

GENERATION

HRALI SME POLDA 7

TESTOVALI SME

Lenovo ThinkBook 16p G2

TÉMA

Pripraviť sa pozor idete!

RETRO

Paperboy

VIDELI SME

Kryštof

SÚŤAŽ

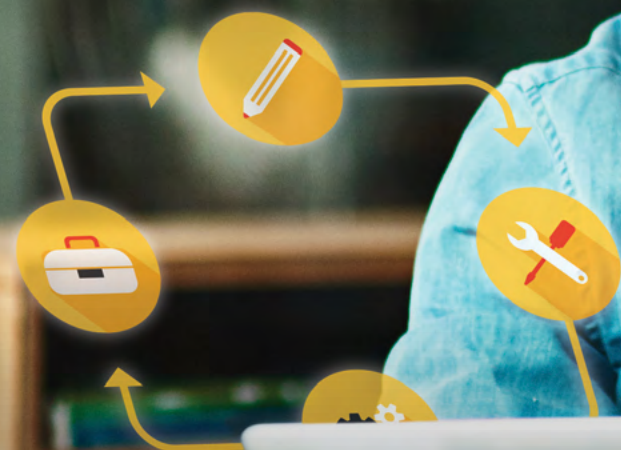


9 772644 627004

“

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

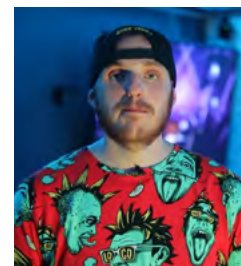
Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

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

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



EDITORIÁL



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 hodiť 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 súvislosť s vôňou pečeného mäsa, cukrovej vaty a kolotočov tak drahých, že máte chuť zobrať staré bicykle a pomocou autogénu ich prerobiť na adrenalínovú atrakciu, akú mesto ešte nezažilo. Zatiaľ čo v ozvene otravnej hudby z kolotočov vnímam vysmiatu tvár svojej milovanej dcéry, 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 odtiaľto dostupný iba v online podobe – našťastie 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 keďže sme sa chceli vyhnúť nepopulárnemu veľkému zdražovaniu, po nekonečných diskusiách v redakcii nám toto prišlo ako najlepšie riešenie. Svoj obľúbený magazín tak nájdete nad'alej online ZADARMO alebo ZADARMO na stiahnutie vo formáte PDF v nezmenenej podobe.

Aj veľké spoločnosti pokračujú v predstavovaní svojich najnovších produktov. Napríklad taký Logitech ukázal ako myslí na naše zdravie keď predstavil nový a sympatický prírastok do svojho radu vertikálnych kancelárskych myší. Osobne by som vám popri ďalšom 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 zdržiavať a v duchu májovej atmosféry s prímiesou všade prítomnej lásky to celé rovno odštartujem, zd'aleka nie záverečnou bodkou.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

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 neprehliadnuteľným 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 nemasťným-neslaným pokusom o elektromobil do mesta, či na krátke trasy, ale má veľkú šancu osloviť 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 druhej 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 miere pretvorila trh s hybridnými automobilmi prichádza s plne elektrickým modelom medzi poslednými. Ale to nevedí, názov je exotický, dizajn auta taktiež a rovnako aj jeho cena. Prvé informácie sú k našej

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

Od Toyoty ale očakávame len to najlepšie, keď s hybridnými autami začala v minulom tisícročí a odvtedy musela nazbierať množstvo hodnotných skúseností. Novinka vyrobila v spolupráci so Subaru, čo je ďalšia

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 začínal nudiť aj verných fanúšikov.

Vďaka absencii klasického motoru je prístrojová doska (samozrejme plne digitálna) posunutá ďalej od vodiča. Pasažieri budú mať dostatok priestoru na nohy a po ruke veľký displej, ako aj nie veľmi obľúbené dotykové ovládacie prvky. Svojim výkonom ale nebude trhať 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 rýchlostiach by bol dojazd dosť krátky. Výrobca sľubuje, 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 štatistík má náš národ veľmi pozitívny vzťah k veľkým autám. Tie navyše nebývajú lacné, keď cena 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 prvý štvrtý 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, konkrétne Kamik a Karoq, na siedmom skončil najdrahší z nich, Kodiaq. Obľúbená Dacia predala vyše 400 kusov svojho modelu Duster a prekvapil SsangYong na jedenástom mieste. Jeho Korando si kúpilo 227 zákazníkov, čím prekonal 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 pokiaľ dokáže dodať dostatok zaujímavých modelov v dobrej kvalite. Aj spomínané Korando má dobrú výbavu v základe, kedy stojí 19 890 eur. Za necelých 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 kompletne 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 obľúbenú 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 diery do slovenského trhu neurobili, stále sa ich predáva pomenej, konkrétne 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; všestrannú 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 zdokonaľiť 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, vďaka ktorému hranie na cestách nikdy nebolo ľahšie. Keď 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

Keď 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 starosť 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 prispôbuje 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 hráte 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 vydržíte 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, keď 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 bleskurýchly procesor

Predstavte si, že ste uprostred hry a porážate všetkých protivráčov, keď tu



zrazu váš telefón zaostáva a vy skončíte posledný! Znie to ako nočná mora, však? Našťastie s moto g200 5G si môžete bez problémov užívať prvotriednu zábavu, kreativitu a konektivitu s mimoriadne výkonným Qualcomm Snapdragon 888 a 5G procesorom. Vďaka 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 sústrediť 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 sústrediť na hru bez toho, aby vás spomalovali aplikácie bežiace na pozadí. Vďaka procesoru Qualcomm Snapdragon 888 a 5G môžete súčasne hrať a mať na pozadí spustených viacero aplikácií, pričom si stále zachováate 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 oblubujú chvíľkové hranie s prestávkami, ktoré využívajú napríklad na prehliadanie sociálnych sietí. Pomocou GameTime si môžete prispôbiť herný zážitok tak, aby vyhovoval vašim potrebám.

Pre tých, ktorí nenávidia vyrušovanie, dokáže GameTime stlmiť všetky prichádzajúce hovory a upozornenia, aby ste sa mohli plne sústrediť 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 svojím 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, keď presuniete hru z telefónu na veľkú obrazovku, môžete jednoducho pripojiť bezdrôtový ovládač a použiť ho na navigáciu v hre. Len niekoľkými 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 povzniesie váš herný setup

Vďaka kompatibilitě s platformou Motorola Ready For, moto g200 5G neplní len funkciu smartfónu. Pripojením zariadenia k systému Ready For ho zmeníte na dotykovú podložku s rýchlou odozvou, ktorá vám pomôže pri navigácii v systéme Ready For na vašej pracovnej ploche. Isto si oblúbite 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. Krištáľovo čistá kvalita trojrozmerného zvuku si vás úplne podmaní. Jednoducho pripojte súpravu svojich oblúbených bezdrôtových slúchadiel cez Bluetooth a užívajte si paralelnú realitu ako keby ste boli v samotnej hre!

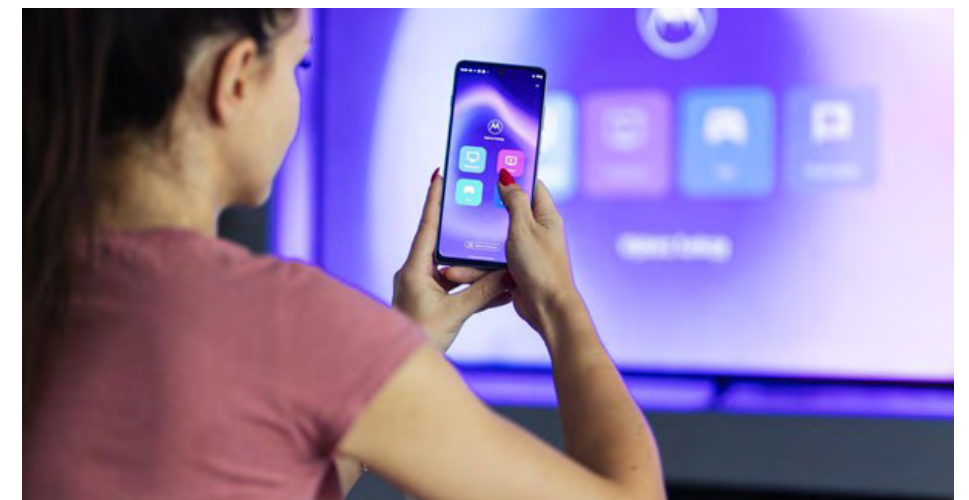
10. Rýchlejší prístup vďaka bočnému skeneru odtlačkov prstov

Keď vás priateľ vyzve na súboj v oblúbenej 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 niekoľkých sekúnd ste nalogovaný v hre a predbehnete svojich priateľov!

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

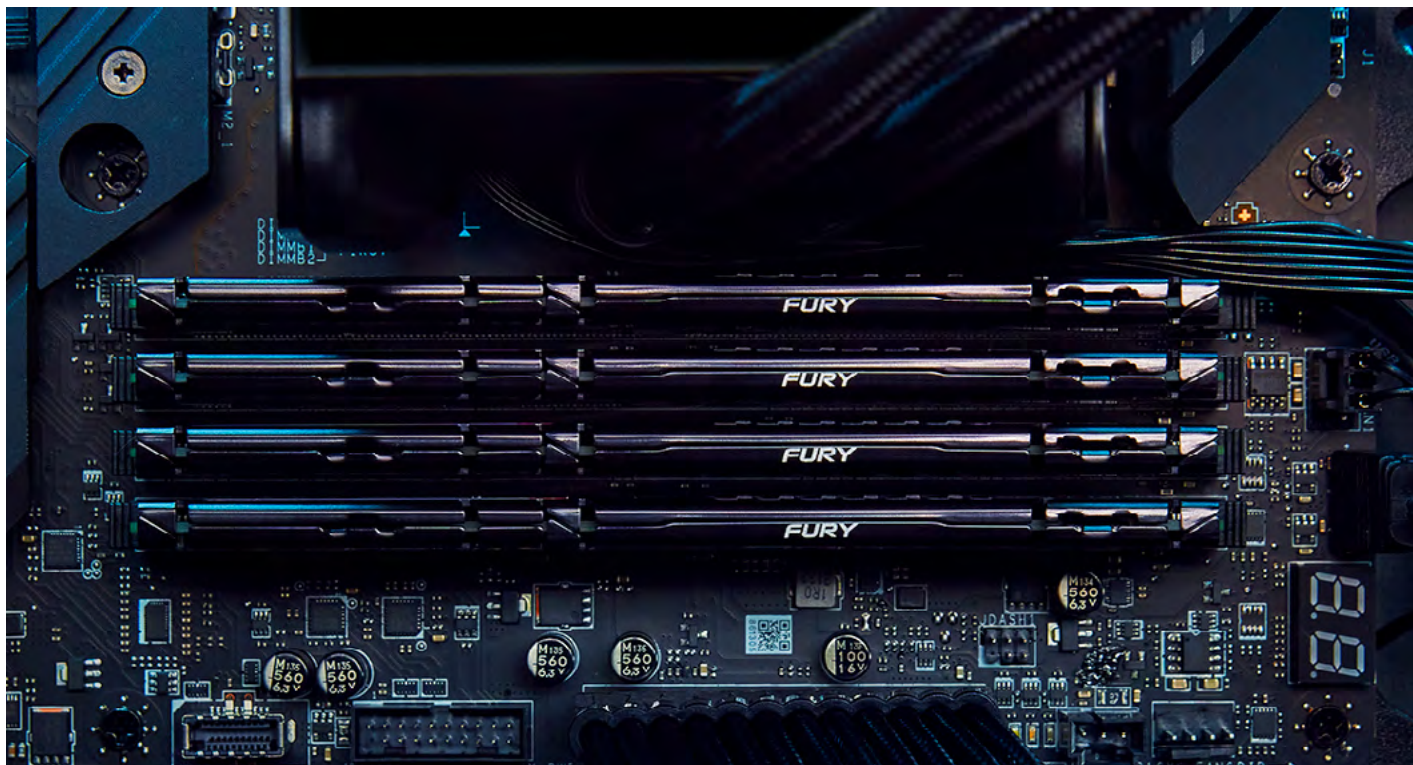
Právne zrieknutie sa zodpovednosti

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, štýlizované 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 prejsť na novú architektúru?

NOVÉ DDR5 VERSUS STARÉ DDR4



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

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 priveľmi optimistické.

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

Prvé prototypy DDR5 pamätí dostali reálne výrobcovia základných dosiek až v roku 2021, no potrebovali ešte niekoľko 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 pamätí? Pokúsime sa zodpovedať tie najčastejšie otázky k danej téme.

Zvýšenie výkonu a kapacity

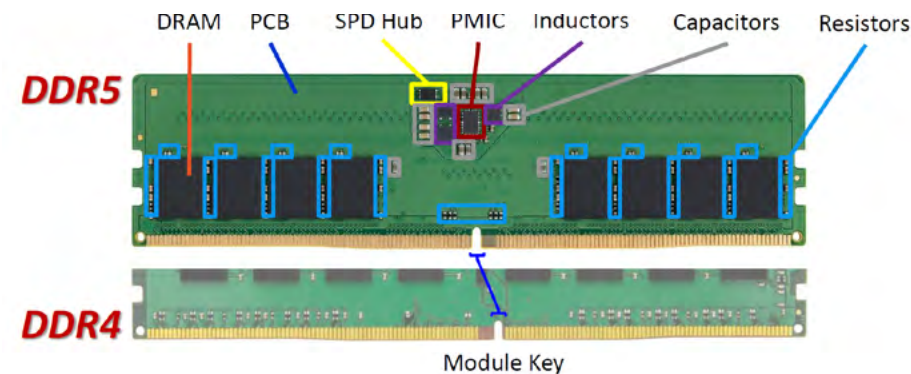
DDR5 prinášajú presne to, čo sme od nových pamätí očakávali – zvýšenie rýchlosti a nárast kapacity. Prenosové rýchlosti prekonávajú súčasné rýchlosti podľa štandardov JEDEC pre DDR4 pamäte na úrovni 3 200 MT/s (mega transferov za sekundu). Ako ukazujú prvé reálne testy, nové DDR5 dosahujú minimálne rýchlosti 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 priepustnosťou na úrovni 67.2 GB/s. To naznačuje, že

Redakčná poznámka: MT/s vs MHz



Údaj o rýchlosti pamätí 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 preniesie dvojnásobné množstvo, preto ich niektorí označujú ako 3 000 MHz). Výstižnejšie o rýchlosti 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 sl'ubovaný dvojnásobný nárast výkonu a už len pre tento fakt sa oplatí 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 priepustnosťou sa tak dramaticky zvýši výkon celého systému, čo nám otvára netušené možnosti pre nové aplikácie.

Zníženie napätia a vylepšená korekcia chýb

Podobne ako predošlá generácia, aj nové DDR5 prinášajú ako jednu z hlavných výhod zníženie prevádzkového napätia z 1,2V (DDR4) na 1,1 V (DDR5), čo znamená nižšiu spotrebu 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 napätia aj ďalších 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 výrobcovi efektívnejšie manažovať napájanie pamäťových modulov a ich komponentov a prispôbovať ho aktuálnej potrebe.

K zvýšeniu stability pri extrémnych rýchlostiach prispieva aj na moduloch integrovaný obvod na automatické korekcie chýb (ECC), alebo nový komponent SPD hub, ktorý integruje SPD (Serial Presence Detect) EEPROM s ďalšími prvkami. To všetko pomáha správne nastaviť konfiguráciu pamätí 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 ihneď, ako budú dostupné vhodné serverové platformy."

Aktuálne jediným vážnejším problémom u nových pamätí sú občasné výpadky dodávok na trhu spôsobené súčasnými svetovými problémami ako sú čipová kríza, lockdown v dôsledku ďalšej 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 spolažlivo dodávať. Počiatkový 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 cítiť nelepší výkon a perspektívu aj do budúcnosti, určite neváhajte a zainvestujte do najnovších DDR5. Keď si dnes dobre vyberiete, počítač vám vydrží (s prípadnými drobnými neskoršími upgrade) pokojne aj tých 7 rokov a to už sa pravdepodobne budeme bávať o ďalšej 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, oznámil po 4 rokoch vývoja globálny launch novej 3D adventúry.

Puzzle Adventure prináša svojim hráčom tajomný svet plný záhad, výziev a príšer, ktoré zaručene preveria ich detektívne schopnosti. Ako všetky hry od štúdia Pixel Federation, aj Puzzle Adventure je voľne dostupná na [Google Play](#) a [App Store](#) a plne hrateľná 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 náš 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, uveriteľnými postavami a dynamickým dejom. Zamerali sme sa na našu špecialitu – pútavý level design, ktorým vieme hráča vtiahnuť do ručne vyskladaného herného priestoru a ponúknuť mu skvelé hádanky, kinematografický zážitok a možnosť interakcie s tajomným svetom, ktorý stojí za to preskúmať.“



D-Link®

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.



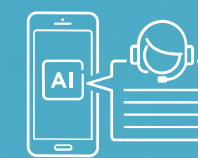
AI Mesh Optimiser



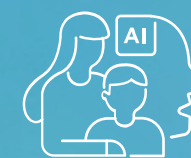
AI Wi-Fi Optimiser



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

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Baldur's Gate 3 vyjde v 2023



Očakávané pokračovanie kultovej série Baldur's Gate, ktorá na dlhé roky zadefinovala 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 obzrieť trpezlivosťou ešte o niečo dlhšie. Tých pár mesiacov sa už bude dať predsa len vydržať! Lavou 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 povolaní a 9 rôznych rás. Baldur's Gate 3 je už druhý pokus o pokračovanie série, tak držíme palce, aby to tentokrát vyšlo.

Nový Monkey Island ohlásený



Ron Gilbert, to je ale šibal! Vysvitlo, že už dva roky tajne pracuje na novom pokračovaní slávnej série 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 vyjsť. 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 Steame 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 vierohodnosť 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 porte 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 Nixies a Gran Turismo 7 od Polyphony.

