podsvietenia neuložilo do myši a po vypnutí NGENUITY sa zariadenie vrátilo do pôvodného nastavenia, pričom pomohlo len opätovné spustenie softvéru a uloženie požadovaného nastavenia.

V ďalšej záložke nájdete možnosti nastavenia až jedenástich tlačidiel, ktorým môžete pridelit' takmer akúkoľvek funkciu – tlačidiel klávesnice, klávesové skratky, makrá

i multimediálne funkcie. Makrá sú užitočné v hrách a ich využitie je len otázkou fantázie.

Nám sa pri bežnom používaní vo Windowse najviac osvedčilo pridelenie multimediálnych funkcií, ktorými sme potom pohodlne ovládali prehrávače hudby. Posledná voľba patrí nastaveniu dpi od 200 do 16 000 vo voľiteľných krokoch. Nastavenia je možné uložit' do ľubovoľného počtu profilov, ktoré môžete kedykoľvek editovať, duplikovať i exportovať.

Prax

Myš má rýchlu odozvu, je presná a bežná práca je s HyperX Pulsefire Raid radost', a to aj vďaka podložke HyperX Pulsefire Mat, ktorú sme takisto testovali. Hodiny sme strávili hraním rôznych hier, prevažne FPS.

V novinke Call of Duty: Vanguard sme boli aj vďaka myši zdatným súperom i skúseným hráčom. I klasiky Medal of Honor: Airborne a Medal of Honor s ňou získali nové čaro.

Najviac nám vyhovovalo nastavenie 3200 DPI, a to pre hranie i prácu vo Windowse.

Hodnotenie

HyperX Pulsefire Raid ani raz nezaváhala a keď sme sa s ňou zžili, časom sme mali pocit, že je našou predĺženou rukou. Pohyb bol vždy plynulý, myš sa dobre kĺže po povrchu podložky. Vieme si predstaviť, že by sa stala našou ďalšou myšou na každodenné používanie, hranie i prácu.

Pavol Košík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
HyperX

Cena s DPH:
53€

PLUSY A MÍNUSY:

- + perfektne sadne do ruky
- + 16 000 DPI
- + profily
- + pletený kábel
- občasné problémy so softvérom NGENUITY

HODNOTENIE:



Marvo Scorpion G942

TÁ Z TÝCH LACNEJŠÍCH



S ázijskou značkou Marvo som vás ja osobne v prípade nášho časopisu zoznamoval ešte pred pár čísľami, a to prostredníctvom testu jednej z ich mechanických klávesníc (išlo o model KG917). Dnes sa spoločne pozrieme na kvality optickej myši G942 a ak ste, možno aj na náš popud, dali tejto lokálne stále nie úplne zavedenej firme šancu kúpou uvedenej klávesnice, mohol by vám nasledujúci text pomôcť k doplneniu vašej zostavy.

Čo mňa po stránke dizajnu na G942 zaujalo ako prvé? Rozhodne jasne prezentovaná univerzálnosť. Celé šasi si drží klasický tvar akejsi jemne stlačenej špongie so symetrickým vykrojením pre palec, kde však hrá prím využiteľnosť pre hráčov bez ohľadu na dominantnú ruku. Ani si nespomínam, kedy sme tu naposledy mali hardvér myslíaci na potreby oboch

táborov v zmysle ľavej a pravej strany a som nesmierne rád, že sa Marvo snaží túto obrovskú dieru na trhu zaceliť a to navyše cenovo dostupným výrobkom. Ich G942 z radu Scorpion je totižto šťastie modulárnou káblovou myšou, ktorá má na pravej a ľavej strane duo spínačov, avšak s tým rozdielom, že práve pravú časť môžete prekryť špeciálnou plastovou aplikáciou na báze magnetov. Ak ste pravák a duo spínačov na pravej strane je pre vás bezpredmetné, jednoducho cez túto stranu hodíte tú povestnú indiánsku deku a necháte ju v rovine tradičného používania. Ak ste však z menšiny využívajúcej výhradne ľavú ruku, Marvo vám dáva šancu plnohodnotného herné zážitku, bez kompromisov. Celé telo je vyrobené z odolného plastu a okrem už spomínanej štvorice postranných a plne programovateľných tlačidiel má z vrchnej časti priamu reguláciu DPI, rolujúce koliesko a samozrejme hlavnú

dvojku spínačov s udávanou životnosťou na hranici desiatich miliónov kliknutí.

Komplexná podpora

Ostaneme ešte krátko pri dizajne. Spracovanie G942, čo je herná myš v hodnote cca 25 eur (mimochodom, včera som dal viac za obed pre jedného), sa mi zdalo viac než sympatické. Tvorcovia sa rozhodli pre integráciu desiatich plne programovateľných tlačidiel – jedno je zo spodnej strany, a nezabudli ani na dnes stále žiadanú RGB schému. Osvetlenie tu prezentuje jemný pásik tiahnuci sa takmer po celom obvode, ktorý dopĺňa rovnako osvetlené logo v podobe vyobrazenia tej najsmrteľnejšej časti na škorpiónovi. Zo spodnej strany jemne vystupujú dostatočne veľké teflónové plochy, ktoré sa správajú rozumne na akejkol'vek hernej podložke. Myš má sama o sebe 100 gramov a s

počítačom ju prepojíte cez 1,7 metra dlhý USB kábel s plne pleteným vzorom. Pri káblových myšiach budem už navždy nekompromisne kritický v momente, ak zistím, že tuhosť kábla je prehnané vysoká, čo je presne prípad testovanej vzorky G942. Oveľa radšej by som videl materiálový formát šnúrky od topánok, ktorý dokáže eliminovať nadbytočnú váhu pri rýchlych zdvihoch myši samotnej, aj keď si čiastočne uvedomujem, o akej cenovej relácii tu je reč. Produkt som testoval viac než týždeň a čas zát'aže delil na kancelársky a herný. V oboch prípadoch sa dá hovoriť o slušnom výsledku, respektíve v časti hernej o priemere.

Zariadenie je vybavené optickým senzorom s 1 000 Hz ultrapollingom a odozvou okolo 1 ms. Na bežné hranie, čiže na absolvovanie online zápasov bez ambícií na atakovanie nejakých profesionálnych štatistík, je myš tohto spracovania viac ako vhodná. Počas hrania som mal ostatne viac problémov s uprataním kábla (jeho tuhosť mi neraz skomplikovala presné mapovanie pohybu ruky) než s čímkoľvek iným a preto by som vám odporúčal sa na túto komplikáciu pripraviť. Čo sa týka možností nastavenia, Marvo vám ponúka na stiahnutie softvér, prostredníctvom ktorého si viete regulovať všetko podstatné. Okrem špecifikovania širokej RGB palety, kde niekoho môže v tejto cenovej relácii zaskočiť podpora 16,8 milióna odtieňov, tu máme samozrejme k dispozícii desať efektov nasvietenia, vrátane úplného vypnutia. Dajme však bokom tú povestnú diskotéku a pod'me na praktickejšie veci.

Spomínaný softvér vám dá šancu presne definovať DPI (od 1 000 po 10 000 – konkrétne prispôbenie je možné aj pri manuálnych sekvenciách) a rovnako tak podporuje makrá, teda aj zadefinovanie skratiek pre jednotlivé tlačidlá. Musím



povedať, že kvalita tejto aplikácie ma prekvapila rovnako tak ako samotný dizajn myši. Všetko v nej funguje ako švajčiarske hodinky a okrem možnosti založenia troch profilov ponúka aj separátne nastavenie pre ľavákov a pravákov. Chcete ešte viac? Za citlivosťou kurzora sa skrýva definovanie rýchlosti rolovacieho kolieska a, aby toho nebolo málo, aj rýchlosť dvojitého kliku. Takto presné definovanie v zmysle nastavení majú zástupcovia oveľa drahších produktov z herného segmentu a preto pripomínam, že túto krásne fungujúcu komplexnosť si môžete domov dotiahnuť už za sumu obeda.

Výborný softvér

Záverom snáď už len pocity, teraz mám na mysli pocity po dlhotrvajúcom používaní, na ktoré ja osobne počas recenzií dávam veľký dôraz. Je totižto úplne jedno ako drahá alebo naopak lacná je nejaká myš, keď vám po hodine jej držania organizmus

máva bielou vlajkou rovno pred očami. V prípade Marvo Scorpion G942 vás v tomto ohľade môžem upokojiť. S myškou som absolvoval niekoľko náročných sedení vo víre akčnej bojovej vravy (skúšali sme sa presadiť na moderných bojiskách v Battlefield 2042, aj v retro bahne Call of Duty: Vanguard) a ani raz som si nemusel inštinktívne siahnuť na zápästie, či inak masírovať stuhnuté a bol'ové ruky. Prečo ruky? Čo by som to bol za recenzenta, keby som možnosť bojujúceho ľaváka neskúsil aj na vlastnej koži – o výsledkoch tohto snaženia v zmysle hier však radšej pomlčím, ostatne, nie je sa s čím chváliť.

Prepracovali sme sa na samotný záver článku zhrňujúceho kvalitu cenovo dostupného herného náradia z dielne spoločnosti Marvo a ak ste počas čítania dávali dobrý pozor, je vám jasné, že produkt obstál. Zaujala ma predovšetkým jeho otvorená náruč v zmysle koncepcie (ľavá a pravá), široká softvérová podpora a rovnako tak dizajn. Čo sa týka negatív tak musím prstom ukázať na prehnanú tuhosť kábla, ktorý vás pri hraní môže výrazne limitovať.

Verdikt

Podarená myška so širokou softvérovou podporou a vhodná do oboch rúk.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Marvo	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pre ľavú aj pravú ruku	- Tuhosť kábla
+ Softvérová podpora	
+ Dizajn	
+ Spol'ahľivosť	

HODNOTENIE:



SteelSeries QcK Prism Cloth 3XL

KVALITNÁ CELOPLOŠNÁ PODLOŽKA, NA KTORÚ SA MÔŽETE
SPOL'AHNÚŤ AJ Z DLHODOBÉHO HĽADISKA



Je to už rok, čo sme sa tu spoločne stretli, prihovám sa teraz priamo vám, milovníkom pokrývok herných stolov všetkých druhov a veľkostí, aby sme si na ňu spoločne vyložili kladý a záporný akéhosi kráľa všetkých podložiek - asi by v tomto prípade sedel lepšie titul kráľovnej. Dánsky výrobca profesionálneho herného náradia totižto v tom čase uviedol na trh produkt QcK Prism Cloth a keďže ja sám sa riadim heslom: čím väčší, tým lepší, požiadal som distribútora o test tej vôbec najväčšej verzie a teda 5XL. Výsledky môjho bádania si môžete prečítať v samostatnom článku, avšak aby som zachoval istý punc investigatívnej žurnalistiky krútiacej sa okolo hier a hardvéru, rozhodol som sa onoho distribútora osloviť ešte raz a tentokrát siahnuť po trochu kompaktnejších rozmeroch.

S týmto slona neprikryjete

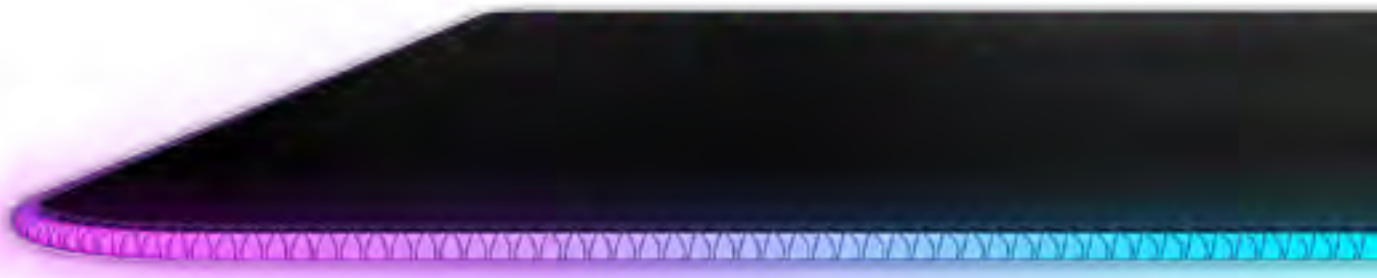
Ešte než sa dostaneme k meritu veci a vysvetlím vám, prečo som vlastne začal testovať znova to isté, zopakujeme si spoločne pár známych faktov. Rad QcK Prism je dostupný v celkovo piatich veľkostných rozmeroch, pričom všetko začína pri podložke na pivo a končí pri plachte na skrytie slona afrického (to bol prípad môjho minuloročného testu).

Verzia 3XL je štylizovaná do rozmerov 1220 x 590 x 4 mm s tým, že ona hrúbka štyri milimetre je rovnaká samozrejme u všetkých ďalších veľkostí. Tam, kde na test 5XL verzie som musel siahnuť po rustikálnom stole vhodnom na hostinu pre dvadsať ľudí, je už o dva rady nižší veľkostný variant predsa len

prístupnejším kamarátom. Podložka je vyrobená z prémiových materiálov, spodná pogumovaná strana zabraňuje akémukoľvek pohybu po stole, pričom vrchná sa stará o prívetivé prostredie pre jazdu vašich myší. Rovnako tak vás priam láka položiť si na ňu ruky - luxusný a hebký efekt, na ktorý si zvyknete už pri prvom pohľade. Okraje lemuje nylónová trubica schopná viesť RGB osvetlenie, ktoré naopak vychádza z malej plastovej základne umiestnenej na ľavej strane - z nej samozrejme vychádza rovnako dostatočne dlhá USB kabeľáž.

Ako sme na tom po roku?

Dizajnový aspekt s jemne vykrojenými okrajmi mi bol sympatický už v roku 2020 a nič sa na tom nezmenilo ani v súčasnosti,



ale keďže som chcel akýsi priami súvis v prípadnej degradácie kvality, siahol som po objednávke takmer totožného produktu.

Zaujímalo ma, ako sa po dvanástich mesiacoch intenzívneho používania celá podložka takzvane zosunula, ak vôbec, a či sú tam navonok badateľné rozdiely. Jedného krásneho rána, zatiaľ čo vonkajšia snehová pokrývka dosahovala výškovej úrovne pol deci ostrého alkoholu, sa pred kanceláriou zjavil podivne nahnevaný zamestnanec istej nemenovanej kuriérskej spoločnosti, aby mi s hundraním vložil do rúk netypicky tvarovaný balík - neviem, jeden by si myslel, že ten predvianočný zhon im prospieva.

Balenie, až na proporcie čo do hrúbky a dĺžky, bolo samozrejme identické ako pri 5XL verzii. Výrobca z Dánska si jednoducho potrpí na kvalitu aj v tomto ohľade. Po rozvinutí a letmom priložení okrajov novotou páchnucej QcK k už len páchnucej QcK som nezbadal žiadne zásadné rozdiely. Dajme teraz bokom skutočnosť, že staršia verzia by potrebovala trocha vydrhnúť a zbaviť sa škvŕn z nápojov a iných vecí a sústreďme sa na okraje. V tomto smere môžeme hovoriť o kvalite 1:1.

Dvojzónové RGB osvetlenie môžete regulovať cez SteelSeries softvér

Všetky švy držiace nit' ovinutú okolo trubice zotrvali na svojom mieste. Spodná pogumovaná časť nevykazovala žiadny



stupeň opotrebovania a čo je zaujímavé, tak ani samotný tvar sa nijako nezmenil.

Prečo píšem, že sa nezmenil tvar? V minulosti som totižto už mal tú česť s párom takto orientovaných výrobkov a bolo pomerne vtipné sledovať, ako sa textilné vlákna pod tlakom rúk roztáhujú a z XL verzie sa stáva pomaly ale isto XXL verzia (ako keď som si raz natiahol uniformu hviezdnej flotily z detských čias na moje proporčne oveľa objemnejšie telo). Efekt roztáhovania sa však v prípade SteelSeries QcK Prism Cloth nekoná - to je ostatne ďalší argument, prečo zostať tejto firme verný.

Hodnotiť samotnú tkaninu a jej vlákna schopné nechať myš krásne sa kĺzať a súčasne neskresľovať prácu optických snímačov hardvéru by bolo asi už úplne zbytočné. Kvalita RGB osvetlenia ostala nemenná a opäť som si mohol prostredníctvom prehľadného softvéru skorigovať svetlá s ďalším príslušenstvom

od SteelSeries, dokonca nastaviť aj druh oznámení prichádzajúcich cez Discord - užitočná a dozaista praktická funkcia. Čo ešte viac dodať? Celý princíp zapojenia sa nijako nezmenil, avšak ten, kto sa chce pohrať s nastavením podložky, nájde v už spomínanej aplikácii všetko potrebné.

Tak zase o rok?

