

GENERATION

HRALI SME
POLDA 7

TESTOVALI SME
Lenovo ThinkBook 16p G2

TÉMA
Pripraviť sa pozor idete!

RETRO
Paperboy

VIDELI SME
Kryštof

SÚŤAŽ



“

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

Dave Maynes, Stone Security



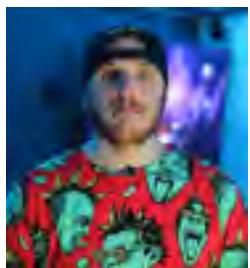
NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – ked' to potrebujete.

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

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

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



Je to osobné

Tento mesiac je pre mňa skutočne významný. Osud si totiž vybral piaty mesiac nášho nezastaviteľného kalendára ako úvodný deň môjho života, v zmysle môjho narodenia, a zdalo sa mu vtipné to celé hodit' na úplne posledný, tridsiaty prvý deň. Máj je však pre mnohých z vás určite spojený aj s dobre známymi oslavami práce ako takej, čo má priamu súvislost' s vôňou pečeného mäsa, cukrovej vaty a kolotočov tak drahých, že máte chut' zobrať staré bicykle a pomocou autogénu ich prerobiť na adrenalínovú atrakciu, akú mesto ešte nezažilo. Zatial' čo v ozvene otravnej hudby z kolotočov vnímam vysmiatu tvár svojej milovanej dcérky, pred sebou vidím súčasne tú obrovskú porciu informácií a noviniek, ktoré sa na nás s aktuálnym vydaním magazínu doslova valia.

Počnúc týmto vydaním nastáva zásadná zmena v distribúcii nášho magazínu. Končíme totiž s printovou verziou. Magazín bude odteraz dostupný iba v online podobe - našt'astie nad'alej ostáva **pre všetkých ZADARMO**. K tomuto kroku nás prinútilo neustále zvyšovanie nákladov spojených s tlačou, ako aj zvyšujúci sa záujem o digitálnu verziu na úkor tej printovej, no a ked'že sme sa chceli vyhnúť nepopulárному vel'kému zdražovaniu, po nekonečných diskusiách v redakcii nám toto prišlo ako najlepšie riešenie. Svoj oblúbený magazín tak nájdete nad'alej online ZADARMO alebo ZADARMO na stiahnutie vo formáte PDF v nezmenenej podobe.

Aj vel'ké spoločnosti pokračujú v predstavovaní svojich najnovších produktov. Napríklad taký Logitech ukázal ako myslí na naše zdravie ked' predstavil nový a sympathetický prírastok do svojho radu vertikálnych kancelárskych myší. Osobne by som vám popri d'alšom prírastku do retro sekcie dal do pozornosti aj recenziu prémiového svietidla pre cyklistov. Je to taký malý náznak aj do podobne koncipovaných tém v budúcnosti. Kto sa teší na bližší pohľad do sekcie mobilných telefónov, herných, či kancelárskych notebookov, alebo prémiových televízorov, nájde si to svoje na nasledujúcich stránkach, nehovoriac o opise čerstvých filmov, či seriálov.

Nebudem vás d'alej zdržiavat' a v duchu májovej atmosféry s prímesou všade prítomnej lásky to celé rovno odštartujem, zd'aleka nie záverečnou bodkou.

Filip Vorzáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

IONIQ 5 sa stal Svetovým autom roka 2022



Elektrický IONIQ 5 získal ocenenia World Car Awards vo všetkých troch kategóriách, v ktorých bol nominovaný. Inovatívny crossover je pritom prvým z novej éry elektromobilov Hyundai, ktorý je založený na plne elektrickej platforme E-GMP. Ocenenia získal ako Svetové auto roka, Svetové elektrické vozidlo roka a Svetový automobilový dizajn roka. Minimálne

za dizajn získal svoju cenu bez výhrad, keďže je na cestách neprehliadnutelným modelom, ktorý si všimne nielen automobilový fanúšik.

IONIQ 5 Plne využíva výhody koncernovej architektúry Electric-Global Modular Platform (E-GMP) - ponúka 800 V architektúru a rýchle nabíjanie z 10% až 80% kapacity batérie, čo stihne za skvelých 18 minút. Vo výbave

s pohonom zadnej nápravy (2WD) a 77,4 kWh batériou je jeho maximálny dojazd na jedno nabitie podľa normy WLTP približne 480 km. Nie je teda nemastným-neslaným pokusom o elektromobil do mesta, či na krátke trasy, ale má veľkú šancu oslovíť zákazníka, ktorý hľadá univerzálny automobil. Tých 480 kilometrov je slušná hranica, keďže súčasný trend zmenšovania nádrží má za následok benzínové automobily, ktoré musia tankovať každých 500 – 600 kilometrov.

Verzia IONIQ 5 pre rok 2022 bude zákazníkom v Európe k dispozícii v druhnej polovici roku 2022. Aktuálne dostupné verzie začínajú s cenou na približne 41 tisíc eur pre verziu so základnou 58 kWh batériou, za najlepšie vybavený model vo verzii Premium s 72,6 kWh batériou a výkonom 305 koní zaplatíte 54 190 eur. Hyundai plánuje do roku 2030 predstaviť 17 nových modelov batériových elektromobilov, vrátane modelov luxusnej značky Genesis, a jeho cieľom je do roku 2030 zvýšiť ročný globálny predaj BEV na 1,87 milióna kusov.

Prvá čisto elektrická Toyota sa blíži



Toyota bZ4X je rozhodne netradičný názov a možno aj ten najlepší spôsob, ako zaujať vo svete drahých elektromobilov. Firma, ktorá vo veľkej mieri pretvorila trh s hybridnými automobilmi prichádza s plne elektrickým modelom medzi poslednými. Ale to nevadí, názov je exotický, dizajn auta taktiež a rovnako aj jeho cena. Prvé informácie sú k našej

peňaženke neúprosné, v základnej výbave si musíme pripraviť 52 tisíc eur, čo je teda riadny balík peňazí.

Od Toyoty ale očakávame len to najlepšie, ved' s hybridnými autami začala v minulom tisícročí a odvtedy musela nazbierat' množstvo hodnotných skúseností. Novinku vyrabila v spolupráci so Subaru, čo je d'alšia

záruka dobrého prístupu. V dizajne vidíme jasné pokračovanie súčasnej ponuky, hlavne modelu RAV4 sa niektoré časti podobajú dosť výrazne. Oproti spomínanému modelu je však novinka ešte väčšia, nie však vyššia. Omnoho zaujímavejšie sú však fotografie interiéru, ktorý sa konečne dočkal zmien. Ten súčasný nebol vyslovene zlý, no po rokoch spoločného základu už začína nudit' aj verných fanúšikov.

Vďaka absencii klasického motoru je prístrojová doska (samozejme plne digitálna) posunutá d'alej od vodiča. Pasažieri budú mať dostatok priestoru na nohy a po ruke veľký displej, ako aj nie veľmi oblúbené dotykové ovládacie prvky. Svojim výkonom ale nebude trhat' žiadne rekordy, má skôr konzervatívne nastavený motor s výkonom 150 (predný pohon), alebo 160 kW (pohon všetkých kolies). S maximálnou rýchlosťou 160 km/h nepoteší fanúšikov rýchlej jazdy, no úprimne, pri vyšších rýchlosťach by bol dojazd dosť krátky. Výrobca slubuje, že pri štandardnej jazde zvládne auto na jedno nabitie prejsť až vyše 500 / 400 kilometrov (WLTP / EPA norma).

Slováci a SUV? To je večná láska



Namiesto kompaktného šikovného auta si do mesta radi kúpime niečo veľké, asi na nákupy do Kauflandu, alebo možno ako prípravu na jazdu rozbitými cestami. Aký je presný dôvod tohto nelogického správania nevieme, no podľa najnovších štatistik má náš národ veľmi pozitívny vzťah k veľkým autám. Tie navyše nebývajú lacné, vedľa ceny modelov z prvej trojice začína nad hranicou 20 tisíc eur. A slovo „začína“ znamená, že v dobrej výbave stojí minimálne o polovicu viac. Bavíme sa teda o skupine automobilov, ktoré si kupujeme za približne 30 tisíc eur.

Podľa Zväzu automobilového priemyslu sa na Slovensku za prvy štvrt'rok zaregistrovalo skoro 20 tisíc nových automobilov, pričom „nálepku“ SUV a crossover z nich mala rovná polovica. Prekvapivo však prvé tri miesta nepatrili u nás obľúbenej Škode, tá zjavne stále zápasí s nedostatkom čipov a nedokáže obslúžiť všetkých zákazníkov. Jednotkou na našom trhu sa tak stal Hyundai Tucson, nasledovaný dvojicou Kia Sportage a Toyota RAV4, ktoré predali

skoro navlas rovnaký počet automobilov (536 a 534 kusov). Hyundai bol jednoznačným víťazom, keďže za prvé tri mesiace tohto roku predal 726 kusov.

Modely Škody skončili na štvrtom a piatom mieste, konkrétnie Kamik a Karoq, na siedmom skončil najdrahší z nich, Kodiaq. Oblúbená Dacia predala vyše 400 kusov svojho modelu Duster a prekvapil SsangYong na jedenástom mieste. Jeho Korando si kúpilo 227 zákazníkov, čím prekonalo aj Toyotu CH-R, Opel Crossland.

Už dlhšie sa špekuluje, že Čína sa chystá výraznejšie presadiť na európskom trhu, no pesimistické hlasy hovorili o nezáujme tunajších zákazníkov. Skutočnosť však môže byť pre krajinu prekvapivo priaznivá, hlavne pokial' dokáže dodať dostatok zaujímavých modelov v dobrej kvalite. Aj spomínané Korando má dobrú výbavu v základe, kedy stojí 19 890 eur. Za nečelých 22 tisíc dostanete slušné SUV s plne digitálnym prístrojovým štítom, množstvom asistenčných systémov

a továrenskou zárukou na 5 rokov alebo 100 tisíc kilometrov.

Zaujímavé sú však aj kompletné rebríčky predajov, kde sa nachádzajú všetky kategórie osobných automobilov. Aj tu je na prvom mieste Hyundai, teraz však s modelom i30, ktorý si za tri mesiace zakúpilo 925 zákazníkov. Hyundai tak na rozdiel od Škody pri predajoch predal a predbehol stále oblúbenú Fabiu. Tretie miesto patrí už spomínanému modelu Tucson, za ktorým skončila Kia Ceed. Medziročne sa výrazne prepadla Octavia, s poklesom predaných kusov, z 1345 na 577.

Elektromobily dieru do slovenského trhu neurobili, stále sa ich predáva pomenej, konkrétnie v priemere sto kusov za mesiac. V prvej dvadsiatke ich nečakajte a rovnako tam nečakajte ani zástup francúzskych modelov. Peugeot 208 to dotiahol na 18 miesto a Renault Clio skončil o dve pozície za ním. Nie je to ale nič prekvapivé, keďže si Peugeot za toto malé auto do mesta pýta v slušnej výbave poriadny balík peňazí.

Pripraviť sa, pozor, idete !

TOP 10 RÁD OD SPOLOČNOSTI MOTOROLA PRE MAXIMÁLNY HERNÝ ZÁŽITOK



Časy hrania hier iba na telefóne alebo hernej konzole sú preč. Prichádza svet nových možností na objavovanie, ktoré nastolia novú éru gamingu. Mobilné telefóny sú čoraz viac konštruované na hry a prinášajú nové možnosti synchronizácie s inými nástrojmi. Privítajte Ready For; všeestrannú platformu, ktorá znásobí možnosti vášho telefónu a umocní všetko, čo dokáže.

S Ready For si hravo prenesiete svoje oblúbené hry na veľkú obrazovku, a tak vyplavíte ešte väčšiu dávku adrenalínu, ako aj získate náskok pred ostatnými hráčmi. S pohlcujúcim zážitkom podobným tomu na konzole, bleskovou rýchlosťou 5G a výkonom super rýchleho procesora, posúva platforma Ready For v kombinácii s moto g200 5G vašu hru o level vyššie.

Tu je našich top 10 tipov ako zdokonalit' herný zážitok:

1. Veľká obrazovka robí obrovský rozdiel

Čo sa týka hrania na mobile, obrazovka solídnej veľkosti robí veľký rozdiel. Aby

ste už nikdy nezaostávali v hre, moto g200 5G má ultra širokouhlý 6,8-palcový displej, vdľaka ktorému hranie na cestách nikdy nebolo l'ahšie. Ked' ste práve doma a pripravení posunúť veci o level vyššie, môžete sa pripojiť k Ready For a jednoducho preniesť hru z mobilu na televízor alebo PC monitor. Je to len otázka sekúnd.

2. Rýchlejšie odozvy so Snapdragon Elite Gaming

Ked' ste uprostred intenzívnej hry, posledná vec, ktorú chcete riešiť, je slabá grafika a pomalá odozva, pretože každá sekunda sa počíta! S moto g200 5G a Snapdragon Elite Gaming máte o starost' menej. Snapdragon Elite Gaming umožňuje rýchlejšiu odozvu a rendering grafiky, pretože prináša aktualizovateľné ovládače GPU, takže získavate všetky najnovšie vylepšenia grafiky a výkonu bez potreby aktualizácie operačného systému. Ak k tomu pridáte neuveriteľne rýchlu 144 Hz obnovovaciu frekvenciu v podaní moto g200 5G, aj graficky náročné hry sa budú hrať takmer bez námahy. Obnovovacia frekvencia sa tiež

automaticky prispôsobuje na základe obsahu na obrazovke, a to za účelom optimalizácie výdrže batérie. To znamená, že môžete byť vždy vo svojej top hernej forme, či už hrať sólo alebo v rámci tímov s priateľmi.

3. Batéria s dlhou výdržou a rýchlym nabíjaním

Posledná vec, ktorú potrebujete pri hraní na cestách alebo doma je batéria, ktorá rýchlo stráca kapacitu. S moto g200 5G vyrážte hrať až 36 hodín na jedno nabitie. To znamená, že na 30-minútovú hru Fortnite si reálne vystačíte iba s 8 % batérie, čo robí zo zariadenia moto g200 5G dokonalého herného spoločníka! Navyše, ked' príde čas na prestávku a dobitie, moto g200 5G to dokáže už za 15 minút a vy sa môžete vrátiť k svojej hre. Takéto rýchle nabitie vám vystačí na celý deň.

4. Ohromujúca rýchlosť 5G a bleskurýchý procesor

Predstavte si, že ste uprostred hry a porážate všetkých protihráčov, ked' tu



zrazu váš telefón zaostáva a vy skončíte posledný! Znie to ako nočná mora, však? Našt'astie s moto g200 5G si môžete bez problémov užívať prvotriednu zábavu, kreativitu a konektivitu s mimoriadne výkonným Qualcomm Snapdragon 888 a 5G procesorom. Vď'aka tomu môžete hrať aj hry vylepšené o AI, ktoré reagujú na váš dotyk o 20 % rýchlejšie. Takže nabudúce už zaručene nezmeškáte žiadnu príležitosť na hru!!

5. Aplikácie na pozadí bez prerušenia hry

Je takmer nemožné úplne vypnúť a sústredit' sa len na hru. Od notifikácií sociálnych sietí až po prichádzajúce textové správy, váš telefón musí byť schopný pokročilého multitaskingu. So zariadením moto g200 5G sa môžete sústredit' na hru bez toho, aby vás spomalovali aplikácie bežiacie na pozadí. Vď'aka procesoru Qualcomm Snapdragon 888 a 5G môžete súčasne hrať a mať na pozadí spustených viaceru aplikáciu, pričom si stále zachovávate pohotovú rýchlosť, ktorou je Motorola známa.

6. Privítajte GameTime

Všetci hráme inak, niektorí z nás sa radi úplne ponoria do sveta fantázie, zatiaľ čo iní obľubujú chvíľkové hranie s prestávkami, ktoré využívajú napríklad na prehliadanie sociálnych sietí. Pomocou GameTime si môžete prispôsobiť herný zážitok tak, aby vyhovoval vašim potrebám.

Pre tých, ktorí nenávidia vyrušovanie, dokáže GameTime stlmit' všetky prichádzajúce hovory a upozornenia, aby ste sa mohli plne sústredit' na hru. A pre tých z nás, ktorí k hraniu pristupujú ležérnejšie, je tu funkcia window-in-window, ktorá umožňuje mať súčasne na obrazovke rozdelené dve samostatné aplikácie. Táto inovatívna funkcia vám umožňuje pokračovať v hre popri posielaní textových správ svojim priateľom, alebo si dokonca

môžete mrknúť odborného sprievodcu, ktorý vám pomôže zdolať danú hru – neobávajte sa, nikomu to neprezradíme!

7. Pripojte sa bezdrôtovo a jednoducho

Chápeme, že pri hraní hier občas potrebujete väčšiu kontrolu a flexibilitu a niekedy mobilné zariadenie neprináša ten pravý zážitok. S Ready For, ked' presuniete hru z telefónu na veľkú obrazovku, môžete jednoducho pripojiť bezdrôtový ovládač a použiť ho na navigácii v hre. Len niekol'kimi jednoduchými kliknutiami upgradnete svoje herné nastavenie a získate tak náskok pred ostatnými hráčmi. Skúste to pri ďalšej hre, a presvedčíte sa, aké jednoduché to naozaj je.

8. Dynamický touchpad povznesie váš herný setup

Vď'aka kompatibilite s platformou Motorola Ready For, moto g200 5G neplní len funkciu smartfónu. Pripojením zariadenia k systému Ready For ho zmeníte na dotykovú podložku s rýchlu odozvou, ktorá vám pomôže pri navigácii v systéme Ready For na vašej pracovnej ploche. Isto si obľúbite túto užitočnú vychytávku na

pripojenie k akejkol'vek ploche, pre hru mimo bežného nastavenia počítača.

9. Neprekonateľný zvuk

Ponorte sa do hry a doprajte si prémiový bezdrôtový zážitok z počúvania s Dolby Atmos a Qualcomm Snapdragon Sound. Krištál'ovo čistá kvalita trojrozmerného zvuku si vás úplne podmaní. Jednoducho pripojte súpravu svojich obl'úbených bezdrôtových slúchadiel cez Bluetooth a užívajte si paralelnú realitu ako keby ste boli v samotnej hre!

10. Rýchlejší prístup vd'aka bočnému skeneru odtlačkov prstov

Ked' vás priateľ' vyzve na súboj v obl'úbenej hre, posledná vec, ktorú potrebujete, je aby vás technológia spomalovala. Pre rýchly a jednoduchý prístup k hre stačí použiť bočný snímač odtlačkov prstov, kde sa váš prst prirodzene dotýka zariadenia. V priebehu niekol'kych sekúnd ste nalogovaný v hre a predbehnete svojich priateľ'ov!

Ak sa chcete dozvedieť viac o predstavenom smartfóne, možnostiach Ready For, či ďalších funkcionálitatách produktov Motorola, navštívte webovú stránku.

Právne zrieknutie sa zodpovednosti

Niektoré vlastnosti, funkcie a špecifikácie produktov môžu závisieť od siete a môžu podliehať dodatočným podmienkam a poplatkom. Všetky sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia. MOTOROLA, stylizované M Logo, MOTO a rodina značiek MOTO sú ochranné známky spoločnosti Motorola Trademark Holdings, LLC. Android je ochranná známka spoločnosti Google, LLC. Všetky ostatné ochranné známky sú majetkom ich príslušných vlastníkov. ©2022 Motorola Mobility LLC. Všetky práva vyhradené.



Je už čas prejst' na novú architektúru?

NOVÉ DDR5 VERSUS STARÉ DDR4



Požiadavky používateľov na vyšší výkon počítačov neustále rastú. Pochopiteľne nemá zmysel každý rok uvádzat' novú PC architektúru, pretože zvýšiť výkon dokážeme aj dodatočnými drobnými upgrade. Veľké zmeny prídú väčšinou každých sedem rokov, čo je približne aj čas uvádzania novej generácie DDR pamäti.

Na nové DDR5 (DDR SDRAM pamäte piatej generácie), sa čakalo pomerne dlho. V technologickom svete sa o nich šepkalo už v roku 2018 a mnohí odborníci predpovedali ich príchod už v roku 2019, čo sa ukázalo ako privel'mi optimistické.

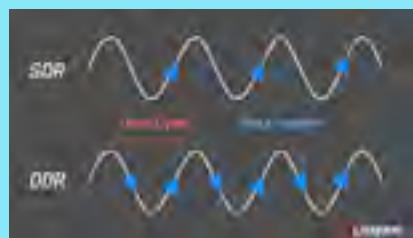
Špecifikáciu nových DDR určuje nezávislá asociácia JEDEC, ktorá už od roku 1958 zdržuje medzinárodné organizácie a výrobcov elektroniky s cieľom vytvárať priemyselné štandardy. JEDEC stanovuje kol'ko pinov budú mať nové moduly, ako budú komunikovať so zvyškom systému, aj aké budú ich základné rozmery a form faktor, požiadavky na napájanie, rýchlosť a ďalšie špecifikácie, ktoré zaručia ich kompatibilitu u výrobcov.

Prvé prototypy DDR5 pamäti dostali reálne výrobcovia základných dosiek až v roku 2021, no potrebovali ešte niekol'ko mesiacov na dôkladné testy a ladenie svojich produktov. Napokon sme sa na konci roku 2021 dočkali a na pultoch obchodov sa objavili prvé nové DDR5, základné dosky a aj nová generácia procesorov. Čo nám prináša nová architektúra? Má zmysel upgradovať a investovať do nových pamäti? Pokúsime sa zodpovedať tie najčastejšie otázky k danej téme.

Zvýšenie výkonu a kapacity

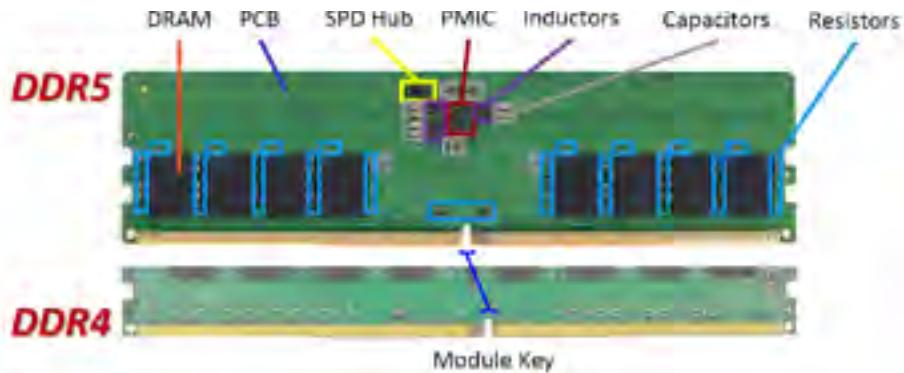
DDR5 prinášajú presne to, čo sme od nových pamäti očakávali – zvýšenie rýchlosť a nárast kapacity. Prenosové rýchlosť prekonávajú súčasné rýchlosť podľa štandardov JEDEC pre DDR4 pamäte na úrovni 3 200 MT/s (mega transferov za sekundu). Ako ukazujú prvé reálne testy, nové DDR5 dosahujú minimálne rýchlosť na úrovni 4 800 MT/s, ale za určitých podmienok je možné už dnes dosiahnuť aj rýchlosť 8 670 MT/s a to s maximálnou príepustnosťou na úrovni 67.2 GB/s. To naznačuje, že

Redakčná poznámka: MT/s vs MHz



Údaj o rýchlosťi pamäti v MHz je dnes tak trochu zavádzajúci. Zbernice totiž používajú nižšie pracovné frekvencie, ale počet dátových prenosov je u nich vyšší, pretože sa využíva vzostupná a zostupná nábehová hrana časového cyklu (frekvencia je napr. reálne 1 500 MHz, ale v každom pulze sa prenesie dvojnásobné množstvo, preto ich niektorí označujú ako 3 000 MHz). Výstižnejšie o rýchlosťi vypovedá údaj uvádzaný ako MT/s, teda hodnota skutočného počtu vykonaných prenosov (mega transferov) za sekundu, napr. 3 000 MT/s.

Článok o porovnaní MHz a MT/s nájdete na adrese
www.kingston.com/en/blog/pc-performance/mts-vs-mhz



môžeme očakávať ešte viac ako bol sľubovaný dvojnásobný nárast výkonu a už len pre tento fakt sa opatří uvažovať nad novou architektúrou.

Ďalším pozitívom DDR5 je možnosť navýšenia kapacity RAM. Podľa štandardu JEDEC je možné rozšíriť DDR5 pamäť až na 128GB, zatiaľ čo u DDR4 máme ako limit pre modul s maximálnou kapacitou 32GB (reč je samozrejme o štandarde pre spotrebiteľské UDIMM a SODIMM, pretože serverové RDIMM a LRDIMM majú iné špecifikácie). V kombinácii s maximálnou príepustnosťou sa tak dramaticky zvýši výkon celého systému, čo nám otvára netušené možnosti pre nové aplikácie.

Zníženie napäcia a vylepšená korekcia chýb

Podobne ako predošlá generácia, aj nové DDR5 prinášajú ako jednu z hlavných výhod zníženie prevádzkového napäcia z 1,2V (DDR4) na 1,1 V (DDR5), čo znamená nižšiu spotrebú energie. Nové moduly majú zároveň integrovaný vlastný obvod na správu napájania (PMIC), ktorý sa v minulosti nachádzal na základnej doske. Ten sa stará o správu napäcia aj d'alších komponentov na pamäťovom module a v moduloch pre PC umožňuje využívať napr. aj priame 5 V napájanie pre niektoré komponenty na zlepšenie celkovej integrity signálu a zníženie digitálneho šumu. Je to veľká výhoda, ktorá umožňuje výrobcom efektívnejšie manažovať napájanie pamäťových modulov a ich komponentov a prispôsobovať ho aktuálnej potrebe.

K zvýšeniu stability pri extrémnych rýchlosťach prispieva aj na moduloch integrovaný obvod na automatické korekcie chýb (ECC), alebo nový komponent SPD hub, ktorý integruje SPD (Serial Presence Detect) EEPROM s d'alšími prvками. To všetko pomáha správne nastaviť konfiguráciu pamäti a zlepšiť stabilitu komunikácie.

Investícia aj do budúcnosti

Nové DDR5 sú vyvrcholením dlhoročnej spolupráce aktérov pamäťového priemyslu a architektov čipových súprav s cieľom

sú už nové DDR5 pamäte Kingston FURY Renegade pre najnáročnejších používateľov a v neposlednom rade pripravujeme aj DDR5 pre servery, ktoré chceme uviesť ihned, ako budú dostupné vhodné serverové platformy."

Aktuálne jediným vážnejším problémom u nových pamäti sú občasné výpadky dodávok na trhu spôsobené súčasnými svetovými problémami ako sú čipová kríza, lockdown v dôsledku d'alšej mutácie COVID, alebo vojna medzi Ruskom a Ukrajinou. To všetko negatívne ovplyvňuje ceny počítačových komponentov. „Na konci roku 2021 bol Kingston jedným z mála výrobcov, ktorí boli vôbec schopní DDR5 spolahlivo dodávať. Počiatočný dopyt však bol aj tak výrazne vyšší než sa očakávalo. Výrobné kapacity DDR5 sú už navýšené a tým pádom sa výrazne zlepšila ich dostupnosť. Bohužiaľ nedokážeme predpovedať aká bude situácia na trhu s ostatnými komponentmi ako sú MB, alebo CPU, no aktuálna dostupnosť sa zdá byť dobrá,“ dodáva Gaczor.

Môžeme predpokladať, že ceny budú výhľadovo klesať a ak chcete citel'ne lepší výkon a perspektív aj do budúcnosti, určite neváhajte a zainvestujte do najnovších DDR5. Ked' si dnes dobre vyberiete, počítač vám vydrží (s prípadnými drobnými neskoršími upgrade) pokojne aj tých 7 rokov a to už sa pravdepodobne budeme baviť o d'alšej generácii v podobe DDR6.

zdroj: Kingston



Pixel Federation uvádza na trh novú mobilnú hru s AAA feelingom Puzzle Adventure



Pixel Federation, najväčší slovenský herný vývojár, oznámi po 4 rokoch vývoja globálny launch novej 3D adventúry.

Puzzle Adventure prináša svojim hrácom tajomný svet plný záhad, výziev a príšier, ktoré zaručene preveria ich detektívne schopnosti. Ako všetky hry od štúdia Pixel Federation, aj Puzzle Adventure je vol'ne dostupná na [Google Play](#) a [App Store](#) a plne hratelná zadarmo, avšak niektoré položky v hre je možné zakúpiť. V prípade, že si túto možnosť neprajete využívať, môžete si ju deaktivovať v nastaveniach svojho mobilného zariadenia.

„V roku 2010 sme dostali nápad vytvoriť puzzle hru založenú na príbehu a o dva roky neskôr sme svetu predstavili Diggy's Adventure ako online logickú hru určenú na desktop. Keď sme ju v roku 2016 upravili na mobilné zariadenia, rýchlo si získala milióny fanúšikov a z Pixel Federation sa stalo úspešné

herné štúdio. Čoskoro nás naša herná komunita žiadala o pokračovanie a aj na základe jej podnetov začal nás tím robiť na projekte s pracovným názvom DA2. S využitím všetkých skúseností, ktoré sme za tie roky nazbierali, sme výzvu prijali a pracovali na mobilnej hre s AAA prvkami a 3D grafikou. Po 3 rokoch tvrdej práce sa nášmu tímu 25 skvelých programátorov, game designeriek a designérov, grafičiek, grafikov a mnohých ďalších podarilo našim hráčom priniesť duchovného nástupcu hry Diggy's Adventure. Nazvali sme ho Puzzle Adventure.“ hovorí producent Adam Adámek.

„Hra Puzzle Adventure bola vyvinutá s jasným cieľom – vytvoriť mobilnú adventúru, ktorá by sa čo najviac podobala hrám z kategórie „triple A“, hovorí Ján Litecký-Šveda, hlavný dizajnér hry. „Chceli sme sa odlišiť od rýchlokvasených hier, ktoré zaplavujú mobilný trh, a to poskytnutím kvalitného mobilného zážitku s pútavým

príbehom, uveritel'nými postavami a dynamickým dejom. Zamerali sme sa na našu špecialitu - pútavý level design, ktorým vieme hráča vtiahnuť do ručne vyskladaného herného priestoru a ponúknut' mu skvelé hádanky, kinematografický zážitok a možnosť interakcie s tajomným svetom, ktorý stojí za to preskúmat.“





EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

**Wi-Fi s AI - Inteligentnejšia, bezpečnejšia,
rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.**

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon
pokročilých inteligentných sietí.



AI Mesh
Optimiser



AI Wi-Fi
Optimiser



AI Traffic
Optimiser



AI Assistant



AI Parental
Control

R15

AX1500 Smart Router

E15

AX1500 Mesh
Range Extender



M15

AX1500 Mesh Systems

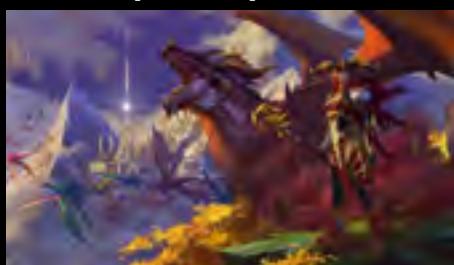
NOVINKY ZO SVETA HIER

Baldur's Gate 3 vyjde v 2023



Očakávané pokračovanie kultovej súriny Baldur's Gate, ktorá na dlhé roky zdefinovala to, ako sa RPG hry na PC hrajú, vyjde z procesu Early Access budúci rok. Túto správu priniesli tvorcovia z Larian Studios v úplne prvej časti relácie D&D Direct. Ak ste teda čakali, že rok 2022 bude rokom, kedy po 22 rokoch od vydania Baldur's Gate II: Shadows of Amn vyjde tretí diel, tak sa budete musieť obrniť trpezlivosťou ešte o niečo dĺžšie. Tých pár mesiacov sa už bude dať predsa len vydržať a avou zadnou. A ak už nemáte trpezlivosť, stále je dostupný Early Access, prostredníctvom ktorého je možné zahrať si celý prvý akt. Ten ponúka približne 25 hodín hrania, 6 povolení a 9 rôznych rás. Baldur's Gate 3 je už druhý pokus o pokračovanie súriny, tak držíme palce, aby to tentokrát vyšlo.

Nová expozícia pre WOW



Kedysi bájne MMORPG World of Warcraft v posledných rokoch zažíva úpadok a odľiv hráčov smerom k Final Fantasy XIV. Tvorcovia z Blizzardu si sú svojej neblahej situácie vedomí a z toho dôvodu musia prísť s niečím, čo tento stav zvráti. Bude tým niečím nová expozícia nazvaná Dragonflight? To samozrejme ukáže až čas. Dragonflight ponúkne hráčom možnosť preskúmať dračie tajomstvá Dragon Isles v štyroch zónach – Waking Shores, Ohn'ahran Plains, Azure Span a Thaldraszus. Level cap sa zvýší na 70, pribudne možnosť cvičenia svojho vlastného draka, systém talentov sa dočká obmien a zmien sa dočká aj UI. Dragonflight tohto prinesie veľa a je teda evidentné, že si vývojári uvedomujú, že s touto expozíciou musia uspiet', inak reputácia World of Warcraft klesne ešte nižšie.

>> VÝBER: Maroš Goč

Nový Monkey Island ohlásený



Ron Gilbert, to je ale šibal! Vysvitlo, že už dva roky tajne pracuje na novom pokračovaní slávnej súriny adventúr Monkey Island, ktoré bude niesť názov Return to Monkey Island, a ktoré bude zároveň priamym pokračovaním Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. Dôvodom, prečo Ron ignoruje trojku The Curse of Monkey Island, štvorku Escape from Monkey Island a aj Tales of Monkey Island od Telltale je, že on na týchto pokračovaniach nepracoval a samému sa nepáčilo, akým smerom sa vybral príbeh. Hra je plánovaná na vydanie ešte v tomto roku, no zatiaľ nepoznáme konkrétny dátum a dokonca ani platformy, na ktoré by mala hra vystúpiť. Tvorcovia zverejnili len krátky teaser, ktorý naznačuje grafický štýl hry. Je nutné povedať, že súdiac podľa ohlasov, ten vizuál nesadol všetkým.

Ďalší leak PS hier na PC



Všetci vieme, že Sony sa na PC zapáčilo. Zatiaľ posledná vydaná hra God of War na Steamu patrí medzi najlepšie PC porty všetkých čias, obzvlášť po dodatočných patchoch, za čo hráči tvorcov odmenili skvelými predajmi.

Z toho dôvodu nie je vôbec prekvapivé, že sa chystajú aj ďalšie porty. Síce zatiaľ bola oficiálne potvrdená len Uncharted Collection, vzhľadom na viero hodnosť zdrojov, ktorým pôsobivé leaky už vyšli, je možné, že sa aj nasledujúce hry postupne dostanú na PC. Takže leaknuté hry sú Horizon II: Forbidden West, na ktorom PC porty pracuje Guerilla Games, remake Ratchet & Clank a Ratchet & Clank: Drift Apart, ktoré sú v rukách Blind Squirrel Games a Jetpack Interactive, Demon's Souls od Bluepoint, Ghost of Tsushima od Nixxes a Gran Turismo 7 od Polyphony.

Dátum vydania XCH3



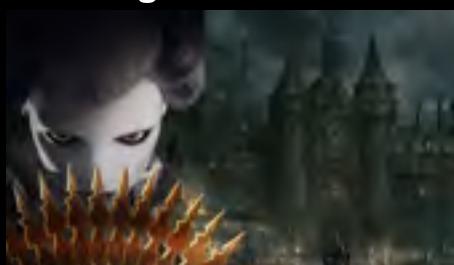
Podľa najnovších informácií budeme môcť mať v Xenoblade Chronicles 3 v partií až 7 postáv, čo vysoko prevyšuje predchádzajúce hry (prvý diel mal 3, X diel mal 4, druhý diel mal 3), budeme im môcť meniť ich bojové povolania, čo bude možné len druhýkrát v histórii súriny (prvýkrát sa to dalo v X) a hra prinesie novinku v podobe systému Interlink, ktorý v praxi znamená spojenie dvojice postáv do bytosť menom Oroborus, s ktorou budeme môcť zasiahnuť do boja. Ako to už pri tejto súrine býva, aj tretí diel bude mať preplácané UI, ktoré bude zaberat' minimálne polovicu hernej obrazovky. Tak nakoniec už len to najdôležitejšie. Kedy táto očakávaná hra vyjde? Xenoblade Chronicles 3 vyjde podľa oficiálnych ohlasení 29. júla 2022 na Nintendo Switch, čiže o presne o tri mesiace.

Expanzia pre C2077 v 2023



Cyberpunk 2077 bol a aj stále je tým najväčším sklamaním CD PROJEKT a to aj napriek tomu, že hra predala úctyhodných 18 miliónov kusov. Tvorcovia z toho ale radost' mať nemôžu, nakol'ko hru po vydaní trápilo obrovské množstvo bugov. Tvorcov zas trápili obvinenia z klamstiev a závadzania. Zhoršenú reputáciu a sklamanie hráčov totižto nemôžu vynahradit' žiadne milióny. A ani najnovšie správy práve nevrátia štúdiu stratenú povest'. Podľa oficiálnych správ sa prvá príbehová expozícia pre hru dostane do rúk hráčov až niekedy v budúcom roku. To znamená, až po výše dvoch rokoch od vydania základnej hry a to určite nebolo pôvodne v plánoch. Pre porovnanie, Hearts of Stone, prvá príbehová expozícia pre The Witcher 3, vyšla 5 mesiacov od vydania hry a druhá, Blood and Wine, rok po vydaní hry.

Steelrising odložené



Francúzske štúdio Spiders zodpovedné predovšetkým za béčkové akčné RPG ako Mars: War Logs, Technomancer či Greedfall, môžu vstúpiť do najvyššej ligy ich očakávaným počinom Steelrising.

Táto námetovo i herne zaujímavo pôsobiaca hra však nevyjde v pôvodne určený čas, nakol'ko tvorcovia hru odložili na 8. september 2022. Ako dôvody boli uvedené dodatočné práce na hre, ktoré majú hru vylepšiť na čo najlepší zážitok. Steelrising sa bude odohrávať v podmanivej viktoriánskej dobe s nádychom steampunku a hlavnou postavou bude automaton Aegis, ktorý sa vydá na cestu pomoci revolucionárom dotiahnut' Veľkú francúzsku revolúcii do zdarného konca. Steelrising sa v štýle súbojov vo veľkom inšpiruje sériou Dark Souls, avšak hra bude o niečo viac lineárnejšia.

Ohlásenie Kingdom Hearts IV



Pri príležitosti vydania prvého dielu Kingdom Hearts v roku 2002 na PlayStation 2 ohlásilo Square vývoj štvrtého dielu.

Kingdom Hearts IV sa podľa slov tvorcov bude odohrávať v modernom, realisticky vyzerajúcom svete, ktorý bude na prvý pohľad značne odlišný od predchádzajúcich hier. Rozprávkovost' a farebnosť nahradí príklon k realizmu a subtilnejším, dajme tomu sivým odtieňom farieb. Prostredie vyzerá realisticky, autá vyzerajú ako z nejakej racingovej hry a samotný hrdina Sora tiež nabral l'udskejší nádych. Square podľa všetkého v tejto hre stavia karty na temnejšie nálady. Zatial' je hra len v štádiu vývoja a tvorcovia neupresňujú ani dátum vydania, či platformy, na ktorých hra vyjde. Na tieto informácie si budeme musieť ešte počkať.

Remake Max Payne 1 a 2



Hry Max Payne sú presne tými hrami, do ktorých ked' sa vrhnete, nebudec chciť skončiť, až kým ich celé neprejdete. Teda to platí minimálne o prvých dvoch dieloch, ktorých špecifická noirová atmosféra snehom pokrytého New Yorku obaleného v sporom osvetlení pouličných lámp dokonale vykresľuje pochmúrne príbehy o policajtovi Maxovi. Ten prišiel o svoju rodinu kvôli nafetovaným mafiánskym vrahom. Skvelá správa. Tých vrahov budeme môcť znova raz nakopat' a to v úplne novom prevedení, nakol'ko Rockstar, momentálne vlastník značky, dal zelenú remaku hier Max Payne a Max Payne II: The Fall of Max Payne. Hry pobežia na rovnakom Northlight engine, na ktorom beží aj Control či Quantum Break, a vyjdú v jednom balení v ešte nestanovený dátum na PC, PS5 a XSERIES.

The Wheel of Time vyšlo na GOG



The Wheel of Time je hra, ktorá bola späť s GOG už od jeho vzniku. Teda nie, že by hra vysla spolu s GOG, tá hra bola totiž chcená hned' od jeho počiatkov. Na prvý pohľad môže The Wheel of Time vyzerat' ako first person RPG alá Wizadry alebo Might & Magic, avšak ide o čistokrvnú strieľačku, v ktorej zbrane nahradil prepracovaný systém kúziel. Hra pôvodne vyšla ešte v roku 1999 a to ako herná verzia rovnomennej série kníh The Wheel of Time od Roberta Jordana. Fanúšikmi i kritikmi je považovaná za jednu z najviac nedocenených hier všetkých čias, pričom tomuto neblahému statusu nahráva aj fakt, že podľa GameSpy sa svojho času predalo len niečo výše 30 000 kusov. Hru priniesol GOG v spolupráci s Nighdive Studios, ktoré je zodpovedné napríklad za skvelý Shadow-Man Remastered.

Nový Tomb Raider vo vývoji



Pri príležitosti vydania enginu Unreal Engine 5 ohlásili Square Enix a Crystal Dynamics novú Tomb Raider hru, ktorá na tomto engine rovno aj pobeží. Bohužiaľ detaily o hre nie sú vôbec známe, avšak na tie je asi ešte skoro. Jeden z tvorcov uvádza, že vývoj hry práve len začali. Tak či onak, dnes je pre nás najdôležitejšia tá vedomosť, že sa na novom Tomb Raiderovi vôbec pracuje, pretože zatial' posledný Shadow of the Tomb Raider sa zvykol označovať aj ako prepádák a séria to začala mat' nahnuté. Z finančného hľadiska boli úvodné predaje sklamáním, hoci do dnešných dní sa hre predsa len podarilo predat' takmer 9 miliónov kusov. Horšie je to už s hodnoteniami kritikov i hráčov, ktoré má práve Shadow of the Tomb Raider najnižšie spomedzi hier modernej trilógie.