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

Steelrising odložené



Francúzske štúdio Spiders zodpovedné predovšetkým za bēčkové akčné RPG ako Mars: War Logs, Technomancer či Greedfall, môžu vstúpiť do najvyššej ligy ich očakávaným počínom Steelrising. Táto námetovo i herne zaujímavo pôsobiaca hra však nevyjde v pôvodne určený čas, nakoľko 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 revolucionárovi dotiahnuť. Veľkú francúzsku revolúciu 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. Rozprávkovosť 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 ľudskejší nádych. Square podľa všetkého v tejto hre stavia karty na temnejšie nálady. Zatiaľ 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 keď sa vrhnete, nebudete chcieť 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 lúčok dokonale vykresľuje pochmúrne príbehy o policajtovi Maxovi. Ten prišiel o svoju rodinu kvôli nafetovaným mafiánskym vrahom. Skvelá správa. Tých vrahov budeme môcť znova raz nakopať a to v úplne novom prevedení, nakoľko Rockstar, momentálny 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.

Nová expanzia pre WOW



Kedysi bájne MMORPG World of Warcraft v posledných rokoch zažíva úpadok a odliv hráčov smerom k Final Fantasy XIV. Tvorcovia z Blizzardu si sú svojej neblahé situácie vedomí a z toho dôvodu musia prísť s niečím, čo tento stav zvráti. Bude tým niečím nová expanzia 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 zvýši na 70, pribudne možnosť cvičenia svojho vlastného draka, systém talentov sa dočká obmen a zmien sa dočká aj UI. Dragonflight toho prinesie veľa a je teda evidentné, že si vývojári uvedomujú, že s touto expanziou musia uspieť, inak reputácia World of Warcraft klesne ešte nižšie.

Dátum vydania XCH3



Podľa najnovších informácií budeme môcť mať v Xenoblade Chronicles 3 v partii 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 série (prvýkrát sa to dalo v X) a hra prinesie novinku v podobe systému Interlink, ktorý v praxi znamená spojenie dvojice postáv do bytosti menom Oroboros, s ktorou budeme môcť zasiahnuť do boja. Ako to už pri tejto sérii 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 ohlásení 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 radosť mať nemôžu, nakoľko hru po vydaní trápilo obrovské množstvo bugov. Tvorcov zas trápili obvinenia z klamstiev a zavádzania. Zhoršenú reputáciu a sklamanie hráčov totižto nemôžu vynahradiť žiadne milióny. A ani najnovšie správy práve nevrátia štúdiu stratenú povest'. Podľa oficiálnych správ sa prvá príbehová expanzia pre hru dostane do rúk hráčov až niekedy v budúcom roku. To znamená, až po vyše dvoch rokoch od vydania základnej hry a to určite nebolo pôvodne v plánoch. Pre porovnanie, Hearts of Stone, prvá príbehová expanzia pre The Witcher 3, vyšla 5 mesiacov od vydania hry a druhá, Blood and Wine, rok po vydaní hry.

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 vyšla spolu s GOG, tá hra bola totiž chcená hneď od jeho počiatkov. Na prvý pohľad môže The Wheel of Time vyzerat' ako first person RPG ala Wizardry alebo Might & Magic, avšak ide o čistokrvnú striel'ačku, 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. Fanúškami 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 vyše 30 000 kusov. Hru priniesol GOG v spolupráci s Nightdive 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 zatiaľ posledný Shadow of the Tomb Raider sa zvykol označovať aj ako prepadák a séria to začala mať nahnuté. Z finančného hľadiska boli úvodné predaje sklamaním, hoci do dnešných dní sa hra 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 určitostíou potvrdené, predsa len sa čakalo, že po niekoľkoročnom vývoji bude práve rok 2022 tým rokom. Avšak podľa najnovších informácií prichádzajúcich práve z útrov Nintendo 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, nakoľko 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 dáme 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. Keďže však vybraná časť klenotov z dávnych čias dokáže vďaka dnešnému populárnemu 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 doceniť.

Určite ste už videli americký film, alebo seriál, v ktorom sa doručovanie novín priamo do domu realizovalo prostredníctvom na bicykli jazdiacich nepnoletých detí, kl'učkujúcich medzi kontajnermi a vydesenými mačkami. V USA je táto forma brigády stále bežnou formou zabavenia detí počas prázdnin a pre spoločnosti 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 konkrétne názvy, keďže ten zoznam hardvéru, kde sa Paperboy nakoniec ukázal, je dlhý ako

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

Pomsta je sladká

Ciel'om hráčov, korigujúcich smer jazdy už od pohľadu 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 zasiahnuť ich prah priamo počas jazdy tak, aby nedošlo k nejakej nehode. K nehode však pochopiteľne skôr, či neskôr, prišlo a okrem toho, že ste svojimi informačnými projektmi z papiera a atramentu mohli prevrátiť smetné koše, predovšetkým bolo možné porozbíjať 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 buchoty 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 zvädzalo k väčšej chuti ničiť, než doručovať.

Jazda aj pohľad statickej kamery boli brané z izometrickej perspektívy s nadhľadom 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, smetiakov, či pracovníkov cestnej správy, avšak autori si neodpustili menší vtip a jednou z prekážok sa stala aj samotná smrť. Keďže rýchlosť jazdy nebola vôbec malá, hráč musel vedieť predvídať príchod ďalšej 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 ďalším problém sa stala neschopnosť



systému rozoznať správneho doručenia novín od toho nesprávneho. Keď som tento projekt skúšal ešte na pôvodnom systéme Game Boy, veľakrát 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'učkovať medzi všetkými tými prekážkami. Stratiť predplatiteľa aj napriek tomu, že dostal noviny, nie je zrovna dobrá motivácia pre pokračovanie.

Predovšetkým na základe vyššie opisovaných problémov nedokázal Paperboy, minimálne z môjho pohľadu, vybudovať dostatočnú chuť do opätovného 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 nazvať) v pozadí vás po čase začala príšerne

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

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

Verdikt

Letná brigáda plná kotrmelcov a rozsypaného skla.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Atari Games	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Nápad	- Nepresná	
+ Náročnosť	registrácia zásahov	
+ Smrť ako prekážka v doručení	- Istá neférovosť	
+ Rozbíjanie okien	- Zvuk	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Eternal Threads

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



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

Pokiaľ ide o tento pokultúrny fenomén vo filmoch 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, komediálny Návštevníci 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 keď už, zväčša ide skôr o aké „pozadie udalostí“. Samotná kauzalita – teda to, že jedna udalosť vyvolala 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 využívali 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 dodať a čo vymyslieť.

Navyše, ak to autori domotajú, majú na rovnáši úplný prepadáč, a ak to až príliš „premakajú“, začne z toho bolieť hlava. Ani tak dobre a ani onak. Príliš náročné na kreativitu, príliš náročné na realizáciu, príliš máťúce pre hráča a náročné na pochopenie. Ak je totiž niečo, čo dokáže dej poriadne skomplikovať, sú to práve rôzne dejové roviny a skoky, veci ako

„efekt motýľích krídiel“, „pralelné“ či „alternatívne“ časové osi alebo „časový paradox“. Pravda bude asi niekde uprostred – že cestovanie v čase je fajn, ak sa využije v rámci hrateľnosti 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 prvotina 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 rozvíjajúcu hru, kde tempo udávkate 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 váš 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 odhaľovanie príbehov jeho okupantov.

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

Zvrátiť ich smrť však nie je vec jednoduchá, ba naopak – z vašej strany bude potrebné logické uvažovanie, zvedavosť a najmä trpezlivosť. Nejde o šprint, ale skôr maratón.

Kľúčovým prvkom hry je totiž časová os, z ktorej vedú hore a dole jednotlivé kľúčové momenty. Tých sú desiatky, prehrávať si ich môžete v ľubovoľnom poradí, no ísť na to inak ako chronologicky je podľa mňa krajný nerozum. Vzhľadom na množstvo jednotlivých okamihov, ktoré budete prehrávať (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 vplyvajú a vy musíte dávať bdelý pozor na to, čo sa kedy stalo, aby ste boli neustále v obraze.

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

návrat môžu byť problematické. Sú skrátka hry, do ktorých sa po čase hráč dostáva ťažšie, a čím viac príbehových prvkov tam je, tým je to horšie. Do istej miery to však kompenzuje pomerne jednoduché a prehľadné grafické znázornenie kľúčových 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 mini-scénok, alebo, ak ste ich už videli a len experimentujete, jednoduchým prepínaním. Stredou cestou je, že scénu síce prehráte, ale rovno to „skipnete“ na moment, kedy musíte urobiť 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 veľmi solídny naratívny zážitok a osobne som bol veľmi zvedavý na to, čo sa dozviem v ďalšom momente. Ako budete totiž postupovať časovou osou (opakujem, prečo by to niekto robil inak ako chronologicky?), budete sa o hlavných postavách a ich vzájomných vzťahov dozvedieť 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 ľudí, ktorí počas požiaru zahynuli, alfou a omegou hry. Bohužiaľ, zhodnotiť komplexnosť ich osobností či dejové zvraty ešte nemôžem.

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

Z toho krátkeho času, ktorý som zažil v mierne strašidelnom, požiarom poznačenom dome, kde vyhasli životy šiestich ľudí, však môžem súdiť, že ide o napohľad prepracovaný, výkladovo jednoduchý a obsahovo zaujímavý titul. Jeho skutočná sila – alebo slabosť – sa nepochybne nachádza v neskoršej fáze hry, pretože čím viac momentov odkryjete, tým viac možností a kombinácii 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 radosti, všedné aj nevšedné problémy, ktoré na prvý pohľad nie sú jasné.

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

odvážne 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 jednotlivých rozhodnutí týchto postáv spôsobujú, že sa na časovej osi vytvoria nové body, ktoré môžete preskúmať (alebo aj nie – nikdy totiž nebudete mať 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 sľúbili.

Je to vlastne indie titul skrz naskrz; nenadchne vás veľkosťou 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 sľubujú, 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 síce nevyzeralo, no ako som už spomenul vyššie – plne očakávam, že väčšina následkov jednotlivých zmien v časopriestore sa premietne až neskôr. Nie každá sa ukáže hneď, 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 komplexným sústom, je to strach zbytočný. Niežeby som teraz tvrdil, že ide o hlavolam ľahký, no na časovej osi udalostí si viete pomerne jednoducho pozrieť, ktoré rozhodnutie vplýva na ktoré ďalšie, takže si nemusíte príliš lámať hlavu nad tým, čo asi mohlo stáť za týmto či niečím iným.

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

Eternal Threads možno nie je hrou pre deti či hráčov, ktorí si neradi 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, oveľa väčších a ambicióznejších 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, trpezlivý a umne spracovaný naratív, aby ste dokázali udržať hráčov záujem. Dawn of Ragnarök ho nemá, a tak budete usilovať o život postavy, ktorá vám je cudzia, a hnať sa za predmetom, ktorý vám je ešte cudzejší.

Pocity a dojmy sú všetko – dobrý príbeh vám nič nanútiť nemusí, no ten zlý vám musí neustále opakovať, 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 tvrdiť, že pre bežného,

pracujúceho hráča – nedajbože s detmi 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 prevalcuje čírou mohutnosťou, až vás z toho rozbolí hlava.

Nečudo teda, že pokiaľ ide o expanziu v podobe Dawn of Ragnarök, treba rátať s desiatkami hodín obsahu – oficiálne s tridsiatimi piatimi. Ako to už ale pri Ubisofte 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 „zabíjať“ čas hľadaním 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 pozrieť. Išli ste? Výborne, a teraz môžete objavovať ďalších 50, až kým si nevšimnete, že ste vlastne vynechali jednu synchronizačnú „rozhladnu“, ktorá vám na mape vyznačí ďalších desať. Ak patríte medzi hráčov,

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

Podobne ako pri základnej hre, aj tu platí, že ak nemáte skalopevnú vôľu a nepôjdete len za hlavným príbehom, budete mať stále čo robiť – stále kam ísť, stále čo zbierať, stále čo objavovať. Kam sa pohnete, tam niečo je. Raz to je menšia vedľajšia úloha – ako napríklad odprevadiť istého trpaslíka s menom na „F“ k láve na vrchole hory, aby do nej mohol hodiť prekliaty prsteň. Inokedy zase budete trpaslíkov zachraňovať pred ľadovými 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 ľadovým portálom a tam... nuž, uvidíte. Dawn of Ragnarök má svoje zaujímavé či úsmevné momenty, no sú skôr vzácnosťou než častým javom.

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

rozmary, ale netvrdím, že to je vyslovená márnosť. 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 nevyrovná Ragnaroku. Keď Ubisoft hovorí, že ide o jeho doposiaľ najambicióznejšie rozšírenie, neklame – len nesmiete čakať, že bude zase do bodky hovoriť pravdu.

Skôr než čírou rozľahlosťou 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. Pokiaľ ide o to, do akej miery až Ubisoft inovoval gameplay a hru celkovo, nejde o žiadnu revolúciu. Vizúálne a pocityvo je tento svet iný, to určite – inak sa to ani nedá, keď ľudia nahradili trpaslíci alebo ľadoví či ohniví obri. V jadre však nejde o prílišný experiment a všetko, čo mohlo



byť fantastické, skôr steká po povrchu ako sopleť namiesto toho, aby preniklo priamo do žily. To, čo nájdete tu, sa navonok síce líši od mechaník v základnej hre, ale inak je to v zásade práca cez kopírák.

Znova budete, napríklad, hľadať poklady, a aj tentoraz ich získate až po prekonaní mierne až stredne náročných „puzzle“, pričom novinkou sú len kryštálové gule, ktoré musíte zoradiť tak, aby sa lúč svetla vychádzajúci z tej počiatočnej dostal až do cieľa 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 vzácného minerálu nazývaného silika – vylepšiť váš „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 nepriateľa. 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 rozčulovalo to neustále lezenie po stenách a skalách, vďaka premene na dravého vtáka zdoláte akúkoľvek výšku hravo a rýchlo. Bohužiaľ, dĺžka schopnosti vrátane tejto nie je príliš štedrá a jednoznačne by si zaslúžila trochu benevolentnejší časovač.

Z vtácej 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 pokiaľ ide o snahu rozumne sa od nej odlíšiť, povedali by som, že Ubisoft odviezol decentnú prácu. Teda, čo sa dojemov a pocitov týka.

Ako som už načrtol vyššie, mapa je (aspoň na DLC) obrovská, takže jej plné „prejdenie“ vám naozaj zaberie toľko, 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, akokoľvek je svet Svartalfheimu krásny a akokoľvek sú postavy predstavené v tomto DLC zaujímavé, dejová línia by si zaslúžila oveľa kreatívnejší prístup.

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



ktoré sú dostupné v rámci základnej hry a predstavujú akési prólogy k DoR) zhostíte úlohy kráľa Asgardu, mocného Všeotca a pána severských bohov Odina. Zápletkou deja je, že ohnivý obor Surtr, ktorý je v proroctve strojcom Ragnaroku, teda konca sveta, uniesol vášho syna Bardra a vy sa ho snažíte zachrániť a získať naspäť. Problémom je, že už samotná premisa pokulháva, pretože k Baldrovi budete mať len ťažko nejaký citový vzťah 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, nórskej mytológie sa držali len veľmi voľne a v mnohých smeroch išli vlastnou cestou. V podstate takmer všetko, čo je v AC Valhalla spojené so severským božstvom, je vybásnené a pomenené. Škoda len, že v tomto prípade trochu šmatľavo. To už aj taký Fallout 3 dokázal načrtnúť otcovsko-synovský vzťah lepšie ako to, čo (ne)uvidíte medzi Havrim a Baldrom.

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

Z príbehového hľadiska Ragnaroku chýbajú prekvapivé momenty a zvraty, emócií 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 zahŕňa – zbytočne natiahnutý. A je to obrovská, obrovská škoda, pretože nie každý deň môžete hrať za nórskeho boha.

Našťastie, Ragnarok obsahuje množstvo ďalších kratochvilí, 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,

dakujem 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 prevteliť sa do kože bájneho Odina – na strane druhej treba rešpektovať, že DLCčka predsa majú trasu už vyznačenú základnou hrou, a podobne ako vlak, aj ony sa musia držať koľají.

Abyste však nedržali pochybných úvah „čoby bolo, keby...“, rozoberme ešte posledných niekoľko restov, ktoré treba spomenúť. Tešiť sa môžete znova na perfektný dabérsky výkon Magnusa Bruuna (ak hráte za Eivora-muža; výkon Cecilie Stenspil, žiaľ, 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 okorenené 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 hľadať nejaké veci a namiesto zlatých bodiek na mape naháňať tie biele.

Pokiaľ 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 pribral ovaľ 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 kompletnú výzbroj Všeotca a ešte aj zbrane so štítom, pripravte sa na hodiny poriadneho grindovania.

