

# GENERATION



9 772644 627004



# 4K Pro Gaming On!

AORUS 4K Gaming Monitor



## A začíname od nuly

Či už si to uvedomujeme alebo nie, naše životy sú riadené opakováním istých časových cyklov, bez ktorých by sme sa museli poriadne snažiť, naplno zapadnúť do toho každodenného zhonu, aby sme sa nezbláznili. V duchu aktuálneho hromadného pálenia pokrkvaných kalendárov a predsazváti, z ktorých už značná časť explodovala pod tlakom po silvestrovskej reality, sa vám prihováram 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 d'alším stupňom drsnej reality súčasného sveta, keďže som uviazol v karanténe s t'azším 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, akékol'vek 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 pozvol'na rozbieha, na stránkach si budete môcť prečítať nemalú porciu hodnotení zábavného softvéru, bez ktorého si to brodenie dennou rutinou rovnako vieme len sotva predstaviť. Samozrejmost'ou 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, snád' už len to obligatne a trochu otravné „Všetko dobré do nového roku 2022“.

**Filip Vorzáček**  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE**

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**Fractal**

**msi**<sup>®</sup>

**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.

## Predajé áut v roku 2021



Druhý rok pandémie je stále t'ažkým 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 batériam. Dáta za jedenásť mesiacov roku 2021

nám dávajú pomerne dobrý prehľad toho, kam sa predaj 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 mylili, 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 vysporiadáť 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 viac ako 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 navýše 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 vychytáť.

Úplne opačný stav je pri hybridoch, kde by sme čakali problémy s komplikovanějsími 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 Toyoty



Toyota patrila roky k priekopníkom hybridných automobilov a jej Prius sa stal oprávnené symbolom nástupu tohto segmentu. No posledné roky boli skôr priemerné, čo sa týka napredovania v technológiach. 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 rovno šestnásť elektrických automobilov, vrátane niekoľkých konceptov. Môžeme pokojne napísat, že konečne!

## Budeme platit' mesačné poplatky?



Vlastníť automobil dnes nie je vôbec lacná záležitosť. Na začiatok potrebujete poriadny balík peňazí, čím sa len začína kolotoč pravidelných poplatkov o tankovanie cez diaľnicu známkou, servisné prehliadky až po poistky. 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 sice dá fungovať, no niekedy dokážu spríjemniť používanie automobilu.

Firma chce mať do desiatich rokov v ponuke rovno 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 vol'bou pre popredné štaty sveta.

Na elektrický pohon tak postupne prejdú všetky segmenty, nielen menšie modely, ale aj veľké SUV poskytujúce dostať priestoru až pre siedmych cestujúcich. Uvidíme, ako sa podarí firme uspiť 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 nabítie z Bratislavы do Chorvátska bez potreby nabíjania.

Na takomto princípe dnes funguje už viaceré automobilyk vrátane Tesly, ktoré objavili čaro pravidelných mesačných platieb zo sveta mobilných zariadení a počítačov. Ked' môže svoje služby takto predávať Apple, Microsoft a Google, tak prečo nie aj výrobca automobilov. Množstvo moderných modelov je dnes vybavených online konektivitou, prinášajúcou viaceré 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 priplatíte 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. Navýše, platia za niečo, čo už v ich vozidle aj reálne je, celá doplnková funkcionality totiž založená na online službách. Firmy ich prevádzka niečo stojí, takže aj z ich pohľadu je logické, že svoje dodatočné náklady prenesú na plecia zákazníkov.

# Generation sfúkol desat' sviečok

STRASTIPLNÁ CESTA

**Sniper Elite V2**

**StarHawk**

**Journey**

**Gravity Rush**

**Sapphire 7850**

**Notebook IdeaPad Y570**

**Sony Vaio Z 21V9E/B**

**Epson L800**

**Avengers - film**

**eŠteBák - film**

**Erebos - Hra, ktorá zabija!**

**Future Soldier Preview**

**Digitalna technika na dovolenku**

**Nabité letné kino**

**Blu-ray Madagascar 3**

**Blu-ray Nedorukutelní**

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

**svieti medaila za jednu dekádu existence. 10 rokov, 120 mesiacov, 3 650 dní, a tak d'alej 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 načrtnuté 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 pokrvané kalendáre neskôr a v duchu snahy o osvetu v širšom zábere, čiže nielen v zmysle videoher, prichádza vydanie rýdzho 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 tradičiu 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. Tými 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 nevymyká súčasnosti.

Vtedy aj dnes išlo o zmes názorov na hry, hardvér, rozhovory z oblasti technológií a televíznu produkciu – do čoho tvorcovia priekladali 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 mŕtvutím 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, nebudem tu teraz pitvať dôvod, zabudnute skutočnosti, už len kvôli tomu, že všetky krivdy s nimi spojené rozdupala nemilosrdná noha času a ako sa

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



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

Oslím mostíkom sme si spoločne prešli k d'alšiemu medzníku. Od júla roku 2018 sa totižto dovtedy rýdzho digitálna forma magazínu Generation rozširuje o tlačenú verziu. Tlačené periodikum je vec, s ktorou sa dnes z ekonomickej hľadiska dá sotva uspiet, cena papiera ide totiž neskutočne hore. No aj napriek tomu pokračujeme aj v tomto formáte a pre skalných fanúšikov zabezpečujeme reálnu tlač na kvalitnom papieri so všetkým, čo k tomu patrí, vrátane darčekov a sút'aží. Ako ste určite postrehli aj bez mojich indícii, 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 vol'be vám k tomu ešte navýše pribalíme aj tlač plagátu s obsahom podľa vašej vol'by, ktorým by ste si mohli obaliť vaše osobné vozidlo a ešte by vám

12  
9 772644 627004

ostal kus na vysmrkanie. A pýtate sa, kol'ko 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 l'udí, 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 d'alších minimálne 121 dielov, nech už sa na nich budem sám priamo podiel'at' alebo ich sledovať z pozície verného fanúšika.

Filip Voržáček

# NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: Maroš Goč

## 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 kategóriach, z ktorých niekol'ko 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 parádnymi animáciami ako z hollywoodského animovaného filmu. Kena získala zároveň aj cenu za najlepšiu indie hru. Novátoriske 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, exkluzívita 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 strategiu 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.



>>CHCETE VEDIŤ, ČO SA DEJE? WWW.GAMESITE.SK // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

## 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 vydáť všetky diely remasterovej súrrie 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 rýchlimi 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.

## Remake prvého Splinter Cell



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

## 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 prípadne „len“ masívne rušiť pred objednávkou a v horšom prípade sa tvorcom priamo vyhŕažať. 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 l'udia s ich skutočnou tvárou a možno aj identitou. Ak by si teda niekto pekne priplatił. To fanúšikom hry, samozrejme, nebolo po chuti, keďže sedí pri ohničke a rozprávať sa o Zóne so stalkerom PewDiePewom či takým Snoop Dogom, by celú hru len skazilo.

## Star Wars od Quantic Dream



Počas ocenení The Game Awards bol ohľásený 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 ními ešte nepreskúmaných oblastí, keďže hra bude viac zameraná na priamu hratel'nosť 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, vobec narodil. Hráči budú hrať za niekol'ko rôznych postáv a počas príbehu budú musieť robiť rozhodnutia, ktoré ovplyvnia príbeh. Hra je len v začiatkoch svojho vývoja a nepoznáme ani platformu. Hra avšak používajú hry súrrie Final Fantasy a Final Fantasy powerupov, ktorých naskladňovanie sa pretaví v ich silnejšie verzie.

## Alan Wake 2 ohľásený



Po rokoch očakávaní sa fanúšikovia pomätenejho spisovateľa napokon dočkali - Alan Wake 2 je vo vývoji pod takto krovou Remedy Entertainment. Pokračovanie akčnej hry z pohl'adu tretej osoby bude však iné než prvý diel. Podľa režiséra Sama Lakea bude Alan Wake 2 koncipovaný ako čistý survival horor, čiže odporúčame pribaliť si ku hraniu plienky a začať sa trénovať na manažment inventára. Do hlavnej role Alana a sa vrátiť Ilkka Villi ako jeho tvár a Matthew Porretta ako jeho hlas. Tvorcovia plánujú hru vydáť 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.

## Dátum vydania Chocobo GP



Prečo sa to nevola Chocobo Racing 2? Od ohľásenia Chocobo GP si trieskam hlavu o stenu a pýtam sa sám seba, prečo mi len Square Enix nesplnilo môj dlhorocný sen. Pokračovania som sa sice dočkal, avšak čo ten názov? Ale teraz reálne. Square Enix sa opäť snaží naskočiť na vlnu kart racingov posadením opereného chocoba do „pridiacej“ 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 exkluzívita Nintendo Switch vyjde 10. marca 2022. Hra ponúkne celú plejádu rôznych postáv zo série Final Fantasy a Final Fantasy tematickým navrhnutým závodným okruhom. 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

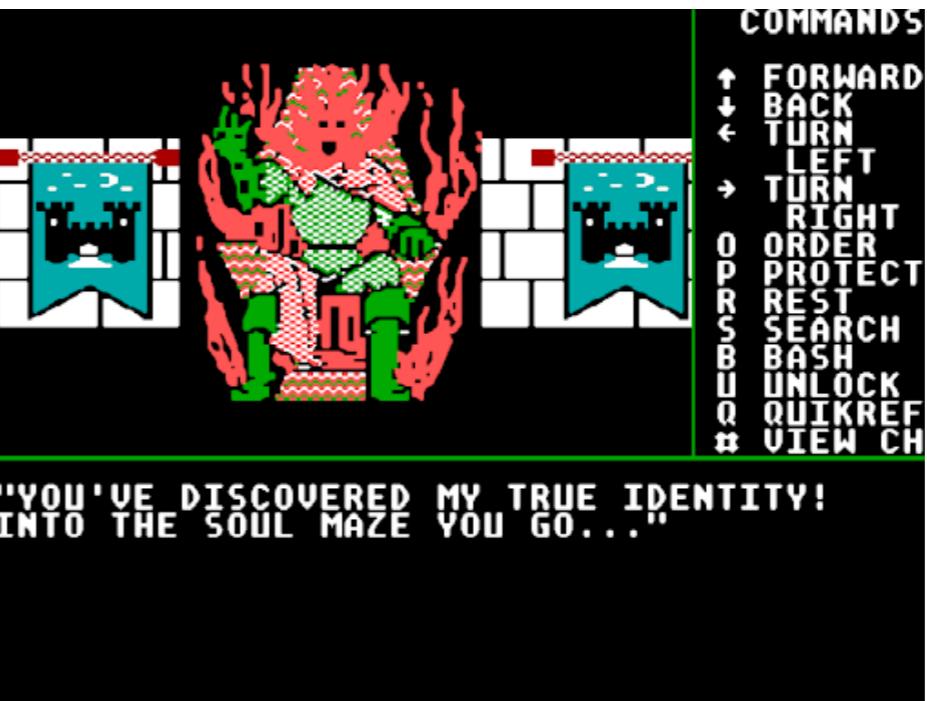


Ked' dnes vzduchom zaznie fráza „stará škola“, tie skôr narodené ročníky začnú priam intuitívne gûľať očami ako valce s čereňami na výhernom automate v rômskej maringotke za základnou školou v roku 1990. Skutočnosť je však taká, že bez minulosťi by sme sotva mohli doceníť prítomnosť, a nech už sa rozprávame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

spracovanie mapuje vývoj RPG žánru v tak exaktnej forme, až by si jeden mysel, že za tým celým stojí skutočne čosi viac než len snaha o vytvorenie komplexnej a taktikou podkutej zábavy, ktorá vo svojich posledných častiach nezabudne strčiť nos aj do úplne iných žánrov. Každopäťne, akákol'vek legenda má svoje začiatky a nanešťastie aj konce. Ja mám v tejto súvislosti tú čest' sa s vami teraz prehnúť nad okraj machom porastenej kamennej studne plnej spomienok a pomocou deravého dreveného vedra vybrať tú najpráchnivejšiu z nich. Bude sice problém danú spomienku dostatočne uchopíť na ploche niekol'kých 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 vyhláseniac nesmieme zabúdať na dátumovo skoršie série ako Ultima, či Wizardry. Prvá virtuálna kniha, nesúca názov Might and Magic, výšla 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 nebral, ked'že išlo o dostatočný výkon a nie účelové PR. Nasledujúce roky od vydania prvej verzie prišli porty naprieč počítačmi mimo nahryznutého jablka, aby sa v dnes už spomínanom roku na začiatku krásnych



deväťdesiatok všetko prepracovalo do konzolovej podoby. Áno, prvý Might and Magic prišiel skutočne aj na konzolu, konkrétnie pre rovnako legendárny Nintendo Entertainment System (d'alej už len NES). Prostredníctvom tejto verzie som sa k hre dostal vlastne aj ja a vôbec prvýkrát som ma tú možnosť' okúsiť komplexnosť' žánru mimo akčných 2D arkád, sem tam prekladaných nejakou tou adventúrou. Za vývojom prvej verzie stál muž menom Jon Van Caneghem, ktorý hru vyprodukoval takmer celú úplne sám pod hlavičkou svojej dnes už neexistujúcej spoločnosti New World Computing. Samotný fakt, že išlo o vývoj realizovaný v tak malom počte ľudí sa podpísal na celkovej technickej stránke diela a až príchod portu pre NES, ktorý naopak realizovala japonská spoločnosť Sammy dnes už patriaca pod koncern SEGA, sa dal po stránke kvality definovať za ovel'a prístupnejší.

Might and Magic Book One sa odohráva v magickom svete Varn. Ide o jemne atypické stredoveké fantasy prostredie plné hrdinov a čarovných scenérií, naviazaných na očakávaný zvrat v podobe nejakej tej zrady, kde sa využíva kombinácia tradície s futurizmom (na jednej strane mimozemšťania a na druhej naleštené historické brnenia). Uvedená zrada prichádza už krátko po predstavení šestice ústredných hrdinov putujúcich za akýmsi poznaním, kedy hráč zistí, že jeden z dôležitých kráľov bol potajomky vymenený za podvodníka. Kulisy tvorí zmes jaskyň, hradov, miest, podzemí a otvorennej prírody, čím sa zachováva celková pestrosť a chut'

Čo teda je a bolo teda hnacím motorom? Prijímanie nie vždy úplne jasne definovaných úloh od

skutočných varnských kráľov, ktoré majú podobu akéhosi opakovanej recyklovania – môžete ich robiť viackrát po sebe s cieľom si vylepšiť atribúty u vybraných hrdinov. Paradoxne sa ale pointa postupu vpred nekrúti len okolo úspešne zvládnutých tahových súbojov, to ani náhodou, kl'úcom je logické uvažovanie a skúmanie mapy.

Hlavná dejová linka je celkovo krátka, ale všetok obsah na ňu priamo napojený vám zaberie oveľa viac času. Vlastne ani nemusíte absolvovať záverečný súboj s finálnym bosom, pretože ak dokážete logicky prísť na jeho meno, automaticky nastane koniec a rovnako tak úspešne prejdenie celej hry. V momente, kedy sa vám zunuje riešenie nie zrovna jednoduchých puzzle časťí, budeť sa určite chcieť odreagovať aj pri klasických súbojoch.

V tomto smere sa dá prvý diel Might and Magic chváliť jedna radost'. Súboj proti rôznym príšerám sú totiž atraktívne a náročné súčasne, boj balansuje medzi útočením na blízko a do diaľky. Spomínanú náročnosť' pochopíte v momente, kedy sa proti vám postaví dvadsaťka súperov a jeden z nich dokáže vás hrdinu poslat' na smrt' už po prvom údere. Aby vôbec bolo možné uvažovať o zvládnutí celej hry, musíte hrdinov dostať aspoň na level 13, inak nemáte šancu.

Rád by som vám o prvej časti dnes už kultovej a spoločnosťou Ubisoft tak trochu udusenej série Might and Magic povedal viac, avšak počet strán nášho časopisu je nemilosrdný. Preto sa už teraz tešíme na d'alšie retr

o, kedy spoločne budeme môcť zaspomínať na iné, možno trochu historicky nedocenené projekty.

### Verdikt

Začiatky jednej RPG klasiky sa rozhodne opätí si pripomínať aj dnes.

Filip Vorzáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	New World Comp.	Redakcia

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Vol'nosť'
- + Hrateľnosť'
- + RPG možnosti
- + Náročnosť'

#### HODNOTENIE:

★★★★★

# In Sound Mind

KEĎ TEMNÁ MYSĽ OPANTÁ OSTATNÉ ZMYSLY

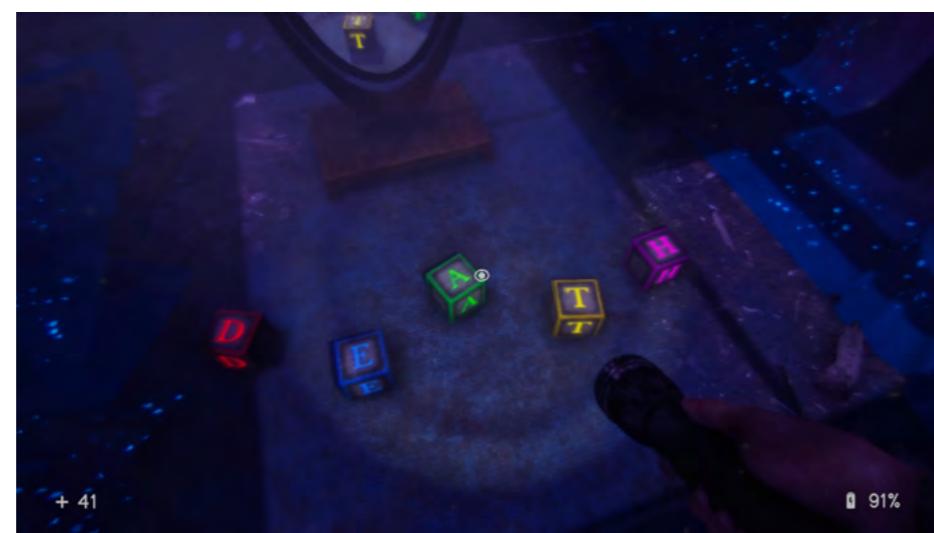


Ked' príde na horory, stojím vždy v prvom rade. Mám to zakorenene už od útleho detstva, že tento žáner zbožňujem. Či už ide o knihy, filmy alebo videohry, čokol'vek, čo stojí za to, hned' musím vidieť, čítať, hrať. Teraz je ale na mne, aby som po dlhej dobe nejaký horor ohodnotil. Hovorí sa, že človek by svoje idoly nemal spoznať, svoje vysnívané auto z detstva by nemal šoférovať, lebo sa sklame. Z pohl'adu spotrebiteľa je pre mňa jednoduché si prečítať recenziu a následne si užiť 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. Skúsim iné prievranie – milujem čili. Najemno

namleté domáce čili korenie sypem aj do vývaru. Dokonca si pestujem vlastné, ked'že to bežné, kupované ma

už ani neštípe. Prečo? Roky tréningu. Asi začíname chápat 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.

Ked' 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 vizuálky kabzeta perfektne. Linku atmosféry totiž podtrháva takmer dokonale. Jediné, čo môže trošku pokaziť dojem, sú jemné záškľby, respektívne poklesy snímkovania, na ktoré som, žiaľ, narážal pravidelne. Podotýkam, že som titul hral na PlayStation 5. Optimalizáciu by mali vývojári venovať nasledujúcemu aktualizáciu (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 ovládnut. Je dôležité myslieť, hádať či logicky skladat jednu vec na druhú, aby ste dosiahli nejaký progres. Tajomno a neuvedomovanie 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, kym 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 smrt'. Po hoteli zbierate kazety, ktoré si následne prehrávate vel'mi zaujímavým spôsobom. Každá vás teleportuje na zaujímavé miesto, kde hľadáte stopy, prečo je to všetko tak. Postupné neznámo sa však začne odkrývať a v vášho úplne prvého protivníka, z ktorého išla husia koža, sa stane otrava, na ktorú akurát hľadáte náboje. Naopak, pokial' ide o samotných pacientov, tí sú v daných oblastiach niečo ako bosovia a vašou úlohou je ich „poraziť“, aby ste sa posunuli ďalej. Popri tom zberate 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 prieť logickým uvažovaním. Ak neradi rozmyšľate a už vobec nie pod tlakom, nie je to titul pre vás. Klobúk dole najmä pred nákupným centrom. Tam sa atmosféra dala krájet, nemôžem ale vyspoilerovať prečo. Bohužiaľ, pokial' ide o zvyšok hry, mal som pocit, že latka bola zo začiatku



nastavená príliš vysoko a postupne zo mňa strach akosi začal vyrchávať. Nie úplne, ale už som sa tam prosté unavil. Pomohlo dat' 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 vel'mi dobre, len to už nedosiahlo tú úroveň. Je to škoda, no hre samotnej to neškodí natol'ko, aby nebola dobrá.

Musím taktiež pochváliť prácu s audiom, ako hudba, tak aj mrazivá skladba z LP-čka, ktoré nájdete, vo mne vyzvalovala všetky emócie, ktoré mala. Presne o tomto sú hry a obzvlášť horory. Je t'ažké 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 chybú. Strach z vás vypustí príliš skoro a t'ažko to potom dobieha. Ak od tohto však odhliadneme, ide o skvelý titul plný hádaniek, puzzlí, zaujímavého príbehu a skvelej hudby, ktorý by si každý fanúšik hororov mal zahrať.

Róbert Gabčík

### ZÁKLADNÉ INFO:

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

### PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + hádanky a puzzle
- + supermarket
- + príbeh
- po supermarketu
- trošku opadlo

### HODNOTENIE:



## Farming Simulator 22

KONEČNE VIEM CÚVAŤ S VOZÍKOM



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

Ako hovorí kolega L'ubo, nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno pôjdem k veci. Po zapnutí hry som ihned narazil na prvú stenu. Tou bola absolútna nevedomosť, čo a ako mám robiť. Druhá sa zas týka technického prevedenia. Obrazovka mi nepríjemne preblíkávala na čierne 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 štve, že preblíkávanie obrazovky na čierne pretrváva stále a reštart nepomôže. Všimol som si, že sa to deje, ked' načítava mapu. Vždy, ked' idem niekde d'alej 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. Ked' som sa už vyplakal, podľa sa pozriť, čo je na Farming Simulator 2022 vlastne dobré. Verte, že je toho veľ'a.



Myslím, že dôvod, prečo je táto séria tak oblúbená, je ten pocit zadost'účinenia, resp. satisfakcie, ked' 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. Brázditi polia hore-dolu, pustiť si k tomu rádio s parádnou rockovou muzikou... Škoda iba tých párov 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 oriana, vápna, ale aj buriny a kameňov. Ked' už budete vedieť „kam z konopí“, tak si to môžete zapnúť, alebo si užívať jednoduchost'. Kto má rád výzvy, ten si vie prísť na svoje. K dispozícii máte tri mapy, ktoré sú podľa mojich postrechov rozdelené podľa obt'ažnosti. Ja som hned klikol na poslednú, lebo sa mi páčil obrázok, no až neskôr som zistil, že práve tam sú ceny za predaný tovar najmenšie. Ako som spomínał, 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.

Podľa mňa však späť k veci. Ked' 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 hlbka hry je niekde inde. Máte desať' polí a žiadnen úver (môžete si požičať až do 500 000 eur), to neznamená, 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, ked'že som ešte nevedel, kto čo odo mňa kúpi a mal som pole s cukrovou repou, jeden som postavil. Neskôr sa ukázalo, že pekáreň nedokáže odkúpiť 150 000 kg cukru, ale



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

Ukázalo sa, že mnoho tovaru môžete expedovať do iných miest. Stačí si prenajat' vlak za 1000 eur na hodinu. Veľ'a? 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 mûky a cukru cez dosky alebo dokonca oblečenie až po koláče. Priama úmera v tomto prípade hovorí, že to bude stáť nemalé investície a ovel'a 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 až 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, ked' ju „zožnete“.

Sledujte vývoj cien, pretože sa môže stať nemilá vec – príde o desiatky tisíc eur. Dokonca môžete vypnúť sezónne sadenie a žatu, no kde by potom bola tá sraná?



Sledovať kalendár, kedy môžete čo sadit' a kedy čo žat'. Do toho si môžete počas čakania kúpiť nejakú lúku a kosiť trávu, balíkať a takto si privyrábať aj dvakrát ročne, ked'že tráva rastie veľmi rýchlo.

Navýše ju netreba ani sadit' a hnojenie je dobrovoľné. Ja som sa aj vďaka takému 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 veľ'a, no ako sa hovorí, nevyskúšať, nevieš. V tomto prípade to platí niekol'konásobne. Nechcel som hru na recenziu, nechcel som ju ani hrať a nakoniec je to pre mňa jedno z prekvapení roka. Dlh som nehrál titul, pri ktorom by som takto zrelaxoval. Navýše, po porovnaní s Farming Simulator 19 môžem povedať, že nový ročník vyzerá ovel'a lepšie a možnosti pribudlo viac, ako by si jeden pomysel.