Nie, nemyslím si, že bude nutné sa o rok zase vracieť k tomu istému a hľadať čo i len minimálne rozdiely v kvalite vyššie opisovaných podložiek. SteelSeries QcK Prism totižto ponúka vysoký štandard, ktorý môže vo finále zraziť dolu len zlú údržba zo strany konzumenta (sem tam je nutné ten prach zotrieť mokrou handrou, rovnako nie je vhodné na podložkách tohto formátu organizovať zabíjačky, hostiny ani rituálne obety kilových balení čipsov). To, k čomu boli dané produkty určené, sú však schopné zvládať dlhodobo a ako ste čítali v texte vyššie, zvládajú to s gráciou a štýlom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
SteelSeries

Cena s DPH:
100€

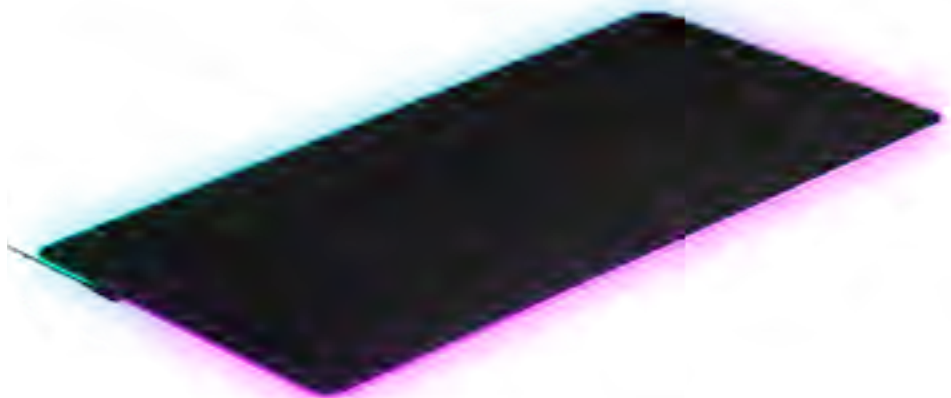
PLUSY A MÍNUSY:

+ Materiál
+ Odolnosť
+ Spolahlivosť
+ RGB a softvér
+ Ideálna pre vašu myš

- Nič

HODNOTENIE:

★★★★★



Trust GXT 258W Fyru

ČISTÝ ZVUK ZA PRÍJEMNÚ CENU



Dobrý mikrofón schopný zaznamenať hlas a zvuky vo vysokej kvalite už dávno nemusí byť výsadou len profesionálov či ľudí živiacich sa streamovaním. Každý, kto rád hráva multiplayerové tituly, prípadne trávi veľa času hovormi cez internet, vie, ako dokáže bzučanie, škrčanie a zlý prenos hlasu skaziť dojem z hry či konverzácie. Kto pozná značku Trust, bude vedieť, že ponúka skôr cenovo dostupné produkty, ale v jej portfóliu nechýbajú ani o niečo drahšie, no prémiovejšie kúsky. Pred časom sme mali možnosť vyskúšať mikrofón Trust GXT Buzz a tentokrát k nám zavítal jeho väčší brat s menom GXT 258W Fyru.

Trh s mikrofónmi je v dnešnej dobe naozaj bohatý a výber tak už neurčujú iba faktory ako cena a kvalita, no dá sa špecificky vybrať podľa určenia mikrofónu, jednoduchosti používania alebo aj dizajnu. Spoločnosť Trust model Fyru

posadila cenovo do vyššej strednej triedy, no za viac peňazí sľubuje aj viac muziky. Kde iné mikrofóny ponúkajú jeden mód nahrávania, prichádza Fyru so štyrmi rozdielnymi možnosťami. A to všetko v kovovom tele s moderným dizajnom a efektným podsvietením. Podme sa však naň už radšej pozrieť zblízka.

Obal a jeho obsah

Vkusné, hoci nie príliš prehnané balenia produktov je to, na čo som si už za tých pár rokov, čo mi produkty od spoločnosti Trust prechádzajú pod rukami, zvykol. Inak to nie je ani pri Trust GXT 258W Fyru. Biely kartónový rukáv, ktorý zobrazuje mikrofón na prednej strane a bližšie informácie na zadnej, ukrýva matne modrú kartónovú krabicu, na ktorej je lesklým finišom vyobrazený obrys mikrofónu. Po otvorení poteší pohľad na naozaj kvalitnú ochranu

všetkých komponentov, skladajúcu sa z mäkkej peny. V nej sa v separátnych priečkach nachádza mikrofón, kovová trojnožka, skrutka na jej pripevnenie a kábel USB – USB C. Jediné, čo mi aj pri predošliých Trust mikrofónoch chýbalo, je „pop-filter“, teda ochrana proti príliš silným pohybom vzduchu vznikajúcim najčastejšie pri slovách ako „POP“, avšak vyrobiť si takýto filter doma nie je nič ťažké, prípadne sa dá aj dodatočne dokúpiť od rôznych výrobcov.

Prvé dojmy a inštalácia

Mikrofón s kovovým telom pôsobí naozaj kvalitným, ba až prémiovým a moderným dojmom. Matne biele kovové telo zdobí maličké logo GXT a hlava mikrofónu má tvar valca s čiernym ochranným pletivom. Trust GXT Fyru je dostupný aj v čiernej farbe, no kombinácia bielej a od výroby nastaveného modrého podsvietenia silno pripomína



dizajn PS5, čo je vlastne aj cieľom, keďže ide o verziu pre ňu určenú. To, samozrejme, neznamená, že bude fungovať len s PS5 a s počítačmi nie. Fyrus je, našťastie, stále jednoduchý Plug&Play produkt, no ponúka rozšírené možnosti. Čo sa zloženia týka, zaberie len pár sekúnd a hoci Fyrus neponúka celkovú výškovú nastaviteľnosť, zadnú nožičku môžete predĺžiť, vďaka čomu môže mikrofón sedieť vodorovne alebo so sklonom k ústam majiteľov. Pri používaní som sa ani raz nebál jeho prevrhnutia, hoci trónil medzi mojimi rukami, no je pravda, že väčšina skúsenejších hráčov či používateľov radšej zainvestuje do „lampového“ držiaka, ktorý je možné prichytiť na stôl a v rámci potreby mikrofón posunúť mimo zorné pole či dosah. Pri Fyrus si však nie som istý touto možnosťou, keďže závit na spodku nevyzerá byť veľmi štandardný. Uchytiť ho do klepiet alebo inak by však pri troche snahy nemal byť problém. Po zložení už stačí mikrofón iba pripojiť do zariadenia a začať si užívať lepšie zaznamenávaný zvuk.



Parametre a funkcionality

GXT Fyrus na zaznamenanie zvuku využíva kondenzátorovú technológiu, keď sa v mikrofóne nachádzajú dve tenké kovové dosičky vzdialené od seba iba niekoľko mikrónov. Pri zachytení zvuku, teda akustických vln, sa mení ich vzdialenosť, čím dochádza k zmene kapacity a tým aj zmene výstupného napätia. Kondenzátorové mikrofóny sú asi najlepšou voľbou pre domáce použitie, čiže tomuto výberu sa nie je čo čudovať. Po stránke smerového nahrávania ponúka Fyrus až štyri typy záznamu.

Kde bežné mikrofóny stavajú len na kardioidný záznam (použitelný len vtedy, keď do mikrofónu rozpráva jedna osoba z predného smeru), Fyrus vďaka trojici mikrofónov zvládne aj stereo, dvojsmerový a dokonca aj všesmerový záznam, čo znamená dobrú citlivosť na zvuky zo všetkých smerov. Mať možnosť vybrať si, z ktorých smerov bude mikrofón zaznamenávať zvuky presne podľa potreby, je naozaj skvelá funkcionality. Po stránke tvrdých parametrov ponúka Fyrus frekvenčný rozsah 30 Hz – 18 000 Hz, impedanciu 200 Ohmov, citlivosť -36 dB a vzorkovanie 16bit pri 48kHz. Na mikrofóne sa nachádzajú dokopy 4 gombíky – prvý na vrchu slúži na prepínanie módu záznamu hlasu, ďalšie dva na nastavovanie hlasitosti záznamu (a pri kliknutí vypnutie/zapnutie) a hlasitosti slúchadiel (ktoré je možné do mikrofónu pripojiť cez 3,5 mm jack) a posledný na spodnej strane prepína farby, ktorými je mikrofón podsvietený.

Testovanie a výsledné dojmy

V minulosti som sa radil medzi ľuďmi, ktorí keď už museli siahnuť po mikrofóne

či už pre hry, alebo komunikáciu cez Skype/Discord/iné programy, siahli po hernom headsete a ďalej nič neriešili. Myslel som si, že môj headset má lepšiu kvalitu ako bežné mikrofóny.

No už po vyskúšaní cenovo dostupnejšieho modelu GXT Buzz som okamžite dostal viacero komplimentov pri hraní, kde si spoluhráči okamžite všimli, že znieť lepšie. Trust Fyrus latku ešte nadvihol. Trúfam si povedať, že ak by som bol vokálne alebo hudobne nadaný, mohol by som tento mikrofón využiť na nahranie kvalitného dema. Čistota hlasu aj nahrávaná hudba z iných zdrojov bola naozaj vysoká a to aj bez použitia pop filteru.

Zhrnutie

Verte mi, mikrofóny na hernom headsete alebo kúsky zabudované do notebooku či webkamery nie sú v dnešnej dobe postačujúce. Už aj mikrofóny za 20 či 30 eur potešia všetkých, s ktorými hrávate, prípadne voláte. No pokiaľ máte rozpočet a pozeráte sa po naozaj kvalitnejšom kúsku s jedinečným dizajnom a bonusovou funkcionality, potom bude Trust GXT 258W Fyrus skvelou voľbou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné kovové telo	- nič
+ štyri módy záznamu	
+ kvalitný záznam zvuku	
+ jednoduchá obsluha	

HODNOTENIE:



Truelife SonicBrush

KEFKY PRE CELÚ RODINU



Bola doba, nebolo to až tak dávno, kedy som nemal dieťa, manželku a na budúcnosť som nazeral pomerne skepticky. Rodinný život som si jednoducho nevedel ani len predstaviť, niečo ešte aby som sa pokúšal ho nejako zrealizovať a rovnako tak som sa ja sám považoval za také nedorastené decko, aj keď mi už údaje v občianskom preukaze umožňovali dávno páchať čokoľvek, ako sa povie, zodpovedne nezodpovedné. Nebojím sa vám to teraz priznať, veď nie sme klony jednej identickej existencie konajúcej ako cez šablónu, moje dospievanie neskončilo osemnástym rokom života. Ešte dlhý čas po tomto medzníku mnohých z vás som sa správal ako krátkozraký hlupák. Všetko má však svoje začiatky a konce, ja sám som pod tlakom presýpacích hodín plných zrníek nakoniec musel začať sledovať onen trochu zhrdzavený kompas, ktorý som do tej doby nechával robiť čo sa mu len zachcelo. Iste, pomohla mi v

tom osudová láska, no rovnako mi v tom pomohli aj tragické osobné momenty. Vôbec najväčšou motiváciou, v zmysle komplexnejšieho starania sa o seba ale aj o svojich najbližších, mi je dnes moja vlastná dcérka, pre ktorú som schopný akýchkoľvek šialených vecí – pokojne by som si pre ňu vypočul aj súčasnú slovenskú populárnu hudbu a skombinoval to s kážňou nejakého lokálneho televízneho evanjelistu. Ako nám tak Nelka rastie pred očami a ja sám sa snažím, aby jej vývoj v zmysle nasávania nových životných skúseností bol čo najpestrejší, uvedomujem si, aké chyby som v jej veku (minimálne čo si pamätám a viem domyslieť) robil ja sám. Narážam teraz konkrétne na čistenie zubov, čo je akt, ktorý som už od detstva považoval za nudný a otravný. Dnes už viem, že vlastniť, s prepáčením, hubu plnú vlastných zubov, je luxus v každom ohľade a preto chcem, aby aj moja dcéra raz docenila našu snahu donútiť ju starať sa o

svoj chrup a súčasne to brať ako prirodzenú samozrejmosť. Spoločnosť Truelife mi nedávno zaslala na test duo zubných kefiiek radu SonicBrush, kde na jednej strane išlo o prémiovú verziu sady pre dospelých a na tej druhej o detský variant s roztomilým dizajnom. Neváhal som preto ani minútu a oba produkty si na mesiac nastahoval do kúpeľne s tým, že si pre vás spolu s dcérkou pripravíme súhrn ich kvalít – ona všetko zhodnotí svojou nemilosrdnou úprimnosťou a ja do toho skúsím dostať trochu toho skúseného nadhľadu a praxe. Nachystajte si preto kvalitné švajčiarskej zubné pasty, synchrónny zvuk dvoch vibrujúcich kefiiek práve započal svoju šou.

Začneme detskou kefkou SonicBrush Baby G v hodnote len 15 Eur (tu je treba brať do úvahy, že nie každý predajca ide takto nízko), ktorá vás zaujme už len svojím dizajnom. Keďže sa tu budeme rozprávať o detskej sonickej kefke, jej rozmery sú



pochopiteľne oveľa menšie než u bežných zubných pomocníkov pre dospelých (28 mm x 135 mm x 25 mm). Baby G kefka vyzerá už na prvý pohľad ako ideálna vec do detských ručičiek, čo umocňuje jej hrubá a oblá rúčka prechádzajúca do tenkej, ba až miniatúrnej špičky s malými štetinkami (ide o vymeniteľné nastavce tak, ako u klasickej verzii a v balení nájdete celkovo tri kusy nastavcov). Už pri rozbalovaní si rodičia so svojimi potomkami užijú dostatok zábavy a to predovšetkým vďaka pribaleným a kvalitným samolepkám, ktoré sa Nelka rozhodla okamžite vyslať na dobrodružstvo po našom nábytku. Akonáhle všetky našli svoje miesto, paradoxne sústredené na extrémne malej ploche, mohli sme sa konečne zamerať na to podstatnejšie. Kefka nie je nabíjateľná a poháňa ju jedna pribalená AAA batéria, ktorá je chránená pogumovaným povrchom kefkovej samotnej a jednoduchým, no účinným systémom otvárania cez závit. Výrobca tu udáva certifikát IPX7 zabraňujúci vode v preniknutí do inak plne plastového šasi. Z toho, čo sme mali možnosť aj s Nelkou vyskúšať, tak kefkou môžete pokojne ponoriť pod prúd tečúcej vody a nemusíte sa báť, že by do nej nejaká tekutina zaliezla. Jej celková gramáž je len 24 gramov a tak sa počas používania váš potomok nebude sťažovať na bolesti ramienka. Hlavná časť je plne gumová, pri mokrych dlaniach sa nestane, aby kefka vypadla na zem a rozbila sa tak o kachličky – sám som ju skúšal hodiť z jedného metra na tvrdú zem a nič sa nestalo, avšak pochopiteľne vám nič takéto doma skúšať neodporúčam. Na tele sa nachádza jeden jediný spínač s celkovo dvomi funkciami. Prvým zapnutím sa rozsvieti integrovaná LED dióda, ktorá krásne presvetlí transparentný plast nastavca kefkovej – pre deti je práve toto



veľkým lákadlom a doslova chcú, aby ich kefka svietila ako čarovná palička. Za tento nápad dávam autorom veľký palec smerom hore. Druhým stlačením sa spustí čistiaci proces. Ide o vibrovanie pomocou tradičnej techniky kmotočtov, kde Truelife uvádza 32 000 kmitov za jednu minútu čo je pre detské zúbky dostatočné.

Doktor žralok

Úlohou dietťa je len jemne prechádzať kefkou po všetkých stranách zúbkov a ako hovorím vždy ja sám Nelke: nezabúdaj na stoličky, ale nie, na ktorých sedíme. Celý proces čistenia trvá vždy len dve minúty. Kefka sama po tridsiatich sekundách dvakrát zavibruje ako znamenie zmeny pozície – či si toto dietťa samo všimne je otázne, každopádne ho môžete aspoň inštruovať pri tejto funkcii a časom sa možno do tempa pravidelnej zmeny pozície dostane. Správnosť čistenia dokáže v danom prípade demonštrovať zrejme lepšie animovaný žralok než zodpovedný otec, a tak sa výrobca rozhodol jedného takého virtuálneho lekára povolať do služby. Na krabíčke od kefkovej

nájdete QR kód, ktorým ste schopný sa prepracovať k detskému výukovému videu – to môžete svojej ratolesti počas čistenia vždy pustiť. Z mojej skúsenosti pozorovateľa však vyplynulo, že Nelka ignorovala aj pána žraloka, išla si vlastnú a jemne anarchistickú metódu očisty svojho mliečneho chrupu. Aby som ju citoval a podtrhol tak vyššie spomínanú detskú úprimnosť: ten žralok aj tak vôbec nevie, ako sa majú čistiť zúbky!

SonicBrush Baby G je sonická kefka určená pre deti od 3 do 6 rokov, ktorá dokáže vášho potomka zaujať svojím dizajnom a lákovou funkciou svietenia. Jej váha je ideálna aj na opakované čistenie, dietťa sa pri ňom môže zabaviť po boku tancujúcej ryby s žiarivým chrupom. Ak máte doma ratolesť, čo si nerada čistí tie svoje perličky, práve tento spôsob motivácie by to mohol zmeniť. A aj keby nie, tak za skúšku v hodnote jednej väčšej pizze to predsa stojí, nie? Ved' čo by sme neurobili pre vlastné ratolesti.