Odklad pokračovania BOTW



Jedna z najočakávanejších hier tohto roka bolo pokračovanie fenomenálneho The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Aj keď' pokračovanie stále nemalo meno a ani vydanie v tomto roku nebolo s určitosťou potvrdené, predsa len sa čakalo, že po niekol'koročnom vývoji bude práve rok 2022 tým rokom. Avšak podľa najnovších informácií prichádzajúcich práve z útrob Nintenda sa tvorcovia rozhodli hru v tomto roku nevydať, aby hru stihli vypilovať' do dokonalosti. Preto až ten budúci rok. Tu sa natíska otázka, či odklad nemá niečo spoločné s údajnou novou verziou konzoly Switch, na ktorú by pokračovanie BOTW mohlo vyjsť' ako launch titul. Ak by sa to takto stalo, nebolo by to nič nové, nakol'ko aj prvý diel bol na Wii U neustále odkladaný, aby bol nakoniec vydaný aj na Switchi.

Paperboy

ZÁVAN ZÁPADU



Vítam vás v našej pravidelnej rubrike spomienok jedného starnúceho muža v stredných rokoch. Mesiac čo mesiac sa v rámci tejto rubriky snažím z vlastnej hlavy vyt'ahovať spomienky a, ako dobre viete, ide o nitky mojich vlastných skúseností s videoherným softvérom, ktoré sa prevažne preplietajú s mojím pohnutým detstvom. Aj keď je pre mňa čoraz náročnejšie prinášať opäť niečo nové, o čom som ešte nepísal, tá studnica stále ešte úplne nevyschla. Dnes si preto dámme niečo ako závan západnej arkádovej kultúry. Prenesieme sa do roku 1985, kedy som mal sotva jeden rok a samozrejme som ešte ani len netušil, že niečo také ako hry premietané na blikajúcich CRT obrazovkách vôbec existuje. Ked'že však vybraná časť klenotov z dávnych čias dokáže vd'aka dnes stále populárnym portom prežiť a dochovať sa pre budúce generácie, ani mne nakoniec nedokázal uniknúť novinový chlapec na bicykli,

ktorého podstatu v našich končinách asi nebudeme nikdy vedieť naplno docenit'.

Určite ste už videli americký film, alebo seriál, v ktorom sa doručovanie novín priamo do domu realizovalo prostredníctvom na bicykli jazdiacich neplnoletých detí, kľučujúcich medzi kontajnermi a vydesenými mačkami. V USA je táto forma brigády stále bežnou formou zabavenia detí počas prázdnin a pre spoločnosť Atari a dnes už neexistujúci Midway to bol súčasne zaujímavý námet na vytvorenie arkádovej hry.

Paperboy prišiel na scénu najprv vo forme striktného automatu so všetkým, čo sa s tým spája, avšak neskôr sa hra ako taká ocitla aj na domácich herných zariadeniach. Nebudem vám sem teraz vypisovať konkrétné názvy, ked'že ten zoznam hardvéru, kde sa Paperboy nakoniec ukázal, je dlhý ako

požiarny rebrík (ide o dvadsaťšest verzí jednej a tej istej hry) a radšej prejdem k samotnej náplni príbehu.

Pomsta je sladká

Ciel'om hráčov, korigujúcich smer jazdy už od pohl'adu drzého chalana na bicykli, bolo triafanie novín do dverí typických malomestských domčekov z dreva – to sú tie, ktorými si známe tornáda s ženskými menami čistia zuby. Samotné domčeky sa od seba odlišovali farebne (žlté, biele, modré) a vašou úlohou bolo zasiahnúť ich prah priamo počas jazdy tak, aby nedošlo k nejakej nehode. K nehode však pochopiteľ'ne skôr, či neskôr, prišlo a okrem toho, že ste svojimi informačnými projektílmi z papiera a atramentu mohli prevrátiť smetné koše, predovšetkým bolo možné porozbijať okná. Akonáhle sa niečo také stalo, do daného domu už nasledujúci deň nebolo možné doručiť dennú tlač a

vy ste tak prišli o platiaceho zákazníka, teda aj o cenný zisk. Celý koncept bol v zmysle časovej osy postavený na jednom intenzívnom týždni, plnom buchotu novín o vchodové dvere, kedy sa nápis „Game Over“ objavil v momente straty štyroch životov. Zaujímavosťou je však akási forma rebélie, kedy ste počas jazdy okolo usadlosti, kde ste deň predtým zničili okennú tabuľku, im to tam mohli rozflákať opäť a ešte oveľa viac. Za presné trafenie smetiakov, či okien, vám na konto pribúdali bonusové body a tak to často zvádzalo k väčšej chuti ničiť, než doručovať.

Jazda aj pohl'ad statickej kamery boli brané z izometrickej perspektívy s nadhl'adom a okrem nutného načasovania hádzania roliek novín si hráč musel dávať pozor aj na rôzne formy nebezpečenstva číhajúceho priamo na ulici. Išlo o jazdcov na skateboarde, smetiarov, či pracovníkov cestnej správy, avšak autori si neodpustili menší vtip a jednou z prekážok sa stala aj samotná smrť. Ked'že rýchlosť jazdy nebola vôbec malá, hráč musel vediet predvídať príchod d'alšej prekážky a súčasne nezabúdať hádzať noviny do pomyselných farebných terčov.

Ďalším problémom sa stávalo dopĺňanie novín ako takých, ktoré ste si museli sami pozbierať. A, ako už asi tušíte, vývojári ich rozmiestnili práve medzi vyššie opisované a pohyblivé prekážky. Paperboy preto spadá do kategórie náročnejšieho herného softvéru a dnes by sme pokojne mohli povedať, že dokonca išlo o jednu z najťažších arkád svojej doby. Nie všetko v rámci jeho interakcie však bolo fér. Človek často spadol z bicykla len preto, že sa mu pod kolesom prekážka doslova zjavila a d'alším problém sa stala neschopnosť



systému rozoznat' správneho doručenia novín od toho nesprávneho. Ked' som tento projekt skúšal ešte na pôvodnom systéme Game Boy, veľ'akrát hra nedokázala zarátať správne body za noviny, ktoré dopadli takmer úplne presne pred dvere, čo bolo mierne frustrujúce a obzvlášť v situácii, kedy sa mi inak darilo s úspechom kl'učkovat' medzi všetkými tými prekážkami. Stratil' predplatiteľ'a aj napriek tomu, že dostal noviny, nie je zrovna dobrá motivácia pre pokračovanie.

Predovšetkým na základe vyššie opisovaných problémov nedokázal Paperboy, minimálne z môjho pohl'adu, vybudovať dostatočnú chut' do opätného hrania a po jednom, či dvoch absolvovaných turnusoch ste to už jednoducho vzdali a išli hrať niečo iné. Vizuálna stránka bola v polovici osemdesiatych rokov asi vnímaná viac-menej pozitívne, avšak jedna a tá istá melódia (ak sa to tak dá nazváť) v pozadí vás po čase začala príšerne

otravovať'. Z historického pohl'adu sa projekt Paperboy dokázal vryť do pamäti hráčov hlavne pre samotnú ideu roznášania novín, čo by v dnešných trendoch mohlo vyvolat' chut' istej pol'skej spoločnosti vytvoriť simuláciu doručovateľ'a tlačeného periodika – možno už niečo také skutočne na Steame je a ja o tom ani neviem. Každopádne, samotný nápad vo finále preválcoval formu a ani v čase vydania nebola kritika nijako naklonená kvalitám danej arkády.

Ako čas plynul a herná scéna začína naberat' na objeme, mnohé médiá sa rozhodli vytvoriť sériu akýchsi historických rebríčkov, kde vyzdvihovali jednotlivé arkády na piedestál, či už ako formu edukácie mladšieho publiku, alebo len s cielom pripomenutia si vlastných zážitkov. Tak či onak, Paperboy sa v týchto zoznamoch viackrát objavil a nech už na hru samotnú máte dnes akýkol'vek názor, svoje miesto v interaktívnom digitálnom dedičstve si s istotou nájde.

Verdikt

Letná brigáda plná kotrmelcov a rozsypaného skla.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Atari Games	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| + Nápad | - Nepresná registrácia zásahov |
| + Náročnosť' | - Istá neférovost' |
| + Smrť' ako prekážka v doručení | - Zvuk |
| + Rozbíjanie okien | |

HODNOTENIE:



Eternal Threads

STROJ ČASU VÁS VRÁTIL SPÄŤ, NO ZVEDAVOSTЬ VÁS ŽENIE VPRED.



Cestovanie v čase nás odjakživa fascinuje. V sci-fi žánri ide hádam o ten najklasickejší zo všetkých klasických motívov a zápletiek – možno ešte spolu s agresívnymi mimozemšťanmi.

Pokial' ide o tento pokultúrny fenomén vo filmovech a seriáloch, zoznam je masívny; od svetoznámeho Terminátora (1984), cez stredoveký Prúd času (2003) s Geraldom Butlerom, Davidom Thewlisom a Paulom Walkerom, až po nie príliš úspešných Lovcov dinosaurov (2005), ktorých väčšina z vás zrejme ani nepozná. Megaúspešné sú filmy ako Návrat do budúcnosti, Planéta opíc, komediálni Návštěvníci či fantastických 12 opíc s Bruceom Willisom a Bradom Pittom. Zo seriálov zase treba spomenúť napríklad Cestovateľov v čase, Terra Novu a Cudzinku.

V hrách už tejto tematiky nájdeme pomenej a ked' už, zväčša ide skôr o aké „pozadie udalostí“. Samotná kauzalita – teda to, že jedna udalosť vyskocila druhú – má skôr len akýsi

„podmazový“ účel, jednoducho nejde o hlavnú mechaniku. Skvelým príkladom je napríklad séria „Red Alert“ alebo „BioShock Infinite“ či „A New Beginning“.

Potom tu máme výnimky ako „Life is Strange“ či „Quantum Break“, ktoré mechaniky súvisiace s posúvaním času aktívne využívajú v rámci gameplay – no vo všeobecnosti nejde o prvky rozšírené vo videohernom priemysle. Možno za to môže fakt, že ide o tematiku pomerne náročnú, a možno ju už vývojári a distribútori už považujú skôr za akési sci-fi klišé, kde nie je čo dodat' a čo vymysliet'.

Navýše, ak to autori domotajú, majú na rováši úplný prepadák, a ak to až príliš „premakajú“, začne z toho boliet' hlava. Ani tak dobre a ani onak. Príliš náročné na kreativitu, príliš náročné na realizáciu, príliš mätúce pre hráča a náročné na pochopenie. Ak je totiž niečo, čo dokáže deť poriadne skomplikovať, sú to práve rôzne dejové roviny a skoky, veci ako

„efekt motýľich krídel“, „pralelelné“ či „alternatívne“ časové osi alebo „časový paradox“. Pravda bude asi niekde uprostred – že cestovanie v čase je fajn, ak sa využije v rámci hratel'nosti a príbehu len ako akési „okorenenie“, no postaviť na tom celú hru je už asi príliš.

No, tento nepísaný konsenzus (nazvime to tak) si k srdcu zjavne nevzalo nezávislé štúdio Cosmonaut Studios sídliace v anglickom Liverpoole. Ich herná pravotina s názvom „Eternal Threads“ je totiž práve o manipulácii s časom, o akcii a reakcii, o následkoch vašich rozhodnutí. Nečakajte preto akciu, ale pomalú, postupne sa rovňajúcu hru, kde tempo udávate vy.

Celá hra sa odohráva v areáli jedného domu v roku 2015 po tom, čo ničivý požiar zabil všetkých jeho šiestich obyvateľov. Vy a vaša postava nie ste nikto dôležitý – nie ste žiadny „chrono-Bond“, ale skôr niečo na štýl „mužov v čiernom“. Len s tým rozdielom, že vás skafander vlastne nie je čierny a vašou



expertízou nie sú mimozemšťania a naprávanie škôd, ktoré spôsobia, ale akési opravovanie chybných segmentov v časopriestore. Bližšie vám to už vysvetlí krátky prológ v úvode hry, na konci ktorého sa z budúcnosti prenesiete do roku 2015. Tam vás už čaká záhada vyhoreného domu a najmä postupné odhal'ovanie príbehov jeho okupantov.

Vašou úlohou je zmeniť priebeh udalostí tak, aby osudový požiar všetci prežili. Samozrejme, najl'ahšie by bolo rovno zistiť, ako požiaru zabrániť, ale to práveže z nejakého dôvodu nesmiate. Oheň sa skrátka rozšíriť musí, vy len musíte zistiť, čo treba zmeniť, aby ho šestica ustála v zdraví.

Zvrátiť ich smrt' však nie je vec jednoduchá, ba naopak – z vašej strany bude potrebné logické uvažovanie, zvedavosť a najmä trpežlivosť. Nejde o sprint, ale skôr maratón.

Kl'účovým prvkom hry je totiž časová os, z ktorej vedú hore a dole jednotlivé kl'účové momenty. Tých sú desiatky, prehŕávat' si ich môžete v l'ubovoľnom poradí, no íst' na to inak ako chronologicky je podľa mňa krajný nerozum. Vzhľadom na množstvo jednotlivých okamihov, ktoré budete prehŕávať (a niekedy



aj meniť) s pomocou vášho fešného hi-tech sci-fi prístroja, budete mať zrejme aj tak dosť práce s tým, aby ste zvládli držať krok s hrou.

Predsa len, kombinácií jednotlivých časosfér je dosť, rozhodnutia na seba navzájom vplývajú a vy musíte dávať bdelý pozor na to, čo sa kedy stalo, aby ste boli neustále v obrazе.

Je to sice zaujímavý prvok navyše, no súčasne si viem predstaviť, že dlhšia prestávka od tejto hry a následny

návrat môžu byť problematické. Sú skrátka hry, do ktorých sa po čase hráč dostáva t'ažšie, a čím viac príbehových prvkov tam je, tým je to horšie. Do istej miery to však kompenzuje pomerne jednoduché a prehľadné grafické znázornenie kl'účových udalostí.

Na časovej osi máte pekne napísané, o čom ten-ktorý moment bol, čo ste zmenili alebo čo zmeniť môžete. Vytvárať alternatívne časové roviny môžete priamo počas miniscénok, alebo, ak ste ich už videli a len experimentujete, jednoduchým prepínaním. Stredou cestou je, že scénu sice prehráte, ale rovno to „skipnete“ na moment, kedy musíte učiniť rozhodnutie „A“ alebo rozhodnutie „B“.

Napriek všetkému nejde o hru, ktorú si zapnete na odreagovanie po náročnom dni, no niežeby to nejako vplývalo na jej hodnotu alebo kvalitu.

Eternal Threads javí ako vel'mi solídný naratívny zážitok a osobne som bol vel'mi zvedavý na to, čo sa dozviem v d'alšom momente. Ako budete totiž postupovať časovou osou (opakujem, prečo by to niekto robil inak ako chronologicky?), budete sa o hlavných postavách a ich vzájomných vzt'ahov dozvedať nové





a nové skutočnosti. Najmä zistíte, že všetci majú svoje tajomstvá a každý predsa rád klebetí o druhých, nie?

Z príbehového hľadiska sú práve tieto osudy šiestich l'udí, ktorí počas požiaru zahynuli, alfou a omegou hry. Bohužiaľ, zhodnotiť komplexnosť ich osobností či dejové zvraty ešte nemôžem.

Ked'že hra vychádza až 20. mája a k dispozícii som ju mal už zhruba mesiac pred vydaním, embargo bolo pomerne prísne. Písat' smiem len o zážitkoch z prvých dvoch hodín hrania, takže na hlbšie rozbory je ešte priskoro.

Z toho krátkeho času, ktorý som zažil v mierne strašidelnom, požiarom poznačenom dome, kde vyhasli životy šiestich l'udí, však môžem súdiť, že ide o napohl'ad prepracovaný, výkladovo jednoduchý a obsahovo zaujímavý titul. Jeho skutočná sila – alebo slabosť – sa nepochybne nachádza v neskoršej fáze hry, pretože čím viac momentov odkryjete, tím viac možností a kombinácií máte k dispozícii.

Netrúfam si povedať, ako dobre je motív následkov zmeny času dobre prepracovaný, no minimálne postavy pôsobia tak, že majú svoje pre a proti, svoje muchy aj charakteristické črty, strasti a radosť, všedné aj nevšedné problémy, ktoré na prvý pohľad nie sú jasné.

Inak povedané, vývojári odviedli celkom solídnú prácu, pokial' ide o to, aby vás navnadili v pokračovaní hrania, a dobre zvládnuté je aj používateľské rozhranie. Ak som v úvode spomíнал, že z tematiky cestovanie v čase môže človeka rozboliet' hlava, nemyslím si, že toto by bol ten prípad. Hoci si Cosmonaut Studios naložilo pomerne

odváze sústo, držia sa v rozumných medziach svojich možností a schopností.

Všetko sa deje v jednom dome (a záhrade), kde je počet postáv limitovaný. Hoci vaše zmeny jednodlivých rozhodnutí týchto postáv spôsobujú, že sa na časovej osi vytvoria nové body, ktoré môžete preskúmať (alebo aj nie – nikdy totiž nebudeť mat' naraz k dispozícii všetky alternatívne momenty), vo svojej podstate sa hra drží akýchsi „indie“ mantinelov. Naozaj rozumne dizajnovaná hra, ktorá sa na nič nehrá a aspoň na prvý pohľad spĺňa to, čo vývojári sl'ubili.

Je to vlastne indie titul skrz naskrz; nenadchne vás veľkost'ou či technickým spracovaním (ktoré naozaj nie je zlé a atmosféra je výborná), ale skôr nápadom a jeho realizáciou.

Ak sa nebojíte pri hraní zapojiť mozog a chcete vyskúšať niečo pomerne nevšedné, Eternal Threads sa javí ako výborná vec. Vývojári navyše sl'ubujú, že jednotlivé hlavné postavy môžete zachrániť viacerými spôsobmi, z čoho

súdim, že počet jednotlivých kombinácií na časovej osi je skutočne vysoký.

Prvé dve hodiny, počas ktorých som stihol preskúmať prvé dva dni z týždňa, ktorý predchádzal požiaru, to tak sice nevyzeralo, no ako som už spomenul vyššie – plne očakávam, že väčšina následkov jednotlivých zmien v časopriestore sa premietne až neskôr. Nie každá sa ukáže hned', čo dáva zmysel – predsa len, bola by to nuda, ak by to tak bolo.

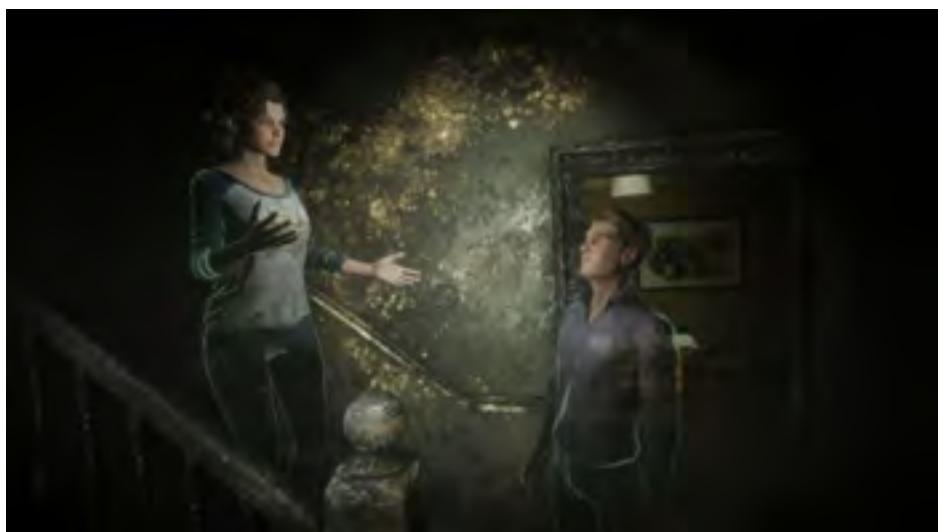
Ak sa bojíte, že by pre vás Eternal Threads bol až príliš komplexný sústom, je to strach zbytočný. Niežeby som teraz tvrdil, že ide o hlavolam l'ahký, no na časovej osi udalostí si viete pomerne jednoducho pozrieť, ktoré rozhodnutie vplýva na ktoré ďalšie, takže si nemusíte príliš lámat' hlavu nad tým, čo asi mohlo stáť za týmto či niečím iným.

Graficky máte navyše vyznačené a odlišené aj momenty, kde sa dá učinit' aj alternatívne rozhodnutie, takže presne viete, ktoré body na časovej osi sú skôr pre zaujímavost' a ktoré majú aj praktický význam. Krátky sumár pod každým takýmto dôležitým bodom vás v prípade, že stratíte prehl'ad, vráti do obrazu.

Eternal Threads možno nie je hrou pre deti či hráčov, ktorí si neradí za počítačom namáhajú šedú kôru, pretože predsa len ide o akési skladanie časového „puzzle“, no jednoznačne ide o projekt, ktorý sa oplatí všimnúť a čo-to si o ňom pozrieť.

Na rozdiel od mnohých iných, ovel'a väčších a ambicioznejších hier totiž exceluje v jednej, aspoň pre mňa osobne veľmi dôležitej rovine; drží vás v napätí a vzbudzuje vo vás zvedavosť'.

Mário Lorenc



AC Valhalla: Siege of Paris + Ragnarok

PREČO BY SA MAL PRÍBEH O BOHOCH TAK VEĽMI DRŽAŤ PRI ZEMI?



Ked' je hra taká veľká, že sa v nej začnete strácať a zabúdať na súvislosti, potrebujete naozaj dobrý, trpezzlivý a umne spracovaný narativ, aby ste dokázali udržať hráčov záujem. Dawn of Ragnarök ho nemá, a tak budete usilovať o život postavy, ktorá vám je cudzia, a hnat' sa za predmetom, ktorý vám je ešte cudzejší.

Pocity a dojmy sú všetko – dobrý príbeh vám nič nanútit' nemusí, no ten zlý vám musí neustále opakovat', čo je dôležité, aby ste na to nezabudli, pričom paradoxne zabúda objasňovať veci, bez ktorých veci nedávajú logiku.

Dawn of Ragnarök je impozantným DLC, no aj napriek svojej enormnej veľkosti autori akosi neboli schopní vytvoriť príbeh, ktorý by stál za rozprávanie – podarilo sa im však vytvoriť svet, ktorý sa predsa len oplatí navštíviť.

Valhalla je najmasívnejšou single-playerovou hrou, s akou som sa kedy stretol. Trúfam si tvrdit', že pre bežného,

pracujúceho hráča – nedajbože s det'mi a rodinou – je táto hra až príliš veľká na to, aby ju mohol prejsť skrz-naskrz. Podobne ako viking, ktorý je jej hlavnou postavou, aj ona vás preválcuje čírou mohutnosťou, až vás z toho rozbolí hlava.

Nečudo teda, že pokial' ide o expanziu v podobe Dawn of Ragnarök, treba rátať' s desiatkami hodín obsahu – oficiálne s tridsiatimi piatimi. Ako to už ale pri Ubisofto býva, do tejto rovnice musíte započítať' aj zbieranie platinových zlatých prútov, zbraní a častí rôznych brnení. Príbeh je navyše štrukturovaný tak, že sa po mape nachodíte hore-dole, takže aj keby ste stokrát nechceli „zabijat“ čas hl'adaním artefaktov, žiarivá zlatá gul'ôčka len pár sto metrov od vás bude mať zrejme až príliš silnú gravitáciu na to, aby ste sa tam nešli pozriet'. Išli ste? Výborne, a teraz môžete objavovať' ďalších 50, až kým si nevšimnete, že ste vlastne vynechali jednu synchronizačnú „rozhl'adnu“, ktorá vám na mape vyznačí ďalších desať'. Ak patríte medzi hráčov,

ktorí potrebujú vyžmýkať z hry sto percent, držíme vám palce, aby ste sa nezbláznili.

Podobne ako pri základnej hre, aj tu platí, že ak nemáte skalopevnú vôlu a nepôjdete len za hlavným príbehom, budete mať stále čo robiť' – stále kam ísť, stále čo zbierat', stále čo objavovať'. Kam sa pohnete, tam niečo je. Raz to je menšia vedl'ajšia úloha – ako napríklad odprevadit' istého trpaslíka s menom na „F“ k láve na vrchole hory, aby do nej mohol hodit' prekliaty prsteň. Inokedy zase budete trpaslíkov zachraňovať pred l'adovými obrami, a tí vám z vd'ačnosti prezratia, kde sa ukrýva niektorý z jotnarských veliteľov. Práve po ich zabití totiž získate časť špeciálnej sady brnenia, vďaka ktorej môžete bez ujmy prejsť istým l'adovým portálom a tam... nuž, uvidíte. Dawn of Ragnarök má svoje zaujímavé či úsmevné momenty, no sú skôr vzácnosťou než časťom javom.

Svojím spôsobom si Ubisoft stále „ide svoje“ a umelo nafukuje niečo, čo by vôbec nemuselo mať také gigantické

rozmery, ale netvrďim, že to je vyslovená mŕnost'. Nemôžete aspoň povedať, že za pomerne vysokú, 35-eurovú cenovku (na DLC) dostanete málo obsahu. Platí tu pomerne jednoznačný pomer 1:1 – 35 hodín za 35 eur, to je euro na hodinu. Nie zlý obchod, ak sa na to pozeráte čisto z matematického hľadiska. Ale to je tiež jediné hľadisko, z ktorého sa to oplatí.

Predchádzajúce DLC, ktoré nás zaviedli do Francúzska či Írska, boli, čo do veľkosti, veľmi slušné, no ani jedno sa v tomto smere nevyrovňa Ragnaroku. Ked' Ubisoft hovorí, že ide o jeho doposiaľ najambicioznejšie rozšírenie, neklame – len nesmiete čakat', že bude zase do bodky hovorit' pravdu.

Skôr než čírou rozl'ahlosťou si vás Dawn of Ragnarok zrejme získa skôr svojou „výletnou povahou“. Akoby ste vypadli z rutiny na služobku do zahraničia – stále ste to vy, stále niečo robíte, ale je to iné, možno trochu oddychové. Taký efekt na mňa DLC malo – ako prázdniny.

Ragnarok hráčom predstavuje odklon z pomerne „realistického“ sveta smerom k fantastike inšpirovanej severskou mytológiou. Je to svet plný obrovských lietajúcich kamenných ostrovov, horských štítov zo zlata, masívnych sôch trpasličích kráľov a dedín a miest zničených lávou. Ak už pre nič iné, Dawn of Ragnarok má oproti zvyšným rozšíreniam navrch už len tým, že sa neodohráva na Zemi... teda, pardon, v Midgarde.

To však, prirodzene, samo o sebe nestačí. Pokial' ide o to, do akej miery až Ubisoft inovoval gameplay a hru celkovo, nejde o žiadnu revolúciu. Vizuálne a pocitovo je tento svet iný, to určite – inak sa to ani nedá, ked' l'udí nahradili trpasličí alebo l'adoví či ohniví obri. V jadre však nejde o prílišný experiment a všetko, čo mohlo



byť fantastické, skôr steká po povrchu ako sopal' namiesto toho, aby preniklo priamo do žily. To, čo nájdete tu, sa navonok sice líši od mechanik v základnej hre, ale inak je to v zásade práca cez kopirák.

Znova budete, napríklad, hľadat' poklady, a aj tentoraz ich získate až po prekonaní mierne až stredne náročných „puzzle“, pričom novinkou sú len kryštálové gule, ktoré musíte zoradit' tak, aby sa lúč svetla vychádzajúci z tej počiatočnej dostal až do ciela a odomkol vám dvere.

Tieto minihry – z hľadiska noviniek – dopĺňajú napríklad utajené trpasličie sály, kde sa obyvatelia Svartalfheimu ukrývajú pred okupantmi z Muspelheimu a Jotunheimu, a ktoré slúžia podobne ako vo Valhalle mestá. Nájdete tu kupcov, tatárov či krotiteľov koní, no predovšetkým kováčov, ktorí vám vedia – s pomocou vzácneho minerálu nazývaného silika – vylepšiť vás „Hugr-Rip“. Ten je jedinou skutočnou novinkou, byť nie príliš závažnou. Tento unikátny dar, ktorý dostanete v úvode DLC, vám dokáže prepožičať až tri rôzne schopnosti (naraz),

a to tak, že absolvujete „hugr“ – teda akúsi životnú silu, esenciu – z porazeného nepriatelia. Nepochybne najpoužívanejším bude hugr Muspelov, vďaka ktorému budete vyzerat' ako oni, ale najmä budete počas krátkeho trvania schopnosti odolní voči láve. To oceníte nielen počas plnenia misií, ale najmä pri hľadaní už spomínaných pokladov a artefaktov.

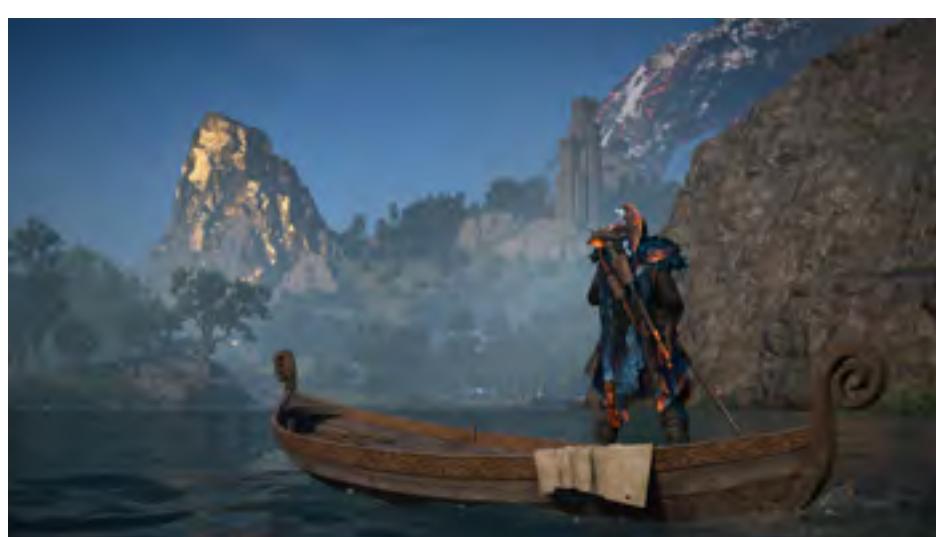
Ďalším užitočným bonusom bude hugr obrovského havrana, vďaka ktorému sa sami budete môcť na jedného zmeniť. Ak vás rozčul'ovalo to neustále lezenie po stenách a skalách, vďaka premene na dravého vtáka zdoláte akúkol'vek výšku hravo a rýchlo. Bohužiaľ, dĺžka schopností vrátane tejto nie je príliš štedrá a jednoznačne by si zaslúžila trochu benevolentnejší časovač.

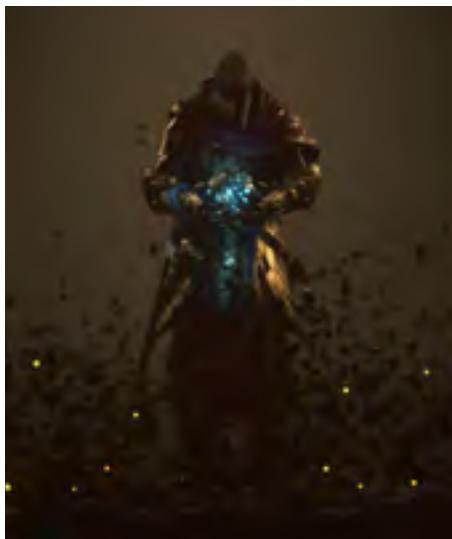
Z vtáčej perspektívy si však naplno vychutnáte krásu a rozmanitosť tejto úplne novej mapy. Dawn of Ragnarok sa odohráva vo svete trpaslíkov, teda vo Svartalfheime – krajine plnej gigantických, majestátnych sôch dávnych kráľov či hôr z rýdzeho zlata. Ide o celkom príjemnú zmenu oproti základnej hre a pokial' ide o snahu rozumne sa od nej odlišiť, povedali by som, že Ubisoft odviedol decentnú prácu. Teda, čo sa dojmov a pocitov týka.

Ako som už načrtol vyššie, mapa je (aspoň na DLC) obrovská, takže jej plné „prejdenie“ vám naozaj zaberie tol'ko, čo hociktorá iná celá hra. Len samotný príbeh je dosť dlhý, a ak si k tomu prirátate všetky tie bočné aktivity, bude to na dlhé lakte.

Žiaľ, akokol'vek je svet Svartalfheimu krásny a akokol'vek sú postavy predstavené v tomto DLC zaujímavé, dejová línia by si zaslúžila ovel'a kreatívnejší prístup.

V Dawn of Ragnarok sa už po tretíkrát (po snových pasážach v Asgarde a Jotunheime,





které sú dostupné v rámci základnej hry a predstavujú akési prolog k DoR) zhôstíte úlohy kráľa Asgardu, mocného Všeotca a pána severských bohov Odina. Zápletka deťa je, že ohnivý obor Surtr, ktorý je v proroctve strojcom Ragnaroku, teda konca sveta, uniesol väšho syna Bardra a vy sa ho snažíte zachrániť a získať 'nasväť'. Problémom je, že už samotná premisa pokulháva, pretože k Baldrovi budeť mat' len t'ažko nejaký citový vztah a osobne som necítil žiadnu emóciu, ktorú sa mi z obrazovky snažil Eivor (alias Havi, teda Odin) natlačiť do hlavy.

Autori mohli byť kreatívni, koniec koncov, nôrskej mytológie sa držali len veľmi vol'ne a v mnohých smeroch išli vlastnou cestou. V podstate takmer všetko, čo je v AC Valhalla spojené so severským božskom, je vybásnené a pomenené. Škoda len, že v tomto prípade trochu šmatl'avo. To už aj taký Fallout 3 dokázal načrtiť otcovsko-synovský vztah lepšie ako to, čo (ne)uvidíte medzi Havrim a Baldrom.

Ani rozprávanie samotného príbehu vás za srdce nechýti a najzaujímavejšia postava celého DLC, princezná Muspelheimu Eysa, je poväčšine nevyužitá, hoci zohráva jednu z tých dôležitejších úloh.

Z príbehového hl'adiska Ragnaroku chybajú prekvapivé momenty a zvraty, emócie tam je tiež ako šafranu a záver celého DLC pôsobí dosť neuspokojivo, nehovoriac o tom, že príbeh je – vzhľadom na to, ako málo dobrých pasáží zahrňa – zbytočne natiahnutý. A je to obrovská, obrovská škoda, pretože nie každý deň môžete hrať za nôrskeho boha.

Našt'astie, Ragnarok obsahuje množstvo ďalších kratochvíľ, vďaka ktorým ten slabší príbeh hre prepáčite. Ono, ak robíte DLC k výbornej hre, akou AC Valhalla naozaj je (presvedčte sa o tom v mojej recenzii,

d'akujem veľmi pekne!), a skopírujete základné, neodmysliteľné prvky, máte decentnú šancu na to, že vám to prejde. Možno nie na jednotku, ale na takú trojku hej. Je škoda, že Ubisoft nebol odvážnejší a kreatívnejší a nevyužil plný potenciál toho, čo by asi znamenalo prevetiť sa do kože bájneho Odina – na strane druhej treba rešpektovať, že DLC'ka predsa majú trasu už vyznačenú zákadnou hrou, a podobne ako vlak, aj ony sa musia držať kol'ají.

Aby sme sa však nedržali pochybných úvah „čoby bolo, keby...“, rozoberme ešte posledných niekol'ko restov, ktoré treba spomenúť. Tešiť sa môžete znova na perfektný dabérsky výkon Magnusa Bruuna (ak hráte za Eivora-muža; výkon Cecilia Stenspila, žial', posúdiť neviem), dynamické a efektné súboje a najmä výzvy, ktoré predstavuje nové rozšírenie určené pre hráčov s úrovňou postavy 300+. Ak vás bavia bojové sekvencie, určite si užijete arénu jednej z valkýr, v ktorej sa budete môcť postaviť predchádzajúcim padlým a mýtickým nepriateľom zo základnej hry.

Boje v aréne sú však okorenene rôznymi hendikepmi, ktoré si sami volíte – a čím viac si ich zakliknete, tým vyššiu odmenu získate. Trik je však v tom, že každý z týchto „debuffov“ musíte najprv v trpasličom svete nájsť vo forme „balady“, takže hor sa zase hl'adat' nejaké veci a namiesto zlatých bodiek na mape naháňať tie biele.

Pokial' ide o odmeny, ktoré získate za súboje v aréne: tie sú obstojné, no nijako neohurujúce. Najlákavejší bude nepochybne Odinov háv, ktorý je však v podstate len upravenou a obyčajnejšou verziou Twilight sady brnenia, ktorú Ubisoft pribala k predobjednávkam DLC. Horšou správou je, že jednotlivé časti Odinovho brnenia sú dosť drahé, pretože sa kupujú za špeciálnu menu, ktorú získavate len

súbojmi v aréne valkýr. Ak teda budete chcieť kompletnejší výzbroj Všeotca a ešte aj zbrane so štítom, pripravte sa na hodiny poriadneho grindovania.

O tom však hry Ubisoftu často sú – opakovanej využívaní tej istej (alebo podobnej) činnosti. V prípade Valhally a jej DLC Dawn of Ragnarok je to však, našt'astie, ešte celkom zábavné a zd'aleka nie také únavné či útrpné ako v iných hrách od tohto vydavateľa. Aj to chce určitým spôsobom talent; vytvoriť niečo po xy-krát tak, aby to nepôsobilo až tak nútene. Ale stačí to?

Verdikt

Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök je v prevažnej miere to isté, čo aj základná hra, len zabalenie do pozlátka fantastiky, mágie a vizuálne pôsobivého sveta. Mechaniky ani hrateli'nost' sa príliš nezmenili a tomu, čo je nové, chýba št'ava a odvaha. Príliš natiahnutý a mierne chaotický príbeh tiež nie je niečo, čo by ste naozaj museli vidieť. Toto DLC mohlo – a malo byť – zásadným príbehom pomsty najmocnejšieho škandinávskeho boha s nádyhom apokalypsy, no Ubisoft sl'uby o „najambicioznejšom DLC“ splnil len z hl'adiska kvantity.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Ubisoft	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

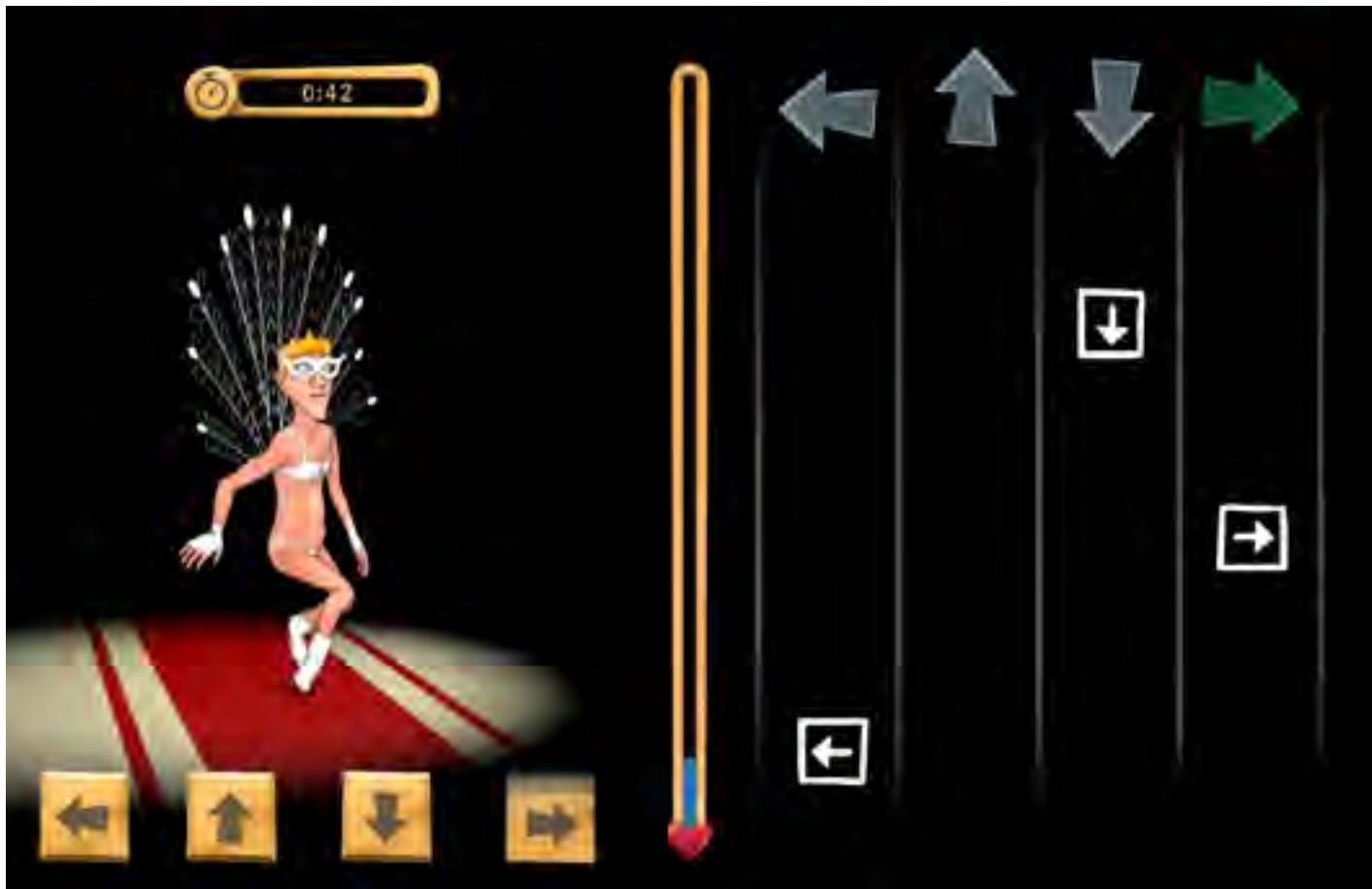
- + obrovský svet
- + plný aktivít
- + skvelý dabing
- + premena na havrana
- zbytočný a ešte aj rozt'ahaný príbeh
- so slabým záverom
- príliš konzervatívne a málo kreatívne
- utopený potenciál

HODNOTENIE:



Polda 7

POLDA 7 JE PROSTE ĎALŠÍ POLDA, NO...



Pankrác, Serváč, Bonifáč, a už máme o Poldu viac. Pankrác, Serváč, Bonifáč, a ty sa mi z cesty prac. Pankrác, Serváč, Bonifáč, a už ani neznam, co mam napisac.