### Verdikt

Farming Simulator 22 je pre l'udí, ktorí si chcú oddýchnuť od bežných striel'aciek alebo bohatupustých open world rpg adventúr. Satisfakcia vás čaká na každom rohu a krach vás v podstate ani nemusí trápiť. Navýše, 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:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
simulátor	Giants Software	Comgad

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                 |                         |
|-----------------|-------------------------|
| + vizuál        | - občas tupí pracovníci |
| + všadeprítomná | - bugs v grafike        |
| satisfakcia     | a načítanie             |
| + možnosti      |                         |
| + stroje        |                         |

#### HODNOTENIE:

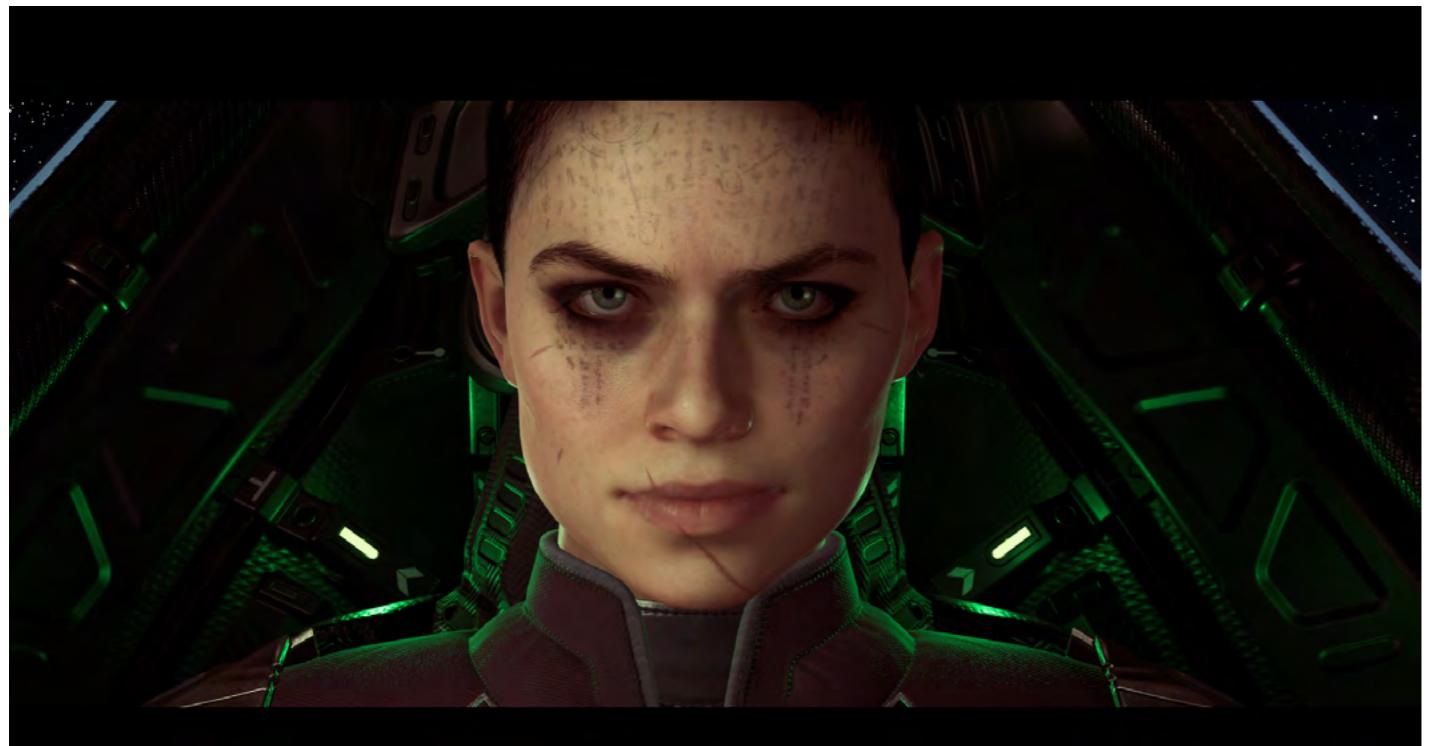


# RECENZIA

## XBOX ONE X

### Chorus

TAJOMNÝ KULT, ROZPRÁVAJÚCA LOĎ A VYNIKAJÚCA AKCIA V POHLCUJÚCOM VESMÍRE



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

V prvom rade sa priznám, že o tomto ambicioznom titule od Deep Silver Fishlabs som toho veľa nevedel a púšťal som sa do neho s menšou skepsiou. Predsa len, ide o „veľkú“ prvotinu od štúdia, ktoré malo doteraz na konte iba niekol'ko mobilných kúskov. Nemeckorakúsky vydavateľ to navyše ani nejako nepreháňal s marketingom. Naštastie, moje obavy sa nenaplnili. Chorus aj napriek zopár výhradám určite stojí za to.

#### Cistokrvná akcia

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

z väčšo 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 smrt' miliárd l'udí. 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, Iod' Forsaken (familiárne nazývaného Forsa), a išla na opačnú stranu galaxie pomáhať týmu, ktorí to potrebujú. Ale minulosť ju po istom čase dobehla, hrozba kultu a jeho lídra Veľkého 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 t'ažká, keďže k dispozícii máte iba základné zbrane a jednoduché úhybné manévre. Prvé súboje znamenali aj

niekol'ko úmrtí a často boli najmä o zbesilom poletovaní hore-dolu a pokusoch trafil' rýchlych nepriateľov, čo, priznajme si, nie je až taká zábava. Postupom času však získate aj niekol'ko 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 konkrétnego 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? Žiadnen problém

Ako som už spomenul, Chorus môže byť na začiatku celkom t'ažký, trvalo mi päť 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 niekol'kých lokalitách, ktoré sú celkom rozsiahle a môžete v nich plniť aj rôzne vedľajšie úlohy. Preto som sa rozhadol, že prvú oblast' preskúmam popri tom, ako sa vydám za príbehový 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 misiach 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 svetia štyri hviezdičky z piatich. Je to jednoduché - aj napriek



niektorým rozporuplným rozhodnutiam tvorcov je jadro hratelinosti 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 schopnosti. Samozrejme, questy sa väčšinou končia bojom, niektoré sú však aj o adrenalínovom naháňaní ciela a je tu dokonca aj niekol'ko osviežujúcich, hoci nie veľmi t'ažkých stealth sekcií. A nechýbajú ani boss fighty, ktoré dokážu potrápiť. Autori do tých hlavných, naštastie, umiestnili checkpointy, takže frustrácia z niekol'konásobného opakovania dlhočinných bitiek nehrózi.

Celá hra mi zabrala 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 obrátil 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 streľby a uhýbania do aleluja to s výnimkou prvej



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

#### Nudit' sa nebudeť

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

hodinky d'aleko nedotiahnete. Väčšinou chvíľu trvá, kým príde 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 destrukcie, počas ktorej musíte rýchlo kombinovať schopnosti a zbrane – to, čo funguje na veľkú lod' s pancierom, totiž na mrštný koráb so štítmi nebude. Do toho si pripočítajte, že niektorí nepriatelia na vás budú vypúšťať mŕtvy, iní zas poskytnú svojim kolegom bonusovú ochranu, kym ich nezničíte, a uvedomíte si, že je toho viac, ako ste čakali.

### Dobre sa to hrá a dobre sa na to pozera

Na chvíľu 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 znova získať. Predsa len, boli ste to vy, kto ho pred istým časom zradil a zanechal napospas osudu. Chémia medzi ním a Narou je výborná, lod' s tajomnou históriaou si rýchlo obľúbite a rozpletanie príbehových nití vás bude celkom bavíť, hoci nejde o nič prevratné. Väčšinu koráb si navýše budete môcť vylepšovať. K dispozícii máte tri zbrane v podobe rotačného gul'ometu, laserov a raketometu. Začíname so základnými verziami, pričom lepšie kusy si viete kúpiť v obchode, prípadne ich získate plnením vedľajších úloh. Okrem toho lod' ešte disponuje tromi slotmi pre moduly, ktoré hráčovi 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 žiadne stromy schopností, ktoré si bude odomykať levelovaním, všetky získate počas plnenia hlavných misií, pričom dávkované sú výborne. Ak sa vám boje začnú trochu „zajedat“, Chorus rýchlo pribehne s novou schopnosťou čiť ďalším nepriateľom.

A neplatí 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, zabite 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 obtáčnosti ku koncu hry budú naozaj hodit'. Na normálnej je to tak akurát, pričom súboje s obyčajnými nepriateľmi sú občas možno až príliš l'ahké, ale v momente, keď sa zjavia špeciálni, prípadne bossovia, poriadne prituhne a budete sa musieť celkom obracať'. Na záver

### 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 vd'aka tomu som jej s radosťou obetoval takmer 25 hodín.

Pavol Hirka

#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Záber:** Striel'acia  
**Výrobca:** Deep Silver Fish.  
**Zapožičák:** Comgad

#### PLUSY A MÍNUSY:

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

#### HODNOTENIE:



## RECENZIA SWITCH

### Shin Megami Tensei V

SHIN MEGAMI TENSEI V JE BRUTÁLNE JRPG LEN PRE TÝCH NAJODOLNEJŠÍCH



Shin Megami Tensei je jedna z tých mala 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, ktorým sa séria vždy skláňa. Pritom ich ešte okoreňuje post-apokalyptickými víziami, svetom na pokraji úplného kolapsu, obskurnými vraždami či l'udskou chamtvost'ou, 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 zavŕtať do mozgov hráčov a zotrvať tam počas celej doby strávenej s nimi.

Piaty diel nerobí rozdiely a správa sa rovnako. A hľavne 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 znepokojivé správy o útokoch démonov pripomínajúcich bytosť na osamelých l'udí, pre čo musia študenti chodievať domov v skupinách.

#### Vo vzduchu je cítit' pachut' smrti a opustenosť'.

Atmosféra je to, v čom Shin Megami Tensei V skutočne vyniká. Je ako pomaly sa budujúca pyramída skl'účených sŕdc a pohnutých osudov, na ktorej vrchole sa vyníma vás 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 rozl'ahlých opustených

pústnych oblastiach sveta zvaného Netherland, samotu a skleslosť duše budete pocitovať vždy rovnako.

Práve Netherland je miesto, kde budete tráviť väčšinu času. Spomíname na recenziu remasteru Shin Megami Tensei III: Nocturne, v ktorej som písal o mape zničeného sveta videnej z vtácej perspektívy? Tak v tejto hre si takéto pasáže užijete priamo už s kamerou zasadenoou za chrbotom vašej postavy, ktorú budete ovládať v 3D priestore. Uvidíte zničené ulice, zbořené domy, padnuté mrakodrapy, l'udoprázdne (démonoplné) prístavy, schátrané cesty, zhrdzavené vozidlá, opustené kancelárie, nefungujúcu mestskú infraštruktúru. Asi by som to prirovnať 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 prázdnym 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 šípku ešte zažijete, no to z celkového obsahu hry predstavuje, našt'astie, len úplné minimum. Vďaka tomu konečne môžete uvidieť skutočnú vel'kost' známych príšer v porovnaní s vami alebo budovami, pričom niektoré svoju vel'kost'ou vyrážajú dych. Už nie sú len malý 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, strehach budov a povrchoch mostov. Prostredia sú obrovské, otvorené a ponúkajú vel'mi vd'ačný pocit 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, odobieiek, miestností, plošiniek či podlaží budov, kam sa dostenete len vďaka skákaniu. Prieskum prostredia dostáva v Shin Megami Tensei V úplne nový punc. Dizajn sveta mi svoju prepracovanosťou vel'mi pripomína úchvatný dizajn Xenoblade Chronicles 2. Tu vždy existuje niečo, kde ste ešte neboli. Napríklad zočíté orb, ktorý sa vznáša nad holou stojacou stenou, kam sa zo zeme nebudeste 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 vystúpiť po kopci na vrch, kde si uvedomíte, že ste sa ocitli



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

Hra vás nútí bádat' a hl'adat' cestičky. Napríklad máte vedľa seba tri vel'ké sklady, pričom do dvoch viete vojsť cez hlavný vchod a tretí je zavretý. To ale hned' 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 streňné okná a práve ten, čo má vchod zavretý, má otvorené to okno, cez ktoré sa už viete dostať dovnútra. Je to jednoduchý, no vel'mi vd'ačný systém, ktorý som si vel'mi užíval. Ako keby sa Shin Megami Tensei zrazu napríklad zmenil na Tomb Raider či Deus Ex a zabudol na svoje prísné 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 opozerat' a môže začať

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

Druhou preferenciu je zasa uvedomenie si, že dizajn a rozl'ahllosť otvorených prostredí 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 zálužného bludiskového dizajnu. Proste pre mňa úplný raj. Piaty diel ale na to ide inak. Dungeonov je tu omnoho menej, ked' sa však už nejaký objaví, tak to stojí za to. Nedosahujú súčasť 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 vel'mi chýbal. Bolo tam niekol'ko náhrad, nebolo to však úplne to pravé. Masívne otvorené prostredia sú v tejto hre úplne super, ale ak by mi dali tvorcovia na výber, či dizajn hry nechat' v takom stave, alebo okresiať niekol'ko prostredí v mene pridania ďalších dungeonov, môj hlas by určite putoval tej druhej možnosti.

Prostredia ponúkajú a hromadu vedľajších úloh pre rôznych „priateľských“ démonov. Avšak po obsahovej stránke nie sú ničím výnimočným. Ide vždy len o hl'adanie niečoho alebo zabítie niekoho. Ich náplň mohla byť rozhodne lepšia a hľavne



takéto questy mohli byť rozsiahlejšie, ale potešujúci fakt je, že príbehové vyústenie často končí prekvapivo. Ako napríklad v prípade, ked' som súčasťou pomáhal zachrániť jej klan, ktorý bol ovplyvnený zlou silou istého zlého démona. Ked' som všetko vyriešil, tak mi nakoniec povedala, že mi d'akuje, že teraz môžu konečne všetky íst' lákať mužov a zabýjať ich. Alebo sa môže stať, že dostanete zákazku na zabítie 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 čiernom a bielou, ale skôr medzi čiernom 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 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 bud' pridá, alebo odíde a súboj končí, alebo v tom najhoršom prípade na vás rovno zaútočí. Vyjednávanie je vel'mi zábavné, obsahuje tonu variácií a nikdy si nemôžete byť istí, či to robíte správne. Totiž, aj ked' 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 nouzou získate démona s vyšším levelom a štatistikami, ale

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

Vel'kou novinkou sú Esencie démonov. Tie sú vel'mi výrazným novým prvkom, keďže radikálne menia spôsob, akým prístupujete k súbojom. Vol'ne povedané sú to výťažky démonov, ktoré súce 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 skill. To je významná úprava hratel'nosti, ktorá v podstate vel'kou 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 celite.

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 iným systém. Miracles sú odomykateľné skillly 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 doplňovania ukazovateľa Megatsuhi, umožniť vašim démonov využívať command „Item“ počas bojov, prinútiť takmer porazených démonov, aby sa vzdali a odvrátili





svoju smrť tým, že vám zaplatia, alebo vašej postave umožníť, aby si z Esencí prevzala kompletnejší potenciál skillov daného démona.

Miracles ale nemáte k dispozícii ihned. V Netherworld je kopec „žijúcich“ brán, ktoré ked' 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 ornoch, 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 prostredí také vďačné. Svojím spôsobom mi to pripomína hľadanie Korokov v The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Ak si však teraz myslíte, že všetky novinky prispeli k zl'ahčeniu legendárnej vysokej obt'ažnosti 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 fighy

nadizajnovali skutočne pekelne. Budete plakat'. A veľ'mi. Ked' po 15 minútach snaženia a s minimálnym HP, ktoré treba bossovi vziať, zrazu boss vytiahne trojity super úder a vezme vašej postave všetky na maximum naplnené životy, vtedy dostenete takú neopakovateľnú chut' rozbit' si hlavu kladivom.

### Ako je to možné, že vás takto nachýta? Odpoved' je Magatsushi.

Magatsushi je éterická substancia sveta Da'at, ktorú môžete využívať vo svoj prospech na krátku dobu počas súbojov. Zbierate ju po svete, napĺňujete si ukazovateľ' a ked' prieď 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 postávaša v partí bude počas jedného kola kritický. Okrem toho sa vám ukazovateľ' dopĺňa systematicky aj počas samotného súboja. Čiže ak prvýkrát využijete Magatsushi schopnosť', je možné, že sa vám podarí použiť ju počas súboja aj druhýkrát, respektívne viackrát. No a to je rozšírená odpoved' toho, prečo vás takto nachýta. Démoni totiž Magatsushi

schopnosti využívajú s veľkou radosťou a ked' si nedáte pozor, ked'že vidíte, ked' nepriateľ' absorbuje Magatsushi z prostredia vokol neho, môžete 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 správne zvolenými schopnosťami, za čo získavate bonusové t'ahy. Ked'že ste v partii maximálne štýria a každý môže udriť' na slabú stránku, môžete takto získať až 8 t'ahov na jedno kolo. Je to rozhodne zaujímavý systém a niečo iné oproti podobným hram, avšak má jednu slabinu. Tá je vlastne slabinou prakticky celého JRPG podžáru. V momente, ked' odhalíte slabú stránku, už ide len o spamovanie toho istého úderu dookola a o to, kol'ko 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 tol'ko životov ako vaše postavy, čiže tu nedochádza k situáciám, že máte niekol'konásobne viac HP. Fintičky s Press Turn systémom vedia využívať aj nepriatelia a rovnako tak využívajú kritické údery substancie Magatsushi. 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 artstýl 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 rozmazený, ked'že hra nebeží v natívnom 720p, ale v nižšom, čo spôsobuje blur a neostrost' obrazu. Vizuál kazia zubaté okraje a vyrúšujúce je napríklad aj to, že ked' naštartujete menu, tak sa hra neprijemne 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.

Ked'že však chcem recenziu ukončiť v pozitívnom duchu, tak ju takto aj ukončím, a to konkrétnie 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 zasadneniu 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 veľ'mi 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 prvками, ktoré sú aj v pätke. Štvorku by som do toho porovnávania pre svoju špecifickosť' asi ani nezaradzoval. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse už vôbec nespomínam, ked'že som to, bohužiaľ, trestuhodne dodnes nehral.

Tak teda späť k trojke. Tá nemá kopec výplne v podobe generických vedľajších úloh a ani pobehovanie 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 prírsna lineárnosť, ktorá v pätke nie je. Tak prečo mám predsa len o niečo radšej trojku? Asi je to v tom, že pravdepodobne som si otvorenost' v Shin Megami Tensei

vre predstavoval trocha inak. Vec sa má tak, že po treťom Zaklínačovi už na dizajn otvorených svetov a vedľajších questov nazerám úplne inou optikou.

Dlh očakávaná a dlho vyvájaná hra Shin Megami Tensei V v žiadnom prípade nesklamala. Toto nel'ústorné 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 sústredíuje predovšetkým na poriadny prieskum výborne nadizajnovaných otvorených prostredí, kde prím hrá skákanie. A aj ked' by som tých dungeonov prijal viac, oceňujem snahu o inovácie a tak tiež fakt, že titul nepodlieha moderným trendom zl'ahčovania.

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

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

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: Výrobca: Zapožičal:  
JRPG Atlus Atlus

#### PLUSY A MÍNUSY:

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

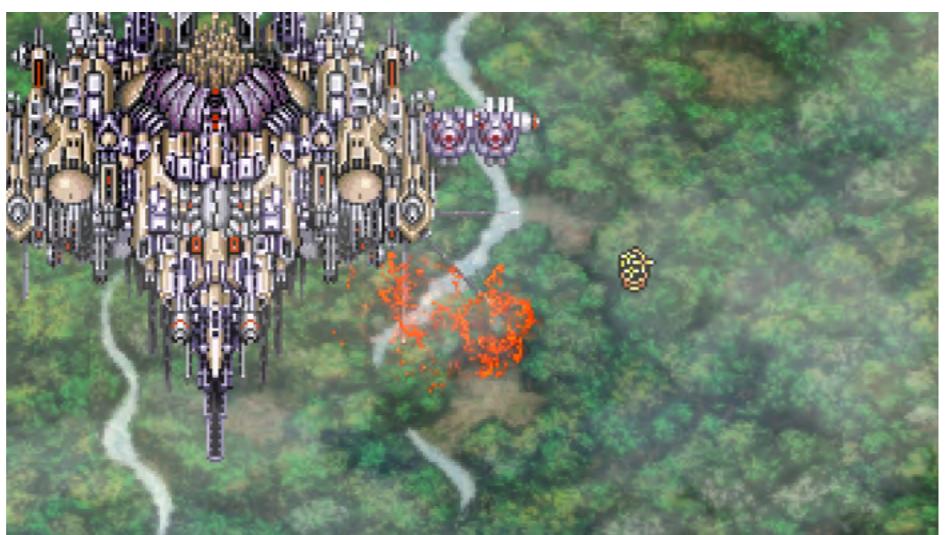


No konečne! Trvalo to sice až päť hier, no napokon to prišlo. Square Enix nakoniec predsa len vyslyšalo prosby fanúšikov, aby jednotlivé diely série remasterov Pixel Remaster dotýkajúcich sa prvých šiestich hier z dôb 8 a 16-bitov nezľahčovalo a Final Fantasy V Pixel Remaster vydalo takmer v rovnakej 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 známený systém povolaní, ktorý umožňuje prepínať si bez problémov povolania podľa toho, v akej profesii sa momentálne chcete zvel'ad'ovať. To znamená, že náročnosť tejto hry veľmi závisí od zloženia vašej

partie. Z toho dôvodu rád používam zhodnotenie obt'ažnosti 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, nebudeste

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, nakol'ko, kto by už nechcel hrať za krotiteľa zvierat, tančenika, či chemika, tak sa vám môže



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

Vo Final Fantasy V záleží na tom, ako sa vyvýhajú vaše postavy. Na rozmanitosť prirodzené myslili až tvorcovia a preto bossovia častokrát oplývajú schopnosťami, ktoré môžu určite povolania negovať a robiť ich v boji prakticky nepoužiteľnými. Súboje s nimi bývajú veľmi zaujímavo 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 stihnutú naplno prejaví svoj potenciál. S blížiacim sa koncom hry sa bosom 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, nakol'ko od vydania remasteru trochu slabšieho štvrtého dielu ubehli už dva celé mesiace. No výsledok je našťastie poznat'. Táto verzia sa sice nevyhľadala technickým chybám, ktoré inak priznali aj samotní tvorcovia hned po

jeden z najlepších úvodov do hry Final Fantasy vôbec. Späť deňa 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 s tým všetkým má prepájaná dočinenia meteorit. Posledná hra série, ktorá 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 vyhradniť minimálne 50 hodín čistého herného času.

Osobne nerád v recenziach opisujem dej a postavy. Recenzia podľa mňa nie je o tom, aby som v nej vyzoprával riadny kus príbehu, či porozprával vám o postavách, ktoré sa postupom príbehu menia. Správanie postáv i rozprávanie deju je dosť individuálne hodnotiť, nakol'ko tu sa nedá exaktne zhodnotiť, čo je ešte dobré a čo sa tvorcom už vymklo spod kontroly, ako to v prípade hratel'nosti býva.

Z toho hľadiska má podľa môjho názoru recenzia fungovať striktnie striedmo. Čiže takto. Príbeh? Epický a uvolnený. Postavy? Zábavné a správajúce sa prirodzene na svoj vek. Sumár? Zbožňujem to všetko. Mimochodom, tie zábavné postavy som myšľal doslova. Final Fantasy V je na sto honorová najvtipnejšia hra série vôbec, nakol'ko postavy šaškujú, doberajú sa medzi sebou a nachádzajú 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 načrtutý systém povolaní. 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 výšla 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 systém 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 nastavíte si môžete vždy len jednu schopnosť (až na dve výnimky, povolania freelancer a mím). To znamená, že si takto môžete vytvoriť v iných RPG hráč 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 môže vyvolať len summoner? Môžete. Ak chcete, môžete si odomknúť Equip Bows pri levelovaní lesníka, aplikovať tú schopnosť na rytiara, ktorému dáte to najsilnejšie brnenie, následne ho zaradíť do zadného radu a používať tie najsilnejšie luky z bezpečia zadného radu, pričom vás ešte k tomu chráni to najlepšie brnenie. Systém povolania 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. Prirodene, ako som spomínal, môžete ako biely mág používať meče. No aby bol meč najúčinnejší, musíte byť zaradený do predného radu, lenže ako biely mág nemôžete používať tiažké brnenie, čiže tým pádom riskujete devastačné



zranenia, ktoré by ste neutŕzili, ak by ste malí toho mága zaradeného vzadu. Z druhého radu zase neudrieťe nepríateľa 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 niekol'ko nepovinných lokalít a aj veľkých 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 niekom nedostali, ak sa tam ešte dostanete. Časom si však odomykáte nové spôsoby prepravy. Lodou sa budete vedieť plaví, 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 skúmat čo sa dá, zistíte kde býva jedna z hlavných postáv, Bartz (spomínany chlapec s chocobom na začiatku) a

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

Iba ak ste dostatočne zvedaví, zistíte, že na piane v krčme sa dá hrať, a len ak ste ešte raz tol'ko 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 svoju komplexnosťou a zamotanostou 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 d'alej, pričom sa samozrejme môže dostať aj tam, kam nechce, pokial zabočí inde, či použije interaktívne objekty inak. Predovšetkým záverečné štyri, ktorími si odomknete jedny z najlepších zbraní v hre, sú parádne. Škoda len, že záverečný dungeon je tak lineárny a pomerne fádny 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 dozviedieť 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 nerobi“ aj tu potvrzuje svoju pravdivosť.

Budem sa opakováť, no to najlepšie aj na tomto remasteri je hudba. Hoci je pravda, že systém povolania jej dýcha na krk. O vylepšený soundtrack sa postarali niekol'kí japonskí skladatelia, pričom dohľad nad prácou mal samotný Nobuo Uematsu. Každá zo skladieb je perfektne zvládnutá a t'ažko na hudbe hľadáť niečo zlé. Snáď len prvý bojový motív má možno o decibel nižšiu hlasitosť než zvyšok soundtracku, čo ma trošku 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 chvíľ, ked uvidíte pridané sviečky v oknách, krásne doplnjajúce obraz nehy a pokoja. Všimnite si, že polovica hradu je viditeľne zaliata 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 tiene listov na tráve, uvidíte lúčne predierajúce sa



cez koruny stromov, niekde vás stretnú zmenené textúry, inokedy vhodne 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 neporovnatelne temnejšie, hrajúce tmavšími farbami. Veľkú prácu si tvorcovia nedali ani s interiérmu 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 čítili moje predchádzajúce recenzie, tak viete, čo čakáte aj od piatej časti. Skryté chodby sú odhalené akonáhle do nich vstúpite (v pôvodnej

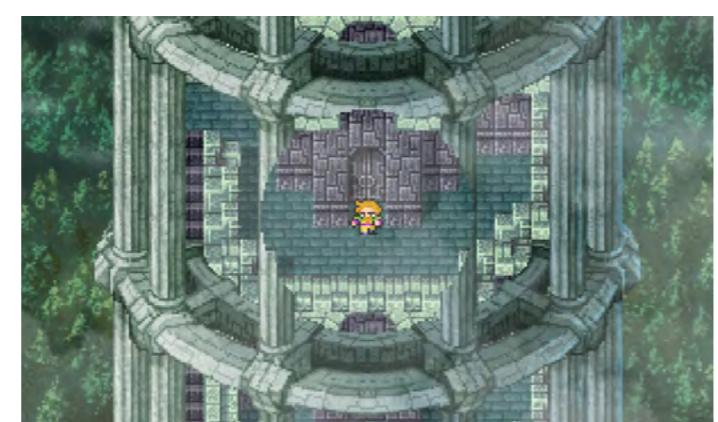
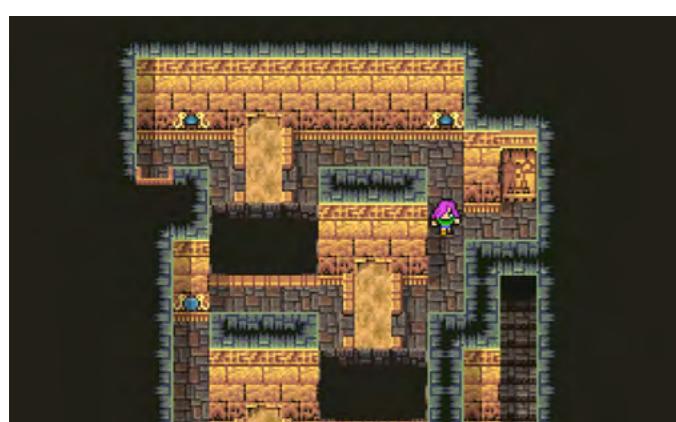
hre ste museli ísť s postavou naslepo), a to aj tie, v ktorých priamo nie ste, no nachádzajú sa zhodou okolností na rovnakej obrazovke, pohyb postáv je o čosi rýchlejší, všade je prístupná minimapa, ktorá sa nikdy nedá úplne vypnúť, uložiť si prostredníctvom quicksave môžete hru kdekol'vek, netreba vám k tomu save point, je tu prítomný CRT filter veľmi agresívny na oči, či v neposlednom rade aj dodnes neoprávený 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 povolanií, nepovinný obsah, skvelé postavy, neskutočná hudba, Final Fantasy V je jednoducho klasika, dokonca aj s nezľahčenou náročnosťou, ktorá postihla predchádzajúce pixelové remastery. Je súčasťou, že z piatich vydaných hier za to skutočne stoja len dve, no ešte stále je tu nádej, že sa k nim môže dostať aj šiesty diel. Ak teda Square k svojej práci pristúpi patrične zodpovedne.

Maroš Goč

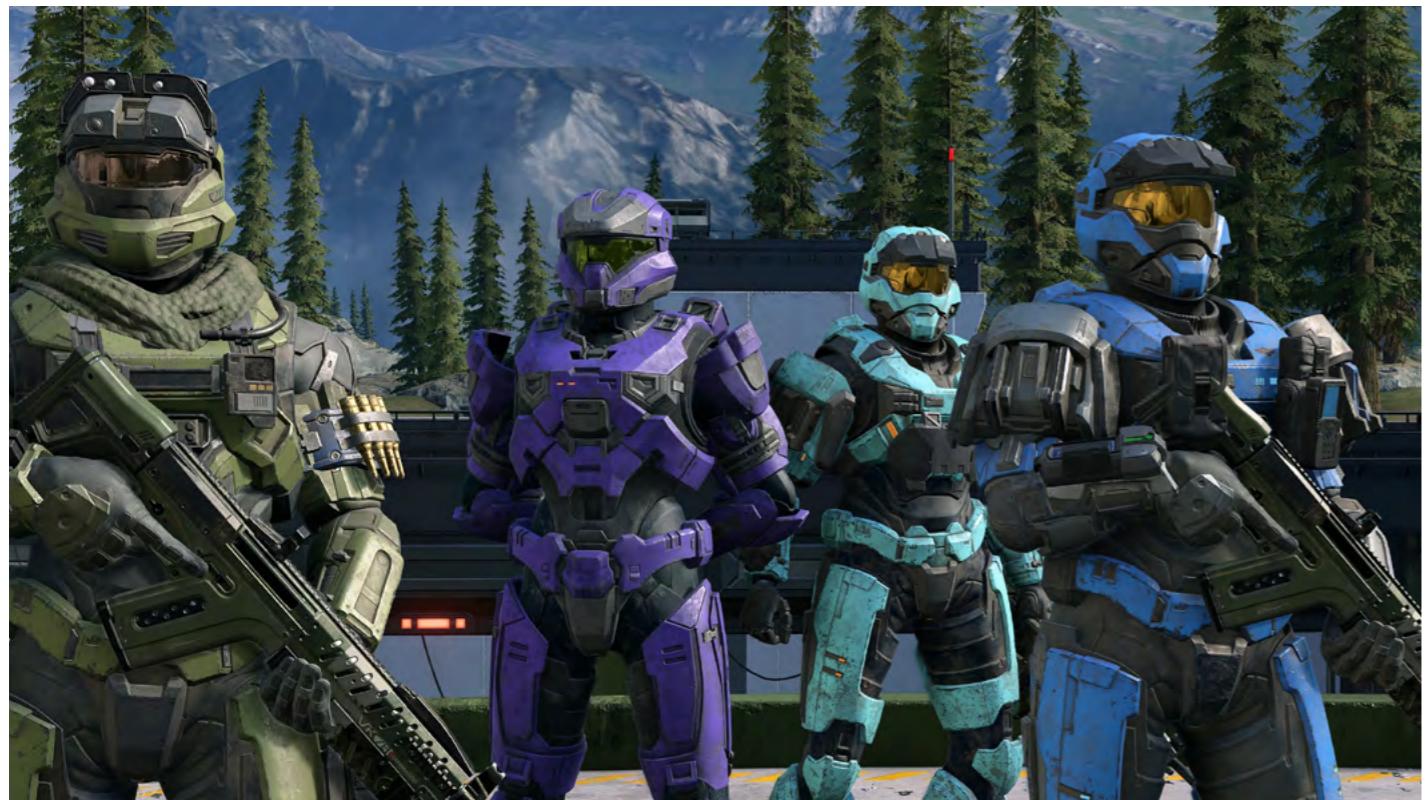
ZÁKLADNÉ INFO:		
Záber:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Square Enix	Square Enix
<b>PLUSY A MÍNUSY:</b>		
+ vynikajúci systém povolanií	- „vylepšenia“	- menší dôraz na lore
+ grafické vylepšenia	- prvá polovica hry	- geniálny soundtrack
+ kopec nepovinného obsahu	je veľmi l'ahlá	

**HODNOTENIE:**



# Halo Infinite

DOKONČIT BITKU... OPÄŤ



V hernom svete je málo príkladov titulov, ktoré by boli tak späť 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. Íst' naháňať fanúšikov Call of Duty, alebo sa spoliehať na to, že fanúšikovia, ktorí nám boli verní 20 rokov, nám budú verní nad'alej? Odpoved'ou 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 ďalšie), no aj tak boli očakávania vel'ké a hlavne nenačlenené 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, zmätočný a zároveň príjemne elegantný. Vlajková lod' UNSC

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

Ich lídrom je nel'ústostný 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 chytrou pomenovaná Pilot, ktorá sa jednoducho chce dostať preč, no objavenie nového Halo prstenca s označením Zeta Halo všetko mení. Banished

postavami je ešte viac, keďže je posúvanie z oveľa osobnejšej podobe, čomu napomáha štýl cutscén, ktorý ste mohli vidieť napríklad v God of War. Rozhodnutie sústredit' sa na menší počet postáv s lepšie vykreslenými motíviami sa však určite vydarilo.

Chief a jeho vztah s The Weapon sa postupom hry krásne kryštalizuje a hocí

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 znova bojovať za l'udstvo, a jeho nezahojených rán zo straty Cortany, ktorú technicky nahrádzá nová AI The Weapon, ktorej však pre udalosti z Halo 5: Guardians na svojich cestách narazia na rôzne nebezpečenstvá, ich vztah 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 história. Jej znalosť v tomto prípade pomôže, no nie je vyžadovaná, podobne ako hranie predchádzajúcich Halo titulov. Preto aj ten prívlastok „jemný reštart“.

Ked' 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 formulky – otvoreného sveta, ktorý ohúri tak maximálne svoju rozlohou a lezením na veže. Tu môžeme, naštastie, 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 d'alej, no neopúšťa to, čo robilo sériu vždy silnou.

Vývojári totiž umne kombinujú časti, kde sa pohybujete 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, ked' máte pocit, že vás omrzelo prechádzanie po koridoroch, ktoré l'udstvu zanechala frakcia Forerunner, tak vás vývojári vypustia do novej otvorenej oblasti, kde môžete experimentovať' čo vám hrđlo ráči.

Celé to drží pokope vd'aka famóznomu 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 obt'ažnostiach spraví zo života peklo. Chief však nie je žiadne orezávatkó a je po zube ozbrojený na boj s nepriateľmi. Halo si zanechalo tradičnú formulku dvoch l'ubovoľných 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 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 iný skin. To sa zmenilo, obetou sa stala hromada zbraní, vd'aka 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 niekol'ko veľkých prostredí, ktoré sú okrem vchodov do hlavných misií aj priestorom, kde sa odohráva všetok „vedľajší obsah“.

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

A screenshot from the video game Halo 4. Master Chief, wearing his signature green energy shield armor, is shown from a low-angle perspective, floating or falling towards a vast, rugged landscape below. The terrain consists of dark, craggy rock formations and patches of green vegetation. In the distance, a large, metallic structure, possibly a bridge or a massive vehicle, spans across a valley. The lighting is dramatic, with bright sunlight filtering through the clouds, casting long shadows and highlighting the textures of the rocks and the metallic surfaces of the armor.

totiž využijete pri pohybe a aj pri hranie s ním je nesmierna zábava. A naučíte, ako využívať jeho silné, tak to výrazne rozšíri vaše taktické osť. Hák však ani náhodou neuberá z ľahkých aspektov súbojového systému.

na nich nejakým spôsobom participovali. Nepotrebuje napínať žiadnen meter, ktorý by vám následne odomkol d'alšiu hlavnú misiu. Vedl'ajšie misie sú preto, aby vám ul'ahčili postup d'alej. 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 vd'aka nej si viete na mapu zoslat' tank, prípadne iné vozidlo. Alebo vás obšťastní prítomnosťou prežívších 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 privoláte 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





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'ovací 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 niečo, čo by mali hráči podceňovať. Málokedy som narazil na multiplayerovku s tak skvelým balansom hned' pri vydaní. Mapy, zbrane, príslušenstvo... všetko funguje v takmer dokonalej harmónii, a to, čo v nej nefunguje, môžeme označiť

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 prekliaatie menom live service. Ak ste to totiž zachytili, Infinite je na dlhú dobu poslednou Halo FPS hrou a postupom času sa dočká rozšírenia 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 línii. 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 prahnutie po príbehu bolo do určitej formy naplnené. Čo je aspekt, s ktorým má obrovské množstvo live service titulov vel'ký problém. Charakterizoval by som aj d'alší problém, no to už by sme sa dostali do

za nepodstatné drobnosti. Halo Infinite ponúka štandardný arena multiplayer, ktorý už nie je v dnešnej dobe veľ'mi bežnou záležitosťou. Hráči začínajú s rovnakou výbavou a klíčom k víťazstvu je nielen presná muška, ale aj koordinácia a ovládnutie máp a predmetov, ktoré sú na mape. Vývojárom sa dokonca podarilo vyriešiť večnú dilemu série Halo – mat' či nemat' sprint? Výsledkom trojherného skúmania je stav, keď tu sprint súčasne existuje, aby dal hrácom pocit, že sa pohybujú rýchlo, no nie je natol'ko účinný, aby rozobil dôraz, ktorý séria kladie na pozíciu na mape a trestá za chyby, ktorých sa dopustíte.

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

Hra ponúka niekol'ko štandardných herných módov – Slayer, Strongholds, Oddball, Capture the Flag či One Flag. Vrátil sa aj Big Team Battle, ktorý má svoje vlastné mody. Veľ'ké množstvo tradičných módov ako King of the Hill, Infection, SWAT



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 hráč'nosti 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,

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.

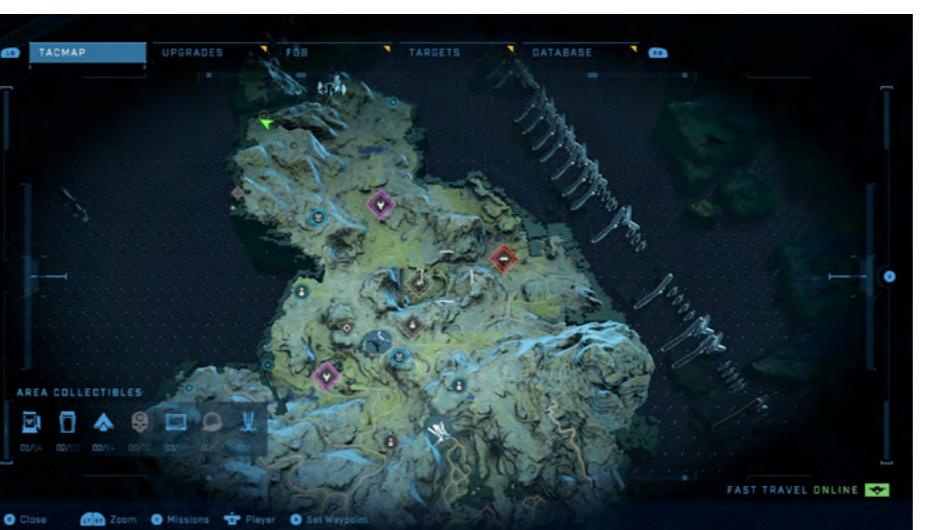
Ďalším dosť veľkým problémom je nemožnosť zvoliť si konkrétny mód na hranie. Infinite ponúka hodnotené a nehodnotené zápasy, no vždy vás hodí do rotácie základných módov bez možnosti vol'by, čo je veľmi otravné. Naozaj niekedy nemám náladu na Capture the Flag a takto funguje psychika mnohých hráčov, čo spôsobuje, že často po načítaní zápasu zistíte, že niekol'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 samozrejmost'ou.

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



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 vyhľadí všetko naokolo. Halo Infinite tu totiž s nami bude veľmi dlho a v takejto podobe sa naň veľmi tešíme.

Dominik Farkaš

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Záber:** FPS **Výrobca:** 343 Industries **Zapožičal:** Microsoft

### PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý dizajn
- chýbajúci co-op
- + sandboxu,
- súbojov, umelej
- + inteligencie a misií
- niekol'ko problémov s módmami
- + soundtrack
- v multiplayeri a v vizuálnej dizajne

### HODNOTENIE:



# Atom RPG: Trudograd

ATOM RPG: TRUDOGRAD JE PERFEKTNÝM „POKRAČOVANÍM“ PERFEKTNEJ RPG



**Atom: Trudograd je bud' sakra vel'kou „standalone“ expanziou, alebo trochu okliešteným pokračovaním pôvodného Atoma – 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 Falloutu, ktorými sú Atom a Trudograd výrazne inšpirované.**

Trudograd je príliš centralizovaný na to, aby išlo o plnohodnotné pokračovanie Atoma, 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 Falloutu, dôrazne vám odporúčam zvážiť kúpu tejto hry. Rozoberat' ju však hlbšie nejdem, všetko potrebné som už totiž zhral v našej recenzii na Atom RPG. Do istej miery sa však tomuto kroku

nevyhnem a opakovat' 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 vylepšiť dalo, a nezmenili, čo malo zostať rovnaké. Vracajú sa tak t'ahové, taktické súboje, trochu nevybalanovaná herná ekonomika, ale aj hľbavé a pestré dialógy či misie plné prekvapení.

## Oproti prvému dielu len jemnejšie novinky

Trudograd navyše obsahuje, oproti prvému Atому, viacero vylepšení v zmysle prehladnosti a lepšej hratel'nosti. 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 výzvu 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 späť s prvým dielom série, že si nemôžem pomôcť a musím jednoducho napísat', že ak chcete začať svoje dobrodružstvo v post-apokalyptickom Rusku tu a nie v pôvodnej, prvej hre, ukrátite sa o mnohé.

## Plynulý prechod z vidieka do vel'komesta

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



pozíciu, a odrazu nezačnete ako úplný zelenáč a kadet-začiatočník, ale všetky vaše znalosti, skúsenostné body a dokonca aj špeciálne schopnosti nadobudnuté vďaka splneniu určitých misií v Atome sa prenesú do Trudogradu.

Nieniže to robí následnú hru o dosť l'ahšou, ale hľavne máte pocit kontinuity nielen po stránke príbehu, ale aj čo sa vašej postave týka. Vaša stará parta, s ktorou ste v prvej hre zmenili osud sveta, súčasne išla svojou cestou, no to neznamená, že všetko, čo ste si v pôvodnom Atome tvrdovo vydreli, za tých pári mesiacov, ktoré delia príbehy prvej a druhej hry, stratilo. Túto mechaniku považujem za absolútne skvelú, pokiaľ ide o RPG. Ak ste niekedy hrali Gothic, určite si spomínate na to, že zatiaľ čo ste boli na konci prvého dielu ako malý boh, na začiatku druhého ste boli zase troska – a to isté platilo aj pri začiatku tretieho dielu. Rovnako to platí napríklad aj pri nadchádzajúcej novej RPG Elex II.

Ale naspäť k Atому. Ak sa rozhodnete hrať Trudograd predtým, než prejdete Atom, budete si musieť vytvoriť novú postavu, nepopísaný výkres, čistý štit. Pokiaľ ide o príbehovú nadväznosť, tá je značná, hoci rekapitulácia na začiatku vám dokáže vysvetliť kl'účové udalosti tak, aby ste boli v obrazu. Najviac by mi však v tejto alternatíve prekážalo to, že Trudograd, podobne ako Atom, exceluje v dialógových možnostiach a množstve riešení, ktoré misie poskytujú.

Inak povedané, na to, aby ste si mohli vychutnať maximum obsahu, potrebujete vaša postava rozvíjať aj také vlastnosti ako charizma, všímavosť či intelekt – na strane druhej ide o klasickú hardcore RPG, kde podcenenie bojových stránok tvorby postavy znamená utrpenie neskôr v hre. Výsledok je teda jasný:



je však značne ul'ahčené. Do veľkej miery tomu pomáha aj to, že už skrátku máte potrebné know-how.

Ako som totiž už vyššie napísal, Trudograd má rovnakú DNA ako jeho starší brat. V jadre sa nezmenilo nič, len to je celé, po technickej a vizuálnej stránke, o krok napred.

## Mesto, ktoré prežilo koniec sveta

Ako už názov napovedá, príbeh sa odohráva v meste Trudograd a jeho blízkom okolí. Ako agent prísne tajnej vojenskej organizácie Atom – čerstvo povyšený na hodnosť majora za zásluhy z prvej hry – vás velenie výšle do poslednej fungujúcej ruskej metropole, až tak veľmi nepoznáčenej treťou svetovou vojnou, aby ste našli jedinú vec, ktorá dokáže zachrániť posledné zvyšky l'udstva pred záhubou.

Hlavný príbeh – hoci znie neoriginálne – je v skutočnosti solídný, no ako som už písal vyššie, Atom aj Trudograd excelujú v tom, ako si vaša postava robí meno v tomto povojnovom svete, vo vedľajších misiách, v spoznávaní nových postáv, ich osobností a príbehoch. Dialógy sú bohaté a prepracované, charaktere rôzne. Vhodný prístup v danej situácii v kombinácii s potrebnými znalosťami môžu otvoriť mnoho dverí, no neúspech či neznalosť majú podobne rázny opačný efekt.

Niekedy stačí, že zvolíte zlú možnosť v dialógu, a postava s vami už neprehovorí. Naopak, vhodný prístup vám hočikedy vie sprístupniť cestičku, o ktorej ste predtým nemali ani tušenia. Boj je takmer vždy možnosť, no ak patríte – podobne ako ja – medzi fanatikov, ktorí sa snažia z obsahovej stránky vytrieskať maximum, nie práve optimálna.

## Opatrne, chyby sa s vami budú vláčiť až do konca

Atom: Trudograd je, podobne ako predchodca a takmer identické, hoci trošku neohrabanejšie dvojča, neúprosný. Ak si zle na začiatku vytvoríte postavu, ak zanedbáte niektorú z dôležitých charakteristik, budete tým trpiť celú hru. Na druhej strane to však dodáva váhu každému jednému investovanému bodu schopnosti; pokiaľ ide o vašu postavu, nič nie je balast, všetko má svoje pre a proti. Neuváženými rozhodnutiami si môžete znepríjemniť život, no ani absolútna opatrnosť vám nezaručí, že vždy všetko zvládnete podľa predstáv a že splníte každý jeden dialógový „skill check“. Vhodnou kombináciou však dokážete 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, kym sa konečne dáte na vytvorenie postavy. Nie je to pre každého, uznávam, ale to, koniec koncov, žiadna hra. Znie to komplikované? Nuž, áno, ale to je Atom – streleniež 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 „preukanú“ hru dokázala vytvoriť hŕstka východoeurópskych vývojárov. Atom a Trudograd sa totiž po väčšine stránok dokážu merat' s veľkými titulmi, ktoré majú na konte oveľa väčšie značky.

## GOTY 2021?

Je trochu paradox, že Atom Team zjavne nemal najkreatívnejší chvíľku, ked' 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 mat' Atom, ktorý je na prvý (a možno aj na druhý) pohl'ad 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 neohrabany, no zavše originálny a zábavný klenot, ktorý považujem za jednu z najlepších hier rokov 2020 a 2021. Ak ste už Atom hrali, alebo ho nebodaj aj prešli, a premýšľate nad tým, či si zadovážiť aj Trudograd, odpoved' je jednoznačná –



určite, stopercentne áno. Vývojári sa sice v Atome výrazne inšpirovali Falloutu 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 fíčurky v podobe prehľadnejšieho inventára, možnosti vylepšenia zbraní a niekol'kých ďalších, užitočných novinek.

### Súdruh tank, ktorý fičí na diesel

Za spomenutie určite stojí napríklad ruská verzia falloutovského „energo-brnenia“, len s tým rozdielom, že nejde o klasickú 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 dokážete vylepšovať a zvyšovať jeho smrťiacu efektivitu. Toto brnenie hru sice výrazne ulahčuje, 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 výmaxovaný atribút „šťastia“, pretože

ste krátko predtým vypili dve vodky, dve pivá a niekol'ko ďalších druhov alkoholu.

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

Ale to vám neprezradím, vyskúšajte sami. Budiž Atom!

### Verdikt

Ak ste hrali staré Fallouty, budete nadšení, ak oblubujete klasické RPG s t'ahovými 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:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičač:
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:



ĎAKUJEME  
PROGAMINGSHOP  
A MP3



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

## Huawei MateView GT



Herný monitor MateView GT bude k dispozícii v dvoch veľkosťných verziach - 34 a 27 palcov.