Pokračujeme verziou pre dospelých s názvom SonicBrush GL UV, ktorej finálna cenovka bola v čase písania tohto textu niekde na hranici

60 Eur – záleží od predajcu, každopádne zopár obchodov ju predávalo dvakrát tak drahšie. Na rozdiel od detského variantu sa tento pochopteľne dobíja už pomocou elektrickej siete. Tu musím strojcov trocha pokarhať, keďže proces dopĺňania energie je pomerne zdĺhavý, hovoríme takmer o 24 hodinách a následná výdrž nepresiahne desať dní pri klasickom rannom a večernom čistení chrupu. Ak je v niečom verzia GL UV vyložené štedrá, tak je to v obsahu balenia. Okrem kefky ako takej na vás čaká praktické cestovné puzdro s možnosťou pribalenia dvoch vymeniteľných nadstavcov. Ak už spomínam práve vymeniteľné hlavice, tak v tomto prípade ich v balení môžete nájsť celkovo štyri a to aj s rozličným typom štetín (štandard, senzitívna, pre biele zuby a pre deti). Súčasťou je rovnako praktický sklenený pohár pre odkladanie samotnej kefky, ktorý je možné postaviť na špeciálnu nabíjajúcu stanicu v kruhovom tvare a zariadenie tak dobíjať len jeho postavením doň – presne to, čím disponuje drvivá väčšina inak početnej konkurencie. Ale to stále nie je všetko. Súčasťou je rovnako malá USB komôrka s UV svetlom určená na sterilizáciu jedného nástavca (proces trvá desať minút), ktorú môžete pripievať na stenu alebo nechať povalovať kdekoli vám to bude vyhovovať. Tu by som si pôvodne chcel trocha zanaďovať, keďže nutnosť pripájať kábel do niečoho takto malého považujem za nie zrovna praktické, avšak neskôr som zistil, že komôrka je nabíjateľná (v mojich očiach tým okamžite stúpla na atraktivitu).

Po stránke dizajnu ide SonicBrush od Truelife cestou jednoduchosti. Telo inak dobre vyváženej kefky je potiahnuté matným plastom tak, aby sa komfortne držalo v rukách. Výmena nadstavcov sa realizuje klasickým nasúvaním. Priestor medzi vibrujúcou kovovou konzolou a samotnou kefkou je vyplnený gumou, takže ju môžete pokojne ponoriť pod vodu a nemusíte sa báť, že do nej tela vnikne voda (to isté, čo v prípade detskej verzie). Spustíte ju pomocou hlavného spínača, pod ktorým nájdete tlačidlo na voľbu jedného zo štyroch čistiacich programov – nie je



nutné zapínať žiadnu aplikáciu na telefóne tak, ako je to v prípade drahšej konkurencie, ktorú sme pre vás rovnako recenzovali. Páčil sa mi štvrtý režim určený na masáž d'asien a bolo zaujímavé sledovať, ako sa tento na vibrácie ovela náročnejší program popasuje s takmer vybitou batériou v kefke. Prekvapivo to zvládol pomerne s gráciou a počas chodu neznižoval intenzitu kmitočtov aj cez skutočnosť, že indikátor stavu batérie už hlásil, ako sa povie, klinickú smrť. SonicBrush v tejto verzii pre dospelých a dospievajúcich zvláda kmitočet na úrovni 80 000 a tak ide o seriózny nástroj na odstraňovanie zubného povlaku a zastavenie šírenia baktérií. Dvojminútový cyklus s pravidelným upozornením na zmenu strán po tridsiatich sekundách vám ubehne ako voda, ak dostanete chuť si ten tanec plný vibrácií zopakovať, vaše zuby vám len podakujú – nezabúdajte však, že všetkého s mierou. Pribalené náhradné hlavice sú pomerne ľahko identifikovateľné na základe krúžkov vo svojej dolnej časti, čo mi ale prišlo celkom prehnané, boli ich porovnateľné vlastnosti. Veľkosť týchto hlavíc je o niečo objemnejšia než u iných kefiek a preto si nie som úplne istý, či sa počas čistenia nebudú v menších ústach cítiť stiesnene, respektíve, či konzument pri čistení nebude pociťovať istý stupeň nepohodlia.

Čistí celá rodina

V súčasnosti by ste na trhu našli obrovské množstvo podobne koncipovaných zubných pomocníkov snažiacich sa

oddalovať akékoľvek rapidné zásahy zo strany vášho zubára, avšak len málokto v tom výbere vidí zásadný rozdiel. Zubné kefky značky Truelife, či už je reč o detskom alebo dospelom variante, ponúkajú za málo peňazí veľkú muziku a v zmysle kvality nijako nezaostávajú za ovela drahšou konkurenciou.

Posledné štyri týždne, zatiaľ čo sme v našej rodine rad SonicBrush využívali na zubnú hygienu, som osobne nespozoroval žiadne negatívne dopady vyššie opísaných produktov na zdravie celej našej rodiny. Nelka sa naopak tešila vždy, keď sa jej detská kefka rozsvietila ako vianočný stromček a ja som sa pri čistení testovanou vzorkou naopak tešil, že nie som pod kontrolou umelej inteligencie a môžem si svoje zuby drhnúť podľa vlastnej metódy – moja vlastná kefka ma niekedy trocha šťve, hlavne ak mnou realizovaný spôsob ústnej hygieny neustále komentuje a koriguje. P

ri kúpe oboch produktov sa nedostanete cez hranicu osemdesiat eur a vďaka bohatej výbave a s tým spojenou ponuke vymeniteľných hlavíc ste schopný si za túto sumu čistiť zuby ako jedna svorná rodinka. Prekážať by vám mohli, v prípade verzie pre dospelých, trocha objemnejšie nadstavce a rovnako prehnane dlhý proces dobíjania energie.

Verdikt

Obe sonické kefky od Truelife splnili moje očakávania.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TrueLife	15€ (Baby G), 60€ (GL UV)

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchosť	- U GL UV dlhé nabíjanie
+ Obsah balenia	- U GL UV rozmery nadstavcov
+ Splní svoj účel	
+ Deti budú Baby G milovať	

HODNOTENIE:



Genesis Krypton 555

ULTRALAHKÁ HERNÁ MYŠ



Spoločnosť Genesis už všetci zrejme dobre poznáte. Ide o firmu, ktorá sa zaoberá výrobou herného príslušenstva a doplnkov k počítačom. Ak sa pohybujete vo svete herných myší, určite ste zaregistrovali trend tzv. honeycomb dizajnov, ktorých hlavnou črtou sú diery umiestnené na niektoré časti týchto produktov. Ich účelom je okrem unikátneho dizajnu aj zníženie hmotnosti týchto periférií pre uľahčenie pohybu a presnejšiu kontrolu nad pohybom. V tejto recenzii sa pozrieme na jednu z takýchto myší s názvom Krypton 555.

Spracovanie

Čo je účelom týchto „deravých“ myší, to sme si ujasnili pár riadkov vyššie. Otázkou ale zostáva, či sú dostatočne odolné a kvalitne spracované – a špecificky táto myš. Tu by som mohol odpovedať veľmi jednoducho. Áno.

Krypton 555 je vytvorená z tvrdeného plastu, ktorý sa, samozrejme, pod silnejším tlakom trochu ohýba, no to sa dalo očakávať hlavne preto, že na miestach, kde sú umiestnené malé diery, je jej konštrukcia slabšia. Inak ide o priemernú kvalitu vyhotovenia, no v danej cenovke by náročnejší používatelia mohli očakávať kvalitnejší plast. Za zmienku stojí aj vysokoohybný kábel tvorený zväčša jemným parakordom, ktorý dosahuje mimoriadnu flexibilitu, čo vo výsledku

znamená jednoduchší pohyb zariadením. Dôležité je spomenúť aj hmotnosť zariadenia, ktorá činí len 70 gramov.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu ide o zaujímavý kúsok, a to hlavne vďaka spomínanému „honeycomb“ dizajnu. Na tom ma však irituje, že niektoré z dierek na okrajoch myši sú z mne neznámeho dôvodu vyplnené. Ak by sme si ale odmysleli tento dizajnový štýl, dostaneme jednoduchú myš, zľahka naklonenú pre uľahčenie používania u pravákov. Prijemným prvkom je aj RGB podsvietenie. To sa nachádza na skrolovacom kolese, na spodných okrajoch zariadenia a taktiež pod dierkami, kde je osvetlené logo spoločnosti.

Používanie

Myš som mal možnosť precízne otestovať a všimol som si hneď niekoľko záležitostí, ktoré ma potešili. V prvom rade chcem spomenúť tlačidlá na nastavenie DPI spolu s tlačidlom na menenie režimov podsvietenia. To je skvelým prídavkom pre ľudí, ktorí ocenia možnosť nastavenia spôsobov, akými sa podsvietenie zobrazuje na zariadení. Ide o príjemný dizajnový prvok, ktorý sa u myší bez prídavného softvéru často nevidí. Ďalšou vecou je pohodlnosť pri používaní zariadenia. Myš mi sadla do ruky takmer perfektne, tlačidlá neboli

prehnané hlučné, pohybovalo sa s ňou ľahko a perfektne snímala každý pohyb, ktorý som s ňou spravil. Za presnosť snímania vďaka predovšetkým novému Pixart PAW3333 senzoru. Rozsah DPI je 200 – 8 000 bodov citlivosti, čo je dnes u herných myší nižším štandardom. Snímače tlačidiel síl ubujú pôsobivú výdrž až do 60 miliónov stlačení.

Záverečné hodnotenie

Genesis Krypton 555 je skvelým produktom pre nenáročných hráčov. Tí určite ocenia nízku hmotnosť zariadenia, príjemné podsvietenie a jednoduché ovládanie, ktoré sa postará o pohodlné hodiny hrania. S cenovkou pohybujúcou sa na približne 40 eurách si tak môžete zadovážiť funkčnú ergonomickú ultralight myš, ktorou určite nič nepokazíte.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ flexibilný kábel	- kvalita
+ hmotnosť	spracovania tela
+ podsvietenie	

HODNOTENIE:



BRAUN Series 9 Pro

NEZOHNALI STE PS5? KÚPTE SI HOLIACI STROJČEK



Je to už celých deväť mesiacov, čo sme sa na stránkach nášho časopisu rozprávali o mojom sne vlastniť tak hustú bradu, že by sa v nej dala ubytovať celá rodina veveričiek aj s príbuznými a ešte by im tam ostalo dosť miesta na bazén plný orechov. Ak si však dobre spomínate, ten sen bol rozdupaný, a to nielen zo strany mojej milovanej manželky, ale čo je možno paradoxné, rovnako tak aj mnou samotným. Musel som totiž nakoniec uznať, že genetika ide v tomto ohľade jednoducho proti mne a ak si nezaplátim transplantáciu fúzov od nejakého kanadského drevorubača, čo má hlboko do vrečka, budem sa musieť uspokojiť so svojím skromným hrdzavým porastom. Všetko zlé je však na niečo dobré a moje vlastné potreby ohľadom pravidelného holenia tak dnes môžeme využiť aj v súvislosti s testom ďalšieho holiaceho strojčeka, tentokrát od nemeckej spoločnosti Braun.

Vďaka nej som posledný mesiac mal možnosť pocítiť na tvári skutočný luxus, keďže ako inak by ste nazvali ich produkt Series 9 Pro, ktorý sa u nás v prípade maximálnej výbavy predáva v hodnote hernej konzoly PlayStation 5? Veci sú však v tomto smere trochu komplikovanejšie aj bez toho, ako ich zvládnem skomplikovať ja sám, preto vás pozývam na ďalšiu zo svojich životných skúseností, zašifrovanú do spleti písmeňiek. Braun Series 9 Pro je totiž viac než len bežný nástroj na osekanie strniska, tu sa rozprávame o jedinečnom kuse sofistikovanej elektroniky, s ktorou si síce nezahráte žiadne videohry, ale vďaka ktorej sa starostlivosť o váš zovňajšok môže premeniť na príjemné dobrodružstvo.

Predstavujem si to asi takto. Ležérnym krokom, šúchajúc pohodlný župan po zemi, sa prisuniem k svojmu LP prehrávaču, z hĺby platní vyberiem dosku s nápisom Sir Simon Rattle Orff: Carmina Burana a

krátko na to, ako sa po typickom praskaní ozvú úvodné tóny tejto nezabudnuteľnej epickej skladby, hrot noža pretrhne plombu na dizajnovu krásne spracovanom balení od firmy Braun. Teraz by bolo vhodné, aby ste si spomínanú skladbu pustili aspoň cez YouTube a zatiaľ čo tak spravíte, prejdem k opisu obsahu predmetnej krabice.

V súčasnosti sa Series 9 Pro rozdeľuje do troch verzií balenia, kde sa okrem hlavnej hviezdy (čiže strojčeka) dá prepracovať aj k elegantnému dobíjaciemu puzdru, špeciálnej čistiacej a plne automatickej stanici s vymeniteľnými náplňami, a k praktickému textilnému obalu vhodnému na transport.

Nech už si vyberiete ktorúkoľvek verziu, cenovo sa tu pohybujeme v sume od 400 až do 500 eur. Aktuálne je produkt v kompletnej edícii dostupný prostredníctvom webu bodylovers.sk, kde si máte možnosť vybrať z celého

a, samozrejme, nesmierne bohatého portfólia holiacich mašín od Braun.

Mne, ako ste už asi z textu vyššie pochopili, dorazilo do redakcie obsahovo to najhodnotnejšie balenie a tak som mal možnosť pre vás otestovať nielen strojček samotný, ale aj prenosnú dobíjajúcu stanicu Braun PowerCase a inteligentné čistiace centrum SmartCare 5v1. Začnime opisom dizajnu samotného strojčka. Ten ma so svojou váhou na hranici 207 gramov doslova šokoval, keďže proporčne evokoval niečo oveľa ťažšie, avšak v momente, keď som ho zobral do ruky, som aj napriek jeho nižšej hmotnosti mal pocit, že v nej držím kus počtvej a hlavne celkovo odolnej elektroniky. Ak už spomínam váhu, v kombinácii s puzdrom lomka prenosnou batériou sa dostaneme na údaj 473 gramov, čím si toto cestovné duo môžete pokojne strčiť do kufra a vyraziť kdekoli vám hlavný hygienik dovolí.

Mokrý a suchý holenie

Celé šasi je tvorené kombináciou kovu, plastu a gumy, pričom tu sa môžeme rozprávať o plnej odolnosti voči vode. Series 9 Pro si tak dokážete pokojne zobrať do sprchy a nemusíte sa obávať, že by sa vám do neho počas zdĺhavej údržby vášho tela dostala nežiaduca tekutina. Je to vlastne logické, keďže sám výrobca ako jednu z popredných vlastností udáva možnosť využívať strojček nielen na suché, ale aj mokré holenie. To, pochopiteľne, nie je všetko. Skôr, než prejdem k opisu automatického prispôsobovania výkonu na základe hustoty vašich fúzov, ale určite musím spomenúť jednoduché ovládanie, ako aj posuvnú hlavicu schopnú

kopírovať kontúry tváre. Hlavicu samotnú môžete zamknúť v jednej z piatich pozícií a pustiť sa tak do problematických záhybov viacdňového strniska – pomocou spínača Precision Switch ste schopní ju jednoducho zablokovať.

Ergonómia ruky, kde zadná časť je pogumovaná pre bezpečnejšie držanie, padne pekne do ruky a oceňujem aj detail v podobe veľkého vrúbkovaného miesta určeného pre váš palec. Keďže stroj vibruje a vibruje na základe toho, že sa snaží rozhýbať všetky (aj tie najmenšie) fúzy, je dôležité mať pri držaní pocit istoty a ten je tu maximálne dodržaný. Na zadnej strane strojčka sa nachádza dostatočne dlhý výsuvný zastrihávač určený na bujnšie strnisko, ktorým som pred samotným holením zredukoval najhustejšie chumáče okolo sánky a následne prešiel na holenie samotné. Ak by ste od prístroja vo vyššie udávanej a nemalej hodnote očakávali tichý

chod, asi budete dosť sklamaný. Tento holiaci strojček spadá do kategórie tých hlučnejších, hoci zase nechcem, aby ste si teraz predstavovali niečo v štýle čerstvo naolejovanej zbijačky, ktorá vám zrána vybijie okenice a postaví vlasy hore dupkom. Series 9 Pro počas chodu reprodukuje mechanické krútenie ostrých čepelí, čo možno nie je úplne presný popis samotných procesov, aké sa pod vymeniteľnou žiletkou odohrávajú, avšak na simulovanie samotného zvuku je to podľa mňa dostačujúce. Sám som sa napríklad nemohol nabažiť toho efektu krájaní fúzov, ktorý pripomínal efekt obrábania živého plotu pomocou záhradkárskeho náradia. Kutil Tim by bol na tento prístroj viac ako hrdý, a to po všetkých stránkach vrátane decibelov.

Výrobca ohľadom dĺžky fúzov tvrdí, že tento holiaci strojček zvládne pokosiť sedem dní staré strnisko. Skúšal som to, samozrejme, najprv overiť na oveľa dlhších fúzoč, išlo





o tri mesiace starý porast, ktorý však bolo nutné najprv (ako uvádzam o pár riadkov vyššie) skrotiť pomocou zastrihávača na zadnej strane – je zaujímavé, že strojcovia mysleli na všetko a ak máte sklápaciu hlavu nastavenú tak, že zavádza v ceste zastrihávača, všetko sa automaticky upraví tak, aby bol proces vytiahnutia hladký a bezproblémový. Následne sa už všetko realizovalo pomerne rýchlo a strojček nemal problém oholiť aj dlhšie fúzy (na to mu slúži jedna zo štyroch komôr, ktorá je špeciálne určená na dlhé chlpy) než len tie rastúce jeden týždeň. Sonický princíp vibrovania doslova selektuje jednotlivé chlpy a následne si s nimi samotné



čepiel'ky (hlava sa skladá zo štyroch rôznych čepelí) už poradia po svojom. Daná technológia zvládne 10 000 kmitočtov za minútu, čo je štandardný údaj v prípade zubných kefiek využívajúcich vibrácie.