Nuž, tak to je teda dost' mizerný začiatok, že? Minimálne taký mizerný, aký mizerný je Pankrác vyšetrovateľ'. Hm. Ked' tak rozmýšľam, asi sa to k tejto téme aj tak celkom hodí. Zatial', čo sa on vrátil, aby opäť všetkým ukázal, akým neschopným detektívom je, ja sa vraciam, aby som opäť všetkým ukázal, ako veľmi mi nejdú začiatky recenzií.

Pankrác je teda opäť tu a opäť raz zatiahnutý do neuveriteľne uhodenej zápletky, v ktorej už po siedmykrát dokáže, že mu to meno Pankrác tak dokonale sedí. Teda nič proti vám Pankrácom ako takým. Vôbec nič. Jednoducho len máte smolu, že je tento hrdina pomenovaný ako vy a tým

pádom vám nerobí veľmi dobré meno. V poriadku, priznávam. Tak, ako mi nejdú začiatky recenzií, tak mi nejdú dobre ani vtipy. Asi ja by som sa mal volať' Pankrác.

Ked' sa tak zamýšľam, byť' Pankrácom by ale na druhú stranu nemuselo byť' vôbec zlé. Všetci vás majú radi, všetci sa smeju vaším vtipom, všetci sa rehocú, ked' tresnete nejakú hlúpost'. Navyše ste bývalým policajtom, v súčasnosti súkromným očkom, a ponuky na prácu sa vám len tak hrnú. A ak v tej chvíli zrovna nie, tak si aspoň máte čas vychutnať' nejaké to pivko pri pozeraňí Rambouska v telke. Rambousek a pifko. To je ono. Alebo to aspoň tak je v Polda 7.

Polda 7 je presne tým, čo asi väčšina fanúšikov Poldy chce, aby hra bola. Má úžasný dabing všetkých postáv (Luděk Sobota, Pavel Rímský, Bohdan Tůma a

všetci ostatní zúčastnení sú úplne skvelí a je cítit', že si role vychutnávajú), obsahuje hŕbu šialených situácií (kórejský špión s rákosím na hlave spievajúci vulgárnu verziu Pec nám spadla), niekedy viac a niekedy menej podarený humor (prezident Trump je tu Trumpeta, Naomi Campbell zasa Naomi Kýbl, Vin Diesel je Vin Natural 95), pravú hardcore point and click hratel'nost' a... Počkat'. Tu sa musím zastavíť'. Pravú hardcore point and click hratel'nost'? Pardon, tu muselo dôjsť' k chybe.

Polda 7 je súčasťou klasická klikáčka, čiže adventúra zameraná na klikanie vecí na obrazovke, zbieranie predmetov a používanie ich na správnych miestach, či prípadne na občasné kombinovanie predmetov, avšak na rozdiel od iných adventúr tu rozmýšľat' nemusíte. A to môžu byť' kombinácie nezmyselnnejšie než výroky poslanca Blahu. Dôvodom je



dizajn hry, ktorý hráčovi sám napovedá, čo sa dá spravit' a čo sa nedá. Ak sa predmet na objekt použíta nedá, hra vám to dá vedieť tým, že nevypíše žiadny text. Ak sa dá, napíše vám priamo, čo s tou vecou Pankrác na danom objekte spraví.

A Pankrác vždy spraví len to, čo posunie riešenie problému vpred. Ked' si k tomu pripočítate fakt, že predmety nemusíte vôbec vyberať z inventára ale môžete ich jednoducho prehadzovať posúvaním kolieska myši, celá adventúrna časť sa zmení len na sledovanie, či sa vám pri predmete nad objektom objaví nejaký text.

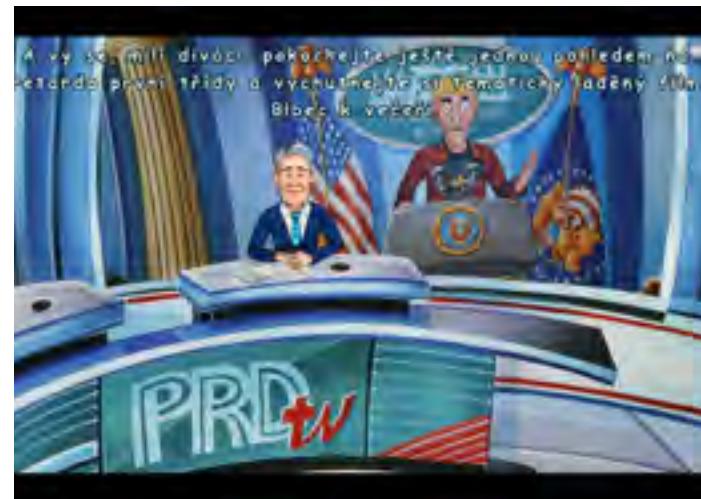
Dám príklad. V jednej časti hry máte za úlohu obliect' nahého správcu skrývajúceho sa v smetnom koši. Logika hovorí, nájsť nejaké oblečenie. Žiadne však nemáte po ruke. Riešenie je vyrezanie otvorov do koša, cez ktoré správca prestrčí ruky a nohy a voilà, hned' je oblečený. Šalamúnské riešenie, no napadlo by vám to hned'? Naďako nie, no v tejto hre ani vôbec

Iste, viem, že takto funguje Polda už od nepamäti a priznávam, že sa týmto určitým svojským spôsobom eliminuje častokrát otravné používanie všetkého na všetko v prípade, ked' ste už frustrovaní z toho, že neviete prísť na riešenie problému.

Avšak, ak sa pozriem na iné moderne adventúry, tak Thimblewood Park, Technobabylon alebo dokonca aj Broken Sword 5: The Serpent's Curse sú neporovnatelne kvalitnejšie a zábavnejšie hry a to pritom neobsahujú zl'ahčenia, ktorými prekypuje táto hra.

Ba priam naopak, tie, na rozdiel od Polda 7, poskytujú hráčovi aj dávku satisfakcie, ak sa mu podarí postúpiť d'alej. Naštastie Polda 7 obsahuje aj reálne hádanky, v ktorých nejde o používanie predmetov vo vašom inventári, a vtedy už musíte zapojiť aj mozog. Puzzle s bájnymi puzzlami je skvelý príklad.

Úplne to najhoršie na hratelnosti sú minihry. Spočiatku sú len otravné a nudné (napríklad cvičenie s modelkami v parku, či Pankrácova módna prehliadka), no neskôr sa stanú ešte aj neskutočne náročnými,





kedy vo vás frustrácia dosiahne najvyššej úrovni (hra Americké oči a predovšetkým vyhýbanie sa laserom). Minihry majú v adventúrach osviežovať hratel'nost' a zabaviať, avšak ani jedna minihra tu nesplňa nič z toho. Bože chráň, ked' hráte na tej vyššej náročnosti z dvoch dostupných, vtedy tie minihry nemôžete preskočiť'.

Prvýkrát sa v sérii Polda nachádza aj iná hratel'ná postava než oblúbený Pankrác. Postupom sa totiž k nemu pridá žena menom Monika. Hratel'nost' tento fakt vôbec nemení, mení to len spôsob a štýl toho ako Monika reaguje na iné postavy, pretože charakterovo je úplne iná ako Pankrác.

Je bystrejšia, ciel'avedomejšia a drží sa viac pri zemi. Túto postavu som si ale počas trvania hry nikdy celkom neoblúbil, nakol'ko nedosahuje úrovne zábavnosti Pankráca a je k tomu vel'mi drzá. A nemyslím tým vtipne drzá.

Po umeleckej stránke tiež t'ahá podľ'a mňa Polda 7 za kratší koniec. Artštýl mi prišiel... lacný? Pripomína mi dosť pozadie animovaného seriálu Priatelia Toma a Jerryho, a to nemôžem považovať za

kompliment. Niečo mi na tom grafickom štýle príde ležérne, neporiadne a na pohl'ad nie vel'mi príjemné. Hra navyše neobsahuje žiadne grafické nastavenia, čiže si nemôžete ani len nastaviť rozlíšenie.

Je tu možnosť nastaviť si nanajvýš pomer strán a zobrazenie na celú obrazovku. Celé menu a UI pôsobí vel'mi amatérsky a svojim obrovským fontom a celkovým štýlom dáva skôr pocit, že hra bola navrhnutá najskôr pre mobilné telefóny a nie PC.

Humor je vel'mi subjektívna záležitosť a hrubozrnný štýl série Polda nesadne každému a priznám sa, že často ani mne. Polda 7 však dokázal v mnohých prípadoch trafil' presne tie zraniteľné miesta na mojej bránici, ktoré ma donutili sa rozosmiat', a to aj napriek tomu, že som vedel, že vtipy boli prvoplánové, a že by som sa z nich asi ani smiať nemal. Napríklad ked' Pankrác zapríčiní stratu psa Paris Hilton menom Čiči a tým svojim typickým pankrácovským povie: „A sakra. Čiči je v pi..“.

Avšak tvorcovia sa ani v tejto hre nevyhli trápenejším fekálnym vtipom, či dokonca narážok na zoofíliu, a to mi už

prišlo dosť nevhodné. Takých prípadov našťastie nie je veľ'a, za čo som vd'ačný.

Z celej hry ma asi najviac bavil príbeh a narážky na skutočné reálne. Avšak to bolo asi tiež len tak do polovice, po ktorej už toho začínalo byť skutočne veľ'a. Ak to bol len Rambousek alebo Naomi Kýbl, dalo sa na tom zasmiať, avšak po tom, čo sa do hry priplietli trápní a otravní československí youtuberi (skutoční), Elon Musk ako Elvin Mlask, Babiš ako Hrabiš, či Tarantino ako Tarantulíno, tak sa z celkom vkusne a nenásilne pôsobiacich situácií zrazu stala neforemná sprška absurdít, kedy som si uvedomil, že asi tvorcovia hry tak celkom vel'mi neodhadli mieru. Pokial' šlo stále len o výšetrovanie vesmírnej lodi, ktorá pristála na zraze fanúšikov Aštara Šerana, pričom všetkým zúčastneným ukradla z nejakého dôvodu šaty, tak to bolo ešte zaujímavé. Nech už to teda znie akokol'vek absurdne.

Polda 7 nie je v žiadnom prípade zlá hra. Je to jednoducho Polda so všetkým dobrým i zlým, čo k tejto sérii patrí už od jej počiatkov. Od siedmej časti nikto nečakal radikálne zmeny v hratel'nosti či zmeny v štýle humoru a Polda 7 napokon ani žiadne zmeny neprináša. Ak ste čakali presne toto, Polda 7 vás nepochybne zabaví, no ak ste z nejakého dôvodu čakali niečo iné, budete sklamaní. Ruku na srdce, existoval ale vôbec niekto taký?

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
point and click	Zima Software	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh do polovice hry
- + skvelý dabing
- + väčšina humorných situácií
- vizuálne nepekné UI
- žiadne grafické nastavenia
- jednoduchý herný systém
- otravné minihry

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Final Fantasy VI Pixel Remaster

SKVELÁ ZÁVEREČNÁ BODKA ZA ROZPAČITOU SÉRIOU REMASTEROV



Pred 1000 rokmi došlo k veľkej tragédií, ktorá navždy zmenila ráz sveta. Vojna, ktorá sa zapísala do histórie ako War of the Magi, priviedla spoločnosť na okraj krachu a beznádeje. Zničená príroda, zničené l'udské osudy, zničený pokrok l'udstva. Kedysi svet prosperoval, využíval výhody mágie i technologických noviniek, no dnes už po mágii nie je ani chýru ani slychu a čo sa technologických výdobytkov týka, tie si len pomaly opäť začínajú hľadat miesto v životoch obyvateľov. Kataklizma postihla všetkých a všetko a svet sa ani po tak dlhej dobe naplno nespamätať.

Avšak vo vzduchu je cítiť niečo zlovestné. Prichádzajú zvesti, že mágia je opäť na vzostupe a tí, ktorí znova rozdúchavajú plameň nadprirodzených schopností, ju nechcú používať na dobré účely.

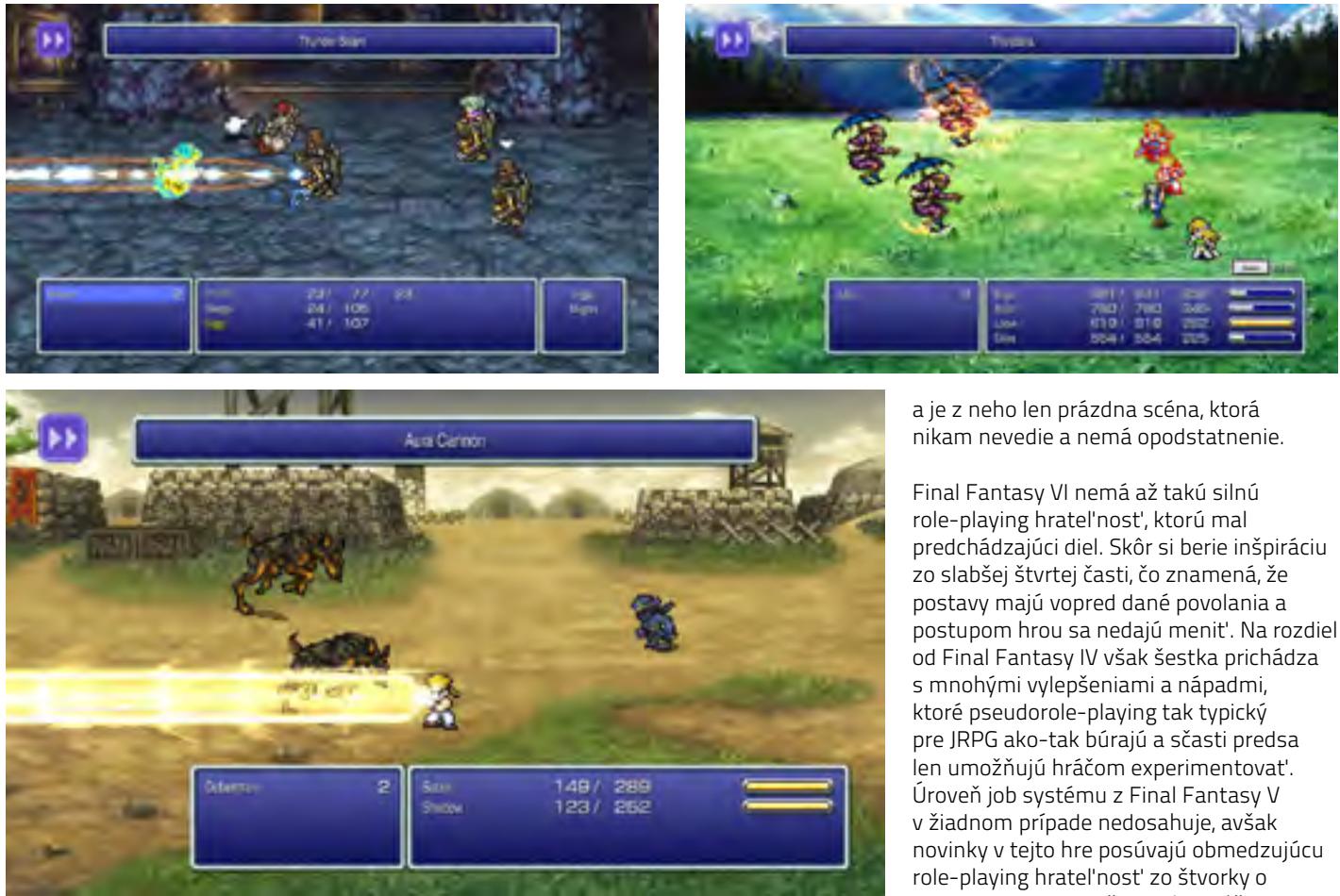
Skutočne sa svet opäť dostáva do bodu, keď hrozí d'alšie krviprelievanie v mene túžby po moci a chamektivosti? Je možné, že by niekto znova chcel zopakovat tú istú chybu spred 1000 rokov?

Ked' v roku 1994 vyšlo Final Fantasy VI, bol to pre fanúšikov sériu šok. Po viac-menej veselých a odľahčených predchádzajúcich dieloch sa ten šiesty vyznačoval veľkou dávkou deprese, bezútešnosti a všadeprítomnej skazy, k čomu dopomáhala aj zvláštne pojatá paleta farieb, ktorá ubrala na kontraste a zvýraznila bledosť a šedosť, a excelentný soundtrack plný melancholických melódii a môlových akordov. Final Fantasy VI je pre fanúšikov niečo ako posvätný grál, s ktorým sa musí narábať veľmi opatrne, aby bola zachovávaná jeho jedinečnosť – aj preto bol tento jedinečný „sychravý“ štýl hry niečo, čoho sa hráči dosť obávali, aby to Square pri remasteri takpovediac nedobabralo. Všetci totiž máme stále v mysli ten hrôzostrašný remake pre mobily, ktorý neskôr vyšiel aj na PC.

Musím povedať, že pôvodná zádumčivá atmosféra bola, naštastie, zachovaná. Nejde sice o 100% úspech, o tom už o chvíľu, ale vzhľadom na to, aké sú remastery od Square Enix vždy hop

alebo trop (napríklad Final Fantasy VIII – Remastered bol hop, SaGa Frontier Remastered bol trop), som rád, že to dopadlo aspoň takto. Problémom v tejto verzii Final Fantasy VI sú určité lokality, ktoré majú oproti pôvodnej verzii svetlejší nádych. Nie je ich veľa, no ak sa objavia, pôsobí to trocha rušivo. Azda najviac to vidiet na mape sveta, ktorá nesie až krikľavo zelený nádych, vďaka čomu ostro kontrastuje s omnoho subtilnejšou paletou farieb jednotlivých lokalít.

Mapa sveta, ako aj mnohé iné scény, boli importované nie z pôvodnej SNES verzie, ale z GBA verzie, ktorá je známa svojou svetlosťou. Kedže GBA nemalo podsvietenie displeja, tvorcovia sa museli s týmto neduhom popasovať tak, že celkovo zvýšili jas hry, čím však došlo k degradovaniu pôvodnej význie tvorcov. Je pre mňa skutočnou záhadou, prečo si tento fakt vývojári Pixel Remaster verzie neuvedomili a neupravili grafiku tak, aby bola čo najviac zhodná s originálom. Predsa len aj na stránkach



titulu (Steam) sa píše, že hra má základ v pôvodnej verzii. Nuž, musím konštatovať, že to nie je tak celkom pravda.

Grafika a soundtrack sú tými prvými elementmi, ktoré hráči vnímajú pri spustení akejkol' vek hry. Preto sa po grafike tak trochu netradične ihned' zameriam aj na hudobnú stránku. Tak, ako som to písal aj pri minulých remasteroch, aj na tomto je tým najlepším hudba. Zo svojho pôvodného kúzla nestratila ani trošku a to aj napriek tomu, že syntetizátory boli nahradené živými nástrojmi a orchestrácia originálnej hudby bola v mnohých prípadoch upravená. Aj táto verzia soundtracku vo vás vyvolá pocity nepokoja, smútku i l'útosti rovnako dobre, ako to robila hudba v SNES verzii. Tvorcovia sa dokonca nebáli zaexperimentovať a slávnu scénu v opere, počas ktorej jedna z hlavných postáv menom Celes spieva áriu, naspevali skutočným l'udským hlasom. A z výsledku máme zimomriavky. Túto scénu taktiež graficky kompletnie prepracovali do HD-2D štýlu, ktorým sa vyznačoval Octopath Traveller alebo najnovšie The Triangle Strategy, výsledkom je tak tá najlepšia verzia kultovej scény vôbec.

Čo sa však iných scén týka, Square nezaprelo svoju prirodzenosť spočívajúcu v škrtaní a až prílišnom upravovaní toho,

čo kedysi dobre fungovalo. Napríklad scéna mučenia Celes neobsahuje priame zobrazenie násilia. To sice neobsahovala žiadna verzia Final Fantasy VI vydaná po tej z PS1, no keďže Pixel Remaster má mať' základ v SNES verzii, takéto zásahy cenzorských nožníc by hra obsahovala nemala. Na druhej strane sa nedá povedať, že by Pixel Remaster verzia bola výrazne cenzurovaná ako celok. Taká protivníčka Alluring Rider je napr. stále od pása dole nahá. Našťastie, Square sa nedotklo ikonických a dnes už legendárnych momentov, ako sú samovražda jednej z postáv alebo riešenie problémov s rodičovstvom.

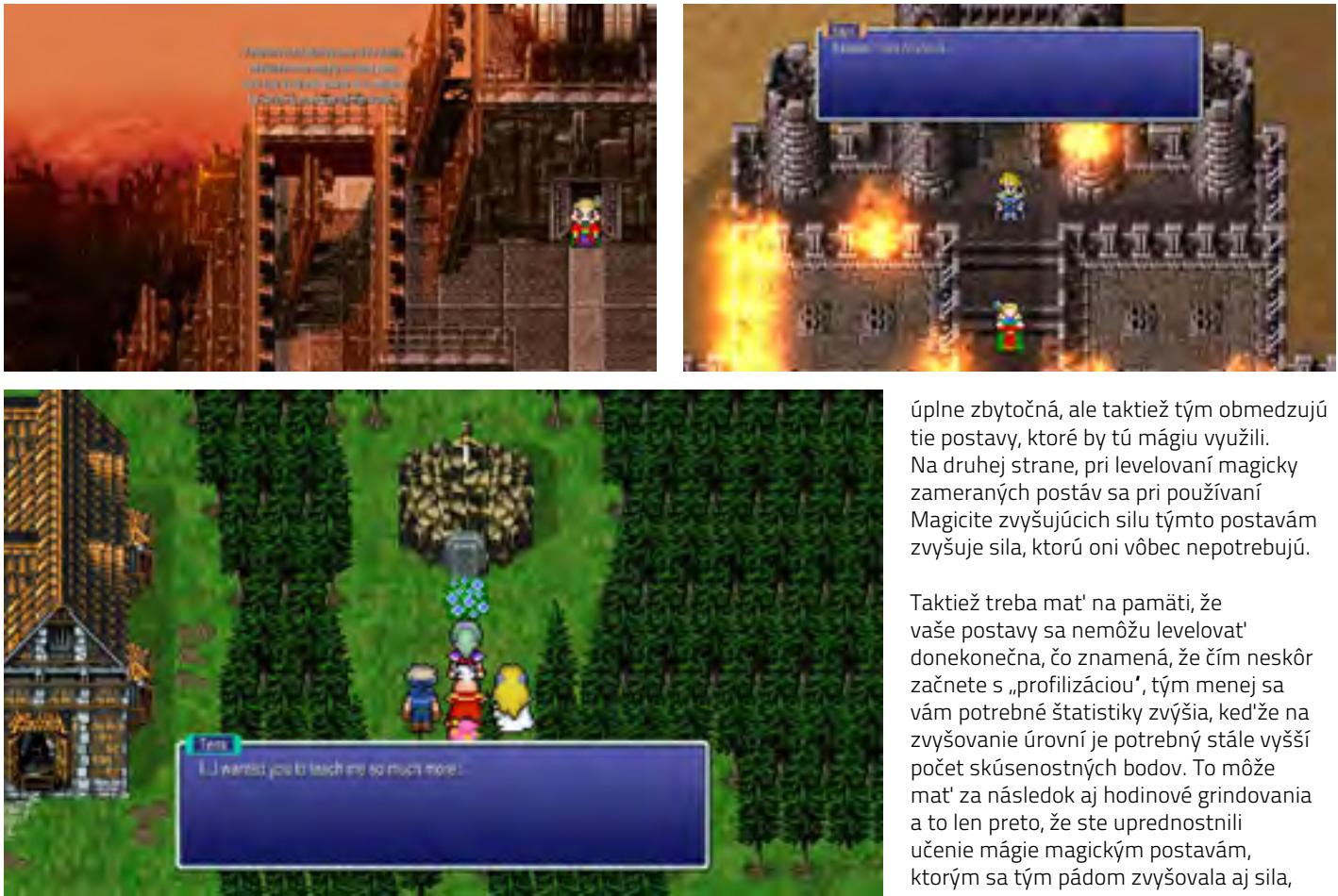
Vel'kú výčitku mám k úvodnej slávnej scéne pochodu trojice Magitek armorov po zasneženej pláni, smerujúc do baníckej osady Narshe. Táto scéna bola vždy úžasným otváracím momentom, keďže nielenže fascinujúco spájala vizuál a hudbu, no taktiež slúžila ako miesto pre úvodné titulky tvorcov, čím sa z úvodu hry stala nezabudnuteľná chvíľa. Verzia vo Final Fantasy VI Pixel Remaster nemá vzhľadom na vizuálne prevedenie až takú silnú zlovestnosť, hoci sa nedá povedať, že je zlá. Je len trocha iná. Prekáža mi na tom však, že Square Enix úplne vyniechalo titulky. Z toho dôvodu úvodu chýba akýkol' vek zmysel

a je z neho len prázdná scéna, ktorá nikam nevedie a nemá opodstatnenie.

Final Fantasy VI nemá až takú silnú role-playing hratelnosť, ktorú mal predchádzajúci diel. Skôr si berie inšpiráciu zo slabej štvrtej časti, čo znamená, že postavy majú vopred dané povolania a postupom hrou sa nedajú meniť. Na rozdiel od Final Fantasy IV však šestka prichádza s mnohými vylepšeniami a nápadmi, ktoré pseudorole-playing tak typický pre JRPG ako-tak búrajú a sčasti predsa len umožňujú hráčom experimentovať. Úroveň job systému z Final Fantasy V v žiadnom prípade nedosahuje, avšak novinky v tejto hre posúvajú obmedzujúcu role-playing hratelnosť zo štvorky o dosť dopredu. Navyše, titul prináša aj iné elementy ako minihry, ktoré hratelnosť veľmi príjemne ozvláštnujú.

Prvých 10 hodín je z herného hľadiska veľmi slabých. Hra je počas nich striktne zameraná na príbeh a predstavenie všetkých postáv a takmer vôbec neumožňuje preskúmavanie terénu či vylepšovanie schopností. Počas nich je všetko až príliš nalinajkované a slúžia v podstate len na to, aby sa do príbehu zapájali stále d'alšie a d'alšie postavy, za ktoré na chvíľu hráte len preto, aby ich hra vymenila za iné a potom zasa za iné. Z herného hľadiska je to pre mňa mínus, avšak tvorcovia implementovali hned' niekol'ko zaujímavých mechanizmov, ktoré tento proces spríjemňujú.

Napríklad v jednej časti sa vaša partia rozdelí a vy si budete môcť vybrať, aké postavy budete sledovať po ich rozdelení. Ak túto pasáž dokončíte, hra sa vráti do bodu výberu a vy budete môcť absolvoovať hranie aj za ostatných členov rozdelenej partie, a to podl'a vášho výberu. V jednom momente sa so zlodejom menom Locke infiltrujete do okupovaného mesta a z RPG sa v tejto časti stane čistá adventúra, inokedy budete s mníchom Sabinom využívať stealth, aby ste prešli nepriateľským táborm. To všetko v týchto pasážach hry vyvažuje prílišnú



lineárnost' a preto hranie baví aj napriek tomu. Avšak po spomínaných 10 hodinách sa dostanete k prvému Magicite a role-playing element naberie na hĺbke.

Magicite sú pozostatky starobyčajných bytostí zvaných Espery, ktoré postavám umožňujú naučiť sa magické schopnosti a okrem toho im pri levelovaní zvýšiť konkrétnu štatistiku. Espery spočiatku získavate tak, že vám ich do cesty postaví sama hra, avšak v pokročilejších fázach ich budete musieť sami hľadať, keďže budú roztrúsené po celom svete (niečo ako Guardian Forces vo Final Fantasy VIII). Espery umožňujú naučiť sa výhradne mágiu, čo znamená, že každá postava môže okrem schopností vyplývajúcich z jej povolania používať aj mágiu, a to bez ohľadu na to, akým magickým potenciálom oplýva.

Každá postava môže mať nasadený len jeden Magicite súčasne a učiť sa mágiu len z toho Magicite. Čím je mágia vzácnejšia, tým je náročnejšie sa ju naučiť. Každá mágia má uvedené, aké násobky získaných magických bodov pretávajú do svojho percentuálneho zvýšenia a podľa toho sa určuje aj rýchlosť učenia sa mágie. Dajme tomu, že po boji získate 5 magických bodov. Ak má mágia uvedené, že má násobok 7, navýsi sa percentuálnost naučiteľnosti o

celých 35 percent. Ak má násobok len 1, percentuálnosť sa vám zvýší len o 5 percent. Maximálna hranica, po ktorej dosiahnutí sa mágiu naučíte natrvalo, je, prirodzene, 100 percent. Ako som uviedol, určité Magicite umožňujú zvyšovanie štatistik pri levelovaní, čo znamená, že ak má Magicite uvedené Strength +2, po levelovaní sa postave navýší sila o 2. Ak Magicite oplýva schopnosťou HP +30%, po zvýšení úrovne sa postave zvýší získaný počet HP ešte o 30 percent z tej hodnoty, o ktorú bolo HP postave navýšené. Ak teda po levelovaní získate bez tejto schopnosti 100 HP, tak s ňou to bude 130 HP. Tento systém tak umožňuje určité experimentovanie. Zlodeja Lockeho som napr. týmto spôsobom vycvičil na plnohodnotného mága aj napriek tomu, že mal na začiatku veľmi nízku silu mágie a bol postavou zameranou na silu.

Bohužiaľ, Magicite umožňujú učiť sa len mágiu a nič iné, čím sa dostávam k tomu, že podľa môjho názoru nie je tento systém dotiahnutý do konca. Takým postavám ako Edwardovi alebo spomínanému Sabinovi, ktorí majú špeciálne schopnosti a predovšetkým zbrane využívajúce ich atribút sily, je úplne zbytočné vylepšovať mágiu, resp. ich v prvej rade nejakú mágiu učiť. Avšak tomu sa nedá vyhnúť, ak chcete, aby im Magicite zvyšovali silu. Vtedy sa nielenže učia mágiu, ktorá je im

úplne zbytočná, ale taktiež tým obmedzujú tie postavy, ktoré by tú mágiu využili. Na druhej strane, pri levelovaní magický zameraných postáv sa pri používaní Magicite zvyšujúcich silu týmto postavám zvyšuje sila, ktorú oni vôbec nepotrebuju.

Taktiež treba mať na pamäti, že vaše postavy sa nemôžu levelovať donekonečna, čo znamená, že čím neskôr začnete s „profilizáciou“, tým menej sa vám potrebné štatistiky zvýšia, keďže na zvyšovanie úrovni je potrebný stále vyšší počet skúsenostných bodov. To môže mať za následok aj hodinové grindovania a to len preto, že ste uprednostnili učenie mágie magickým postavám, ktorým sa tým pádom zvyšovala aj sila, namiesto toho, aby sa sila zvyšovala na silu zameraným postavám.

Je to skutočne zvláštny systém, ktorý nie je tak celkom vycibrený. Omnoho lepšie túto problematiku zvládlo Final Fantasy VIII s jeho učením sa schopnosťí prostredníctvom Guardian Forces. Existuje tu ešte tzv. Relic systém, čo v podstate znamená, že postavy môžu mať okrem tradičného brnenia či pokrývky hlavy ešte dve dodatočné položky určené pre reliktie. Reliktie obsahujú viac než len tradičné ochranné prvky a často umožňujú postavám, aby boli imúnne voči rozličným negatívnym stavom či mohli využívať dodatočné schopnosti.

Jedna z takýchto reliktií umožní vašim postavám držať zbraň v oboch rukách, iná zasa pre zmenu dovolí držať postavu v každej ruke jednu zbraň. Len tieto vzácne predmety zabezpečia, že vás nikto nikdy nenapadne odzadu, prípadne že sa budete vznášať, čo má negujúci účinok na kúzla typu zemetrasenie. Avšak ani reliktie neumožňujú postavám zmenu ich povolaní. Kradnúť tak napr. môže len Locke a neexistuje relikt, ktorý by schopnosť „Steal“ umožnila využívať aj inej postave. Existuje tu sice reliktia so schopnosťou „Mug“, ktorá mení obyčajné kradnutie na kradnutie s útokom, avšak stále to môže využívať len Locke. Týmto

chcem povedať, že akokol'vek sa hra snaží naznačovať, že jej role-playing systém je vo Final Fantasy VI otvorený, v skutočnosti je omnoho obmedzujúcejší, než sa na prvý pohľad zdá. To, samozrejme, samo o sebe nemusí byť hned' zlé, oproti Final Fantasy IV je systém v šestke ako z iného sveta, avšak po predchádzajúcej časti je to predsa len krok späť.

Final Fantasy VI obsahuje priehrštie minihier. Nemyslím tým kartové minihry ako Triple Triad či Tetra Master, ktoré môžete hrať počas celej doby trvania hier, ale jednorazové aktivity, ktoré majú za úlohu rozptýliť. Hovorím napr. o real-time verzii tower defense, kde budete obraňovať Espera; o presvedčaní vojakov, aby ukončili vojnú; o večeri s nepriateľom, ktorý vám bude dávať otázky a na základe odpovedí získate rozličné odmeny, či o priamom zasahovaní do árie tým, že Celes musíte vybrať správne slohy, ktoré má zaspievať. Okrem toho sa tu nachádza aj veľké množstvo veľmi šikovne navrhnutých puzzle.

Nájdeme tu aj aktivity, ktorých sa môžete zúčastňovať, kedy chcete – ide o burzu a koloseum. Burza je miesto, kde sa občas predávajú veci a vy ich tou najvyššou ponukou peňazí môžete získať. Taktôto si môžete kúpiť napr. špeciálne Magicite. Koloseum je zvláštne miesto, kde bojujete proti príšerám 1 na 1, avšak vašu postavu priamo neovládate. Pred súbojom dáte do banku veci z vášho inventára a ak súboj vaša postava vyhrá, získate lepšiu verziu daného predmetu. Taktôto si môžete zaobstarat lepšie elixíry, brnenia aj zbrane. Na Final Fantasy VI je veľmi podmanivé to, kol'ko skrytých tajomstiev obsahuje. Môžete sa (no nemusíte) spojiť s nájomným vrahom Shadowom, môžete do partie získať zdivočeného chlapca Gaua, dokonca môže po vašom boku bojať aj sám Yeti. Takýchto vecí sa tu nachádza



tona a je zábavné to všetko odhalovať bez toho, aby vás na to hra upozornila. Je veľmi jednoduché prepástať uzavretie príbehu postavy menom Cyan, ktorý sa obviňuje, že môže za smrť svojej ženy a syna, pritom táto pasáž patrí medzi najzaujímavejšie vo Final Fantasy VI vôbec. Preto odporúčam neustále bádat', premýšľať a spájať si súvislosti.

Ako predchádzajúce tituly série Pixel Remaster, aj Final Fantasy VI je v prvej polovici veľmi jednoduchou hrou. Avšak týmto neduhom trpela už aj pôvodná verzia, čiže to v rámci tohto remasteru nie je veľkým prekvapením. Na otázku, či tvorcovia nemali hru prebalansovať, prirodzene odpovedáme áno. V druhej polovici sa obtáčnosť súbojov a predovšetkým bossov zvýši. A to nie je jediné, čo sa v tomto momente zmení.

Lineárnosť prvej polovice totiž v druhej nahradí otvorený svet, v ktorom sa môžete ľubovoľne pohybovať, riešiť problémy, skúmať dungeony a hľadať hratelné postavy. Bez toho, aby som prezrádzal čriepky dejia, len poviem, že druhá

polovica hry sa odohráva inde než prvá a hratelnosť naberie úplne opačný ráz. Druhá polovica Final Fantasy VI patrí do TOP 5 momentov celej súròie. Na záver už len dodám, že rovnako ako predchádzajúce remastery, aj tento obsahuje známe prvky a neduhy ako zobrazenie tajných chodieb; nevypnutel'né minimapy; nevypnutel'nú ikonu automatického boja, hoci automatický boj nemáte zapnutý; zrýchlený pohyb postáv oproti originálu; beštia dostupný len z úvodného menu hry; juddering pri pohybe postavou a v neposlednom rade aj nefunkčnosť bezdrôtového ovládača Xbox Series.

Final Fantasy VI je stále skvelá hra, o tom nie sú žiadnych pochýb. A fakt, že aj po takmer 30 rokoch dokáže jej príbeh vyvolať v hráčoch nepokoj a smútok, len podčiarkuje jej nadčasovosť. Pôvodná hra však nebola dokonalá a tento remaster mal šancu ak nie napravit, tak aspoň skorigovať jej pôvodné chyby. Ale nestalo sa tak. Hratelnosť má aj napriek bohatému obsahu stále šrámy na krásu, remaster ako taký nie je graficky úplne konzistentný a Square vykonalo niekol'ko zbytočných zásahov do ikonickej scén – no aj napriek tomu môžem z celkového hľadiska s radost'ou povedať, že posledný diel súròie Pixel Remaster sa rozhodne podaril.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Square Enix	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| + skvelý príbeh | - prvé hodiny |
| a postavy | sú skôr vata |
| + Magicite a reliktie | - prvá polovica je |
| + fantastická | veľmi jednoduchá |
| druhá polovica | - Magicite systém sa |
| + hŕba minihier | zdá nedotiahnutý |

HODNOTENIE:



Weird West

A TENTO POZNÁTE? STRETNÚ SA PRASACÍ MUŽ, VLKOLAK A INDIÁN...



Nie, nebojte sa, nepomýlili ste si stránku, nebudeme si tu rozprávať vtipy (ale možno mi sem-tam nejaký ubehne, prepáčte, nepomôžem si). Podtitul recenzie jednoducho vystihuje, s akou situáciou sa stretnete v najnovšom kúsku z dielne bývalých vývojárov Dishonored a Prey. Dámy a páni, pripravte sa, Weird West je poriadne atypické dobrodružstvo.

Z novinkou z čudného Divokého západu stojí nezávislé štúdio WolfEye, ktoré založili dva bývalí členovia Arkane Studio – Raphaël Colantonio a Julien Roby. Aj preto boli očakávania pomerne vysoké, predsa len, kto by sa netešil na „immersive sim“, v ktorej sa autori nemusia podriadiť tlaku a požiadavkám zo strany vydavateľa? Koniec-koncov, aj to bol jeden z dôvodov, prečo Colantonio opustil štúdio, ktoré v roku 1999 zakladal. Ako sa vyjadril v jednom z rozhovorov, aby sa vyplatilo robiť AAA titul, už netvoríte hru, ale produkt, čo pre kreatívne založených lúďov nie je úplne príjemné. No a vo svojom novom diele tento známy herný dizajnér spoločne

s jeho tímom ukazuje, čo to znamená, ked' sa popustí uzda kreativite a fantázie. Weird West svojimi základmi nie je žiadne unikát, ked'že ide o top down akciu s RPG prvkami, množstvo d'alších vecí už však celkom jedinečnými je. Patrí medzi ne napr. zasadenie do Divokého západu s nadprirodzenými prvkami a s tým spojené oku lahodiacie audiovizuálne spracovanie, spôsob vyzoprávania tajuplného príbehu, role-playing hratelnostné možnosti a v neposlednom rade špecifické hlavné postavy. Veteráni herného priemyslu si tak na začiatok uhryzli poriadny kus koláča.

Skvelé prvé hodiny

Ako však rád využívam v každej recenzii, podme pekne poporiadku. Autori sa rozhodli pre zaujímavé rozprávanie príbehu. Privítava vás tajuplná cutscéna, v ktorej vidíte postavu v kapucni sediacu na stoličke v miestnosti s piatimi záhadnými obrazmi a s d'alšími okultisticky vyzerajúcimi charaktermi. Nadabovaných rozhovorov sa nedočkáte, avšak oko potešia štýlové

cutscény, kvalitné rozhovory a lore, ktorý si podopĺňate čítaním rôznych textov, ponachádzaných po svete. Postupne sa zhóstíte úlohy piatich rôznych postáv. Prvou z nich bude bývalá lovkyňa odmien Jane, ktorá na vlastné oči zažije, ako jej banditi zabijú syna a odvlečú manžela. S pomocou starej známej opráši svoj verný revolver a vydá sa na cestu za pomstou. Časom však zistíte, že ide o viac ako o vendetu a pred očami sa vám začne rozpletat' dej plný nadprirodzena. Pôvodne som nad tým, že musím opustiť postavu, ktorú som si pár hodín „cepoval“, mrmlal, nakoniec sa to však ukázalo ako dobrý nápad, ked'že postavy sú príbehovo prepojené a viete si posúvať predmety, ktoré ste získali predtým.

Tu sa k slovu dostávate vy a prvý hodiny, ked' spoznávate všetko, čo Weird West ponúka, sú fantastickým zážitkom. Na prvy pohľad tvorcovia pripravili slušný mix rôznych činností. Objavujete nebezpečný a celkom rozsiahly svet, zabijáte nebezpečných banditov za peniaze, zvyšujete vašu reputáciu pomáhaním



bežným l'ud'om, lovíte zvieratá, aby ste získali kožu a mäso, získavate lepšie zbrane... Alebo si z toho môžete urobiť sandbox. Vytipujete si mestečko, počkáte na noc, vykradnete obchod so zbraňami, pričom ukoristíte legendárnu pušku, no a na druhý deň rozpútate v uliciach peklo, ktoré sa skončí zastrelením šerifa a vykradnutím trezoru banky. Možnosti aj nástrojov (k dispozícii máte revolver, brokovnicu, pušku, luk, zbraň na blízko a niekol'ko vrhatel'ých lahôdok ako molotov či dynamit) je celkom dost'. Nádherne vyzerajúci svet je rozdelený do menších lokalít, do ktorých sa viete dostať pešky alebo koňom. Nečakajte žiadnen open world, do jednotlivých lokalít sa dostanete prostredníctvom mapy. Cestou vás však môžu prekvapíť rôzne náhodné udalosti, ako sú prepadnutia, mini úlohy spojené s vašimi part'ákmi (v jeden moment ich môžete mať dvoch), potulní obchodníci, či zaujímavé stretnutia so sadistikou čarodejnicou.

Čaro volieb

Učenie sa, čo v hre vlastne môžete urobiť, je skvelá zábava a za túto časť by som titulu

muža. Ak sa vám príliš nechce premýšľať, môžete splniť jeho úlohu. Chce, aby ste sa postarali o susednú farmu, aby ju mohol získať. To by bola rýchla roba, je to iba jedna prestrelka, vaša reputácia však dost' utrpí. Alebo si vypočujete vlastníka danej farmy, ktorý vám povie, aby ste trochu pošmejili v dome starostu. Kto vie, čo alebo koho tam nájdete. A možno sa tak vyhnete zbytočnému krviprelievaniu.

Práve vo vol'bách a v tom, že Weird West môžete hrať rôznymi spôsobmi, tkvie jeho najväčšie čaro. Tým, čo robíte, sa v konečnom dôsledku nelíši len koniec, ale aj vaša cesta k nemu. Aby ste mi rozumeli, nemyslím takú generickú RPG vec, že splníte nejaké tie bočné questy



naozaj dal aj päť hviezdičiek. Ten pocit, ked' sa prvýkrát vydáte do opustených baní, pričom sa ukáže, že až také prázdne nie sú a zvediate tam poriadne tuhý súboj s niečím, čo vás bude desíť v snoch, je úžasný. Alebo ked' si uvedomíte, že mnoho misií má viacero riešení. Napr. v jednej z úvodných máte od skorumpovaného starostu získať informácie o gangu, ktorý uniesol vášho

navyše. Nie. V každej z kapitol je zopár rozhodnutí, niekol'ko menších, iné sú zas väčšie a dokážu ovplyvniť celý herný svet. Ked' napr. zabijete jednu z postáv v prvej kapitole, prídeť o stretnutie s ňou v jednej z neskorších. Na svet to však má pozitívny dopad, ked'že sa už nebudeš stretnávať s jej nebezpečným gangom. Zneškodením príbehových postáv dokonca dokážete preskočiť niektoré dejové linky, čo však môže byť na škodu. Ak by ste daného človeka nechali nažive, možno by ste sa dozvedeli niečo, čo by zmenilo váš názor a na konci kapitoly by ste sa rozhodli inak.

Prvé trhliny

Začiatok hry je zároveň celkom náročný aj na normálnej občažnosti a predstavoval slušnú výzvu. Hned' v tretej misii som sa ocitol v situácii, kedy proti mne stála presila nepriateľov a ja som mal v komore svojho revolveru iba tri náboje. To nestačilo ani na zabitie jedného súpera. Pavol sa však vynášiel. Ked'že dôležitou súčasťou minimálne prvých hodín je stealth, jedného banditu som si počkal v temnom rohu a zneškodnil ho. Ďalší nemal šancu proti





salve mojich šípov, pričom od oboch som si doplnil náboje (pôvodne som tu napísal, že som si doplnil gul'ky, ale... hádam nie som až taký detinský, haha). Tretí špinavec sa stal obetou umne hodeneho dynamitu a s posledným, ktorého prilákal výbuch, som už nemal problém. Voalá. Žial, časom sa výzva tak nejak potichu vytratí. Samozrejme, môžete si zvýšiť 'obt'ažnosť', ale to, že to musíte urobit', svedčí o nedobrom vybalansovaní. Každá z piatich postáv má svoje špecifické schopnosti, ktoré ju trochu predurčujú na to, ako by ste za ňu asi mali hrať'. Indián sa spolieha na luk a šípy, bizarný prasací muž má zas kožu imúnnu voči kyseline, d'alšia postava sa zas vie zmeniť na vlkolaka. Táto variabilita je super, čo však z toho, ked' v 90% situácií je najlepším riešením spomalenie času, čo môže urobiť každý, a strel'ba hlava-nehlava? Neskôr totiž budete mať k dispozícii aj silné zbrane a vylepšenia tzv. perkov, ktoré sa prenášajú do každej postavy. Vď'aka tomu budete mať napr. viac zdravia, rýchlejšie nabíjanie, či rýchlejšiu kadenciu strel'by, pričom tieto pasívne bonusy dosť zavážia.

Chaotický boj a na povrch bublajúce chyby

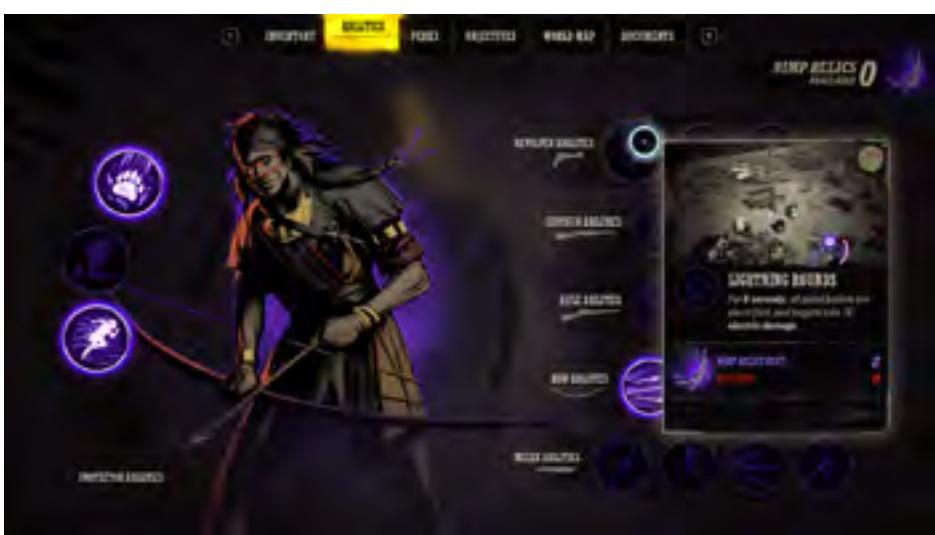
Naďalej, čim viac budete Weird West hrať, tým viac si budete všímať kopu menších



chyb a nedotiahnutých vývojárskych rozhodnutí. Medzi najväčšie patrí samotný boj. Ide v podstate o twin-stick shooter, čo však lepšie funguje na papieri ako v praxi. Ovládanie na gamepade totiž vôbec nie je dobré a boj sa pravidelne mení na chaos. To je v kombinácii s interaktívnym prostredím recept na katastrofu, kde stačí jedna zablúdená gul'ka, ktorá trafí sud s olejom a všetko je razom inak, ako ste plánovali. A to nehovorím o umelej inteligencii. Tá sa niekedy rozhodne, že jednoducho s vami nikam nepôjde, prípadne vám prebehne pred hlavnou v momente, ked' vystrelíte pári rán z revolveru... a friendly fire tu

vie narobiť poriadnu paseku. Naštastie, ak si to môžete zahrať na PC, urobte to, ovládanie klávesnicou a myšou je dobré a hoci sa istému chaosu nevyhnete ani takto, bude vás to bavit' oveľa viac.

Celkovo som Weird West venoval 26 hodín, pričom tento čas môže byť aj o dosť kratší, aj o dosť dlhší, závisí od vášho štýlu hrania. Prvá kapitola mi zabraľa približne osem až deväť hodín, tie d'alšie som však dokončil rýchlejšie. Hlavný príbehový obsah bol približne rovnako dlhý, ale to naokolo už stratilo svoje čaro. Zabíjanie zločincov za peniaze sa stalo monotónnym, pretože jednotlivé „bounties“ sa v ničom nelíšili, odohrávali sa v pár rovnakých lokalitách a našiel som lepšie spôsoby, ako si zarobiť. Nebavili ma už ani náhodné udalosti na mape, ked'že aj tie sa opakovali a boli triviálne. A to isté až na niektoré výnimky vlastne platí aj o bočných úlohách. Od približne tretej kapitoly ma do konca t'ahalo v podstate iba to, že som chcel vedieť, ako to skončí, ked'že hlavná dejová linka je výborná, a dobre spracované osudy unikátnych hlavných postáv. Apropo, záver bol taký nijaký. Nemyslím tým príbehovo, tam som bol spokojný, ale hratelia nostenie to bolo akési antiklimatické. Akoby sa tvorcovia ponáhľali, nech už to majú za sebou. Autori sa jednoducho mohli viac zameriť na unikátné veci. Áno, viem, že ide o menšie štúdio, ale ked' už robí





takýto ambiciozny projekt, musí rátať s očakávaniami. Napr. systém reputácie, na ktorý som si najskôr dával veľký pozor, je nakoniec celkom zbytočný. Pritom stačilo pár úprav a mohol to byť dôležitý herný mechanizmus. V druhej kapitole sa zmocníte kontroly nad prasacím mužom. Ste odpudivý, vás a vášho druha sa bežní l'udia boja, v hre to však takmer vôbec nie je využité. Pozor si musíte dávať iba v prvom meste, inak sa dočkáte akurát poznámok, ale všetko funguje ako normálne. Škoda, pretože tu by sa ten systém reputácie uplatnil. Viem si predstaviť, že by som sa spočiatku musel skrývať a vydobýť si dôveru ostatných dobrými skutkami.

Fantastický audiovizuál a nejaké tie bugy

Celkom veľkým problémom sa počas hrania stali aj bugy. Nezažil som sice ani jeden, ktorý by mi znemožnil kompletizáciu, asi som však mal šťastie. Hráči totiž hlásili rôzne chyby, pre ktoré nedokázali pokročiť v niekol'kých príbehových questoch.

Predpokladám, že všetko sa to opraví v d'alších patchoch, ale ak si titul kúpite hned' v deň vydania, prípadne ho skúšate cez GamePass, kde sa nachádza, celkom to zamrzí. Aby som nebol príliš prísny, musím zároveň dodat', že autori sľubujú nielen



fixovanie problémov, ale aj rôzne „quality of life“ vylepšenia na základe odozvy hráčov, s ktorými aktívne komunikujú na Discorde. Prvý veľký patch sme už dostali a za ten si zaslúžia pochvalu.

Čo sa technickej stránky týka, okrem už spomenutých bugov sa nemôžem st'ažovať'. Weird West je nádherná hra s podmanivým soundtrackom a celkovo skvelým zvukom, pričom bez problémov fičala aj na mojom časom skúšanom a vetrov ošľahanom PC a nezastihlo ma ani žiadne padanie. Je však pravda - ako môžete vidieť aj v priloženom videu - občas

som zacítil maličké trhnutie. Nebolo to nič, čo by ma vyvádzalo z miery a kazilo zážitok, ale ak by sa to nevyskytovalo, rozhodne by som neprotestoval. Pozitívnu skúsenosť som mal aj po odskúšaní Xbox Series X verzie, takže z tohto hľadiska by vás nemalo nič prekvapíť'.

Záver

Weird West je unikátna záležitosť', do ktorej tvorcovia vložili srdce a aj vd'aka tomu určite stojí za vyskúšanie. Len si treba uvedomiť', že ide o indie záležitosť' a k dokonalosti má d'aleko. A možno sa vyplatí počkať pár týždňov, kým autori implementujú všetky sl'úbené opravy a vylepšenia. Potom vám ju odporučím bez váhania.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná RPG **Výrobca:** WolfEye Studios **Zapožičal:** Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Mysteriozny a dobre podaný príbeh
- + Vynikajúca audiovizuálna stránka
- + Boj vie byť zábavný...
- ... Ale mohol byť taktickejší
- Ovládanie na gamepade
- Hre v druhej polovici dochádza dych

HODNOTENIE:



Kirby and the Forgotten Land

NOVÁ KVALITNÁ PLOŠINOVKA OD NINTENDA



Ked' som recenzoval Kirbyho naposledy (konkrétnie to pred troma rokmi bolo Kirby's Extra Epic Yarn), svoju recenziu som poňal tak trocha experimentálne. Hra bola skrz-naskrz priemerná a málo zaujímavá, aby som sa preto pri písaní neunudil, rozhodol som sa ju napísat vo forme básničky. Ked' sa na ňu pozérám dnes, nemôžem si nepovedať, že ten experiment skrátka vyšiel. Je milá, dokáže byť vtipná a celkovo je taká iná. Ono občas asi fakt netreba váhat' a je treba popustiť uzdu spontánnosti, aby z toho výšlo niečo nie až tak veľmi vídané.

Nintendo Switch už tiež niekol'kokrát dokázalo, že práve takýto prístup prináša ovocie. Ak je teda poňatý s umom a mierou. Spomeňme si na úžasný Breath of the Wild, ktorý posunul dopredu sériu The Legend of Zelda, na Super Mario Odyssey, ktorý žáner plošinoviek dokázal opäť posunúť o niečo vyšší, a to pritom séria Mario existuje už takmer 40 rokov (!), či naposledy na to, ako sa GameFreak dokázal s Pokémon Legends: Arceus

oprostit' od tradičnej formuly Pokémona, aby pre sériu vytýčil nový smer. Čo ale taký Kirby, ktorý sa s Forgotten Land mohol potenciálne tiež zaradit' medzi vyššie menované hry? Podarilo sa? Nuž, nie. Kirby and the Forgotten Land na svoju škodu neexperimentuje a prináša tradičnejší

plošinovkový zážitok, než v aký sme možno v kútku duše dúfali. To ale hned' neznamená, že ked' hra neexperimentuje, tak automaticky robí niečo zlé. To ani náhodou. Kirby and the Forgotten Land je kvalitným a predovšetkým zábavným titulom, ktorý je sebaistý v tom, čo hráčovi





ponúka. Chcem len povedať, že mu chýba ten moment, keď by ste si povedali „Tak toto ma teda úplne dostalo!“. Hra sa snaží a prináša nápad za nápadom, no nikdy nedosiahne ten bodu zlomu, ktorý oddeluje v úvodzovkách len remeselné dobre zvládnutý kúsok od takého, ktorý sa oslobovil od okov tradičnosti a nastavil nový trend. Toto novému Kirbymu chýba. Jeho hlavnou devízou je prežáner plošinoviek dostať netradičné post-apokalyptické prostredie. To je súčasť podané hrovou formou, avšak tie zničené cesty, rozbité domy, vyprázdené budovy, rastliny prerastajúce cez betónové plochy, či rozbité kulisy zábavného parku v hráčovi predsa len dokážu vysvetliť príjemné pocity samoty a stiesnenosti. Na tom má zásluhu aj parádne grafické spracovanie plné detailov, nádhernej farebnosti a očiam lahodiacej plynulosťi. Ruka v ruke s neopozeraným prostredím ide aj hromada špeciálnych zbraní, ktoré môžete získať po zjednom určitých nepriateľov a ktoré si môžete aj vylepšovať. Prostredie a špeciálne schopnosti, to je na tejto hre to najlepšie.

Hoci som počas rôznych prezentačných videí mal pocit, že titul pôjde v stopách Super Mario Odyssey a prinesie otvorené lokality, pravdu je, že Forgotten Land je striktne lineárna hra, ktorá je postavená na presne nakoordinovanom dizajne



levelov bez možnosti hlbšieho prieskumu a náročnejšieho odhalenia skrytých lokalít. Niektoré svety pôsobia otvorennejšie ako napr. levele v Everbay Coast, no je to len vizuálny trik dosiahnutý tým, že všade vokol vás sa rozprestiera otvorené more. V skutočnosti hra všade sleduje každý váš krok a obmedzuje vás rôznymi nezdolateľnými prekážkami. Nemôžem súčasť povedať, že neobsahuje skryté lokality, len ich objavenie nemá v lineárnom poňatí hry až taký efekt, ako keby ste tajné prostredie našli v otvorenom prostredí tým, že by ste si natáčali pozíciu kamery

v rôznych uhloch. Tu je kamera fixná a nedá sa ľahko točiť navokol Kirbyho, pričom aj z toho dôvodu sú tajné lokality ľahko objaviteľné. Predsa len ich máte neustále na očiach, stačí si to len uvedomiť.

Levele sú prepchávané nepriateľmi i zákernými prekážkami vyplývajúcimi z prostredia. Vodné levele majú okrem nebezpečné víry, tie s dominanciou ohňa obsahujú veľké lávové bomby a napr. úrovni odohrávajúcim sa v zime dominuje klzky povrch. Škoda len, že hra je veľmi jednoduchá aj na tej vyššej obťažnosti.

Nepriatelia nepredstavujú veľkú hrozbu ani skákacie pasáže (s výnimkou úplne posledných parádnych levelov) vôbec nepotrápia. Dizajn úrovni a spôsob ich prechádzania vychádza z ich environmentálnej podstaty a titul to veľmi rád využíva. V spomínaných vodných levelech budete často ovládať lod'ku, v zábavnom parku sa budete preháňať po húsenkovej dráhe, v iných úrovniach sa zas premeníte na auto, lietadlo či vodný vak pôsobiaci ako polievačka.

Kirby a jeho schopnosti závisia od toho, akého nepriateľa zje. Nie všetky typy poskytujú tejto ružovej guličke zvláštne ability, mnohé však áno a dohromady



tak môžete získať až dvanásť rôznych zbraní. Budete môcť strieľať z pušky, ničiť všetko možné kladivom, budete sa môcť vyhodiť do povetria ako bomba, páliť ohnivé strely, vypúšťať lietajúce disky, oháňať sa mečom, hádzat bomby, zmeniť sa na tornádo, zmeniť sa na „krtka“ a útočiť spod zeme, zmeniť sa na pichliače a napichovať protivníkov, vypúšťať l'adové jazyky, či v neposlednom rade – a to už teda nie je zbraň – byť spáčom a spánim si doplňovať životy.

Každú jednu schopnosť môžete vylepšiť až dvakrát, ak k nej teda nájdete patričný návod a budete mať pri sebe dostatok dúhových hviezdíčiek. A peňazí. O tie sa vlastne ani starat nemusíte, keďže ich čoskoro nájdete tisíce, avšak hviezdy, tie si už zaslúžia pár slov.

Postupom hrou sa vám budú na vizuálne prít'ažlivej mape sveta odomykat' tzv. Treasure Roads, čo sú krátke výzvy na čas preverujúce vašu šikovnosť s konkrétnymi zbraňami. To znamená, že niektoré si nebudeste môcť zahrať, kým nebudeste mať odomknutú konkrétnu úroveň zbrane. Týchto challengov je celá kopa, čím sa dostávame k vel'kému kladu titulu – obsahu.

Kirby and the Forgotten Land má obsahu hádam aj za dve celé hry. Ak si k výzvam, ktorých tu nájdeme presne 57, pripočítate šest rozličných svetov, ktoré majú dohromady 31 viacvrstvových úrovni a v ktorých sa nachádza celkom 300 Waddle Deeov čakajúcich na vaše záchranné koleso, vyjde vám, že titul za kúpu rozhodne stojí. A to som ešte nespomenul dedinku Waddle Dee Town, ktorá slúži ako váš hub. V nej si podľa počtu zachránených Deeov odomkniete váš domček, reštauráciu a s ňou spojenú minihru s rozdávaním jedla, rybársku minihu, koloseum, poštové stredisko, minihu s guličkou, ktorú musíte



pomocou pohybového ovládania dostat' do ciela, a taktiež obchod s powerupmi. Až na dosť fádnu rybársku minihu (schválne, ukážte mi jednu rybársku minihu, ktorá by bola dobrá – možno len tá vo Final Fantasy XV?) sú všetky tieto bonusy príjemným spestrením.

Záchrana malých bytostí Waddle Dee súvisí s príbehom o zvláštnom portáli, ktorý sa objaví na nebi v Kirbyho domovine a vycne do seba všetko živé. A keďže vycne aj Deeov, musíte ich zachrániť. Ved' akí by ste to boli kamaráti? Každá úroveň má hned' niekol'ko poskrývaných bytostí, na čom je zábavné to, že môžu byť hocikde. Nejde len o to, aby ste prešli level a osloboďili troch d'alších z klietky. Tí sa vám môžu pripočítať k skupine zachránených aj tým, že si pospíte v tajnom kúpalisku, zničíte niekol'ko špeciálnych banerov či porazíte nejakého minibossa konkrétnou schopnosťou. Vtip je v tom, že tieto miniúlohy na začiatku levelu nikdy neviete a bud' ich objavíte náhodou, alebo sa vám samé odhalia až po dokončení úrovne.

Pod'me však späť k premene na rôzne veci. Kirby and the Forgotten Land

obsahuje úplne nový prvok, tzv. Mouthful mód. Ten Kirbymu umožňuje do seba nasat' rôzne predmety, pričom vďaka ním bude mať k dispozícii nové možnosti. Budete môcť nasat' auto a jazdiť s ním, nasat' koleso a pôsobit' ako plachta na lodi, nasat' vodu a stat' sa spomínanou polievačkou, nasat' automat a vystrel'ovať plechovky, ale aj nasat' okrasný umelecký oblúk a stat' sa letiacim Kirbym.

V úrovniach je presne dané, kde na tieto premeny môže dojsť, čiže sa to nedá robiť l'ubovol'ne. S tým prichádza aj prispôsobený level design. Ak nájdete auto, ned'aleko bude pretekárska dráha, v prípade schodov zasa platformy posadené vysoko, ktoré by ste bez umiestnenia schodov v ich blízkosti nikdy nedosiahli. Mouthful mód je veľ'mi zábavné spestrenie tradičnej Kirbyho hratel'nosti.

Nový Kirby sice nedosahuje unikátnosť Super Mario Odyssey a ani sa pravdepodobne nestane novou legendou žánru, avšak je dostatočne kvalitný na to, aby vás zabavil na dlhé hodiny a udržal vás pri sebe až do úplného konca. Možno je škoda, že sa hra až tak príliš drží klasických formúl a viac neexperimentuje, no hromada zábavného obsahu, nápaditých úrovni a tri stovky unesených Waddle Deeov čakajúcich na to, až ich zachráníte, to bohatu využívajú.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	HAL Laboratory	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + hľba zábavného obsahu
- + upgradovanie schopností baví
- + Mouthful mód
- + veľ'mi pekná grafika
- hrá na istotu
- veľ'mi jednoduché doslova pýta o štýl Super Mario Odyssey

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
AJEDNODUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD

Xiaomi Redmi Note 11 Pro+ 5G



Ako vôbec prvý smartfón Redmi vybavený 120W káblovým nabíjaním nabije Redmi Note 11 Pro+ 5G svoju 4500 mAh batériu na 100 % len za 15 minút. Zariadenie je skonštruované

s inovatívnym duálnym nabíjacím systémom, ktorý zabezpečuje bleskovú rýchlosť nabíjania a zároveň zaručuje bezpečnosť a stabilitu nabíjania vďaka viac ako 40 bezpečnostným

prvkom, ako aj získaniu certifikátu TÜV Rheinland Safe Fast-Charge System.

Redmi Note 11 Pro+ 5G, ktorý opäť zvyšuje latku zážitku z vlajkovej lode v oblasti fotoaparátov, je vybavený 108 Mpix primárnym fotoaparátom, ktorý dopĺňa 8 Mpix ultraširokouhlý a 2 Mpix telemakro fotoaparát. Hlavný fotoaparát je vybavený snímačom Samsung HM2 a duálnou natívou citlivosťou ISO, čo umožňuje zachytiť každý okamih vo vysokom rozlíšení a s vernými detailmi aj pri slabom osvetlení. Zariadenie je vybavené aj 6,67" FHD+ AMOLED DotDisplay displejom so 120 Hz obnovovacou frekvenciou a 360 Hz vzorkovacou frekvenciou dotyku.

Redmi Note 11 Pro+ 5G poháňaný osemjadrovým procesorom MediaTek Dimensity 920 posúva mobilný výkon na úplne novú úroveň, vďaka energeticky efektívnejmu 6 nm procesu. Redmi Note 11 Pro+ 5G sa dodáva v jednom variante - 6 GB+128 GB, pričom odporúčaná maloobchodná cena je 419 EUR.

HyperX Cloud Alpha Wireless



Bezdrôtové slúchadlá Cloud Alpha Wireless, navrhnuté tak, aby poskytovali dokonalý herný zvuk, využívajú novú a vylepšenú, na mieru navrhnutú technológiu

Dual Chamber, ktorá je vyladená tak, aby poskytovala stredné a vysoké frekvencie oddelené od nízkych. Jej priestorový zvuk DTS Headphone:X Spatial

Audio poskytuje presnú lokalizáciu a virtuálny 3D zvuk pre priestorový zvuk, ktorý umožňuje hráčom skutočne uniknúť do herných svetov pri hraní s priateľmi alebo počas súťaží.

Slúchadlá využívajú špeciálne navrhnuté 50 mm meniče, ktoré sa vyznačujú tenšou a l'ahšou konštrukciou, pričom si zachovávajú zvuk a výkon pôvodnej káblejovej verzie.

Headset je vybavený vstavanými ovládacími prvkami zvuku pre nastavenie hlasitosti, stlmenie mikrofónu a monitorovanie mikrofónu a má indikátor LED, ktorý sa pri stlmení červeno rozsvieti. Mikrofón má certifikáciu Discord a TeamSpeak. Okrem toho, je mikrofón odnímateľný a je vybavený potlačením šumu, znižuje hluk v pozadí a ponúka čistejšiu kvalitu hlasu pre lepšiu tímovú komunikáciu a herný chat. Cloud Alpha Wireless vysiela na frekvencii 2,4 GHz s dosahom až 20 metrov a poskytuje tak bezdrôtovú slobodu bez straty kvality zvuku.

Herný headset HyperX Cloud Alpha Wireless je k dispozícii za 225 EUR.

Vertikálna bezdrôtová myš Logitech Lift



Intuitívne použiteľná bezdrôtová myš navrhnutá pre menšiu ruku podporuje celodenné pohodlie pri práci a je k dispozícii aj vo verzii pre l'avákov.

Vďaka mäkkému gumovému povrchu a pohodnej opierke pre palec nebudú používatelia pocitovať námahu ani po mnogohodinovej práci. Konštrukcia myši so sklonom 57° umožňuje uvolnené držanie, znižuje tlak na zápästie a zároveň podporuje prirodzenejšie držanie predlaktia. Tiché magnetické koliesko SmartWheel ponúka presný pohyb po jednotlivých riadkoch, aj rýchle prechádzanie dlhých dokumentov. Myš sa pripája cez Bluetooth LE alebo USB prijímač Logi Bolt. Dostupná JE za odporúčanú cenu 79,99 EUR.

SAPPHIRE PULSE AMD Radeon RX 6400



Grafická karta SAPPHIRE PULSE AMD Radeon RX 6400 je vďaka nízkoprofilovému 1-slotovému dizajnu ideálna do malých a mini-ITX zostáv.

Postavená pomocou 6 nm technológie, karta je vybavená 768 stream procesormi, ktoré bežia s Boost Clock až na 2321 MHz a Game Clock až 2039 MHz, a 12 lúčovými (ray-tracing) akcelerátormi. Najnovšia vysoko rýchlosťná pamäť GDDR6 s taktovanou rýchlosťou 16 Gbps, s 16 MB pamäťovej technológií AMD Infinity Cache, ktorá znižuje latenciu a spotrebú energie a umožňuje vysoký celkový herný výkon. Na podporu najnovších zobrazovacích monitorov na trhu je vybavená výstupnými portami vrátane HDMI 2.1 a Display Port 1.4 s výstupmi DSC.

SteelSeries Aerox 5



Najľahšia multižárová herná myš dosahujúca hmotnosť sotva 66 g.

SteelSeries Aerox 5 kombinuje ultraľahký dizajn a 9 programovateľných tlačidiel, čo umožňuje hrácom flexibilne a okamžite sa prispôsobiť akejkoľvek hre, resp. hernému žánru. Senzor TrueMove Air a klznica so 100% PTFE zaistujú maximálnu presnosť každého pohybu myši, zatiaľ čo spínače Golden Micro zaručia správnu registráciu každého stlačenia. Trojzónové RGB podsvietenie je spoločne s vnútornými obvodmi bezpečne uzavreté v schránke odolnej proti poliatiu, prachu a iným nečistotám vďaka technológií AquaBarrier s certifikáciou IP54. SteelSeries Aerox 5 je k dispozícii za cenu 89,99 EUR.

TP-Link Deco X50



TP-Link predstavuje na trhu nový Wi-Fi Mesh systém AX3000 Deco X50 na pokrytie celej domácnosti.

Patrí k tým výkonnejším z mesh systémov značky TP Link, a to okrem iného, aj vďaka podpore štandardu Wi-Fi 6 (802.11ax). Pokročilý systém vybaví vašu domácnosť dvojpásmovej sietou, ktorá navýší celkovú rýchlosť pripojenia na 3 000 Mbit/s. A to v štyroch súbežných dátových tokoch, ktoré zaistujú nižšiu latenciu a používateľom umožňujú dosahovanie maximálnej rýchlosťi až 3 000 Mbit/s. Rýchlosť vo frekvenčnom pásme 2,4 GHz činí 574 Mbit/s, v 5GHz pásme 2 402 Mbit/s. K sieti môžete prostredníctvom Mesh systému Deco X50 pripojiť až 150 koncových zariadení.

ASUS Zenbook Flip 14 OLED

NOTEBOOKY SÚ VEČNÉ



Prémiový rad pracovných laptopov Zenbook s jemným presahom do kreatívneho využitia je v rámci našej sekcie hardvérových testov takou malouvel'kou stálicou – sám sa už strácam v tom, kol'ko recenzií značky Zenbook som za posledné roky pripravil len ja osobne, nehovoriac o svojich kolegoch. Aj preto už určite dobre poznáte neraz opisované l'ahké a odolné šasi s originálnym systémom vyklápacíceho sa zadného pántu, či možnosť plného preklopenia a prepnutia do režimu tabletu, ktoré tento rad dlhodobo reprezentujú. ASUS sa v poslednej dobe snaží aj danú značku prenosných počítačov patrične inovovať a asi najväčšie zmeny sa v tejto súvislosti dotýkajú integrácie OLED displeja, hned' vedľa zmeny zo štandardnej mierky na 16:10. Do redakcie nám nedávno dorazil na „ostrý“ test vôbec najnovší model, Zenbook Flip v štrnásťpalcovom prevedení, o ktorom si v nasledujúcich riadkoch

poviem opäť trochu viac, presnejšie, viac ako vám prezradí kdejaký PR leták.

Výrobca v tomto prípade ponúka tri verzie o čosi starších procesorov značky AMD, kde všetko začína s Ryzen 5 5600H CPU (16 GB RAM pri 512 GB SSD), pokračuje s Ryzen 7 5800H CPU (16 GB RAM pri 1 TB) a končí u najvyššieho modelu s Ryzen 9 5900HX.

Osobne som mal možnosť preveriť kvality strednej verzie, vybavenej procesorom Ryzen 7 a doplnenej grafickou kartou Radeon (v prípade GPU sa ani v jednom výšie vymenovanom prípade nič nemení). Ak by vás zaujímala cenová relácia takto poskladané strojovne, pohybujeme sa tu na sume okolo 1 200 eur, čo je v zmysle celkovej kvality daného laptopu viac než prijatelná cenovka, hoci ani konkurencia v tomto smere nejako zásadne nezaostáva. Ako už uvádzam vyššie, tak aj tento model je konštrukčne vybavený pántami zvanými

ergo-lift s 360 stupňovým preklopením, vd'aka ktorým vzniká prevzdušňovací priestor pod hornou hranou šasi, no súčasne sa tak zvyšuje aj sklon klávesnice určený pre pohodlnejšie písanie.

Celé telo laptopu je vyrobené z odolného hliníka a opatrené certifikátom MIL-STD-810 – vd'aka tomu vám daný prístroj dokáže prežiť aj pri drsnejšej manipulácii bez toho, aby ste s ním museli okamžite utekat na reklamačné oddelenie. Škoda len, že ked' už si ASUS dal tú prácu ohľadom vojenských štandardov, pozabudol na aplikáciu akéhokoľvek filtra odbúravajúceho zbieranie odtlačkov prstov.

S veľkou láskou spomínam na svoj niekol'ko rokov starý strieborný Zenbook, ktorý v tomto ohľade nemal absolútne žiadnu konkurenciu. Aby som však bol fér, tak výrobca už tradične ponúka možnosť zaobstaráť si elegantné textilné



puzdro, v ktorom jeho prémiový hardvér nielen že dobre vyzerá, ale súčasne ho v ňom môžete aj prakticky prenášať.

2,8K panel

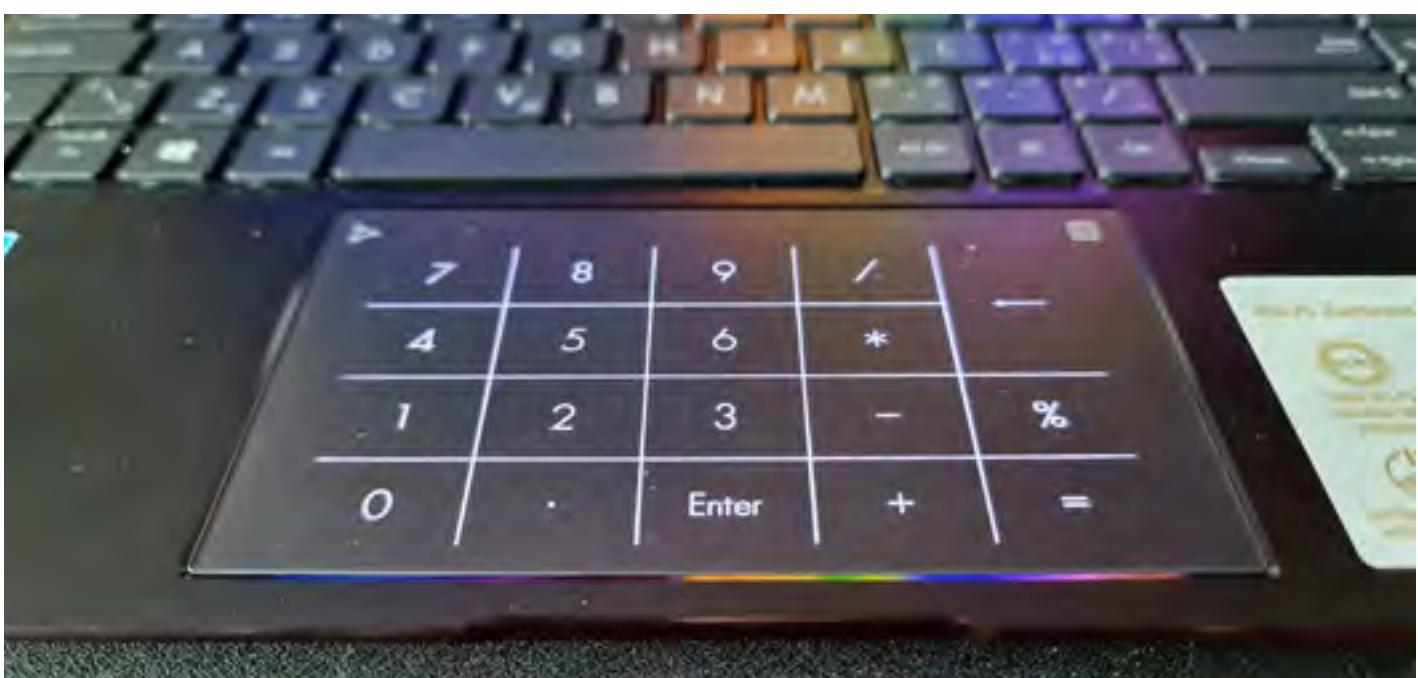
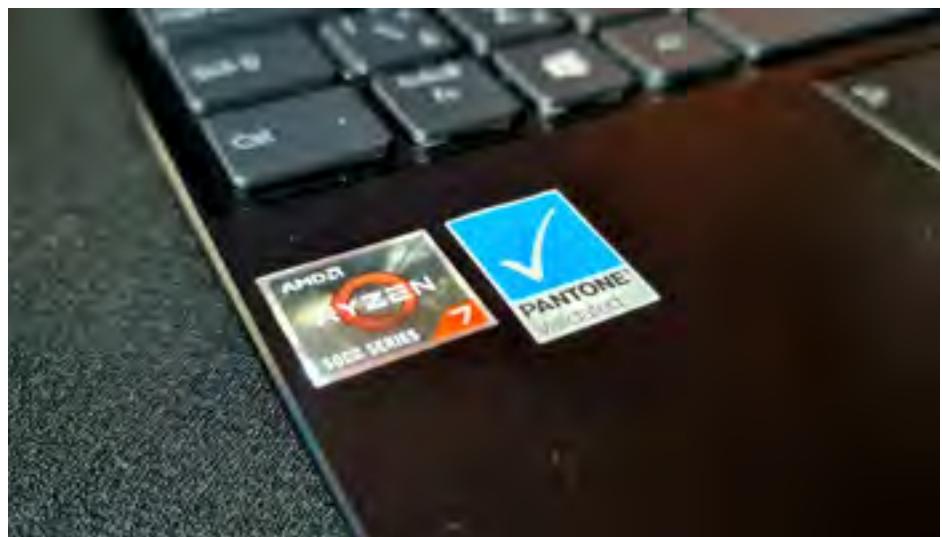
Po otvorení 1,4 kg vážiaceho zariadenia na vás vyskočí dostatočne veľký trackpad s funkciou aktívneho prepínania do numerickej časti (stále nesmierne praktická vec, zvlášť u kompaktnejších notebookov), ale predovšetkým už štandardne dobrá klávesnica s minimálnym odporom v spínačoch.

Ak by som mal spraviť' nejaký prierez spokojnosti, čo do pracovných laptopov určených okrem iného aj na tvorbu textu, výrobky opatrené logom ASUS by v tomto prípade sedeli na popredných priečkach, ak nie na úplnej špičke. Zapínanie tlačidlo slúži súčasne aj ako čítačka odtlačkov prstov a počas viac než mesačného testovania som bol s jej spol'ahlivosťou

nadmieru spokojný. Už menej nadšenia vo mne vzbudzuje kamera (720p), ktorá nemá manuálnu krytku a jej schopnosť eliminovať' nechcený šum v obrazu, obzvlášť pri zhoršených svetelných

podmienkach, je skôr podpriemernej povahy. Na bežnú socializáciu napriek internetom je však dostačujúca. V tenučkom ráme môžete d'alej nájsť' základné a očakávané porty, kam spadá dvojka USB-C (3.2) s podporou nabíjania, ako aj pripojenie externých displejov s rozlíšením 4K. Ďalej tu môžeme nájsť' USB-A vstup (3.2), HDMI (2.0b) a nielen mnou stále žiadanú čítačku microSD kariet.

Som rád, že aj pri čoraz výraznejšom zoštíhl'ovaní šasi radu Zenbook sa ASUS nevykaš'al na mnohé dôležité vstupy, čoho dôkazom je vyššie vymenovaný zoznam. Už z úvodného opisu pántov ste určite vypozorovali skutočnosť', že ide o konvertibilný notebook schopný sa v priebehu pár sekúnd premeniť' na tablet. Z tohto dôvodu nájdete v balení dokonca dotykové pero, avšak, čo je podstatnejšie, výrobca vám prináša možnosť' interagovať' so štrnásť' palcovou plochou, pri rozlíšení



2880 x 1800, aj pomocou prsta. Ide o OLED panel s pomerom strán 16:10 a obnovovacou frekvenciou 90 Hz, to všetko pri stopercentnom farebnom gamute DCI-P3 a svietivosti 550 nitov. Tieto predispozície pomáhajú novej verzii Flipu k oveľa pôsobivejšej prezentácii video obsahu a to som do toho celého ešte nezapočítal certifikát HDR True Black 500. Podanie farieb je v praxi krásne, živé a čisté už v základe a bežné oko preto nebude potrebovať žiadnu dodatočnú kalibráciu, či inú formu nastavovania.

Vysoký kontrast v spojení s priam živočíšnym podaním sýtosti pomáha užívateľom nielen počas multimediálneho využitia, ale aj počas bežnej kancelárskej práce. Vyššie uvedených 90 Hz by som nepovažoval za nejaký problém, i ked' stále platí, že čím viac jednotiek v tomto atribúte, o to plynulejší zážitok. Musím však podotknúť, že nejde o hardvér určený na hranie hier – nemá dedikovanú grafickú kartu, hoci ked' ani táto možnosť nie je na základe istých kompromisov vyložene vylúčená.

Výrobca mohol aj v tejto cenovej relácii trochu zasiahnut' do povrchovej úpravy obrazovky a pridať tam aspoň tenkú vrstvu potláčajúcu zber nechcených odtlačkov, čo sa, ako už asi tušíte, ale nestalo. Preto som pri recenzovaní musel mať po ruke neustále handričku a čistiť' ako o dušu – odtlačky a šmuhy od dlaní s úspechom zbiera aj vnútorná strana laptopu.

Nový Zenbook Flip 14 v OLED verzii prichádza s predinštalovaným systémom Windows 11 a vďaka výkonu už spomínaného procesora AMD Ryzen je schopný vám poskytnúť dostatok výkonu na prácu, ale aj na menej náročnú zábavu.



Duálny systém ventilátorov, podporený správne vedenými trubicami určenými na odvod horúceho vzduchu, zvládal dostatočne chladit' aj pri komplikovaných procesoch (spustená nenáročná videohra, dvadsať webových okien, niekol'ko Word dokumentov súčasne) a v tomto smere nemám na margo opisovaného prenosného počítača žiadne negatívne slovo.

A ako je na tom zvuk? Duo reproduktorov od harman/kardon vám postačuje na bežné využitie a sledovanie Netflixu či HBO Max, zatiaľ' čo jednou rukou do seba budete tlačiť obed, avšak nižšia úroveň hlasitosti znemožňuje laptop premeniť na niečo v tomto smere komplexnejšie. Na samotný záver som si nechal ešte stručný pohl'ad na batériu a jej schopnosť udržať prístroj čo najdlhšie pri živote. Ide o akumulátor s kapacitou 63 Wh, ktorý vám dáva pri bežnom využití šancu pracovať 7 až 8 hodín v kuse bez toho,

aby ste sa museli nervózne ošívať', či to stihnete dokončiť alebo budete musieť hľadať elektrickú zásuvku. Akonáhle však spustíte náročnejšie procesy a jas nastavíte na maximum, onen uvedený údaj sa rýchlosť skráti (o viac ako polovicu).

Na dobré ceste

ASUS Zenbook 14 Flip OLED právom spadá do kategórie prémiových konvertibilných laptopov a vďaka svojmu výkonu dokáže uspokojiť aj tých najnáročnejších konzumentov, zvlášť s ohľadom na cenovú hladinu, v ktorej sa jeho jednotlivé konfigurácie pohybujú.

Jediné, čo by vás tu malo jemne zarazit', je integrácia staršej série procesorov Ryzen, ked'že sme v zmysle použitých komponentov celý čas rozprávali o CPU sérii 5000. Napriek všetkému sa to ale na výkone nijako zásadne nepodpísalo a je teda už len na vás, či vám daný fakt bude nejaký prekážať, alebo nad ním len mávnete rukou.

Verdikt

Konvertibilný pracovný nástroj v krásnom dizajne a s úžasným OLED panelom.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Asus	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------|----------------------|
| + Dizajn | - Slabšia web kamera |
| + Displej | - Zberač odtlačkov |
| + Klávesnica | prstov |
| + Výkon | - Staršie CPU |
| + 2 v 1 | |

HODNOTENIE:



Genesis Zircon X 10th anniversary edition

L'AHKÁ VÁHA



Značka Genesis je tu s nami už 10 rokov. Ponúka herné príslušenstvo, zahŕňajúce najmä klávesnice, mikrofóny, slúchadlá, reproduktory, podložky pod myš, myši a ďalšie produkty pre hráčov. Speciálna edícia Zircon X 10th anniversary edition vznikla v limitovanej sérii 1 000 kusov pri príležitosti desiateho výročia značky. Naša myš má poradové číslo 0088.