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

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 zdokonaluje technológiu 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 spôsobnosti 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.

>>CHCETE VEDIŤ, ČO SA DEJE? [WWW.GAMESITE.SK](http://WWW.GAMESITE.SK) // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

## 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 m<sup>2</sup>. 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 zblížiť vďaka implementácii pokročilých technológií, ako sú adaptívny výber cesty pripojenia (Adaptive Path Selection), automaticky voliaci najrýchlejšiu cestu k routeru, či vysokorýchlosťný 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 perly 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



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

Obe podsvietené časti, horná časť chladiča a ventilátor chladiča Fortis 5 ARGB, umožňujú plne individuálne nastavenie efektov, farieb a štýlov. Vizuálne 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 klíčové 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 päticami, vrátane najnovšej pätie Intel – LGA1700.

Odporučané 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 udomáčnili v slovníku slovenského pravopisu a ked' si poriadny zvuk bez subwoofera v podstate ani nevieme predstaviť, uviedla spoločnosť Creative na trh vel'mi „klasický“ produkt v podobe 2.0 reproduktorov s označením T60. Na prvý pohľad by sa mohlo zdieť, že éra takýchto produktov je už za nami, lenže inžinieri v Creative ich prispôsobili najnovším požiadavkám trhu a chcú nám dokázať, že „dva bodky nulkám“ ešte neodzvonilo. 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 v výstupu na slúchadlá – skutočne rozumné riešenia.

### Obal a jeho obsah

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

Zaujímavou riešenou 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

Reproduktové 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 doplnené farebnou LED diódou, ktorá používateľovi signalizuje, čo sa práve deje (svietenie červenej – zariadenie je vypnuté, svietenie fialovej – vstup USB, blikanie modrej – párovací mód Bluetooth,



### Používanie

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

Užívateľ si cez aplikáciu Creative vie nastaviť funkciu NoiseClean – citlivosť vstupného signálu a filtrovanie nežiaducích 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.

Pravé tlačidlo na prednom ovládacom paneli ovláda funkciu Clear Dialog. Na zadnej strane reproduktora sa nachádza podobný výduch, aký mávajú subwoofery, a panel konektivity. Cez tento 3,5 mm jack sa pripájajú slúchadlá, d'alej mikrofón, USB C zariadenie, 3,5 mm AUX kábel, l'avý reproduktor napájanie. Dizajn týchto reproduktorov je velmi vydarený, optický prejav na stole pôsobí vývážene a mierne – nekričia, ani sa nestratia, na pracovnom stole vyzierajú vyslovene dobre. Velmi elegantný dojem a tiež pocit prémiového produktu v nás zanechala membránna reproduktora, ktorá má nádhernú jemne zlatistú farbu.

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 reprodukovať oveľa prirodzenejšie, čo by kvalitu zvuku posunulo o niekol'ko úrovni výšie.

### Zhrnutie

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

Miroslav Beták

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	85€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- priemerný zvukový prejav
+ funkcia hlasitosti	- regulátor hlasitosti by mohol byť podsvietený

### HODNOTENIE:



# Trust Rodox GXT 259

ZVUK AKO Z PROFESIONÁLNEHO ŠTÚDIA?



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

pociť, že ste sa ocitli vo vesmíre“. No každá jedna reklamná vložka sa v drívnej 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 Rodox od známej firmy Trust nebol automaticky vo vytvorení a tak nejako som podvedome tušil d'alšie tahanie medových motúzov okolo úst a uší. O to viac som ale stal v šoku, keď sa moje prvé zaznamenané slovíčka prenášali reprodukovanou linkou späť v neočakávanej kvalite a razom bolo o čom uvažovať a hlavne písat. 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

vypozerovali z priloženej fotodokumentácie, tak spoločnosť Trust sa pri koncipovaní testovaného mikrofónu skutočne snažila navodiť dojmu 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). Rodox 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 t'ažký stojan s penovou stenu pre ideálnu zvukovú kulisu, navodí ten správny pocit a akonáhle začnete skladáť jednotlivé dieliky (nezaberie vám to viac než desať minút), budete sa musieť začať čoraz viac usmievat. Všetky komponenty sú vyrobené z kvalitných materiálov, ktorým dominuje predovšetkým kov. Robustné rameno sa delí na dve časti, kde jedna udržiava penový štit vo vami



definovej 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.

Vel'kost'ou je zrovnatel'ný 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 neopatrnej manipulácii zavadili o proporčne dosť výrazný a vyšie niekol'kokrát spomenutý penový štit.

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 vel'kost' celej zostavy. Užívateľia s menším priestorom, či tí z vás s totálne zapratánym stolom, budú mať obrovský problém si Rodox 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 d'alšieho príslušenstva (vrátane pyramídy z energetických drinkov), som sa musel takzvane uskromniť a isté veci preorganizovať. No v danom prevedení je evidentne nutné spraviť pár ústupkov, aby ste sa prepracovali k tol'ko proklamovanej profesionalite.

### Štit 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 akoukol'vek konkurenčiou – 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 štúdiovnej kvalite nahrávania.

Mnou zachytené audio vykazovalo rýdu čistotu a akúsi sviežosť, ktorú sa mi s mojím momentálne používaným mikrofónom (Radium 600) nedarilo dosiahnuť.

Pochopiteľ'ne, nie som žiadny hudobník a jediné zvuky, čo viem zo svojich rúk dostať, pochádzajú výhradne od klapotu spínačov klávesnice. Každopádne z nahraného hovoreného slova pre potreby videorecenzií som bol viac ako nadšený. Celková kvalita zážnamu je jedinečná a pre tvorcov súlových podcastov, či dnes čoraz viac populárnych streamerov je GXT 259 dozaista tou správnu vol'bou. 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 viaceru l'udí, sotva by vám z toho vypadlo niečo použitelné.

V úvode som cielene spomínať marketingové hranie sa so slovíčkami s cieľom nechat' rozoznieť ten hrudzavý pánik na peňaženkách reklamou skúšaných konzumentov, čo sa našťastie neukázalo byť v súvislosti s vyššie opisovaným produkтом ako adekvatné. Spoločnosť Trust sa totiž pomocou Rodox GXT 259 dokázala dostať na samotnú špičku rebríčka cenovo dostupných stolných mikrofónov, keďže priniesla hardvérschopný zaznamenávať 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 pol'nej je tento mikrofón jednoducho obrovským pozieračom miesta.

### Verdikt

Profesionálne štúdio u vás doma a za prijateľ'nú sumu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Trust 150€

**PLUSY A MÍNUSY:**

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

### HODNOTENIE:



# Trust Puck Wireless Mouse

ŽIADNA ŠEDÁ MYŠKA



Klávesnica a myš sú a v dohl'adnej budúcnosti určite ešte budú hlavnými nástrojmi, ktorími môžu používateľia ovládať počítače alebo aj iné smart zariadenia. Na tabletach a smartfónoch hardvérovú klávesnicu nahradilo dotykové softvérové riešenie a namiesto myši fungujú prsty, no pre naozaj vysokú precinost' a pohodlnosť používania sa zatiaľ mäločo vyrovňa kusu plastu či kovu so zabudovaným senzorom, ktorým môžu l'udia brázditi' 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, ked' nám do redakcie zavítali rovno tri myši od spoločnosti Trust.

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

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

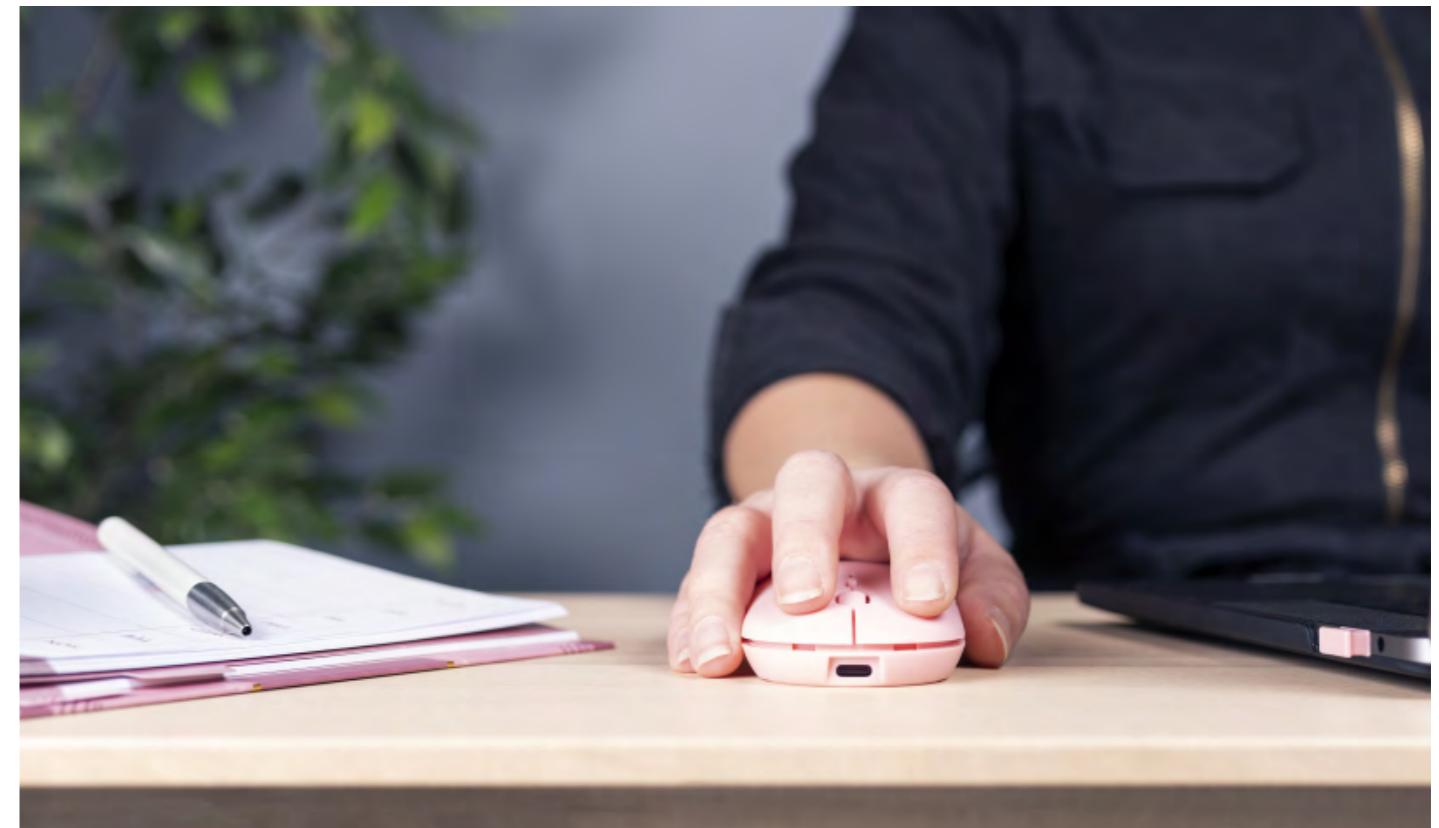
## Obal a jeho obsah

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 ukáryvajúca sa vnútri. Celkovo ponúka Trust tri farby – nešedápadnú 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 myšíach.

## Prvé dojmy a ergonomia

Trust Puck ponúka na vrchnej strane plast typu soft-touch, teda materiál akoby mákký 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 l'udia navyknutí na ergonomicke zaoblené riešenia tu vel'a možnosť na polozenie ruky nenájdú.

Kliknutia pravého aj l'avého tlačidla boli medzi trojicou myšiek takmer totožné a napriek taktilej odoze boli vcelku tiche. Trochu ma zamrzelo, že na myške tiež absentujú bočné tlačidlá fungujúce ako „dopred“ / „dozadu“, na ktoré som veľ'mi navyknutý a verím, že aj veľ'ké množstvo iných l'udí. Poteši 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 l'avom 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 sice o nič, čo by prebehnutie ostrejším nožíkom nevyriešilo, no stále je nemilé nájsť takýto nedostatok na myške, ktorá je inak veľ'mi kvalitná.

## Konektivita a praktické prevedenie

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

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

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

## Zhrnutie

Meno Trust Puck predstavuje jednoduché, praktické a na používanie vo väčšine prípadov pohodlné myšky, ktoré v drívnej väčšine prípadov ulahodia na dotyk aj oku. Ponúkajúc 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: Trust Cena s DPH: 17€

## PLUSY A MÍNUSY:

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

## 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 produkтом ostávame takzvane v téme. Stručne sa totižto porozprávame o ďalšom príspevku do radu Krypton, a to konkrétnie o cenovo dostupnej myší Krypton 220. Aby ste si mohli v úvodzovkách dovoliť tohto pomocníka, je nutné si v jeden deň odoprietiť 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 dopiať kvalitné herné náradie každému, kto nemá na konte veľa prostriedkov a súčasne mu ponúknut' nadstandardnú výbavu, minimálne v danej cenovej relácii. Aj preto

môžem opis mnou testovanej novinky začať potvrdením pre mnohých tol'ko 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 privádzia ku softvérovej podobe, kde si pomocou nainštalované aplikácie môžete vybrať zo šiestich preddefinovaných efektov s kompletou LED paletou v podobe šestnásť miliónov farieb. Kto si doma potrípia na estetické zladenie svojho herného kútika s každým kusom príslušenstva, nájdje aj v prípade tohto náradia za pár drobných, dozaista skvelú možnosť ako doviest svoj setup ku tol'ko potrebnej dokonalosti.

## Základný snímač

Ostaňme ešte u spomínaného softvéru. Ten sice Genesis aj nadalej dosť nezmyselne selektuje zvlášť pre každý kus svojho

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

Užívateľ' má šancu si zvoliť intenzitu pulzovania, prepínať vzory, či dokonca svietielka úplne uškrtiť. Zabudnime ale teraz na RGB parádu a pod'ime sa pozrieť viac do vnútra plne plastového šasi, čo priamo so softvérom dozaista súvisí. Užívateľ' tu má priestor pre separátnu vol'bu 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 vol'be 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.

Vel'kym prínosom sa navýše stáva šestica plne programovateľných spínačov, ktorým môžete priradiť akýkol'vek 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 sedemdesiatšest gramov a jediné čo pri manipulácii s ním môže jemne kazit' tú tol'ko potrebnú vol'nosť, je plne pletený USB kábel. Ten sice nespadá do kategórie úplnej tuhosti, avšak pri svižnejších pohyboch zápästia sa môže stat', že vás práve on jemne zdrží. Takáto vec je ale u

káblového hardvéru bežná a jediné, čo môže užívateľ' spraviť pre jej elimináciu, je bud' investícia do špeciálnych vodiacich ramien alebo kúpa myší s ovel'a 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 ergonomíe 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, ktorími by ste pri hraní nezobudili ani spiace diet'a. Tento aspekt sice u modelu 220 čakat' nemusíte, ale cez to všetko sa daná myš môže pochváliť minimálnym hlukom a to aj vd'aka



dostatočne vel'kym teflónovým podložkám umiestneným na spodnej strane.

Kto momentálne nemú chut' nakupovať predražený herný hardvér a hľadá spol'ahlivú káblovú myš na hranie, určite môže siahnut' po modeli Krypton 200 od pol'skej spoločnosti Genesis.

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

## Verdikt

Lacná a spol'ahlivá herná myš.

Filip Vorzáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 13€

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



## Lenovo Yoga Tab 11

MULTIMÉDIÁ NA DOSAH



**Čínsky gigant, ktorý pôvodne začína 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 nadstandardne veľkú batériu.

V roku 2016 to skúšili 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 svetlosťou 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 rozšíritelná o microSD kartu, pričom slot pre ňu je na pravej strane zariadenia. Použitým operačným systémom je Android 11 a poháňaný je 8-jadrovým procesor 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 nastavanie uhla polohy tabletu a dokonca i zavesenie, čo je veľmi praktické v kuchyni pri pozeraní 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, prehľadná 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 zátiaži – hodiny prehrávania videí, Netflix, niekoľkokohodinové hranie náročných hier, prehrávanie hudby cez Spotify a Tidal, čítanie webu – bola jeden a pol dňa. Pri bežnom použíti, 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 – zlúčuje 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.

### Multimedie

Prehrávanie multimedií 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 ekvalizérów. Funkcia Dolby Atmos umožňuje prispôsobenie zvuku podľa toho, či počúvate hudbu, pozerať film, prípadne uprednostňujete dynamické nastavenie zvuku. Charakteristika zvuku sa počutelne menila so zmenou nastavenia.

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



### Hranie hier

Niekolko hodín sme venovali i hraniu 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 zvládal v HD rozlíšení bez problémov.

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

### Hodnotenie

Pravdu 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 výestranné 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 Košik

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Lenovo 349€

**PLUSY A MINUSY:**  
+ 2K IPS displej - nepodporuje 4K video a Dolby Vision v Netflixe  
+ procesor + zvuk  
+ výdrž batérie

**HODNOTENIE:** ★★★★★

## Genesis Nitro 650

VIAČ FUTURIZMU



Aj keď sa mi takéto niečo vyslovuje čoraz t'ažšie, 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, zatial' čo firmy s donáškovou službou nestihajú počítať aktuálny profit. Význam slova pozadie má však v slovenčine minimálne jeden ďalší rozmer, ostatne drívavá väčšina z vás, zatial' 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. Pod'me

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

Konceptným radom Nitro, kde sa rozprávame o herných kreslach 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 kl'úč v názvoch.

Genesis Nitro 650 je totiž 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 ovel'a väčší tlak na akýsi futurizmus. To môžete badať predovšetkým pri prezretí chrbotovej časti. Oporný diel má po bokoch vysunuté výrazné bočnice obalené ekologickou kožou, schopnou zniest' aj dlhodobo

trvajúci tlak. Ked' už spomínam eko kožu, tak celkový pot'ah je kombináciou látky a kože. Strojcovia obalili najviac skúšané časti do pevnejšieho materiálu – dobrá a rozumná vol'ba. Ak však dám bokom už spomínany akcent na futurizmus, ostane nám po stránke dizajnu niečo, čo by ste si pri zakrytí hornej časti mohli pokoju zmýliť' s akýmkolvek 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 ľom akýmkolvek snažíte krútiť' ako paragraf.

### Biel a čierna

Záklazník 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 típe herného nábytku tak trochu koledujete o efekt rýchleho znečistenia, aj keď' onu bielu časť' tu reprezentuje výšie 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. Dobre, 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 takéhoto musí zaujímať', akú to má vlastne celkovú nosnosť'. Poliaci pri tvorbe Nitro 650 mysleli na všetko, pretože spodný kovový pavúk obalený do hrubého plastu zvládne, aj po boku rovnako pevnej konštrukcie, uniesť' maximálne zat'aženie do 150 kilogramov.

Vel'ké zadky teda nemusia zúfatiť', ked'že 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.

Päť'ramenný pavúk osadený plastovými a dostatočne veľkými kolieskami (60 mm) je schopný pohodlné 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 nad'alej 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 diet'a.

Záverom som si nechal ešte priestor pre stručný opis procesu skladania, ktorému som v predchádzajúcich testoch bežne vyhradzoval úvod článkov. Poľ'ský Genesis je v tomto smere už akousi spol'ahlivou stálicou a tak sa nemusíte obávať', že by ste snáď 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, zatial' čo sa už netrepeľivo chystáte otočiť' alebo prepnúť' na ďalšiu stránku nášho magazínu, tak tu mám menšiu historku z testovania.

V čase konštruuovania 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 zlost'ou pretáčali oči ako tie čerešne na výhernom automate.

V balení onoho stola sa totiž nachádzal proporcne úplne iný typ imbusového kl'úča, s ktorým som nebol schopný stôl poskladať' – proces sa tak predĺžil o ďalšiu pol hodinky, zatial' 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 nepotriпа.

### Dobrá vol'ba

Genesis opäť rozšíril portfólio herných kresiel vhodných na akýmkolvek formu kancelárskej, či prípadne domácej práce za počítačom a s produkтом 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 udel'ovania jednotlivých cifier, keďže ak to pôjde takto ďalej, tak sa v tom číslovaní za pár rokov už nevyzná ani divá sviňa.

### Verdikt

Dizajnovovo krásne pôsobiaca herná stolička s overenou konštrukčnou kvalitou.

Filip Vorzáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Genesis 330€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Celková nosnosť'
- + Použité materiály
- + Opora celého tela
- Nič

#### HODNOTENIE:



## SanDisk G-Drive ArmorATD 2TB

SKLAMANIE V ODOLNOM KABÁTE



Potreby zálohovať dôležité súbory, prenášať väčší objem dát z miesta na miesto a rady d'alších dôvodov môžu znamenat' že by sa do väčšo života hodil externý disk. Bežne 2.5 a 3.5 palcové externé HDD stále ponúkajú vysokú kapacitu za veľmi priateľnú cenu, hoci im už pomaly ale isto konkurujú disky na báze flash pamäti. Pokial' sa k vysokej kapacite a prívetivej cene pripojí aj vyššia odolnosť proti pádom či nečistotám, môže íst' o naozaj zaujímavý produkt. A tak sa na prvý pohľad javí aj SanDisk G-Drive ArmorATD.

Nami testovaný kúsok SanDisk G-Drive ArmorATD ponúka kapacitu 2TB, preto je vcelku náročné doplnia ho využiť. Samozrejme, nájdú sa aj používateľia, ktorí to zvládnu l'avou zadnou. G-Drive však ponúka aj d'alšie výmoženosť akou je vysoká kapacita, ktorú predstaví v riadkoch nižšie.

### Obal, prvé dojmy a spracovanie

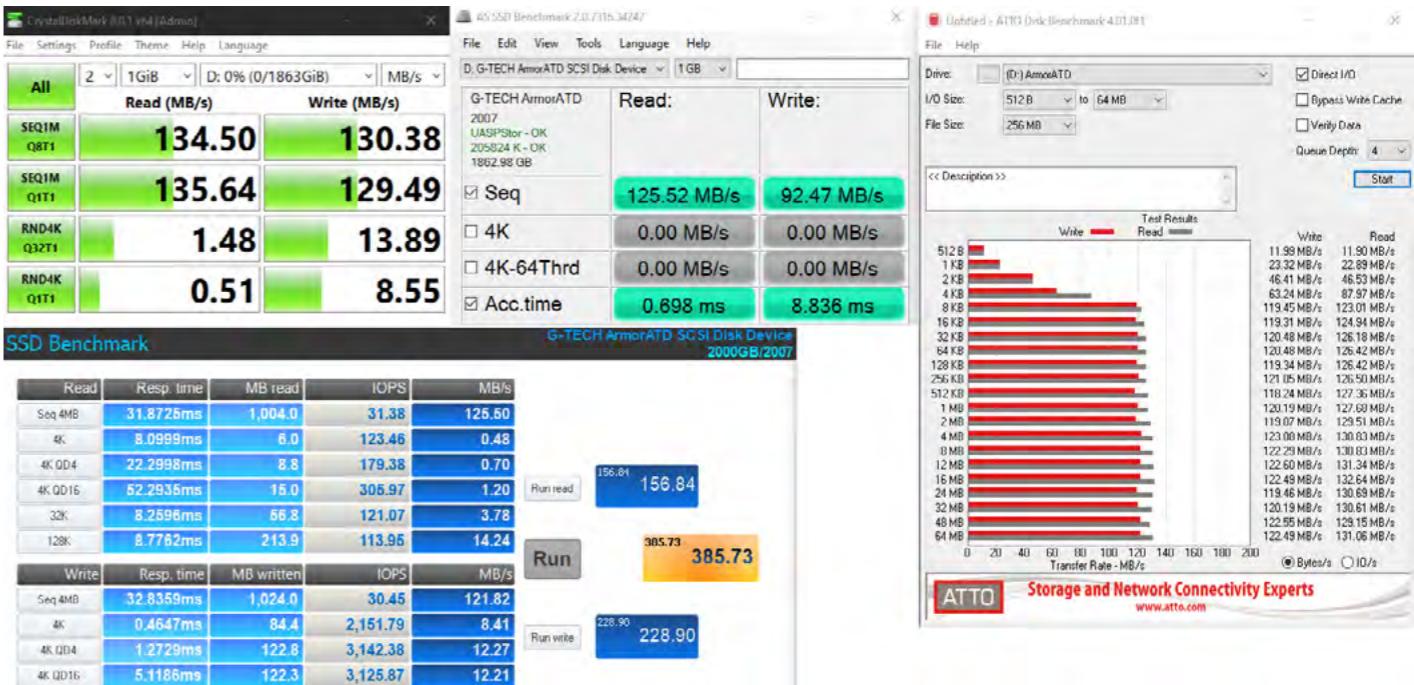
SanDisk G-Drive ArmorATD je dodávaný v profesionálne ladenej krabičke, čo je logické, nakol'ko ide o produkt určený hlavne profesionálom.

Vnútri balenia sa nachádza externý disk s nárazníkmi z mäkkej gumeni a telom z hliníka. Okrem neho je v krabičke samozrejme aj malý manuál a dvojica kratších káblor: USB-C/USB-C a USB-C/USB-A.