O tom však hry Ubisoftu často sú – o opakovanom vykonávaní tej istej (alebo podobnej) činnosti. V prípade Valhally a jej DLC Dawn of Ragnarok je to však, našťastie, 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

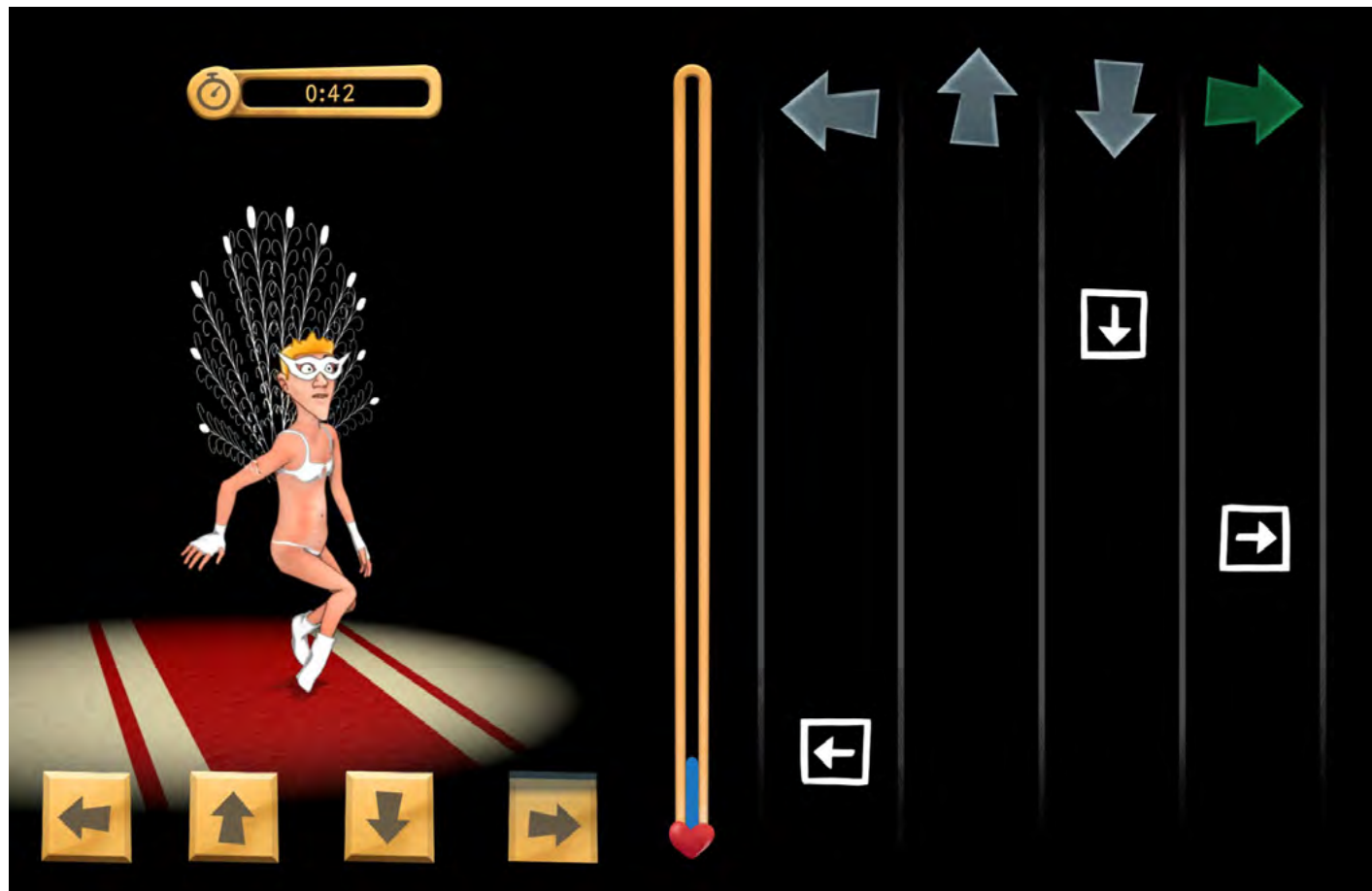
Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök je v prevažnej miere to isté, čo aj základná hra, len zabalené do pozlátká fantastiky, mágie a vizuálne pôsobivého sveta. Mechaniky ani hrateľnosť sa príliš nezmenili a tomu, čo je nové, chýba šťava a odvaha. Príliš natiahnutý a mierne chaotický príbeh tiež nie je nič, čo by ste naozaj museli vidieť. Toto DLC mohlo – a malo byť – zásadným príbehom pomsty najmocnejšieho škandinávského boha s nádychom apokalypsy, no Ubisoft sliby o „najambicióznejšom DLC“ splnil len z hľadiska kvantity.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: RPG	Výrobca: Ubisoft	Zapožičal: Comgad
PLUSY A MÍNUSY:		
+ obrovský svet plný aktivít	- zbytočný a ešte aj roztáhaný príbeh	
+ skvelý dabing	so slabým záverom	
+ premena na havrana trochu spestrí a uľahčí hrani	- príliš konzervatívne a málo kreatívne utopený potenciál	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Polda 7

POLDA 7 JE PROSTE ĎALŠÍ POLDA, NO...



Pankrác, Servác, Bonifác, a už máme o Poldu viac. Pankrác, Servác, Bonifác, a ty sa mi z cesty prac. Pankrác, Servác, Bonifác, 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. Zatiaľ, 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 neuveriteľ'ne 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 smejú vašim vtipom, všetci sa rehocú, keď tresnete nejakú hlúposť'. 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 pozeraní 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 cítiť, 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 hrateľnosť a... Počkat'. Tu sa musím zastaviť. Pravú hardcore point and click hrateľnosť? Pardon, tu muselo dôjsť k chybe.

Polda 7 je síce klasická klikačka, 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 rozmýšľať nemusíte. A to môžu byť kombinácie nezmyselnejšie než výroky poslanca Blahu. Dôvodom je



dizajn hry, ktorý hráčovi sám napovedá, čo sa dá spraviť a čo sa nedá. Ak sa predmet na objekt použiť nedá, hra vám to dá vedieť tým, že nevypíše žiaden 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. Keď 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 obliecť 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, hneď je oblečený. Šalamúnske riešenie, no napadlo by vám to hneď? Najskôr nie, no v tejto hre ani vôbec



nemusí. Stačí, až prejdete kurzorom na kôš, posunutím kolieska myši sa prestriedajú všetky predmety a pri tom, pri ktorom sa objaví text „Vyrezať otvory“, sa zastavíte a predmet bez použitia dôvtipu použijete. Takto vyzerá celá hrateľnosť Polda 7.



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, keď ste už frustrovaní z toho, že neviete prísť na riešenie problému.

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

Ba priam naopak, tie, na rozdiel od Polda 7, poskytujú hráčovi aj dávku satisfakcie, ak sa mu podarí postúpiť ďalej. Našťastie 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 hrateľnosti 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 hrateľnosť a zabaviť, avšak ani jedna minihra tu nespĺňa nič z toho. Bože chráň, keď hráte na tej vyššej náročnosti z dvoch dostupných, vtedy tie minihry nemôžete preskočiť.

Prvýkrát sa v sérii Polda nachádza aj iná hrateľná postava než oblúbený Pankrác. Postupom sa totiž k nemu pridá žena menom Monika. Hrateľnosť 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, cieľavedomejšia a drží sa viac pri zemi. Túto postavu som si ale počas trvania hry nikdy celkom neoblúbil, nakoľko nedosahuje úrovne zábavnosti Pankráca a je k tomu veľmi drzá. A nemyslím tým vtipne drzá.

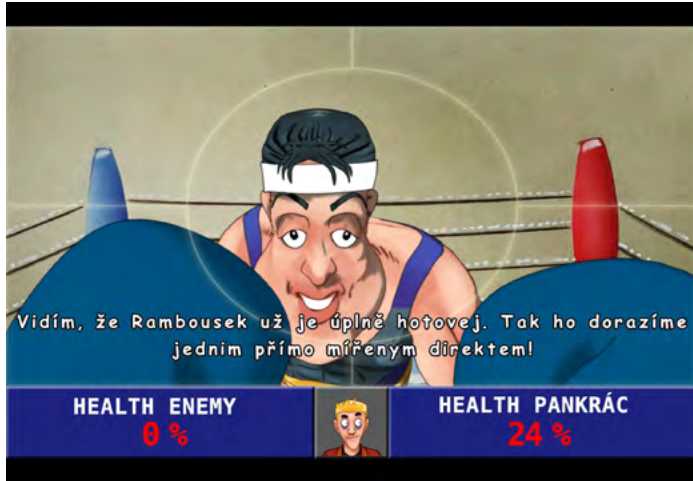
Po umeleckej stránke tiež ťahá podľa mňa Polda 7 za kratší koniec. Artštýl mi prišiel... lacný? Pripomínal mi dosť pozadia animovaného seriálu Priatelia Toma a Jerryho, a to nemôžem považovať za

kompliment. Niečo mi na tom grafickom štýle príde ležérne, neporiadné a na pohľad nie veľmi 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 veľmi amatérsky a svojim obrovským fontom a celkovým štýlom dáva skôr pocit, že hra bola navrhnutá najskôr pre mobilné telefóny a nie PC.

Humor je veľmi subjektívna záležitosť a hrubozrnný štýl série Polda nesadne každému a priznám sa, že často ani mne. Polda 7 však dokázal v mnohých prípadoch trafiť presne tie zraniteľné miesta na mojej bráni, ktoré ma donútili sa rozosmiať, a to aj napriek tomu, že som vedel, že vtipy boli prvoplánové, a že by som sa z nich asi ani smiať nemal. Napríklad keď 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 trápnejším fekálnym vtipom, či dokonca narážok na zoofíliu, a to mi už



prišlo dosť nevhodné. Takých prípadov našťastie nie je veľa, za čo som vďačný.

Z celej hry ma asi najviac bavil príbeh a narážky na skutočné reality. Avšak to bolo asi tiež len tak do polovice, po ktorej už toho začínalo byť skutočne veľa. Ak to bol len Rambousek alebo Naomi Kýbl, dalo sa na tom zasmiať, avšak po tom, čo sa do hry priplietli trápi a otravní československí youtuberi (skutoční), Elon Musk ako Elvin Mlask, Babiš ako Hraibš, či Tarantino ako Tarantulino, tak sa z celkom vkusne a nenásilne pôsobiacej situácii zrazu stala neforemná spíška absurdít, kedy som si uvedomil, že asi tvorcovia hry tak celkom veľmi neodhadli mieru. Pokiaľ šlo stále len o vyšetrovanie 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 akokoľvek 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 hrateľnosti 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	- vizuálne nepekné UI
+ skvelý dabing	- žiadne grafické nastavenia
všetkých	- jednoduchý
zúčastnených	herný systém
+ väčšina humorných	- otravné minihry
situácií	

HODNOTENIE:

★★★★☆



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože 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 tragédii, 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 ľudské osudy, zničený pokrok ľudstva. Kedysi svet prosperoval, využíval výhody mágie i technologických novinek, no dnes už po mágii nie je ani chýru ani slychu a čo sa technologických výdobytkov týka, tie si len pomaly opäť začínajú hľadať miesto v životoch obyvateľov. Kataklizma postihla všetkých a všetko a svet sa ani po tak dlhej dobe naplno nespamätal.

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

Skutočne sa svet opäť dostáva do bodu, keď hrozí ďalšie krviprelievanie v mene túžby po moci a chamtivosti? Je možné, že by niekto znova chcel zopakovať tú istú chybu spred 1000 rokov?

Ked' v roku 1994 vyšlo Final Fantasy VI, bol to pre fanúšikov série šok. Po viac-menej veselých a odľahčených predchádzajúcich dieloch sa ten šiesty vyznačoval veľkou dávkou depresie, bezútešnosti a všadeprítomnej skazy, k čomu dopomáhala aj zvláštne pojatá paleta farieb, ktorá ubrala na kontraste a zvýraznila bleďosť a šedosť, a excelentný soundtrack plný melancholických melódií a mólových 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 dost 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 záдумčivá atmosféra bola, našťastie, zachovaná. Nejde síce 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 trochu rušivo. Azda najviac to vidieť 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. Keďže GBA nemalo podsvietenie displeja, tvorcovia sa museli s týmto neduhom popasovať tak, že celkovo zvýšili jas hry, čím však došlo k degradovaniu pôvodnej vízie 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 ihneď zameriam aj na hudobnú stránku. Tak, ako som to písal aj pri minulých remasteroch, aj na tomto je tým najlepším hudba. Zo svojho pôvodného kúza 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 ľútosti 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, naspievali skutočným ľudským hlasom. A z výsledku máme zimomriavky. Túto scénu taktiež graficky kompletne 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 síce 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 obsahovať 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 pásu dole nahá. Našťastie, Square sa nedotklo ikonických a dnes už legendárnych momentov, ako sú samovražda jednej z postáv alebo riešenie problémov s rodičovstvom.

Veľkú výtiku 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 trochu iná. Prekáža mi na tom však, že Square Enix úplne vynechalo titulky. Z toho dôvodu úvodu chýba akýkoľvek zmysel

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

Final Fantasy VI nemá až takú silnú role-playing hrateľnosť, ktorú mal predchádzajúci diel. Skôr si berie inšpiráciu zo slabšej 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 hrateľnosť zo štvorky o dost dopredu. Navyše, titul prináša aj iné elementy ako minihry, ktoré hrateľnosť veľmi príjemne ozvlášťujú.

Prvých 10 hodín je z herného hľadiska veľmi slabých. Hra je počas nich striktné zameraná na príbeh a predstavenie všetkých postáv a takmer vôbec neumožňuje preskúmavanie terénu či vylepšovanie schopností. Počas nich je všetko až príliš nalinakované a slúžia v podstate len na to, aby sa do príbehu zapájali stále ďalšie a ďalšie 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 hneď niekoľko 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 absolvovať hranie aj za ostatných členov rozdelennej partie, a to podľa 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 táborom. To všetko v týchto pasážach hry vyvažuje prílišnú



lineárnosť 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 starobylých bytostí zvaných Espery, ktoré postavám umožňujú naučiť sa magické schopnosti a okrem toho im pri levelovaní zvýšiť konkrétne štatistiky. Espery spočiatku získavate tak, že vám ich do cesty postaví sama hra, avšak v pokročilejších fázach ich budete musieť sami hľadať, keďže budú roztrúsení 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 pretaví 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, navýši sa percento učiteľnosti o

celých 35 percent. Ak má násobok len 1, percento sa vám zvýši len o 5 percent. Maximálna hranica, po ktorej dosiahnutí sa mágiu naučíte natrvalo, je, prirodzene, 100 percent. Ako som uviedol, určité Magicite umožňujú zvyšovanie štatistík pri levelovaní, čo znamená, že ak má Magicite uvedené Strength +2, po levelovaní sa postave navýši sila o 2. Ak Magicite oplýva schopnosťou HP +30%, po zvýšení úrovne sa postave zvýši 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 prvom 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 magicky zameraných postáv sa pri používaní Magicite zvyšujúcich silu týmto postavám zvyšuje sila, ktorú oni vôbec nepotrebujú.

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 zostavám, 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 schopností 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 relikvie. Relikvie 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 relikvií umožní vašim postavám držať zbraň v oboch rukách, iná zasa pre zmenu dovolí držať postave 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 relikvie neumožňujú postavám zmenu ich povolání. Kradnúť tak napr. môže len Locke a neexistuje relikvia, ktorá by schopnosť „Steal“ umožnila využívať aj inej postave. Existuje tu síce relikvia so schopnosťou „Mug“, ktorá mení obyčajné kradnutie na kradnutie s útokom, avšak stále to môže využívať len Locke. Týmto

chcem povedať, že akokoľvek 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 hneď 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 presviedčaní vojakov, aby ukončili vojnu; 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.

Nájdeť 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. Takto 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 vec z vášho inventára a ak súboj vaša postava vyhrá, získate lepšiu verziu daného predmetu. Takto si môžete zaobstarat' lepšie elixíry, brnenia aj zbrane. Na Final Fantasy VI je veľmi podmanivé to, koľko skrytých tajomstiev obsahuje. Môžete sa (no nemusíte) spojiť s nájomným vrahom Shadowom, môžete do partie získať zdivočeného chlapca Gaua, dokonca môže po vašom boku bojovať aj sám Yeti. Takýchto vecí sa tu nachádza



tona a je zábavné to všetko odhaľovať bez toho, aby vás na to hra upozornila. Je veľmi jednoduché prepásť 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 bádať, 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 veľmi prekvapením. Na otázku, či tvorcovia nemali hru prebalansovať, prirodzene odpovedám áno. V druhej polovici sa obťažnosť 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 hrateľné postavy. Bez toho, aby som prezrádzal čriepky deja, len poviem, že druhá

polovica hry sa odohráva inde než prvá a hrateľnosť naberie úplne opačný ráz. Druhá polovica Final Fantasy VI patrí do TOP 5 momentov celej série. Na záver už len dodám, že rovnako ako predchádzajúce remastery, aj tento obsahuje známe prvky a neduhy ako zobrazenie tajných chodieb; nevypnutelné minimapy; nevypnutelnú ikonu automatického boja, hoci automatický boj nemáte zapnutý; zrýchlený pohyb postáv oproti originálu; beštiar 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 niet žiadnych pochyb. 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 napraviť, tak aspoň skorigovať jej pôvodné chyby. Ale nestalo sa tak. Hrateľnosť má aj napriek bohatému obsahu stále šrámy na kráse, remaster ako taký nie je graficky úplne konzistentný a Square vykonalo niekoľko zbytočných zásahov do ikonických scén – no aj napriek tomu môžem z celkového hľadiska s radosťou povedať, že posledný diel série Pixel Remaster sa rozhodne podaril.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: JRPG	Výrobca: Square Enix	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelý príbeh a postavy	- prvé hodiny sú skôr vata	
+ Magicite a relikvie	- prvá polovica je veľmi jednoduchá	
+ fantastická druhá polovica	- Magicite systém sa zdá nedotiahnutý	
+ hĺbka minihier		
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.

Za novinkou z čudného Divokého západu stojí nezávislé štúdio WolfEye, ktoré založili dvaja 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 podriaďovať tlaku a požiadavkám zo strany vydavateľ'a? 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 ľudí nie je úplne príjemné. No a vo svojom novom diele tento známy herný dizajnér spoločne

s jeho tímom ukazuje, čo to znamená, keď sa popustí uzda kreativity a fantázií. Weird West svojimi základmi nie je žiaden unikát, keďže ide o top down akciu s RPG prvkami, množstvo ďalších vecí už však celkom jedinečnými je. Patrí medzi ne napr. zasadenie do Divokého západu s nadprirodzenými prvkami a s tým spojené oku lahodiace audiovizuálne spracovanie, spôsob vyrozprávania tajuplného príbehu, role-playing hrateľnostné 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, pod'me pekne poporiadku. Autori sa rozhodli pre zaujímavé rozprávanie príbehu. Privíta vás tajuplná cutscéna, v ktorej vidíte postavu v kapucni sediacu na stoličke v miestnosti s piatimi záhadnými obrazmi a s ďalšími 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 zhostíte úlohy piatich rôznych postáv. Prvou z nich bude bývalá lovkýňa odmien Jane, ktorá na vlastné oči zažije, ako jej banditi zabijú syna a odvliečú manžela. S pomocou starej známej opráší 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 rozpletať 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, keďže postavy sú príbehovo prepojené a viete si posúvať predmety, ktoré ste získali predtým.

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



bežným ľuďom, 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 šerífa a vykradnutím trezoru banky. Možností aj nástrojov (k dispozícii máte revolver, brokovnicu, pušku, luk, zbraň na blízko a niekoľko vrhateľných 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 žiaden open world, do jednotlivých lokalít sa dostanete prostredníctvom mapy. Cestou vás však môžu prekvapiť rôzne náhodné udalosti, ako sú prepadnutia, mini úlohy spojené s vašimi partákmi (v jeden moment ich môžete mať dvoch), potulní obchodníci, či zaujímavé stretnutia so sadistickou 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 robota, je to iba jedna prestrelka, vaša reputácia však dost utrpí. Alebo si vypočujete vlastníka danej farmy, ktorý vám povie, aby ste trochu pošmejdili v dome starostu. Kto vie, čo alebo koho tam nájdete. A možno sa tak vyhnete zbytočnému krviprelievaniu.