Zámerne som si prezrel všetky dostupné reklamy a prečítal aj zástup PR letákov k tomuto zariadeniu a musím povedať, že v istom sa tvrdenie spoločnosti Braun stretlo s realitou a v istom zase nie. Najväčší problém je celkový čas strávený holením a kto očakával, že pri sedem dní starej brade len zoberie strojček, prejde hore dole a je vybavené, bude rozhodne sklamaným konzumentom. Aj keď vás Series 9 Pro zvládne rýchlo zbaviť aj tých najmenších chlptkov v rozmere 0,05 milimetra, je nutné s ním behať po tvári o niečo dlhšie než len pár sekúnd – v tomto prípade je to, samozrejme, dosť individuálne, keďže každému porast „bujnie“ odlišne, avšak nič nejde ani tu úplne jednoducho. Našťastie, prístroj je natoľko ľahký a dobre sa s ním manipuluje, že pár ťahov navyše vám nepoškodí rameno na rehabilitáciu. Skúšal som holenie na sucho a

otestoval som aj niekoľko druhov holiacich pien a gélov, keďže moja pokožka nie vždy dobre reaguje na tzv. úplné oholenie – často sa podráždi a začne červenieť ako Kevinov brat vo filme Sám doma. Preto som okamžite po procese mohol rovno otestovať aj ďalšiu súčasť balenia Series 9 Pro.

Zastrčís a neriešis

Konzola SmartCare 5v1 (napájaná s rovnakým elektrickým káblom ako strojček samotný) vám pomôže vyčistiť všetky zákutia hlavy a súčasne ich dezinfikuje a premazáva. Vašou jedinou starosťou je po mokrom holení strojček zbaviť peny (ľetmo umyť pod prúdom vody a otrepť), zastrčiť do konzoly a spustiť čistiaci program. Počas procesu, ktorý je tiež jedným z hlučnejších a rozhodne by som vám ho neodporúčal realizovať vo večerných hodinách, sa holiaci strojček zároveň dobíja. Stanica má tri režimy čistenia (rýchly, pomalý a intenzívny) a voľba je vyložená automatická podľa stavu znečistenia. V tomto smere by ste mohli nadobudnúť dojem, že samotný strojček používa umelú inteligenciu na posúdenie nečistôt v ňom, avšak opak je pravdou. Voľbu procesu čistenia určuje len časový interval od posledného čistenia, čo je tak trochu úsmevné, ale lepšie než drôtom do oka. Sám som vypožičoval, že čistiaca stanica volila v druhej väčšine intenzívny program, a to aj vtedy, keď čas medzi holením a posledným čistením dosiahol len pár hodín. Proces čistenia trvá len niekoľko minút (čerpadlo preplachuje hlavu a zapína a vypína strojček zasadený do neho smerom dole), avšak po výplachu nastane sušenie trvajúce takmer celú hodinu, keď všetko obstará malý ventilátor. Musím podotknúť, že po celom programe je strojček skutočne



suchý, hoci ak by ste dali dole odnímateľnú hlavicu, vnútri by sa ešte pár kvapiek našlo.

Pointu systému SmartCare 5v1 plne chápem a oceňujem, problém však vidím najmä vo vymeniteľných kazetách. Ich cena je síce zanedbateľná, no problém je inde. V podstate majú v sebe alkoholovú emulziu a mazacu zložku vhodnú na predlžovanie životnosti strojička a jeho mechanických častí, ak však necháte kazetu v konzole SmartCare 5v1 zasunutú v otvorenom stave, emulzia stráca na kvalite a alkohol vypcháva – preto vám odporúčam kazetu vždy po čistení zase uzatvoriť, čo nie je práve praktické a používateľsky pohodlné. A ako dlho vám vydrží jedna takáto náplň?

Tento údaj závisí od intenzity používania a, samozrejme, aj úrovne znečistenia, keďže ak nebudete zo strojička pred čistením odstraňovať hrubé vrstvy vlasov, tie sa vám postupne dostanú do kazety a znehodnotia ju. Prvá pribalená kazeta mi vydržala počas celého mesačného testu a podľa toho, ako vyzerala samotná emulzia a aká bola úroveň jej hladiny, to odhadujem na štyri až päť mesiacov využiteľnosti, možno o niečo menej. Cena jednej kazety je niečo málo pod desať eur, opäť tu však rozhoduje balenie, po ktorom v tomto prípade siahnete, nejde preto zase o takú položku. O hodný kus drahšia sa javí výmena celej hlavy, čiže žiletiek, ktorých životnosť podľa Braunu končí po devätnástich mesiacoch a následne by bolo vhodné ju vymeniť

(cena hlavice pre tento konkrétny typ strojiček je na hranici sedemdesiatich eur).

Nastal čas spomenúť batériu. Strojiček samotný nie je možné používať súčasne s napojením do elektrickej siete a preto vás určite bude zaujímať, že plným nabitím získate jednu hodinu bezproblémového chodu. Samotný proces nabíjania, ktorý je sprevádzaný prehľadnou indikáciou na malom LED paneli v dolnej časti šasi, potom trvá niečo málo cez päťdesiat minút, čo je vo finále slušné a neviem, kto by sa mohol holiť hodinu v kuse – to by musel skúšať zhodiť poriadne divoký porast. V prípade, ak si zakúpite PowerCase, dobíjacie cestovné puzdro, môžete získať ďalších päťdesiat percent stavu akumulátora, čo je tridsať minút holenia navyše. Puzdro má z vnútornej strany malú čistiacu kefku a trojstupňový indikátor stavu nabitia. Samotný obal je odolný voči vonkajšiemu poškodeniu a po všetkých stránkach pôsobí nesmierne luxusne. Čo sa týka spomínaného LED panelu umiestneného na holiacom strojičku, vedel by som si predstaviť oveľa ostrejší efekt znázorňovania stupňa nabitia (šesť dielikov), ale neberte to ako nejaké zásadné negatívum, skôr ide o moje prehnané puntikárstvo.

Určite mi dáte za pravdu, ak poviem, že muž si holiaci strojiček kupuje predovšetkým preto, aby sa pomocou neho oholil. Holenie by malo byť čo najrýchlejšie, najefektívnejšie a ak sa to zaobíde bez striekajúcej krvi,

je to už bonus (haha). Testovaná vzorka Braun Series 9 Pro v týchto vymenovaných kritériách z môjho pohľadu obstála na výbornú. Či už som sa holiť na sucho, alebo s pomocou mazadla, ako to volám ja, v oboch prípadoch išlo o príjemný proces odstraňovania porastu brady bez vedľajších nežiaducich účinkov. Moja pokožka nereagovala žiadnym druhom podráždenia a stupeň pohodlia bol na vysokej úrovni. Účinnosť holenia je tiež na vysokej úrovni a aby som bol úprimný, tento typ strojička dokázal svojou rýchlosťou a efektivitou preskočiť všetky mnou doteraz vlastnené mašinky, ktoré by ste cenovo tiež nezaradili do nejakého lacného kraja. Ak by som mal porovnať účinnosť, tak v prípade dlhších chlupov strojiček doslova exceloval a pri menších fúzikoch bolo nutné prejsť dané miesto dva až trikrát po sebe – o tom píšeme už o pár odsekoch vyššie. Drvivá väčšina odseknutých fúzov navyše ostáva uväznená vnútri hlavice a tak sa vaša manželka či partnerka nemusí po každom vašom holení prežehnať ako mexický chovateľ kôz po tom, čo éterom zaznie „Chupacabra!“. Čerešničkou na torte je potom kvalitný zastrihávač na vlasy, ale aj bradu, ktorým ste schopný zredukovať extrémne dlhé fúzy a súčasne si aj upraviť obočie – hodí sa to v prípade, ak sa chystáte robiť cosplay na skrachovaného MTV rapera z roku 2000.

Braun Series 9 Pro je síce holiaci strojiček z prémiovej kategórie, avšak jeho schopnosti a celkové spracovanie dokážu ospravedlniť aj finálnu cenovku. Ak by som mal tomuto produktu niečo vyložené vyčítať, asi by to bol vyšší stupeň hlučnosti pri holení a aj čistenie pomocou SmartCare 5v1, ale to sú veci, ktoré by vás sotva mali odradiť od jeho zakúpenia. Ide totiž o luxusného kamaráta, ktorý je schopný starať sa dlhodobo o vaše fúzy a nechce za to nič viac než len občasné vyčistenie a možno aj pohladkanie – veď kremíkové nebo čaká na každý kus hardvéru.

Verdikt

Luxusný, spolaľhivý a výkonný holiaci strojiček s bohatým príslušenstvom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Braun Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - Hluk
+ Výkon
+ Pohodlie
+ Výbava
+ Váha

HODNOTENIE:



SteelSeries Arctis 7P+ Wireless

MÁM SVOJE BIELE OBDOBIE



Posledné mesiace v mojom živote výrazne dominuje jedna jediná farba. Vídavam ju už od samého rána, kedy sediac v polospánku na toalete čuším na prasknutú dlaždičku a rovnako tak ju vidím v momente, keď otvárať chladničku a nalievam mlieko do svojej obl'úbenej šálky v tvare Kranga z TMNT. Tam to však ani náhodou nekončí. Biele svetlo je totižto deliacou čiarou medzi fatálnym pádom zo schodov a úspešným opustením budovy. Bielou nám cestári naznačujú, kde je stred vozovky, no a kde by sme dnes boli bez dokonalo bielych zubov, umelo dosadených do úst skrachovanej herečky z billboardu odkazujúceho na ďalší ekvivalent Ponziho schémy. Čo tam mám ďalej? Po bielej môžete siahnuť aj pri kúpe auta - väčšinou preto, že chcete ušetriť, a plné hrste bielej si užívate aj pri každej návšteve nemocnice. Úvodnú vetu preto musím korigovať. Nejde vlastne o dominanciu bielej ako farby, ale o moje

vlastné vnímanie jej prítomnosti vo veciach a udalostiach okolo. Je to len pár mesiacov, čo som si sám kúpil vozidlo v onej farbe – áno, Škôta je voči mne štedrosť sama. Z neba na nás aktuálne padajú snehové vločky, next-gen konzola od SONY vyzerá ako vietnamský biely Wi-Fi router a moje svedomie ponorené do bielidla je po vytiahnutí šedé ako Dorian – na isté veci už proste nezaberať ani chemikálie. Aby toho nebolo málo, dánsky výrobca profesionálneho herného náradia nesúceho logo SteelSeries nedávno vydal špeciálnu verziu svojho vysoko kvalitného herného headsetu Arctis 7, a tak stačilo len letmé nazretie do ďalšej krabice od distribútora a do očí mi priam uderela... Ved' vy už viete, čo príde.

Rok od vydania systému PlayStation 5 máte konečne možnosť si zakúpiť plnohodnotnú náhradu za originálny PlayStation Pulse 3D

headset určený nielen pre tento hardvér a okúsiť tak oveľa vyššiu kvalitu bez limitov, čo do funkčnosti. Aj napriek môjmu, opäť trochu neštandardnému úvodu, musím kontext s bielou farbou uviesť na pravú mieru. SteelSeries Arctis 7P+ Wireless je dostupný v dvoch verziách a okrem vyššie toľkokrát spomenutej bielej máte možnosť si vybrať jej čierny protiklad. Cena stanovená na hranici dvesto eur dáva sama o sebe predzvesť prémiových nárokov, avšak nepredbiehajme a nechajme vaše konto ešte trochu odpočívať. Dáme si krátku retrospektívu. V roku 2020 prišiel SteelSeries s nápadom vyrobiť duo next-gen headsetov pre Xbox (7X) a PlayStation (7P), s tým, že už vtedy chceli tieto dve zariadenia doviesť do dokonalosti. Ako sa však vraví, dokonalosť je vec relatívna, obzvlášť v segmente neustále sa vyvíjajúcich technológií, a tak tu máme začiatok roka 2022 a Arctis 7P dostáva prívlastok Plus, rovnako tak ako

jeho konkurenčný kolega. Mal som možnosť testovať bielu verziu pre PS5/PS4 s tým, že v prípade päťky sa rozprávame o podpore 3D zvuku. Medzi ďalšie novinky však spadá toľko žiadaná vyššia výdrž batérie, ako aj rýchlo nabíjanie prostredníctvom modernejšieho USB rozhrania.

V prvom rade pohodlie

Ak je jedna vec, čo súhrne definuje rad headsetov Arctis, tak je to rozhodne vysoký aspekt pohodlia. Kovový hlavový most s elastickou kladkou zabraňujúcou pevným častiam opierať sa o vaše telo sa v kombinácii so super jemnými krytmi nosníkov muší postarajú o odbúranie akýchkoľvek nepríjemných pocitov počas celodenného nosenia. Výrobca tu nešetrí na ničom. Výber materiálov podlieha prísny normám a všetky mechanické časti, či už ide o otočné klby muší alebo samotný hlavový most sú na vysokej úrovni. Jediné, čo by som možno videl radšej, je výmena klasických spínačov tlačidiel za dotykové ovládanie a rovnako tak nemusí byť úplne každému pochuti ovládanie hlasitosti a zmiešavanie zvuku z hry a z mikrofónu pomocou kolieska. Novinkou je možnosť nabíjať prístroj cez USB-C, čo podľa môjho názoru malo byť samozrejmosťou už vo verzii určenej pre rok 2020, avšak nebudeme to ďalej rozvádzať. Mikrofón sa aj naďalej zasúva priamo do mušle a má na sebe LED indikátor o stlmení snímania, či naopak, funkcie priameho zberu hlasu. Celý systém skrytia mikrofónu do šasi slúchadiel je praktický v tom zmysle, že keď sa rozhodnete headset pripojiť k mobilnému telefónu a vyraziť si von s pesničkou na perách, nebudete vyzerat ako pilot stíhačky s amnéziou. A ak už spomínam kompatibilitu s ďalšími prístrojmi, určite je nutné uviesť, za akých podmienok. Párovanie tu prebieha na základe 2,4 GHz USB kľúča v podlhovastom dizajne, ktorým môžete Arctis 7P+ previazat s PC, PS4, PS5, Nintendo Switch, či práve mobilným telefónom alebo tabletom. Využitelnosť je vysoká a navyše kvalitou zvuku nie je na základe aplikácie spomínaného kľúča nijako degradovaná.

Medzi ďalšiu novinku spadá navýšenie kapacity batérie. Pôvodná verzia ponúkala výdrž na hranici jedného celého dňa, čo bolo samo o sebe viac než dosť, avšak po novom to výrobcovia navýšili na úžasných 30 hodín, preto v tomto ohľade nemáte pred kúpou prečo váhať. Medzi funkcionality bolo zahrnuté aj zrýchlené nabíjanie, vďaka čomu dokážete už po 15 minútach dostať výdrž slúchadiel na celé 3 hodiny. Nastal čas začať riešiť jednu z hlavných predností 7P+ verzie a tou je, ako dobre viete využiť 3D zvuk s konzolou PlayStation 5. Táto



technológia bola jednou z veľkých predností spomínanej platformy už počas jej uvedenia na trh, avšak jej striktná reprodukcia len prostredníctvom headsetu ju nedokázala dostatočne preťačiť medzi všetkých majiteľov PS5 (nie každý chcel investovať ďalších 100 eur do headsetu). Aj keď môžeme o 3D zvuku čiastočne polemizovať, drvivá väčšina AAA hier na PlayStation 5, respektíve veľké exkluzivity, ponúka v súvislosti s 3D audiom jedinečný priestor na krásne zážitky. V tejto súvislosti som 7P+ otestoval prostredníctvom projektu Ghost of Tsushima, kde bolo krásne badať žijúcu prírodu a jej reakcie na moje kroky a rovnako ohromujúco pôsobili aj výbuchy v akčnej plošinovke Ratchet & Clank: Rift Apart. Takže áno, akokoľvek vám dnešné PR slogany o nových funkciách nemusia automaticky prehovárať do duše a považujete ich za klamlivé, v prípade 3D zvuku by som vám odporúčal si ho minimálne niekde vyskúšať a porovnať ten rozdiel. Navyše, prostredníctvom softvéru SteelSeries ste schopní si Arctis 7P+ nakonfigurovať k vám preferovanej dokonalosti a všetko tak uložiť priamo do profilu slúchadiel – toto je ďalšou veľkou prednosťou rokmi prevereného dánskeho výrobcu.