Osobne som zástancom jedného kábla s pripojením adaptérom USB-C na USB-A, ale nosit' so sebou dva menšie káblky nie je až taká veľká prekážka. Len si treba dávať pozor a nestratit' ich, hoci je pravda, že väčšina l'udí siahajúcich po nových externých SSD s USB-C portoch už ani bežné USB-A nevyužíva.

### Komponenty diskov a avizované parametre

Rýchlosťi externých diskov neustále zvádzajú súboj s možnosťami moderných počítačov a zariadení. Keď existovalo ešte len USB 2.0 pripojenie schopné prenášať maximálne 480 megabitov za sekundu (čo znamená 60 MB/s), stačili aj externé harddisky. Akonáhle však prišiel štandard USB 3.0, ktorý vzýví rýchlosť na 5 Gbps, teda 640 MB/s, začali dávať zmysel aj SSDčka, nakol'ko aj tie najrýchlejšie harddisky nie sú schopné prekročiť hranicu 200 MB/s. A zrazu prišiel USB-C štandard schopný prenášať aj 1GB dát. SanDisk hrdo hľásia, že zabudované USB-C pripojenie zvládne preniesť až 5 Gbps (o čosí viac ako 600 MB/s), avšak hned' vyššie je na krabičke informácia o prenosových rýchlosťach 'až do' 140 MB/s. Nuž, malým HDD to nikdy nepôjde tak rýchlo, ako aj tým najhorším



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 ktoréhoľvek smeru. Čo sa týka samotného hardvéru, v spomínanom hliníkovom tele sa nachádza 2TB/5400RPM disk WDC WD20SMRM-59A4PS1 (čo je logické, nakol'ko SanDisk patrí pod krídla spoločnosti Western Digital) bezpečne uložený v prototrasových úchytoch. Musíme však poznamenať, že od disku, ktorý sa tvári natol'ko profesionálne a odolne, by som čakal viac ako IP54 hodnotenie. Najmä pri cene, za akú sa predáva. No k tej sa dostenam neskôr.

### Testovanie a zhodnotenie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládalo programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakovane 10 krát a výsledok je ich priemerom.

Spočiatku sa mi SanDisk G-Drive ArmorATD 2TB pôzdaval, po prebehnutí testov a hlavne odhalení cenovky, ktorú pri produktoch väčšinou zistíme až na záver skúšania, ma pozitívne pocity opustili. Osobne vlastním niekol'ko 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). Dobre, pripočítajme 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 rozhladenejší zákazník si asi dobre rozmyslí, či bude minať 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 priemera v kategórii externých HDD a odolnosťou je mierny nadpriemer. Avšak skrz jeho silno prémiovú cenu pri 2TB kapacite by som očakával niečo naozaj unikátné.

Pokiaľ na tento disk natrafíte vo výpredaji, možno nebude zlou vol'bu, nateraz však jeho konkurenca vyzerá ovel'a lákavejšie.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: 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 vlastnenia kvalitného príslušenstva. A ked' už hovorím o kvalite, zatial' 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 licencii zásobovať trh dostatočným počtom headsetov, čoho dôkazom je aj práve vydaný update bezdrôtových slúchadiel radu Stinger Core, ktorý je určený výhradne pre konzoly znácky Xbox. Prečo výhradne? O tom si viac povieme v nasledujúcom teste.

## Na pomedzí prémiovej kvality

Za trocha krkolomným názvom HyperX CloudX Stinger Core Wireless môžete hľadať cennovo dostupný klíč do sveta prémiových

funkcií, čo sa týka prvotriednych herných headsetov. HyperX týmto produktom cieli 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 nenajdete USB klíč na párovanie s ďalším zariadením. Všetko sa realizuje práve bez tzv. „donglu“ a na priamo, čo dozaista poteší majiteľov novej alebo starej generácie Xboxu, no na druhej strane to tak trocha komplikuje možnosť spárovania s PC.

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

Ak sa vám preto doma už nepovaluje 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

Ked' 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 akúkol'vek verziu radu Stinger, určite vás dizajn ani samotné plastové šasi neposadia na zadok. V tomto prípade sa totiž nerozprávame o prémiovej triede, hoci musíme 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 seansach zabraňuje vrezávaniu inak plastom obaleného mosta do vašej

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

Konštrukcia totiž pôsobí lacným dojom, ale pokojne môžeme povedať, že daný headset klame telom. Zažil som veľ' a situácií, ked' Stinger opakovane narážal na tvrdú zem a rovnako drsný povrch stola a nikdy sa mi nestalo, že by sa niečo odložilo, prípadne inak väzne poškodilo. Stinger jednoducho znesie a drsnejšie zaobchádzanie.

## S vámou 285 gramov vám žiadna ujma na tele nehrozí

A ako sa to vlastne celé páruje? Po zapnutí jednej z Xbox konzol stačí rukou siahnut' 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 pod'akovovať proporčne 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 kvalít 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 sedemnásť hodín, ale mne sa počas testu podarilo dostať až takmer na hranicu osemnásťich hodín, čo vnímam ako veľ'ké pozitívum. Aby som vás pri opise kvality prezentovaného audia neodbil len frázami o priemere či výšom priemere, určite si zaslúžite aj trocha

hlbšiu analýzu. Headset som testoval prostredníctvom hrania niekol'kych Xbox exkluzívít, kde sa možnosť zmiešavania zvukov medzi hrou a chatom ukázala byť veľ'kou výhodou. Prezentácia zvuku sa v istých momentoch jemne degradovala na robotické echo, avšak nešlo o nič tragickej, čo by mi počas hrania vyložene prekážalo.

Samotná konštrukcia definovaná ako uzavorená vás, pochopiteľne, nezbaví okolitých ruchov, preto sa pripravte na istý stupeň pripustnosti, akú si najlepšie uvedomíte v momente, ked' vám za hlavou niekto začne vysávať. Páčila sa mi však snaha o výraznú podporu basovej linky, čo doceníte aj pri počúvaní hudby ako takej, nehoviac o epických skladbách v AAA hráč. 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 produkтом skonštruovaným pre konzoly značky Xbox a všetko mimo nej znamená bud' priplácanie, alebo stratu dôležitých funkcií.

## Verdikt

Produkt vhodný do rúk majiteľa Xboxu.

Filip Vorzáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX  
Cena s DPH: 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

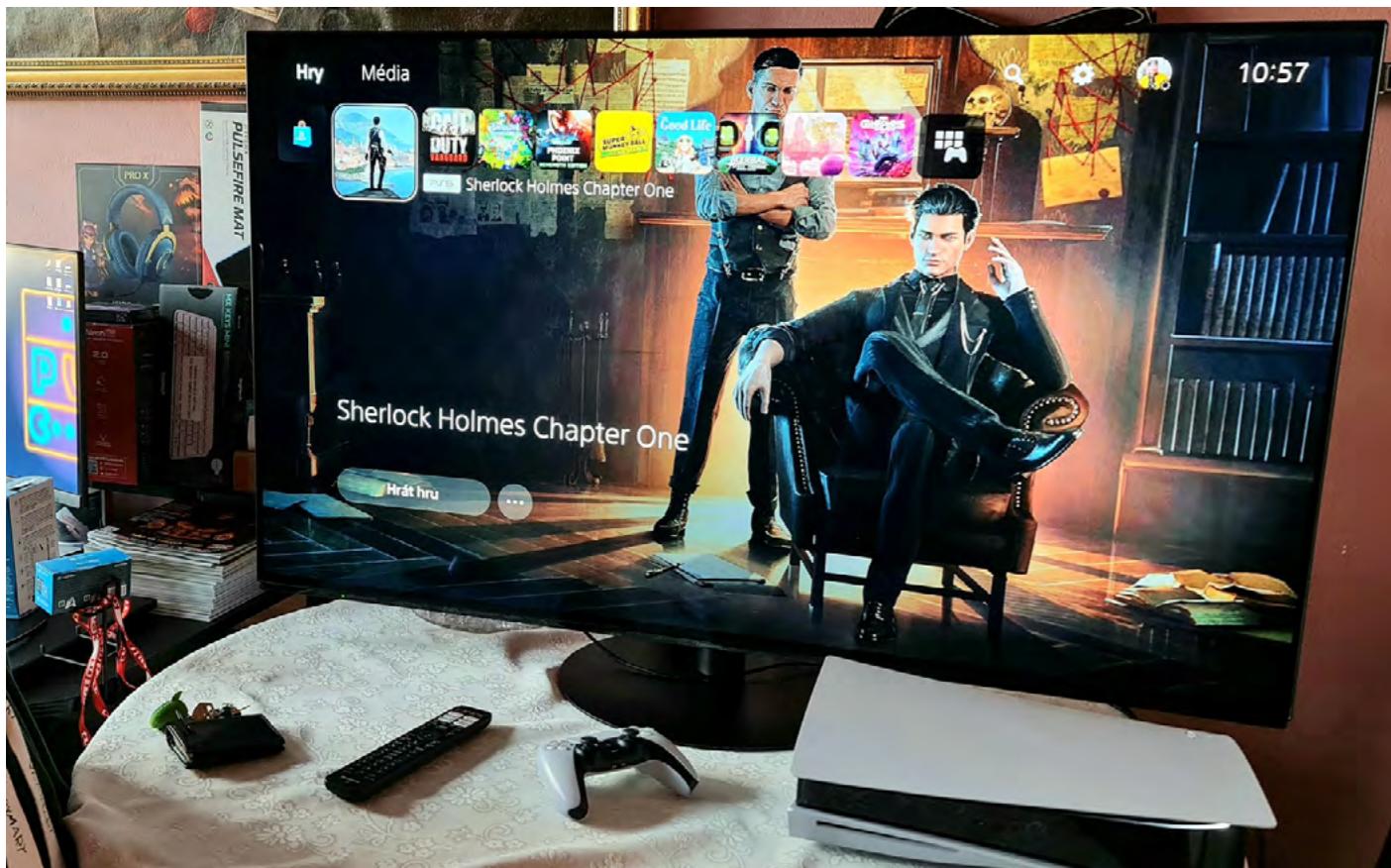
- + Komfort
- + Xbox dizajn
- + Jednoduchá inštalácia
- + Batéria
- Pre zapojenie do PC treba priplácať'

### 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 chut'ou zarobiť, sa tak kedysi úzko profilovaná ponuka produktov dnes už dá takpovediac namontovať nad hlavy obrovských más. S vývojom technológií v oblasti zobrazovacej techniky je bežný konzument konfronovaný 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 ramenach technických skratiek zastaví, je v tomto momente úplne bezpredmetné, pretože akúkol' veľká jasnú odpoveď sotva

vieme predpovedať, v každom prípade s ovel'a 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 nasledujúcim teste vám preto predstavím novinku od skúsenej spoločnosti Panasonic, ktorá sa do pomaly sa napĺňajúceho 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

prieđa 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 trocha očakávaného, ale nie vždy samozrejmého 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 výšie spomínaný obchodník sotva dostał do pevne zovretej peňaženky herne zameraného zákazníka, preto zoznam schopností testovanej TV v našom prípade ani zd'aleka nekončí. Máme tu možnosť prepojiť 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 hráč sa tento problém prezentuje sekáním 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 t'ažko predvídatelná 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 nákupu herného televízora nezaujíma nič viac než len to, aby za svoje t'ažko 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 krajský a čistejší, a to nehovoríme 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 podporu, hoci spoločnosť SONY už niekol'kokrát potvrdila, že sa v tomto smere chystá patríčna zmena – ostatne podpora HDMI 2.1 u PS5 dávala v prípade VRV tušť' dodatočnú softvérovú korekciu ešte v čase, keď táto platforma nebola ani v predaji.

Akokoľvek vám výšie spomínané pomôcky môžu doširoka otvoriť' oči s vidinou celoplošne krajských 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 dostať tesne pod hranicu 15 ms, čo súčasne 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 Panasoniku neodplávali až príliš d'aleko od podstaty produktu samotného, vráťme sa trocha späť'. Dizajn je v súlade s modernými „all black“ trendmi, preto tu máme celkovo minimálne rámkynky 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 hned' dvakrát), čo je určite dostačujúca ponuka. Okrem toho je možné využiť' trojicu USB portov, jeden optickej zvukový vstup, ethernet, pričom logicky nechýba ani Wi-Fi, prípadne Bluetooth.

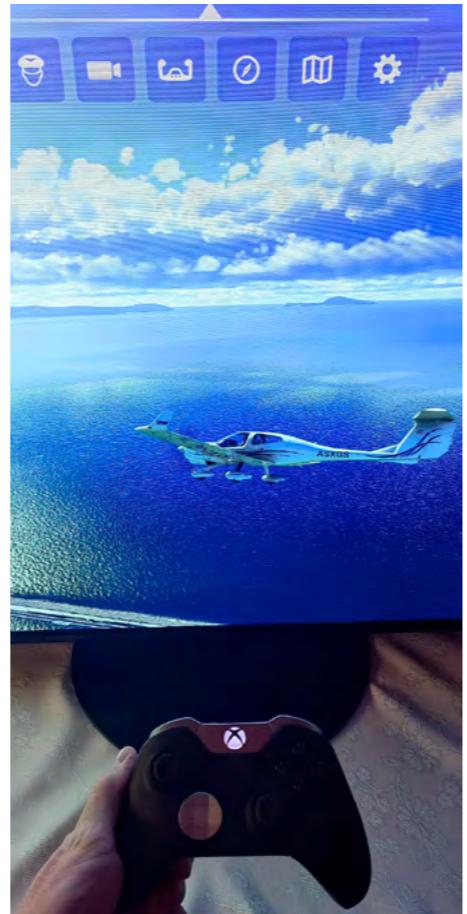
Poskladanie mi nezabralo viac než desať minút. Panel jednoducho zasuniete do kovového podstavca, utiahnete niekol'ko pribalených skrutiek a ide sa na vec.



Nečakane l'ahké 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 prispojiť všetko, čo počas sledovania televízora využívate najviac. Celkovo intuitívne rozhranie nenecháva priestor na tápanie a bezcier'ne 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 (pokecat' 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 naviac. 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 odvádzza 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 liniek, je dostačujúca, avšak kto by chcel v tomto smere svoje uši potešíť niečim predsa len o trocha 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 prirodzené svieži obraz) a ak práve pátrate po TV, ktorá je určená aj na hranie videohier, dozaista ostanete príjemne potešený. Podpora 4K pri 120 fps s VRR a ALLM prevaľcuje aj nie práve hviezdné meranie input lagu a ak si k tomu ešte pridáme nádherné hladké a intuitívne menu plné funkcií, dostaneme vynikajúci televízor, ktorý ašpiruje na nejednu medailu.

#### Verdikt

OLED televízor s výrazným presahom do herného sveta.

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Panasonic	1 500€

#### PLUSY A MÍNUSY:

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

#### HODNOTENIE:



**Igor  
ceo**

# Väčšinou nás nepotrebujuete vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.

# 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 ovela 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 rozmer 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 rýchlosťi, 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 obhu. Skôr môžete očakávať kúsky s

kapacitou od 64GB do 1TB a prenosovými rýchlosťami 100 až 250 MB/S. Veľkou zmenu 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 pamäť ako USB klíč či práve SD karty.

Na SD kartách sa často okrem označenia SDHC/SDXC objavujú aj ďalšie značky, ako sú napríklad UHS, čísloka v písme 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 – prvy je schopný prenášať súbory rýchlosťou od 50 do 104 MB/s, UHS-II až do spomínaných 312 MB/s. Teraz už ale podľame 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 odstrhanúť 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 žiadnen 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 pikrogramov 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 opakovane päťkrát a výsledky sú jeho priemer.

Celkovo obstála karta SanDisk Ultra microSDXC 64GB 100 MB/S UHS-I v celku 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 fotografií či nadšencov minipočítačov.

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

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk Cena s DPH: 9€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + prívetivá cena
- + obstojné rýchlosťi
- + dlhá záruka
- rýchlosť čítania by mohla byť vyššia

### HODNOTENIE:



# Natec Mussel - Clam - Turtle

NENÁPADNÉ, NO OCHRÁNIA TO DÔLEŽITÉ



Vlastníť notebook alebo tablet nie je v dnešnej dobe až tak netradičné, no nie každý sa o svoje mobilné zariadenia dostatočne stará aj pri tej najháklivejšej činnosti, ktorú môžu zariadenia zažiť, teda samotnej mobilite. Dobrá notebooková taška, či batoh so špeciálnou priečinkou na bezpečnejšie uloženie zariadení sú sice fajn, no pridať jednu vrstvu ochrany navyše predsa nikdy nemôže uškodit. Hlavne, ak táto ochrana nemusí byť ani príliš drahá a zvládne zabezpečiť bezproblémové prenášanie násobne drahišších produktov. V redakciu sa nám zastavila trojica puzzier 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 záklazníkov. 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 záklazníkov.

### Obal a jeho obsah

Tentokrát toho asi nemôžem veľa napísat' o balení produktov, nakol'ko všetky tri obaly dorazili v odhalenej forme, prekrytej len prúžkom kartónu, na ktorom sa nachádzali základné informácie o použití, kompatibilite s veľkostami zariadení a rozložení.

Prvý testovaný obal menom CLAM (slovensky škebl'a) pojme zariadenia s maximálnou uhlopriečkou 14,1 palca, druhý, MUSSLE (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 ponúkajú aj iných rozmeroch,

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

### Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad tieto obaly zaujmú nezaujímavost'ou. Sú ako také šedé myšky, ktoré je ľahké prehliadnut'. To však počítam ako plusový bod, nakol'ko 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 hned' 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 tukancami, a textilný povrch. Turtle ponúka nielen formu ochrany vo forme vnútorného vystlania, jeho vonkajšok je z tvršieho (hoci stále ohybného) materiálu, ktorý by mal odolať aj nárazom na špicatejšie predmety, ako napríklad rohy stolov, či nebodaj kamene. Po stránke rozloženia je Turtle asi najjednoduchší, nakol'ko ide len o dve polovice spojené zipom, v ktorých sa nachádza jedna sietovaná priečinka na dokumenty, alebo menšie komponenty a otvorená časť s gumenými páskami spojiteľ'nými vd'aka suchému zipu.

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

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



vreckie, každé so zipom, do ktorých sa mi pri jeho používaní bez problémov zmestili mobily, peňaženka aj klúče.

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



### Zhrnutie

Obaly Natec Clam, Mussel a Turtle nevyzerajú príliš výnimco, neukrývajú žiadne skryté bonusové funkcie a nevyhrajú asi žiadne top dizajnérske ceny. Avšak ich nenápadný, no moderný dizajn, spojený s veľmi dobrou funkcionálitou 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 tisícov eur predsa dáva zmysel.

Daniel Pauliniv

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 9 - 12€

### PLUSY A MÍNUŠY:

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

### HODNOTENIE:



# HyperX Pulse Raid

NA PULZE DOBY



Značku, resp. jednu z divízii firmy Kingston s názvom HyperX väčšine z vás pravdepodobne predstavovať netreba. Zhrime si ale tie najpodstatnejšie udalosti. V roku 2002 uviedla americká firma na trh nový rad HyperX – vysokovýkonné pamäťové moduly. O 10 rokov neskôr Kingston oslávila 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 zahrnula iba príslušenstvo k počítačom s logom HyperX, nie pamäťe 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

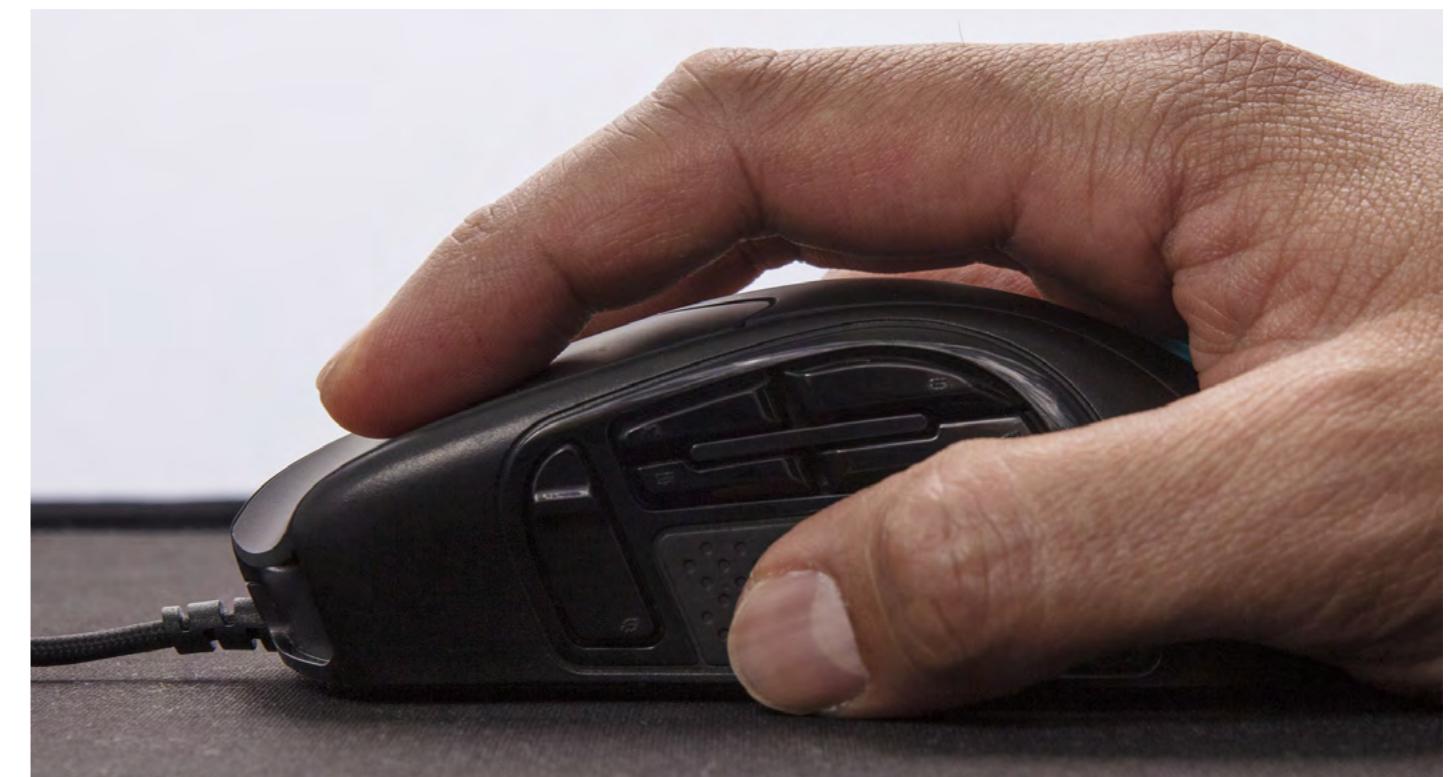
HyperX Pulsefire Raid je optická USB herná káblová myš s meniteľným podsvietením, kde podsvietené sú koliesko a znak HyperX na chrbe. Vzhľadom na svoj tvar je určená pre pravákov. Jej senzor Pixart 3389 zabezpečuje rýchlu odozvu a presnosť, pogumované boky zase dobré držanie. Plusom je aj pletený kábel 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 zaregistrovú 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 ponúkla, 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 opäťovné spustenie softvéru a uloženie požadovaného nastavenia.

V ďalšej záložke nájdete možnosti nastavenia až jedenásť tlačidiel, ktorým môžete pridelit takmer akúkol'vek 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 Windowsove najviac osvedčilo pridelenie multimediálnych funkcií, ktorými sme potom pohodlne ovládali prehrávače hudby. Posledná volba patrí nastaveniu dpi od 200 do 16 000 vo voliteľných krokoch. Nastavenia je možné uložiť do l'ubovoľného počtu profilov, ktoré môžete kedykol'vek editovať, duplikovať i exportovať.

## Prax

Myš má rýchlu odozvu, je presná a bežná práca je s HyperX Pulsefire Raid radosť, 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 hrácom. I klasiky Medal of Honor: Airborne a Medal of Honor s hou získali nové čaro.

Najviac nám výhľadovalo nastavenie 3200 DPI, a to pre hranie i prácu vo Windowsove.

## Hodnotenie

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

Pavol Košik



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
HyperX 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 číslami, 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 univerzállosť. Celé šasi si drží klasický tvar akejsi jemne stlačenej špongie so symetrickým vykrojením pre palec, kde však hrá prím využiteliest' pre hráčov bez ohľadu na dominantnú ruku. Ani si nespomínam, kedy sme tu naposledy mali hardvér myšiaca na potreby oboch

táborov v zmysle l'avej a pravej strany a som nesmierne rád, že sa Marvo snaží túto obrovskú dieru na trhu zacelit' a to navyše cenovo dostupným výrobkom. Ich G942 z radu Scorpion je totižo súčasťou modulárnej kábelovej myšou, ktorá má na pravej a l'avej 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 menšími využívajúcimi výhradne l'avú ruku, Marvo vám dáva šancu plnohodnotného herného zážitku, bez kompromisov. Celé telo je vyrobené z odolného plastu a okrem už spomínané 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 sympathetic. Tvorcovia sa rozhodli pre integráciu desiatich plne programovateľných tlačidiel – jedno je zo spodnej strany, a nezabudli ani na dnes stále žiadanej 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 dostačne 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 metro dlhý USB kábel s plne pleteným vzorom. Pri kábelových myšiach budem už navždy nekompromisne kritický v momente, ak zistím, že tuhost' kábla je prehnane vysoká, čo je presne prípad testovanej vzorky G942. Ovel'a radšej by som videl materiálový formát šnúrky od topánok, ktorý dokáže eliminovať nadbytočnú váhu pri rýchlych zdvihoch myši samotnej, aj keď si častočne uvedomujem, o akej cenovej relácii tu je reč. Produkt som testoval viac než týždeň a čas záťaže delil na kancelársky a herný. V oboch prípadoch sa dá hovoriť o slušnom výsledku, respektívne 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 ambícii na atakovanie nejakých profesionálnych štatistik, je myš tohto spracovania viac ako vhodná. Počas hrania som mal ostatne viac problémov s upratovaním kábla (jeho tuhost' mi neraz skomplikovala presné mapovanie pohybu ruky) než s čímkol'vek 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 diskotékou a pod'ime na praktickejšie veci.