Práve vo voľbách a v tom, že Weird West môžete hrať rôznymi spôsobmi, kvie 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 hviezdíček. Ten pocit, keď sa prvýkrát vydáte do opustených baní, pričom sa ukáže, že až také prázdne nie sú a zvediete tam poriadne tuhý súboj s niečím, čo vás bude desiť v snoch, je úžasný. Alebo keď si uvedomíte, že mnoho misií má viacero riešení. Napr. v jednej z úvodných máte od skorumpovaného starostu získať informácie o gangu, ktorý uniesol vášho

navyš. Nie. V každej z kapitol je zopár rozhodnutí, niekoľko menších, iné sú zas väčšie a dokážu ovplyvniť celý herný svet. Keď napr. zabijete jednu z postáv v prvej kapitole, pridete o stretnutie s ňou v jednej z neskorších. Na svet to však má pozitívny dopad, keďže sa už nebudete stretávať s jej nebezpečným gangom. Zneškodnením 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 obtiažnosti a predstavoval slušnú výzvu. Hneď v tretej misii som sa ocitol v situácii, keď 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 vynásiel. Keďže 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 obeťou umne hodeného dynamitu a s posledným, ktorého prilákal výbuch, som už nemal problém. Voalá. Žiaľ, časom sa výzva tak nejak potichu vytratí. Samozrejme, môžete si zvýšiť obt'ážnosť, ale to, že to musíte urobiť, 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, keď 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. Vďaka tomu budete mať napr. viac zdravia, rýchlejšie nabíjanie, či rýchlejšiu kadenciu strel'by, pričom tieto pasívne bonusy dost' zavážia.

Chaotický boj a na povrch bublajúce chyby

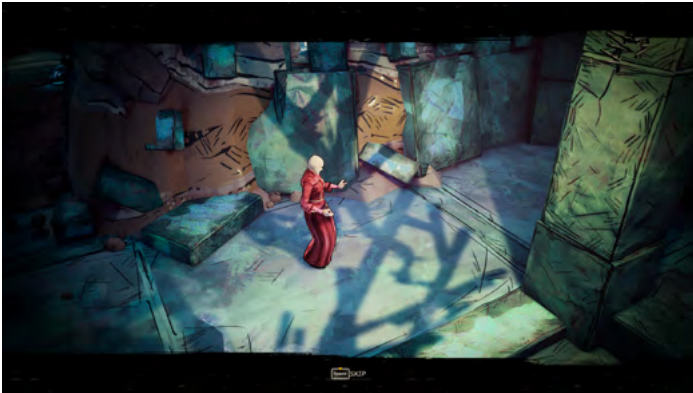
Navyše, čím viac budete Weird West hrať, tým viac si budete všímať kopu menších



chýb 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 trafi 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 hlavňou v momente, keď vystrelíte pár rán z revolveru... a friendly fire tu

vie narobiť poriadnu paseku. Našťastie, 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 baviť oveľa viac.

Celkovo som Weird West venoval 26 hodín, pričom tento čas môže byť aj o dost' kratší, aj o dost' dlhší, závisí od vášho štýlu hrania. Prvá kapitola mi zabrala približne osem až deväť hodín, tie ďalšie 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, keďže 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 ťahalo v podstate iba to, že som chcel vedieť, ako to skončí, keďže hlavná dejová linka je výborná, a dobre spracované osudy unikátnych hlavných postáv. Aprpo, záver bol taký nijaký. Nemyslím tým príbehovo, tam som bol spokojný, ale hrateľnostne to bolo akési antiklimatické. Akoby sa tvorcovia ponáhľali, nech už to majú za sebou. Autori sa jednoducho mohli viac zamerať na unikátne veci. Áno, viem, že ide o menšie štúdio, ale keď už robí



takýto ambiciózny 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 druhu sa bežní ľudia 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 síce ani jeden, ktorý by mi znemožnil kompletizáciu, asi som však mal šťastie. Hráči totiž hlásili rôzne chyby, pre ktoré nedokázali pokročiť v niekoľkých príbehových questoch.

Predpokladám, že všetko sa to opraví v ďalších patchoch, ale ak si titul kúpite hneď v deň vydania, prípadne ho skúšate cez GamePass, kde sa nachádza, celkom to zamrzí. Aby som nebol príliš prísny, musím zároveň dodať, 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.

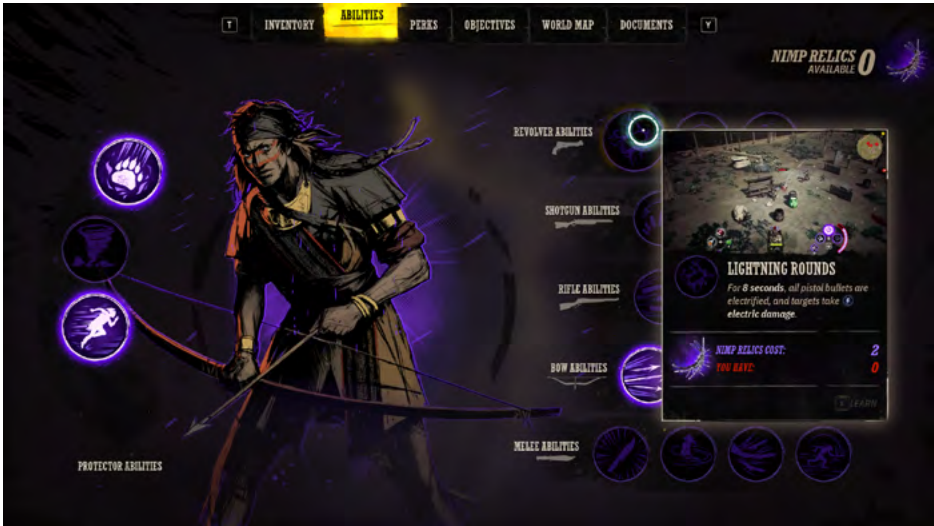
Čo sa technickej stránky týka, okrem už spomenutých bugov sa nemôžem sťažovať. Weird West je nádherná hra s podmanivým soundtrackom a celkovo skvelým zvukom, pričom bez problémov fičala aj na mojom časom skúšanom a vetrom ošľahanom PC a nezastihlo ma ani žiadne padanie. Je však pravda – ako môžete vidieť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

som zacítil maličké trhnutie. Nebolo to nič, čo by ma vyvádzało 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 vďaka tomu určite stojí za vyskúšanie. Len si treba uvedomiť, že ide o indie záležitosť a k dokonalosti má ďaleko. A možno sa vyplatí počkať pár týždňov, kým autori implementujú všetky sľúbené opravy a vylepšenia. Potom vám ju odporúčim bez váhania.

Pavol Hirka



Kirby and the Forgotten Land

NOVÁ KVALITNÁ PLOŠINOVKA OD NINTENDA



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

Nintendo Switch už tiež niekolkokrát 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 vyššie, a to pritom séria Mario existuje už takmer 40 rokov (!), či naposledy na to, ako sa GameFreak dokázal s Pokémon Legends: Arceus

oprosiť od tradičnej formuly Pokémona, aby pre sériu vytýčil nový smer. Čo ale taký Kirby, ktorý sa s Forgotten Land mohol potenciálne tiež zaradiť 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 kútiku duše dúfali. To ale hneď neznamená, že keď 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 oddeľuje v úvodzovkách len remeselne dobre zvládnutý kúsok od takého, ktorý sa oslobodil od okov tradičnosti a nastavil nový trend. Toto novému Kirbymu chýba. Jeho hlavnou devízou je pre žáner plošinoviek dosť netradičné post-apokalyptické prostredie. To je síce podané hravou formou, avšak tie zničené cesty, rozbité domy, vyprázdnené budovy, rastliny prerastajúce cez betónové plochy, či rozbité kulisy zábavného parku v hráčovi predsa len dokážu vyvolať príjemné pocity samoty a stiesnenosti. Na tom má zásluhu aj parádne grafické spracovanie plné detailov, nádhornej farebnosti a očíam lahodiacej plynulosti. Ruka v ruke s neopozeraným prostredím ide aj hromada špeciálnych zbraní, ktoré môžete získať po zjedení 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, pravdou je, že Forgotten Land je striktné lineárna hra, ktorá je postavená na presne nakoordinovanom dizajne



levelov bez možnosti hlbšieho prieskumu a náročnejšieho odhaľovania skrytých lokalít. Niektoré svety pôsobia otvorenejšie ako napr. levely v Ebay Coast, no je to len vizuálny trik dosiahnutý tým, že všade vôkol vás sa rozprestiera otvorené more. V skutočnosti hra všade sleduje každý váš krok a obmedzuje vás rôznymi nezdolateľnými prekážkami. Nemôžem síce 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 ňou točiť navôkol Kirbyho, pričom aj z toho dôvodu sú tajné lokality ľahko objaviteľné. Predsa len ich máte neustále na očiach, stačí si to len uvedomiť.

Levely sú prepchaté nepriateľmi i zákernými prekážkami vyplývajúcimi z prostredia. Vodné levely majú okrem nebezpečných vírov, tie s dominanciou ohňa obsahujú veľké lávové bomby a napr. úrovňami odohrávajúcim sa v zime dominuje klzký povrch. Škoda len, že hra je veľmi jednoduchá aj na tej vyššej obtiažnosti.

Nepriatelia nepredstavujú veľkú hrozbu a ani skákacie pasáže (s výnimkou úplne posledných parádnych levelov) vôbec nepotrápia. Dizajn úrovní a spôsob ich prechádzania vychádza z ich environmentálnej podstaty a titul to veľmi rád využíva. V spomínaných vodných leveloch budete často ovládať loďku, 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 guľičke 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 vyhodit do povetria ako bomba, páliť ohnivé strely, vypúšťať lietajúce disky, oháňať sa mečom, hádzať bomby, zmeniť sa na tornádo, zmeniť sa na „krtka“ a útočiť spod zeme, zmeniť sa na pichliače a napichovať protivníkov, vypúšťať ľadové jazyky, či v neposlednom rade – a to už teda nie je zbraň – byť späťom a spaním si dopĺňovať životy.

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

Postupom hru sa vám budú na vizuálne prít'azlivej mape sveta odomykať tzv. Treasure Roads, čo sú krátke výzvy na čas preverujúce vašu šikovnosť s konkrétnymi zbraňami. To znamená, že niektoré si nebudete môcť zahrať, kým nebudete mať odomknutú konkrétnu úroveň zbrane. Týchto challengov je celá kopa, čím sa dostávame k veľkému 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 šesť rozličných svetov, ktoré majú dohromady 31 viacvrstvových úrovní 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 podľ'a počtu zachránených Deeov odomknete váš domček, reštauráciu a s ňou spojenú minihru s rozdávaním jedla, rybársku minihru, koloseum, poštové stredisko, minihru s guľičkou, ktorú musíte



pomocou pohybového ovládania dostať do cieľa, a taktiež obchod s powerupmi. Až na dosť fádnu rybársku minihru (schválne, ukážte mi jednu rybársku minihru, 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 vcucne do seba všetko živé. A keďže vcucne aj Deeov, musíte ich zachrániť. Ved' akí by ste to boli kamaráti? Každá úroveň má hneď niekoľko poskrývaných bytostí, na čom je zábavné to, že môžu byť hocikde. Nejde len o to, aby ste prešli level a oslobodili troch ďalších z kletky. Tí sa vám môžu pripočítat' k skupine zachránených aj tým, že si pospíte v tajnom kúpalisku, zničíte niekoľko špeciálnych banerov či porazíte nejakého minibossu konkrétnou schopnosťou. Vtip je v tom, že tieto miniúlohy na začiatku levelu nikdy neviete a buď 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 pôsobiť ako plachta na lodi, nasat' vodu a stať sa spomínanou polievačkou, nasat' automat a vystreľovať plechovky, ale aj nasat' okrasný umelecký oblúk a stať sa letiacim Kirbym.

V úrovniach je presne dané, kde na tieto premeny môže dôjsť, čiže sa to nedá robit' ľubovoľne. S tým prichádza aj prispôbený level design. Ak nájdete auto, nedáľeko bude pretekárska dráha, v prípade schodov zasa platformy posadené vysoko, ktoré by ste bez umiestnenia schodov v ich blízkosti nikdy nedosiahli. Mouthful mód je veľmi zábavné spestrenie tradičnej Kirbyho hrateľnosti.

Nový Kirby síce 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 úrovní a tri stovky unesených Waddle Deeov čakajúcich na to, až ich zachránite, to bohato vyvažujú.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	HAL Laboratory	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ hĺbka zábavného obsahu	- hrá na istotu	- veľmi jednoduché
+ upgradovanie schopností baví	- doslova pýta o štýl	- Super Mario Odyssey
+ Mouthful mód		
+ veľmi pekná grafika		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

LET'S PLAY LET'S GO BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD

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 doplnia 8 Mpix ultraširokohlý a 2 Mpix telemakro fotoaparát. Hlavný fotoaparát je vybavený snímačom Samsung HM2 a duálnou natívnou 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 efektívnemu 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 oddelene 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 ľahšou konštrukciou, pričom si zachovávajú zvuk a výkon pôvodnej káblovej 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.

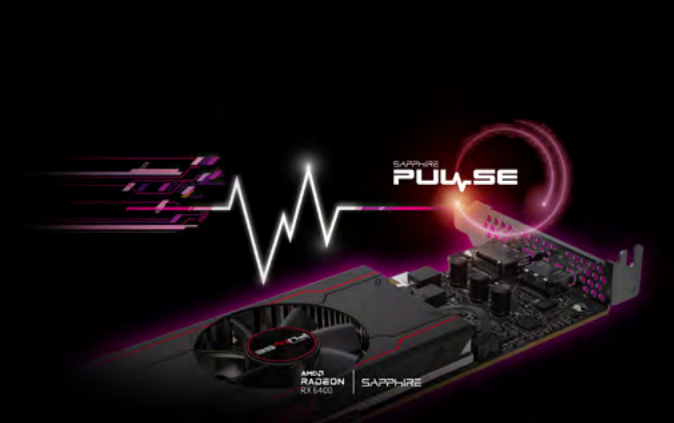
Vertikálna bezdrôtová myš Logitech Lift



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

Vďaka mäkkému gumovému povrchu a pohodlnej opierke pre palec nebudú používatelia pociťovať námahu ani po mnohohodinovej práci. Konštrukcia myši so sklonom 57° umožňuje uvoľnené 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 nízko profilovému 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) akceleračnými. Najnovšia vysoko rýchlostná pamäť GDDR6 s taktovanou rýchlosťou 16 Gbps, s 16 MB pamäťovej technológie AMD Infinity Cache, ktorá znižuje latenciu a spotrebu 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 multižánrová herná myš dosahujúca hmotnosť sotva 66 g.

SteelSeries Aerox 5 kombinuje ultraľahký dizajn a 9 programovateľných tlačidiel, čo umožňuje hráčom flexibilne a okamžite sa prispôsobiť akejkoľvek hre, resp. hernému žánru. Senzor TrueMove Air a klznica so 100% PTFE zaisťujú 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 poľatiu, prachu a iným nečistotám vďaka technológii 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 dvoj pásmovou sieťou, ktorá navýši celkovú rýchlosť pripojenia na 3 000 Mbit/s. A to v štyroch súbežných dátových tokoch, ktoré zaisťujú nižšiu latenciu a používateľom umožňujú dosahovanie maximálnej rýchlosti 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 malou-veľkou stálicou – sám sa už strácam v tom, koľko recenzií značky Zenbook som za posledné roky pripravil len ja osobne, nehovoriac o svojich kolegoch. Aj preto už určite dobre poznáte neraz opisované ľahké a odolné šasi s originálnym systémom vyklápaného sa zadného pântu, 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, hneď 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

povieme opäť trochu viac, presnejšie, viac ako vám prezradí kdejaký PR letáčik.

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 vyššie vymenovanom prípade nič nemení). Ak by vás zaujímala cenová relácia takto poskladanej strojojny, pohybujeme sa tu na sume okolo 1 200 eur, čo je v zmysle celkovej kvality daného laptopu viac než prijateľná cenovka, hoci ani konkurencia v tomto smere nejako zásadne nezaostáva. Ako už uvádzam vyššie, tak aj tento model je konštrukčne vybavený pântami zvanými

ergo-lift s 360 stupňovým preklopením, vďaka 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 – vďaka tomu vám daný prístroj dokáže prežiť aj pri drsnejšej manipulácii bez toho, aby ste s ním museli okamžite utekať na reklamačné oddelenie. Škoda len, že keď už si ASUS dal tú prácu ohľadom vojenských štandardov, pozabudol na aplikáciu akéhokoľvek filtra odbúravajúceho zbieranie odtlačkov prstov.

S veľkou láskou spomínam na svoj niekoľko rokov starý strieborný Zenbook, ktorý v tomto ohľade nemal absolútne žiadnu konkurenciu. Aby som však bol fér, tak výrobca už tradične ponúka možnosť zaobstarat' 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 kompaktnějších 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. Zapínacie tlačidlo slúži súčasne aj ako čítačka odtlačkov prstov a počas viac než mesačného testovania som bol s jej spolahľivosťou



podmienkach, je skôr podpriemernej povahy. Na bežnú socializáciu naprieč internetom je však dostačujúca. V tenúčkom ráme môžete ďalej 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 zoštiehľovaní šasi radu Zenbook sa ASUS nevykašľal na mnohé dôležité vstupy, čoho dôkazom je vyššie vymenovaný zoznam. Už z úvodného opisu pântov ste určite vypozerovali 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 štrnásťpalcovou 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 keď 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 keď ani táto možnosť nie je na základe istých kompromisov vyložené vylúčená.

Výrobca mohol aj v tejto cenovej relácii trochu zasiahnuť do povrchovej úpravy obrazovky a pridať tam aspoň tenkú vrstvu potlačajúcu 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, zvládol dostatočne chladiť aj pri komplikovaných procesoch (spustená nenáročná videohra, dvadsať webových okien, niekedy Word dokumentov súčasne) a v tomto smere nemám na margo opísaného 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 pohľad 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 ošívvať, či to stihnete dokončiť alebo budete musieť hľadať elektrickú zásuvku. Akonáhle však spustíte náročnejšie procesy a jas nastavíte na maximum, onen uvedený údaj sa rapídne skráti (o viac ako polovicu).