Mikrofón je v poriadku

Ťažko sa mi na predmetnej testovacej vzorke hľadáli nejaké vyložené negatíva. Výsuvný mikrofón považujem za praktickú vec a oveľa lepšiu než v prípade verzií, kde máte možnosť mikrofón oddeliť od tela. Jeho kvalita počas snímania hlasu (100 - 6 500 Hz – 220 Ohm) sa nijako nemení od starších verzií Arctis a tak

môžeme rovnako hovoriť o štandarde, ktorý u produktu v hodnote dvesto eur tak nejako očakávate, hoci by ste možno túžili ešte po menšom zlepšení, avšak kvalita je dostačujúca. Menšie výhrady som mal práve k plastovým spínačom na tele muší, ktoré sa časom vedia trochu znehodnotiť a v súvislosti s tankovaním energie by som rád konečne u SteelSeries videl invenciu v podobe bezdrôtového nabíjania. Všetko ostatné je však na úrovni prémiovej kvality a špeciálne v súvislosti s využitím po boku konzoly PlayStation 5, pre ktorú bola nová verzia Arctis 7P+ dizajnovovo prispôbená. Biela je v tomto prípade jednoducho znakom luxusu, aj keď vám to možno z úvodu práve sa končiacej recenzie nebolo hneď jasné. Mám biele obdobie. Som v karanténe, vonku sneží a ešte teraz cítim tú bielu tyčinku, čo mi medik zasunul cez nos až niekam do žalúdka.

Verdikt

Zabudnite na originálny SONY headset a k svojej PS5 si kúpte Arctis 7P+.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
SteelSeries

Cena s DPH:
200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + 3D audio
- + Softvérová podpora
- + Pohodlie
- + Batéria
- Plastové spínače

HODNOTENIE:



Genesis Pallad 550

ZBALÍŠ TAM AJ TO ČO NEPOTREBUJEŠ



S pol'skou spoločnosťou Genesis som vás nielen ja, ale aj moji kolegovia, formálne zoznamovali už toľkokrát. Mám pocit, že by bolo možno vhodné prestať dookola drhnúť ten naratív s nimi spojený. Narážam teraz priamo na asi najčastejšie opakované pozitívum o nízkej cenovej relácii, do ktorej daná firma balí drvivú väčšinu svojich produktov. Preto nechajme teraz bokom toľkokrát opakovanú frázu o pomere medzi cenou a výkonom, jednoducho tento aspekt je už pri Genesise proste automatickým faktom, a pod'me sa spoločne porozprávať o jednom zo štyroch herných ruksakov, ktoré si môžete z ich portfólia dnes zadovážiť.

Rad s označením Pallad sa mi do rúk dostal už tretí raz a v tomto prípade išlo o vôbec najvyšší model, Pallad 550, schopný ponúknuť obrovskú porciu odkladačích, ako aj špecializovaných priehradiek. S daným batohom sa môžete skutočne vybrať

na výlet s obsahom, ktorý vlastne možno ani nepotrebuje – vysvetlím nižšie.

Predmetný herný ruksak sa po stránke dizajnu nesie na tradičnej vlne a tak, ako jeho predchodcovia, ak dáme teraz bokom výzorom skôr vojensky ladený Pallad 450, aj on prichádza v čierno-červenej kombinácii, s jasnými insígniami ohľadom využiteľnosti. Rozmerovo väčší produkt (510 x 200 x 345 mm) sa s váhou 1 401 gramov dokáže postarať o nosnosť na hranici desiatich kilogramov. Materiálom sa tu rozprávame o polyesteru doplnenom gumovými aplikáciami a plastovými prackami tak, aby celková využiteľnosť našla isté funkčné prepojenie. Na rozdiel od predchádzajúceho modelu, telo ruksaku Pallad 550 sa delí na dve hlavné časti, z čoho tá zadná je pochopiteľne vyhradená predovšetkým na notebook. Do špeciálnej priehradky môžete zastrčiť

laptop s celkovou veľkosťou 17,3 palca, čo je samozrejme viac než dostačujúce a priestor, kam počítač umiestite, je nielen pripravený zniesť tvrdé nárazy, no súčasne je pomocou úchytu schopný zaistiť aj menšie verzie prenosných počítačov. Celá zadná oblasť je potom vyrobená z priedušného sieťovaného materiálu, čím sa pri nosení v horúcich dňoch nemusíte obávať spoteného chrbta, i keď samozrejme pri extrémnom počasí je nutné rátať so všetkým. A teraz to najdôležitejšie. Povrchová vrstva textílie zvládne odolať návalom vody a tak ako to je pri ďalších troch ruksakoch z identického radu Pallad, aj tu sa nemusíte obávať, že by vám pri pochode dažďom prenikla voda rovno k citlivej elektronike. Batoh som naplnil všetkým dostupným hardvérom, nezabudol som ani na svoje obľúbené trenírky, a následne nastala simulácia sprchy pomocou hadice na polievanie záhrady. Skúšal som



kropiť predovšetkým horné časti, avšak nezabudol som ani na boky a dokonca som čiastočne nevynechal ani chrbát. Po pár minútach intenzívneho sprchovania sa rozoznel zvuk kovových zipsov a s radosťou vám môžem oznámiť výsledok – s daným batohom sa skutočne nemusíte báť prebehnúť cez intenzívny lejak, nech už v ňom máte uskladnené čokoľvek cenné.

Áno, aj slnečné okuliare

Genesis vyrobil ďalší herný rucksak ponúkajúci priam prehnané množstvo menších i väčších úložných vreciek. Máme tu oblasť určenú pre tradičný hardvér, avšak nezabudlo sa ani na možnosť uloženia okuliarov, kľúčov či dokonca pamätových médií a externých nabíjačiek. Posledná menovaná sekcia je pomocou gumeného priechodu prepojená s vonkajškom, aby ste si mohli z nej pohodlne vyvieť kábel von a nabíjať telefón, či iné zariadenie priamo počas chôdze. A čo všetko som tam vlastne dokázal napchať? Začalo to herným headsetom, ktorý sa uchyťava do hornej časti prostredníctvom suchého zipsu. Pokračovalo to bezdrôtovou myšou, podložkou pod myš, práve recenzovanými hodinkami, klávesnicou (zmestilo by sa

ich samozrejme niekoľko), tabletom, telefónom, fľaškou s vodou, energetickým nápojom, receptom na koložvársku kapustu, drevenou nohou a tak ďalej a tak podobne. Na vonkajšej strane má užívateľ k dispozícii štyri stredne veľké vrecká so zipsom a aby toho nebolo málo, ešte aj duo vyložené malých priehradiek ideálnych na pas, či peňaženku.

Po oboch stranách tela rucksaku sa tiahnu dva elastické popruhy s možnosťou regulovania šírky, čo umožňuje nastavenie batohu do vami potrebnej veľkosti, aby prípadný menší obsah vo vnútri nelietal kade tade. Samozrejme, že hlavné popruhy patriace na ramená sa dajú tiež regulovať a v záujme dostatočnej bezpečnosti sú vybavené reflexnými prvkami. Celý batoh je celistvý a pevný, či už ho naložíte až po okraj alebo len do tretiny.

Manipuláciu s ním, mimo vášho chrbta, zaručuje hlavná rukoväť umiestnená rovnako tradične na samotnom vrchu. I keď som Pallad 550 naložil všetkým, čo by som vo finále vlastne reálne niekde mimo kancelárie ani nevyužil, na tuhosť a konzistentnosť testovaného produktu sa to nijak zásadne neprejavilo. Neodolal

som pokúšaniu skúsiť pomocou tohto herného rucksaku preniesť aj next-gen konzoly PlayStation 5 a Xbox Series X, avšak keďže sú obe objemovo atypické a nejde o nejaké slim verzie, pochopiteľne som neuspel. Jediné, čo tak môžete prostredníctvom Pallad 550 preniesť je Xbox Series S, Nintendo Switch alebo staršiu generáciu konzol.

Prepracovali sme sa k samotnému záveru testu na herný rucksak od firmy Genesis a tak, ako som vyššie nechcel všetko odštartovať cenovkou, určite vám aspoň v závere túto informáciu musím predniesť. Podľa oficiálneho internetového obchodu výrobcu by ste za Pallad 550 mali dať necelých 70 Eur.

Avšak akonáhle si tento produkt hodíte do vyhladávaného prostredníctvom siete našich lokálnych predajcov, ste schopní nájsť cenové rozpätie od viac než prijateľných 35 Euro až po výrobcu odporúčanú cifru. Každý, kto momentálne pátra po kvalitnom a po stránke možností široko zameranom hernom rucksaku, by mal na zoznam potenciálnych produktov automaticky zahrnúť aj Pallad 550 a nebať sa, že tým urobí nejakú chybu.

Verdikt

Všestranný herný batoh, do ktorého zbalíte všetko, čo vám napadne.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal:	Cena s DPH:
Genesis	66€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Všestrannosť	- Nič
+ Vodovzdornosť	
+ Priehradky na všetko	
+ Odnesie aj veľké notebooky	

HODNOTENIE:



SteelSeries Apex 3 TKL

POHROMA SA NEKONÁ



Už ste sa niekedy obľiali vodou tak šikovne, že to viedlo k strápeniu na verejnosti? Mne osobne sa v tomto smere raz podarilo skutočne veľké faux pas s presahom až do Kanady. V roku 2019, počas preview event u známej survival hry Days Gone som nakrúcal videorozhovor s jedným z jej autorov, Emanuelom Rothom, a tesne pred začatím interview sa ozvala príroda. Odbehol som si preto na toaletu, vykonal všetky nutné procedúry a v momente, kedy moja ruka siahla na batériu spúšťajúcu prúd vody, sa to stalo. Silný prúd odrazený od bieleho porcelánu umývadla zasiahol môj rozkrok tak nešťastne, že som sa nezmohol na nič iné, než na istú nemenovanú ale mnohými často používanú nadávku. Hold, čo sa stalo sa stalo, povedal som si, zatiaľ čo moja ruka zvierajúca hrbu papiera drhla miesto, kam sa v spoločnosti nepatrí ukazovať prstom a verte, že nasledujúce minúty boli pre mňa menším peklom. Až po vypnutí kamier a skončení rozhovoru, kedy sa Emanuel odhodlal spýtať, prečo vyzerám ako by som sa počúral, som mu všetko s patričným pýrením vysvetlil, avšak onen efekt trápnoty ostal a dodnes si naň nerád spomínam. A prečo vyťahujem

práve túto historku v súvislosti s testom novej verzie hernej klávesnice Apex 3 TKL od dánskej firmy SteelSeries? Jednou z nosných predností daného produktu je totižto odolnosť voči vode ako takej a preto, ak sa vám bežne stáva, že sa vám na stole preklápajú poháre s tekutinami, mohla by sa práve táto klávesnica ocitnúť na zozname vašich budúcich nákupov.

Dajme však teraz odolnosť voči vode bokom a začneme tradične od dizajnu.

Prívlastok TKL nám indikuje jasné odrezanie numerickej časti, čím sa táto membránová klávesnica stavia do pozície ideálneho náradia určeného pre nadšencov videohier. Áno, čítate správne, SteelSeries v tomto smere siahlo po integrácii membránových spínačov s vlastnou licenciou pod názvom Whisper-Quiet. Tie majú papierovú životnosť dvadsať miliónov zopnutí a musím povedať, že po stránke kvality som doteraz v segmente membránových spínačov netestoval nič tak kvalitatívne



vysoko postavené. Tu sa krásne ukazuje skutočnosť, že konzument sa nemusí nechať viesť vždy len jednou jedinou cestou kvality (narážam na mechanické spínače) a vďaka invencii skúsených spoločností, kam dánsky koncern SteelSeries samozrejme zapadá, má vždy na výber. Rozmerovo ide o kompaktné (364 mm x 150 mm x 40 mm) herné náradie pre amatérov aj profesionálov, ktorého celková váha je 639 gramov. Práve váha môže niekomu robiť menšie problémy, pretože, čo si budeme vraviť, človek si často istý luxus spája s vyššou váhou, respektíve pri prémiových produktoch očakáva v tomto smere niečo viac. Apex 3 TKL je však klávesnicou za ľudovú cenu, z oficiálneho obchodu SteelSeries ju môžete zohnať za príjemných 55 eur. Aj preto je dôležité vedieť, že nech už je celé šasi akokoľvek ľahké, vďaka spodnej pogumovanej časti v oblasti výklopných nožičiek drží na stole dobre aj pri vypätých herných situáciách.

S káblom na večné časy

Predpokladám, že nielen na základe vyššie uvedenej cenovky ste jasne pochopili, že v tomto prípade je reč o plne káblom hardvéri. Áno, Apex 3 bez numerického bloku má napevno pripojenú USB kábeláž s dostatočnou dĺžkou, ale čo je podstatné, spodná hrana zariadenia vám umožňuje onen kábel viesť až tromi cestami (ľavá strana, stred a pravá strana). Vďaka tomuto praktickému riešeniu si tak na svojom stole môžete kábeláž usporiadať oveľa ľahšie, než keby ste boli odkázaní na jedinú nemennú pozíciu. Toto by som rád nachádzal v všetkých káblových klávesniciach, keďže z pohľadu výrobných nákladov ide o takmer nulové navýšenie.

Aby som nezabudol, tak kábel je gumový a jeho poddajnosť by mohla byť o čosi lepšia, každopádne nejde o vyladený problém. Celé telo je vyrobené z čiastočne lesklého plastu, vyznačujúceho sa výbornou odolnosťou voči odtlačkom a mastným škvrnám. V tomto ohľade sa výrobca snaží už tradične cieľiť na zariadených hráčov, veď kto iný by už produkt zbavený numerického bloku t'ahal do domácnosti? Certifikát IP32 chráni hardvér proti vniknutiu prachových častí a rovnako tak čiastočne aj proti vniknutiu vody.

V druhom prípade však treba myslieť na jednu zásadnú vec. Áno, klávesnicu môžete oblieť pohárom vami preferovanej tekutiny, avšak čo najskôr ju musíte utrieť, respektíve je nutné ju rýchlo očistiť. Ak by ste klávesnicu nechali doslova ponorenú pod hladinou, logicky by nastalo fatálne poškodenie. Odolnosť voči vode som testoval klasickou formou



a to vyliatím pohára naprieč celým telom s tým, že očistenie prebehlo v priebehu dvoch minút. Apex 3 TKL daným testom prešla bez akejkoľvek úhony, bola plne funkčná a pripravená do akcie. Ktorá zo súčasných klávesníc okolo hodnoty 50 eur dokáže niečo také?

Podme sa trochu bližšie pozrieť na rozloženie kláves, špeciálne na multimediálny part. Ten sa nachádza tradične v hornej oblasti a interakcia s ním môže byť pre niekoho trochu krkolomná, načo sme si ale už pri TKL klávesniciach asi dávno zvykli.

A čo konkrétne ide? V pravom hornom rohu nachádzame koliesko s vrúbkovaním, pod ktorým je malý čierny štvorček fungujúci ako spúšťač skratiek (jedno ťuknutie vám zastaví audio stopu, dvojité ťuknutie prepne na ďalšiu a trojitým sa vrátite späť). Osobne v tomto smere nemám produktu čo vytýkať, rovnako ako v prípade kvality extrémne tichých membránových Whisper-Quiet spínačov – ten názov je doslova trefný. Či už som písal alebo vyložene len hral, v oboch prípadoch som nezaznamenal čo i len jemný výkyv v zmysle latencie a nechcených zásahov končekmi prstov do bokov.

Uvedomujem si, že výrobca týmto hardvérom necieľi na kancelárske využitie, ale pocit pri písaní bol, v súvislosti so špecifickým odporom vyššie menovaných spínačov, akoby boli klávesy obalené do hodvábu – jednoducho sa mi úžasne písalo a rovnako tak dobre aj hralo. Samozrejmosťou je transparentné RGB osvetlenie, ktoré vám v spojitosti so softvérom SteelSeries síce neumožňuje nastaviť konkrétne farby pod jednotlivé spínače, ale napriek všetkému ponúka až osem separátnych zón, ktoré sú schopné vytvoriť viac než dostačujúcu diskotéku. Celý RGB efekt, aj vďaka výške kláves,

vyzerá jednoducho krásne. Softvérová časť, o kvalitách ktorej som vám tu v minulosti už básnil veľakrát, opäť potvrdzuje štandard značky SteelSeries a v tomto smere by ste na scéne hľadali sotva niečo lepšie. Základné klávesy si môžete naprogramovať podľa svojich potrieb a k dispozícii je navyše šesť separátnych M kláves, určených na čokoľvek, čo vám napadne.

Veľké prekvapenie

Záverom by som rád povedal, že som z výsledných kvalít testovanej vzorky Apex 3 TKL skutočne ohromený. Kvalita celkového spracovania voči cenovej relácii a s prihliadnutím na skutočnosť, že ide o produkt vybavený úžasnými membránovými spínačmi, mi nedáva inú možnosť, než udeliť najvyššiu možnú známku. Ak by ste teraz túžili po TKL klávesnici pre herné, ale pokojne aj kancelárske využitie a nechceli by ste zaplatiť viac než 60 eur, sotva by som pre vás mal lepšie odporúčania. Ako vlastník tejto hernej klaviatúry sa totižto trápne rozhodne cítiť nebudete a to ani po tom, ako sa vám na ňu vyleje pohár s vaječným likérom.