Spomínaný softvér vám dá šancu presne definovať DPI (od 1 000 po 10 000 – konkrétnie prispôsobenie 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 l'avákov a pravákov. Chcete ešte viac? Za citlivosťou kurzora sa skrýva definovanie rýchlosťi rolovacieho kolieska a, aby toho nebolo málo, aj rýchlosť dvojitých klikov. Takto presné definovanie v zmysle nastavení majú zástupcovia ovel'a drahších produktov z herného segmentu a preto pripomínam, že túto krásne fungujúcu komplexnosť si môžete domov dotiahnuť už za sumu obedu.

## Výborný softvér

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

máva bielu vlajkou rovno pred očami. V prípade Marvo Scorpion G942 vás v tomto ohľade môžem upokojiť. S myškou som absolvoval niekol'ko náročných sedení vo vire alknej 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 siaháť na zápästie, či inak masírovať stuhnuté a bol'avé ruky. Prečo ruky? Čo by som to bol za recenzenta, keby som možnosť bojujúceho l'aváka 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 kvality 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 (l'avá a pravá), široká softvérová podpora a rovnako tak dizajn. Čo sa týka negatív tak musím prstom ukázať na prehnanú tuhost' kábla, ktorý vás pri hraní môže výrazne limitovať.

## Verdikt

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

Filip Vorzáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Marvo  
Cena s DPH: 25€

### PLUSY A MÍNUSY:

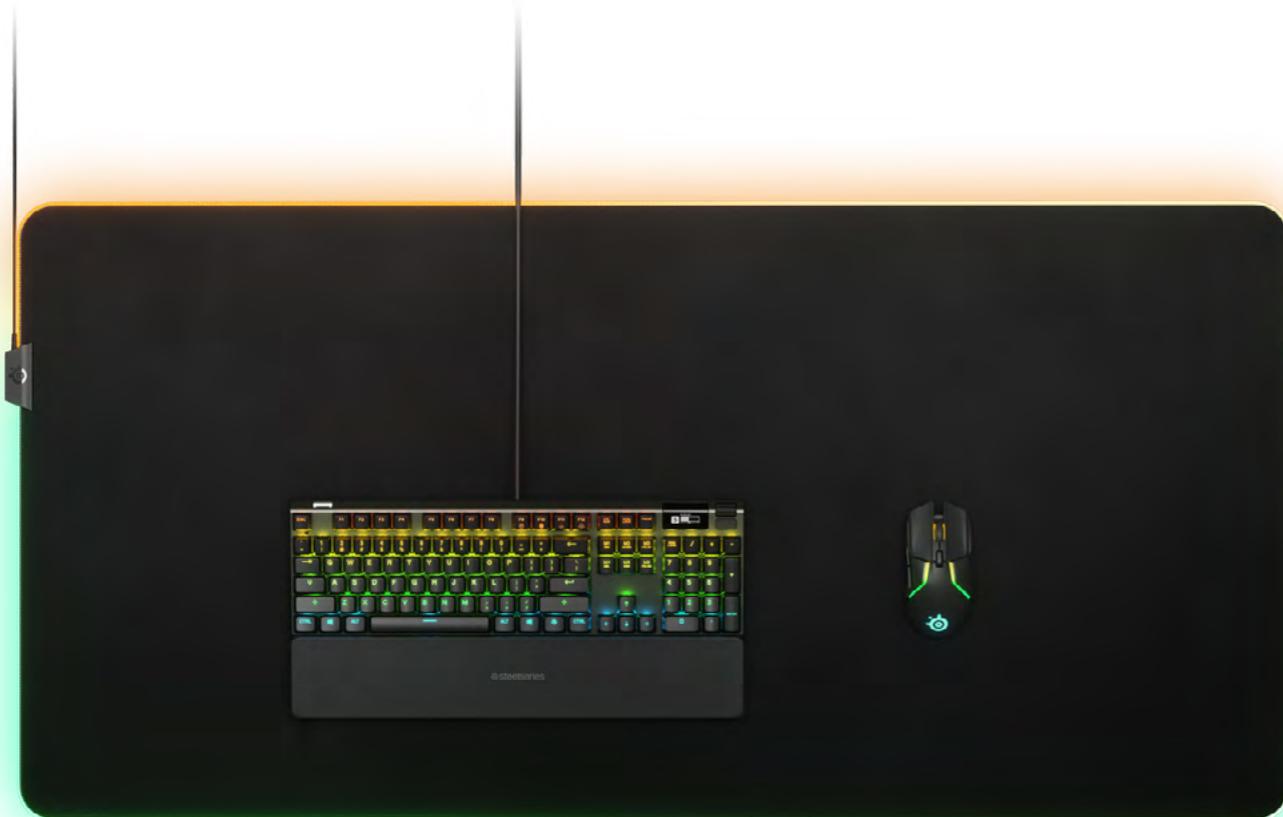
- + Pre l'avú aj pravú ruku
- + Softvérová podpora
- + Dizajn
- + Spol'ahlivosť
- Tuhost' kábla

### HODNOTENIE:



# SteelSeries QcK Prism Cloth 3XL

KVALITNÁ CELOPLOŠNÁ PODLOŽKA, NA KTORÚ SA MÔŽETE  
SPOLAHNÚŤ AJ Z DLHODOBÉHO HĽADISKA



Je to už rok, čo sme sa tu spoločne stretli, prihováram sa teraz priamo vám, milovníkom pokrývok herných stolov všetkých druhov a veľkostí, aby sme si na naň spoločne vyložili klády a zápory akéhosi kráľa všetkých podložiek - asi by v tomto prípade sedel lepšie titul kráľovnej. Dánsky výrobca profesionálneho herného náradia totiž v tom čase uviedol na trh produkt QcK Prism Cloth a keďže ja sám sa riadim heslom: čím väčší, tým lepší, požiadal som distribútoru o test tej vobec najväčzej 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 siahnut' po trocha kompaktnejších rozmeroch.

## S týmto slona neprikryjete

Ešte než sa dostaneme k meriu 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 veľkosťových 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 l'udí, je už o dva rady nižší veľkosťový variant predsa len

priestupejším kamarátom. Podložka je vyrobená z prémiových materiálov, spodná pogumovaná strana zabraňuje akémukolvek 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 pohladení. Okraje lemuje nylónová trubica schopná viest' RGB osvetlenie, ktoré naopak vychádza z malej plastovej základne umiestnejnej na ľavej strane - z nej samozrejme vychádza rovnako dostatočne dlhá USB kabeláž.

## 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,

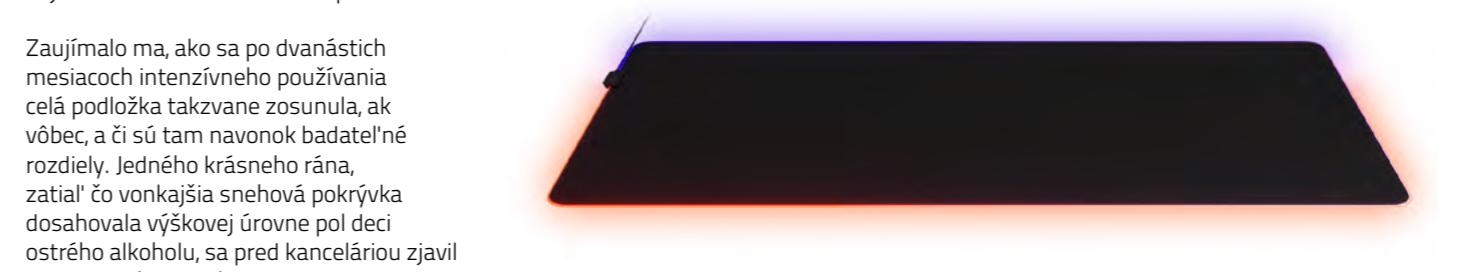
ale keďže som chcel akýsi priami súvis v prípadnej degradácii kvality, siahol som po objednávke takmer totožného produktu.

Zaujímalo ma, ako sa po dvanásťich 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 nemenovannej kuriérskej spoločnosti, aby mi s hundraním vložil do rúk netypicky tvarovaný balík - neviem, jeden by si mysel, že ten predvianočný zhon im prospevia.

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 nezbaladal žiadne zásadné rozdiely. Dajme teraz bokom skutočnosť, že staršia verzia by potrebovala trocha vydrhnúť a zbavit' sa škvŕn z nápojov a iných vecí a sústred'me sa na okraje. V tomto smere môžeme hovoriť o kvalite 1:1.

## Dvojzónové RGB osvetlenie môžete reguloval' cez SteelSeries softvér

Všetky švy držiace nit' ovinuté 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 totiž už mal tú česť s párom takto orientovaných výrobkov a bolo pomerne vtipné sledovať, ako sa textilné vlákna pod tlakom rúk roztahujú a z XL verzie sa stáva pomaly ale isto XXL verzia (ako keď som si raz natiahol uniformu hviezdnnej flotily z detských čias na moje proporčne oveľa objemnejšie telo). Efekt roztahovania sa však v prípade SteelSeries QcK Prism Cloth nekoná – to je ostatne d'alší argument, prečo ostat' tejto firme verný.

Hodnotiť samotnú tkanicu a jej vlákna schopné nechat' myš krásne sa kízať a súčasne neskeslovať prácu optických snímačov hardvéru by bolo asi už úplne zbytočné. Kvalita RGB osvetlenia ostala nemenná a opäť som si mohol prostredníctvom prehľadného softvéru skorigovať svetlú s d'alším príslušenstvom

od SteelSeries, dokonca nastavíť aj druh oznamení prichádzajúcich cez Discord – užitočná a dozaista praktická funkcia. Čo ešte viac dodat? Celý princíp zapojenia sa nijako nezmenil, avšak ten, kto sa chce pohrať s nastavením podložky, nájde v už spomínamej aplikácii všetko potrebné.

## Tak zase o rok?

Nie, nemyslím si, že bude nutné sa o rok zase vracať k tomu istému a hľadať čo i len minimálne rozdiely v kvalite výšie opisovaných podložiek. SteelSeries QcK Prism totiž ponúka vysoký štandard, ktorý môže vo finále zrazit dolu len zlá údržba zo strany konzumenta (sem tam je nutné ten prach zotriť 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: Cena s DPH:  
SteelSeries 100€

**PLUSY A MÍNUSY:**  
+ Materiál  
+ Odolnosť  
+ Spôsobilivosť  
+ RGB a softvér  
+ Ideálna pre vašu myš

**HODNOTENIE:** ★★★★★

# Trust GXT 258W Fyru

ČISTÝ ZVUK ZA PRÍJEMNÚ CENU



**Dobrý mikrofón schopný zaznamenávať hlas a zvuky vo vysokej kvalite už dávno nemusí byť výsadou len profesionálov či l'udí živiacich sa streamovaním. Každý, kto rád hráva multiplayerové tituly, prípadne tráví vel'a času hovormi cez internet, vie, ako dokáže bzučanie, škrčanie a zlý prenos hlasu skasit' 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 prémiovějšie 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 vyšej strednej triedy, no za viac peňazí sl'ubuje 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. Podľa ma však naď už radšej pozriet' zblízka.

## Obal a jeho obsah

Vkusné, hoci nie príliš prehnane 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 krabiču, 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 priečinkoch nachádza mikrofón, kovová trojnožka, skrutka na jej pripojenie a kábel USB – USB C. Jediné, čo mi aj pri predošlých Trust mikrofónoch chýbalo, je „pop-filter“, teda ochrana proti príliš silným pohybom vzduchu vznikajúcim najčastejšie pri slováčiach ako „POP“, avšak vyrobiť si takýto filter doma nie je nič ďažké, prípadne sa dá aj dodatočne dokúpiť od rôznych výrobcov.

## Prvé dojmy a inštalácia

Mikrofón s kovovým telom pôsobí naozaj kvalitným, baž prémiovým a moderným dojmom. Matne biele kovové telo zdobí malicke 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 cielom, keďže ide o verziu pre ňu určenú. To, samozrejme, neznamená, že bude fungovať len s PS5 a s počítačmi nie. Fyru je, naštastie, stále jednoduchý Plug&Play produkt, no ponúka rozšírené možnosti. Čo sa zloženia týka, zaberie len pár sekúnd a hoci Fyru 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 tránil 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 Fyru si však nie som istý touto možnosťou, keďže závit na spodku nevyzerá byť veľmi štandardný. Uchytiť ho do klepítkov alebo inak by však pri troche snahy nemal byť problém. Po zložení už stačí mikrofón iba pripojiť do zariadenia a začať si užívať lepšie zaznamenaný zvuk.



## Parametre a funkcia

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

Kde bežné mikrofóny stavajú len na kardioidný záznam (použitie len vtedy, keď do mikrofónu rozpráva jedna osoba z predného smeru), Fyru vďaka trojici mikrofónov zvládne aj stereo, dvojsmerový a dokonca aj všesmerový záznam, čo znamená dobrú citlivosť na zvuky zo všetkých smerov. Mat' možnosť vybrať si, z ktorých smerov bude mikrofón zaznamenávať zvuky presne podľa potreby, je naozaj skvelá funkcia. Po stránke tvrdých parametrov ponúka Fyru 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 módov záznamu hlasu, d'alšie 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 l'udí, ktorí ked' už museli siahnut' po mikrofóne

či už pre hry, alebo komunikáciu cez Skype/Discord/iné programy, siahli po hernom headsete a d'alej 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 viaceré komplimentov pri hraní, kde si spoluhráči okamžite všimli, že zniem lepšie. Trust Fyru latku ešte nadvholi. Tráfam si povedať, že ak by som bol vokálne alebo hudobne nadaný, mohol by som tento mikrofón využiť na nahratie kvalitného dema. Čistota hlasu aj nahrávanej hudby iných zdrojov bola naozaj vysoká a to aj bez použitia pop filtra.

## 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 pokial' máte rozpočet a pozeráte sa po naozaj kvalitnejšom kúsku s jedinečným dizajnom a bonusovou funkcia, potom bude Trust GXT 258W Fyru skvelou vol'bou.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Trust 120€

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



## Truelife SonicBrush

KEFKY PRE CELÚ RODINU



Bola doba, nebolo to až tak dávno, kedy som nemal diet'a, manželku a na budúcnosť som nazeral pomerne skepticky. Rodinný život som si jednoducho nevedel ani len predstaviť, nito ešte aby som sa pokúšal ho nejak zrealizovať a rovnako tak som sa ja sám považoval za také nedorastené decko, aj keď mi už údaje v občianskom preukaze umožňovali dávno páchat' čokol'vek, ako sa povie, zodpovedne nezodpovedné. Nebojím sa vám to teraz priznať, ved' nie sme klony jednej identickej existencie konajúcej ako cez šablónu, moje dospievanie neskončilo osemnásťom 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 zrniek nakoniec musel začať sledovať onen trochu zhrdzavený kompas, ktorý som do tej doby nechával robíť čo sa mu len zachcelo. Iste, pomohla mi v

tom osudová láska, no rovnako mi v tom pomohli aj tragicke 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 akýchkolvek šialených vecí – pokoje by som si pre ňu vypočul aj súčasnú slovenskú populárnu hudbu a skombinoval to s kázňou 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 pamätam a viem domysliť) robil ja sám. Narážam teraz konkrétnie na čistenie zubov, čo je akt, ktorý som už od detstva považoval za nudný a otravný. Dnes už viem, že vlastníť, s prepáčením, hubu plnú vlastných zubov, je luxus v každom ohľade a preto chceme, aby aj moja dcéra raz docenila našu snahu donútiť ju starať sa o

svoj chrup a súčasne to brat' ako prirodzenú samozrejmost'. Spoločnosť Truelife mi nedávno zaslala na test duo zubných kefiek 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 nast'ahoval do kúpel'ne s tým, že si pre vás spolu s dcérkou pripravíme súhrn ich kvalít – ona všetko zhodnotí svoju nemilosrdnou úprimnosťou a ja do toho skúsim dostať trocha toho skúseného nadhl'adu a praxe. Nachystajte si preto kvalitné švajčiarske zubné pasty, synchronny zvuk dua vibrujúcich kefiek práve započal svoju šou.

Začneme detscou kefkou SonicBrush Baby G v hodnote len 15 Eur (tu je treba brat' 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 nadstavce tak, ako u klasickej verzii a v balení nájdete celkovo tri kusy nástavcov). Už pri rozbal'ovaní si rodičia so svojimi potomkami užijú dostatok zábavy a to predovšetkým vďaka pribaleným a kvalitným samolepkám, ktoré sa Nelka rozhodla okamžite vyslat' na dobrodružstvo po našom nábytku. Akonáhle všetky našli svoje miesto,

paradoxne sústredené na extrémne malej ploche, mohli sme sa konečne zamerat' na to podstatnejšie. Kefka nie je nabijateľná a poháňa ju jedna pribalená AAA batéria, ktorá je chránená pogumovaným povrchom kefky samotnej a jednoduchým, no účinným systémom otvárania cez závit. Výrobca tu udáva certifikát IPX7 zabráňajúci vode v preniknutí do inak plne plastového šasi. Z toho, čo sme mali možnosť aj s Nelkou vyskúšať, tak kefku môžete pokoje 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 vás potomok nebude st'ažovať na bolesti ramienka. Hlavná časť je plne gumová, pri mokrých dlaniah sa nestane, aby kefka vypadla na zem a rozbiela sa tak o kachličky – sám som ju skúšal hodit' 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 funkiami. Prvým zapnutím sa rozsvieti integrovaná LED dióda, ktorá krásne presvetlí transparentný plast nadstavca kefky – pre deti je práve toto



vel'kým lákadlom a doslova chcú, aby ich kefka svietila ako čarowná palička. Za tento nápad dávam autorom vel'ký palec smerom hore. Druhým stlačením sa spustí čistiaci proces. Ide o vibrovanie pomocou tradičnej techniky kmitočtov, kde Truelife uvádzá 32 000 kmitov za jednu minútu čo je pre detské zúbky dostatočné.

### Doktor žralok

Úlohou diet'a je len jemne prechádzat' kefkou po všetkých stranach zúbkov a ako hovoríme 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 diet'a samo všimne je otázne, každopádne ho môžete aspoň inštruuovať pri tejto funkcií a časom sa možno do tempa pravidelnnej 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 nadstavca kefky – pre deti je práve toto

nájdete QR kód, ktorým ste schopní 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 metódou 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 vás potomka zaujať svojím dizajnom a lákavou funkciou svietenia. Jej váha je ideálna aj na opakovane čistenie, diet'a sa pri ňom môže zabaviť po boku tancujúcej ryby s žiarivým chrupom. Ak máte doma ratolest', čo si nerada čistí tie svoje perličky, práve tento spôsob motivácie by to mohol zmeniť. A ak 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 pochopiteľne dobíja už pomocou elektrickej siete. Tu musíme 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 vyložene 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 nabíjaciu stanicu v kruhovom tvare a zariadeniu tak dobíjať len jeho postavením doň – presne to, čím disponuje drívavá 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 pripojiť na stenu alebo nechat' povaľovať kdekol'vek vám to bude vyhovovať. Tu by som si pôvodne chcel trocha zanadávať, 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 atraktivite).

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 vibrujúcim kovovou konzolou a samotnou kefkou je vyplnený gumou, takže ju môžete pokojne ponoriť pod vodu a nemusíte sa báť, že do jej tela vnikne voda (to isté, čo v prípade detskej verzie). Spustíte ju pomocou hlavného spínača, pod ktorým nájdete tlačidlo na vol'bu 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 vibrácii ovel'a náročnejší program popasuje s takmer vybitou batériou v kefke. Prekvapivo to zvládol pomerne s gráciou a počas chodu neznížoval intenzitu kmitočtov aj cez skutočnosť', že indikátor stavu batérie už hlásil, ako sa povie, klinickú smrť'. SonicBrush v tejto verzii pre dospelých a dospevajúcich zvládá 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 chut' si ten tanec plný vibrácií zopakovať', vaše zuby vám len pod'akujú – 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 proporčne 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' stiesnené, respektíve, či konzument pri čistení nebude pocítiť' istý stupeň nepohodlia.

### Čistí celá rodinu

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

odd'al'ovať akékol'vek rapídne zásahy zo strany väčšo 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 vel'a muziky a v zmysle kvality nijako nezaostávajú za ovel'a drahšou konkurenciou.

Posledné štyri týždne, zatiaľ' čo sme v našej rodine rad SonicBrush využívali na zubnú hygienu, som osobne nespozoroval žiadne negatívne dopady vyššie opisovaných 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' pod'a vlastnej metódou – moja vlastná kefka ma niekedy trocha štve, hlavne ak mnou realizovaný spôsob ústnej hygieny neustále komentuje a koriguje. P

ri kúpe oboch produktov sa nedostanete cez hranicu osemdesiat eur a vď'aka bohatej výbave a s tým spojenej ponuke vymeniteľných hlavíc ste schopný si za túto sumu čistiť' zuby ako jedna svorná rodnica. Prekážat' 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:** TrueLife **Cena s DPH:** 15€ (Baby G), 60€ (GL UV)

#### PLUSY A MÍNUSY:

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

#### HODNOTENIE:



## RECENZIA HARDWARE

# Genesis Krypton 555

ULTRAĽAHKÁ HERNÁ MYŠ



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

### Záverečné hodnotenie

Genesis Krypton 555 je skvelým produkтом 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 eurach si tak môžete zadávať funkčnú ergonomickú ultraľahkú myš, ktorou určite nič nepokazíte.

Matúš Kurilák

#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Zapožičal:** Genesis **Cena s DPH:** 40€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + flexibilný kábel
- + hmotnosť'
- + podsvietenie
- kvalita
- spracovanie tela

#### 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 spomíname, ten sen bol rozdupaný, a to nielen zo strany mojej milovanej manželky, ale čo je možno parodoxné, rovnako tak aj mnou samotným. Musel som totiž nakoniec uznať, že genetika ide v tomto ohľade jednoducho proti mne a ak si nezaplatím transplantáciu fúzov od nejakého kanadského drevorubača, čo má hlboko do vrecka, 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 d'alšieho 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 trocha komplikovanejšie aj bez toho, ako ich zvládnem skomplikovať: ja sám, preto vás pozývam na ďalšiu zo svojich životných skúseností, zašifrovanú do spletí písmeniek. 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 sice nezahráte žiadne videohry, ale vďaka ktorej sa starostlivosť o váš zovnajšok môže premeniť na príjemné dobrodružstvo.

Predstavujem si to asi takto. Ležérnym krokom, šúchajúc pohodlný župan po zemi, sa prisunim k svojmu LP prehrávaču, z hŕby 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 zatial' čo tak správite, 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 dobívaciemu puzdro, špeciálnej čistiacej a plne automatickej stanici s vymeniteľnými náplňami, a k praktickému textilnému obalu vhodnému na transport.

Nech už si vyberiete ktorúkol'vek verziu, cenu 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 mašinek od Braun.

Mne, ako ste už asi z textu vyšie pochopili, dorazilo do redakcie obsahovo to najhodnotnejšie balenie a tak som mal možnosť pre vás otestovať nielen strojček samotný, ale aj prenosnú dobívaciu stanicu Braun PowerCase a inteligentné čistiace centrum SmartCare 5v1. Začíname opisom dizajnu samotného strojčeka. Ten ma so svojou váhou na hranici 207 gramov doslova šokoval, keďže proporčne evokoval niečo oveľa a t'ažšie, avšak v momente, keď som ho zobrajal do ruky, som aj napriek jeho nižšej hmotnosti mal pocit, že v nej držím kus pocitnej a hlavne celkovo odolnej elektroniky. Ak už spomínam váhu, v kombinácii s puzdrovom lomka prenosnou batériou sa dostaneme na údaj 473 gramov, čím si toto cestovné duo môžete pokojne strčiť do kufra a vyraziť kdekol'vek vám hlavný hygienik dovolí.

## Mokré a suché holenie

Celé šasi je tvorené kombináciou kovu, plastu a gumenia, 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 zdíhavej údržby väčšo 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 musíme 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 schopný ju jednoducho zablokovat.