Na dobrej 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, keďže sme v zmysle použitých komponentov celý čas rozprávali o CPU série 5000. Napriek všetkému sa to ale na výkone nijako zásadne nepodpísalo a je teda už len na vás, či vám daný fakt bude nejako prekážať, alebo nad ním len mávnete rukou.

Verdikt

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Displej + Klávesnica + Výkon + 2 v 1	- Slabšia web kamera - Zberač odtlačkov prstov - Staršie CPU
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Genesis Zircon X 10th anniversary edition

LAHKÁ 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. Špeciálna 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 ľahko vymeniteľná vďaka magnetickému uchytieniu. Efektne podsvietenie dolnej časti totiž vynikne najmä pri perforovanom kryte. Na spodnej strane sa nachádza prepínač s tromi 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 ohliadnuť 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 nakoniec, 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 dobítie trvá cca 2 hodiny, v bezdrôtovom móde vydržala pri našom testovaní 5 dní, vrátane zapnutého podsvietenia. Glidery dobre klížu po povrchu a sú ľahko vymeniteľné. Na hlavné tlačidlá použil výrobca spínače Kailh Red, ktorým prisľubuje životnosť až 80 miliónov kliknutí. Okrem nich má Zircon X ešte šesť plne 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 ľahkým posunom. Optický senzor Pixart PAW3370 má maximálne rozlíšenie až 19 000 DPI. Taktiež nás

veľmi zaujal aj paracordový kábel s dĺžkou 1,8 m, ktorý je veľmi poddajný 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 prideliť 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 rýchlosti myši, je až 1000 Hz, čo zodpovedá reakčnému času 1 ms. Prínosným môže byť aj možnosť nastavenia LOD, teda reakciu pri zdvihnutí myši, a to buď na 1 alebo 2 mm. Samozrejmosťou je možnosť aktualizácie firmvéru.

Hranie

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

Hodnotenie

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

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 79€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ hmotnosť + 2,4 GHz pripojenie + kábel + polepy a náhradné glidery	- pre niekoho biela farba
HODNOTENIE:	★★★★★

Trust Smart WiFi LED

KÚPIL SOM SI LAMPU



Ešte než sa spoločne pustíme do testu žiaroviek od spoločnosti Trust, neodpustím si d'alší zo svojich osobných príbehov. Neviem, ako to máte vy tam doma, každopádne, keď ja stojím pred nákupom produktu, s ktorým plánujem žiť minimálne niekoľko mesiacov, spustím priam masívnu pátraciu akciu. Sčasti je to dozaista profesionálna deformácia, ved' ako recenzent dobre viem, že nie každému PR siľubu z príbalového letáku, či platenej reklamy na sociálnej sieti, sa dá skutočne veriť. Z iného uhla pohľadu 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 dizajновой chuťovky. 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 zohrievať 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 trochu komplikovaný názov

pre žiarovku ako takú, každopádne súčasná doba je hold už taká a ak by akýkoľvek výrobca, snád' len s výnimkou firmy Apple, narazil na krabicu 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 vďaka 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 sieť všetko spáruje, dostanete možnosť ovládať osvetlenie v danom zdroji ako sa vám len zachce.

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

hlasu. Ani v jednom prípade sa dve testované vzorky (Trust predáva totižto aj dvojité balenie a tak môžete nákupom tohto setu aj čosi ušetriť) neukázali byť nejakým problematickým produktom, všetko bežalo ako po masle. Uvedená RGB paleta pracuje na možnosti výberu zo 16 miliónov farieb, čo je síce pekný marketing, 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 závitky, 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 opaľovať, či grilovať kurča.

Potrebuje len WiFi

Jediné, čo môžem považovať za mínus, 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).

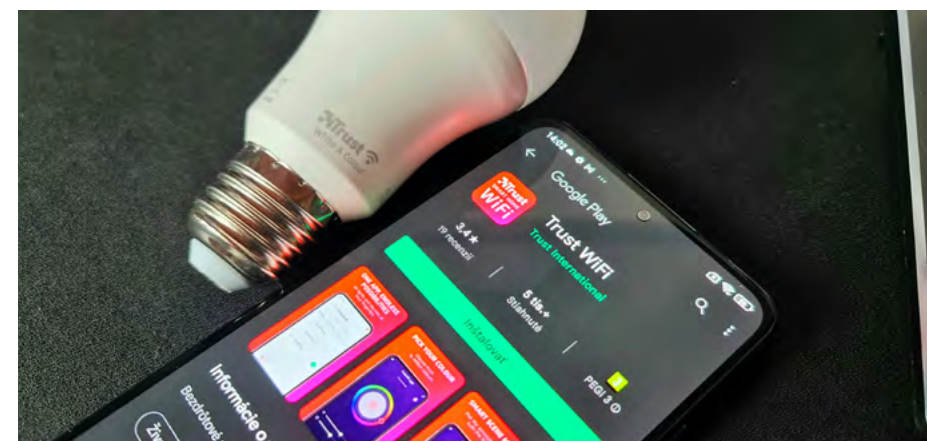
Avšak to je už ono tradičné hľadanie chýb tam, kde žiadne vlastne nie sú. Ostatne, naučiť sa tých pár jednoduchých anglických slovíčok a zvládnuť obsluhovať žiarovku by mal dnes už zvládnuť úplne každý.

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 dať tak okoliu najavo, že ste stále nažive, vyššie opísaný produkt by vám v tomto, ale aj v mnohom inom mohol výrazne pomôcť.

Verdikt

Podarená žiarovka do každej modernej rodiny

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 13€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dlhá životnosť	- Aplikácia nie je lokalizovaná
+ Jednoduchá inštalácia	
+ RGB	
+ Ovládanie na dial'ku	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Cooler Master CK721

NAJLEPŠIA Z NAJLEPŠÍCH?



Dostala sa mi do rúk klávesnica, pri ktorej to budeme mať hneď v úvode recenzie troch komplikovanejšie. Dôvod? V čase oznámenia 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. Podťe sa preto so mnou posadiť, aspoň v myslí, za jeden stôl a ja vám o relevantnosti vyššie uvedených tvrdení poviem trochu viac. Ostatne, značku Cooler Master už mám za tie roky svojej praxe zmapovanú viac než dosť a chcem dodať, 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 oslovit' nielen oči, ale aj hmat ako taký a ak sa vám niekedy zmenšené 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 vyt'ahovanie krytiel spínačov, 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 pristála tichučká hnedá verzia, v čiernom prevedení šasi. Dostupná je tiež možno ešte o niečo elegantnejšia, biela verzia. Telo je kombináciou hliníka a tvrdeného 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 nestrčíte 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 vyššie, možností ako klávesnicu spárovať s čímkoľvek 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 poteším 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 opätovnom prebudení zo spánku nebola schopná naviazať BT signál. Doslova som musel prepnúť na ďalší zdroj a zase to vrátiť späť, aby sa signál obnovil a ikonka zasvietila 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 otravné neustále medzi nimi prepínať, len aby som obnovil chybné pripojenie. S váhou na hranici osemsto gramov môžeme hovoriť o pohodlnom nosení kamkoľvek vám napadne. Menej nadšenia už môže spôsobovať uprednostnenie materiálu ABS na výrobu klávesových krytiel, keďže zvuk pri narazení plastu o hliníkovú dosku môže niekoho vyložené 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, keďkoľvek 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 povalovalo viac klávesníc v rôznych cenových reláciách, než som kedy



stihol roztrhať ponožiek. Keď 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 veľkou pomocou je tu softvér MasterPlus+, kde si môžete nastaviť všetky potrebné atribúty, od intenzity a farby osvetlenia, až po makrá a skratky. Apropos, 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 nádherné. Pri pohľade zvrchu je to ako sledovať malé čierne ostrovčeky v záplave žiariacej vodnej hladiny (prítomné sú svetelné efekty od výmyslu sveta). Zo spodnej strany je ďalej možné vyklopiť dve malé nožičky a dosiahnuť tak niekedy o stupeň sklonu navyše a aj keď 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 čokoľvek vám napadne – dobrá vec pre animátorov. Pýtate sa však, čo ma pri teste vyložené sklamarilo? Gumová podložka určená pre dlane. Nie snáď, 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 usádza prach, ako aj pot z rúk, čo nie je vôbec lichotivé.

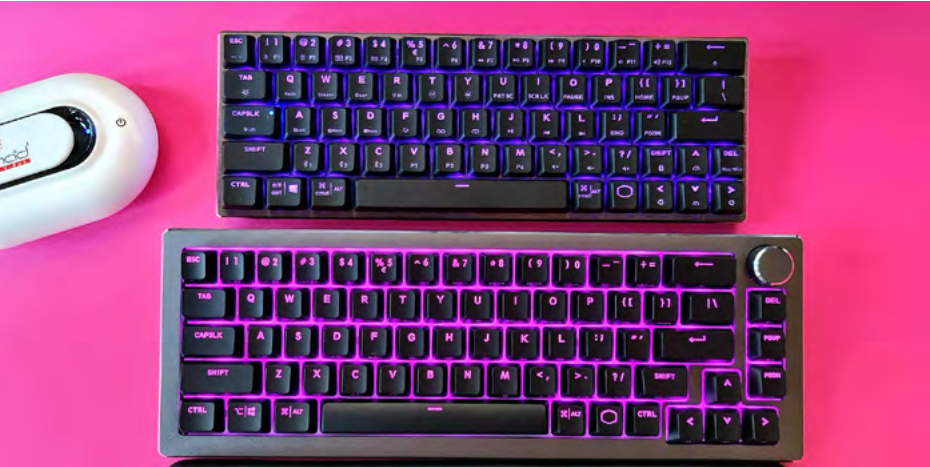
Klávesnicu pripojíte aj k Apple zariadeniam

Batéria s kapacitou 2000 mAh je schopná fungovať viac než 3 dni, avšak to len za predpokladu, že kompletne vypnete podsvietenie a pôjdete striktné 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 chybičiek. Menej spoľahlivé 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 veľký problém to pre vás predstavuje. Okrem toho je totižto daná klávesnica po vizuálnej stránke očarujúca a ponúka spoľahlivé 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 vďaka tomuto hardvéru sa mu to dozaista darí.

Verdikt

Elegantná, kvalitná a na hranie, či prácu spoľahlivá klávesnica.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Cooler Master	Cena s DPH: 145€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Spínače	- Zapustenie
+ 3 v 1	USB-C konektora
+ Batéria	- BT párovanie po
+ Softvér	prebudení zo spánku
+ Dizajn	- Podložka pod dlane
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 ventilátorom, chladičom, PC skrinkám a zdrojom. Má v ponuke široké portfólio produktov - stoličky, myši, podložky, herné stoly, slúchadlá, mikrofóny a klávesnice. Pochváliť musíme ich peknú a prehl'adnú prezentáciu produktov na webe.

Vzhl'ad

Prepínače Kailh 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 stranách 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 košľa.

Klávesnica má nastaviteľnú výšku sklonu v troch uhloch. Na spodnej strane je žiadaná a užitočná možnosť umiestniť kábel do drážky buď v strede, alebo po stranách. Nástroj na vyberanie kláves je šikovne vložený do tela klávesnice zo spodnej strany. Praktickou výhodou je odpojiteľný USB-C kábel s dĺžkou 1,8 m, ktorý pomáha pri inštalácii. Je omotaný textíliou, má primeranú tuhosť, čo zaručí dlhú životnosť.

Biela farba nie je naša obľúbená, 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 x 210 x 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 rovnomerné podsvietenie, ktorému svedčí biela farba kláves. Je doplnené o RGB pásky po stranách. Potešila nás dobrá čitateľnosť aj pri vypnutom podsvietení.

Software

Ako sme prví 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 ľubovôle, 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 víťaný prvok považujem možnosť zablokovať klávesy

pre zabránenie náhodného stláčania pri hraní. Klávesnica má nastaviteľný 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 Remasterd a Medal Of Honor. Po hodinách hrania môžeme vysloviť 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 rýchlou odozvou. Písanie na nej je komfortné, nezľakne sa ani skúseného hráča. Štrnásť dní s ňou ubehli ako voda, bola to príjemná skúsenosť.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SPC Gear	Cena s DPH: 94€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ reakcia Red switchov + odpojiteľný 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 históriu. 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 gamepadu, pochádzajú práve od značky **Astro**. Rozprávať sa o bohatých skúsenostiach 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 ržii a nebudú im do toho takpovediac „kecať“. 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 vraví, 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 pozerám, zatiaľ čo mám v sebe ešte relatívne čerstvé (viac než mesačné) dojmy z používania nových A10 slúchadiel, môžem na všetko svedomito prikývnuť. Pod'me si to však rozobrať bližšie.

Headset vám príde v krásne spracovanom a plne recyklovateľnom prebale (nenájdete tam ani kúsok plastu a dokonca aj kovové sponky na kábeláž 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 zatiaľ 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 váži presne 246 gramov, za čo vďaka celoplastovému šasi, kde by ste márne pátrali po nejakom kúsku kovu. Hlavný most je možné skrútiť ako mokrý uterák a nič sa mu nestane. Po novom, myslené 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 indiciu smerom k firme **Logitech**, tak priznané kábliky nad každým náušníkom nás obratom odkážu na headset **Logitech G345**. Nehovorím to ako nejakú negatívnu vec, priam naopak. Po nasadení, zatiaľ čo si odnímateľný kábel zasuniete do spodnej hrany na ľavej mušli, pocítite takmer okamžite



vysoký stupeň komfortu. Tento headset zvláda 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 veľká gratulácia strojom.

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



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

Malá-veľká 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



tabletú. 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**, keďže tento stroj zvláda simulovať 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**

hranie, či počúvanie hudby aj spolaživý mikrofón. Jediné, čo mi vyložene vadilo, bola absencia možnosti mikrofón odpojiť a nechať celistvosť 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 ďalšieho kvalitného headsetu do zbierky svrbieť peňaženka, neváhajte ani sekundu a investujte do tohto podareného kúsku hardvéru. Nebudete ľutovať.

Verdikt

Spolaživý herný headset s výborným zvukom a nezabudnuteľným dizajnom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Starfleet Academy	Cena s DPH: 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
badat' 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, keď drvivú 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 nasledujúcom 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 skratka nie každému vyhovuje dizajn, ktorý má na svedomí objemnejšia batéria 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, keď najväčší výrobcovia mobilných telefónov a tabletov začínajú postupne obsah balenia redukovat' 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 prislúcha vystúpenej batérii v kombinácii so štyrmi JBL reproduktormi pre



(v rámci možnosti) 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 vzhľad, 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 multimediálnu zábavu a prihladnuc 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 síce 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 ľubovoľnej polohy a sledovať



recept, prípadne videonávod, bola v tomto prípade na nezaplatenie. Testovanie rýchlosti 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 odomkol bleskurýchle.

V úvode sme zľahka nadhodili otázku, či by ste si vedeli predstaviť tablet ako jediné domáce multimediálne zariadenie, pretože my už áno. Doba sa mení, vývojári sa týmto produktom venujú čoraz viac a popri snahe napchať všetko do cloudu sa tablet každoročne viac a viac javí ako relevantná voľba pre každú domácnosť. Drvivá 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 na 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 síce 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 multimediálneho zariadenia. Samozrejme, rozumieme, že každý ma individuálne požiadavky a očakávania a aj napriek všetkým výhodám zariadenia vám to skratka nemusí vyhovovať.

Verdikt

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

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 650€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné materiálové spracovanie	- nepresné rozpoznávanie tváre
+ plnohodnotné multimediálne zariadenie	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

TP-Link Tapo L900-5

ŠTÝLOVO ROZŽIARI



Sedieť doma v tme ako v nejakej jaskyni asi nikoho neláka. Aspoň základné žiarovky dodávajú modernému ľudskému svetu a obydliam nielen praktickosť, ale sem-tam aj nádych jedinečnosti. No obvyčajné žiarovky alebo trubice sú už zastaraným a komplikovane umiestniteľným prvkom, ktorý hravo nahradia LED pásiky. A práve LED pásik od spoločnosti TP-Link je produktom, na ktorý som mal možnosť pozerat' 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 obydľím pripraveným na víťanie návštevy) 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 obvyčajná séria LED diód nalepených v sérii za sebou, ale ponúka aj zaujímavú bonusovú funkcionlitu.

Obal a jeho obsah

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



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

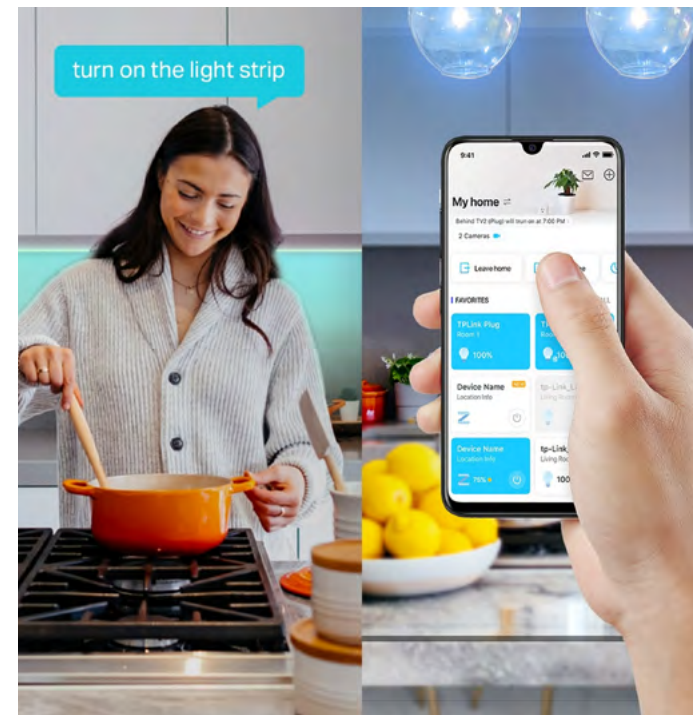
Prvé dojmy, spracovanie a inštalácia

LED pásik vyzerá kvalitne a hoci ponúka až 5-metrovú dĺžku, je možné ho skrátiť takmer kdekoľvek a celá jeho zadná strana ponúka uchytenie kvalitnou 3M páskou. Tapo L900-5 som sa rozhodol umiestniť do môjho „pracovno-herného“ výklenku, ktorý trpí neduhom, že doň nedopadá až toľko svetla, keďže mám stropné svetlo priamo za chrbtom.