Verdikt

Všestranná TKL klávesnica plná predností.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	55€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Membránové spínače	- Nič
+ Odolnosť voči vode	
+ Spol'ahľivosť	
+ RGB a softvér	

HODNOTENIE:



Fractal Design Lumen S36 RGB

VÝNIMOČNE ÚČINNÝ, NO STÁLE NIE DOKONALÝ



Staršia, ale schopná rada chladiča Fractal Design Celsius je v obchodoch stále dostupná, no aj po viacerých vylepšeniach je presne to, čo napovedá prvé slovo tejto recenzie. Stará. Nie je preto prekvapením, že vo Fractal Designe si pripravili novinku, respektíve trojicu novínok spojených slovíčkom "Lumen". Celsius a Celsius+ chladiče totiž ponúkali nadmieru šikovný dizajn, kvalitné prevedenie a ako sme si mali možnosť aj samí vyskúšať, veľmi dobré schopnosti chladenia. Na dnešnú dobu však ich vzhľad mierne pokrívá, no na dnešnú dobu ich dizajn už mierne pokrívá. Fractal Design stále síce nepriniesol odpoveď na niektoré konkurenčné kúsky, ktoré ponúkajú ponúkajúce nekonečné zrkadlá s podsvietením, alebo rovno LCD panely zabudované do hlavy chladiča, no nový smer, ktorým sa Lumen ubera, určite ulahodí nejednému oku.

Spoločnosť Fractal Design je predsa len známa najmä svojím minimalistickým dizajnom a možno až miernou averziou voči prehnanému používaniu RGB podsvietenia na komponentoch.

Pokrok nezastavíš, a aj keď väčšina hráčov RGB k životu nepotrebuje, radi využijú možnosť zapnúť si ho. Chladiče z rady Lumen prinášajú nový, elegantný ale stále silný hráčsky štýl. No „pokrok

nezastavíš" a nakoľko veľké množstvo hráčov možno RGB nepotrebuje priamo k životu, ale majú radi možnosť zapnúť si ho, prinášajú chladiče z rady Lumen nový, elegantný, no stále silno hráčsky štýl.

Obal a jeho obsah

Fractal Design = jednoduché balenie s minimalistickým dizajnom v kombinácii

bielej a čiernej, s veľkým obrázkom samotnej pumpy a radiátora na prednej strane. Na obale nemôžu chýbať všetky základné informácie, napr. ako rozmery radiátora, či podporované procesory, no inak nad balením netreba strácať čas a je lepšie sa hneď vrhnúť do odhaľovania toho, čo v sebe ukrýva. Kombinácia radiátora, hadičiek a pumpy je bezpečne uložená. Všetky spomínané komponenty sú bezpečne



uložené v kolíske z recyklovaného kartónu. Okrem toho sa v balení nachádza manuál a brožúrka s právnymi informáciami, vrecká so skrútkami, zadný držiak pre matičné dosky s Intel procesormi a úchyt pre AMD procesory. Samozrejmosťou je tiež trojica Aspect 12 RGB PWM ventilátorov, vďaka ktorým sa rozžiari nielen hlava chladiča, ale aj radiátor. Dostupná je tiež aj verzia bez RGB ventilátorov, v ktorej sa nachádzajú „bežné“ FD Dynamic X2 GP-14 PWM ventilátory ventilátory v celo-čiernom prevedení, pokiaľ si na nRGBe a až tak nepotrpíte.

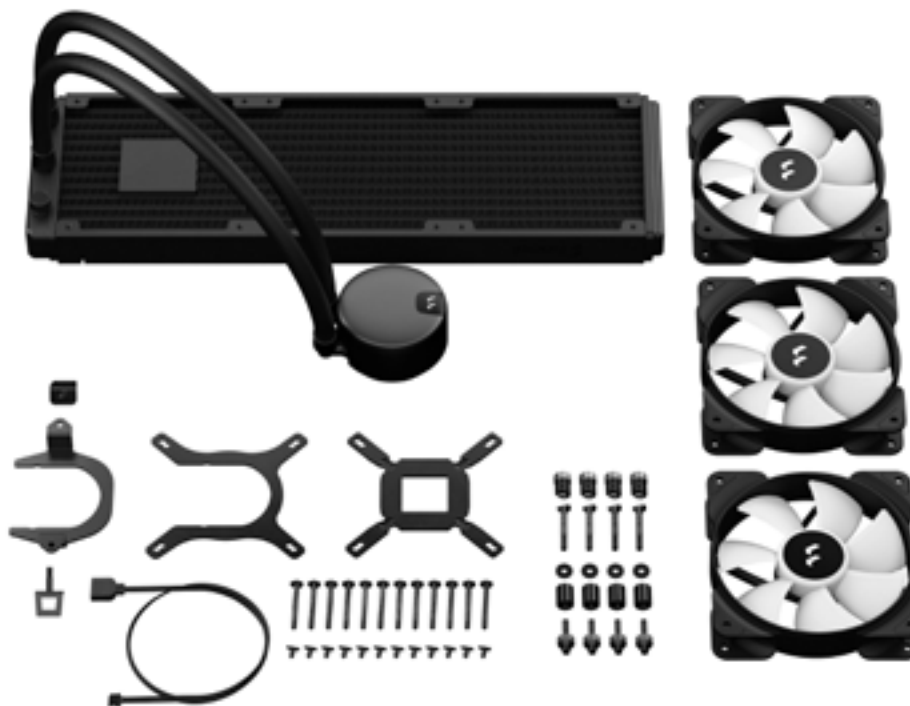
Prvé dojmy a spracovanie

Tak, ako aj pri iných výrobkoch značky Fractal Design, aj tu bolo hneď pri vybalovaní vybalovaní jasné, že ide o kvalitný kusok. Nové Aspect ventilátory sľubujú chladiť ešte lepšie, ako doteraz používané Prisma kúsky a prevedenie podsvietenia v podaní celých lopatiek a (nie len kruhu dookola) sa bude vynímať v takmer akejkoľvek skrinke. Prevedenie chladiča je na prvý pohľad kvalitné a premyslené.

Hadice s dĺžkou až 40 cm sú mierne hrubšie oproti lacnejšie spracovaným modelom riešeniam chladenia, no dajú sa stále dobre ohýbať a hlavne sú aj kvalitne opletené. Radiátor ponúka dĺžku 360 mm, hrúbku 27 mm a šírku 120 mm, čo v spojení so vcelku hustým rebrovaním pomôže s rýchlym odovzdávaním naakumulovaného tepla. Pumpa sa tentokrát neukrýva v hlave chladiča, ale je alebo je zakomponovaná do radiátora. Komu Ten, kto pochybuje o jej umiestnení by sa nezdalo jej umiestnenie, by mal myslieť na fakt, že takmer celá pumpa sa ukrýja takmer celá ukrýje za stred ventilátora, takže a tým pádom nezaberá uberá priveľa použiteľného rebrovania. Hlava chladiča ponúka vrchný kryt otáčateľný o 360° po 90° intervaloch, vďaka čomu bude možné toto chladenie nainštalovať v akejkoľvek konfigurácii. Kryt je mierne priesvitný a jemne zafarbený do medených odtieňovej farby, ale po zapnutí LED diód žiari čisto vybranými farbami. Celkovo sa mi dizajn Lumen-u pozdáva, hoci nejde o žiadneho priekopníka.

Vylepšeniachytávky a (žiadny) softvér

Okrem pumpy zabudovanej do radiátora, otočného krytu na hlave chladiča a RGB ventilátorov neponúka Lumen takmer žiadnu bonusovú funkcionality. Pokiaľ chcete ovládať ARGB podsvietenie, musíte tak urobiť cez softvér na matičnej doske, alebo kompatibilný ovládač. Pokiaľ chcete meniť Pri zmene rýchlosti pumpy



a ventilátorov sa treba, tiež sa treba spoliehať na softvér/hardware tretích strán. Čo mi na Lumen S36 RGB mierne chýbalo oproti Celsius+ chladičom, je absencia HUB-u, ktorý sa na Celsius+ modeloch nachádzal priamo na radiátore a vďaka ktorému bol manažment káblov naozaj jednoduchý. EA ešte jedna vec ma na Lumen S36 RGBnách zamrzela. Pri použití úchytovej na AMD platformu skrútky takmer dokonale zakrývajú dierku na hlave chladiča, do ktorej patria káble ovládajúce jej podsvietenie. Pred inštaláciou na dosku preto určite odporúčam tento kábel zapojiť, lebo s ním inak s ním budete bojovať ako ja niekedy ko desiatok minút – dostanete ho tam iba v krkolomných uhloch a snažiť sa ho tam dostať v krkolomných uhloch.

Testovanie a namerané hodnoty

Nový Lumen S36 RGB dorazil do testovacieho počítača len chvíľu nedávno po jeho vylepšení, keď grafickú kartu Aorus RTX 2080 XTREME 8G vystriedalo delo s menom Gigabyte RTX 3080 Ti VISION OC 12G a asi dôležitejšie, už starší procesor AMD Ryzen 7 2700 nahradil Ryzen 7 5700G. Výsledky chladičov testovaných na predošlom hardvéri preto nie je možné používať na porovnanie a v mnohých prípadoch ani replikovať, nakoľko sa drvivá väčšina chladičov sa vrátila výrobcovi. Pre porovnanie však aspoň nateraz snád' posluží 240 mm verzia modelovej rady Kraken Z od spoločnosti NZXT. Časom sa tento zoznam určite rozrastie. Lumen S36 RGB bol otestovaný s termálnou pastou priamo od výroby (Kraken s aplikovanou pastou Arctic MX-4). Výsledky sú prezentované ako ΔT (Delta T), teda teplota CPU mínus izbová teplota, aby

bolo možné porovnávať výsledky merané aj v teplejších mesiacoch. Hlučnosť bola meraná 1 meter od uzatvorenej skrinky.

Zhrnutie

Fractal Design Lumen S36 RGB je pri odstraňovaní tepla z procesoru naozaj šikovným spoločníkom. To nie je viditeľné len na výsledkoch oproti porovnania s menším, 240 mm chladičom, ale aj pri rýchlych porovnaní rýchlej komparácii starších výsledkov Krakena na starom procesore a iných chladičov. Lumen je dizajnovane vcelku podarený, no aspoň podľa mňa mu chýba niečo navyše.

Nepoteší ani mierne vyššou cenou, plus treba myslieť na tých pár maličkostí, ktoré sťažujú život pri jeho inštalácii a používaní. Keby šlo čisto o výkon, odporúčam Lumen S36 RGB všetkými desiatimi, no akpokiaľ vás zaujíma čistý výkon celková výkonnosť a spoľahlivosť, je ho možné zohnať aj lacnejšie zoženiete ju aj lacnejšie. A pokiaľ si viete trochu priplatiť nad cenu Lumena, sú dostupné aj kúsky s LCD obrazovkami. Pokiaľ vás však oslovil jeho dizajn, chybu s ním definitívne určite neurobíte.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------------|---|
| + Kvalitné prevedenie | - Horšie riešenie úchytu na AM4 platforme |
| + Minimalistický dizajn | - Menšia kompatibilita so skrinkami |
| + 5 ročná záruka od výrobcu | - Prémiová cena |

HODNOTENIE:



Technics AZ40

GRAMOFÓNY DO UŠÍ



Ešte než sa naplno pustíme do opisu kvalít štupeľových slúchadiel s označením AZ40, bude v prípade značky Technics správne realizovať jedno rýchle edukačné okienko. Môžu sa totižto medzi našimi čitateľmi plným právom nájsť tí, čo uvedený názov výrobcu vôbec nepoznajú a mylné by ho tak mohli považovať za dostatočne neprevereného. Faktom však je, že japonská Technics je spoločnosť patriaca pod oveľa známejší koncern Panasonic a na scéne sa pohybuje už viac než päťdesiat rokov. Portfólio produktov bolo už od založenia firmy silno orientované na výrobu vybavenia pre diskžokejov a medzi výberom by ste našli predovšetkým rôzne zosilňovače, gramofóny, prehrávače, reproduktory a slúchadlá. Práve posledná menovaná kategória je pre nasledujúci text logicky tou najdôležitejšou, keďže sa spoločne pozrieme na cenovo dostupné štupele do uší, ktoré Technics prináša najmä ako doplnok k prémiovému modelu AZ70W.

Tým najzákladnejším rozdielom voči minuloročnému modelu AZ70W sa v prípade AZ40 stáva absencia aktívneho potlačania hluku, ktorú by ste pri danej cenovej relácii (140 eur) asi tak trochu očakávali. Na druhej strane, samotné ANC sa práve v tých lacnejších vodách často ukazuje ako zbytočný a nie vždy dobre fungujúci doplnok, preto v tomto ohľade výrobcov plne chápem, ak chcú cenovú hladinu podliezť s oveľa užitočnejšou výbavou.

A tou novinka od Technics rozhodne disponuje. Aby som ostal fakticky presný, tak spomínaný výrobca okrem AZ40 súčasne vydáva aj AZ60 (229 eur), ktorý v ponuke má nielen aktívne potlačanie okolitých ruchov, no súčasne aj LDAC – technológia kódovania zvuku určená na prenos Hi-Res. Začnime však od aspektu dizajnu. Oba varianty bezdrôtových slúchadiel určených na každodenné

používanie sú po stránke výzoru ako aj proporcií takmer identické. Ja osobne sa, aj na základe viac než mesiac zbieraných skúseností, chcem v nasledujúcich vetách venovať predovšetkým AZ40. Jeho plastové šasi predávané v troch farebných prevedeniach skrýva tradičnú dokovaciu stanicu určenú na dobíjanie s jednoduchou svetelnou signalizáciou informujúcou vás o stave batérie, ako aj jednotlivých procesoch používania. Krabička váži slabých 30 gramov a samotné slúchadlo 5 gramov. Obal nie je vodoodolný a preto by ste ho mali počas používania nosiť výlučne v suchom vrecku.

Každopádne mne osobne sa stalo, že som bol pri športovaní prepadnutý náhlým dažďom a produkt to nijako nepoškodilo aj napriek tomu, že som premokol úplne do nitky. Dôležité je, že samotné slúchadlá disponujú certifikátom IPX4 a tak znesú aj striekajúce prúdy vody, či potenie ucha.



6 mm meniče

V balení na vás, okrem dobíjacieho USB-C kábla, čaká aj sada šiestich náhradných gumičiek do uší, ktoré sú odstupňované veľkosťou. Užívateľ si tak môže nájsť ten ideálny rozmer určený práve pre jeho ušnú dutinu, čím by mal dosiahnuť ono potrebné hermetické uzatvorenie ucha. Pri takto koncipovaných slúchadlách sa mne osobne často stáva, že po istej dobe používania ma začne ucho jednoducho svrbieť, čo sa opäť potvrdilo aj v tomto prípade – dá sa to riešiť integráciou iného druhu materiálu, ale to by sme už museli po cenovej priamke stúpať trochu vyššie. Komfort je ale stále vecou viac než individuálnou a ak si podobný produkt nemáte možnosť vopred vyskúšať a otestovať, vždy kupujete akúsi mačku vo vreci, či, v prípade tohto produktu, v uchu. Dobré, nechajme svrbenie pokožky dermatológom a pod'me sa pozrieť na dôležitejšie aspekty AZ40.

Celé zariadenie funguje na jednoduchej báze prepojenia cez Bluetooth, aj bez toho aby ste museli st'ahovať akékoľvek aplikácie (samozrejme, je tu aj možnosť párovania s originálnou appkou Technics Audio Connect, ktorú pri AZ60 a jej funkciách rozhodne využijete). AZ40 využíva šesť milimetrové meniče (jeho dospelejší bráček zase 8 mm) doplnené akustickou komorou s cieľom čo najvernejšie reprodukovat' basovú linku a stredný part. Aby toho na zozname nebolo málo, d'alšia časť slúchadiel patrí harmonizéru a jeho schopnosti servírovať vám čo najlepšie výšky. Papierovo viac než zaujímavé prednosti AZ40 som testoval pomocou rôznych hudobných žánrov, ako aj jednotlivých skladieb – v čase kedy som vo vrecku nosil vzorku daného hardvéru išla do kín toľko odkladaná

snímka No Time to Die a práve soundtrack od Hansa Zimmera mi zbieranie dojmov spríjemňoval najviac zo všetkých.

Charakteristika ponúkaného audia by sa dala označovať ako nadpriemerne dobrá, opäť predovšetkým v súvislosti s cenou, a dokonca som nepociťoval žiadny deficit ani čo sa týka absencie aktívneho potláčania ruchov. Našiel som si totižto ideálnu veľkosť tesniacej gumičky a pri vyššej hlasitosti som sa mohol pokojne prechádzať aj po rušnej ulici bez citel'ného vnímania všade prítomného tepu mesta – toho mesta, kam išiel istý Macek niečo mlátiť.

Efekt izolácie voči spoločenským hovorovým konvenciám je pri AZ40 navyše konfrontovaný s možnosťou vybavovať si telefonické hovory. Stačí sa len prstom dotknúť povrchu jedného zo štupľov (takto funguje aj prepínanie skladieb a ich zastavovanie) a hovor môže začať. Vďaka technológii zvanej JustMyVoice (len môj hlas), sa hardvér snaží vytiahnuť do popredia vašu hlasovú stopu a naopak okolité rušenie potlačiť čo najviac sa len dá.