Ergonomia rúčky, 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) fúzky, je dôležité mať pri držaní pocit istoty a ten je tu maximálne dodržaný. Na zadnej strane strojčeka sa nachádza dostatočne dlhý výsuvný zastríhavač určený na bujnejšie strnisko, ktorým som pred samotným holením zredukoval najhustejsie 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 zbičiačky, ktorá vám zrána vybieje okenice a postaví vlasys hore dupkom. Series 9 Pro počas chodu reprodukuje mechanické krútenie ostrých čepelí, čo možno nie je úplne presný popis samotných procesov, aké sa pod vymeniteľ'nou žiletkou odohrávajú, avšak na simulovanie samotného zvuku je to podľa mňa dostačujúce. Sám som sa napríklad nemohol nabažiť toho efektu krájania fúzov, ktorý pripomína efekt obrábania živého plotu pomocou záhradkárskeho náradia. Kutil Tim by bol na tento prístroj viac ako hrđy, 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 fúzoch, išlo





čepiel'ky (hlava sa skladá zo štyroch rôznych čepeli) 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 prečítať 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 dňi starej brade len zoberie strojček, prejde hore dole a je vybavené, bude rozhodne sklamaným konzumentom. Aj keď vás Series 9 Pro zvládne rýchlo zbavit' aj tých najmenších chlúpkov v rozmere 0,05 milimetra, je nutné s ním behať po tvári o niečo dlhšie než len pásek – v tomto prípade je to, samozrejme, dosť individuálne, keďže každému porast „bujnič“ odlišne, avšak nič nejde ani tu úplne jednoducho. Našt'astie, prístroj je natol'ko ľahký a dobre sa s ním manipuluje, že párt'ahov navýše vám nepošle rameno na rehabilitáciu. Skúšal som holenie na sucho a

o tri mesiace starý porast, ktorý však bolo nutné najprv (ako uvádzam o pári riadkov vyššie) skrotiť pomocou zastrihávača na zadnej strane – je zaujímať, že strojčovia mysleli na všetko a ak máte sklápaciu hlavu nastavenú tak, že zavadzia 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 chlupy) než len tie rastúce jeden týždeň. Sonický princíp vibrovania doslova selektuje jednotlivé chlúpky a následne si s nimi samotné



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

### Zastrčíš a neriešiš

Konzola SmartCare 5v1 (napájaná s rovnakým elektrickým káblom ako strojček samotný) vám pomôže vyčistiť všetky záikutia hlavy a súčasne ich dezinfikuje a premazáva. Vašou jedinou starost'ou je po mokrom holení strojček zbaviť peny (letmo umyť pod prúdom vody a otrepáť), zastrčiť do konzoly a spustiť čistiaci program. Počas procesu, ktorý je tiež jedným z hlučnejších a rozhodne by som vám ho neoporučal realizovať vo večerných hodinách, sa holiaci strojček zároveň dobíja. Stanica má tri režimy čistenia (rýchly, pomalý a intenzívny) a vol'ba je vyložene 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. Vol'bu procesu čistenia určuje len časový interval od posledného čistenia, čo je tak trocha úsmevné, ale lepšie než drôtom do oka. Sám som vyzozoroval, že čistiacia stanica volila v drívnej väčšine intenzívny program, a to aj vtedy, keď čas medzi holením a posledným čistením dosiahol len párik hodín. Proces čistenia trvá len niekol'ko minút (čerpadlo preplachuje hlavu a zapína a vypína strojček zasadnený 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 súčasťou zanedbatelná, no problém je inde. V podstate majú v sebe alkoholovú emulziu a mazaciu zložku vhodnú na predĺžovanie životnosti strojčeka a jeho mechanických časťí, ak však necháte kazetu v konzole SmartCare 5v1 zasunutú v otvorenom stave, emulzia stráca na kvalite a alkohol vyrába – preto vám odporúčam kazetu vždy po čistení zase uzavrieť, čo nie je práve praktické a používateľsky pohodlné. A ako dlhó vám vydrží jedna takáto náplň?

Tento údaj závisí od intenzity používania a, samozrejme, aj úrovne znečistenia, keďže ak nebudeť zo strojčeka pred čistením odstraňovať hrubé vrsty 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 využitelnosti, 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 devätnásť mesiacoch a následne by bolo vhodné ju vymeniť



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

Nastal čas spomenút' batériu. Strojček 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 nabijania, ktorý je sprevádzaný prehľadnou indikáciou na malom LED paneli v dolnej časti šasi, potom trvá niečo málo cez päťdesať 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 päťdesať percent stavu akumulátora, čo je tridsať minút holenia navyše. Puzdro má v vnútornej strane malú čistiacu kefkú a trojstupňový indikátor stavu nabítia. Samotný obal je odolný voči vonkajšiemu poškodeniu a po všetkých stránkach pôsobí nesmiernie luxusne. Čo sa týka spomínaného LED panelu umiestneného na holiaci strojčeku, vedel by som si predstaviť oveľa ostrejší efekt znázorňovania stupňa nabítia (šest dielikov), ale neberte to ako nejaké zásadné negatívum, skôr ide o moje prehnané puntičkárstvo.

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

je to už bonus (haha). Testovaná vzorka Braun Series 9 Pro v týchto vymenovaných kritériach z môjho pohľadu obstala na výbornú. Či už som sa holil na sucho, alebo s pomocou mazadla, ako to volám ja, v oboch prípadoch išlo o príjemný proces odstraňovania porastu brady bez vedľajších nežiaducích 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 strojčeka dokázal svoju 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 chlúpkov strojčeka doslova exceloval a pri menších fúzikoch bolo nutné prejsť dané miesto dva až trikrát po sebe – o tom písem už o pári odsekov vyššie. Drivivá väčšina odseknutých fúzov navyše ostáva uväznená vnútri hlavice a tak sa vaša manželka či partnerka nemusí po každom vašom holení prezehnáť ako mexický chovateľ kôz po tom, čo ēterom zaznie „Chupacabra!“. Čerešničkou na torte je potom kvalitný zastrihávač na vlasys, ale aj bradu, ktorým ste schopní redukovať extrémne dlhé fúzy a súčasne si aj upraví oboče – hodí sa to v prípade, ak sa chystáte robiť cosplay na skrachovaného MTV rapera z roku 2000.

Braun Series 9 Pro je súčasťou holiaci strojček z prémiovej kategórie, avšak jeho schopnosti a celkové spracovanie dokážu ospravedlniť aj finálnu cenovku. Ak by som mal tomuto produktu niečo vyložene výčítať, asi by to bol výšší stupeň hlučnosti pri holení a aj čistení pomocou SmartCare 5v1, ale to sú veci, ktoré by vás sotva mali odradiť od jeho zakúpenia. Ide totiž o luxusného kamaráta, ktorý je schopný stať sa dlhodobo o vaše fúzy a nechce za to nič viac než len občasné výčistenie a možno aj pohľadanie – vedľa kremíkového alebo čaká na každý kus hardvéru.

### Verdict

Luxusný, spôsobilivý a výkonný holiaci strojček s bohatým príslušenstvom.

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Braun  
Cena s DPH: 500€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Výkon
- + Pohodlie
- + Výbava
- + Váha
- Hlučnosť

#### 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 čúčim na prasknutú dlaždičku a rovnako tak ju vidím v momente, ked' otváram chladničku a naliievam mlieko do svojej oblúbenej šálky v tvaru Kranga z TMNT. Tam to však ani náhodou nekončí. Biele svetlo je totiž deliacou čiarou medzi fatálnym pádom zo schodov a úspešným opustením budovy. Bielu 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 d'alší ekvivalent Ponziho schémy. Čo tam mám d'alej? Po bielej môžete siahnut' aj pri kúpe auta - väčšinou preto, že chcete ušetriť, a plné hrste bielej si užívate aj pri každej návštive 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, Škót je voči mne štedrost' sama. Z neba na nás aktuálne padajú snehové vločky, next-gen konzola od SONY vyzerá ako vietnamský bielej WiFi router a moje svedomie ponorené do bielidla je po vytiahnutí šedé ako Dorian – na isté veci už prosté nezaberajú ani chemikálie. Aby toho nebolo málo, dánsky výrobca profesionálneho herného náradia nesúčeho logo SteelSeries nedávno vydal špeciálnu verziu svojho vysoko kvalitného herného headsetu Arctis 7, a tak stačilo len letmé nazretie do d'alšej krabice od distribútoru a do očí mi priam udrela... Ved' vy už viete, čo príde.

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

headset určený nielen pre tento hardvér a okúsiť tak ovel'a 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 tol'kokrát spomenutej bielej máte možnosť si vybrať jej čierny protiklad. Cena stanovená na hranici dvesto eur dáva samu o sebe predzvest' 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 doviest' 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 prílastok Plus, rovnako tak ako

jeho konkurenčný kolega. Mal som možnosť testovať bielu verziu pre PS5/PS4 s tým, že v prípade päť'ky sa rozprávame o podpore 3D zvuku. Medzi d'alšie novinky však spadá tol'ko žiadana 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 elastickej kladkou zabraňujúcou pevným časťiam operat' sa o vaše telo sa v kombinácii so super jemnými krytmi nosníkov musí postarať o odbúranie akýchkol'vek neprijemných pocitov počas celodenneho nosenia. Výrobca tu nešetrí na ničom. Výber materiálov podlieha prísnym normám a všetky mechanické časti, či už ide o otočné kíby mušlí 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 hlasitosť a zmiešavanie zvuku z hry a z mikrofónu pomocou kolieska. Novinkou je možnosť' nabíjať' prístroj cez USB-C, čo podľa môjho názoru malo byť' samozrejmost'ou už vo verzii určenej pre rok 2020, avšak nebudeme to d'alej rozvádzat'. Mikrofón sa aj nad'alej zasúva priamo do mušle a má na sebe LED indikátor o stlmení snímania, či naopak, funkcie priameho zberu hlasu. Celý systém skrytie mikrofónu do šasi slúchadiel je praktický v tom zmysle, že ked' sa rozhodnete headset pripojiť' k mobilnému telefónu a vyráziť' si von s pesničkou na perách, nebudeťe vyzerat' ako pilot stíhačky s amnéziou. A ak už spomínam kompatibilitu s d'alšími prístrojmi, určite je nutné uviesť', za akých podmienok. Párovanie tu prebieha na základe 2,4 GHz USB kl'úča v podlhovastom dizajne, ktorým môžete Arctis 7P+ previazať' s PC, PS4, PS5, Nintendo Switch, či práve mobilným telefónom alebo tabletom. Využitelnosť' je vysoká a navyše kvalita zvuku nie je na základe aplikácie spomínaného kl'úča nijako degradovaná.

Medzi d'alšiu 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 úzasných 30 hodín, preto v tomto ohľade nemáte pred kúpou prečo vŕhať'. Medzi funkcionality bolo zahrnuté aj zrýchlené nabíjanie, vď'aka 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



môžeme rovnako hovoriť' o štandarde, ktorý u produktu v hodnote dvesto eur tak nejak očakávate, hoci by ste možno túžili ešte po menšom zlepšení, avšak kvalita je dostačujúca. Menšie výhrady som mal práve k plastovým spínačom na tele mušlí, ktoré sa časom vedia trochu znehodnotiť' a v súvislosti s tankovaním energie by som rád konečne u SteelSeries videl invenčiu 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 prispôsobená. Biela je v tomto prípade jednoducho znakom luxusu, aj ked' vám to možno z úvodu práve sa končiacej recenzie nebolo hned' 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 žalúdku.

## 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 tol'kokrát. Mám pocit, že by bolo možno vhodné prestať dookola drhnút' ten naratív s nimi spojený. Narážam teraz priamo na asi najčastejšie opakované pozitívum o nízkej cenovej relácii, do ktorej daná firma balí drívivú väčšinu svojich produktov. Preto nechajme teraz bokom tol'kokrát opakovanú frázu o pomere medzi cenou a výkonom, jednoducho tento aspekt je už pri Genesise preste automatickým faktom, a pod'ime 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 ponúknut' obrovskú porciu odkladacích, ako aj špecializovaných priečadiel. S daným batohom sa môžete skutočne vybrať.

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

Predmetný herný ruksak sa po stránke dizajnu nesie na tradičnej vlne a tak, ako jeho predchodec, ak dám teraz bokom výzorom skôr vojensky ladený Pallad 450, aj on prichádza v čierno-červenej kombinácii, s jasnými insigniami ohľadom využívateľnosti. 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 polyestere doplnenom gumovými aplikáciami a plastovými prackami tak, aby celková využívateľnosť našla isté funkčné prepojenie. Na rozdiel od predchádzajúceho modelu, telo ruksaku Pallad 550 sa delí na dve hlavné časti, z koho tá zadná je pochopiteľne vyhradená predovšetkým na notebook. Do špeciálnej priečadielky môžete zastrčiť

laptop s celkovou velkosťou 17,3 palca, čo je samozrejme viac než dostačujúce a priestor, kam počítač umiestite, je nielen pripravený zniest' tvrdé nárazy, no súčasne je pomocou úchytu schopný zaistiť aj menšie verzie prenosných počítačov. Celá zadná oblasť je potom vyrobená z preduchádzajúceho sietovaného materiálu, čím sa pri nosení v horúcich dňoch nemusíte obávať spoteného chrba, i keď samozrejme pri extrémnom počasí je nutné rátat 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 oblúbené trenírky, a následne nastala simulácia sprchy pomocou hadice na polievanie záhrady. Skúšal som



kropit' 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 zipov a s radosťou vám môžem oznámiť výsledok – s daným batohom sa skutočne nemusíte báť prebehnúť cez intenzívny lejak, nech už vám máte uskladnené čokol'vek cenné.

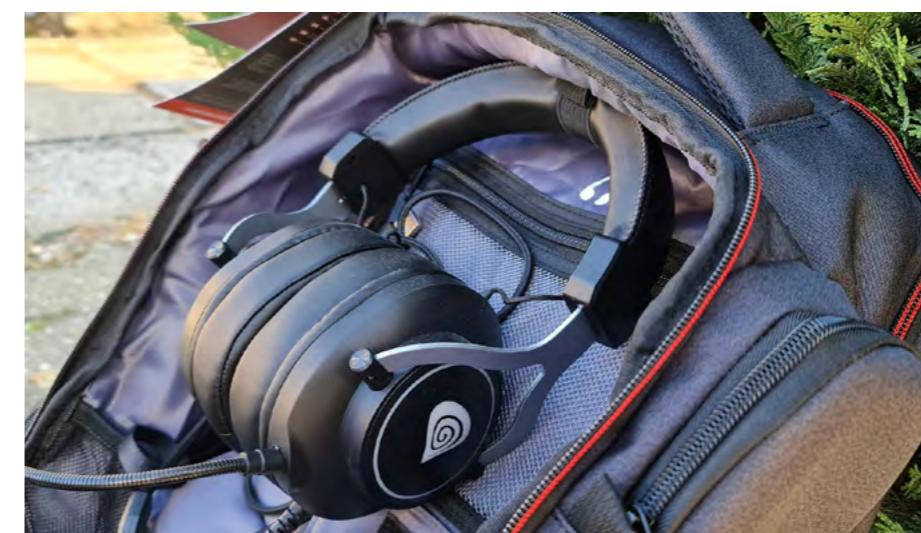
### Áno, aj slnečné okuliare

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

ich samozrejme niekol'ko), tabletom, telefónom, fil'aškou s vodou, energetickým nápojom, receptom na koložvársku kapstu, drevouhou nohou a tak d'alej a tak podobne. Na vonkajšej strane má užívateľ' k dispozícii štyri stredne veľké vrecká so zipom a aby toho nebolo málo, ešte aj duo vyložene malých priečadiel ideálnych na pas, či peňaženku.

Po oboch stranách tela ruksaku sa tiahnu dva elastické popruhy s možnosťou regulovania šírky, čo umožňuje nastavenie batohu do vami potrebné 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 tuhosti a konzistentnosti testovaného produktu sa to nikak zásadne neprevádzilo. Neodolal



som pokušeniu skúsiť pomocou tohto herného ruksaku preniesť aj next-gen konzoly PlayStation 5 a Xbox Series X, avšak, keďže sú obe objemovo atypické a nejde o nejaké slim verzie, pochopiteľ' ne 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 ruksak od firmy Genesis a tak, ako som vyšie nechcel všetko odštartovať cenovkou, určite vám aspoň v závere túto informáciu musíme predniesť. Podľa oficiálneho internetového obchodu výrobcu by ste za Pallad 550 mali dat' necelých 70 Eur.

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

### Verdict

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

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	66€

#### PLUSY A MINUSY:

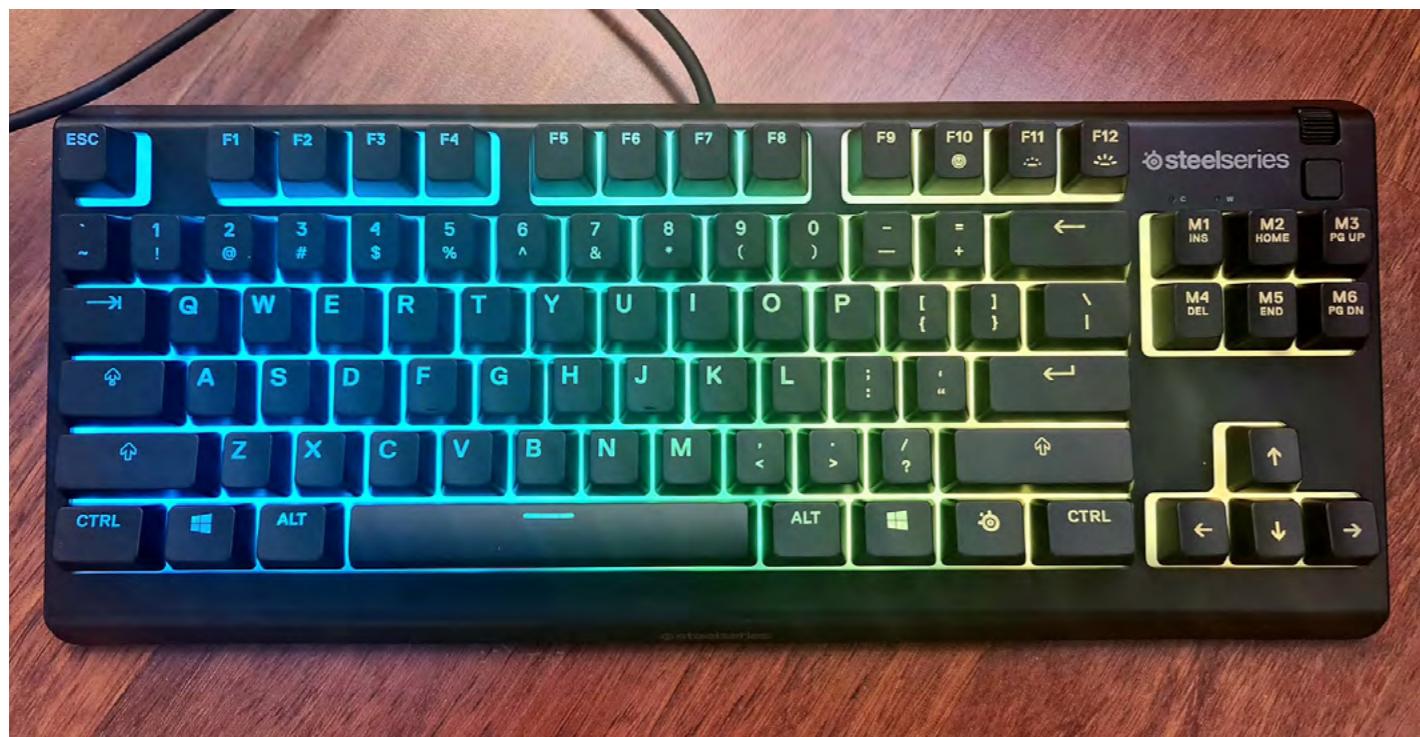
- + Všestrannosť
- + Vodovzdornosť
- + Priečadiky na všetko
- + Odnesie aj veľké notebooky
- Nič

#### HODNOTENIE:



# SteelSeries Apex 3 TKL

POHROMA SA NEKONÁ



Už ste sa niekedy obliali vodou tak šikovne, že to viedlo k strápeniu na verejnosť? Mne osobne sa v tomto smere raz podarilo skutočne vel'ké faux pas s presahom až do Kanady. V roku 2019, počas preview eventu k známej survival hre 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 umývala zasiahol môj rozhrok 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 hŕbu 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 trápnosti ostal a dodnes si naň nerád spomínam. A prečo vytahujem

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 totiž odolnosť voči vode ako takej a preto, ak sa vám bežne stáva, že sa vám na stole preklapajú poháre s tekutinami, mohla by sa práve táto klávesnica ocitnúť na zozname vašich budúcich nákupov.

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



Prvlastok 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 musíme 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 cestou kvality (narázam 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 robíť menšie problémy, pretože, čo si budeme vravieť, človek si často istý luxus spája s výšou váhou, respektíve pri prémiových produktoch očakáva v tomto smere niečo viac. Apex 3 TKL je však klávesnicou za l'udovú cenu, z oficiálneho obchodu SteelSeries ju môžete zohnať za príjemných 55 eur. Aj preto je dôležité vedieť, že nech už je celé sasi akokol'vek l'ahlé, vďaka spodnej pogumovanej časti v oblasti výklopných nožičiek drží na stole dobre aj pri vypäťých herných situáciach.

## S káblom na večné časy

Predpokladám, že nielen na základe vyšie uvedenej cenovky ste jasne pochopili, že v tomto prípade je reč o plne káblom hardvére. Áno, Apex 3 bez numerického bloku má napevno pripojenú USB kabeláž s dostatočnou dĺžkou, ale čo je podstatné, spodná hrana zariadenia vám umožňuje onen kábel viesť až troma cestami (ľava strana, stred a pravá strana). Vďaka tomuto praktickému riešeniu si tak na svojom stole môžete kabeláž usporiadati' oveľa l'ahšie, než keby ste boli odkázaní na jedinú nemennú pozíciu. Toto by som rád nachádzal v všetkých káblových klávesníc, ked'že z pohl'adu 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 vyložený problém. Celé telo je vyrobené z čiastočne lesklého plastu, vyznačujúceho sa výbornou odolnosťou voči odtlačkom a mastným škvŕnám. V tomto ohľade sa výrobca snaží už tradične cieliť na zanietených hráčov, ved' kto iný by už produkt zbavený numerického bloku t'hal do domácnosti?

Certifikát IP32 chráni hardvér proti vniknutiu prachových častic 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 utriť, respektíve je nutné ju rýchlo očistiť. Ak by ste klávesnicu nechali doslova ponorenú pod hladinu, 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 akejkol'vek úhony, bola plne funkčná a pripravená do akcie. Ktorá zo súčasných klávesníčok okolo hodnoty 50 eur dokáže niečo také?

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

A čo konkrétnie ide? V pravom hornom rohu nachádzame koliesko s vrubkovaním, pod ktorým je malý čierny štvorček fungujúci ako spúšťať skratiek (jedno t'uknutie vám zastaví audio stopu, dvojité t'uknutie prepne na d'alšiu a trojité sa vrátite späť). Osobne v tomto smere nemám produktu čo vytýkat', rovnako ako v prípade kvality extrémne tichých membránových Whisper-Quiet spínačov – ten názov je doslova trefný. Či už som písal alebo vyslovil 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 necielí na kancelárske využitie, ale pocit pri písaní bol, v súvislosti so špecifickým odporom výšie menovaných spínačov, akoby boli klávesy obalené do hodvábu – jednoducho sa mi úžasne písalo a rovnako tak dobre aj hralo.

Samozrejmost'ou je transparentné RGB osvetlenie, ktoré vám v spojitosti so softvérom SteelSeries sice neumožňuje nastaviť konkrétné 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 vel'akrát, 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 šest' separátnych M kláves, určených na čokol'vek, čo vám napadne.

## Vel'ké 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 prihladnutím 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 totiž trápne rozhodne cítiť nebude 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 MINUSY:

+ Membránové spínače	- Nič
+ Odolnosť voči vode	
+ Spôsobilosť	
+ 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 vylepšeniacach je presne to, čo napovedá prvé slovo tejto recenzie. Stará. Nie je preto prekvapením, že vo Fractal Designze si pripravili novinku, respektíve trojicu noviniek spojených slovičkom "Lumen". Celsius a Celsius+ chladiče totiž ponúkali nadmieru šikovný dizajn, kvalitné prevedenie a ako sme si mali možnosť aj sami vyskúšať, veľmi dobré schopnosti chladenia. Na dnešnú dobu však ich výzor mierne pokríváva, no na dnešnú dobu ich dizajn už mierne pokrívával. Fractal Design stále sice nepriniesol odpoveď na niektoré konkurenčné kúsky, ktoré ponúkajúponúkajúce 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 nakol'ko 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 rozmerы radiátora, či podporované procesory, no inak nad balením netreba strácať čas a je lepšie sa hned vrhnúť do odhalovania toho, čo v sebe ukryva. 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 skrutkami, zadný držiak pre matičné dosky s Intel procesormi a úchyt pre AMD procesory. Samozrejmost'ou je tiež trojica Aspect 12 RGB PWM ventilátorov, vďaka ktorým sa rozšíri 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, pokial' si na nRGBe a až tak nepotrŕpte.