Inštalácia bola naozaj jednoduchá, v praxi som sa iba rozhodol, kadiaľ chcem, aby šlo napájanie, nameral som si, koľko 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 líšt s difúzormi, ktoré je možné kúpiť za nevel'ký obnos a vďaka ktorým bude celé podsvietenie vyzerat' oveľa profesionálnejšie.

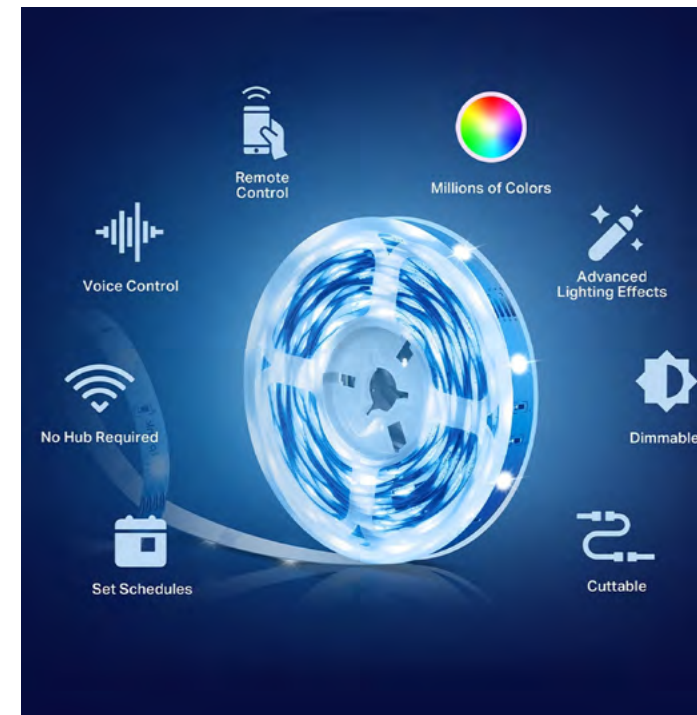
Hardvér a softvér

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



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

5 patrí medzi obvyčajné RGB pásiky, 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 obvyčajná 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 funkcionlitu 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 zlodějov) až po režim synchronizácie s hudbou.

Zhrnutie

LED pásiky nepatria len pod autá či do počítačových skriniek, ale vďaka jednoduchej inštalácii a prívetivej cene sú naozaj dobrou možnosťou na vylepšenie obydlia.

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 21€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vysoká svietivosť + intuitívne ovládanie + schopný softvér s bohatou funkcionlitou	- nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

ASUS ROG Flow Z13

NAJVÝKONNEJŠÍ HERNÝ TABLET



Spoločnosť ASUS mám osobne rád. Nielen pre samotný fakt, že ich portfólio výpočtovej techniky si dokáže dlhodobo udržiavať nadpriemernú kvalitu, ale predovšetkým pre ich neutíchajúcu snahu inovovať hardvér a triať do čia najväčšej plochy čoraz komplikovanejšieho terča. Ono sa totižto síce 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 síce 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 dovol'ovali. 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 najvýkonnejší herný tablet na svete, čo dokazuje predovšetkým niekoľko jeho konfigurácií, vrátane tej, čo som mal možnosť testovať viac než mesiac. ASUS nám zaslal Flow Z13 v najvýkonnejšej verzii, ak nerátame externú grafickú kartu (tú sme tentokrát k dispozícii nemali), keďže sa črievka v tomto prípade pýšili procesorom Intel Core i9-12900H a grafickou kartou RTX

3050Ti. Zákazník, ktorý by nemal chuť zaplatiť viac než tritisíc eur môže siahnuť 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, pod'me 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, veď 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 prímiesou plastu – plastový je len malý úsek obvodového rámu okolo výstupu chladenia. Celá zadná strana v sebe nesie krásny nádych futuristického retro štýlu, ktorý sa mne osobne dostal okamžite pod kožu a, ak dáme bokom úplne zbytočnú

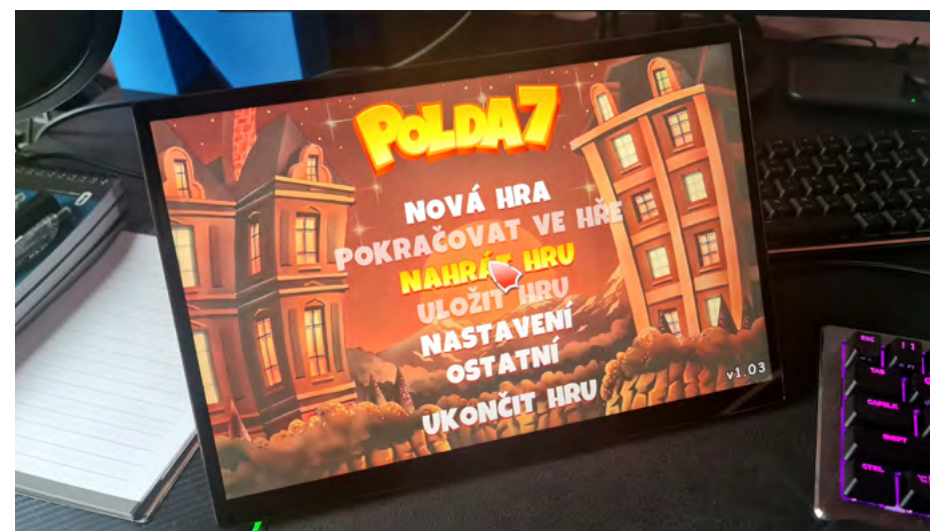


8 MPx kameru, ostane nám pohľad na úzke okno s RGB podsvietením. Toto konkrétne a osamotené okienko vám dáva šancu nazrieť dovnútra najvýkonnejšieho herného tabletu na svete a musím uznať, že pohľad je to skutočne očarujúci. Ako také malé neónové mesto v sklenenej fl'aštičke. Výklopný stojan sa natiahol po celej dolnej hrane a je uchytený prostredníctvom špeciálnych pántov schopných zafixovať tablet v akejkol'vek 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 pripnutú, alebo nie. Osobne som však skúšal položiť si Z13 na stehná súčasne aj s klávesnicou a spracovať tak niekoľko článkov. Pohodlie v takejto forme používania nie je síce nejako 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 ťažké 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 rozbehnúť akúkol'vek modernú hru a súčasne vás nechať ležať v posteli ako Lazara. Ktorý iný tablet niečo takéto dokáže?

Dajme teraz bokom nízko profilovú 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 rámkami 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. Keďže 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 nepeknej minulosti – trčí to z toho ako chlpy z nosa tureckého taxikára na vlakovej stanici v Istanbule.

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 trinástipalcovej obrazovke si však podľa môjho názoru vystačíte úplne krásne s FHD rozlíšením, ostatne, počas testu som si obraz samotný nemohol vynachváliť, keďže 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, zatiaľ čo na vás manželka pozerá s láskavým (ne)pochopením. Úložisko je voliteľnou záležitosťou, ale v základe máte voľbu medzi 1 TB SSD a 512 GB SSD diskom, s tým, že operačná pamäť ostáva vo všetkých verziách 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 nejako zasahovať. Naopak, tie súčasnejšie už v tomto smere samozrejme vyžadovali trochu 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, nehovoriac 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

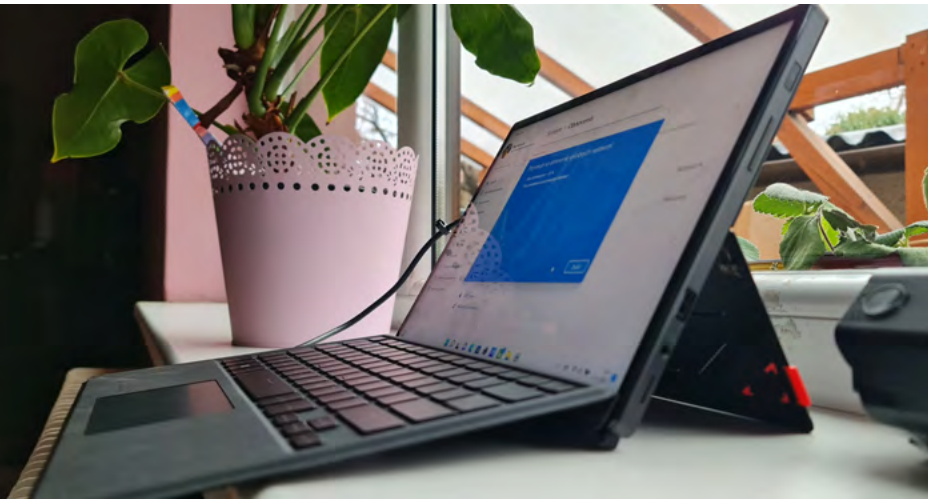
výkonom nie je vôbec zlé. Asi sa nemusíme rozprávať o tom, že akonáhle si spustíte náročnú hru a svietivosť nastavíte na maximum, akumulátor nevydrží ani jednu celú hodinu. Pri kancelárskej práci s jasom niekde okolo polovice máte k dispozícii takmer šesť celých hodín a ak by ste si chceli pustiť napríklad len Netflix, tak pri päťdesiatich percentách jasú vám to celé dá takmer osem hodín. Dané údaje rozhodne nevznievajú nijako tragicky, hoci by som osobne rád zažil éru, kedy sa nabíjanie už nebude brať ako jeden z hlavných atribútov pri rozhodovaní, ktorý hardvér si zoberiem domov. Tak či onak, ASUS nešetril a do Z13 vložil dostatočne veľkú batériu, schopnú vás podržať mimo elektrickej siete pomerne dlho, avšak nie v prípade hrania hier. Čo viac dodať? ASUS ROG Flow Z13 posúva filozofiu mobilného hrania opäť vyššie a aj keď si možno koncept herného tabletu nenájde 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 márna.

Verdikt

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 3 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- USB (2.0)
+ Displej	- Max 16 GB RAM
+ Výkon	
+ Chladenie	
+ Kompaktnosť	
HODNOTENIE:	★★★★☆



**RECENZIA
HARDWARE**

Philips Fidelio T1

KLENOT V UŠIACH?



Poznáte príbeh istej mladej a odvážnej Leonory? Trpiacej manželky, ktorá vyráža na záchranu 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 týmito dielom z roku 1805, mám len odporúčania, aby ste tento deficit čo najskôr zmazali – ostatne teraz, keď už padla opona utkaná z hrubej vrstvy protipandemických opatrení, by sa patrilo vpustiť do duše trochu tej kultúry. Zatiaľ čo si ja v duchu vyleštím svoju imaginárnu medailu za propagáciu umenia, pozvoľna popostrčím písmenká k nejakej pointe. Philips si na nás aj tento rok nachystal ďalšiu poctu sofistikovanému podaniu hudby prostredníctvom štiplov do uší a v zmysle svojich ďalších

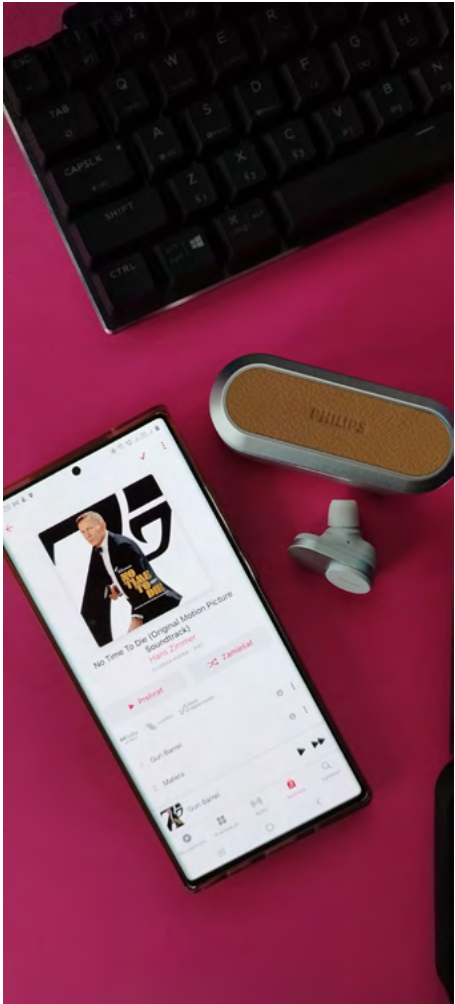
slúchadiel zostáva pod radom Fidelio. V nasledujúcom texte sa porozprávame o produkte s kódovým označením T1, v súvislosti s ktorým by som už takto na štarte rád zvolal niečo ako „Bravo!“, avšak v jemnom, starosvetском duchu.

Ešte než začnem 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 odrádzať 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 štiplov 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 akékoľvek atypické rozmery. Čo už však nemusí trafiť „do čierneho“ je samotný dizajn slúchadiel ako takých. Ak ste si doteraz mysleli, že bezdrôtové štipule do uší sa začínajú na seba podobať, 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 vyzerá 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 štipľov sú plne dotykové a dokážu identifikovať interakciu aj za nepriaznivého počasia. V jeden moment som si produkt zobral 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, koľko 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 voľba hlasového asistenta, či už priamo od Googlu alebo Apple.

Apropo, ak som atypickú veľkosť slúchadiel označil za sympatickú, rovnaký názor v zmysle veľkosti puzdra by ste z mojich úst sotva počuli. Miesto toho, aby sa výrobca snažil objemné proporcie štipľov 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

veľkosť 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 štipľoch 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 musím za pohodlnosť počas nosenia testovaného hardvéru dať suverénne palec hore, keďže ani po dlhom čase som nepocítil žiadne nepohodlie a nemusel som si do ucha liať tekutý dusík s cieľom uľaviť svojim ušiam.

Nastal čas oprieť sa o zvuk a teda aspekt, na základe ktorého by sa spotrebiteľ mal v konečnom dôsledku vlastne aj rozhodovať. Vyššie proporcie 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 akýchkoľvek nedostatkov. Po dlhšej 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. Kapitoulou samou o sebe je aj dnes už čoraz viac žiadaná 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 predvolbami v rámci ekvalizéru. Máte šancu nastaviť intenzitu potlačenia okolitých ruchov na základe miesta používania, tak, aby ste počas jazdy vo

vlakú nevníмали cvakajúce koľajnice, či v aute neregistrovali škrejúce deti na zadnej sedačke – keď už hudba z Bonda, tak som si dovoľil jeden klasický anglický vtip tak suchý, že by si ho James nemusel ani trepať, ani miešať.

Samozrejmosťou je aj zvýšené snímanie okolitých ruchov pre lepšiu komunikáciu s nasadenými slúchadlami, kedy mikrofón zvládá reagovať viac ako rýchlo a ktorú ste schopní ovládať priamo pomocou dotykovej interakcie na tele štipľov.

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

Podporované kodeky LDAC, AAC a SBC

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

Paradoxne jedinú, čo im môže robiť problémy dostať sa reálne k vám domov, je ich nie zrovna ortodoxný a minimalistický dizajn, keďže doporučne sú jednoducho veľké a to nielen slúchadlá, ale aj nabíjacie puzdro.

Napriek tomu však dokážu ponúknuť krásny a organický zvuk plný detailov, bezproblémové vybavenie telefonátov s elimináciou vetra na pozadí, pohodlie pri dlhodobom používaní, komplexnú ANC a výbornú výdrž batérie. Zamrzieť môže nedotiahnutá aplikácia a už toľko spomínané rozmery.

Verdikt

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

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Netradičný dizajn + Spracovanie + Komplexný zvuk + Batéria + Obsah balenia	- Softvér potrebuje dotiahnuť - Cena dáva možnosť nazrieť 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 opätovné sklamanie, prezlečené za rútiaci sa vlak nedostatkov, skalperov a prestrelených cien? Možno naozaj svitá na lepšie časy, keď že grafické karty sú v poslednej dobe takmer neustále naskladnené v regáloch obchodov a dokonca aj ceny už šli tým správnym smerom. To síce 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 prešl'apov, Nvidia trafila 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 prémiovejší 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 hneď 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 odmen.

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/vrchnej časti, čo definitívne pridáva na estetickom dojme. Oba TORX FAN 4.0 ventilátory sa točia rovnakým smerom a nijako sa neprekrývajú, čím by nemali vytvárať prílišné vírenie 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, našťastie, 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,

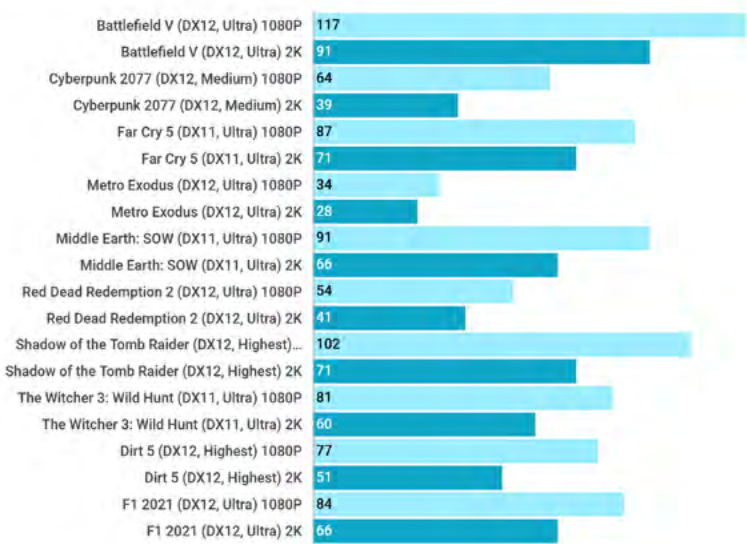


ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami. Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčať (a ktorý množstvo ľudí používa aj pri kartách iných značiek), je MSI Afterburner. Ten zvládne všetko, čo by mohol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

Komponenty a testovanie

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

Priemerné FPS v hrách MSI RTX 3050 Gaming X 8G



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 priepustnosťou 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, našťastie, 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	- stále mierne
+ optimalizovaný a funkčný softvér	vysoká cena
+ postačujúce výsledky v hrách	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

SPC GK650K Omnis Kailh RGB

KVALITNÁ HERNÁ KLÁVESNICA PRE NÁROČNEJŠÍCH



Spoločnosť SPC síce v oblasti 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 vyššej 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 tvrdenom plaste, ktorý je na vrchu produktu prekrytý

hliníkovým plátom – ten zas periférii pridáva na odolnosti. Nemusíte sa tak báť, že klávesnicu poškodíte napr. silnejším úderom (chceným či nechceným). Využitie hliníka sa, samozrejme, podpísalo aj na hmotnosti, no to nevidím 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 lacnejšie 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 síce nie je nejako výrazný, no pôsobí štýlovo, moderne, elegantne a najmä prémiovo. Kovový povrch v kombinácii s matnými klávesmi vyzerá skele, pričom to celé je ešte doplnené aj vychytaným podsvietením.