Takéto niečo doceníte predovšetkým pri hovoroch vo veterných exteriéroch, kde sa dá skutočne komunikovať bez zásadného rušenia zo strany vetra. Osobne si však nie som úplne istý kvalitou prenosu vášho hlasu v zmysle nejakej kryštalickej čistoty, keďže sa mi počas recenzovania niekoľkokrát stalo, aj v interiéroch bez hluku, že na druhej strane nebolo moje b'abotanie úplne pochopené. Kto si rád páruje slúchadlá s viacerými zdrojmi, firma Technics mu ponúka možnosť selekcie bez prerušenia prepojení, a to som si preveril na základe spárovania s dvomi telefónmi súčasne. Mikrofón je trochu neštandardne

vo vnútornej časti slúchadla. Poslednú časť testu som prenechal kapacite akumulátora. Základná kolíska pre slúchadlá je schopná ich dobiť na d'alších viac než 25 hodín, pričom slúchadlá samy o sebe disponujú kapacitou na hranici ôsmich hodín.

Máme tu preto adepta na dvoj- až trojdňové využívanie, kde pochopiteľne záleží od toho, ako často si ním budete štupľovať uši. Identické údaje by ste mali dostať aj z drahšej verzie AZ60, aj keď tam je to silno ovplyvnené používaním nielen ANC, ale aj LDAC.

Pre niekoho možno do dnes neznáma, ale napriek všetkému kvalitnou produkciou podporená spoločnosť Technics, nám na scénu prináša zaujímavé bezdrôtové slúchadlá pre bežné využitie. Už spomínané prednosti sú jemne zredukované nie úplne presvedčivým mikrofónom určeným pre vybavovanie hovorov, avšak na užívanie si svojich preferovaných hudobníkov sú viac než dostačujúce.

Verdikt

Spol'ahlivé a dobre znejúce štuple do uší.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Panasonic	140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena – výkon	- Mikrofón
+ Dizajn	
+ Batéria	
+ Zvuk	
+ Príslušenstvo	

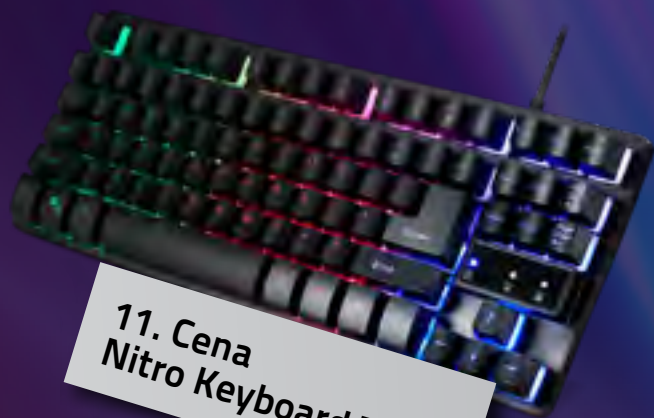
HODNOTENIE:



Zapojte sa do
narodeninovej súťaže
o 14 hodnotných cien a odpovedzte
na tri jednoduché otázky na tomto
odkaze, prípadne použite QR kód.
Súťaž trvá do 31.01.2022.



12. Cena
Acer Nitro Gaming Headset



11. Cena
Nitro Keyboard TKL



10. Cena
Acer Nitro Mouse

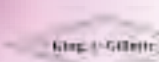
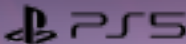


3-4. Cena
Huawei Sound Joy



14. Cena
King C. Gillette Style Master + balzam
na bradu + gél na holenie

Ďakujeme
partnerom



GENERATION

v spolupráci s

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET



13. Cena
Gigabyte AORUS H5



8. Cena
PlayStation 5 Wireless
Controller DualSense



9. Cena
PlayStation 5 Wireless
Headphones Pulse 3D



5-7. Cena
Huawei Freebuds 4i



1. Cena
MSI Optix G32C4 31,5"



2. Cena
Fractal Design Lumen S36

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Tom Holland si obuje tanečné topánky

Tom Holland mieri späť do tanečného štúdia, aby sa pripravil na ikonickú rolu Freda Astaira v pripravovanom životopisnom filme o legendárnom tanečníkovi a zabávačovi.

Tom Holland má dlhoročné tanečné skúsenosti, okrem iného na divadelných doskách stvárnil hlavnú postavu vo West End muzikáli Billy Elliot. Každopádne, čo sa ale týka minimálne tanečného štýlu, pôjde o veľmi odlišnú skúsenosť, keďže Fred Astair je známy svojim špecifickým tanečným štýlom. Holland má ale momentálne stále plné ruky práce s promo akciami k jeho novému filmu Spiderman: No Way Home, ktorý v týchto dňoch prichádza do kín.



Koniec Money Heist



Lúpež sa nadobro skončila a nikdy to nebolo o zlate. Jeden z najpopulárnejších seriálov Netflixu, ktoré sa dlhé obdobie držal dokonca aj na prvej priečke v sledovanosti, sa definitívne skončil piatou sériou – kapitolou dva.

Seriál nás zoznámil s lupičmi v ikonických maskách Dalího, ktorí nás nútili sa zamyslieť nad vzťahom našej spoločnosti k peniazom a chamtivosti a sú vedení morálne nejednoznačným „el Profesor“. Čo sme sa dozvedeli vo finále druhej série je, že to celé nikdy nebolo o zlate alebo o peniazoch. Išlo primárne o to, aby španielska vláda dostala tvrdú lekciu. Čo ale plánuje Netflix ďalej pre túto sériu? Netflix na svojom twitteri oznámil, že lúpežiam je možno koniec, ale príbeh pokračuje. Príbehom je v tomto kontexte myslený očakávaný spinoff, ktorý sa bude točiť okolo postavy Berlína (Pedro Alonso). O čom by seriál mal byť? zatiaľ ešte nebolo potvrdené, ale prvé informácie hovoria o tom, že by malo ísť o prequel k Money Heist, v ktorom by mala figurovať mladšia verzia obľúbenej seriálovej postavy. Čo sa týka uvedenie seriálu na Netflix, je plánované na rok 2023.

Eufória sa vracia už 9 januára

Už 9. januára sa môžu diváci streamovej služby HBO GO tešiť na druhú sériu seriálu Eufória, ktorú napísal a režíroval Sam Levinson.

V hlavnej úlohe sa vracia Zendaya, ktorá za stvárnenie predstaviteľky Rue obdržala aj prestížnu Emmy za herečku v hlavnej roli v dramatickom seriáli. Čo sa týka deja druhej série, HBO uviedlo iba krátku informáciu. Uprostred prepletených životných osudov obyvateľov mesta East Highland sa sedemnásťročná Rue (Zendaya) snaží nájsť nádej a zároveň sa vysporiadať s ťarchou lásky, straty a závislosti.



Halo prichádza

Udeľovanie cien Game Awards 2021 prinieslo okrem iného aj veľké množstvo vzrušujúcich novínok nielen zo sveta hier.

Medzi jedným z najvýraznejších momentov bol prvý trailer na seriálovú adaptáciu hry Halo od Paramount+. Na tomto seriáli sa pracuje už takmer desať rokov a ide o jeden z najočakávanejších titulov nielen pre hráčov.

Čo sa týka samotného traileru, v ňom sa nám predstavuje svet Halo. Séria sa odohráva v 26. storočí počas intergalaktickej vojny proti mimozemskej hrozbe známej ako Covenant. Aby ľudstvo vyhralo vojnu, vedkyňa Dr. Halsey (Natascha McElhone) vytvorí Spartánov – geneticky a technologicky vylepšených super vojakov. Príbeh seriálu sleduje Master Chief Spartan John – 117 (Pablo Schreiber), ktorý je veliteľom spartskej jednotky. Po dlhých rokoch príprav sa na seriál môžeme tešiť už začiatkom roka 2022.



Príbeh Chippendales



Scenár o zrode a kriminálnom úpadku klubov Chippendales už roky čakal na svoje filmové spracovanie. Zdá sa že jeho príprava sa teraz posúva míl'ovými krokmi, keď sa k hlavnej hviezde filmu Devovi Patelovi pridal aj Seth Rogen a Elle Fanning. Režisérkom filmu je Craig Gillespie (Cruella, I Tonya) a scenár píše Lauren Blum a Rebecca Angelo. Samotný príbeh filmu sa zameriava na Somena „Steva“ Banerjeeho (Dev Patel) kontroverzného zakladateľa mužských striptízových klubov Chippendales. Potom čo sa Banerjee prest'ahoval z Indického Bombaja do Ameriky začal podnikat' vo viacerých oblastiach, či už to bola prevádzka čerpaciej stanice, backgammon klub alebo klub, v ktorom sa zápasilo v bahne. Po tom, čo sa mu podarilo kúpiť skrachovaný klub „Destiny II“, osudovo prišiel s nápadom o striptízovej show. Banerjee ale okrem iného trpel aj chorobnou paranojou. Po viacerých súdnych sporoch, pokusoch o vydieranie a plánovaní vrážd viacerých zamestnancov Chippendales (Nicka DeNoiu bude údajne hrať práve Seth Rogen) sa dostal do väzenia. Keď ho súd zo strachu pred útekou do Indie odmietol pustiť na kauciu, Banerjee sa obesil vo svojej celi. Elle Fanning by mala v celom príbehu stvárniť playmate Dorothy Stratten, ktorá bola priateľkou Paula Snidera, jedného z prvých Bannerjeeho spolupracovníkov. Paul Snider ju zavraždil a potom spáchal samovraždu. Natáčanie filmu by sa malo začať budúci rok.

Odpočívaj v pokoji



HBO najnovšie plánuje opätovnú návštevu pohrebného ústavu Fishers & Sons. Celý projekt, ktorý by mal nadväzovať na kultový seriál „Odpočívaj v pokoji“, sa momentálne nachádza v prvotných etapách prípravy. Tvorca série výborný Alan Ball a výkonní producenti Bob Greenblatt a David Janollari súhlasili že sa k seriálu pridajú ako výkonní producenti. Seriál „Odpočívaj v pokoji“, v pôvodnom názve „Six Feet Under“, mal premiéru v roku 2001 a HBO natočilo 5 sérií. Charakterom išlo o čiernu komédiu, ktorá sledovala rodinu Fisherovcov – majiteľov pohrebného ústavu v Los Angeles. Hlavné úlohy okrem iných stvárnil Peter Krause ako Nathan Fisher, najstarší syn, ktorý sa vracia do Los Angeles po tom, čo jeho otec zomrie počas tragickej autonehody a on musí prevziať vedenie ústavu. Toto sa veľmi nepáči jeho mladšiemu bratovi Davidovi (Michael C.Hall). Ženskú hlavu rodiny stvárnila vynikajúca Frances Conroy. Tento seriál má okrem mnohých cien Emmy aj titul seriálu s najlepším koncom, v ktorom v priebehu niekoľkých sekúnd vidíme osudy všetkých postáv. Po True Blood ide už o druhý Ballow seriál, ktorého reboot HBO prehodnocuje.

Navrátilci

NOVÝ SERIÁL, KTORÝ SA OPLATÍ VIDIEŤ



Nórsky seriál so zaujímavým názvom **Navrátilci** sa s výbornou prvou sériou prvýkrát objavil na obrazovkách HBO minulý rok. Ide vôbec o prvý seriál v nórskom jazyku, ktorý je produkován HBO Europe. Po pozitívnych ohlasoch po prvej sérii, HBO v septembri 2020 oznámilo, že plánuje aj druhú, ktorá sa na obrazovkách objavila začiatkom decembra tohto roka. Pod scenár sa podpísalo známe nórske scenáristické duo Anne Bjørnstad a Eilif Skodvin (Netflix – Lilyhammer). Použili tému cestovania v čase, aby poukázali na predsudky, progres a priateľstvo. Čo sa týka réžie, tej sa ujal nórsky režisér Jens Lien. Podarilo sa mu však dodržať vysoký štandard prvej série aj v sérii druhej? Pred tým, než si túto otázku zodpovieme, pod'me si seriál **Navrátilci** najskôr predstaviť.

Dej seriálu je zasadený do Osla v súčasnosti, respektíve Osla 5 rokov pre začatím hlavného deja seriálu. V tejto dobe sa totiž nad zálivom začínajú objavovať modré záblesky. S každým týmto zábleskom je

spojený jeden navrátiliec. „Navrátilcov“ predstavujú ľudia z troch časových období, ktorí sa jedného dňa presunú v čase do súčasnosti. Konkrétne ide o ľudí z doby kamennej, vikingskej éry a z 19. storočia. Päť rokov sa nedá nájsť žiadne logické vysvetlenie tohto fenoménu, čo ho začalo a prečo sa vracajú práve títo konkrétni ľudia. Čo sa týka navrátilcov, tí si tiež nepamätajú svoju cestu časom, ani to, ako sa ocitli v

súčasnosti. Celá spoločnosť sa rozdelí uje na dve skupiny. Ľudí, ktorí navrátilcov prijímu a chcú im pomôcť s asimiláciou a ľudí, ktorí navrátilcov nenávidia a chcú ich vylúčiť na okraj spoločnosti.

To nás privádza do súčasnosti, sa za 5-ročné časové obdobie v čase a priestore prenieslo až 13 000 dočasných obyvateľov. Modré záblesky nad zálivom berú ľudia už ako





bežný jav. Až do doby, keď sa na brehu zálivu nenájde telo jednej z navrátilcov z doby kamenej, ktorú niekto uškrtil hneď po záblesku. Vraždu vyšetrojú detektívi Lars Haalan (Nicolai Cleve Broch) zo súčasnosti a jeho kolegyňa, čerstvo prijatá po absolvovaní policajnej akadémie, vikingská bojovníčka Alfihildr (Krista Kosonen).

Alfihildr prišla z 10. storočia, kde bola bojovníčkou Tora Hunda, ktorý do dejín vstúpil ako jeden z tých, ktorí sa pokúsili zvrhnúť vládu nórskeho kráľa Olafa. Lars je tiež silno závislý na lieku temproxat, ktorý sa predpisuje navrátilcom, aby sa ľahšie aklimatizovali do spoločnosti.

Vyšetrovanie sa v priebehu 6 častí začína čoraz viac zamotávať a Lars s Alfihildr musia nahliadnuť až do oblasti obchodovania

s ľuďmi. Prípad pre Alfihildr skomplikuje aj príchod Tora Hunda do súčasnosti.

Napätie a šikana, ktorej musí čeliť v policajnom kolektíve sa stupňujú a Alfihildr ťažko pracuje na tom, aby dokázala, že je schopná prípad dotiahnuť do konca. V tejto časti je jasné, že tvorcovia seriálu sú na strane budovania otvorenejšej spoločnosti a zastávajú názor, že je potrebné sa k navrátilcom správať férovo a ľudsky. Tento postoj je paralelou súčasnej imigrantskej krízy.

Z celkového pohľadu je celá prvá séria výborne zostavená, či už ide o obsadenie, ako aj o dej seriálu, ktorý určite nepatrí k „okukaným“. Tým, že ide o nórskeho seriál, je samozrejme natočený v nórcine. Kvôli pôvodu navrátilcov sa využíva aj stará nórcina, ktorú sa napríklad Krista Kosonen musela pre postavu Alfihildr naučiť. Herci vnášajú do mimoriadnych a nevšedných situácií s navrátilcami prirodzenosť, vďaka

ktorej je dej jednoduchšie pochopiť. Čo sa týka druhej série, tá sa začína vyšetrovaním vraždy, ktoré spáchal vrah tvrdiaci, že je Jack Rozparovač. Dozvedáme sa, že modré záblesky sú globálnym fenoménom. Lars a Alfihildr sa vracajú ako vyšetrovatelia tohto prípadu. Samotné vyšetrovanie vraždy patrí k svetlejšiemu častiam druhej série, čo na druhej sérii trochu prekáža, že vedľajšie obsadenie so zápletkami. Nechcem tým povedať, že by išlo o zlé obsadenie. Problémom je to, že ich príbehy sú pre hlavný dej úplne zbytočné – či už ide o dramatické tehotenstvo Larsovej dcéry alebo o lacného veštca.

Navrátilci sú seriál, ktorému by prospelo, aby sa hlavný dej pohyboval okolo menšej skupiny hlavných postáv. Žiaľ, pomer dobrých epizód sa v druhej sérii nevyrovná počtu epizód, ktoré za veľmi nestáli, čo je škoda, nakoľko išlo o veľmi dobre našliapnutý nordický seriál. Ostáva nám len dúfať, že seriál dostane aj tretiu sériu.

„V oceáne sa za nevysvetliteľných okolností začnú objavovať ľudia z minulosti. Keď sa ale jeden z navrátilcov objaví mŕtvy, detektívi Lars Haaland a Alfihildr Enginnsdottirová, prvá policajka vikingského pôvodu, sa musia spojiť, aby tento prípad vyriešili.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jens Lien

Rok vydania: 2019
Žáner: Sci-fi / Drama

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---|--------------------------------|
| + netradičná hlavná myšlienka seriálu | - príliš veľa vedľajších dejov |
| + dobré paralelné prepojenie minulosti so súčasnosťou | - nejasné ukončenie deja série |

HODNOTENIE:



Titans 3. sezóna

KTO ZACHRÁNI GOTHAM, KEĎ TEMNÝ RYTIER NIE JE DOMA?