Vzhľad

Myš má symetrický tvar, je menšia, nízka a dobre sadne do ruky. Zaujala nás perforovaná krytka, ktorá je l'ahko vymeniteľná vďaka magnetickému uchyteniu. Efektné podsvietenie dolnej časti totiž vynikne najmä pri perforovanom kryte. Na spodnej strane sa nachádza prepínač s troma polohami: zapnuté podsvietenie, vypnutá myš a vypnuté podsvietenie. Veľkou výhodou je jej nízka hmotnosť, vďaka ktorej je práca s ňou rýchlejšia a častokrát aj presnejšia. Je vhodná pre menšiu až strednú veľkosť ruky, takže kto má lopaty, odporúčame ohliadnúť sa po niečom väčšom.

Obsah balenia

V balení nájdete náhradnú krytku s logom Genesis, certifikát autenticity,

náhradné teflónové glidery, pekný a graficky originálny polep pre bočné strany a tlačidlá. A na koniec, redukciu pre rýchle pripojenie USB prijímača, ktorú nastoknete priamo na kábel a myšku prepnúť na bezdrôtové pripojenie.

Parametre

Ako sme už naznačili, myš umožňuje pripojenie tak cez kábel - má vstavaný USB-C konektor, ako aj bez neho - pomocou 2,4 GHz prijímača s dosahom 10 m, ktorý je šikovne skrytý v tele myši. Myš má rozmery 118×61×39 mm a hmotnosť 72 g aj so vstavanou batériou. Jej dobitie trvá cca 2 hodiny, v bezdrôtovom móde vydržala pri našom testovaní 5 dní, vrátane zapnutého podsvietenia. Glidery dobre klížu po povrchu a sú l'ahko vymeniteľné. Na hlavné tlačidlá použil výrobca spínače Kailh Red, ktorým prisľubuje životnosť až 80 miliónov kliknutí. Okrem nich má Zircon X ešte šest' ďalších programovateľných tlačidiel a nechýba tu ani možnosť tvorby makier pre jednotlivé tlačidlá, či nastaviteľné RGB podsvietenie. Myš má vlastnú pamäť, kam si zvolené nastavenia ukladá. Koliesko je mäkké, dostatočne veľké, s l'ahkým posunom. Optický senzor Pixart PAW3370 má maximálne rozlíšenie až 19 000 DPI. Taktiež nás

vel'mi zaujal aj paracordový kábel s dĺžkou 1,8 m, ktorý je vel'mi poddaný a mäkký, prakticky vôbec neprekáža pri používaní.

Softvér

Dôležitou súčasťou herného zariadenia je samozrejme softvér, ktorý výrazným spôsobom dopĺňa celkovú kvalitu užívateľského komfortu. Ako sme už spomenuli, každému tlačidlu je možné pridelit' funkciu, či nastaviť na nich makrá. DPI je nastaviteľné v šiestich úrovniach. V aplikácii si môžete samostatne nastaviť aj podsvietenie skrolovacieho kolieska, či dolnej časti myši. USB polling rate, čiže nastavenie rýchlosťi myši, je až 1000 Hz, čo zodpovedá reakčnému času 1 ms. Prínosným môže byť aj možnosť nastavenia LOD, teda reakciu pri zdvihnutej myši, a to buď na 1 alebo 2 mm. Samozrejmostou je možnosť aktualizácie firmvéru.

Hranie

Na hry je fenomenálna. Je rýchla a presná, za čo vd'ací hlavne vďaka svojej hmotnosti. Pri testovaní sme sa zamerali hlavne na nás obľúbený žáner, stiel'ačky. Pri Fortnite boli jej reakcie bleskové a presnosť nám dávala citel'nú výhodu.

Hodnotenie

Vieme si predstaviť vlastníť ju na každodenne používanie, osvedčila sa i pri hraní. Zaujímavé a zároveň praktické bonusy tejto myšky sú možnosť bezdrôtového pripojenia, vymeniteľnosť krytu a efektné podsvietenie.

Pavel Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	79€

PLUSY A MÍNUSY:

- + hmotnosť
- + 2,4 GHz pripojenie
- + kábel
- + polepy
- pre niekoho
- biela farba
- a náhradné glidery

HODNOTENIE:



Trust Smart WiFi LED

KÚPIL SOM SI LAMPU



Ešte než sa spoločne pustíme do testu žiaroviek od spoločnosti Trust, neodpustím si ďalší zo svojich osobných príbehov. Neviem, ako to máte vy tam doma, každopádne, ked' ja stojím pred nákupom produktu, s ktorým plánujem žiť minimálne niekol'ko mesiacov, spustím priam masívnu pátraciu akciu. Sčasti je to dozaista profesionálna deformácia, ved' ako recenzent dobre viem, že nie každému PR sl'ubu z príbalového letáku, či platenej reklamy na sociálnej sieti, sa dá skutočne veriť. Z iného uhla pohl'adu sa snažím minimalizovať náklady, avšak nikdy nie na úkor kvality. A ak by ma niekto z vás chcel teraz označiť za Škóta v deravej sukni, čo si pre cent nechá vŕtať koleno, zdanie klame. To nás totižto vracia späť k celkovej kvalite dnešných výrobkov naprieč celým spektrom spotrebného tovaru. Preto som po rozhodnutí nákupu novej lampy zasadol pred PC, hoci presnejšie to

vyzeralo tak, že som sa vyvalil na gauč a hodil na seba notebook, aby som spustil pátranie po tej, pre mňa najideálnejšej lampe. Proces trval takmer týždeň a moju nerozhodnosť medzi dvomi kandidátmi nakoniec rozstrelilo náhodné objavenie dizajnovej chut'ovky. Vysoká stojaca lampa, imitujúca svojím tvarom klasickú žiarovku dokonalo zapadla za ten gauč, kde tak rád oddychujem a práve v tom čase, kedy som sa začal zohrievat' v aure jej jedinečnosti, prišla ponuka na test inteligentných žiaroviek s logom Trust. No povedzte, nie je toto presne to, čo tak radi titulujeme slovom osud?

9W klasika

Nová lampa sa tak stala tým primárnym testovacím zariadením pre produkt s názvom Trust Smart WiFi LED RGB Bulb. Možno trocha komplikovaný názov

pre žiarovku ako takú, každopádne súčasná doba je hold už taká a ak by akýkol'vek výrobca, snáď len s výnimkou firmy Apple, narazil na krabici jednoslovné označenie, konzumentom by sa to zdalo až príliš fádne.

Tak či onak, u nás dobre známa značka Trust, ktorú ste si na stránkach tohto časopisu už určite všimli aj vd'aka mnohým testom ich herného príslušenstva, vám dáva možnosť si do bežného žiarovkového závitu zakrútiť inteligentnú RGB žiarovku s ovládaním cez aplikáciu. Rozprávame sa tu o sume niečo málo cez desať eur za kus, čiže o nejakom štandarde v rámci tohto segmentu.

A slovom štandard by sa vlastne dal onálepkovať aj zoznam toho, čo táto konkrétna žiarovka, respektíve aplikácia s ňou spojená vlastne dokáže.



Energetická trieda A+

Po stiahnutí softvéru do mobilu alebo tabletu (cez Google Play alebo App Store) je nutné spraviť registráciu pod insígniami spoločnosti Trust. Ako už býva zvykom, tak samotná aplikácia združuje viacero produktov tohto výrobcu a tak si pred spárovaním so žiarovkou dobre prezrite, o aký vlastne výrobok presne ide.

Proces je jednoduchý a akonáhle sa cez BT a heslo na vašu lokálnu WiFi siet' všetko spáruje, dostanete možnosť ovládať osvetlenie v danom zdroji ako sa vám len zachce.

Rozhranie je zrovnatelné s konkurenciou a počas testu som si vyskúšal všetky možné interakcie, od regulovania intenzity jasu (nastavenie chromatickej farby od 1 800 do 6 500 K), cez výber farebného tónu, až po vytvorenie časového harmonogramu. Nechýba dokonca ani ovládanie pomocou

glasu. Ani v jednom prípade sa dve testované vzorky (Trust predáva totiž aj dvojté balenie a tak môžete nákupom tohto setu aj čosi ušetriť) neukázali byť nejakým problematickým produkтом, všetko bežalo ako po masle. Uvedená RGB paleta pracuje na možnosti výberu zo 16 miliónov farieb, čo je súčasťou marketingu, avšak pre bežného smrteľníka sotva relevantný. Softvér zvláda pripojiť viac, než len jednu žiarovku a preto ak máte doma ešte takzvanú starú školu, čiže klasické veľké závity, môžete si domácnosť doslova posiať týmito LED žiarovkami a spravovať ich cez jednu aplikáciu. Čo sa týka maximálnej intenzity žiarenia, tak tu sme na úrovni 806 lúmenov, čo je dostatočné, ak sa doma nechystáte pod lampou opalovať, či grilovať kurča.

Potrebuje len WiFi

Jediné, čo môžem považovať za minus, ak sa to tak dá povedať, je absencia

lokalizácie už spomínanej aplikácie menom Trust WiFi (na obale od produktu nájdete QR kód pre rýchle vyhľadanie).

Avšak to je už ono tradičné hľadanie chýb tam, kde žiadne vlastne nie sú. Ostatne, naučiť sa tých pári jednoduchých anglických slovíčok a zvládnut' obsluhovať žiarovku by mal dnes už zvládnut' úplne každý.

Ak ste sa doteraz vyhýbali nákupu niečoho takéhoto a chceli by ste si obývačku spríjemniť špeciálnym RGB odtieňom (sledovať taký horor pri červenom osvetlení je zážitok), alebo len túžite po tom, počas dovolenky si doma rozsvietiť na dial'ku a dat' tak okoliu najavo, že ste stále nažive, vyššie opisovaný produkt by vám v tomto, ale aj v mnohom inom mohol výrazne pomôcť.

Verdikt

Podarená žiarovka do každej modernej rodiny

Filip Vorzáček

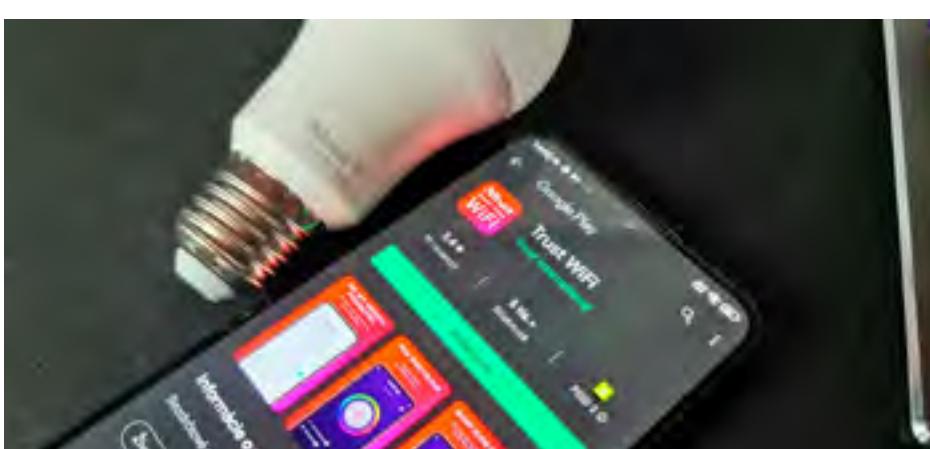
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	13€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dlhá životnosť
- + Jednoduchá inštalácia
- + RGB
- + Ovládanie na dial'ku
- Aplikácia nie je lokalizovaná

HODNOTENIE:



Cooler Master CK721

NAJLEPŠIA Z NAJLEPŠÍCH?



Dostala sa mi do rúk klávesnica, pri ktorej to budeme mať hned' v úvode recenzie troch komplikovanejšie. Dôvod? V čase oznamenia spustenia predobjednávok na CK721, sa vedenie spoločnosti Cooler Master nezabudlo pochváliť. Sám vedúci manažér pre periférie v súvislosti s týmto hardvérom povedal, že pôvodne chceli priniesť predovšetkým odolný pracovný nástroj, avšak vo finále sa z toho vyvinulo niečo oveľa viac. Bryant Nguyen doslova povedal, že CK721 je jednou z najpôsobivejších klávesníc, akú kedy Cooler Master vyrobil. To je záväzok, ktorý ja ako recenzent nemôžem prejsť len tak, bez povšimnutia. Podte sa preto so mnou posadit', aspoň v mysli, za jeden stôl a ja vám o relevantnosti výšie uvedených tvrdení poviem trochu viac. Ostatne, značku Cooler Master už mám za tie roky svojej praxe zmapovanú viac než dost' a chcem dodat', že ju v rámci kvality považujem za popredného solitéra na dnes už poriadne preplnenej šachovnici odvetvia.

CK721 je v dlhej línii kompaktných a plne bezdrôtových klávesníc, aj bez PR rečí,

nateraz asi najzaujímavejším zariadením, čo kedy Cooler Master vydal. Ide o 65% verziu dostupnú s otočným ovládačom na pravej strane a trojcestným spôsobom pripojenia. Výrobca sa v tomto prípade snaží osloviť nielen oči, ale aj hmat ako taký a ak sa vám niekedy zmenšenie klávesnice od danej firmy zdali trochu viac ako z lacnejšieho kraja, tentokrát sa rozprávame o skutočnom posune, ktorý si svoju cenovku zvláda viac-menej obhájiť (cca 145 eur). V balení na vás okrem USB-C kabeláže, určenej na nabíjanie, čakajú aj kliešte na pohodlnejšie vytahovanie krytiečkov, čo býva bežnou praxou, avšak nájdete tu dokonca aj gumovú podložku pod dlane. Výrobca ponúka tri druhy mechanických TTC spínačov (hnedé, červené, modré) a mne osobne v rukách pristala tichučká hneda verzia, v čiernom prevedení šasi. Dostupná je tiež možno ešte o niečo elegantnejšia, biela verzia. Telo je kombináciou hliníka a tvrdeneho plastu, z čoho poddajnosť pri (ako to volám ja) mučení, neprodukuje žiadne praskanie, ani extrémne ohýbanie. Pripájanie kábla je však

záležitosť pomerne obmedzujúca, keďže vstup umiestnený do stredu vrchnej hrany je zapustený tak hlboko, že tam nestŕcíte bežné koncovky a bez rozbalenia originálnej kabeláže sa jednoducho nezaobídete.

3 cesty a jeden problém

Na bočnej hrane sa nachádza malá krytka, za ktorou nájdete USB snímač. Ten je jednou z troch, ako uvádzam výšie, možností ako klávesnicu spárovať s čímkolvek vám napadne. Máme tu teda 2,4 GHz režim, kábel alebo Bluetooth. Všetky tri varianty je možné prepínať pomerne jednoduchým, mechanickým spínačom, umiestneným rovnako na boku šasi a určite vás poteší informáciou, že CK721 zvláda v rámci Bluetooth (5.1) zaregistrovať až tri externé zariadenia. Tu však musím uviesť trochu negatívnu skúsenosť. Veľakrát sa stávalo, že klávesnica po opäťovnom prebudení zo spánku nebola schopná naviazať BT signál. Doslova som musel prepripnúť na d'alší zdroj a zase to vrátiť späť, aby sa signál obnovil a ikonka zasvetila na zeleno.



Iste, že toto nemusí byť až taký problém, obzvlášť, ak si klávesnicu zakúpite výhradne na hranie, ale osobne som v rámci testu využil možnosť zaregistrovania troch BT zdrojov (mobil, tablet, laptop) a bolo otavné neustále medzi nimi prepínat', len aby som obnovil chybné pripojenie. S váhou na hranici osemsto gramov môžeme hovorit' o pohodlnom nosení kamkol'vek vám napadne. Menej nadšenia už môže spôsobovať uprednostnenie materiálu ABS na výrobu klávesových krytie, ked'že zvuk pri narazení plastu o hliníkovú dosku môže niekoho vyložene iritovať' – ja osobne som s tým nemal žiadny problém. Prečo to spomínam? Bežne sa používa PBT plast. Ten je hrubší a mal by byť aj odolnejší voči opotrebovaniu, avšak toto sú zase veci, ktoré majú skôr silu v teoretickej rovine. Ostatne, kol'kokrát sa vám stalo, že by sa vám pod prstami nejaký plastový kryt od spínaču doslova rozpadol? Mne ani raz a to sa mi po stoloch už povaľovalo viac klávesníc v rôznych cenových reláciach, než som kedy

stihol roztrhat' ponožiek. Ked' už spomínam spínače, je vhodné sa povenovať trochu aj im. Hnedé TTC produkujú minimálny hluk a do prstov kladú rovnako minimálny odpor (55 g). Reakčná doba je dostatočne expresná, či už tvoríte text alebo „grindujete“ pri hrách. Pri testovaní hier som nezaznamenal žiadne výkyvy mimo stupnicu očakávaní a veľ'kou pomocou je tu softvér MasterPlus+, kde si môžete nastaviť všetky potrebné atribúty, od intenzity a farby osvetlenia, až po makrá a skratky. Apropo, ak by niekto nechcel všetko riešiť' cez softvér, v manuáli od klávesnice nájde stručný prehľad rýchlych skratiek, pomocou ktorých si viete nastaviť základné funkcionality a to aj bez použitia MasterPlus+. Samotné RGB podsvietenie vyzerá skutočne nádherne. Pri pohl'ade zvrchu je to ako sledovať malé čierne ostrovčeky v záplave žiariacej vodnej hladiny (prítomné sú svetelné efekty od výmyslu sveta). Zo spodnej strany je d'alej možné vyklopiť dve malé nožičky a dosiahnuť tak niekol'ko stupňov sklonu navýše a aj ked' už spomenuté trojcestné otočné koliesko v pravom hornom rohu neprináša nič zásadné, je dobré ho tu mať a naprogramovať si naň napríklad posun webového rozhrania, alebo čokol'vek vám napadne – dobrá vec pre animátorov. Pýtate sa však, čo ma pri teste vyložene sklamalo? Gumová podložka určená pre dlane. Nie snád', že by nebola pohodlná, avšak pri produkte v danej sume by som očakával trochu viac, než len ekvivalent plážovej šľapky bez úponov na nohu, na ktorú Cooler Master nacapil svoje logo a vybavené. Navyše, na povrchu

tohto „bonusu“ sa výrazne usádzia prach, ako aj pot z rúk, čo nie je vôbec lichotivé.

Klávesnicu pripojíte aj k Apple zariadeniam

Batéria s kapacitou 2000 mAh je schopná fungovať viac než 3 dni, avšak to len za predpokladu, že kompletne vypnete podsvietenie a pôjdete striktne cez nenáročný BT prenos. S plným svetlom a pri UBS spárovaní budete musieť nabíjať už po 1 dni, čo ale zase nie je až taká katastrofa. A tu by som rád všetko vlastne ukončil. Cooler Master dozaista posunul kvalitu svojich zmenšených klávesníc na novú úroveň a určite som schopný čiastočne súhlasiť s tvrdením jeho vedenia, že s ich CK721 prichádza jedna z najlepších klaviatúr, akú kedy vyrobili, ale ona čiastočnosť' pramení predovšetkým z pár menších chybíčiek. Menej spol'ahlivé párovanie pri prebúdzaní klávesnice zo spánku a kvalitatívne podradnejšia podložka pod dlane, to sú dve zásadné triesky pod nechtom, na ktoré by som vás rád upozornil a teraz je rozhodnutie na vás, aký veľ'ký problém to pre vás predstavuje. Okrem toho je totiž daná klávesnica po vizuálnej stránke očarujúca a ponúka spol'ahlivé spínače na hranie i prácu. Ponúka slušnú výdrž batérie a krásne RGB prvky aj s trojcestným párovaním. V segmente 65% klávesníc sa Cooler Master snaží mať opäť ostrejšie lakte a vď'ača tomuto hardvéru sa mu to dozaista darí.

Verdikt

Elegantná, kvalitná a na hranie, či prácu spol'ahlivá klávesnica.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	145€

PLUSY A MÍNUŠY:

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| + Spínače | - Zapustenie |
| + 3 v 1 | USB-C konektora |
| + Batéria | - BT párovanie po prebudení zo spánku |
| + Softvér | - Podložka pod dlane |
| + Dizajn | |

HODNOTENIE:



SPC Gear GK650K Onyx White Omnis Kailh RGB

SNEHOBIELA KRÁSAVICA



Firma SPC Gear je hernou značkou výrobcu SilentiumPC, známeho všetkým staviteľom PC vďaka ich ventilátorm, chladičom, PC skrinkám a zdrojom. Má v ponuke široké portfólio produktov - stoličky, myši, podložky, herné stoly, slúchadlá, mikrofóny a klávesnice. Pochválit' musíme ich peknú a prehľadnú prezentáciu produktov na webe.

Vzhľad

Prepínače Kaili Red switches od SPC Gear sú menej hlučné, so zdvihom kláves typickým pre mechanické klávesnice ponúkajú požadovaný komfort a tichosť. Vďaka tomu, že nekladú takmer žiadny odpor, sú ideálne na hranie FPS hier. Potešia každého, kto hľadá menej hlučnú, ale presnú klávesnicu.

Disponuje numerickou časťou, strieborným telom, bielymi klávesmi a rovnako farbenou

podložkou. ENTER je jednoriadkový, SHIFT na oboch stranach predĺžený. Fn klávesa je na pravej strane, v kombinácii s Ins, Del, Home, End, PgUp a PgDn máte rýchly prístup k zmene režimov podsvietenia. Nie

sme fanúšikmi predložiek, ale táto má veľmi praktický tvar, správnu výšku a hrúbku pre písanie textov. Podložka je perforovaná, dá sa povedať, že s protišmykovou úpravou, prichytená dostatočne silným





magnetom. Pri hraní sme ju však nepoužívali... zvyk je železná košel'a.

Klávesnica má nastaviteľ'nú výšku sklonu v troch uhloch. Na spodnej strane je žiadana a užitočná možnosť umiestniť kábel do drážky bud' v strede, alebo po stranach. Nástroj na vyberanie kláves je šikovne vložený do tela klávesnice zo spodnej strany. Praktickou výhodou je odpojiteľ'ný USB-C kábel s dĺžkou 1,8 m, ktorý pomáha pri inštalácii. Je omotaný textíliou, má primeranú tuhost', čo zaručí dlhú životnosť.

Biela farba nie je naša obl'úbená, ale pre niekoho, kto stavia biely set-up, je ideálna. Písmená sú dobre čitateľné i za denného svetla. Hliníkové telo s celkovou hmotnosťou 1 154 g a rozmermi 453 × 210 × 45 mm drží pevne na stole, nehrozia preto náhodne posunutia v zápale hrania. Užitočný je valček umiestnený vpravo hore nad numerickou klávesnicou, ktorým ovládate

hlasitosť'. Pozitívne vnímame efektné a rovnometerné podsvietenie, ktorému svedčí biela farba kláves. Je doplnené o RGB pásiky po stranách. Potešila nás dobrá čitateľnosť' aj pri vypnutom podsvietení.

Software

Ako sme prvé po nainštalovaní softwaru aktualizovali firmware. Prebehlo to bez najmenších problémov. Klávesnica disponuje RGB podsvietením, ktoré si najlepšie vychutnáte za tmy. Z osemnástich dostupných efektov si vyberie hádam každý. Ak nie, je tu možnosť vytvoriť si vlastný.

Môžete si zvoliť i statické podsvietenie podľa l'ubovôle, túto možnosť preferujeme pri každodennom používaní. Vytvoriť profil je jednoduché, ich počet sa zdá byť neobmedzený. Nájdete tu aj možnosť vytvárať makrá alebo meniť funkciu každej klávesy. Za tradičný a vítaný prvok považujem možnosť zablokovat' klávesy

pre zabránenie náhodného stláčania pri hraní. Klávesnica má nastaviteľ'ný polling rate, čo je rýchlosť reakcie na stlačenie v hodnotách do 1000 Hz - zodpovedá času 1 milisekundy. Software podporuje Microsoft Windows 10 i 11 (testovali sme ho na jedenástke). Považujeme za dôležité uviesť, že na správne fungovanie je potrebné nainštalovať najnovšiu verziu, keďže staršie nepodporovali novšie verzie operačného systému.

Hry

Klávesnicu sme prevetrali hrou Fortnite, klasikami Bioshock 2 Remastered a Medal Of Honor. Po hodinách hrania môžeme vyslovíť spokojnosť s jej reakciami, rýchlosťou a presnosťou.

Záver

SPC Gear GK650K Omnis Kailh Red RGB Onyx White Pudding Edition je vhodná pre každého, kto hľadá tichú klávesnicu s rýchcou odozvou. Písanie na nej je komfortné, nezl'akne sa ani skúseného hráča. Štrnásť dní s rňou ubehli ako voda, bola to príjemná skúsenosť.

Pavol Košik



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	94€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + reakcia Red switchov
- + odpojiteľ'ný USB-C kábel
- + hliníkové telo
- + podsvietenie
- pre niekoho biela farba

HODNOTENIE:



Logitech Astro A10

KEĎ KÁBEL NEVADÍ



Americká spoločnosť ASTRO Gaming, ktorej vznik siaha do roku 2006, má z pohľadu hráčov nesmierne zaujímavú história. Svojho času išlo o firmu úzko spolupracujúcu s koncernom Microsoft a to až tak úzko, že mnohé dizajnové prvky ich niekdajšej platformy Xbox 360, vrátane ikonického gamepady, pochádzajú práve od značky Astro. Rozprávať sa o bohatých skúsenostiah je v tomto smere asi zbytočné a aj preto ich v roku 2017 odkúpil švajčiarsky Logitech, s víziou, že samotné portfólio, postavené predovšetkým na kvalitných herných headsetoch, nechajú plne v ich vlastnej réžii a nebudú im do toho takpovediac „kecat“. Najnovším produktom opatreným logom Astro je cenovo dostupný káblový headset Gaming A10, ktorý sa nám do redakcie dostal vo verzii určenej v úvodzovkách primárne pre PC a PlayStation 5. Práve naň sa teraz spoločne pozrieme trochu bližšie.

Ak vám celý názov daného hardvéru čosi vráví, môže to byť na základe skutočnosti, že ide o druhú generáciu identickej filozofie.

Astro v nej spája nasledujúce body: odolné, no ľahké šasi s celoplošným prekrytím uší, nezameniteľný dizajn, kvalitný zvuk a výborná cena. Keď sa na tieto piliere PR oddelenia pozierám, zatial' čo mám v sebe ešte relatívne čerstvé (viac než mesačné) dojmy z používania nových A10 slúchadiel, môžem na všetko svedomito prikývnut'. Pod'me si to však rozobrat' bližšie.

Headset vám príde v krásne spracovanom a plne recyklovateľnom prebale (nenájdete tam ani kúsok plastu a dokonca aj kovové sponky na kabeláž sú obalené papierom), kde sa okrem hlavnej hviezdy nachádza aj dokumentácia odkazujúca na históriu spoločnosti a príslušná nálepka. Cena v zámorí sa pohybuje na hranici 60 dolárov, no keďže A10 sa u nás zatial' oficiálne nepredáva, neviem vám momentálne v tejto súvislosti povedať nič viac, teda ani dátum, ani konečnú cenu. Pracujeme však so sumou, ktorá je schopná sa presadiť v strednej triede a na základe kvalít samotného výrobku tam začať bez ostychu dominovať'.

Z vesmíru

Astro A10 väži presne 246 gramov, za čo vd'ací celoplastovému šasi, kde by ste márne pátrali po nejakom kúsku kovu. Hlavový most je možné skrútiť ako mokrý uterák a nič sa mu nestane. Po novom, myslene oproti minulej generácii, sú však už náušníky dvojdielne a pôvabne zaoblené – inklinujú tým k menšiemu, mne sympatickému retro nádychu. Headset sa fakticky skladá z troch samostatných dielov zasunutých do seba a je priam úžasné sledovať to spojenie funkčnej elegancie s vizuálnym partom, kde si nastavením výšky náušníkov vytvarujete nad sluchami akési rohy. Áno, nové A10 vyzerajú úplne perfektne a hodia sa aj ako doplnok pre cosplay nadšencov. Aby sme tu však mali aj indíciu smerom k firme Logitech, tak priznané káblky nad každým náušníkom nás obratom odkážu na headset Logitech G345. Nehovoríme to ako nejakú negatívnu vec, priam naopak. Po nasadení, zatial' čo si odnímatel'ný kábel zasuniete do spodnej hrany na l'avej mušli, pocítite takmer okamžite



vysoký stupeň komfortu. Tento headset zvládá pokryť celú plochu ucha a netlačiť naň tak výrazne, aby vás z dlhodobého používania boleli uši. A to všetko bez toho, aby prepúšťal zvuk von. Počas testu som mal slúchadlá v jeden deň nasadené viac než osem hodín v kuse a po ich zložení som sa cítil ako keby išlo o osem minút – v tomto ohľade velká gratulácia strojcom.

Gumový a plne nastaviteľný mikrofón je napevno súčasťou zadnej strany l'avého náučníka a osobne by som bol oveľa šťastnejší, ak by sa dal z tela kedykol'vek odstrániť. Má však aspoň funkciu automatického vypnutia snímania pri sklopení smerom nahor. Čo sa týka kabeláže, tak malá ovládacia časť je priamo súčasťou tenučkého a poddajného hlavného kábla s 3,5 mm koncovkou na oboch stranach a môžete si vďaka nej regulovať hlasitosť zvuku. Kto by potreboval A10 pripojiť do samostatných zvukových portov, aj na toto Astro myšlelo a do krabice nezabudlo priložiť príslušný adaptér. Už v úvode som spomínał podporu pre PC a PlayStation 5, avšak kedže daný headset zapájate priamo pomocou bežnej audio kabeláže, pochopiteľne je možné ho zasunúť do akejkol'vek konzoly, vrátane Switchu, či prípadne mobilného telefónu a



tabletu. Následne už záleží od pripojeného hardvéru, čo s prenosom audia spraví v rámci svojho softvéru. Logitech Astro A10 som osobne spároval so všetkým možným aj nemožným a vo všeobecnosti sa kvalita audia v jednotlivých prípadoch nijak zásadne neodlišovala. Viac navrch mala však práve podporovaná verzia pre PlayStation 5, kedže tento stroj zvládá simuloval priestorový zvuk, vrátane 3D smerovania, čím sa hranie vybraných projektov stalo o niečo atraktívnejším, než pri zapojení napríklad do Switchu (s A10 som prešiel celý titul Kirby and the

Forgotten Land). Ani v jednom prípade môj ušný radar nezaregistroval niečo vyložene nepríjemné, či rušivé a to platí rovnako aj pri sledovaní prenosu cez mikrofón. Kvalita hovoreného slova sa dá definovať ako kryštalicky čistá, bez otravného šuchotania v pozadí, čo je na zariadenie v danej cenovej relácii určite viac než dobré.

Malá-velká premiéra, čo do mojich osobných skúseností s produktami z továrne ASTRO Gaming preto dopadla nad očakávania dobre. Logitech Astro A10 ako headset za cca 60 dolárov nielen vyzerá očarujúco po stránke dizajnu, ale súčasne je schopný vám poskytnúť vysoký stupeň pohodlia (pripomínam, reč je o dlhodobom používaní), vyvážený zvuk vhodný na



hranie, či počúvanie hudby aj spol'ahlivý mikrofón. Jediné, čo mi vyložene vadilo, bola absencia možnosti mikrofón odpojiť a nechat' celistvost' tohto špecifického dizajnu ešte o trochu viac vyniknúť. Akonáhle sa táto novinka objaví aj na pultoch lokálnych predajcov a vás už bude v súvislosti s nákupom d'alšieho kvalitného headsetu do zbierky svrbiť peňaženka, neváhajte ani sekundu a investujte do tohto podareného kúsku hardvéru. Nebudete l'utovať.

Verdikt

Spol'ahlivý herný headset s výborným zvukom a nezabudnuteľným dizajnom.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Starfleet Academy	60€

PLUSY A MÍNUSY:

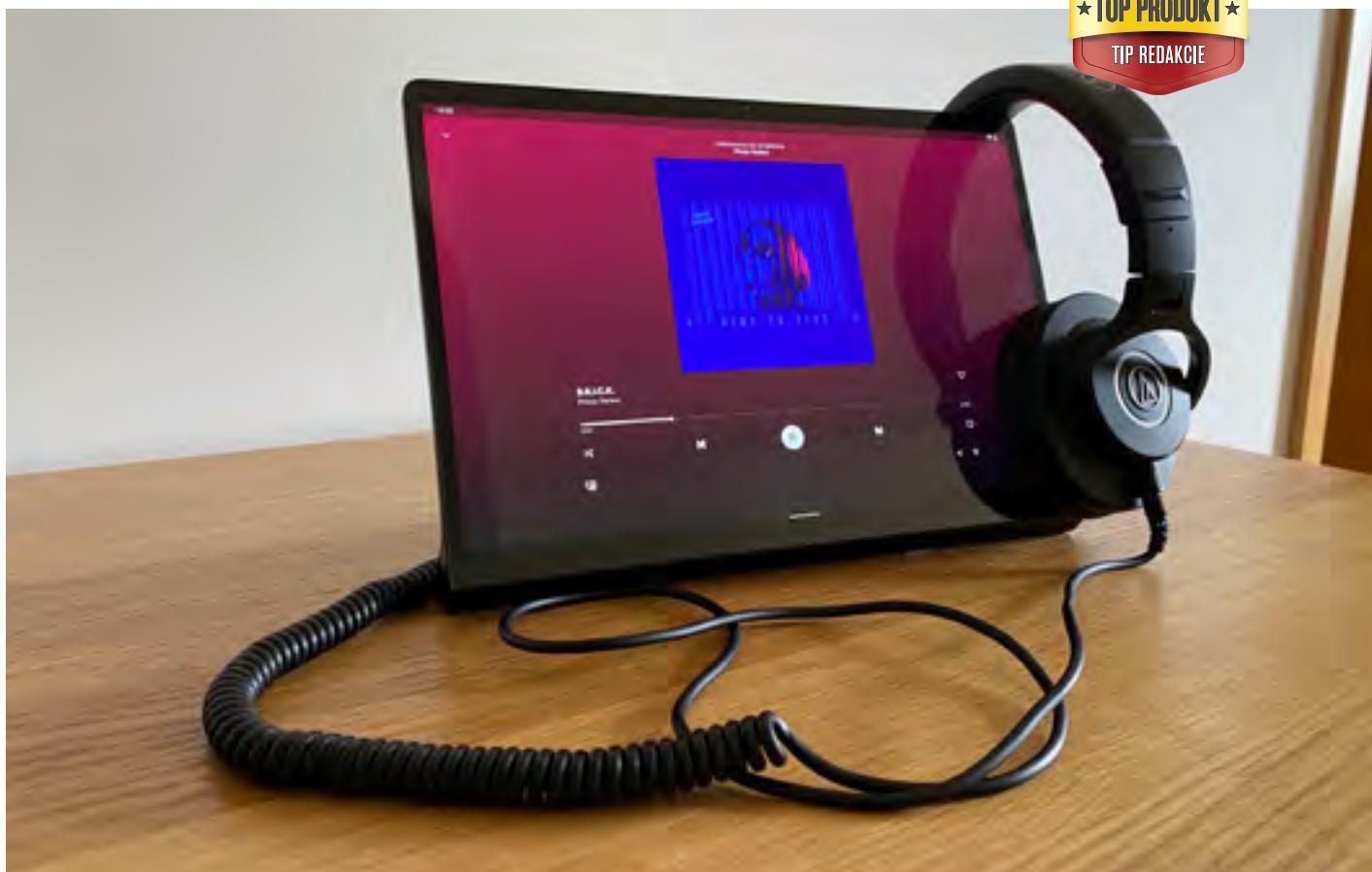
- + Dizajn
- + Materiály
- + Zvuk
- + Pohodlie
- + Balenie
- Neodnímateľný mikrofón

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga Tab 13

IDEÁLNE MULTIMEDIÁLNE ZARIADENIE



**Doba sa mení a u ľudí postupne
badať zvyšujúci sa záujem o tablety.
Treba ale povedať, že oprávnené.**

História tabletov pripomína takú menšiu húsenkovú dráhu. Spočiatku boli naozaj zaujímavým medzistupňom mobilných telefónov a notebookov, resp. stolových PC. Neskôr prišiel pokles záujmu, pretože oproti chytrým telefónom neprinášali v podstate žiadnu výhodu a v porovnaní s počítačmi im toho chýbalo až príliš veľa. Súčasná situácia tabletom opäť praje a vzhľadom na technologický pokrok sa stávajú čoraz bežnejšou súčasťou domácností aj firiem.

Tiež ste si už niekedy položili otázku, či by vám na domáce použitie nestačil tablet? Predsa len žijeme v dobe, ked' drívivú väčšinu online korešpondencie dokážeme vybaviť aj cez telefón. Klávesnica je totiž v podstate jediná výhoda, ktorú menej

náročným používateľom notebook, resp. stolový PC ponúka. V nasledujúcim článku sa tomuto, samozrejme, povenujeme viac a možno vás presvedčíme, že tablet je vlastne jediné zariadenie, ktoré na domácu zábavu potrebujete.

Nedávno sa nám do redakcie dostal kúsok legendárnej série tabletov Lenovo Yoga. Prirodzene, stretávame sa s rôznymi názormi na tieto tablety, pretože skrátka nie každému vyhovuje dizajn, ktorý má na svedomí objemnejšia batériu a dnes už aj JBL reproduktory. V každom prípade silne pochybujeme, že by sa našiel nejaký technologický fanúšik, ktorý by nevedel, o čo ide.

Prvýkrát nás Lenovo Yoga Tab 13 prekvapil už pri odbalovaní. Na pohľad jednoduchá a nepríliš veľká krabica v sebe skrývala viac, než by sme čakali. Nachádzame sa

totiž v časoch, ked' najväčší výrobcovia mobilných telefónov a tabletov začínajú postupne obsah balenia redukovať na absolútne minimum. Lenovo medzi nich ale, našťastie, zatiaľ nepatrí – v balení nájdeme okrem plnohodnotného 30W napájacieho adaptéra aj redukciu USB-C <-> 3,5mm jack a micro HDMI kábel.

Samotný tablet je 29 cm široký, 20 cm vysoký a v oblasti batérie dosahuje hrúbku až 2,5 cm. Vyrába sa v tmavosivej farbe, je prevažne kovový a váži približne 0,8 kg. V jeho hornej prednej časti nájdeme 8 Mpx selfie kameru, po bokoch na pravej strane sú ovládanie hlasitosti a tlačidlo pre vypnutie/zapnutie, či odblokovanie tabletu. Vrchná (približne) polovica zadnej strany patrí semišovému povrchu s nápisom Yoga pre pohodlnejšie držanie v rukách. Spodná časť už štandardne prisluča vystúpenej batérii v kombinácii so štyrmi JBL reproduktormi pre



(v rámci možností) ideálny hudobný zážitok. Po bokoch batérie nájdeme vstupy pre USB-C a micro HDMI. Žiadnemu tabletu zo série Yoga, samozrejme, nemôže chýbať ani integrovaný stojan. V prípade testovaného modelu sa s tým autori naozaj vyhrali, pretože tablet môžete položiť, postaviť, ale aj zavesiť. Yoga Tab 13 tak v sebe skrýva viac polôh ako legendárna indická kniha.

Presuňme sa však k trochu zaujímavejšej téme, než je vzhlad, a tou sú parametre. Tablet disponuje 13-palcovým QHD displejom s rozlíšením 2160 x 1350 pixelov a LTPS technológiou. Za ním je schovaný 8-jadrový procesor Qualcomm® Snapdragon™ 870 s frekvenciou až 3,2 GHz, ktorý túto celú mašinériu poháňa. Dopĺňajú ho grafický čip Qualcomm® Adreno 650 a 8GB LPDDR5 pamäte. Vo všeobecnosti tak ide o naozaj výkonný tablet, ktorý disponuje aj WiFi 6, čo tvorí dokonalú kombináciu pre cloudové hranie. Jediným nedostatkom by pre niekoho mohla byť veľkosť úložiska. Tá je „len“ 128 GB, pričom produkt nedisponuje možnosťou rozšíriť si miesto pomocou pamäťovej karty. Treba ale myslieť na to, že Yoga je primárne určená na multimediu zábavu a prihliadnuť na dnešnú dobu, kde je takmer všetko streamované z internetu, by veľkosť úložiska naozaj nemala byť problémom.

Zariadenie beží na jedenástkovej verzii Androidu s vlastnou Lenovo nadstavbou, ktorá sa tomu sice úplne nevyhla, ale, našťastie, v sebe nemá toľko zbytočného softvéru, na ktorý sme zvyknutí u niektorých značiek. Tablet sa veľmi rýchlo stal súčasťou domácnosti. Využíval sa pri sledovaní filmov a seriálov, pri bežnom prehliadaní internetu, pri hraní, ale napr. aj pri varení. Možnosť nastaviť si ho do prakticky l'ubovoľnej polohy a sledovať

recept, prípadne videonávod, bola v tomto prípade na nezaplatenie. Testovanie rýchlosťí internetového pripojenia nám pravidelne ukazovalo údaj okolo 600 Mb/s, takže WiFi 6 naozaj fungovala naplno. Počas používania sme sa až na dve výnimky nestretli so žiadnymi väčšími problémami.

Medzi problémy patrila absencia možnosti nastavenia prebudenia tabletu dvojitým kliknutím na displej. Toto nám trochu nešlo do hlavy, pretože model Lenovo Tab P12 Pro ju má a nechce sa nám veriť, že by to bola súčasť „prémiovej výbavy“ za prémiovú cenu tabletu. Druhým problémom bolo rozpoznávanie tváre, ktoré nás až príliš často nespoznalo. Ak sa to však podarilo, tablet sa odokol bleskúrychle.

V úvode sme zl'ahka nadhodili otázku, či by ste si vedeli predstaviť tablet ako jediné domáce multimedialné zariadenie, pretože my už áno. Doba sa mení, vývojári sa týmto produkтом venujú čoraz viac a popri snahe napchať všetko do clodu sa tablet každoročne viac a viac javí ako relevantná vol'ba pre každú domácnosť. Drivivá väčšina (ak nie rovno všetky) streamovacích služieb už má svoju mobilnú aplikáciu. Webové stránky sú často prispôsobené špeciálne aj pre tablety a takisto herní vývojári často vydávajú ich najväčšie značky na tieto zariadenia.

Hádam najväčším lákadlom by však mohlo byť práve cloudové hranie. Google, Nvidia, Microsoft, všetci títo giganti to už s ním skúšajú nejakú dobu, pričom naď v podstate potrebujeme len ovládač a stabilné internetové pripojenie. Otestovali sme aplikáciu od posledného menovaného giganta a nestačili sme sa čudovať. Cloudová ponuka služby Game Pass je sice obmedzená a stále je v beta

verzii, ale funguje prekvapivo dobre. Najviac nás prekvapila kompatibilita Xbox hier s ovládačom z PlayStation 5. Pretekársky titul Forza Motorsport 4 sme si tak dokázali vychutnať na tablete a nepotrebovali sme k tomu konzolu ani PC.

Vyššie sme vymenovali v podstate len časť dôvodov, prečo si myslíme, že by tablet mohol aj u vás doma plniť funkciu plnohodnotného multimedialného zariadenia. Samozrejme, rozumieme, že každý má individuálne požiadavky a očakávania a aj napriek všetkým výhodám zariadenia vám to skrátku nemusí vyhovovať.

Verdikt

Lenovo Yoga Tab 13 je všeestranné multimedialné zariadenie, ktoré určite nájde využitie v každej domácnosti. Streamovanie filmov a seriálov, hranie mobilných aj cloudových hier či obyčajne surfovanie po webe – tablet obstál vo všetkých vyššie spomínaných testoch na jednotku. Malé chybätky, ako je napr. nie úplne presné rozpoznávanie tváre pri odomykaní, v konečnom dôsledku nepokazili celkový dojem z naozaj kvalitného produktu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	650€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné materiálové spracovanie
- + plnohodnotné multimedialné zariadenie
- nepresné rozpoznávanie tváre

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo L900-5

ŠTÝLOVO ROZŽIARI



Sediet doma v tme ako v nejakej jaskyni asi nikoho neláka. Aspoň základné žiarovky dodávajú modernému l'udskému svetu a obydliam nielen praktickosť, ale sem tam aj nádych jedinečnosti. No obyčajné žiarovky alebo trubice sú už zastaraným a komplikované umiestnitel'ným prvkom, ktorý hravo nahradia LED pásiky. A práve LED pásik od spoločnosti TP-Link je produkтом, na ktorý som mal možnosť pozerať sa posledných pár týždňov. Preto si v recenzii nižšie môžete prečítať moje skúsenosti, postrehy a celkový dojem.

Nad zakomponovaním LED podsvietenia do môjho obydlia (ktoré po ročnej prítomnosti ženského osadenstva alias priateľky už nie je herným brlohom, ale útulným obydlím pripraveným na vitanie návštev) a navodením hráčskej atmosféry som premýšľal už dlhšie, preto ma možnosť otestovať tento LED pásik naozaj potešila.

TP-Link je známy nielen Wi-Fi zariadeniami, ale aj produktmi zameranými na SMART domácnosti, preto ani produkt s menom TP-Link Tapo L900-5 nie je obyčajná séria LED diód nalepených v sérii za sebou, ale ponúka aj zaujímavú bonusovú funkciu.

napájací adaptér s ovládacím modulom, dvojica obojstranných samolepiek určených na uchytanie modulu a jednoduchý Quick Start manuál.

Prvé dojmy, spracovanie a inštalácia

LED pásik vyzerá kvalitne a hoci ponúka až 5-metrovú dĺžku, je možné ho skrátit takmer kdekol'vek a celá jeho zadná strana ponúka uchytanie kvalitnou 3M páskou. Tapo L900-5 som sa rozhodol umiestniť do môjho „pracovno-herného“ výklenku, ktorý trpi neduhom, že doň nedopadá až tol'ko svetla, keďže mám stropné svetlo priamo za chrbotom.

Inštalácia bola naozaj jednoduchá, v praxi som sa iba rozhadol, kadiaľ chcem, aby šlo napájanie, nameral som si, kol'ko z pásiku budem potrebovať (nakoniec som minul celý, ale dá sa to urobiť aj krajšie), a začal som lepiť. Nalepený pásik nepôsobí zlým dojmom, no poučil som sa a do budúcnosti pred inštaláciou investujem do líšť s difúzormi, ktoré je možné kúpiť za nevel'ký obnos a vd'aka ktorým bude celé podsvietenie vyzerat' oveľ'a profesionálnejšie.

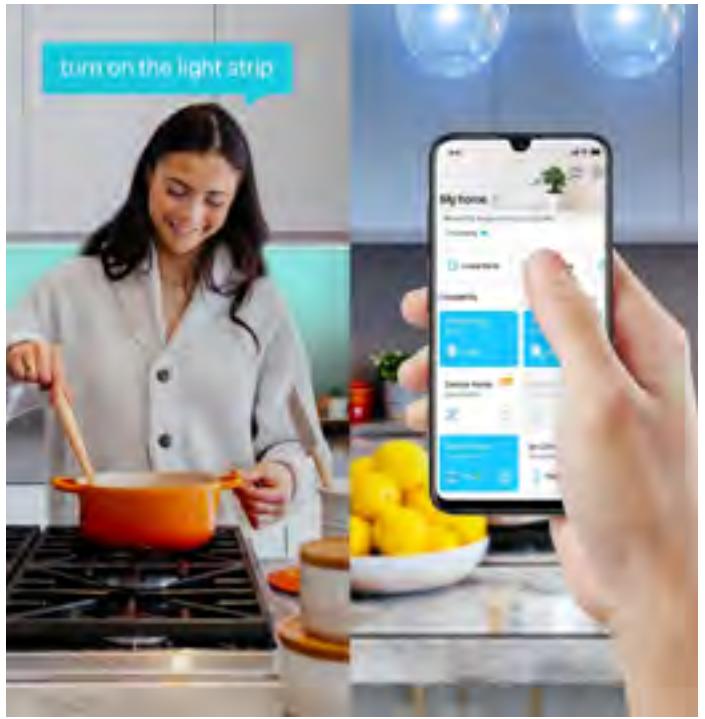
Hardvér a softvér

Ovládať LED pásik je síce v limitovanej rovine možné aj osamelým tlačidlom na

Obal a jeho obsah

TP-Link Tapo L900-5 dorazil v jednoduchej kartónovej krabičke, ktorá je ladená do modrej a bielej farby s vyobrazením produktu na prednej strane a pári informáciami na ostatných stranach balenia. Vnútri sa nachádzal 5-metrový LED pásik namotaný na plastovom držiaku a chránený antistatickou fóliou,





napájacom/ovládacom modulem, avšak celú funkciaľitu odomkne až inštalácia aplikácie Tapo a jej spárovanie s modulom. Po jednoduchom párovacom procese je možné na LED pásiaku vybrať intenzitu svetenia od 1% až po 100% (2100 mcd max), farbu, alebo aj rozličné efekty. Malým sklamaním bolo, že TP-Link Tapo L900-

5 patrí medzi obyčajné RGB pásiaky, kde sa menia všetky svetlá naraz a rovnako, a nie je ARGB, pri ktorých je možné naprogramovať každú jednu LED diódu inou farbou a jasom. Toto sa však odráža na nižšej cene a atmosféru dokáže vylepšiť aj obyčajná zmena farby bez trblietavých efektov. Plus, kto by naozaj túžil po ARGB

pásiku, je v ponuke spoločnosti TP-Link tiež – pod menom TP-Link Tapo L920-5 a s takmer dvojnásobnou cenou.

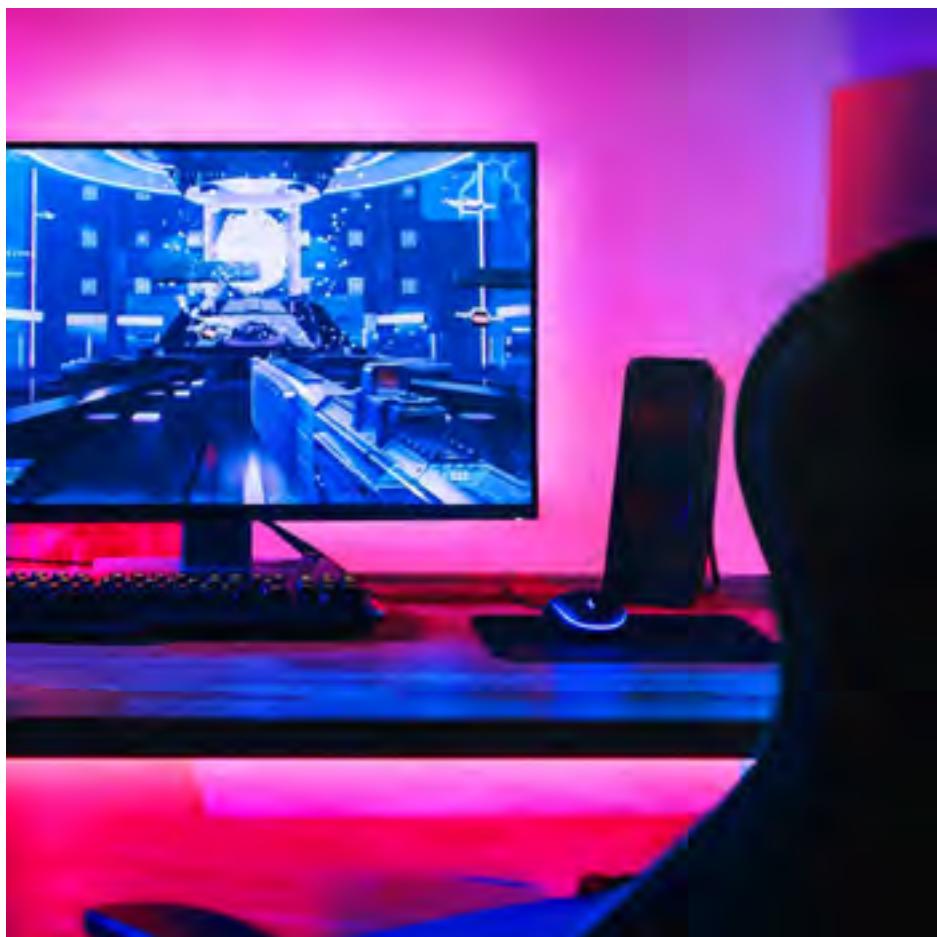
Po stránke softvéru Tapo L900-5 ponúka naozaj bohatú funkciaľitu od ovládania hlasom cez možnosť nastaviť automatické vypínanie a zapínanie (napr. ak by ste chceli, aby vaša domácnosť vyzerala obývaná, hoci by ste boli na dovolenke, čím by ste odradili zlodejov) až po režim synchronizácie s hudbou.

Zhrnutie

LED pásiaky nepatria len pod autá či do počítačových skriniek, ale vďaka jednoduchej inštalácii a prívetivnej cene sú naozaj dobrou možnosťou na vylepšenie obývania.

TP-Link Tapo L900-5 takmer v ničom nesklamal a hoci nejde o ARGB riešenie, poteší prívetivou cenou a intuitívnym ovládaním s bohatou funkciaľitou. Len ho možno na rozdiel odo mňa nelepte priamo na stenu, ale kúpte si lišty s difúzorom.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	21€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vysoká svietivosť
- + intuitívne ovládanie
- + schopný softvér s bohatou funkciaľitou
- nič

HODNOTENIE:



ASUS ROG Flow Z13

NAJVÝKONNEJŠÍ HERNÝ TABLET



Spoločnosť ASUS má osobne rád. Nielen pre samotný fakt, že ich portfólio výpočtovej techniky si dokáže dlhodobo udržiavať nadpriemernú kvalitu, ale predovšetkým pre ich neutíchajúcu snahu inovať hardvér a triať do čo najväčšej plochy čoraz komplikovanejšieho terča. Ono sa totiž sice často vraví, že konzumenti horšie prijímajú novinky a radšej uprednostňujú overenú klasiku, avšak ja naopak razím heslo, že každý produkt si nájde svojho zákazníka a o to viac, ak ide o prelomový a revolučný nápad. V prípade produkcie herného tabletu ROG Flow Z13 sa sice ASUS nesnažil vynájsť koleso, ani nič podobné, no výsledná myšlienka posúva formu mobilného hrania na ďalší schod smerom nahor. Pred viac než rokom som vám podobnými slovami predstavoval rozmerovo kompaktný notebook X13, ku ktorému ste si mohli

pripojiť externú RTX grafiku a užívať si tak Cyberpunk 2077 všade tam, kde vám to len podmienky dovolovali. Už vtedy však bolo jasné, že spomínaný výrobca pôjde ešte ďalej a to slovíčko ďalej dnes zastrešuje práve spustený predaj ROG Flow Z13, akéhosi duchovného nástupcu X13, ktorý sa však z laptopu pretransformoval na plnohodnotný a vôbec nie obyčajný tablet.

Flow Z13 je bez nejakého preháňania skutočne najväčším herným tabletom na svete, čo dokazuje predovšetkým niekol'ko jeho konfigurácií, vrátane tej, čo som mal možnosť testovať viac než mesiac. ASUS nám zaslal Flow Z13 v najväčšej verzii, ak nerátame externú grafickú kartu (tú sme tentokrát k dispozícii nemali), keďže sa črevka v tomto prípade pýšili procesorom Intel Core i9-12900H a grafickou kartou RTX

3050Ti. Zákazník, ktorý by nemal chut' zaplatiť viac než tritisíce eur môže siahnúť po variante Intel Core i7 a Intel Core i5, kde v prvom prípade dostane rovnako grafiku GeForce RTX 3050 a v druhom Intel Iris Xe. Nasledujúci text sa pochopiteľne bude týkať predovšetkým verzie s i9, vďaka ktorej sa moja pohodlnosť počas hrania videohier dostala opäť raz na novú úroveň.

Predtým, ako vám v tomto smere však porozprávam niečo viac, podme sa pozrieť na dizajn tejto dozaista viac než zaujímavej novinky. Ak by vám Z13 po stránke dizajnu malo niečo pripomínať, tak rozhodne Surface Pro od Microsoftu. Obe zariadenia majú nielen vysoký výkon, ale aj odnímateľnú klávesnicu a podobný systém výklopného stojanu. ROG však svoje zameranie nijako nechce skrývať, ved' na to nemá ani dôvod a



preto akonáhle tento 1,18 kg vážiaci stroj zoberiete do rúk, okamžite zovriete pery a uznanlivo pokývate hlavou.

Futuristické retro

Celé šasi je po konštrukčnej stránke zmesou skla a kovu s minimálnou prímesou plastu – plastový je len malý úsek obvodového rámu okolo výstupu chladenia. Celá zadná strana v sebe nesie krásny nádhry futuristického retro štýlu, ktorý sa mne osobne dostať okamžite pod kožu a, ak dám bokom úplne zbytočnú

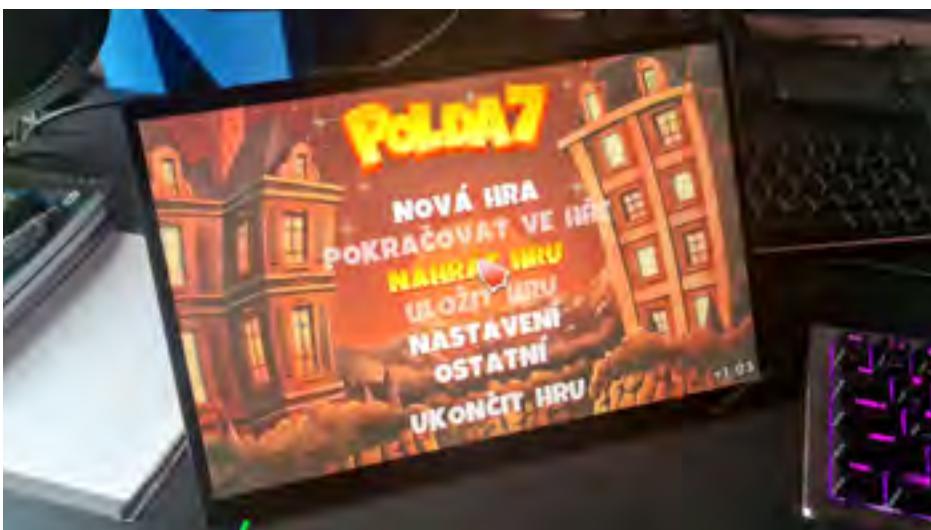


8 MPx kamery, ostane nám pohl'ad na úzke okno s RGB podsvietením. Toto konkrétnie a osamotené okienko vám dáva šancu nazriet' dovnútra najvýkonnejšieho herného tabletu na svete a musíme uznati', že pohl'ad je to skutočne očarujúci. Ako také malé neónové mesto v sklenenej fl'aštičke. Výklopný stojan sa natiahol po celej dolnej hrane a je uchytený prostredníctvom špeciálnych pántov schopných zafixovať tablet v akejkoľvek polohe (sklon do 170 stupňov). Polohovanie má veľa variácií, kde tá primárna pochopiteľne ráta s použitím v priamej polohe na pevnej ploche, či už máte spomínanú klávesnicu prípnutú, alebo nie. Osobne som však skúšal položiť si Z13 na stehná súčasne aj s klávesnicou a spracovať tak niekol'ko článkov. Pohodlie v takejto forme používania nie je súčasne nejaké ohromujúce, no rovnako tak ani nepríjemné. Nemusíte sa obávať, že by vám tablet spadol. Samozrejme, že ideálna cesta, ako si Z13 užiť bez kompromisov, spočíva v spárovaní s herným ovládačom a ponechaním tohto hardvéru mimo vašich končatín. Ergonómia doštičky na krájanie

cibule má jednoducho svoje špecifiká a tie sa nedajú len tak obísť. Mohli by ste ma teraz začať kameňovať v tom zmysle, že takto t'ažké zariadenie s Full HD panelom vo veľkosti 13,4 palcov a pomerom strán 16:10 je predsa v rámci koncepcie tabletu nepraktickým spoločníkom, ale tu si treba uvedomiť, že sa rozprávame o tablete s výkonom schopným rozbehnuť akúkol'vek modernú hru a súčasne vás nechat' ležať v posteli ako Lazara. Ktorý iný tablet niečo takéto dokáže?

Dajme teraz bokom nízkoprofilovú klávesnicu s nie práve ohromujúcim trackpadom – bežne sa mi stávalo, že reagoval na kliknutie zo spodnej strany pri jemnom ohnutí jeho gumou a umelou kožou potiahnutého tela, a pod'me sa pozrieť na tablet samotný. Tento viac než trinásť palcov veľký krásavec je vybavený IPS panelom, ohraničeným tenkými rámikmi a v hornej časti môžete dokonca nájsť výrez pre (po stránke kvality priemernú) webovú kameru. ASUS všetky komponenty skryl priamo za obrazovku, čím v kombinácii s výkonným systémom chladenia docielil jednu nesmierne dôležitú vec. Akokol'vek náročné procesy na Z13 spustíte, jeho dotyková plocha ostáva stále chladná a príjemná, čo býva u takto koncipovaných tabletov s vyšším výkonom často problém. Čerstvý vzduch sa nasáva priamo zo zadnej strany a vyfukuje hornou hranou, čo v spojení s už tak výborným chladením, aké ASUS vkladá do svojich notebookov, vytvára obrovskú prednosť celého zariadenia.

A čo všetko k tomuto tabletu môžete vlastne fyzicky pripojiť? Máme tu jeden kombinovaný audio vstup, mobilné pripojenie pre už spomínanú externú grafickú kartu (XG), Thunderbolt 4, USB-C (3.2 s podporou DisplayPortu), čítačku microSD kariet a jeden USB-A (2.0). Z tohto všetkého sa ako veľké a pomalé negatívum



javí predovšetkým posledná položka, ktorú osobne vôbec nechápem, ale je už tam a nič s tým nenarobíme. Ked'že všetky uvedené vstupy si vyžadujú fyzické zasunutie kábla, akonáhle sa ich rozhodnete využiť súčasne, dizajn a celková vizualizácia moderného tabletu razom spadne z budúcnosti do nepeknnej minulosti – trčí to z toho ako chlpy z nosa tureckého taxikára na vlakovej stanici v Istanbulu.

Klávesnica má jednozónové RGB podsvietenie

Presuňme sa teraz smerom k panelu. Mnou testovaná verzia s plne dotykovým FHD displejom prináša okrem pôsobivého pomeru strán 16:10 aj krásnu obnovovaciu frekvenciu na úrovni 120 Hz, svietivosť 500 nitov, či dokonca stopercentné sRGB. ASUS však dáva možnosť zobrať aj drahší UHD panel s 60 Hz a svietivosťou na úrovni 550 nitov. Pri trináštelpalcovej obrazovke si však podľa môjho názoru vystačíte úplne krásne s FHD rozlíšením, ostatne, počas testu som si obraz samotný nemohol vynachváliť, ked'že všetko na ňom vyzeralo jasne a ostro. Trochu ma zarazil parameter odozvy (30 ms), ktorý by som na niečom, čo sa tituluje ako profesionálne herné náradie, sotva hľadal. Tak či onak, Z13 je evidentne nástroj určený predovšetkým na hranie v posteli, zatial' čo na vás manželka pozera s láskavým (ne)pochopením. Úložisko je voliteľnou záležitosťou, ale v základe máte vol'bu medzi 1 TB SSD a 512 GB SSD diskom, s tým, že operačná pamäť ostáva vo všetkých verzích na úrovni 16 GB – dvojkanálový režim. ASUS mi dal možnosť vyskúšať jeden z najlepších mobilných procesorov súčasnosti a teda Alder Lake (14 jadier a 20 vlákien), čím danú konfiguráciu obdaril neskutočným výkonom. Aj vďaka silnému GPU, čiže Nvidia GeForce RTX 3050Ti, som mal šancu užívať si všetky staršie, aj súčasné herné produkcie bez výrazného obmedzenia. Staršie hry bežali na Ultra konfigurácii a



vo väčšine prípadov nebolo nutné do nich nejak zasahovať. Naopak, tie súčasnejšie už v tomto smere samozrejme vyžadovali trocha úprav, i keď napríklad novú Syberiu dokázal predmetný tablet „pochrúmať“ na úplnom strope a ani sa pri tom výrazne nezapotil. Samozrejme, že v tomto ohľade všetky procesy reguluje ROG softvér a podľa potreby prepína jednotlivé režimy, aby systém dosahoval čo najlepší výkon. Pri hraní náročných titulov si však musíte zvyknúť na vyšší hluk z ventilátorov, hoci ma trochu prekvapilo, že maximálna hranica nie je nijako nepríjemná a inak priemerne znejúce vstavané reproduktory zvládajú tento koncert viac-menej úspešne potlačiť. Zvuk z nich ponúka minimálnu basovú linku a nevýrazné výšky, či stredy, avšak napriek všetkému to na hranie bez slúchadiel postačuje, nehovoriač o sledovaní vtipných videí na internete.

Na úplný záver testu najvýkonnejšieho herného tabletu na svete som si nechal to, čo vás možno zaujíma najviac a teda celkovú výdrž batérie. Jej kapacita v Z13 dosahuje 56 Wh, čo v súvislosti s takto koncipovaným hardvérom a jeho

výkonom nie je vôbec zlé. Asi sa nemusíme rozprávať o tom, že akonáhle si spustíte náročnú hru a svietivosť nastavíte na maximum, akumulátor nevydrží ani jednu celú hodinu. Pri kancelárskej práci s jasom niekde okolo polovice máte k dispozícii takmer šest' celých hodín a ak by ste si chceli pustiť napríklad len Netflix, tak pri päťdesiatich percentách jasu vám to celé dá takmer osem hodín. Dané údaje rozhodne nevynznievajú nijako tragicky, hoci by som osobne rád zažil éru, kedy sa nabíjanie už nebude brat' ako jeden z hlavných atribútov pri rozhodovaní, ktorý hardvéru si zoberiem domov. Tak či onak, ASUS nešetril a do Z13 vložil dostatočne vel'kú batériu, schopnú vás podržať mimo elektrickej siete pomerne dlho, avšak nie v prípade hrania hier. Čo viac dodat? ASUS ROG Flow Z13 posúva filozofiu mobilného hrania opäť vyššie a aj keď si možno koncept herného tabletu nenájdete cestu k širokým masám konzumentov, už len kvôli svojej vyššej cene, je príjemné vedieť, že tá možnosť tu dozaista je a po stránke kvality nie je vôbec mŕarna.

Verdikt

Excelentne výkonný herný tablet s dokonalým chladením a krásnym IPS panelom.

Filip Vorzáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Asus	3 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Displej
- + Výkon
- + Chladenie
- + Kompaktnosť
- USB (2.0)
- Max 16 GB RAM

HODNOTENIE:



Philips Fidelio T1

KLENOT V UŠIACH?



Poznáte príbeh istej mladej a odvážnej Leonory? Trpiacej manželky, ktorá vyráža na záchrannu svojho neprávom väzneného muža a nebojí sa postaviť a vyzvať na súboj to najväčšie zlo, aké kedy chodilo po našej planéte? Milovníci opery v tomto úvode do ďalšieho hardvérového testu určite bleskurýchlo identifikovali naratív zo slávneho klenotu z hlavy Ludwiga van Beethovena, opery Fidelio a pre tých z vás, ako sa povie, nepobozkaných týmto dielom z roku 1805, mám len odporúčania, aby ste tento deficit čo najskôr zmazali – ostatne teraz, keď už padla opora utkaná z hrubej vrstvy protipandemických opatrení, by sa patrilo vpustiť do duše trocha tej kultúry. Zatial' čo si ja v duchu vyleštím svoju imaginárnu medailu za propagáciu umenia, pozvol'na popostrčím písменká k nejakej pointe. Philips si na nás aj tento rok nachystal ďalšiu poctu sofistikovanému podaniu hudby prostredníctvom štupľov do uší a v zmysle svojich ďalších

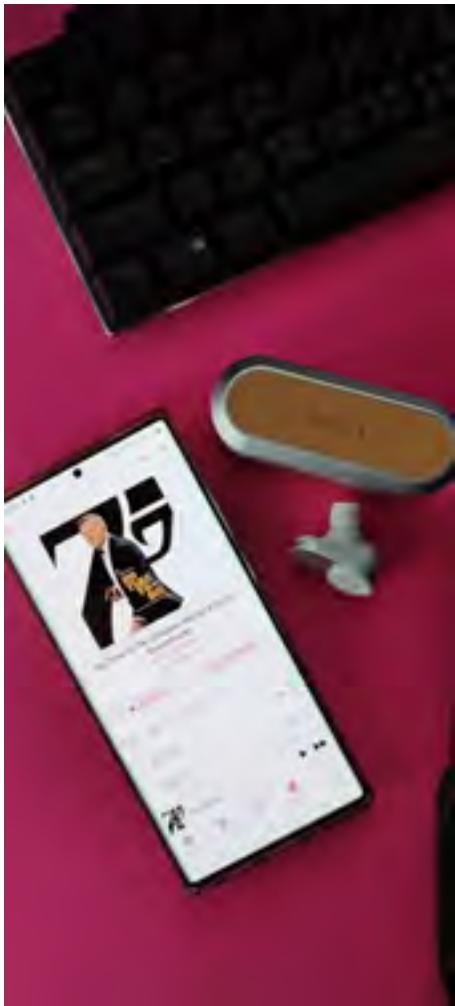
slúchadiel zostáva pod radom Fidelio. V nasledujúcim teste sa porozprávame o produkте s kódovým označením T1, v súvislosti s ktorým by som už takto na štarte rôz zval niečo ako „Bravo!“, avšak v jemnom, starosvetskom duchu.

Ešte než začнем opisovať pomerne bohatú výbavu základného balenia, určite je na mieste spomenúť cenovku. Fidelio T1 sa u nás predáva za sumu približne 300 eur, čím už v úvode môže odrádzat' mnohých potenciálnych zákazníkov. Samotná prémiová cena má však svoje opodstatnenie, ktoré si pochopiteľne v tejto recenzii ešte bližšie rozoberieme. Začnime spomínaným balením. Okrem samotného puzdra s vlastným akumulátorom a v ňom umiestnených štupľov vás v balení čaká kabeláž s USB-C koncovkou a predovšetkým obrovský počet gumových násad. Je ich celkovo šestnásť a po stránke kvality dosahujú súčasný strop

– veľkostne musia trafiť každé jedno ucho, nech už má akékol'vek atypické rozmerky. Čo už však nemusí trafiť „do čierneho“ je samotný dizajn slúchadiel ako takých. Ak ste si doteraz mysleli, že bezdrôtové štuple do uší sa začínajú na seba podobat', ako keby ich jedna mater mala, tento Fidelio vám vaše tvrdenie rozkopne ako futbalista tretej okresnej ligy čerstvo vyrytý krtinec. Telo slúchadiel svojím tvarom pripomína prevalcovanú tabletku, ku ktorej niekto nápadito prilepil gombík a aby to malo praktické využitie, nezabudlo sa na miniatúru záchodového kolena. Výsledok vyzerať svojsky a sotva by ste k nemu v rámci konkurencie dokázali nájsť niečo čo i len trochu podobné.

Mne sa páčia

Áno, netradičná vizuálna stránka mi padla do oka a rovnako tak dobre aj do ucha. Prémiový akcent podtrháva



použitie chladného hliníku, ako aj viditeľnej diódy so signalizáciou pripojenia pre obe slúchadlá samostatne. Obe plochy štupl'ov sú plne dotykové a dokážu identifikovať interakciu aj za nepriaznivého počasia. V jeden moment som si produkt zobrajal na test von a počas bicyklovania začalo bez akéhokoľvek varovania pršať'.

Fidelio T1 má certifikát odolnosti IPX4 a tak zvládne prežiť striekanie vody zo všetkých uhlov a tiež identifikovať vaše príkazy nezávisle na tom, kol'ko vody alebo potu je nanesených na spomínaných dotykových snímačoch.

Je však zaujímavé, že v inak pomerne bohatej škále príkazov chýba možnosť priameho ovládania hlasitosti. Alternatívou je v tomto prípade vol'ba hlasového asistenta, či už priamo od Googlu alebo Applu.

Apropo, ak som atypickú vel'kost' slúchadiel označil za sympatickú, rovnaký názor v zmysle vel'kosti puzdra by ste z mojich úst sotva počuli. Miesto toho, aby sa výrobca snažil objemné proporcie štupl'ov skryť v čo najmenšom obale, on ich natlačil do obrovského



(52 x 85 x 32 mm) oválu, ktorý by ste rozhodne nechceli nosiť vo vrecku upnutých nohavíc. Dokonca aj keď' som si puzdro zasunul do náprsného vrecka zimnej bundy, mal som problém predstierať', že ma na hrudi nič netlačí. Vo všetkom sa však dá nájsť' aspoň nejaká výhoda a v tomto prípade je to

vel'kost' akumulátora. Puzdro je schopné dotlačiť' do slúchadiel úžasných 35 hodín, komplementárne k 13 hodinám v nich samotných. Tieto údaje však podliehajú vypnutému ANC (active noise cancellation). Kto by chcel naplno využívať aktívne potlačenie okolitých ruchov, musí si vystačiť' so zhruba 10 hodinami v štupl'och a jedným celým dňom v puzdre. Myslím, že napriek všetkému ide o poriadnu

nálož hodín plných hudby, ktorú by ste sotva dokázali minúť' na jedno posedenie. Z dlhodobého hľadiska musíme za pohodlnosť' počas nosenia testovaného hardvéru dat' suverénne palec hore, keďže ani po dlhom čase som nepociťoval žiadne nepohodlie a nemusel som si do ucha liat' tekutý dusík s cielom ul'avit' svojim ušiam.

Nastal čas opriť' sa o zvuk a teda aspekt, na základe ktorého by sa spotrebiteľ' mal v konečnom dôsledku vlastne aj rozhodovať'. Vyššie proporce prinášajú v šasi slúchadiel priestor pre integráciu meničov (10 mm) s výrazným presahom do komplexného audio spektra.

Hlavné trio pilierov, od basovej linky, cez stred, až po výšky, si plní svoju





prácu na výbornú a pokojne sa môžeme rozprávať o krásne čistom prejave bez akýchkol'vek nedostatkov. Po dlhej dobe som testoval bezdrôtové slúchadlá, pri ktorých moje sluchy nezvládli vydržať maximálne nastavenie výšky zvuku. Najhranejšia skladba na počet opakovaní? No Time To Die od Billie Eilish. Kapitolou samou o sebe je aj dnes už čoraz viac žiadana funkcia ANC.

Jej potenciál doceníte až po stiahnutí príslušnej aplikácie Philips Headphones do telefónu, či tabletu, kde si ako užívateľ môžete definovať všetky potrebné aspekty. V základe si prepínate medzi štyrmi predvol'bami v rámci ekvalizéru. Máte šancu nastaviť intenzitu potlačenia okolitých ruchov na základe miesta používania, tak, aby ste počas jazzdy vo

vlaku nevnímali cvakajúce kol'ajnice, či v aute neregistrovali škriekajúce deti na zadnej sedačke – ked' už hudba z Bonda, tak som si dovolil jeden klasický anglický vtip tak suchý, že by si ho James nemusel ani trepať, ani miešať.

Samozrejmost'ou je aj zvýšené snímanie okolitých ruchov pre lepšiu komunikáciu s nasadenými slúchadlami, kedy mikrofón zvláda reagovať viac ako rýchlo a ktorú ste schopní ovládať priamo pomocou dotykovej interakcie na tele štupl'ov.

Kto by sa nechcel otravovať s manuálnym ovládaním, môže všetko nechať na pomerne dobre fungujúcej automatike s adaptívnym prispôsobovaním na základe situácií priamo v teréne, hoci ja som ostal verný vlastným zásahom.

Podporované kodeky LDAC, AAC a SBC

Bezdrôtové slúchadlá T1 z radu Fidelio dokážu odobriť svoju cenovku a právom sa titulujú ako prémiový výrobok.

Paradoxne jediné, čo im môže robiť problémy dostať sa reálne k vám domov, je ich nie zrovna ortodoxný a minimalistický dizajn, ked'že proporcne sú jednoducho veľ'ké a to nielen slúchadlá, ale aj nabíjacie puzdro.

Napriek tomu však dokážu ponúknut' krásny a organický zvuk plný detailov, bezproblémové vybavenie telefonátov s elimináciou vетra na pozadí, pohodlie pri dlhodobom používaní, komplexnú ANC a výbornú výdrž batérie. Zamrziet' môže nedotiahnutá aplikácia a už tol'ko spomínané rozmery.

Verdikt

Opera do uší a v istom slova zmysle aj do očí.

Filip Vorzáček

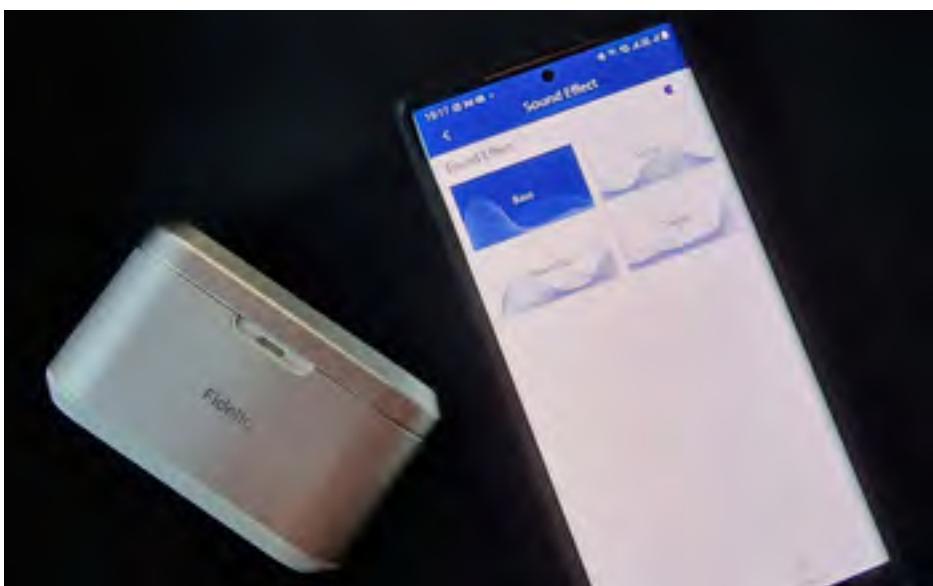
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Philips	300€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Netradičný dizajn
- + Spracovanie
- + Komplexný zvuk
- + Batéria
- + Obsah balenia
- Softvér potrebuje dotiahnut'
- Cena dáva možnosť nazriet' aj ku konkurencii

HODNOTENIE:



MSI GeForce RTX 3050 Gaming X 8G

TRIKRÁT HURÁ „DOSTUPNÝM“ GRAFICKÝM KARTÁM



Vidím dobre? Je to naozaj svetlo na konci tunela a nie iba opäťovné sklamanie, prelezéne za rútiaci sa vlak nedostatkov, skalperov a prestrelených cien? Možno naozaj svítia na lepšie časy, keďže grafické karty sú v poslednej dobe takmer neustále naskladnené v regáloch obchodov a dokonca aj ceny už šli tým správnym smerom. To sice stále neznamená, že je možné kúpiť aj naozaj cenovo dostupné grafické karty, avšak našporiť si 400 eur je vždy jednoduchšie, ako predávať obličku za 800 až 1000 eur.

Spoločnosti AMD aj Nvidia priniesli lacnejšie, no výkonom stále zaujímavé kúsky za nižšiu cenu a tam, kde v AMD urobili viacero prešľapov, Nvidia traftila s modelom RTX 3050 takmer do čierneho. U nás v redakcii sa zastavil kúsok od spoločnosti MSI v prevedení Gaming X 8G a my sme neváhali poriadne ho otestovať.

Obal a jeho obsah

Karty od MSI boli vždy dodávané v kvalitne vyzerajúcich krabiciach, čím premiovejší a drahší model, tým, samozrejme, rozmernejšie balenie. MSI GeForce RTX 3050 Gaming X 8 G nie je

výnimkou, no tu rozmery krabice ukazujú, že nepôjde o tú najvýkonnejšiu kartu.

V balení sa hned' pod tenkou ochranou v podobe mäkkej peny nachádza papierová zložka, obsahujúca pár brožúrok, ako napríklad manuál a návod



na inštaláciu, prehľad príslušenstva, ktoré k tejto karte MSI odporúča, a pozvánka do programu MSI odmien.

Prvé dojmy a spracovanie

MSI GeForce RTX 3050 Gaming X 8 G sa môže pochváliť chladením s dvojicou ventilátorov, telom ladeným do šedej a čiernej a tiež kovovým krytom zadnej/vrchnnej časti, čo definitívne pridáva na estetickom dojme. Oba TORX FAN 4.0 ventilátory sa točia rovnakým smerom a nijako sa neprekryvajú, čím by nemali vytvárať prílišné vízenie a turbulencie vzduchu.

V konečnom dôsledku, ako je vidno v grafoch s výsledkami, chladenie tejto karty v MSI zvládli na jednotku. Karta sa môže pochváliť aj veľmi efektne vyzerajúcim backplateom a poteší aj RGB podsvietením, hoci ide iba o podsvietenie MSI loga na boku karty a nie aj nápisu GEFORCE RTX vedľa MSI loga.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Pri prehliadaní produktovej stránky tejto karty ma mierne zarazilo, že pod záložkou Support sa nachádzali na stiahnutie iba grafické drivery a žiadne programy, ale je ich, naštastie, možné stiahnuť priamo z MSI stránky alebo zo stránok iných MSI grafických kariet.

Dva programy, ktoré s touto kartou určite spolupracujú a ktoré sa oplatí stiahnuť, sú Mystic Light a Adterburner. Mystic Light, ktorý je súčasťou aplikácie MSI Center, stále rieši nastavenie podsvietenia. Jeho výhodou je prehľadnosť a možnosť nastavovať RGB LED diódy nielen na samotnej karte,

ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami. Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčať (a ktorý množstvo ľudí používa aj pri kartách iných značiek), je MSI Afterburner. Ten zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používateľ potrebovať na prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosťi ventilátorov. Monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od takto cez teploty až po rýchlosť ventilátorov je naozaj jednoducho dostupné.

Komponenty a testovanie

RTX 3050 dostala do vienka jadro GA106, teda rovnaké, ako sa nachádza v RTX 3050

Ti, 3060 a a na2000 kartách, iba s odlišnou konfiguráciou a špecifickým označením GA106-150-KA-A1. Na tejto karte sa nachádza 2560 aktívnych shader procesorov a karta disponuje 1777 MHz boost clockom.

Napokon majú RTX 3050 8 GB GDDR6 pamäte so 128-bitovým memory busom a prieplustnosťou 224,0 GB/s. Pri testovaní bola karta osadená na matičnej doske Gigabyte X570 Aorus Master spolu s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Všetky hry boli otestované v záznamoch s rozlíšeniami 1080P a 1440P.

Zhrnutie

Pred pár rokmi by sa ľudia asi chytali za hlavu, keby museli platiť 400 eur za „entry“ level kartu.

Časy sa však menia a MSI RTX 3050 Gaming X 8 G je, naštastie, dostatočne schopná, aby spomínanú 400-eurovú cenu ako-tak obhájila. Osobne však dúfam, že o pár mesiacov budú modely RTX 3050 kariet dostupné aj za 300 eur, čím by sa priblížili k oficiálnej odporúčanej cene výrobcu.

Ak však nechcete čakať, tento kúsok sa oplatí kúpiť aj teraz.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 400€

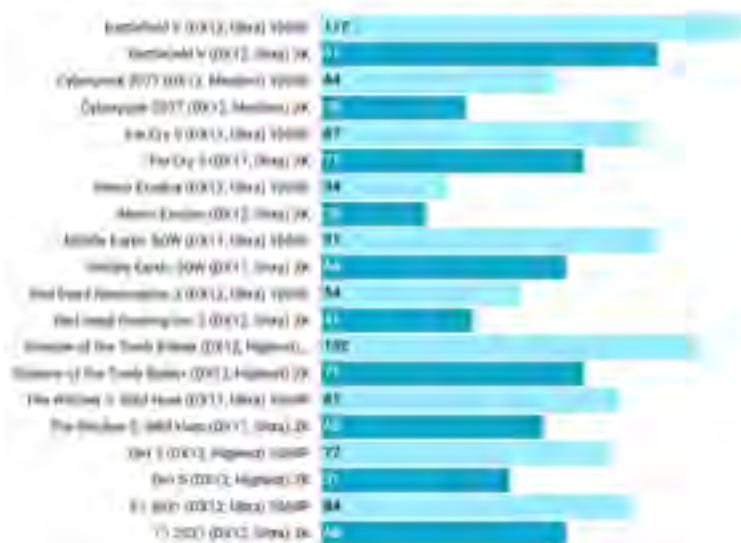
PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojné chladenie
- + optimalizovaný a funkčný softvér
- + postačujúce výsledky v hrách
- stále mierne vysoká cena

HODNOTENIE:



Priemerné FPS v hrách MSI RTX 3050 Gaming X 8 G



SPC GK650K Omnis Kailh RGB

KVALITNÁ HERNÁ KLÁVESNICA PRE NÁROČNEJŠÍCH



Spoločnosť SPC súčasťou súčasťou počítačových periférií a doplnkov nepatrí k tým najznámejším, no o kvalite jej výrobkov by sme mohli rozprávať pomerne dlho. Jej produkty sa vyznačujú zaujímavým dizajnom, vysokou kvalitou vyhotovenia a využitím tých správnych materiálov, ktoré si zákazníci radi pochvalujú. Zaiste teda ide o schopného konkurenta známejších spoločností v tomto odbore, preto by ste si pri výbere novej periférie mali prezrieť aj jeho ponuku. V tejto recenzii sa pozrieme na jej klávesnicu vyshej strednej triedy, ktorá poteší aj tých náročnejších.

Vyhotovenie

Na výrobu klávesnice SPC Gear GK650K spoločnosť použila naozaj kvalitné materiály, ktoré zariadeniu dodali pocit prémiovosti. Reč je o tvrdeneom plaste, ktorý je na vrchu produktu prekrytý

hliníkovým plátom – ten zas periférii pridáva na odolnosť. Nemusíte sa tak báť, že klávesnicu poškodíte napr. silnejším úderom (chceným či nechceným). Využitie hliníka sa, samozrejme, podpísalo aj na hmotnosti, no to nevidíme ako problém vzhľadom na to, že nejde o prenosný kompaktný kúsok, ale o veľkú klávesnicu určenú na hry a náročné úkony. Zariadenie váži približne 1154 gramov a jeho rozmery sú 453 x 210 x 45 mm, čiže ide o naozaj obrovskú klávesnicu, ku ktorej patrí aj dlaňová opierka. Iba tá ma z celého vyhotovenia periférie

nepotešila, a to hlavne preto, že bola vyrobená z lacnejšieho pôsobiaceho plastu, ktorý bol navyše aj dosť ohybný. Tu by som teda už o ktovieakej odolnosti nehovoril.

Moderný dizajn

Produkt zaujme aj svojím dizajnom, ktorý súčasťou nie je najako výrazný, no pôsobí štýlovo, moderne, elegantne a najmä prémiovovo. Kovový povrch v kombinácii s matnými klávesmi vyzerá skvelo, pričom to celé je ešte doplnené aj vychytaným podsvietením.





To nie je zbytočne silné, aby net'ahalo oči, no taktiež ani príliš slabé, čiže v jemnom prítmí príjemne vynikne. Dokonca aj dlaňová opierka vyzerá celkom pekne, a to najmä vď'aka trojuholníkovému vzoru, ktorý ju pokrýva, a logu umiestnenému na l'avej časti doplnku. Oceňujem aj magnetické pripojenie k zariadeniu, ktoré je naozaj pevné, pravdepodobne teda nenaastane situácia, že by sa vám prudkým pohybom odpojila od tela produktu.

Skúsenosti z používania

Pri testovaní modelu Gear GK650K som bol príjemne prekvapený. Klávesy a ich stláčanie fungovali skvele, odozva bola vď'aka Kailh snímačom minimálna a tvrdosť stláčania mi prišla vyhovujúca. K tomu všetkému bolo zariadenie pri používaní naozaj tiché a neprekážalo mi ani v nočných hodinách. Pochválit' musím pridané koliesko na úpravu hlasitosti, nástroj na vyberanie klávesov a aj možnosť nastavenia dvoch profílov výšky zariadenia, pričom umiestnenie kábla je taktiež

voliteľné pomocou jednoduchej plastovej konštrukcie na spodnej časti periférie.

Zaujímavým prídavkom je technológia N-Key Rollover, ktorá v podstate funguje ako úplný anti-ghosting, čo znamená, že môžete stlačiť l'ubovoľný počet klávesov súčasne a produkt ich všetky presne zosníma. Spomeniem ešte stiahnutelný softvér, ktorý vám umožní nastaviť si rôzne profily, podsvietenie a ďalšie veci, ktoré

napomáhajú personalizácii klávesnice. Čo sa týka podsvietenia, tak je vám ponúknutých osemnásť východiskových profilov, ktoré sa dajú nastaviť viacerými kombináciami jednotlivých klávesov.

Záverečné hodnotenie

SPC Gear odviedlo pri výrobe klávesnice GK650K skvelú prácu. Nielenže spojili lákavý dizajn s kvalitným spracovaním, taktiež sa im podarilo dosiahnuť skvelú funkčnosť, čo v konečnom dôsledku robí zariadenie príjemným na používanie.

S cenovkou pohybujúcou sa okolo 93 eur teda dostanete klávesnicu, ktorá sa svojou výbavou schopná konkurovať drahším produktom väčších firiem.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	93€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + tiché klávesy
- + kvalita spracovania
- + odozva klávesov
- kvalita spracovania
- dlaňovej opierky

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkBook 16p G2 ACH

PRACANT S PEKNÝM TELOM



Značku Lenovo netreba nikomu z vás špeciálne predstavovať[†]. Najväčší výrobca počítačov na svete je tu s nami už od roku 1984. Ich ThinkPady sú legendárne, rovnako ako ovládanie pomocou trackpointu. V ich ponuke nájdete notebooky vo všetkých výkonnostných segmentoch, základné modely IdeaPad, herné Legion, pracovné ThinkPad. ThinkBook je relatívne mladá rada, kombinujúca to najlepšie z multimediálnych a pracovných modelov.

Vzhľad

ThinkBook je svojimi rozmermi 356 × 252 × 16,3-19,9 mm porovnatelný s 15,6" notebookmi, čo výrobca dosiahol vďaka úzkemu rámu displeja. Hmotnosť 2 kg je adekvátna jeho konfigurácií. Na hornej strane rámčeka displeja sa nachádza kamera s rozlíšením 1080p a praktickou krytkou, tiež infrakamera pre prihlásovanie

rozpoznávaním tváre. Pánty sú pevné a umožňujú otvoriť notebook jednou rukou. Kryt displeja a priestor klávesnice sú z hliníka, rovnako ako spodný kryt.

Nad klávesnicou je dizajnovo pekný prvak perforácie, kde sú umiestnené reproduktory HARMAN a vedľa nich vpravo tlačidlo zapínania s integrovanou čítačkou odtlačku prstov. Tá je presná a rýchla tak, ako sme na ňu zvyknutý zo smartfónov. Priestor pred klávesnicou je dostatočne veľký pre pohodlné opretie dlani – dominuje mu touchpad bez fyzických tlačidiel. Vedeli by sme ho charakterizovať ako primeraný, spoločenský a s príjemným povrchom.

Na ľavej strane sa nachádza audio vstup/výstup vo forme jacku 3,5 mm, čítačka pamäťových kariet SD, SDHC, SDXC, MMC a perforácia pre nasávanie vzduchu chladenia, ktorá je i na pravej strane spolu s dvomi

USB-C 3.2 portami a zámkom Kensington pre bezpečné uzamknutie. Zadná strana je vyhradená nabíjacemu konektoru a dvom USB 3.2 portom so stavovými ikonami (jeden z nich je s módom always on pre nabíjanie zariadení pri vypnutom notebooku), vďaka ktorým vidíte, či sa notebook nabíja a USB porty sú aktívne.

Parametre

Notebook je osadený procesorom AMD Ryzen 9 5900HX, 8-jadrovým CPU s maximálnou frekvenciou až do 4,6 GHz. Je tu tiež integrovaná grafická karta AMD, ktorá pri bežnom používaní šetrí kapacitu batérie a predlžuje výdrž. Veľkosť operačnej pamäti je 32 GB s rýchlosťou 32000 MHz (16 GB na základnej doske + 16 GB modul, v našom prípade Samsung). Úložný priestor zabezpečuje 1 TB Western Digital PC SN730 NVMe SSD, u ktorého sme namerali rýchlosť



blízku maximu uvedenému výrobcom 3400 MB/s. K dispozícii máte ešte jeden M.2 slot pre navýšenie kapacity úložiska.

Špecifikom je pridanie samostatnej grafickej karty nVidia GeForce RTX 3060 Laptop GPU so 6GB VRAM. Displej s veľkosťou 16" má veľmi príjemné a užitočné rozlíšenie WQXGA 2 560 × 1600 bodov.

Štandardom je integrácia WiFi 6 a Bluetooth 5.2. WiFi pripojenie bolo po celý čas testovania stabilné a bežne sme dosahovali rýchlosť na úrovni 700Mbit, čo bolo prakticky maximum pripojenia.

Spárovanie s Bluetooth slúchadlami bolo otázkou sekúnd. Vstavané reproduktory HARMAN s výkonom 2 x 2 W sme prevetrali pri sledovaní filmov a počúvaní hudby rôznych žánrov. Výkon neprekvapil (no ani neurazil), podanie bolo pri 50%-nej hlasitosti dobré, čisté a zvuku nechýbal priestor. Jediné, čo trochu zaostávalo, boli basy. V zariadení z profesionálnej rady nesmie chýbať integrovaný modul TPM (Trusted Platform Module) pre hardwarové šifrovanie.

Programami Adobe Photoshop a CyberLink PowerDirector sme otestovali možnosti ThinkBooku na maximum. Verné farby, rýchla reakcia pri aplikácii efektov, editácia 4K videí bez zaváhania. ThinkBook sa tu cítil ako ryba vo vode. Predinštalovalý Lenovo Vantage je užitočný program od výrobcu, vďaka ktorému máte jednoduchý prístup k množstvu nastavení a informácií o zariadeniach, produktivite a bezpečnosti. Tiež tu nájdete možnosť aktualizovať systém či technickú podporu produktu.

Displej

Displej je optimálny pre prácu s dokumentmi, tabuľkami či webom. Pri úprave fotografií a videí nás presvedčila

vernosťou farieb. Zásluhu na tom má kalibrácia spoločnosti X-Rite. Podsvietenie displeja je rovnomenné a bez viditeľných rušivých momentov. V rámci možností, ktoré ponúka IPS technológiu, je čierna čiernou, biela skutočnou bielou a farby sa verne blížia skutočnosti.

K notebooku je možné pripojiť až dva monitory cez integrované USB-C porty, podporované je maximálne rozlíšenie do 5K pri 60 Hz. Otestovali sme pripojenie 2K monitora. Keďže disponoval len HDMI pripojením, použili sme USB-C HDMI redukciu. ThinkBook do niekol'kych sekúnd rozoznal pripojený monitor a mohli sme pracovať. Druhý USB-C port by sme použili na USB hub pre pripojenie myši a klávesnice, takže by sme získali náhradu za stolný PC.

Výdrž batérie

Integrovaná batéria s kapacitou 71 Wh sa plne nabije vo vypnutom stave do dvoch hodín, v zapnutom za niečo viac ako dve hodiny a 30 minút. Výdrž notebooku pri našom testovaní bola necelých 5 hodín pri využívanom profile, viac ako 6 hodín a 30 minút pri profile najlepšej účinnosti napájania a cca tri hodiny v režime maximálneho výkonu. Testovanie zahŕňalo činnosť v balíku Microsoft Office, prácu s webom, prehrávanie videa a hudbu, sledovanie IPTV.

Aj do notebookov nám preniklo rýchlonabíjanie (spoločnosť nazvané Rapid Charge), vďaka ktorému nabijete batériu na 50% kapacity za niečo viac ako 30 minút.

Klávesnica

Klávesnica má nízky profil, rovnomerne nastaviteľné podsvietenie - automatický mód ho inteligentne riadi, pričom je aktívne len pri písaní. Trochu nám chýbal trackpoint

- ikonický spôsob ovládania známy v radoch ThinkPad, na ktorý sme si rokmi zvykli. Písanie na nej je jednoduché a spôsobilivé.

Štandardom sú funkčné klávesy pre rýchly prístup k funkciám. Klávesnica má potlač v troch jazykoch - US, CZ a SK. Touchpad je bez fyzických tlačidiel dostatočne veľký, avšak zvyk je železná košel'a, preto sme pri dlhodobej práci používali myš. Problém robilo aj jeho nezámerné stláčanie pri písaní, čím sme zbytočne aktivovali cursor.

Hry

Naše hráčske srdce neodolalo kombinácií výkonného procesora a integrovanej grafickej karty nVidia RTX GeForce 3060 Laptop GPU so 6 GB VRAM. Jednoducho sme museli aj túto jeho stránku otestovať.

Vďaka rýchlemu M.2 SSD disku boli inštalácia a spúšťanie hier extrémne rýchle. Poradil si aj s najnáročnejšími hrami – v Red Dead Redemption 2/Watch Dogs Legion v 2K sme s nízkymi až strednými detailmi a zapnutým DLSS namerali priemerne 60 FPS, v Doom Eternal to bolo 110 FPS.

Výdrž batérie pri maximálnom výkone bola sice len necelé dve hodiny, ale toto nepovažujeme priamo za negatívum, keďže vysoký výkon potrebuje adekvátnu dávku elektrickej energie.

Záver

Pre koho je ThinkBook určený? Vidíme ho v rukách manažéra či profesionálneho fotografa. Bez zaváhania môžeme povedať, že notebook s prehľadom nahradí stolný PC. I napriek tomu, že ide o profesionálny produkt na prácu, pri teste sme prevetrali aj grafický adaptér: je plne dostačujúci pre príležitosťné hranie aktuálnych hier.

Lúčilo sa nám s ním veľmi ľahko, za 14 dní sme si zvykli na komfort jeho používania. V kombinácii s adaptérom nám prekážala jeho výšia hmotnosť. V ideálnom prípade by sme ho doplnili o ďalší adaptér do práce a USB-C hubom pre pripojenie periférií.

Pavel Košik

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 839€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej	- hmotnosť adaptéra
+ výkon procesora	- cena
+ samostatná	

HODNOTENIE:



SPC Gear GK630K Tournament Kailh RGB

TROCHU PRIVEL' MI HLUČNÁ HERNÁ KLÁVESNICA



Spoločnosť SPC je možno mnohým z vás neznáma. Ide o pol'skú firmu, ktorá predovšetkým vyrába herné počítačové periférie. Musím ale podotknúť, že cenovka väčšiny ich produktov patrí k strednej triede, o čom nasvedčuje aj ich nadpriemerná kvalita a moderný dizajn. Ich produkty sú podľa mnohých schopními konkurentmi väčších a výraznejších spoločností. V dnešnej recenzii sa preto pozrieme na jeden z ich produktov, konkrétnie na klávesnicu GK630K, ktorá má čím prekvapíť, no má aj jednu nevýhodu, o ktorej si povieme neskôr.

Spracovanie

Ako prvá vec, ktorú som si všimol, ked' som produkt rozbalil, bolo vyhotovenie. Materiály použité na jeho výrobu boli pre mňa prekvapením. Išlo prevažne o hliník pokrývajúci povrch zariadenia v kombinácii s matným plastom, ktorý máte

možnosť vidieť na klávesoch. Na zariadení nájdeme aj tvrdený plast, konkrétnie na jeho spodnej časti. Všetky tieto materiály pôsobia spolu nanajvýš odolne, no využitie hliníka znamená aj vyššiu hmotnosť. Klávesnica váži necelý 1 kilogram, čo ale nie je nutne problém, pretože ide o perifériu, s ktorou nie je potrebné pohybovať.

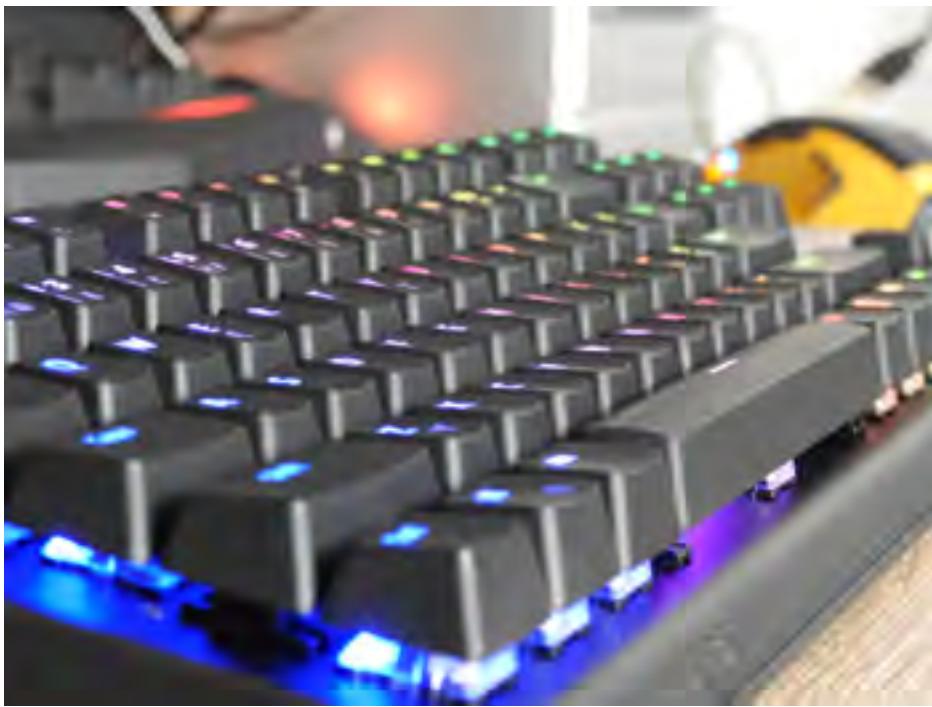
Pochváliť musím aj pozlátené USB, slúžiace na pripojenie k počítaču, ku ktorému sa samozrejme viaže kábel

s dĺžkou 1,8 metra. Spracovanie ako celok ma nesmierne prekvapilo a hlavne potešilo, periféria vďaka nemu vyzerá naozaj prémiovovo, elegantne a kvalitne.

Dizajn

Dizajn, ako som možno vyššie naznačil, je skvelý. Klávesnica sa nehrá na nič, čím nie je, čím dosahuje istú mierku odlišnosti od ostatných firiem. Produkt je jednoduchý, elegantný a pritom vážne





štýlový. Pri podrobnejšom pohľade si môžete všimnúť logo na prednej časti a taktiež jedno logo na bočnej stene zariadenia, ktoré je, z mne neznámeho dôvodu, pogumované. To možno nepôsobí najlepšie, no v konečnom dôsledku si ho takmer ani nevšimnete a teda to nepovažujem za nič závažné. Podsvietenie nie je zbytočne príliš silné, aby v trnavších podmienkach net'halo oči, práve naopak, pôsobí príjemne, výrazne a prieľadne.

Používanie

Moje skúsenosti s používaním tohto zariadenia boli však aj napriek

skvelému pocitu na začiatku tak trochu zmiešané. Koniec koncov, jednou z najdôležitejších vlastností klávesnice je hluk, ktorý klávesy spôsobujú. Presne to bol ale problém GK630K.

Klávesy pri každom stlačení produkovali zvuk podobný kliknutiu lacnej myši, ktorý bol dosť nepríjemný. Hluk sa mne osobne zdal príliš veľký na to, aby som dokázal na klávesnici plynule písat' bez akéhokoľvek vyrúšenia.

Skúsil som perifériu používať aj so slúchadlami, čo súce trochu pomohlo, no stále ich bolo počut'. Ak ale na toto

nie ste príliš nároční a ste schopní túto nedokonalosť odignorovať, so zariadením budete maximálne spokojní.

Kailh spínače v klávesnici sú ubudží výdrž 50 miliónov stlačení, čo sa dalo brati' ako mierny nadstandard. Jej používanie, okrem vysokého hluku, bolo nanajvýš príjemné, klávesy sa vďaka matnému povrchu nešmykali a mechanické spínače odvádzali naozaj skvelú prácu v snímaní každého pohybu s dokonale nízkou odzovou.

Vyzdvihol by som rád aj detail na spodnej strane zariadenia, ktorým je možnosť dvoch nastavení výšky, vďaka čomu si GK630K napolohujete presne tak, ako vám to vyhovuje. Zaujímavosťou je aj možnosť smerovania kábla na spodnej časti periférie do jedného z troch výstupov, vďaka čomu vám kábel nebude zavadzať.

Po softvérovej stránke musím spomenúť technológiu N-Key Rollover, čo je v podstate plný anti-ghosting. Môžete teda naraziť l'ubovoľné množstvo kláves a zariadenie to všetko rozpozná a zachytí.

Spoločnosť k zariadeniu ponúka na stiahnutie aj SPC GEAR software, v ktorom si môžete nastaviť rôzne funkcie (napríklad podsvietenie), vytvárať si vlastné profily a taktiež aj možnosť nastaviť pre jedno tlačidlo nejakú zložitejšiu operáciu.

Na záver ešte poviem, že aj keď nie som fanúšikom klávesníc bez numerického bloku, pri jej používaní som to ako zásadné mínus nevnímal a skôr ma potešili jej rozmery, ktoré vďaka tomu boli celkom malé, konkrétnie 361,5 x 140 x 42,5 mm.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica GK630K je podľa mňa vcelku vydarený kúsok za primeranú cenovku, ktorému by k dokonalosti stačilo len trochu znížiť hlučnosť klávesov.

Ak ale na tento nedostatok neprihliadate, alebo vám jednoducho nevadí, ide o produkt vyrobený pre vás.

Matúš Kuril'ák

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	53€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + skvelé spracovanie
- + elegantný dizajn
- + používanie
- hluk

HODNOTENIE:



Philips 65PML9506

PHILIPS 65PML9506



Segment televízorov sa v našej redakcii začína v rámci testov čoraz viac rozširovať a to predovšetkým v zmysle zameranie na rôzne značky. V tejto súvislosti by som vás v nasledujúcim článku rád pozval na súhrn dojmov z prémiového Android TV od spoločnosti Philips, ktorý, tak ako konkurencia, začína chrlit' jeden zaujímavejší panel za druhým. V čom sa práve spomínaná firma v podobne koncipovaných zariadení odlišuje od zvyšku konkurencie? Napríklad zaujímavou funkciou Magic Ambilight, schopnou vylepšiť akúkoľvek miestnosť, kde daný televízor usadíte, alebo prípadne, ak vám to možnosti dovol'ujú, zavesíte. Ide doslova o televízor vytvárajúci svoju vlastnú a jedinečnú kulisu.

Za kódovým označením 65PML9506, sa okrem potvrdenia šest'desiatpäť' palcovej

obrazovky skrýva použitie modernej technológie Mini LED, zasadenej do už na pohľad atraktívneho dizajnu. Ak sa niekedy poprechádzate po kamenných predajniach s elektronikou a zoberiete to aj cez často na oko nudnú sekciu domáčich televízorov, garantujem vám, že ak sa v tom rade čierne čiernych krabíc bude nachádzat' práve nami testovaná vzorka 65PML9506, okamžite upúta vašu pozornosť. Celokovový rám je vyrobený z vysoko kvalitného brúseného hliníka a rovnakým materiálom sa pýší aj duo nožičiek, nesúci väčšiu takmer tridsať kilogramov. Ked' už spomínam práve oporné nohy, dizajnéri nechali na zadnej, tentokrát už plne plastovej strane, štvoricu zárezov a to z dôvodu duálneho prichytenia opory v prípade, ak by ste chceli pod televízor zasunúť napríklad soundbar – v opačnom scenári môžete tieto nosné piliere posunúť viac do

stredu, čím atraktívnosť vizuálnej stránky naberie o niečo vyšší stupeň. Akonáhle si vaša nová TV nájde svoje miestečko, pokojne ju môžete skúsiť prevrátiť výraznejším tlakom do oboch strán aby ste zistili, že akákoľvek nehoda sa v danom prípade nemôže stat' a uvedené nohy sú pre zvyšok stabilnou oporou.

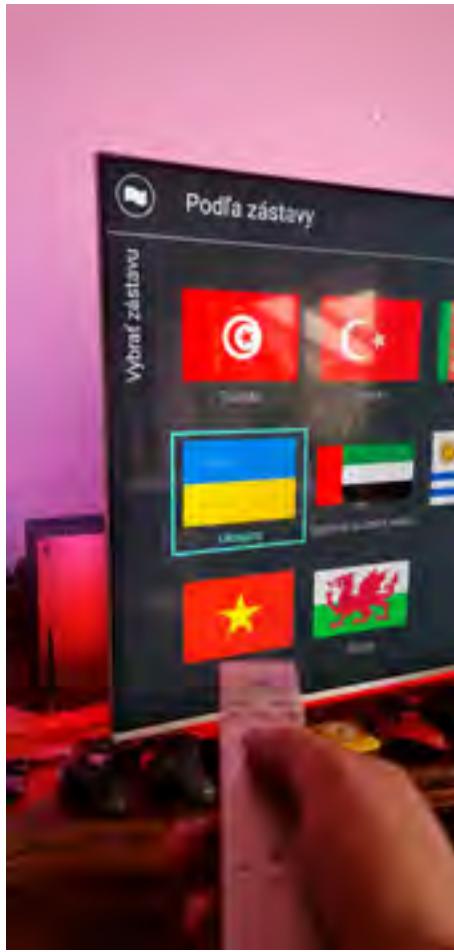
Diskotéka

Aj ked' som pôvodne plánoval úplne inú postupnosť opisu kvalít a skúseností s týmto hardvérom, jednoducho to už d'alej nevydržím a musím vám povedať viac o už v úvode spomínamej funkcií Ambilight. Podsvietenie zo štyroch strán na zadnom paneli môže fungovať nezávisle na prezentovanom obsahu v TV a tak sa hodí aj ako dizajnérsky doplnok do každej izby, kde predmetný produkt umiestníte.



Ambilight vytvára séria LED diód, rozložená okolo celého obvodu tela televízora. Slúži na optické doplnenie atmosféry počas sledovania filmov, seriálov alebo hrania videohier. Kopírovanie konkrétneho odtieňa a jeho prenášanie na zadnú stenu za televízorom je možno na prvý pohľad banálne vec, avšak v spojitosti s vysokou kvalitou tohto 4K panelu ako takého ide o doplnok, na ktorý som si veľmi rýchlo zvykol a začal si ho cenit' o to viac. Nová verzia prináša možnosť prispôsobovania do rytmu zvukov, kde si užívateľ môže všetko zadefinovať podľa vlastnej predstavy a dokonca si zvoliť aj farebnú škálu na základe štátnych vlajok. K dispozícii sú modusy ako Retro, Rytmus, či Lumina a každý jeden z nich pracuje s odlišným postupom prezentovania tejto atraktívnej funkcie. Komu by sa daný doplnok zdal ako zbytočný, prípadne otavný, všetko sa dá veľmi jednoducho vypnúť, no ja osobne som podsvietenie využíval takmer nonstop a dokonca aj ako zdroj komorného svetla v stave, kedy bol televízor ako taký v offline režime. Dost' však bolo diskotéky, nastal čas sa pozrieť na audiovizuálnu kvalitu a s ňou spojenú paletu možností, ktoré so sebou Philips 65PML9506 prináša.

Testovaná vzorka podporuje filmovú kvalitu obrazu s kompletnou škálou HDR



(nechýba samozrejme ani HDR10+), vrátane dynamického rozsahu Dolby Vision. Aj keď má technológia Mini LED v súvislosti s prezentáciou čiernej farby stále oproti OLEDu menší deficit, nejde o nič výrazné, na základe čoho by ste produkty z tohto súdku mali zámerne diskriminovať.

Testovaný televízor totiž zvláda nádherné a realistické podanie celej farebnej škály a komu by prekážala možno o niečo ostrejšia pestrosť naviazaná na jeden z viacerých režimov prezentácie, všetko si môže pochopiteľne prispôsobiť



podľa vlastných potrieb. Okrem už spomenutého 4K rozlíšenia zvláda predmetná TV natívnu obnovovaciu frekvenciu 120 Hz, vrátane technológií ako VRR (variabilné snímkovanie) a FreeSync.

Prvé čo som v súvislosti s hraním vyskúšal bolo zapnutie hernej konzoly, zapojenej mimo primárneho HDMI vstupu – išlo o Nintendo Switch. Zaujímalo ma, aká latencia bude v rámci Joy-Con gamepadu voči obrazu a moje prvotné obavy sa potvrdili. Aby ste dosiahli maximálnu súdržnosť a prepojenie, je nutné na hranie využívať výhradne len HDMI 2.1.

To pochopiteľne platí aj pre next-gen mašinky PlayStation 5 a Xbox Series X, kde práve pri Xboxe bolo možné overiť uvedené navýšenie snímkovania vďaka aktivácii VRR (testoval som to prostredníctvom mojej oblúbenej hry Microsoft Flight Simulator). Na zadnej strane nájdete dvojicu HDMI 2.1 vstupov s podporou HDR, HDR10+ a HLG. Rovnako tak aj dvojicu HDMI vstupov 2.0, čo znamená, že ak vlastníte kompletnú škálu vyššie uvedených herných konzol, budete sa musieť pravidelne strkať za panel a prehadzovať káble ako nejaký telekomunikačný technik.

Dokonalý kontrast

V sérii PLM9506 máte garantovaný nadštandardne dobre vyladený zvuk a to po všetkých stránkach bez toho, aby ste okamžite siahali po kúpe soundbaru. Na zadnej strane je umiestnená dvojica reproduktorov (10 W) sústredujúcich sa na výšky/stredy. Basovú linku má naopak na starosti subwoofer s výkonom 30 W, čo, suma sumárom, vyčaruje už uvedený nadštandard, s ktorým sa dá pracovať. Interný systém zvláda kalibráciu audio linky na základe miestnosti, kde sa televízor používa, respektíve na základe



vzdialenosť, z ktorej človek televízor sleduje. Toto všetko nás dotlačilo smerom k hodnoteniu Android rozhrania a výkonu procesoru Philips P5 Gen5 pýšiaceho sa umelou inteligenciou.

Toto konštatovanie má priamu súvislosť s už vyššie spomínaným napojením na next-gen konzoly, ale nás teraz bude zaujímať samotný Android. Ten prichádza v desiatej verzii a ponúka všetky očakávané aplikácie, vrátane prispôsobovania samotného rozhrania a menu.

Prostredníctvom Google obchodu si môžete do vašej TV natiahnuť všetok potrebný softvér a to vrátane nenáročných arkád na hranie, s tým, že vám musí postačovať veľkost' ukladacieho priestoru s 16 GB (je to trochu málo, hlavne ak tam túžite naukladať aj náročnejšie videohry).

Android 10 sa aj vďaka svojmu CPU stará o sviežú interakciu bez zásadného spomalovania, či nechcenej odozvy na zadané príkazy (pokojne aj hlasové). Všetko jednoducho funguje tak, ako sa od zariadenia v hodnote 2 000 eur patrí.

Na samotný záver som si však nechal aj nejakú tú nepríjemnosť', respektívne vec, s ktorou som u Philips 65PML9506 neboli vôbec spokojný. Ide predovšetkým o priložený dial'kový ovládač. Ten sice po vizuálnej stránke vyzerá skutočne atraktívne a v rámci nejakej celistvosti aj originálne, avšak v praxi sa ukázal byť výrazne problematickým. Oceňujem jeho plné podsvietenie integrované do kovového rámu, s výrazným dôrazom na šetrenie klasických batérií (svetlo zhasína pomerne rýchlo), avšak toho, čo vymyslel tvar smerových šípok a zapustil ich do

akejsi stredovej interaktívnej palackiny by som hnal pred súd. Intuitívnosť zadávania príkazov je v tomto ohľade na bode mrazu a človek nemá pri ovládaní prostredníctvom týchto spínačov absolútne žiadnu istotu a všetko si musí po sebe neustále kontrolovať.

Na konci môjho mesačného spolunažívania s daným produkтом sa mi nepodarilo v tomto ohľade spraviť žiadny pokrok a tak som neskôr už všetko ovládanie radšej riešil cez aplikáciu v telefóne. Napriek všetkému, ak dám moju skúsenosť s ovládačom bokom, Philipsu sa podarilo vytvoriť skutočne atraktívny televízor s moderným výzorom a rovnako modernými funkciami, kde okrem krásneho obrazu dominujú výborná audio kulisa, prepracovaný herný režim, schopnosti Androidu a samozrejme unikátné ambientné podsvietenie.

Verdikt

Elegantný a výkonom ohromujúci televízor pre náročných.

Filip Vorzáček

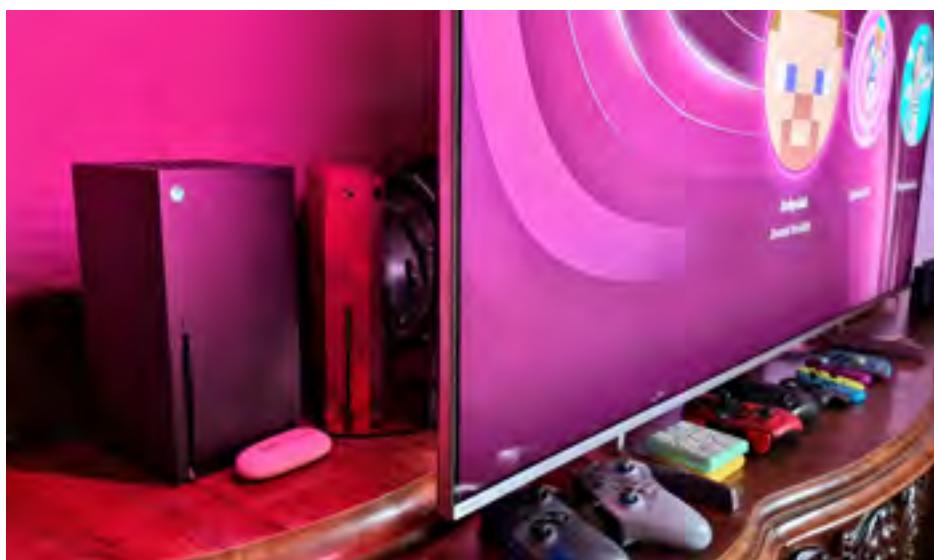
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Philips	2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------|------------------------|
| + Dizajn | - Ovládač |
| + Obraz | - Menšia interná pamäť |
| + Zvuk | |
| + Herný režim | |
| + Podsvietenie | |

HODNOTENIE:



Fractal Design Torrent white TG clear tint a Prisma AL-18 ARGB

ČERSTVÝ VÁNOK MEDZI PC SKRIŇAMI...ALEBO RADŠEJ ČERSTVÉ TORNÁDO?



Švédska spoločnosť Fractal Design za zhruba 12 rokov svojho pôsobenia dokázala nevšednosť a kvalitu svojich produktov tak, že je dnes mnohými entuziasmi považovaná za „svätý grál“ v oblasti PC skriniek. Povestný škandinávsky dizajn orientovaný na funkciaľnosť a jednoduchosť dostala aj nová skrinka Torrent, ktorá svojim dispozičným riešením v podstate ide proti prúdu... a svojimi piatimi VEĽKÝMI ventilátormi dokáže rozprúdiť vzduch, ale aj odfúknut' všetky pochybnosti, či je ešte tradičné chladenie počítača - vzduchom, dostatočné.

Obal a jeho obsah

Veľká, relatívne t'ažká kartónová krabica, nádherne ozdobená na vnútorných stranach, skrýva vo svojom vnútri skrinku, príslušenstvo k nej, a produktovú dokumentáciu. Pribalené príslušenstvo obsahuje mnoho rôznych skrutiek,

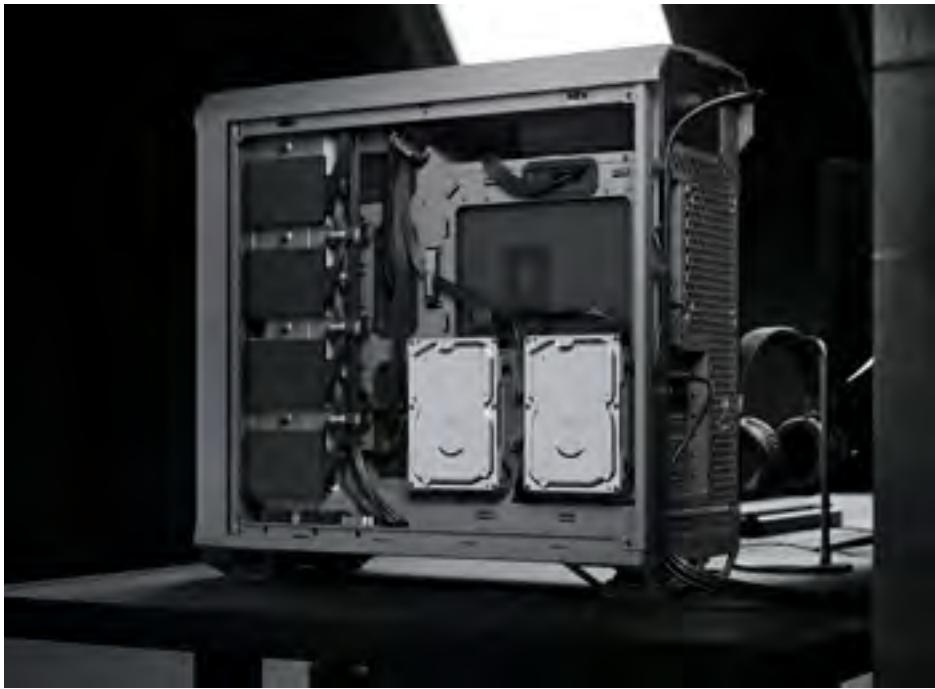
pásikov na uchytenie kabeláže, „mounty“ pre možnosť uchytenia 120 a 140mm ventilátorov na prednú stranu, a tiež veľmi praktické oporné rameno, určené pre grafickú kartu. Produktová dokumentácia je veľmi dobre spracovaná, návody sú jednoduché, presné a nechýba v nich žiadna informácia. Fractal Design mal s prvou sériou skriniek Torrent problém – priložený hub na ventilátory mohol skratovať, čo mohlo vyústiť až v požiar. Spoločnosť sa k tomuto problému postavila priam ukážkovo. Chybu si priznala, Torrenty okamžite stiahla z trhu a na webovej stránke vydala urgentné upozornenie pre všetkých používateľov. Odporučila im tiež neodkladné odpojenie problémového ventilátorového hubu. Následne používatelia kontaktovali výrobcu, ktorý im zadarmo zaslał úplne nový, už predizajnovaný hub. V spoločnosti však nič nenechali na náhodu, a do krabice pribalili aj neprehliadnutelné varovanie vytlačené na výraznom červenom papieri. Toto

riešenie problému a prijatie zodpovednosti označujeme ako príkladu hodné.

Ako nadstandardná výbava nám do redakcie prišli aj ventilátory Fractal Design Prisma AL-18 ARGB. Sú zabalené v jednoduchej, peknej papierovej krabičke. Paradoxom je, že táto podsvietená verzia má o zhruba 5% nižšiu hodnotu prietoku vzduchu ako pôvodné nepodsvietené vetráky, avšak hodnota 146,8 CFM je veľmi slušná, a používateľ si rozdiely teploty v praxi ani nemá šancu všimnúť. Dobrou správou je, že ventilátory Prisma sa predávajú aj samostatne, a používateľ si nimi teda môže vylepšiť a skrásiť aj svoju aktuálnu skrinku.

Predstavenie súperov

Aby bolo porovnanie spravidlivé, ako súperov pre Torrent sme pripravili dve high airflow skrine – Gamemax Aero a Thermaltake Versa J24. Gamemax disponuje



2x 200mm nasávacími ventilátormi, 2x 120mm výduchovými ventilátormi a 120mm výduchom na AIO radiátore. Thermaltake J24 nasáva 3x 120mm ventilátormi, konfigurácia výduchov a AIO je identická, ako porovnávaný Gamemax. Thermaltake však bolo nutné zbaviť predného penového prachového filtra, pretože ten ho dusil. Ventilátory v Gamemaxe i Thermaltaku sme ponechali originálne.

Prvé dojmy a spracovanie

Torrent je naozaj veľká skrinka, ktorá však už aj od prvého pohľadu zaujme. Rozmery sú o poznanie väčšia, ako jej testovaní súperi. Fractal Design kategorizuje Torrent ako midi tower, pri pohľade na ňu sme sa však v redakcii nevedeli zhodnúť, či sa svojimi rozmermi 242x544x530 mm neradí už do kategórie big tower. Dizajnovane je na Torrente zaujímavé úplne všetko – najskôr zaujme svojim mohutným ale elegantným predkom, ktorého dizajnovane dokonalý prechod tvorí vrchná časť skrinky, následne zaujme číra bočnica z tvrdeneho skla a neposlednom rade nám oči pritahuje aj samotné vnútro skrinky.

Skrinka prichádza s už predinštalovanými 3x 140mm podlahovými a 2x 180mm prednými ventilátormi, ktoré sú všetky otocené na nasávanie vzduchu. Ako sme už pri skrinkách Fractal Design zvyknutí, dôkladne vyriešené sú aj prachové filtre. Toto riešenie sme vždy oceňovali, pretože porovnávaný Thermaltake disponoval lacným penovým prachovým filtrom, ktorý vyslovene uberal na funkcionality nasávacích ventilátorov; Gamemax naopak vôbec nemá predný prachový filter. Fractal Design Torrent je pripravený aj na použitie s

rôznymi komponentami vodného chladenia (a to až do dĺžky 420mm), napriek tomu konštatujeme, že primárne by mal byť použitý ako „high airflow“ case. Oceňujeme, že v návode je popísané obrovské množstvo možností chladenia a jeho kombinácií.

Zaujímavostou je, že Fractal sa rozhodol umiestniť združenie, dnes už netradične, hore. Na prvý pohľad sa môže zdiesť, že to bude problém, pretože tri 140 mm ventilátory budú fúkať teplý vzduch z grafickej karty priamo do zdroja, pravda je však taká, že ventilátor v zdroji nepotreboval ani len zvýšiť svoje otáčky počas záťažového testu. Kým Torrent testujeme s bočnicou s čírym sklom, Gamemax i Thermaltake majú mierne zatmavené sklo, a kým Gamemax a

Torrent majú rovnakú hrúbku, Thermaltake má sklo na bočnici o poznanie hrubšie.

Na vrchu sú umiestnené základné ovládacie prvky skrinky – mikrofónový vstup 3,5mm jack, slúchadlový výstup 3,5mm jack, dva konektory USB 3.0 typu A, jeden konektor USB 3.1 typu C a tlačidlá Power a Reset. Zaujímavé je, že premiové ventilátory Prisma majú integrované gumové tlmiace podložky, sériové nepodsvietené ventilátory takýmito tlmiacimi prvkami nedisponujú.

Vnútorný plech, na ktorom je upevnená základná doska majú všetky skrine rovnakej kvality aj hrúbky. Tu nás Torrent mierne sklamal, pretože – napriek tomu, že daná hrúbka a pevnosť stačia na to, aby bola základná doska bezpečne upevnená, kvôli premiovému feelingu by sme prijali, ak by bola predsa len trošku tuhšia. Sklamala nás aj kvalita (alebo nekvalita) skrutiek s veľkou hlavičkou (známe ako Thumbscrew), ktorá sa používa na uchytenie záslepky PCI expansion slotov a tiež pre uchytenie harddiskov, SSD, atď. Táto by sa mala dať upevniť a povoliť aj bez použitia náradia, len úchopom prstov. Bez skrutkovača sa nám nepodarilo tieto skrutky ani uvolniť, a následne ani utiahnuť, zadrhávali sa v závite. To, čím sa môže táto skrinka naozaj chváliť je, ako sme u Fractalu zvyknutí, skvelo rozvrhnutý priestor zo zadnej strany základnej dosky. Nachádzame tu dva sloty pre 3,5 palcové harddisky, štyri sloty pre 2,5 palcové SSD disky, niekol'ko svoriek zo suchého zipsu a vodiace plasty káblov. Teší nás, že výrobca do balenia pridal aj gumené podložky pod skrutky na harddiskovú konzolu. Súčasťou balenia nie je ARGB hub, a ani vo vnútri skrinky sa nenachádza vyhradené miesto pre takýto





hub. Ventilátory sa však dajú zapojiť do tzv. „daisy chainu“ a pre toho, kto má na základnej doske trojpinový header na ARGB, nebude absencia hubu problémom.

Používanie

Dva najdôležitejšie komponenty pri testovaní teplôt skrinky sú procesor a grafická karta. „Vykurovacie telesá“ v tomto prípade tvorila dvojica – procesor AMD Ryzen 7 1800X pretaktovaný na 4025 MHz, chladený 1x 120mm AiO chladičom a dva aj pol slotová grafická karta ASUS ROG STRIX GTX 1080Ti. Teplotu sme testovali na fixných 55% otáčok ventilátorov grafickej karty, s chladením procesora v profile „standard“. Ako benchmark sme použili osvedčený Superposition, testovaciu zostavu sme však najviac „zapotili“ počas

hrania najnáročnejších titulov VR, ako je napríklad Medal of Honor: Above & Beyond.

Thermaltake a Gamemax mali všetky ventilátory v režime DC, to znamená, že išli na plný výkon. Pri Torrente sme otestovali základný mód „auto“, a taktiež plný výkon ventilátorov. Fractal Design Torrent v tomto prípade suverénnie poráža svojich súperov v nameraných teplotách.

Z uvedeného grafu však jasne vyplýva, že nastaviť ventilátory na maximálne otáčky nemá z hľadiska teploty a ani hluku, žiadny zmysel. Počas automatického nastavenia ventilátorov je skrinka veľmi tichá, a nameraná hodnota hluku priemerovala na 42dB. Pri plnom výkone všetkých ventilátorov je skrinka hlučnejšia, a to až tak, že sa dá počuť aj v druhej

miestnosti so zatvorenými dverami. Vtedy je priemerná úroveň hluku 63dB.

Treba poznamenať, že čím väčšia je skrinka, tým l'ahšie sa vygenerované teplo dokáže rozptyliť, a pre našich konkurentov by bol adekvátnejším súperom Fractal Design Torrent Compact. Nič to však nemení na fakte, že naša testovacia zostava v Torrente dosiahla absolútne fenomenálne teploty. Ked'že je Torrent rozmerovo veľký, pre ešte lepšiu ARGB estetiku odporúčame inštaláciu dodatočných synchronizovaných ARGB LED páskov.

Zhrnutie

Fractal Design Torrent je viac, ako len obyčajná skrinka. Je to dizajnový prvok miestnosti, v ktorej sa nachádza. Vďaka kvalitným ventilátorom a premyslenému dizajnu dosahuje fenomenálne teploty, a počas používania na automatických otáčkach je až „relaxačne“ tichá. Spoločnosť Fractal Design učebnicovo vyriešila situáciu s chybami hubmi, a tým dokazuje veľmi vel'kú zodpovednosť voči svojim zákazníkom. Fractal Design Torrent vrelo odporúčame každému, kto má dostatok miesta na väčšiu PC skriňu.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + AIRFLOWOOOOOOOW
- + Dizajn
- + Úžasná podpora od výrobcu
- kvalita skrutiek typu „Thumbscrew“ a ich závitov je nízka

HODNOTENIE:



SPC Gear Endorphy Cordura Speed XL

DAJTE ZBOHOM ŠPINAVÝM A SKRČENÝM PODLOŽKÁM



Dobrý povrch, na ktorom si môže hráč, ale aj profesionál položiť ruky, klávesnicu a myš je nadmieru dôležitým faktorom. Menej nároční si vystačia aj s malou textilnou podložkou pod myš, no v posledných rokoch sú stále l'ahšie dostupné aj podložky naozaj obrích rozmerov, ktoré pol'ahky prekryjú aj celý herný stôl. Produkt s menom SPC Gear Endorphy Cordura Speed XL - EKIPA Edition sice nepatrí k tým najväčším behemotom, svojimi rozmermi, spracovaním a možno aj trochou exkluzivity však zaujme nejedného hráča.

Som veľkým fanúšikom veľkého priestoru určenému na hranie (aspoň teda v rámci možností) a kedže za počítačom (ako súkromným, tak pracovným a v neposlednom rade aj testovacím) trávim prevažnú časť mojich dní, pohodlie a jednoduchosť používania sú naozaj

dôležité. Doska môjho pracovno/zábavného stola si prešla viacerými úpravami od čisto dreveného povrchu, na ktorom sa skoro začali ukazovať stopy od potu a nečistôt, cez akrylový plát až po momentálne finálny stav, ktorý predstavuje samolepiaca fólia čiernej farby s textúrou kože.

Na bežné používanie a najmä ukrývanie nečistôt ide o asi najlepší materiál, avšak moja oblúbená a roky používaná myš si s ním nesadla. Na margo mojej oblúbenej myšky sa cítim trochu zle, kedže mám možnosť testovať tie najnovšie a najlepšie kúsky, no stále fungujem na lacnom kúsku značky Yenkee. Ten som si ako náhradu za no-name kancelársku myš bez bočných tlačidiel dopredu-späť vydrankal u IT-čkára vo firme, v ktorej som pracoval asi pred takmer 10 rokmi a ktorú mi pri ukončení pracovného zaradenia daný IT-čkár

podaroval so slovami „tá myš vyzerá ako po zrážke dvoch raketoplánov, to sa k nám do kancelárie nehodi“. V každom prípade, hoci som trochu odbočil od témy, situácia ostala rovnaká. Bez dobrej podložky pod myš by som si pri hraní a bežnej práci ani neškrtol.

A aj ked som doteraz mal to šťastie, že sa mi pod ruky dostávali promo kúsky od rozličných spoločností, nemali bud' ten naozaj správny rozmer, alebo disponovali neduhmi ako neprešité okraje či povrch príťahujúci všetky nečistoty, ktoré ani po násobnom opraní nevýzerali dobre.

SPC Gear Endorphy prichádza na scénu

Obal tejto podložky ma už sám o sebe donútil nadvihnut' obočie. Prí tak jednoduchých produktoch, ako je kus gumeny s textilným povrhom, som



tak trochu nečakal tol'ko informácií o tom, aký je tento produkt pokročilý a famózny. Výnimočne odolný povrch zo špeciálnej CORDURA tkaniny? Samozrejme. Jednoducho prateľ'ná? Jasne. Už žiadne odliepanie? Dúfam, že nie. Rozmery 900 x 400 x 3 mm? Že vŕahaš.

Povrch rýchleho typu? Čokol'vek to znamená, táto podložka to má. Vtipy stranou, už na prvý pohľad to vyzerá tak, že v SPC Gear si pri dizajnovaní tohto produkту dali záležať, hoci ide o tak banálny segment.

A ukazuje sa to takmer hned' po vybalení, pretože tam, kde niektoré podložky smrdia ako továreň na chemické zbrane, ma pri tomto kúsku privítal takmer príjemné odor textilu a jemný závan gumy.

Kvalita na každý pohľad

Naozaj musím kvitovať prešité okraje tejto podložky, pretože pre absenciu tejto „vychytávky“ som už prišiel o viaceru naozaj dobrých podložiek, ktorým sa jednoducho začal na krajoch odlupovať textil od gumeny, nehovoriač o tom, že by som sa ich nikdy neodvážil opratiť v práčke. Na obale ospevovaný povrch rýchleho typu z CORDURA tkaniny je prekvapivo odolný a mal som z neho prečiobojší pocit ako z niektorých tvrdých podložiek pod myšky.

A vkusné logá SPC Gear (v podaní písmena S v pravej dolnej časti) a EKIPA zase v hornej sú dostatočne viditeľné, aby ukázali, akej spoločnosti a koho ste fanúšikom bez toho, aby vizuálne prekážali

pri používaní. Sám som do testovania tejto podložky ani netušil, čo to slovo ekipa znamená a odhliadnuc od prekladu z pol'stiny do l'ubozvučnej slovenčiny, ktorý predstavuje slovíčko „tím“, ide o YouTuberov/kapelu, ktorá ma 2 milióny subscriberov na YouTube a po vypočutí pári songov nie sú vôbec zlí. Minimálne sú lepší ako aspoň 70% našej hudobnej scény.

Testovanie ohňom

Ako otestovať podložku pod myš? Odpovedať asi ani nemusím. Podložku som rozvinul na stole, overil som si fakt, že sa mi na ňu pohodlne zmestí nielen myš, ale aj klávesnica, že ma prešité okraje netlačia do lakt'ov a že sa po nej myš pohybuje l'ahko a bez preskakovania snímania.

Jeden menší problém sa ukázal s „protišmykovým“ povrhom spodnej strany, ktorý sa mi na stole sem-tam pohol o päť centimetrov, ale to dávam za vinu hlavne povrchu môjho stola a nie podložke. Pri dlhodobom používaní by bolo veľ'mi jednoduché pomocou obojstrannej pásky podložku ukotviť na stálom mieste.

Druhá časť testovania však spočívala v odhalení, či je podložka naozaj tak odolná a nenechá sa rozhotiť ani špliechancami tekutín a nečistotami. Môžem hrdo zahľať, že vd'aka mojej nešikovnosti som sa ani nemusel snažiť a metodicky tieto tvrdenia overovať, ked'že sa mi na podložku hned' druhý deň používania vyliala polka misky s horúcimi MAMA instantnými rezancami. Pre zvedavých, išlo o krevetové tom yum rezance.

V každom prípade, podložka tento krst ohňom prežila bez ujmy a počas testovania si vytrpela aj pári šplechov od Pepsi, čaju a kávy a dokonca pári kvapiek vína. Fotografie produktu na mojom stole sú robené až po ukončení testovania a podložku som medzi tým nijak špeciálne nečistil ani nepral, takže sami môžete vidieť, ako sa jej darilo.

Zhrnutie

Či ste už o spoločnosti SPC Gear alebo o YouTube kanále EKIPA počuli, alebo nie, podložka SPC Gear Endorphyr Cordura Speed XL je so svojimi rozmermi, kvalitou prevedenia a stále prítomným, zároveň však dostatočne nenápadným umiestnením log nadmieru zaujíma.

A poteší aj tým, že hoci ide o špeciálnu edíciu, je v slovenských obchodoch prekvapivo lacnejšia ako jej nešpeciálny brat. A nielen o jedno či dve eurá, ale o takmer desať eur, čo sa už definitívne „opla“.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	31€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kvalitný povrch
- + prešité okraje
- + odolná voči nečistotám
- + praktické rozmery
- mierne sa hýbe naprieč protišmykovému spodku

HODNOTENIE:



HyperX Cloud Alpha Wireless

LUXUSNE POHODLNÝ HEADSET S DLHOU VÝDRŽOU



Každá jedna, či už väčšia alebo menšia hardvérová spoločnosť s akou-takou tradíciou na trhu, má vo svojom portfóliu minimálne jeden konkrétny produkt, na ktorý je hrdá. Ide o výrobok schopný sa opakovane predať aj napriek skutočnosti, že s každou jeho novou verziou prichádza len minimum zmien. Do tejto rovnice rozchodne patrí aj anglický HyperX, niekdajšia herná divízia spoločnosti Kingston a dnes už pevná súčasť koncernu HP, u ktorej funkciu vyššie opisovanej hrdosti napíňa predovšetkým headset Cloud Alpha. Na jednu stranu je istá ikonickosť tohto herného náradia pre výrobcu určite potešujúca, avšak súčasne je aj zväzujúca ohľadom naplnenia požiadaviek dnes čoraz náročnejších konzumentov. Preto som bol sám veľmi zvedavý na to, ako si Angličania poradia s najnovšou verziou

bezdrôtových slúchadiel Cloud Alpha a či náhodou nedôjde na strmý pád z trónu.

Miesto toho, aby som vás nasledujúcim textom vodil v plnej nevedomosti hore dole a skúšal váš prah trpežlivosti, prezradím vám odpoved' na vyššie načrtnutú otázku už v jeho úvode. HyperX Cloud Alpha Wireless rozchodne nikomu hanbu neurobí, ked'že sám o sebe zvláda prekonat' svoje minulé verzie a ešte k tomu prihodiť niečo navyše. Začnime rovno výdržou batérie, ktorú si výrobca ostentatívne vylepil rovno na prednú časť obalu a ktorá mňa osobne poslala do kolien. Už počas nakrúcania unboxing videa som po zapnutí slúchadiel zaznamenal hlasové oznamovanie aktuálneho stavu akumulátora (príjemný anglický akcent mužského pohľavia toho času oznámil stav batérie na úrovni 75%). Aj ked' ma po vybalení pomerne krátkeho

USB-C káblu pánila ruka a chcel som slúchadlá dat' dobit' až po maximálnu úroveň, nakoniec som tak neučinil a som za to nesmierne rád. Výrobca sám udáva, že v tomto prípade sa môžete spoliehnúť na 300 hodinovú výdrž, ktorú nie je možné reálne pokoriť na jeden jediný záťah – teda, okrem bláznov snažiacich sa o svetový rekord v zatláčaní usných lalokov do hlavy. Rozhodol som sa, že stav batérie zistený počas vybalenia budem pravidelne monitorovať a pozorovať ukrajovanie z energie na základe vyt'aženia headsetu. Takto to ostatne počas testu podobne koncipovaných zariadení robím úplne bežne. Niekedy si nestihнем ani vypočuť sériu denných podcastov a už je nutné testovanú vzorku napichnúť do elektrickej siete. A viete, čo sa stalo s HyperX Cloud Alpha Wireless? Ani po týždni plného vyt'aženia, kedy som striedal hranie hier,



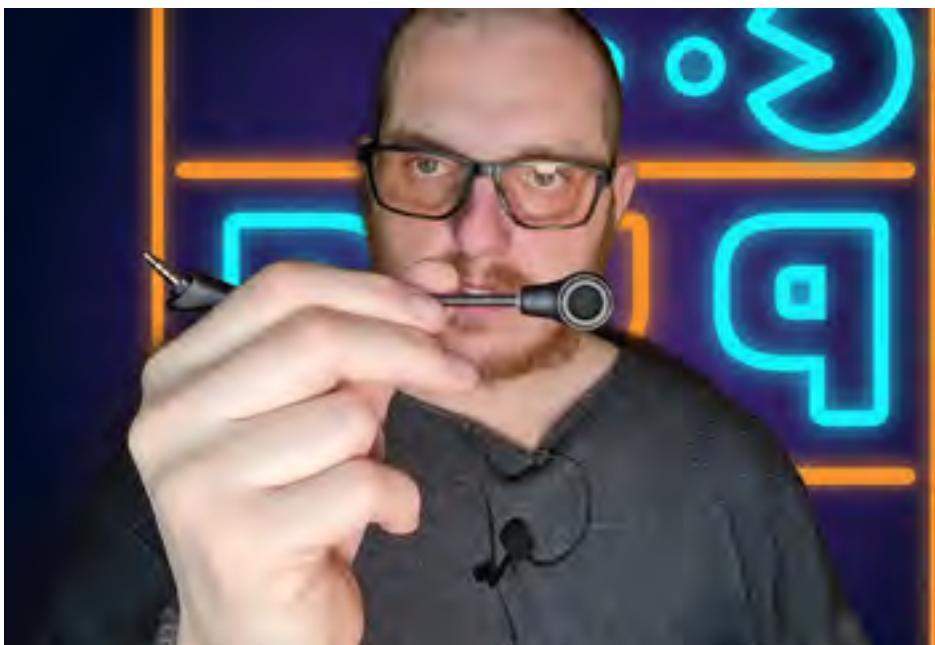
počúvanie hudby, či hovoreného slova, sa percentuálne ukazovateľ výdrže nedostal pod hranicu šestdesiatich percent a mne tak neostalo nič iné, len uznanivo pokývati hlavou do rytmu práve spustenej pesničky.

Ako na obľáčiku

Aj napriek obrovskej výdrži batérie, čo je dozaista veľkou prednosťou testovaného zariadenia u nás predávaného za sumu cca 230 eur, sa tvorcom podarilo zachovať pôvodnú veľkosť a proporcie headsetu sa tak nijako nemenia. Celková váha, vrátane odopínateľného mikrofónu, je 335 gramov a ani po celodennej nosení nemáte pocit, že hlava sediaca na vašom krku patrí vlastne niekomu úplne inému. HyperX nadalej kladie obrovský dôraz na celkové pohodlie a to zistíte už v prvých sekundách po nasadení. Hlavový most

prešíty koženkou a vyplnený pamäťovou penou vlastne vôbec neregistrujete a akonáhle plne uzatvorené mušle, obšíte rovnačo príjemným materiálom ako spomínaný most, obkolesia vaše uši, spustí sa nadpriemerne dobré pasívne odhlúčnenie – apropo, výrobca nechcel už tak výraznú cenovku t'ahat' ešte výšie a preto do tohto headsetu neintegroval ANC.

Mušle skrývajúce 50 mm meniče s dvojitou komorou je možné výškovo polohovať a nech už nosíte okuliare alebo nie, ich tlak na okolie hlavy je tak minimálny, až som mal pocit, že nejde o koženku s penou, ale o umelo vytvorený obľáčik. Iste, aj tu je to jemne subjektívne, ked'že na svete máme rôzne tvary hlavičiek makovičiek, ale HyperX Cloud Alpha Wireless sa snaží byť dobrým kamarátom s drvivou väčšinou z nich. Dizajn ako taký, ako dozaista zistíte



už z priloženej fotodokumentácie, nechce meniť svoju podstatu a tak nové „Cloudy“ vyzerajú, až na pár minimálnych detailov, ako tie staré, čo fanúšikovia originálu určite docenia. Okrem už vyššie vymenovaných materiálov sa stavba šasi nesie na vlne pevného hliníka a istý retro štýl vo vás podneti transparentná kabeláž v podobe tenkých káblíkov spájajúcich oba meniče. Dokonca musí HyperX pochváliť ešte viac, ked'že po niekol'kých modeloch, kedy som na veľkosť USB snímačov pre 2,4 GHz signál u ich headsetov vyložene nadával, teraz prichádzajú s oveľa menším kľúčom, ktorý by vám už nemal robiť problém – v zmysle zasunutia do notebooku vedľa ďalších snímačov.

Nič však nie je dokonalé a prvým menším problémom počas dlhodobejšieho používania sa stala celková hlasitosť. U videohier ako takých v tomto ohľade



problém nebol, keďže pri hraní si sám nedávam výstupný zvuk na maximálnu hranicu a aj napriek tomu vnímam kroky súperov, či iné echo odrazy v pozadí, avšak pri počúvaní hudby som mal neustále chut' krútiť tým mechanickým kolieskom na pravej mušli, aj keď som dobre vedel, že maximálna úroveň hlasitosti už bola dávno naplnená.

Nechcem samozrejme tvrdiť, že Cloud Alpha Wireless je tichým zariadením, ale dobre poznáte ten pocit, kedy si pri vašej oblúbenej skladbe chcete do uší natlačiť čo najviac decibelov a tak pridávate a pridávate, až vám zal'ahne v ušiach. S týmto primárne herným headsetom nič také nedokážete. Napriek všetkému sa v rámci kvality zvuku môžete tešiť na vyrovnaný a krásne ostrý zvuk bez akéhokoľvek šumu a iných prekážok. Daný headset jednoducho vie, ako sa reprodukuje zvuk v celej jeho kráse a nech už sa budeme rozprávať o základnom

nastavení, alebo regulácii dtsX, či ekvalizéra prostredníctvom NGenuity, vo všetkých prípadoch som bol z audio linky vyložene nadšený. Aj z tohto dôvodu ma možno trochu mrzí skutočnosť, že predmetné slúchadlá nemajú Bluetooth funkciu, s ktorou by som ich vedel spárovať aj s mobilným telefónom. Rovnako tak by ste na ich tele märne pátrali po fyzickom vstupe pre audio kabeláž a tak všetko v zmysle prenosu stojí a padá na už spomínanom USB kľúči.

Okrem primárneho skúmania kvalít pri prepojení s laptopom, či počítačom ako takým, ma rovnako zaujímala aj jeho schopnosť podať si ruku s konzolami. Po pripojení na platformu PlayStation 5 nebolo nutné nič extra nastavovať a headset začal okamžite fungovať s takou presnosťou, že každému, kto vyhodil čo i len 10 eur za originálny PS5 headset od SONY v plne plastovom prevedení, by som sa mal chut' začať posmievat'. No nič také

neurobím, keďže po bitke je samozrejme každý generál. Funkčnosť s platformou Xbox Series X si potom súčasťou vyžadovala pár potvrdení v menu tejto mašinky, ale nakoniec aj zelené X si našlo cestičku do srdca bezdrôtového Cloud Alpha.

Odnímateľný mikrofón má na obvode snímacej časti umiestnenú ikonu informujúcu používateľa o vypnutom alebo zapnutom stave a ak ma testovaný hardvér trocha sklamal s celkovou hlasitosťou, tak rovnako som nebol vo vytržení ani z akejsi hry na istotu pri tvorbe samotného mikrofónu.

Všetko je čisté a na komunikáciu v hrách dostačujúce, ale u produktu presahujúceho hranicu 200 eur by som v tomto smere očakával predsa len viac, než len štandard. Tak či onak, HyperX sa nemusí báť, že by jeho rad ikonickejších slúchadiel Cloud Alpha upadol do zabudnutia, keďže tá najnovšia verzia je v zmysle funkčnosti a kvality schopná suverénne obhájiť čest' a slávu vlastnej legendy.

Verdikt

Úžasne znejúci herný headset s extrémnou výdržou batérie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
HyperX	220€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| + Komfort | - Bez Bluetooth |
| + Ikonický dizajn | - Slabšia hlasitosť |
| + Zvuk | |
| + Výdrž batérie | |
| + Nielen na hranie | |

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena

Logitech headset G332



2. cena

Logitech mouse G502 HERO

Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.5.2022.

Otázka:

Aké max. rozlíšenie má dnes senzor Hero?

Ponuka, ktorú nemôžete odmietnut'



Streamovacia služba Paramount+ už v roku 2020 oznámila, že spolu so spoločnosťou CBS All Access, pripravujú pre divákov limitovanú sériu zameranú na tvorbu filmu Krstný otec s názvom „The Offer“.

Je známe, že príprava kultového filmu Krstný otec, sa stretla s obrovským množstvom komplikácií, či už išlo

o získavanie práv, alebo samotné komplikácie s talianskou mafiou. Všetky tieto veci aj trochu prispeli k tomu, aby snímok získal kultový štatút. Spomínaná miniséria sa zameriava práve na toto obdobie získavania, či už knižných práv, ale aj prípravy produkcie filmu. Ironicky, aj príprava tejto minisérie sa stretla s množstvom komplikácií, ktoré

mali vplyv na jej dokončenie. Či už išlo o preobsadenie hlavnej postavy, keď bol Armie Hammer nahradený Milesom Tellerom, ktorý bude zobrazovať postavu Alberta Ruddyho. Taktiež musela byť celá produkcia pozastavená, keď jeden z hercov mal pozitívny Covid test. Naštastie sa celú sériu podarilo dokončiť a môžeme sa na ňu tešiť už koncom apríla.

Animovaná Zvieracia Farma



Nový film na motívy knihy od Georgea Orwella o zvieratách, ktoré rebelovali voči ľuďom a prevzali kontrolu nad ľuďmi, začal svoju produkciu.

Tentokrát ide o animovanú verziu a nový pohľad na túto klasiku si pod režisérku taktovku nevzal nikto iný ako Andy Serkis. Samotná kniha bola sfilmovaná už trikrát.

Serkisova verzia, ktorá čaká na spracovanie už od roku 2012, poskytne ale divákom úplne nový uhol pohľadu. Film vznikne v koprodukcii Serkisovej spoločnosti Imaginarium company a spoločností Animementure a VFX experts Cinesite. Spoločnosť Netflix, ktorá túto adaptáciu odkúpila v roku 2018, už nie je spomínaná v produkčnom tíme.

Will Smith a jeho Oscarový moment



Je veľ'a vecí, ktoré dokáže človek stihnúť v priebehu 15 minút.

Napríklad herec Will Smith stihol za túto dobu vylepiť facku komikovi Chrisovi Rockovi po vtipie na účet Smithovej manželky, ale tiež premenil na víťazstvo svoju oscarovú nomináciu za film King Richard. Práve tá prvá vec spôsobila aj to, že má herc 10 ročný zákaz vstupu na všetky podujatia organizované americkou filmovou Akadémiou, menovite aj na Oscarov. Smith sa tým pádom zapísal do veľ'mi nelákačného zoznamu l'udí, ako sú napríklad Harvey Weinstein, Roman Polanski alebo Bill Cosby, ktorí tiež spadajú pod zákaz akadémie. Americká Filmová akadémia veľ'mi dbá na svoju povest' a má nulovú toleranciu voči akejkol'vek forme násilia. Tu by som len spomenula paradox, že podobný zákaz dostal aj herc Richard Gere v roku 1993, keď sa rozhodol využiť svoj javiskový čas počas Oscarov k tomu, aby poukázal na agresívnu politiku Číny voči Tibetu. Tento výstup viedol k tomu, že bol Gere nežiadanou osobou až do roku 2013, kedy dostal pozvanie kvôli svojmu filmu Chicago.

Neil Gaiman pre HBO Max



DC komiks Dead Boy Detectives, od Neila Gaimana a Matta Wagnera, prichádza na HBO Max.

Projekt dostal zelenú v septembri roku 2021 po uvedení pilota. Prvá séria bude pozostávať z 8 častí a hlavné postavy si zahrajú George Rexstrew ako Edwin Payne, Jayden Revri ako Charles Rowland a Kassius Nelson ako Crystal Palace.

Čo sa týka dej, ten sa zameriava na Edwina a Charlesa, dvoch tínedžerov, ktorí po smrti odmietli vstúpiť do posmrtného života a namiesto toho vyšetrujú zločiny na zemi, ktoré súvisia s nadprirodzenom. Réžie seriálu sa podujme Steve Yockey (Flight Attendant), ktorý tiež napísal a zrežíroval aj pilot seriálu. Podľa jeho slov ide o splnený sen, keďže je veľkým fanúšikom série a údajne pôjde o veľ'mi temnú, ale vtipnú sériu.

Percy Jackson pre Disney+



Spoločnosť Disney+ našla pre svoj Percy Jackson projekt novú hviezdu, ktorou je Walker Scobell z filmu The Adam Project.

Percy Jackson je hlavný hrdina zo známej série YA románov Ricka Riordana o dospeviajúcom chlapcovi, ktorý zistí, že je synom Poseidona a na svete je veľké množstvo takýchto detí ale aj bohov a iných mýtických stvorení. Riordanove knihy boli sfilmované do niekol'kých filmov, v ktorých si hlavnú úlohu zahral herc Logan Lerman. Lerman bol tiež osobou, ktorú chceli fanúšikovia vidieť v hlavnej úlohe aj pre sériu pripravovanú Disney+. Spoločnosť sa však rozhodla pre úplnú zmenu obsadenia. Hlavným pozitívom pre fanúšikov je aj to, že Riordan sa bude podielat' aj na písaní pilota tejto súrie a nad celou kreatívnou réžiou. Už teraz prisľúbil, že seriál by sa mal viač podobat' knihám, čím pomohlo aj obsadenia Scobella tým, že má herc len 13 rokov, čím sa blíži k Percymu ako ho poznáme z kníh.

Barbie vo filme...opäť



Ikona spoločnosti Mattel, Barbie, sa dočkala už niekol'kých filmových spracovaní.

Konkrétnie išlo až o 40 animovaných filmov. Tentokrát však dostane nový šat v podobe Margot Robbie, ktorá bude túto postavu nielen hrať, ale aj produkovať. S Gretou Gerwig na režisérskej stoličke pôjde o určite o zaujímavý snímok, ktorý vznikne v koprodukcii Warner Bros, Mattel a LuckyChap Entertainment. Detaily deju filmu zatiaľ ešte stále nie sú jasné. Či si Gerwig zvolí skôr satirické spracovanie alebo reálne, alebo či pôjde až o hororové spracovanie poukazujúce na neprimeraný štandard ženskej krásy, za ktorý je Barbie vždy atakovaná. Čo ale vieme je, že samotný casting filmu je veľmi slubný. Oproti Barbie, Margot Robbi, bude stať aj Ken, ktorého si zahrá Ryan Gosling. To, či sa dočkáme ešte ďalších postáv z Mattel „universe“, nie je zatiaľ známe. Film by mal mať premiéru v roku 2023.

Kryštof

AKCIA K A JEJ NÁSLEDKY OČAMI TICHÉHO HRDINU



Nový film Kryštof od držiteľa Českého Leva za film Poupata, Zdenka Jiráského nás zavedie do obdobia, ked' v bývalom Československu prebehla Akcia K. Táto akcia bola zameraná na násilnú likvidáciu mužských rehol'ných rádov v noci zo 14. na 15. apríla 1950. Operácia sa svojou brutalitou tiež označuje aj ako „Barbarská noc“. Udalosť, ktorá by mala byť predpokladom na kvalitný a dynamický filmový dej s výpoledným charakterom. Avšak, je to naozaj tak?

Ako už vyplýva z názvu, hlavnou postavou filmu je Kryštof (Mikuláš Bukovjan), mladý novic, ktorý vypomáha s každodennou prácou v kláštore na Šumave, no tiež je prevádzčom do Bavorska, cez západonemecké hranice. Krehkú harmóniu vidieckeho rehol'ného života naruší práve spomínaná Akcia K, ked' do kláštora príde ozbrojená jednotka a všetkých mníchov

z Kryštofovho rádu odvedie nevedno kam. Kryštof naštastie v skupine chýba, pretože mal za úlohu vyhl'adat' doktora pre jedného z bratov. Zhodou okolností, v ten istý večer v kláštore očakávali aj väčšiu skupinu 5 študentov, ktorých mal Kryštof previesť cez hranicu. Žiaľ, táto skupina je spozorovaná hliadkou a 4 študentov zabijú. Prežije len postrelený Slovák Cyril (Dávid Uzsák), ktorému sa podarí schovať v kláštore, kde ho ráno nájde Kryštof.

Obom je jasné, že aj ich čoskoro čaká rovnaký, ak nie horší osud a preto sa rozhodnú utieciť cez hranice. Avšak nemôžu použiť rovnaký prechod, to je nebezpečné. Dvojica sa preto pokúsi nájsť alternatívny spôsob prechodu cez hranice, čo však nie je jednoduché, nakol'ko ich prenasledujú hliadky a celková operácia ešte stále prebieha. Dej sa tu stáva trochu hektickým, bez zjavného cieľa, obaja

sa potulujú po kraji a spoliehajú sa na jednorazovú pomoc od svojich známych a rodiny. Na útek navštívia, okrem iných, aj Kryštofovho otca. Počas tejto návštevy sa dozvedáme o Kryštofovej motivácii stat' sa mníchom. Hlavnou chybou celej tejto časti je, že nikdy nie je diskutovaný jasný plán postáv, iba to, že musia nájsť iný hraničný prechod, cez ktorý bude možné odísť. Celá sekcia putovania vrcholí tým že sa Kryštof a Cyril schovávajú u Kryštofovej známej, Johany (Alexandra Borbely). No ani toto útočisko nie je bezpečné, pretože tu Cyrila zatknú a odvedú. Výsledkom je následne to, že sa Kryštof trochu nelogicky pokúsi utieciť cez ten istý hraničný prechod, ktorému sa polku filmu vyhýbal, lebo dobre vedel, že je sledovaný, čo sa mu aj v závere filmu potvrdí a má to pre neho kritické následky.

Zdeněk Jiráský je kvalitný režisér. Ako už bolo spomenuté v úvode, je držiteľom



prestížnych filmových ocenení a jeho filmy sú vždy kvalitným filmovým zážitkom. 'Bohužiaľ', film Kryštof nemôžeme zaradiť do skupiny jeho lepších filmov. Úvod deja a počiatočné vykreslenie situácie síce pôsobia zaujímavo, no veľmi rýchlo tejto dráme dochádza tempo a divák sa začína nudit' jednotvárnym dejom a malým množstvom dialógu. Taký Marek Geišberg nepovedal počas filmu ani jedno slovo.

Veľa informácií zostáva nevypovedaných a divák musí využiť veľkú dávkú predstavivosti, aby si chýbajúce čriepky doplnil, či aby si vôbec vytvoril nejaké citové puto s postavami. Aká je vlastne motivácia mladých študentov pre útek

za hranice? Je to len tým, že totalitný režim bol zlý, alebo sú tu aj iné, osobné pohnútky? Dej vykresluje len to, že každá osoba vás môže zradíť, či už ide o susedov, dlhorocných priateľov, druhol, alebo dokonca rodinných príbuzných a že si nikdy nemôžete byť istí, či zradcom a bonzákom nie je práve osoba vám najbližšia. Že by ale toto mala byť ich primárna motivácia, prečo tento režim opustiť?

Tiež nie je jasné, do akého žánru chcel scenárista Josef Kurz tento počin zaradiť'. Začiatok filmu je postavený ako historická dráma, ktorá sa ale mení na road movie a ukončená je ako romantický film. Treba dodat', že slabo vykreslený dej nie je



chybou nedostatočného výkonu hereckého obsadenia. Nováčik Mikuláš Bukovjan podal vo svojom prvom filme solídnny výkon. Zo začiatku pôsobil veľmi jednoducho, ako chlapec z dediny, ale neskôr sa z neho vybudoval silnejší charakter, ktorý sa dopĺňal s postavou mestského chlapca a študenta Cyrila v podaní Dávida Uzsáka.

Ked' sa teda pozrieme na snímku s odstupovom tak nám zostáva hodnotiť', že filmu neostáva veľa, čo by mohol divákom ponúknut' okrem temnejšej atmosféry, historických okolností a kvalitnej hudby. Československá história ponúka mnoho vhodných námetov pre filmové spracovanie, no treba aj vedieť, ako ich kvalitne spracovať, aby mali výpovednú hodnotu. Filmu Kryštof sa toto nepodarilo.

„Film Kryštof rozpráva o následkoch Akcie K z pohl'adu hlavnej postavy budúceho mnícha, Kryštafa. On sám je okrem iného aj posledným článkom ret'azca v prevádzčiskom systéme, ktorý pomáha nežiaducim osobám utiekt' za hranice štátu.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:
Zdeněk Jiráský

Rok vydania: 2021
Žánor: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + hudba
- slabý dej
- nejasný žáner
- málo dialógu

HODNOTENIE:



Severan 2022

BERSERKER



Krv, krik a špina. Najnovší film od režiséra Roberta Eggersa (Maják, Čarodejnica) sa brutalite rozhodne nebojí. Akčný thriller, zasadený do obdobia, ked' sa po severských krajinách preháňali hordy Vikingov, rozpráva príbeh o pomste, láске a osude. Sledujeme v ňom mladého princa Amletha, ktorý sa po vražde svojho otca stal bojovníkom v Kyjevskej Rusi a zvierat'om v l'udskej koži, no nikdy sa však nevzdal sna o návrate domov a oslobodení svojej matky z rúk usurpátora. Po veštbe od čarodejnice, ktorá mu predpovie úspešné zavŕšenie svojej pomsty, sa rozhodne, že je ten správny čas konat'. Hnaný neochvejnou vierou v naplnenie svojho osudu sa dobrovol'ne nechá uvrhnúť do otroctva, len aby sa dostal bližšie k vrahovi svojho otca, kráľa

Aurvandila. Na svojej ceste však stretne nečakaného spojenca, slovanskú otrokyňu Ol'gu (Anya Taylor-Joy). Ich spoločné puto postaví Amletha pred nel'ahkú vol'bu, vybrať si medzi krvavým dokonaním svojej pomsty, alebo láskou krásnej otrokyne.

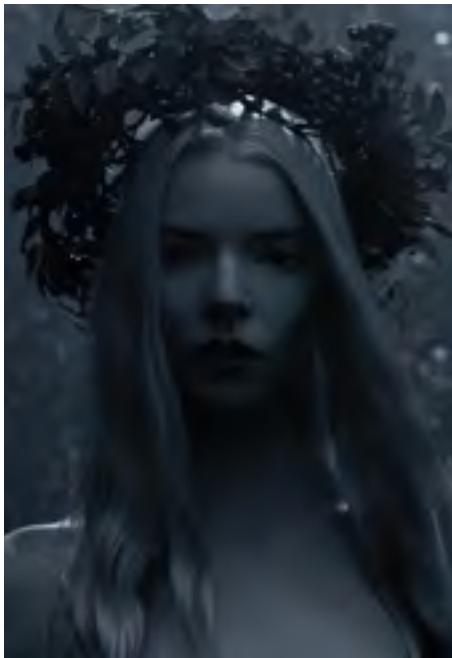
Taký bežný film o Vikingoch?

Predpokladat', že Severan je len d'alší z plejády akčných filmov o Vikingoch, akých je moderná kinematografia plná, by bol vel'ký omyl. Svojím štýlom mi najviac pripomína film Vzkriesenie Valhaly (2009) s Madsom Mikkelsenom. Pochmúrna atmosféra, dlhé detailné zábery do tvári hrdinov a psychedelické scény, pri ktorých nevieme odlišiť realitu od fantázie, striedajú nekompromisne realistické

bojové scény plné brutality. Severan je rozdelený do kapitol, rovnako ako je Amlethov plán rozdelený do niekol'kých dôležitých fáz. Počas odškrťávania si jednotlivých bodov potrebných k vykonaniu svojej pomsty sa Amleth stretáva s mnohými nadprirodzenými javmi, ktoré v ňom upevňujú vieru v neodvratnosť jeho osudu a nám poskytujú zaujímavý náhl'ad do severskej mytológie a rituálov. Vďaka tomu sa pomerne jednoduchý a priamočiary dej vo viac ako dvojhodinovom filme nenat'ahuje, ale zostáva zaujímavým po celú dobu.

Teatrálnosť

Aspekt, ktorý ma na Severanovi mrzel najviac, boli dialógy. Konkrétnie tie v



podaní Amletha a Ol'gy. Teatrálnosť bola v kontexte umeleckého spracovania Severana úplne na mieste, bohužiaľ, obzvlášť v podaní Alexandra Skarsgárda pôsobili dialógy často komický, až preafektovane. Skarsgárd vo mne prostre nedokázal vzbudit' záujem o postavu Amletha, pretože každým druhým slovom ma vytrhával zo zážitku.

Jeho herecký výkon ma primäл uvažovať o tom, či by nebolo pre jeho postavu lepšie nehovoriť vôbec, alebo aspoň, čo najmenej. Amlethova fyzická dominancia a zvieracia podstata by pôsobila ešte značne desivejšie a zastrašujúcejšie, ak by ma každá jeho druhá veta nenútila chytat' sa

za hlavu. Naopak, vyzdvihnut' by som chcel Claesa Banga v roli Amlethovho strýka Fjölnira, pri ktorom som často uvažoval, prečo radšej nie je hlavnou postavou on.

Audiovizuál

Po vizuálnej stránke sa Severan v mojom osobnom rebríčku umiestnil vel'mi vysoko. Od jednozáberovej scény plienenia dediny, cez rituály a vízie, až po prírodné scenérie, všetko vyzerá úchvatne. Vo farebnej palete dominuje hnédá a modrá, z plátna priam sála chlad a nehostinnosť okolia. Kontrast je vytvorený pomocou ohňa, ktorý zohráva, okrem praktickej, dôležitú dejovú úlohu. Hudba od Robina Carolana a Sebastiana

Gainsborougha dokonale dotvára dej. Založená hlavne na dunení bubnov a strunových nástrojoch neposkytuje divákovi nič viac a nič menej, než číru vel'kolepost'. Pochmúrne melódie striedajú priam hororové kúsky. Hudba Severana je umeleckým dielom sama o sebe.

Ak si chcete užiť zaujímavý umelecký zážitok, skvelú hudbu a trochu toho masakru, Severan je filmom pre vás. Netreba sa nechat' odradiť dlhou minutážou, tento akčný thriller aj napriek jednoduchej dejovej linke diváka nikdy nenuďí. Ak ste ochotní odpustiť mierne afektované dialógy hlavných postáv, určite si túto cestu za pomstou užijete.



„Severan je akčný thriller z obdobia Vikingov, pojednávajúci o zrade a osude. Sleduje príbeh princa Amletha a jeho cestu za pomstou smrti svojho otca. Film sa s divákom nemazná a napĺňa mu poskytne všetku brutalitu, ktorá vládne tomuto drsnému svetu. Okrem nej však prináša aj úžasné scenérie, hudbu a fantasy prvky založené na severskej mytológii.“

Jakub Mrázík

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Robert Eggers

Rok vydania: 2022
Žáner: Drama / Akčný

PLUSY A MÍNUŠKY:

- | | |
|------------------------|---------------------------------------|
| + Nevšedné spracovanie | - Herecký výkon hlavného protagonistu |
| + Vizuálna stránka | - Dialógy |
| + Hudba | |

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých

www.generation.sk



Magazín Generation je šírený zadarmo v elektronickej verzii. Aktuálne vydanie rovnako ako aj archív starších čísel v elektronickej podobe nájdete vol'ne k dispozícii na stiahnutie na webových stránkach magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIЯ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Vorzáček
Webadmin / Richard Lonszák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Celár, Daniel Paulini, Peter Bagóňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Makó, Barbora Kríštovová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurišák, Miroslav Beták, Martin Rázec, Nicol Bodzásárová, Zuzana Mladíkovičová, Ivet Szíghardtová, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudecová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculiš

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

Titulka
Polda 7

MARKETING A INZERIA

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

PRODUKCIЯ A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu na adrese
<https://shop.generation.sk>

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasit s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcií tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne leiri inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa neskôr môhli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2022 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

PLAYING KEEP PLAYING

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



G435

G
logitech

HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia,

LEAGUE OF
LEGENDS

G



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNÓDUCHÝ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY • PLAY • HARD