To nie je zbytočne silné, aby netáhalo oči, no taktiež ani príliš slabé, čiže v jemnom prítmí príjemne vynikne. Dokonca aj dlaňová opierka vyzerá celkom pekne, a to najmä vďaka trojuholníkovému vzoru, ktorý ju pokrýva, a logu umiestnenému na ľavej časti doplnku. Oceňujem aj magnetické pripevnenie k zariadeniu, ktoré je naozaj pevné, pravdepodobne teda nenastane 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 skele, odozva bola vďaka 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. Pochváliť musím pridané koliesko na úpravu hlasitosti, nástroj na výberanie klávesov a aj možnosť nastavenia dvoch profilov 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 ľubovoľný počet klávesov súčasne a produkt ich všetky presne zosníma. Spomeniem ešte stiahnuteľný 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 odvieďlo 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 je svojou výbavou schopná konkurovať aj drahším produktom väčších firiem.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SPC Gear	Cena s DPH: 93€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 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 porovnateľný s 15,6" notebookmi, čo výrobca dosiahol vďaka úzkemu rámu displeja. Hmotnosť 2 kg je adekvátna jeho konfigurácii. Na hornej strane rámečka displeja sa nachádza kamera s rozlíšením 1080p a praktickou krytkou, tiež infrakamera pre prihlasovanie

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

Nad klávesnicou je dizajnový pekný prvok 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 zvyknutí zo smartfónov. Priestor pred klávesnicou je dostatočne veľký pre pohodlné opretie dlaní – dominuje mu touchpad bez fyzických tlačidiel. Vedeli by sme ho charakterizovať ako primeraný, spoľahlivý a s príjemným povrchom.

Na ľavej strane sa nachádza audio vstup/výstup vo forme jacku 3,5 mm, čítačka pamätových 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 nabíjaciemu 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 prídanie samostatnej grafickej karty nVidia GeForce RTX 3060 Laptop GPU so 6GB VRAM. Displej s veľkosťou 16" má veľmi príjemné a užitočné rozlíšenie WQXGA 2560 × 1600 bodov.

Štandardom je integrácia WiFi 6 a Bluetooth 5.2. WiFi pripojenie bolo počas celého času testovania stabilné a bežne sme dosahovali rýchlosti 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. Predinštalovaný 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. Zásahu na tom má kalibrácia spoločnosťou X-Rite. Podsvietenie displeja je rovnomerné a bez viditeľných rušivých momentov. V rámci možností, ktoré ponúka IPS technológia, je čierna čiernou, biela skutočne 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 niekoľkých 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 vyváženom 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 hudby, sledovanie IPTV.

Aj do notebookov nám preniklo rýchlo-nabíjanie (spoločnosťou 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 spoľahlivé.

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 košľa, preto sme pri dlhodobej práci používali myš. Problém robilo aj jeho nezámerne stláčanie pri písaní, čím sme zbytočne aktivovali kurzor.

Hry

Naše hráčske srdce neodolalo kombinácii 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 síce 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 príležitostné hranie aktuálnych hier.

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

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 1 839€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ displej + výkon procesora + samostatná grafická karta	- hmotnosť adaptéra - cena
HODNOTENIE:	
★★★★★	

SPC Gear GK630K Tournament Kailh RGB

TROCHU PRÍVEL'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 podl'a mnohých schopnými konkurentmi väčších a výraznejších spoločností. V dnešnej recenzii sa preto pozrieme na jeden z ich produktov, konkrétne na klávesnicu GK630K, ktorá má čím prekvapiť, no má aj jednu nevýhodu, o ktorej si povieme neskôr.

Spracovanie

Ako prvá vec, ktorú som si všimol, keď 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, konkrétne 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 prémiovo, 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 tmavších podmienkach net'ahalo oči, práve naopak, pôsobí príjemne, výrazne a priehľadne.

Používanie

Moje skúsenosti s používaním tohoto 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 písať bez akéhokoli'vek vyrušenia.

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

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

Kailh spínače v klávesnici síl'ubujú výdrž 50 miliónov stlačení, čo by sa dalo brať ako mierny nadštandard. Jej používanie, okrem vysokého hluku, bolo nanajvýš príjemné, klávesy sa vďaka matnému povrchu nešmýkali a mechanické spínače odvádzali naozaj skvelú prácu v snímaní každého pohybu s dokonale nízkou odozvou.

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 naraz stlačiť ľubovoľné 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 zásadne mínus nevnímal a skôr ma potešili jej rozmery, ktoré vďaka tomu boli celkom malé, konkrétne 361,5 x 140 x 42,5 mm.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica GK630K je podľa mňa vcelku vydarený kus 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'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SPC Gear	Cena s DPH: 53€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 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 nasledujúcom článku rád pozval na súhrn dojmov z prémiového Android TV od spoločnosti Philips, ktorý, tak ako konkurencia, začína chrlieť jeden zaujímavejší panel za druhým. V čom sa práve spomínaná firma u 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.

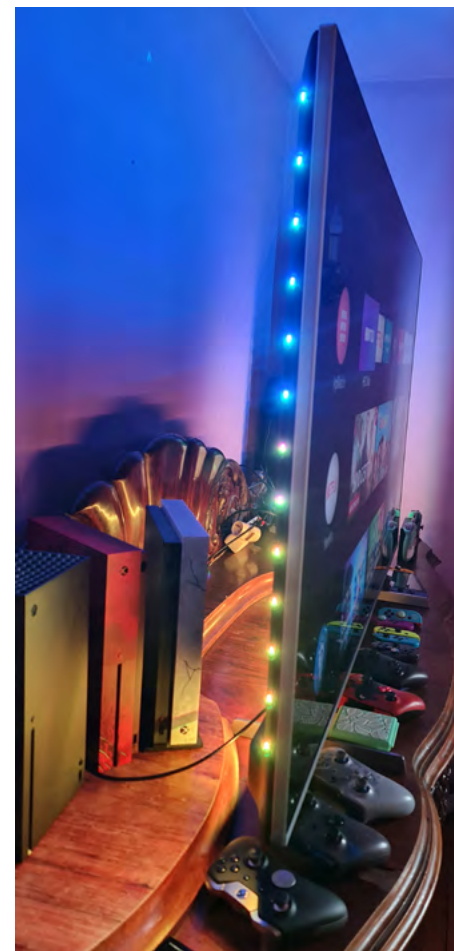
Za kódovým označením 65PML9506, sa okrem potvrdenia šesťdesiatpäť palcovej

obrazovky skrýva použitie modernej technológie Mini LED, zasadené 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 domácich televízorov, garantujem vám, že ak sa v tom rade čierno čiernych krabíc bude nachádzať práve nami testovaná vzorka 65PML9506, okamžite upúta vašu pozornosť. Celokovový rám je vyrobený z vysoko kvalitného brúseného hliníka a rovnakým materiálom sa pýši aj duo nožičiek, nesúcich váhu takmer tridsať kilogramov. Keď 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 miesto, pokojne ju môžete skúsiť prevrátiť výraznejším tlakom do oboch strán aby ste zistili, že akákoľvek nehoda sa v danom prípade nemôže stať a uvedené nohy sú pre zvyšok stabilnou oporou.

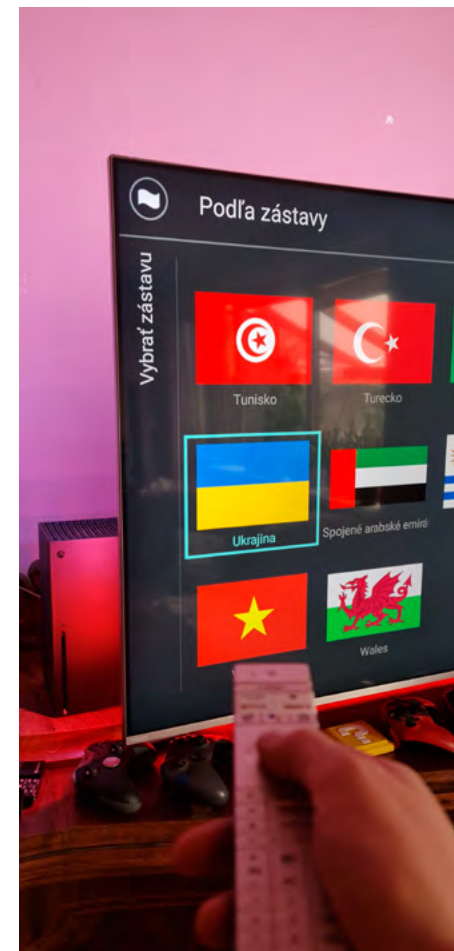
Diskotéka

Aj keď som pôvodne plánoval úplne inú postupnosť opisu kvalít a skúseností s týmto hardvérom, jednoducho to už ďalej nevydržím a musím vám povedať viac o už v úvode spomínanej funkcii Ambilight. Podsvietenie zo štyroch strán na zadnom paneli môže fungovať nezávisle na prezentovanom obsahu v TV a tak sa hodí aj ako dizajnerský doplnok do každej izby, kde predmetný produkt umiestnite.



Ambilight vytvára séria LED diód, rozložená okolo celého obvodu tela televízora. Služi na optické dopĺňanie atmosféry počas sledovania filmov, seriálov alebo hrania videohier. Kopírovanie konkrétneho odtieňa a jeho prenášanie na zadnú stenu za televízorom je možno na prvý pohľad banálna 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 ceniť o to viac. Nová verzia prináša možnosť prispôsobovania do rytmu zvukov, kde si užívateľ môže všetko zadefinovať podľa vlastnej predstavy a dokonca si zvolí 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 otravný, 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



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 obľúbenej 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) sústred'ujúcich 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





vzdialenosti, 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 natiehnúť všetok potrebný softvér a to vrátane nenáročných arkád na hranie, s tým, že vám musí postačovať veľkosť 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 svižnú interakciu bez zásadného spomaľovania, 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, respektíve vec, s ktorou som u Philips 65PML9506 nebol vôbec spokojný. Ide predovšetkým o priložený diaľkový ovládač. Ten síce 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 palacinky 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 produktom 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 vyrobiť 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 unikátne ambientné podsvietenie.

Verdikt

Elegantný a výkonom ohromujúci televízor pre náročných.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 2 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Ovládač
+ Obraz	- Menšia interná pamäť
+ Zvuk	
+ Herný režim	
+ Podsvietenie	
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

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 entuziastmi považovaná za „svätý grál“ v oblasti PC skriniek. Povesťný škandinávsky dizajn orientovaný na funkcionality 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 odľúknuť všetky pochybnosti, či je ešte tradičné chladenie počítača - vzduchom, dostatočné.

Obal a jeho obsah

Veľká, relatívne ťažká kartónová krabica, nádhorne ozdobená na vnútorných stranách, skrýva vo svojom vnútri skrinku, príslušenstvo k nej, a produktovú dokumentáciu. Príbalené príslušenstvo obsahuje mnoho rôznych skrutiek,

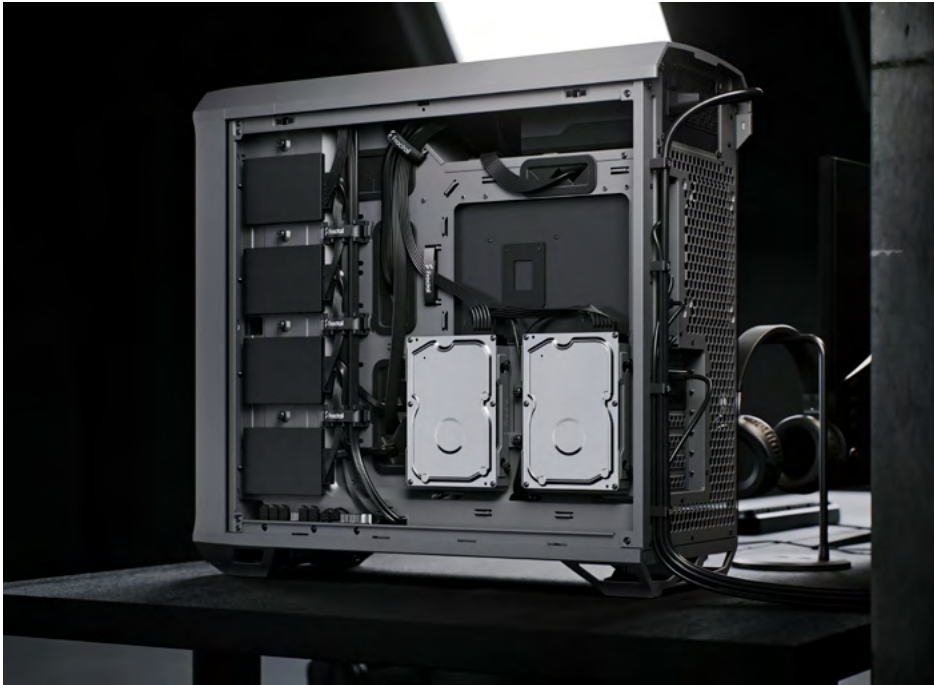
pásikov na uchytenie kabeľáže, „mounty“ pre možnosť uchytenia 120 a 140mm ventilátorov na prednú stranu, a tiež veľmi praktické oporné rameno, určené pre grafickú kartu. Produktová dokumentácia je veľmi dobre spracovaná, návody sú jednoduché, presné a nechýba v nich žiadna informácia. Fractal Design 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. Chýbu si priznala, Torrenty okamžite stiahla z trhu a na webovej stránke vydala urgentne upozornenie pre všetkých používateľov. Odporučila im tiež neodkladné odpojenie problémového ventilátorového hubu. Následne používatelia kontaktovali výrobcu, ktorý im zadarmo zaslal úplne nový, už predizajnovaný hub. V spoločnosti však nič nenechali na náhodu, a do krabice pribalili aj neprehliadnuteľné varovanie vytlačené na výraznom červenom papieri. Toto

riešenie problému a prijatie zodpovednosti označujeme ako príkladu hodné.

Ako nadštandardná 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 skrášliť aj svoju aktuálnu skrinku.

Predstavenie súperov

Aby bolo porovnanie spravodlivé, 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 Thermaltake sme ponechali originálne.

Prvé dojmy a spracovanie

Torrent je naozaj veľká skrinka, ktorá však už aj od prvého pohľadu zaujme. Rozmermi je o poznanie väčšia, ako jej testovaní súper. 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. Dizajnovovo je na Torrente zaujímavé úplne všetko – najskôr zaujme svojim mohutným ale elegantným predkom, ktorého dizajnovovo dokonalý prechod tvorí vrchná časť skrinky, následne zaujme číra bočnica z tvrdeného skla a v neposlednom rade nám oči priťahuje aj samotné vnútro skrinky.

Skrinka prichádza s už predinštalovanými 3x 140mm podlahovými a 2x 180mm prednými ventilátormi, ktoré sú všetky otočené 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 funkcionalite 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.

Zaujímavosťou je, že Fractal sa rozhodol umiestniť zdroj, dnes už netradične, hore. Na prvý pohľad sa môže zdať, 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 zátťažového 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 prémiové ventilátory Prisma majú integrované gumové tlmiace podložky, sériové nepodsvietené ventilátory takýmito tlmiacimi prvkami nedisponujú.

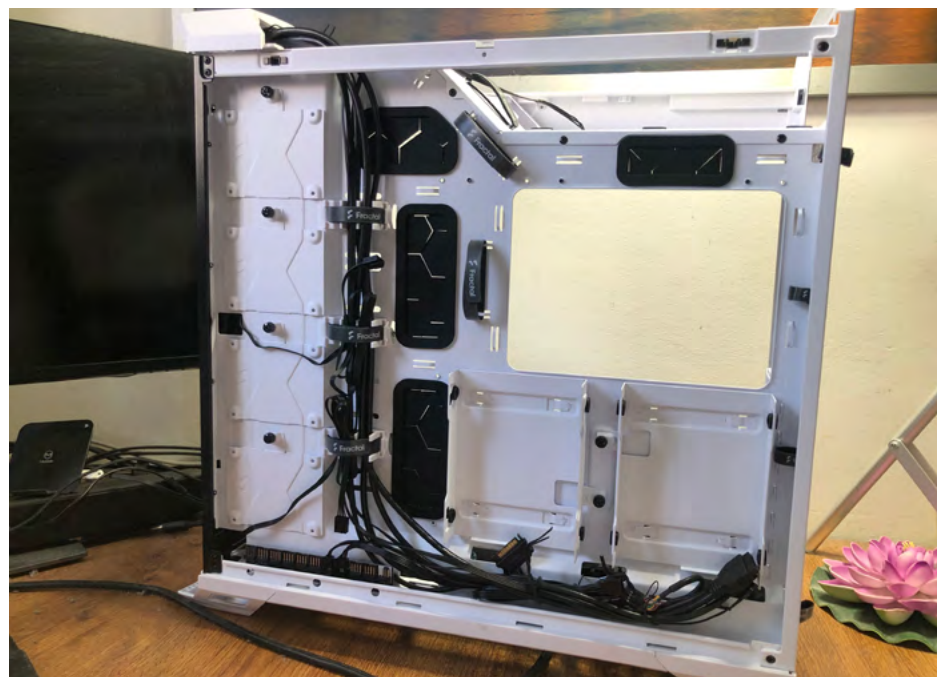
Vnútrotný plech, na ktorom je upevnená základná doska majú všetky skrine rovnakej kvality aj hrúbky. Tu nás Torrent mierne sklamal, pretože – napriek tomu, že daná hrúbka a pevnosť stačia na to, aby bola základná doska bezpečne upevnená, kvôli prémiovému feelingu by sme prijali, ak by bola predsa len trošku tuhšia. Sklamala nás aj kvalita (alebo nekvalita) skrutiek s veľkou hlavičkou (známe ako Thumbscrew), ktorá sa používa na uchytenie záslepek 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 uvoľniť, a následne ani utiahnuť, zadrhávali sa v závitoch. 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, niekoľko 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 suverénne 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, žiaden zmysel. Počas automatického nastavenia ventilátorov je skrinka veľmi tichá, a nameraná hodnota hluku priemerovo 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 ľahšie sa vygenerované teplo dokáže rozptýliť, 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. Keďže je Torrent rozmerovo veľký, pre ešte lepšiu ARGB estetiku odporúčame inštaláciu dodatočných synchronizovaných ARGB LED pásov.