Tínedžerskí hrdinovia DC univerza nie sú až tak populárni, ako ich starší predchodcovia, ale je vynikajúce, že na obrazovkách dostávajú priestor nové tváre. My tak môžeme sledovať ich počiatočné kroky vo filmovom priemysle - možno až k veľkým hollywoodskym filmom. Takým seriálom je aj Titans, ktorý sa teší už svojej tretej sérii. Dovoľte mi však na začiatok krátky sumár, ak ste sa s postavami ešte nestretli.

Kto sú titáni?

Asi by som to prirovnal k Lige spravodlivých. Tak, ako Batman, Superman a Wonderwoman majú svoju skupinu meta-l'udí, tak sa aj partia tínedžerov z DC univerza rozhodla vystúpiť z tieňa pomocníkov (sidekickov) a vytvorili si svoju vlastnú bunku. V aktuálnej sérii sa v nej nachádza pár známejších, ale aj menej známych mien – Nightwing (Brenton Thwaites), Starfire (Anna Diop), Blackfire (Damaris Lewis), Superboy (Joshua Orpin), Krypto, Beastboy (Ryan Potter), Raven (Teagan Croft), Hawk (Alan Ritchson) a

Dove (Minka Kelly). Tentokrát proti nim stoja dva elementy – za hrubú silu je to Red Hood (Curran Walters) a za silu mysle Scarecrow (Vincent Kartheiser).

Čo prináša tretia séria?

V Gothame sa objavil Red Hood a spôsobuje v meste chaos, strach a beznádej. Batman (Iain Glen) je mimo mesta po tom, čo si vyčíta smrť Jasona Todda, druhého Robina. Polícia je zúfalá a tak využíva všetky možnosti, ako Red Hooda dostať. Doktor Crane, známejší ako Scarecrow, sa v tejto sérii nachádza v Arkhame, odkiaľ spolupracuje s políciou. Vytvára pre ňu profily zločincov.

Kto iný sa vyzná lepšie v psychike kriminálnikov, než študovaný doktor psychológie, ktorého osud tiež zavial na nesprávnu stranu zákona? Nerobí to samozrejme zadarmo, a divák sa postupne dozvedá, že sám ťahá za nitky. To on vytvoril Red Hooda a celý čas vodí políciu za nos. Kto pozná komiksy od DC, pre

toho nebude tajomstvom, že Red Hood je vlastne bývalý druhý Robin, Jason Todd. Ten svoje alterego prebral po Jokerovi, ktorý ho v tejto sérii ubil páčidlom, no Scarecrow ho priviedol späť k životu (malý tip: o tom, ako sa z pôvodného Red Hooda stal Joker, si môžete prečítať v komikse s názvom Kameňák, po anglicky The killing joke). Titáni preto musia operovať odlišným spôsobom, pretože Jason pozná ich ťahy. Ruky im zväzuje aj polícia, ktorú Scarecrow dostal pod svoju kontrolu.

Nové postavy

Okrem toho, že napríklad Blackfire a Superboy dostali oproti predchádzajúcim sériám viac priestoru na obrazovke, divák sa môže tešiť aj na ďalšie charaktery z DC univerza, ktoré sa ešte v Titans, či iných seriáloch od DC nepredstavili. Je to napríklad Oracle (Savannah Welch) – pravá ruka Dicka Greysona, alebo tretí Robin – Tim Drake (Jay Lyncurgo). V známejších filmoch, či seriáloch, to bol väčšinou Dick Greyson alebo Jason Todd,



ktorí zastávali miesto Robina. Možno však nastáva ten čas, kedy dospievajú mladšie ročníky a rozhodli sa dať priestor postavám, s ktorými vyrastali oni. Vďaka tomu teraz v jednom seriáli prakticky môžeme vidieť až troch Robinov naraz. Tim sa síce ešte v obleku Red Robina, s ktorým je najviac spájaný, neukázal, no všetko vedie k tomu, že v ďalších sériách o ňom ešte budeme počuť.

Lepšia dramaturgia, horší scenár

Keby som mal trochu zaspoilerovať, tak by ste sa mali pripraviť na koopec zmŕtvychvstaní. Tvorcovia scenára asi siahali na dno svojich síl, keďže v istých momentoch som mal pocit, že sa pozerám skôr na ôsmu sériu Game of Thrones, čo sa počtu tých mŕtvych týka. Cieľovou skupinou seriálu sú skôr mladšie ročníky a tak si

zrejme tvorcovia povedali, že to nemôžu takto nechať a všetko vyrieši tzv. Lazarova jama (známa aj z Batmana, vďaka nej žil dlhé roky aj Rás al Ghul). Názov dostala pravdepodobne podľa biblickej postavy Lazara, ktorého po smrti Ježiš priviedol znovu k životu. Voda zo spomínanej jamy mala na mŕtveho presne rovnaké účinky. Niekedy to tvorcovia prestrelia a nechajú zomrieť postavu, ktorú si ale diváci, či čitatelia komiksov obľúbili. Potom vymyslia podobný koncept, ktorý všetko zachráni a vráti postavu späť do pôvodných kol'ají. Niekedy charakterové črty pozmenia, aby tá postava bola stále niečím pútavá. Proti tomu nemám nič, no keď sa to stane v seriáli v každej druhej epizóde, začne to byť úbohé, až smiešne. Keď sa k tomu pridajú ešte zle a pateticky napísané repliky (ako v prípade Raven) a herci, ktorí nemajú veľa filmových skúseností, tak vo výsledku to veľa reprezentatívne

dojmom nepôsobí. Raven po dvoch sériách zrazu vystupuje sebavedome, no tá neistá dievčina z prvých dvoch sérií bola pre príbeh oveľa prínosnejšia. Navzdory tomu si však myslím, že seriál sa po dramaturgickej stránke výrazne zlepšil. Dej je dynamickejší, postavám sa dáva patričný priestor, akčných scén je o trochu viac a pomaly, ale isto, sa začína pracovať viac aj s CGI. Dôkazom je Beastboy, ktorý sa okrem tигра v tejto sérii premenil aj na netopiera, či Starfire, ktorá objavuje svoje nové špeciálne schopnosti. Aj keď si myslím, že seriál je tvorený hlavne pre mladšiu generáciu, tak jazyk postáv je oveľa tvrdší, než v predchádzajúcich sériách. Ťaživá atmosféra, akčné scény a ostrý jazyk je samozrejme pri seriáloch lákadlom, no tvorcovia by mali trochu dbať aj na mravný dopad pri mladšom obecenstve. Ak je svet skazený tak ako Gotham, potom je asi jazyk seriálu to úplne posledné, čo zaväzuje na kvalite.



„Titáni majú pred sebou dvojité hrozbu – Scarecrowa a Red Hooda. Gotham je v plameňoch a Batman má „dovolenku“. Podarí sa zachrániť mesto pod Wayneovou vežou partii tréňovaných tínedžerov? “

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
C. Banker, M. Shelton, B. Mojsovski, ...

Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--|--|
| + nové postavy v príbehu | - zle napísané dialógy |
| + lepšie spracovanie, než predchádzajúce dve série | - veľa postáv prinavrátených späť k životu |

HODNOTENIE:



Arcane: League of Legends

IDE SKUTOČNE O NAJLEPŠÍ SERIÁL TOHTO ROKU?



V závere tohto roku Netflix uviedol svoj dlho očakávaný projekt Arcane: League of Legends. Pre tých ktorí nevedia čo League of Legends je, ide o online arénový multiplayer hru, ktorá bola predstavená v roku 2009 spoločnosťou Riot Games. V hre sú dva tímy a každý tím má 5 hráčov, ktorí sa navzájom stretávajú v súbojoch prostredníctvom šampiónov a snažia sa získať alebo udržať časť herného sveta. Pri desiatom výročí uvedenia hry na trh prekvapili Riot Games svojich fanúšikov správou, že plánujú výrobu seriálu Arcane: League of Legends. Produkciu animovanej série zabezpečilo francúzske štúdio Fortiche. Čo sa týka časovej osi seriálu verus hry, seriál Arcane je zasadený do deja pred samotnými udalosťami hry a môžeme v ňom sledovať vývoj postáv, ktoré sú hráčom a divákovi známe práve z hry. Rovnako ako hra, seriál má vekové obmedzenie pre divákov od 16 rokov vyššie. Je dôležité dodať, že seriál bol pripravený tak, aby dej dával zmysel skalným fanúšikom, no aj novým divákovi, ktorí hru nikdy nehrali.

Dej Arcane sa odohráva v mestách Piltover a Zaun, čo sú dva z trinástich regiónov v „League of Legends“ univerze. Obe tieto mestá boli kedysi jedným mestom, no z dôvodu rozvoja obchodných ciest sa rozhodlo o vybudovaní priepľavu s menom Slnecná brána. Výkopové práce boli však pomalé, preto sa rozhodlo že najrýchlejšou cestou bude použitie výbušnín.

Pri ich použití došlo k nehode, polovica mesta (Zaun) sa ponorila pod zem a stala sa toxickou. Táto udalosť sa spomína ako „Tragédia na rieke Pilt“. Hlavnými postavami seriálu sú sestry Violet „Vi“ (dabovaná Hailee Steinfeld – True Grit, Ender’s Game, Pitch Perfect 2&3) a Powder/Jinx (dabovaná Ellou Purnell – Miss Peregrine’s Home for Peculiar Children, Churchill).

Sestry sú sirotky, o ktoré sa stará vodca povstalcov Vander (JB Blanc – War Dogs, Tristan & Isolde, Better Call Saul), nekorunovaný vládca mesta Zaun, po tom, čo sú ich rodičia zabití počas

nepokojov. Spolu vyrastajú v meste Zaun a snažia sa zaobstarať si obživu prostredníctvom krádeží a iných zločinov.

Práve pri jednej lúpeži nájdu v laboratóriu Jayca Talis-a (dabovaný Kevinom Alejandrom – Southland, True Blood, Arrow, Lucifer) v Piltover magické kryštály. Pri úteku sa im však jeden kryštál rozbije, čím spustia explóziu a zničia polovicu budovy. Toto rozpúta udalosť celej série. Sestrám sa po výbuchu podarí utiecť späť do Zaunu, ale Jayce je vyšetrovaný, nakoľko prostredníctvom kryštálov ilegálne experimentoval s magiou. Jayca ako chlapca mágia zachránila, preto verí, že môže pomôcť pri ďalšom vývoji mesta. Za svoje presvedčenie a ohrozenie mesta je však prepustený z akadémie a všetky jeho výtvary musia byť zničené. Pred tým, než sa tak stane, stretne Viktora (Harry Lloyd – Game of Thrones, The Theory of Everything, Anthropic), asistenta profesora Heimerdingera, ktorý rovnako ako Jayce verí, že mágia má veľkú silu, ktorá by sa mala využiť ku konaniu dobra.

Po tomto stretnutí sa z oboch stanú nerozluční priatelia a kolegovia. Viktor, na rozdiel od Jayca, je z podzemnej časti a vďaka jeho šikovnosti sa mu podarilo presadiť a uplatniť v roli asistenta. Spoločne sa snažia presvedčiť akadémiu o správnom využití mágie prostredníctvom vytvorenia technológie Hextech, vďaka čomu sa Piltover stane epicentrom diania. Hlavným záporným charakterom série je Silco (Jason Spisak – NCIS, Lie to Me, The Vampire Diaries), ktorý spolu s Vanderom kedysi bojoval za autonómiu Zaunu. Ich priateľstvo skončilo v momente, keď Vander dohodol ukončenie bojov. Keďže Silco odmietol rešpektovať toto rozhodnutie a chcel v bojoch pokračovať, Vander mal v pláne jeho odstránenie. Tento plán sa mu však nepodarilo zrealizovať. Ich niekoľťoročné pretrvávajúce rozbroje nakoniec eskalujú keď Silco Vandera zabije a zoberie si pod svoje krídla Powder, ktorú vychováva ako svoju dcéru.

Hlavnými motívmi celej série sú súrodenecký vzťah a zrada. Či už je to vo vykreslení vzťahov Jayca a Viktora, alebo, dominantnejšie pri Vi a Powder. Obe sestry sledujeme ako sa v priebehu série stretávajú, ale ich život sa už natolko zmenil, že divák pochybuje, či si k sebe opäť nájdu cestu. Jayce sa stane celebritou, no jeho cesta si vyberá ťažkú daň na Viktorovom zdraví, ktoré bolo už na začiatku ich spoločnej cesty výrazne podlomené. Arcane sa vôbec nesnaží odtrhnúť od nálepky „videoherná adaptácia“ (ehm... Assassin's Creed, dívam sa na teba), práve naopak, podporuje ju. Toto sa však našťastie neodráža na detailoch, ako sú napríklad bojové scény. Na rozdiel od hry, kde si charakter odkráča



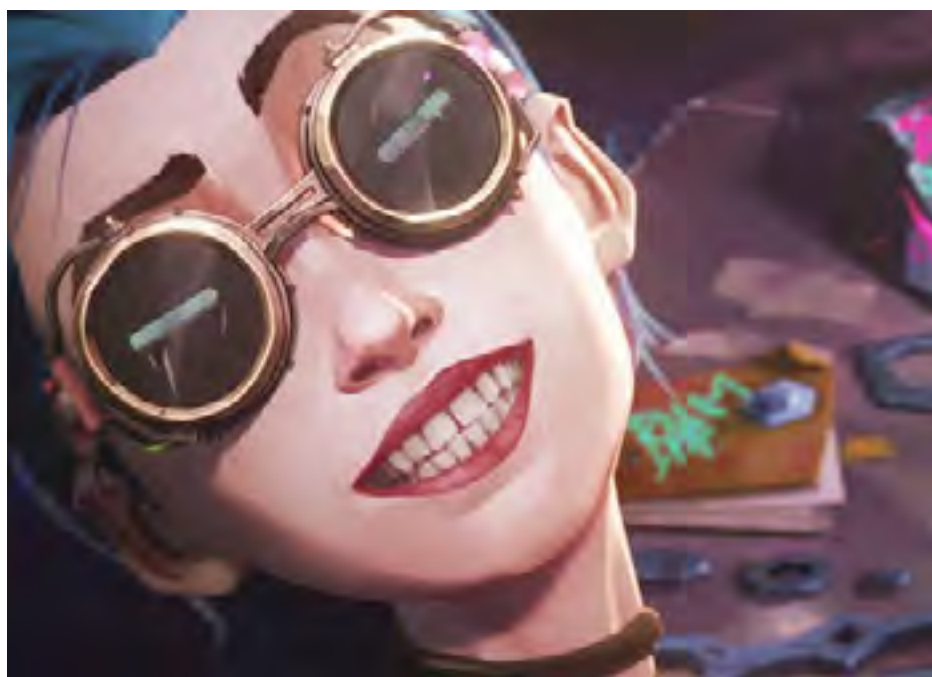
z arény po boji šťastný a zdravý, v Arcane ostane naozaj zranený. V čom seriál Arcane vyniká je jasné dejové rozdelenie celej série. Seriál má 9 častí, ktoré sa následne delia do 3 dejstiev, pričom každé dejstvo má 3 epizódy. Prvé tri časti série sú zamerané na uvedenie hlavných postáv, vykreslenie vlastností týchto charakterov a jasnom vyčlenení cesty, kam sa tieto postavy v rámci deja budú pohybovať. Čo sa mne veľmi páčilo pri tejto časti bolo, že každá z postáv, či už ide o postavy kladné alebo záporné, má vlastnosti, ktoré môžete obdivovať i nenávidieť.

Ďalšie tri časti patriace do druhého dejstva, nám ukazujú, ako čas zmenil hlavné charaktery. Upríamená pozornosť je na vývoj postáv a to, ako sa menia ich názory a idey. Čo sa týka finálneho dejstva, tu sa osudy logicky spájajú

a vchádzajú do hlavného konfliktu s ťažkými následkami. Ide tiež o časť, ktorá je najviac emočne napätá.

Finále prvej série však ostáva otvorené. Dôvodom je aj to, že Netflix už počas streamovania prvej série oznámil, že v rámci roka 2022 plánuje uviesť sériu druhú. Fanúšikom ostáva len dúfať, že jej výroba sa nepredĺži na 6 rokov, ako to bolo v prípade tej prvej.

Tu je však tvorcom odpustené, nakoľko je tento čas na seriáli veľmi dobre vidieť v každom maličkom detaile, počnúc výpravou, choreografiou bojových scén, či hudbou. Hlavnú zvučku seriálu zložila skupina Imagine Dragons, ktorá sa aj v sérii mihne, vo svojej animovanej verzii. Okrem nej sa na soundtracku podieľali hudobníci ako BONES UK alebo Pusha T. Samotné charaktery, aj keď animované, detailne odrážajú každú ľudskú emóciu. Práve tento aspekt a silný príbeh robí z Arcane perfektný divácky zážitok aj pre náročnejšieho diváka. Kiežby si aj ostatné herné adaptácie vzali príklad z tohto spracovania.



„Dve sestry. Dve mestá. Jeden objav, ktorý navždy zmení svet.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
A. Brannon, A. Delord, P. Charrue

Rok vydania: 2021
Žáner: Animovaný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| + Steampunk v najlepšej forme | - Žáner nemusí nadchnúť každého |
| + Soundtrack | - Vekový limit |
| + Animácie | - Dlhá doba prípravy |

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 Hudecová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Generation © 2022

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú
majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis
je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne
vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom
vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných
článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah
inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich
zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť
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 © 2022 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