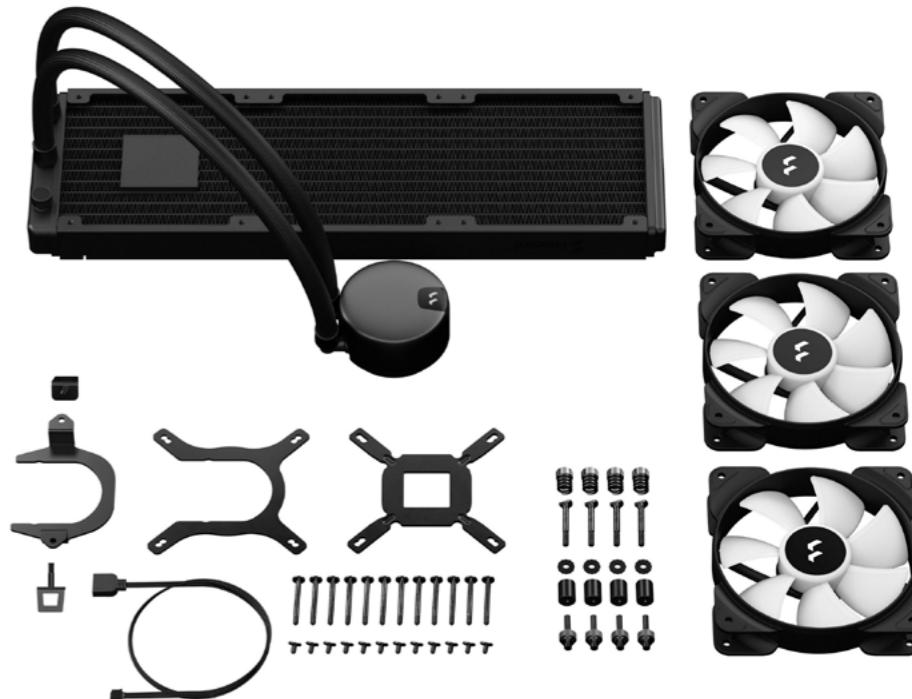
### Prvé dojmy a spracovanie

Tak, ako aj pri iných výrobkoch značky Fractal Design, aj tu bolo hned pri vybalovaní vybalovaný jasné, že ide o kvalitný kúsok. Nové Aspect ventilátory sú iba už chladiať ešte lepšie, ako doteraz používané Prisma kúsky a prevedenie podsvietenia v podaní celých lopatiek a (nie len kruhu dookola) sa bude vynímat' 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 mcm, čo v spojení so vcelkom 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 sa nezdalo jej umiestnenie, by mal myslieť na fakt, že takmer celá pumpa sa ukryjesa takmer celá ukryje za stred ventilátora, takže a tým pádom nezaberáuberá privel'a použitel'ného rebrovania. Hlava chladiča ponúka vrchný kryt otáčatočitel'ný o 360° po 90° intervaloch, vďaka čomu bude možné toto chladenie nainštalovať v akejkoľvek konfigurácii. Kryt je mierne priesvitný a jemne zafarbený do medených odtieňov farby, ale po zapnutí LED diód žiarí čisto vybranými farbami.

Celkovo sa mi dizajn Lumen-u pozdáva, hoci nejde o ziadneho priekopníka. 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 predošom hardvéri preto nie je možné používať na porovnávanie a v mnohých prípadoch ani replikovať, nakol'ko sa drivivá väčšina chladičov sa vrátila výrobcom.

Pre porovnanie však aspoň nateraz snáď poslúži 240 mm verzia modelovej rady Kraken Z od spoločnosti NZXT. Časom sa tento zoznam určite rozrástie. Lumen S36 RGB bol otestovaný s termálou pastou priamo odz výroby (Kraken s aplikovanou pastou Arctic MX-4). Výsledky sú prezentované ako ΔT (Delta T), teda teplota CPU ménus izbová teplota, aby



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

### Zhrnutie

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

Nepoteší ani mierne vyššou cenou, plus treba myslieť na tých pár maličkostí, ktoré stavia život pri jeho inštalácii a používaní. Keby šlo čisto o výkon, odporúčam Lumen S36 RGB všetkými desiatimi, no akopial' vás zaujíma čistý výkoncelková výkonnosť a spolahlivosť, je ho možné zohnať aj lacnejšie zoženiete ju aj lacnejšie. A pokial' si viete trochu priplatiť nad cenu Lumenu, sú dostupné aj kúsky s LCD obrazovkami. Pokial' vás však oslovil jeho dizajn, chybú s ním definitívne určite neurobíte.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	170€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné prevedenie
- + Minimalistický dizajn
- + 5 ročná záruka
- Horšie riešený úchyt na AM4 platorme
- Menšia kompatibilita so skrinkami
- Prémiová cena

### HODNOTENIE:



# Technics AZ40

GRAMOFÓNY DO UŠÍ



**Ešte než sa naplno pustíme do opisu kvalít štupľových slúchadiel s označením AZ40, bude v prípade značky Technics správne realizovať jedno rýchle edukačné okienko. Môžu sa totiž medzi našimi čitatelmi plným právom nájsť tí, čo uvedený názov výrobcu vôbec nepoznajú a mylne by ho tak mohli považovať za dostatočne neprevereného. Faktom však je, že japonská Technics je spoločnosť patriaca pod ovel'a 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 diskdžokejov 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, kedže sa spoločne pozrieme na cenovo dostupné štuple 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 potláčania 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 výrobcovi plne chápem, ak chceli cenovú hladinu podliezať s ovel'a 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 potláčanie 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 signálizáciou informujúcou vás o stave batérie, ako aj jednotlivých procesoch používania. Krabička väži slabých 30 gramov a samotné slúchadlo 5 gramov. Obal nie je vodooodolný a preto by ste ho mali počas používania nosiť výlučne v suchom vrecku.

Každopádne mne osobne sa stalo, že som bol pri športovaní prepadnutý náhlym 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 dosiahnut' ono potrebné hermetické uzatvorenie ucha. Pri takto koncipovaných slúchadlach sa mne osobne často stáva, že po istej dobe používania ma začne ucho jednoducho svrbiet', 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. Dobre, 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 sťahovať akékol'vek aplikácie (samozrejme, je tu aj možnosť' párovania s originálnou appou Technics Audio Connect, ktorú pri AZ60 a jej funkciach rozhodne využijete). AZ40 využíva šest' milimetrové meniče (jeho dospelejší braček zase 8 mm) doplnené akustickou komorou s cielom čo najvernejšie reprodukovať basovú linku a stredný part. Aby toho na zozname nebolo málo, ďalšia časť slúchadiel patrí harmonizéru a jeho schopnosti servírovať vám čo najlepšie výšky. Papierovo viac než zaujímačné 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 tol'ko odkladaná

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

Charakteristika ponúkaného audia by sa dala označiť 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 totiž ideálne velkosť' tesniacej gumičky a pri vyšej hlasitosti som sa mohol pokojne prechádzat' 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 konvenčiam 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 technológií 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 veteriných interiéroch, kde sa dá skutočne komunikovať bez zásadného rušenia zo strany vetrov. Osobne si však nie som úplne istý kvalitou prenosu výško hlasu v zmysle nejakej kryštalickej čistoty, kedže sa mi počas recenzovania niekol'kokrát stalo, aj v interiéroch bez hluku, že na druhej strane nebolo moje bl'abotanie úplne pochopené. Kto si rád páraje 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 ďalších viac než 25 hodín, pričom slúchadlá samy o sebe disponujú kapacitou na hranici ôsmych 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 kvalitnej produkcii 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
- + Dizajn
- + Batéria
- + Zvuk
- + Príslušenstvo
- Mikrofón

### 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.



11. Cena  
Nitro Keyboard TKL



12. Cena  
Acer Nitro Gaming Headset



10. Cena  
Acer Nitro Mouse



3-4. Cena  
Huawei Sound Joy



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



2. Cena  
Fractal Design Lumen S36



13. Cena  
Gigabyte AORUS H5



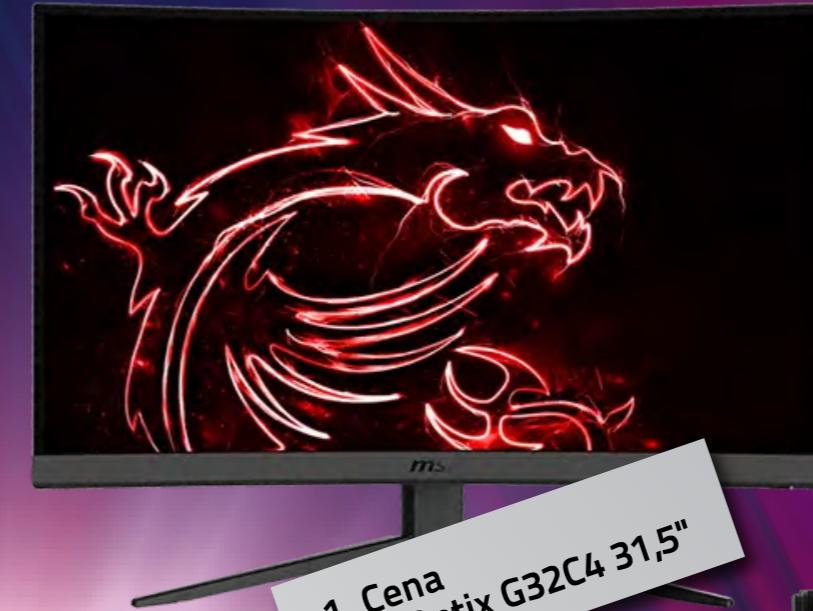
9. Cena  
PlayStation 5 Wireless  
Headphones Pulse 3D



8. Cena  
PlayStation 5 Wireless  
Controller DualSense



5-7. Cena  
Huawei Freebuds 4i



1. Cena  
MSI Optix G32C4 31,5"

# NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: Miroslava Glassová

## Tom Holland si obuje tanečné topánky

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

Tom Holland má dlhorocne tanečné skúsenosti, okrem iného na divadelných doskach 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 ikonickej maskách Dalího, ktorí nás nútili sa zamyslieť nad vztahom našej spoločnosti k peniazom a chamektivosti a sú vedení morálne nejednoznačným „el Profesor“. Čo sme sa dozvedeli vo finále druhej súrie 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 oznamil, že lúpežiam je možno koniec, ale príbeh pokračuje. Príbehom je v tomto kontexte myšlený očakávaný spinoff, ktorý sa bude točiť okolo postavy Berlína (Pedro Alonso). O čom by seriál mal byť zatial 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 obľubenej seriálovej postavy. Čo sa týka uvedenia 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 herecku v hlavnej roli v dramatickom seriáli. Čo sa týka deja druhej súrie, HBO uviedlo iba krátku informáciu. Uprostred prepletených životných osudov obyvateľov mesta East Highland sa sedemnásťročná Rue (Zendaya) snaží nájsť nádej a zároveň sa vysporiadá s t'archou lásky, straty a závislosti.



## Halo prichádza

Udeľovanie cien Game Awards 2021 prinieslo okrem iného aj veľké množstvo vzrušujúcich noviniek 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 nom sa nám predstavuje svet Halo. Séria sa odohráva v 26. storočí počas intergalaktickej vojny proti mimozemskej hrozbe známej ako Covenant. Aby l'udstvo vyhralo vojnu, vedkyňa Dr. Halsey (Natascha McElhone) vytvorí Spart'anov - 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



Scénár o zrade a kriminálnom úpadku klubu Chippendales už roky čakal na svoje filmové spracovanie. Zdá sa že jeho príprava sa teraz posúva miliomovými krokmi, keď sa k hlavnej hviezde filmu Devovi Patelovi pridal aj Seth Rogen a Elle Fanning. Režisérom filmu je Craig Gillespie (Cruella, I Tonya) a scenár píšu 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 prestáhol z Indického Bombaja do Ameriky začal podnikat vo viacerých oblastiach, či už to bola prevádzka čerpacej 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 vráždi viacerých zamestnancov Chippendales (Nicka DeNoui bude údajne hrať práve Seth Rogen) sa dostal do väzenia. Keď ho súd zo strachu pred útekom do Indie odmietol pustiť na kauciu, Banerjee sa obesil vo svojej cele. Elle Fanning by mala v celom príbehu stváriť playmate Dorothy Stratten, ktorá bola priateľkou Paula Snidera, jedného z prvých Bannerjeeho spolupracovníkov. Paul Snider ju zavraždil a potom spáchal samovraždu. Natácanie filmu by sa malo začať budúci rok.

## Odpočívaj v pokoji



HBO najnovšie plánuje opätnú 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 výkonný 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 stvárnili 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 niekol'kych sekund vidíme osudy všetkých postáv. Po True Blood ide už o druhý Ballow seriál, ktorého reboot HBO prehodnocuje.

## Navrátenci

NOVÝ SERIÁL, KTORÝ SA OPLATÍ VIDIEŤ



**Nórsky seriál so zaujímavým názvom 'Navrátenci' sa s výbornou prvou sériou prvýkrát objavil na obrazovkách HBO minulý rok. Ide vôbec o prvý seriál v nórskom jazyku, ktorý je produkovaný 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 predsusky, progres a priateľstvo. Čo sa týka riezie, 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 zodpoviem, podme si seriál 'Navrátenci' najskôr predstavíte.**

Dej seriálu je zasadený do Oslo v súčasnosti, respektíve Oslo 5 rokov pre začiatím hlavného deju seriálu. V tejto dobe sa totiž nad zálivom začnú objavovať modré záblesky. S každým týmto zábleskom je

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

súčasnosti. Celá spoločnosť sa rozdeľuje na dve skupiny. Lúdi, ktorí navrátilcov príjmu a chcú im pomôcť s asimiláciou a lúdi, ktorí navrátilcov nenávidia a chcú ich vylúčiť na okraj spoločnosti.

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



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

Alfildr 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 rozvedený a so svojou bývalou ženou majú jednu dcéru, Ingrid (Ylva Bjørkås Thedin), ktorá sa práve pripravuje na russefeiring – nórska študentská tradícia. Lars je tiež silno závislý na lieku temproxat, ktorý sa predpisuje navrátilcom, aby sa l'ahšie aklimatizovali do spoločnosti.

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



s l'ud'mi. Prípad pre Alfildr skomplikuje aj príchod Tora Hunda do súčasnosti. Napätie a šikana, ktoréj musí čeliť v policijnom kolektíve sa stupňujú a Alfildr t'ažko pracuje na tom, aby dokázala, že je schopná prípad dotiahnut' do konca. V tejto časti je jasné, že tvorcovia seriálu sú na strane budovania otvorennejšej spoločnosti a zastávajú názor, že je potrebné sa k navrátilcom správť férovo a l'udskej. 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 nórsky seriál, je samozrejme natočený v nórcine. Kvôli pôvodu navrátilcov sa využíva aj stará nórcina, ktorú sa napríklad Krista Kosonen musela pre postavu Alfildr naučiť. Herci vnášajú do mimoriadnych a nevšedných situácií s navrátilcami prirodzenosť, vďaka

**„V oceáne sa za nevysvetliteľ'ných okolností začnú objavovať lúdia z minulosti. Keď sa ale jeden z navrátilcov objaví mŕtvy, detektívi Lars Haaland a Alfildr Enginnsdottirová, prvá policajtka vikingého pôvodu, sa musia spojiť, aby tento prípad vyriešili.“**

Miroslava Glassová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Jens Lien

Rok vydania: 2019  
Žánor: Sci-fi / Drame

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



## Titans 3. sezóna

KTO ZACHRÁNI GOTHAM, KEĎ TEMNÝ RYTIER NIE JE DOMA?



**Tinedžerskí 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 hollywoodským filmom. Takým seriálom je aj Titans, ktorý sa teší už svojej tretej sérii. Dovol'te mi však na začiatok krátky sumár, ak ste sa s postavami ešte nestretli.**

### Kto sú titáni?

Aši by som to prialval k Lige spravodlivých. Tak, ako Batman, Superman a Wonderwoman majú svoju skupinu meta-ludí, tak sa aj partia tinedžerov 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 stojia dva elementy – za hrubú silu je to Red Hood (Curran Walters) a za silu myslie 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 výčita smrť Jasona Toddha, 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 kriminálnnikov, než študovaný doktor psychológia, ktorého osud tiež zavial na nesprávnu stranu zákona? Nerobí to samozrejme zadarmo, a divák sa postupne dozvedá, že sám t'ahá 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 Hooada 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 t'ahy. Ruky im zväzuje aj polícia, ktorú Scarecrow dostał 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 charaktere 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 Lycurgo). V známejších filmoch, či seriáloch, to bol väčšinou Dick Greysen 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 sice ešte v obleku Red Robina, s ktorým je najviac spájaný, neukázal, no všetko vedie k tomu, že v ďalších sériach oňom ešte budeme počut'.

### Lepšia dramaturgia, horší scenár

Keby som mal trochu zaspóilerovať, tak by ste sa mali pripraviť na koopec zmŕtvychvstaní. Tvorcovia scenára asi siahali na dno svojich sôl, ked'že v istých momentoch som mal pocit, že sa pozerať skôr na ôsmu sériu Game of Thrones, čo sa počtu tých mŕtvych týka. Ciel'ovou skupinou seriálu sú skôr mladšie ročníky a tak si

zrejme tvorcovia povedali, že to nemôžu takto nechat' a všetko vyrieši tzv. Lazarova jama (známa aj z Batmana, vďaka nej žil dlhé roky aj Ra's al Ghul). Názov dostala pravdepodobne podľa biblickej postavy Lazara, ktorého po smrti Ježiš priviedol znova k životu. Voda zo spomínanej jamy mala na mŕtveho presne rovnaké účinky. Niekoľko to tvorcovia prestrelia a nechajú zomriet' postavu, ktorú si ale diváci, či čitatelia komiksov oblubia. Potom vymyslia podobný koncept, ktorý všetko zachráni a vráti postavu späť do pôvodných kolají. Niekoľko charakterové črty pozmenia, aby tá postava bola stále niečím pútavá. Proti tomu nemám nič, no ked' sa to stane v seriáli v každej druhej epizóde, začne to byť' úbohé, až smiešne. Ked' 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 veľmi reprezentatívnym

dojom nepôsobí. Raven po dvoch sériach zrazu vystupuje sebavedome, no tá neistá dievčina z prvých dvoch sérii bola pre príbeh oveľa prínosnejšia. Navzdory tomu si však myslím, že seriál sa po dramaturgickej stránke výrazne zlepší. 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 tigra 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 predošlých sériach. Čaživá 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 zaváži na kvalitu.

**„Titáni majú pred sebou dvojitú hrozbu – Scarecowa a Red Hooda. Gotham je v plameňoch a Batman má „dovolenku“. Podarí sa zachrániť mesto pod Waynovou vežou partii tréovaných tinedžerov?“**

Adrián Mihálik

### ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia: C. Banker, M. Shelton, B. Mojsovský, ...  
Rok vydania: 2021  
Žánor: Akčný / Dobrodružný

### PLUSY A MINUSY:

- + nové postavy v príbehu
- + lepšie spracovanie, než predchádzajúce dve série
- zle napísané dialogy
- veľa postáv pri navrátení 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 arénovú 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 verzus hry, seriál Arcane je zasadený do deňa pred samotnými udalosťami hry a môžeme v ňom sledovať vývoj postáv, ktoré sú hráčom a divákom 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 divákom, ktorí hru nikdy nehrali.

Dej Arcane sa odohráva v mestách Piltov 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 rozdrobilo o vybudovaní prieplavu s menom Slnečná brána. Výkopové práce boli však pomalé, preto sa rozdrobilo že najrýchlejšou cestou bude použitie výbušní.

Pri ich použití došlo k nehode, polovica mesta (Zaun) sa ponorila pod zem a stala sa toxickej. 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 siroty, 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 zabíti počas

nepokoju. Spolu vyrastajú v meste Zaun a snažia sa zaobstaráť 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 Piltovom magické kryštály. Pri úteku sa im však jeden kryštál rozbieje, čím spustia explóziu a zničia polovicu budovy. Toto rozpúta udalosti celej súròe. 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 výtvory musia byť zničené. Pred tým, než sa tak stane, stretnie Viktora (Harry Lloyd – Game of Thrones, The Theory of Everything, Anthropoid), 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 Piltov stane epicentrom diania. Hlavným záporným charakterom súrie 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 dohol do ukončenie bojov. Ked'že Silco odmietol rešpektovať toto rozhodnutie a chcel v bojoch pokračovať, Vander mal v pláne jeho odstránenie. Tento plán sa mu však nepodarilo zrealizovať. Ich niekol'kočasťové pretrvávajúce rozbroje nakoniec eskalujú keď Silco Vandera zabije a zoberie si pod svoje krídla Powder, ktorú vychováva ako svoju dcéru.

Hlavnými motívmi celej súròe 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 súròe stretávajú, ale ich život sa už natoľko zmenil, že divák pochybuje, či sú k sebe opäť nájdu cestu. Jayce sa stane celebritou, no jeho cesta si vyberá t'ažkú daň na Viktorovom zdraví, ktoré bolo už na začiatku ich spoločnej cesty výrazne podlomené. Arcane sa vôbec nesnaží odtrhnúť od nálepky „videohernej adaptácie“ (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 súrie Arcane vyniká je jasné dejové rozdelenie celej súròe. Seriál má 9 častí, ktoré sa

následne delia do 3 dejstiev, pričom každé dejstvo má 3 epizódy. Prvé tri časti 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 nenávidiť.

Ďalšie tri časti patriace do druhého dejstva, nám ukazujú, ako čas zmenil hlavné charaktery. Upriamená 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 t'ažkými následkami. Ide tiež o časť, ktorá je najviac emočne napäť.

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

Tu je však tvorcovom 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 súròe miene, vo svojej animovanej verzii. Okrem nej sa na soundtracku podielali hudobníci ako BONES UK alebo Pusha T. Samotné charaktery, aj keď animované, detailne odražajú každú ľudskú emóciu. Práve tento aspekt a silný príbeh robí Arcane perfektným 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

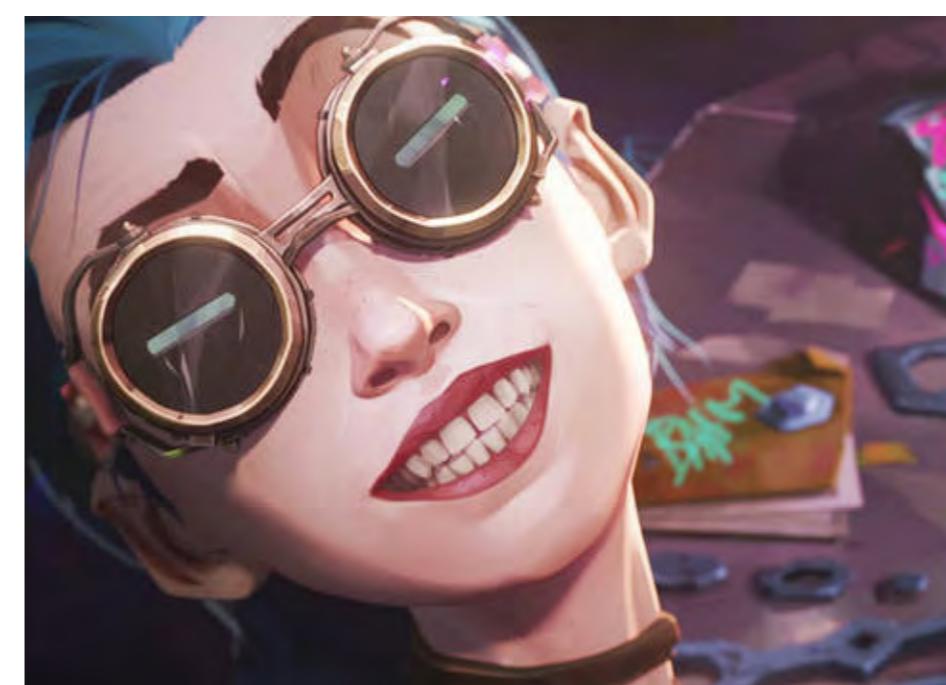
### ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia: A. Brannon, A. Delord, P. Charrue Rok vydania: 2021  
Žánor: Animovaný / Akčný

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Steampunk v najlepšej forme
- + Soundtrack
- + Animácie
- Záner nemusí nadchnuť každého
- Vekový limit
- 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 tlačenú 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 volné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

[www.generation.sk](http://www.generation.sk)

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

**GENERATION**

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

**REDAKCIA**  
Séf redaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý  
Zástupca séf redaktora / Filip Voráček  
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux  
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová  
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mária Lorenč, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medvedová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzásárová, Zuzana Mladšíková,vet Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Patricia 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 INZERCA**  
Marketing Director / Zdeněk Moudrý  
T: +421-903-735 475  
E: zdenek.moudry@mission.sk

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

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

**PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA**

Digitalno-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](http://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 súhlasia s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcií tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou 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 môžu 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](http://www.mission.sk)

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

logitech G™

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL  
NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCIA

G915 TKL

PRO X SUPERLIGHT

G733