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 chybnými hubmi, a tým dokazuje veľmi veľkú zodpovednosť voči svojim zákazníkom. Fractal Design Torrent vrelo odporúčame každému, kto má dostatok miesta na väčšiu PC skriňu.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Fractal Design	Cena s DPH: 250€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ AIRFLO000000W + 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 ľahšie dostupné aj podložky naozaj obrovských rozmerov, ktoré poľahky prekryjú aj celý herný stôl. Produkt s menom SPC Gear Endorphy Cordura Speed XL - EKIPA Edition síce nepatrí k tým najväčším behemotom, svojimi rozmermi, spracovaním a možno aj trochu exkluzivitu však zaujme nejedného hráča.

Som veľkým fanúšikom veľkého priestoru určenému na hranie (aspoň teda v rámci možnosti) a keďže 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 pracovného/ 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 obľúbená a roky používaná myš si s ním nesadla. Na margo mojej obľúbenej myšky sa cítim trochu zle, keďže 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-čká

podaroval so slovami „tá myš vyzerá ako po zrážke dvoch raketoplánov, to sa k nám do kancelárie nehodí“. 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 keď som doteraz mal to šťastie, že sa mi pod ruky dostávali promo kúsky od rozličných spoločností, nemali buď ten naozaj správny rozmer, alebo disponovali neduhmi ako neprešité okraje či povrch priťahujúci všetky nečistoty, ktorý ani po násobnom opraní nevyzeral dobre.

SPC Gear Endorphy prichádza na scénu

Obal tejto podložky ma už sám o sebe donútil nadvihnúť obočie. Pri tak jednoduchých produktoch, ako je kus gumy s textilným povrchom, som



tak trochu nečakal toľko informácií o tom, aký je tento produkt pokročilý a famózný. Výnimočne odolný povrch zo špeciálnej CORDURA tkaniny? Samozrejme. Jednoducho prateľná? Jasne. Už žiadne odlietanie? Dúfam, že nie. Rozmery 900 x 400 x 3 mm? Že váhaš.

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

A ukazuje sa to takmer hneď po vybalení, pretože tam, kde niektoré podložky smrdia ako továreň na chemické zbrane, ma pri tomto kúsku privítal takmer príjemný 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 viacero naozaj dobrých podložiek, ktorým sa jednoducho začal na krajoch odlupovať textil od gumy, nehovoriac o tom, že by som sa ich nikdy neodvážil opraviť v práčke. Na obale ospevovaný povrch rýchleho typu z CORDURA tkaniny je prekvapivo odolný a mal som z neho prímiovejší 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, aké 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 poľštiny do ľubozvučnej slovenčiny, ktorý predstavuje slovíčko „tím“, ide o YouTuberov/kapelu, ktorá má 2 milióny subscriberov na YouTube a po vypočutí pár 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 laktov a že sa po nej myš pohybuje ľahko a bez preskakovania snímania.

Jeden menší problém sa ukázal s „protišmykovým“ povrchom spodnej strany, ktorý sa mi na stole sem-tam pohol o pár centimetrov, ale to dávam za vinu hlavne povrchu môjho stola a nie podložke. Pri dlhodobom používaní by bolo veľmi 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 rozhodit ani špliechancami tekutín a nečistotami. Môžem hrdo zhlásiť, že vďaka mojej nešikovnosti som sa ani nemusel snažiť a metodicky tieto tvrdenia overovať, keďže sa mi na podložku hneď 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 pár šplechov od Pepsi, čaju a kávy a dokonca pár 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 Endorphy Cordura Speed XL je so svojimi rozmermi, kvalitou prevedenia a stále prítomným, zároveň však dostatočne nenápadným umiestnením log nadmieru zaujímavá.

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: SPC Gear	Cena s DPH: 31€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitný povrch + prešité okraje + odolná voči nečistotám + praktické rozmery	- mierne sa hýbe napriek 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 predat' aj napriek skutočnosti, že s každou jeho novou verziou prichádza len minimum zmien. Do tejto rovnice rozhodne 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 trpezlivosti, prezradím vám odpoveď na vyššie načrtnutú otázku už v jeho úvode. HyperX Cloud Alpha Wireless rozhodne nikomu hanbu neurobí, keďže sám o sebe zvláda prekonať svoje minulé verzie a ešte k tomu prihodit' niečo navyše. Začnime rovno výdržou batérie, ktorú si výrobca ostentatívne vlepil 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 pohlavia toho času oznámil stav batérie na úrovni 75%). Aj keď ma po vybalení pomerne krátkeho

USB-C káblu páčila ruka a chcel som slúchadlá dať dobiť až po maximálnu úroveň, nakoniec som tak neučinil a som za to nesmierne rád. Výrobca sám udáva, že v tomto prípade sa môžete spoľahnúť na 300 hodinovú výdrž, ktorú nie je možné reálne pokoriť na jeden jediný záťah – teda, okrem bláznov snažiacich sa o svetový rekord v zatlačaní ušných lalokov do hlavy. Rozhodol som sa, že stav batérie zistený počas vybalenia budem pravidelne monitorovať a pozorovať ukrajovanie z energie na základe vyt'áženia headsetu. Takto to ostatne počas testu podobne koncipovaných zariadení robím úplne bežne. Niekedy si nestihnem ani vypočítať 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'áženia, kedy som striedal hranie hier,



počúvanie hudby, či hovoreného slova, sa percentuálny ukazovateľ výdrže nedostal pod hranicu šesťdesiatich percent a mne tak neostalo nič iné, len uznalivo pokývať hlavou do rytmu práve spustenej pesničky.

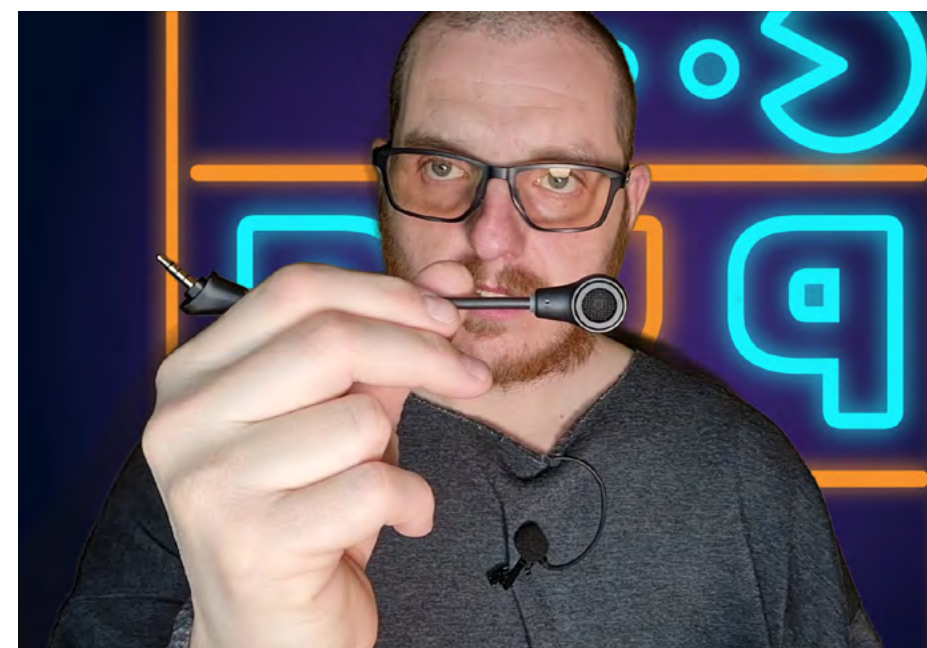
Ako na oblačíku

Aj napriek obrovskej výdrži batérie, čo je doista 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 celodennom nosení nemáte pocit, že hlava sediaca na vašom krku patrí vlastne niekomu úplne inému. HyperX naďalej kladie obrovský dôraz na celkové pohodlie a to zistíte už v prvých sekundách po nasadení. Hlavový most



prešitý koženkou a vyplnený pamäťovou penou vlastne vôbec neregistrujete a akonáhle plne uzatvorené mušle, obšité rovnako príjemným materiálom ako spomínaný most, obkolesia vaše uši, spustí sa nadpriemerne dobré pasívne odhlučnenie – apropos, výrobca nechcel už tak výraznú cenovku ťahať ešte vyššie a preto do tohto headsetu neintegroval ANC.

Mušle skrývajúce 50 mm meniče s dvojistou 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 obláčik. Iste, aj tu je to jemne subjektívne, keďže 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 vlnpevného hliníka a istý retro štýl vo vás podnieti transparentná kabeláž v podobe tenkých káblikov spájajúcich oba meniče. Dokonca musím HyperX pochváliť ešte viac, keďže po niekoľkých modeloch, kedy som na veľkosť USB snímačov pre 2,4 GHz signál u ich headsetov vyložene nadával, teraz prichádzajú s oveľa menším klúčom, ktorý by vám už nemal robiť problémy – v zmysle zasunutia do notebooku vedľa ďalších snímačov.

Nič však nie je dokonalé a prvým menším problémom počas dlhodobiejšieho 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 chuť 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 obľúbenej 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 nedokázate. Napriek všetkému sa v rámci kvality zvuku môžete tešiť na vyrovnaný a krásne ostrý zvuk bez akéhokol'vek 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 vyložené 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 márne pátrali po fyzickom vstupe pre audio kabeláž a tak všetko v zmysle prenosu stojí a padá na už spomínanom USB kľúčí.

Okrem primárneho skúmania kvality 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 chuť začať posmievat'. No nič také

neurobím, keďže po bitke je samozrejme každý generál. Funkčnosť s platformou Xbox Series X si potom síce 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 snímačovej časti umiestnenú ikonku informujúcu používateľa o vypnutom alebo zapnutom stave a ak ma testovaný hardvér trochu sklamal s celkovou hlasitosťou, tak rovnako som nebol vo výtržení 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 ikonických slúchadiel Cloud Alpha upadol do zabudnutia, keďže tá najnovšia verzia je v zmysle funkčnosti a kvality schopná suverénne obhájiť česť a slávu vlastnej legendy.

Verdikt

Úžasne znejúci herný headset s extrémnou výdržou batérie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	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



logitech

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

Otázka:
Aké max. rozlíšenie má dnes senzor Hero?

Ponuka, ktorú nemôžete odmietnuť



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. Našťastie sa celú sériu podarilo dokončiť a môžeme sa na ňu tešiť už koncom apríla.

Animovaná Zvieracia Farma



Nový film na motívy knihy od Georga 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 režiséru 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 divákovi úplne nový uhol pohľadu. Film vznikne v koprodukcii Serkisovej spoločnosti Imaginarium company a spoločností Animenture 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 veľa vecí, ktoré dokáže človek stihnúť v priebehu 15 minút. Napríklad herec Will Smith stihol za túto dobu vylepiť facu komikovi Chrisovi Rockovi po vtipu 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 herec 10 ročný zákaz vstupu na všetky podujatia organizované americkou filmovou Akadémiou, menovite aj na Oscarov. Smith sa tým pádom zapísal do veľmi nelákavého zoznamu ľudí, ako sú napríklad Harvey Weinstein, Roman Polanski alebo Bill Cosby, ktorí tiež spadajú pod zákaz akadémie. Americká Filmová akadémia veľmi dbá na svoju povest' a má nulovú toleranciu voči akejkoľvek forme násilia. Tu by som len spomenula paradox, že podobný zákaz dostal aj herec 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 pilotu. 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 deja, ten sa zameriava na Edwina a Charlesa, dvoch tínedžerov, ktorí po smrti odmietli vstúpiť do posmrtného života a namiesto toho vyšetrojú zločiny na zemi, ktoré súvisia s nadprirodzenom. Réžie seriálu sa podujme Steve Yockey (Flight Attendant), ktorý tiež napísal a zrežiroval aj pilot seriálu. Podľa jeho slov ide o splnený sen, keďže je veľkým fanúšikom série a údajne pôjde o veľmi 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 dospievajúcom 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 niekoľkých filmov, v ktorých si hlavnú úlohu zahral herec 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 podieľať aj na písaní pilotu tejto série a nad celou kreatívnou réžiou. Už teraz prísl'úbil, že seriál by sa mal viac podobáť knihám, čím pomohlo aj obsadenia Scobella tým, že má herec len 13 rokov, čím sa blíži k Percymu ako ho poznáme z kníh.

Barbie vo filme...opäť



Ikona spoločnosti Mattel, Barbie, sa dočkala už niekoľkých filmových spracovaní.

Konkrétne 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 režisérскеj stoličke pôjde o určite o zaujímavý snímok, ktorý vznikne v koprodukcii Warner Bros, Mattel a LuckyChap Entertainment. Detaily deja 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 silubný. Oproti Barbie, Margot Robbi, bude stáť 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 držiteľ'a Českého Leva za film **Poupata**, Zdenka Jiráského nás zavedie do obdobia, keď 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 výpovedným 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 prevádzkačom do Bavorska, cez západonemecké hranice. Krehkú harmóniu vidieckeho rehol'ného života naruší práve spomínaná Akcia K, keď do kláštora príde ozbrojená jednotka a všetkých mníchov

z Kryštofovo rádu odvedie nevedno kam. Kryštof našťastie v skupine chýba, pretože mal za úlohu vyhl'adať 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 utiecť 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, nakoľko 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 úteku navštívia, okrem iných, aj Kryštofovo otca. Počas tejto návštevy sa dozvedáme o Kryštofovej motivácii stať 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 Borbély). No ani toto útočisko nie je bezpečné, pretože tu Cyrila zatknú a odvedú. Výsledkom je následne to, že sa Kryštof trochu nelogicky pokúsi utiecť 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 držiteľ'om



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 nudiť jednotvárnym dejom a malým množstvom dialógu. Taký Marek Geišberg nepovedal počas filmu ani jedno slovo.

Veľa informácií zostáva nevypovedaných a divák musí využiť veľkú dávku 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 vykresľuje len to, že každá osoba vás môže zradiť, či už ide o susedov, dlhoročných priateľ'ov, druhov, 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 Kurza tento počín zaradiť. Začiatok filmu je postavený ako historická dráma, ktorá sa ale mení na road movie a ukončená je ako romantický film. Treba dodať, že slabo vykreslený dej nie je



chybou nedostatočného výkonu hereckého obsadenia. Nováčik Mikuláš Bukovjan podal vo svojom prvom filme solídny 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.

Keď sa teda pozrieme na snímku s odstupom tak nám zostáva hodnotiť, že filmu neostáva veľa, čo by mohol divákovi ponúknuť 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 pohľadu hlavnej postavy budúceho mnícha, Kryštofa. On sám je okrem iného aj posledným článkom reťazca v prevádzacom systéme, ktorý pomáha nežiaducim osobám utiecť za hranice štátu.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Zdeněk Jiráský	Rok vydania: 2021 Žáner: 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, Čarodejnice) sa brutality rozhodne nebojí. Akčný thriller, zasadený do obdobia, keď sa po severských krajinách prehánali hordy Vikingov, rozpráva príbeh o pomste, láske a osude. Sledujeme v ňom mladého princa Amletha, ktorý sa po vražde svojho otca stal bojovníkom v Kyjevskej Rusi a zvierat'om v ľudskej koži, no nikdy sa však nevzdal sna o návrate domov a oslobodení svojej matky z rúk uzurpátora. Po veštbě od čarodejnice, ktorá mu predpovie úspešné zavŕšenie svojej pomsty, sa rozhodne, že je ten správny čas konať. Hnaný neochvejnou vierou v naplnenie svojho osudu sa dobrovoľne nechá uvrhnúť do otroctva, len aby sa dostal bližšie k vrahovi svojho otca, kráľa

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

Taký bežný film o Vikingoch?

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

bojové scény plné brutality. Severan je rozdelený do kapitol, rovnako ako je Amlethov plán rozdelený do niekoľkých dôležitých fáz. Počas odškrtávania 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 náhľad do severskej mytológie a rituálov. Vďaka tomu sa pomerne jednoduchý a priamočiary dej vo viac ako dvojhodinovom filme nenahŕuže, ale zostáva zaujímavým po celú dobu.

Teatrálnosť

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



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

Jeho herecký výkon ma primäť 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 chytať sa



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

Audiovizuál

Po vizuálnej stránke sa Severan v mojom osobnom rebríčku umiestnil veľmi vysoko. Od jednozáberovej scény plienenia dediny, cez rituály a vízie, až po prírodné scenérie, všetko vyzerá úchvatne. Vo farebnej palete dominuje hnedá 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 veľkoleposť. Pochmúrne melódie striedajú priam hororové kúsky. Hudba Severana je umeleckým dielom sama o sebe.

Ak si chcete užít zaujímavý umelecký zážitok, skvelú hudbu a trochu toho masakru, Severan je filmom pre vás. Netreba sa nechať odradiť dlhou minútážou, tento akčný thriller aj napriek jednoduchšej dejovej linke diváka nikdy nenudí. 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 naplno 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 Mrázik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Robert Eggers	Rok vydania: 2022 Žáner: Drama / Akčný
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Nevšedné spracovanie	- Herecký výkon hlavného
+ Vizuálna stránka	protagonistu
+ Hudba	- Dialógy
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 čísiel v elektronickej podobe nájdete voľne 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.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

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

Titulka
Polda 7

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

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín is available for licensing.

Contact the international department to discuss partnership opportunities.

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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

HRA SA NIKDY NEKONČÍ



HRAJ AKO LEGENDA



League of Legends kolekcia.

LEAGUE OF LEGENDS





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD