

# GENERATION

**HRALI SME**  
**MARVEL'S**  
**SPIDER-MAN 2**

**TESTOVALI SME**  
**MSI Modern MD271UL**

**TÉMA**  
Prichádza Canon ZIMNÝ CASHBACK,  
ktorý ti vytrie zrak!

**VIDELI SME**  
*Killers of the Flower Moon*

**RETRO**  
*The Legend Of Zelda:  
Ocarina Of Time*

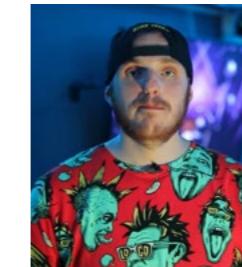
**SÚŤAŽ**





# NAJNIŽŠIE CENY V ROKU! BLACK FRIDAY

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



## Rozlietaný ako jesenný šarkan

Začnem zase s nábehom na klišé o nezastaviteľnej rieke zvanej ČAS. Neskutočne to letí, však? Moje končeky prstov si ešte teraz živo spomínajú, ako udierali do januárových tónov tohtoročného prvého čísla Generation a už tu máme predposledný príhovor patriaci identickému kalendáru. Áno, Filip, ako vidíš, čas letí. A vlastne aj Filip, ruka v ruke s našou terénou pracou, v posledných týždňoch nalietal tisícky kilometrov, aby vám priniesol zaujímavé reportáže spoza hraníc Slovenska. Ešte než ma v bielom, tesnom svetri odvezú za to, že o sebe rozprávam v tretej osobe, rýchlo prejdem k veci.

Spoločnosť Huawei nás pozvala na otvorenie unikátneho laboratória v hlavnom meste Fínska, čo je jeden z článkov, ktoré si budete môcť prečítať na nasledujúcich stránkach. Nechcem v tomto smere nejak prebiehat, každopäťne, ak vás vždy zaujímalo, ako sa vlastne realizuje výskum a vývoj nových funkcií pre inteligentné hodinky, uvedená reportáž by vás v tomto smere mohla naplniť dostatkom zaujímavých informácií.

Okrem toho, že som si užíval hamburger z losa a nakrúcal spotených olympijských športovcov s Huawei hodinkami, s rovnakým nadšením som prijal definitívne ukončenie ságy pohľadu Activision Blizzard zo strany Microsoftu – sága dlhá dva roky, plná súdnych tahaníc, prepisovaní zmlúv, plných popolníkov a obhajob pred regulačnými úradmi, tak doznala svojho konca. Čo to znamená pre herný biznis ako taký nateraz nechám v rovine úvah, každopäťne, predmetná a svojou sumou rekordná akvizícia je jedným z medzníkov v rámci interaktívnej zábavy, ktorej dopady môžeme reálne pocítiť až o dekádu, či viac rokov.

Nasledujúce stránky novembrového čísla vášho oblúbeného magazínu však nemusia na svoju premiéru čakať až tak dlho, keďže už teraz zvládnutu ponuknut' oveľa viac, než som načrtol výššie a tentokrát sme tam okrem hier a hardvéru všeobecne nemalou mierou natlačili aj dianie na plátnach slovenských kín. Preto nebudem d'alej zdržovať a rovno vás odkážem kliknúť na pravý roh obrazoviek.

**Filip Vorzáček**  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE**

**msi**

**logitech**

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**CyberPower**

**Fractal**

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.

## Prichádza Canon ZIMNÝ CASHBACK, ktorý ti vytrie zrak!



Ak patríš medzi tých, ktorí radi vyčkávajú, tak si sa zrejme dočkal Canon cashbacku, ktorý predčí všetky tvoje očakávania! Vďaka aktuálnej promoakcii ZIMNÝ CASHBACK si môžeš vybrať svoju vysnívanú zrkadlovku, objektív alebo mini foto tlačiareň a ušetríť pritom niekol'ko stoviek eur. Tak neváhaj, zaostri na svoj vysnívaný produkt a pridaj sa do komunity Canon srdciarov! Všetky dôležité informácie nájdeš na [www.canon.sk/zimnycashback](http://www.canon.sk/zimnycashback) alebo u autorizovaných predajcoch značky Canon.

Akcia potrvá od 16.10.2023 do 31.1.2024. Zakúpený produkt si môžeš zaregistrovať do 29.2.2024.

### Budúcnosť sú bezzrkadlovky

Posledné roky sa nesú na vlnách systému EOS R! Ak t'a doteraz táto vlna nepohltila, tak tentokrát sa jej zrejme nevyhneš. Systém EOS R t'aží viac ako troch desaťročí inovácií radu EOS a prináša revolučný bajonet RF, ktorý nielen



z 23 inovatívnych objektívov RF, ktoré sú súčasťou zimného cashbacku a vďaka ktorému budeš mať v ruke kombináciu, s ktorou ti už neujde žiadny dôležitý moment.

### CASHBACK:

EOS R50	30 EUR
EOS R10	30 EUR
EOS R7	100 EUR
EOS R6 Mark II	200 EUR
EOS R5	500 EUR
EOS R3	700 EUR
RF objektívy	25 – 250 EUR



### PowerShot do každej rodiny!

Tentokrát sice v cashbacku nenájdeš žiadny kompaktný fotoaparát zo série G, ale tešíť sa môžeš na posledné novinky radu PowerShot, ktoré aj napriek kompaktným rozmerom prekonajú tvoje očakávania. Športových fanúšikov, či pozorovateľov divokej zveri osloví extrémne sprátny monokulárny fotoaparát PowerShot ZOOM. Rodiny a ľudia bažiaci po smart zariadeniach by mali sihnut' po fotoaparáte PowerShot PX, ktorý stačí položiť na stôl a on si už samostatne poradí s videom a fotografiami z rodinej oslavly alebo večernej párty s kamarátkmi. A najmä vlogerov a vásnívivých cestovateľov, ktorí si zo svojich ciest robia záznam, určite poteší kompaktná vlogovacia kamera PowerShot V10.

### CASHBACK:

PowerShot ZOOM	50 EUR
PowerShot PX	50 EUR
PowerShot V10	80 EUR

### Odfot' a vytlač!

Neduhom posledných rokov je definitívne uchovávanie fotografií len v digitálnom prostredí, ku ktorým sa mnohokrát už nevraciame. Ideálnym spomienkovým nosičom sú práve vytlačené fotografie, ideálne také, ktoré si zachovajú svoje farby aj desiatky rokov. Práve to ponúka mini foto tlačiareň Canon SELPHY Square QX10. Obohat' svoj denník o spomienky v podobe malých fotografií!

### CASHBACK:

SELPHY Square QX10	30 EUR
--------------------	--------



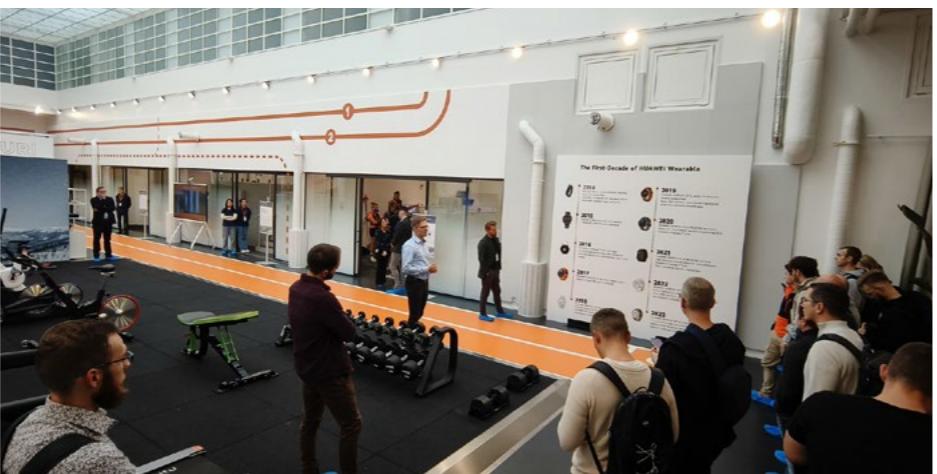
## Huawei otvoril vo Fínsku unikátne laboratórium



Dnes sú už inteligentné hodinky bežnou súčasťou našich životov, a tak ako sa ich klasická forma kedysi kupovala s prostým cieľom neustáleho ukazovania času, v súčasných hodinkách je skrytý oveľa väčší potenciál. Smart watch segment sa nástupom moderných technológií priblížil v rámci využitelnosti ku skutočným medicínskym pomôckam, metaforicky povedané, skôr je to vidina pomyselnej siluety. Práve ten razantný progres je jedným z dôvodov, prečo si nositeľ'ná elektronika v súčasnosti našla miesto aj u menej technicky zdatných konzumentov. Jeden túži po neustálom monitorovaní svojho spánku, iný potrebuje pravidelné merat' tlak alebo pomáhať s cvičením rôzneho druhu. Spoločným menovateľom je snaha o prevenciu zmysle zdravia a súčasne rovnako dôležitá motivácia a mapovanie všetkých fyzických výkonov, ktoré počas dňa vykonávame. Napadlo vám niekedy, ako vlastne vzniká softvér schopný všetkých tých zázrakov, čo vaše náramkové hodinky s displejom dokážu? Spoločnosť Huawei v súčasnosti patrí medzi absolútne špičku v

zmysle nositeľ'nej elektroniky a do vývoja a výskumu inteligentných hodiniek ročne investuje obrovské sumy peňazí v snahe priblížiť sa novým mil'nikom a poskytnúť svojim verným zákazníkom niečo, čo im konkurencia nedokáže ponúknut'. V tejto súvislosti aktuálne v hlavnom meste Fínska otvoril Huawei svoje unikátne a v Európe vôbec prvé laboratórium zamerané na výskum zdravia a fitnesu, do ktorého sme dostali exkluzívnu pozvánku.

Ked' sa začne hovoriť o laboratóriach akomkoľvek kontexte, väčšina si automaticky vybaví zamračených l'udí v bielych plášt'och, ktorí od rána do večera štrngajú so skúmavkami a umývajú pipety, zatial' čo im na pozadí bliká nemoderný monitor od



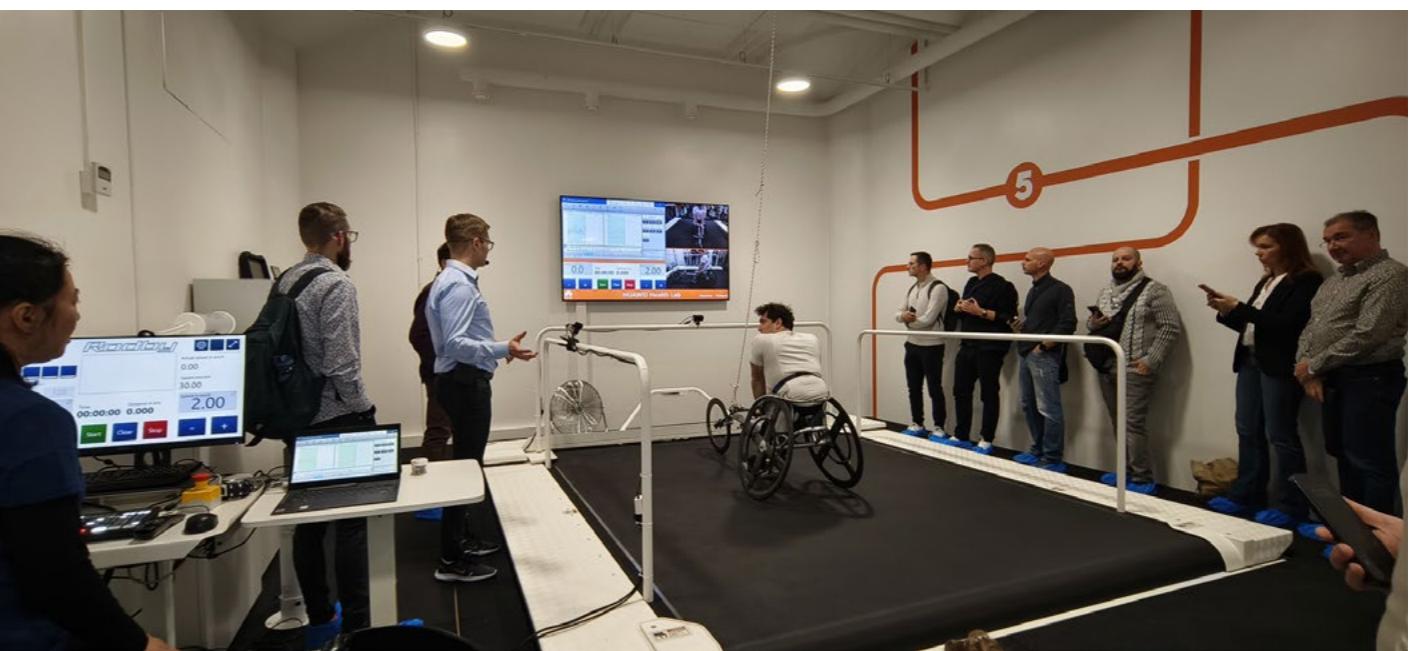
PC. V prípade spomínaného laboratória v Helsinkách je táto predstava úplne mylná, čo som mal možnosť vidieť na vlastnej oči. Huawei si na ploche s rozlohou takmer 1 000 metrov štvorcových úcelovo rozmiestnil špeciálne upravené sekcie, ktoré sú vybavené najmodernejším testovacím zariadením, tak aby mohol precízne zbierať dátá o dvadsiatke športových aktivít. Hlavným bodom je, samozrejme, výskum. Algoritmy v aplikáciach testované scenárii v reálnom živote, s dôrazom na detekciu a overovanie vstupných údajov podľa najnovších výskumných štandardov - skrátene povedané; pot a slzy cenami ovenčených športovcov zhromažďované do digitálneho lieviku s cielom posunúť kvalitu monitorovania športových výkonov na ďalšiu úroveň.

Monitoruje sa viac ako 200 fyziológických a biomechanických ukazovateľov. Medzi 5 hlavných oblastí patrí bazén s protiprúdom,

lyžiarsky simulátor, multifunkčný bežecký pás, prístrojový bežecký pás a otvorená telocvičňa pozostávajúca z rôznych kardiovaskulárnych cvičení.

Spoločnosť Huawei vybudovala vlastný bazén s protiprúdom na základe profesionálnych noriem, vďaka čomu sa dô presne posúdiť reálny plavecký výkon. Bazén je vybavený dynamickými vodnými tryskami, ktoré dokážu vytvoriť regulovateľný prúd s prietokom až 350 m<sup>3</sup>/hod. a okrem iného umožňujú úpravu teploty a celkovú kvalitu vody.

Ked'že lyžovanie je stále jedným z najpopulárnejších športov, celé laboratórium integruje lyžiarsky trenažér s nastaviteľnou rýchlosťou, sklonom a interaktívnymi tráťami a bránkami. Predmetná rampa je vybavená snímačmi,



ktoré monitorujú rýchlosť, polohu, uhol sklonu, sily a údaje o výkone používateľa.

Čo tu máme d'alej? Multifunkčný trenažér dokáže testovať beh, cyklistiku, preteky na vozíku a to všetko s nastaviteľnou rýchlosťou do päťdesiat kilometrov za hodinu. Bežecký pás dokonca importovať údaje GPX zo zariadení GPS na simuláciu skutočných terénov a trás, čím sa získajú reálne scenáre, ktoré presnejšie preveria bežecké/cyklistické zručnosti používateľa. Kamera následne vedecky zistuje ich výkon a poskytuje okamžitú spätnú väzbu, ktorá umožňuje zlepšovanie techniky v reálnom čase.

V smart hodinkách sa budú využívať špičkové technológie spoločnosti Huawei na monitorovanie zdravia a kondície, ktoré umožnia presné meranie fiziologických údajov. Napríklad vedecky tréningový model TruSportsTM dokáže kvantifikovať bežecké schopnosti používateľov, zaznamenávať a analyzovať tréningové údaje, poskytovať personalizované návrhy a tréningové plány a pomáhať používateľom udržiavať vedecký šport a súčasne aj zdravý životný štýl.

Z toho, čo som mal možnosť vidieť, a teraz sa budem zase opakovať, sa Huawei chce stat' jedným z hlavných tăhúňov vo vývoji nositeľ'nej zariadení vybavených užitočnými a okolo medicíny krúžiacimi funkciami a práve aktuálne otvorené laboratórium v Helsinkách je toho jasným dôkazom. Čo nám to celé prinesie v budúnosti, to sa môžeme len domnievať, každopádne, progres a postupné využívanie zbierania dát spojené so stále rastúcou oblubou Huawei hodinek, toho budú katalyzátorm.

Filip Vorzáček

# NOVINKY ZO SVETA HIER

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

>> VÝBER: Maroš Goč

## Remaster SaGa Frontier 2



Jedna z najuničteľnejších hier (minimálne po grafickej stránke) vydaných na prvý PlayStation, sa podľa všetkého dočká remasterovaného znovuvydania. Reč je o JRPG SaGa Frontier 2, o ktorej sa zmienil grafický dizajnér na svojom twitterovom účte. Ten sa nechal počuť, že jeho skice budú súčasťou SaGa Frontier 2, ktorá vyjde budúci rok, avšak následne svoj príspevok zmazal. Podľa všetkého asi predčasne prezradil to, čo nemal. O remasteri tejto klasiky sa hovorí prakticky od vydania remasteru prvého dielu, ktorý vyšiel pred dvoma rokmi. Square Enix má súčasť pochybnú povest', čo sa kvalifit remasterov ich starých hier týka, avšak vylepšená verzia prvého dielu platí z tohto hľadiska medzi to najlepšie, a tak sa tešíme. Už to len chce oficiálne ohlásenie.

## Remaster Dark Forces



Tak napokon došlo aj na jeden z najlepších Doom klonov, legendárny Star Wars: Dark Forces.

Remaster tejto aknej klasiky si vzalo na paškál Nightdive Studios, ktoré nám prinieslo už hned' niekol'ko podarených remasterov, vrátane fantastického remasteru Shadow Man Remastered. Dark Forces prinesie vylepšenú grafickú stránku, podporu vysokých rozlíšení a frameratov, pokročilé metódy nasvietenia i nové grafické efekty. Špeciálne pre PC príde podpora myší, ktorá v pôvodnej hre nebola, a ktorá tak dodá pôvodnej hrateli nový rozmer. Čo sa hrateli nesie, tá bude zachovaná, avšak zmodernizovaná a v niektorých konkrétnych prípadoch aj upravená. Čo to však znamená, nevieme a zistíme to asi až pri hraní. Hra vyjde na PC a všetky konzoly 28. februára 2024.

## Metal Gear Vol. 1 prepádákom



Ruku na srdce, čakal niekto po všetkých informáciách ohľadom technického stavu Metal Gear Solid – Master Collection Vol. 1 niečo iné? No aj tak sme ostali sklamani. Kolekciu trápi mnohé problémy technického stavu, ktorých zoznam je taký dlhý, že by zabraľ celú jednu stranu časopisu. Problémy sa lišia z platformy na platformu, no v úvodzovkách konsenzus je, že hry bežia na všetkých platformách dosť zle, obzvlášť prvý diel, ktorý beží len ako emulovaná verzia. Prítomné sú nevyšvetliteľné spomalenia i naopak zrýchlenia, vypadávanie audia a textúr, nízka kvalita zvuku, nemožnosť nastavenia kláves či chýbajúce grafické nastavenia vôbec (opäť sa to týka PC verzie). Za úplný výsmech sa dá považovať to, že prvý diel beží len v 240p a ostatné len v 720p. Konami...

## Babylon X ohľásený



Novou ohľásenou akčnou RPG je Babylon X od štúdia Mighty Boy Studio. To pozostáva z bývalých vývojárov štúdií ako Flying Wild Hog (Shadow Warrior), Saber Interactive (remake KotOR) či Owlcat Games (Pathfinder). Hra bude mixom západného a východného pojatia a tvorcovia uvádzajú inšpiráciu vo Final Fantasy či hollywoodských filmoch. Príbeh nás zavedie do alternatívnej verzie staroveku, v ktorom Babylon a Egypt zastihne nevídanú technologickú revolúciu. Titul bude obsahovať akčný súbojový systém, polootvorený svet, hlavolamy i robustný magický systém. Hlavnú úlohu tu budú zohrávať dve postavy menom Samson a Leykah, z ktorých obaja budú oplývať rôznymi schopnosťami, zbraňami i špeciálnymi gadgetmi. Babylon X príde na PC a zatiaľ neohlásené konzoly.

## Spirit of the North 2



Náladotvorná akčná adventúra s lišiakom v hlavnej úlohe sa vracia v priamom pokračovaní. Spirit of the North výšla v roku 2019 ako malá nenápadná indie hra, ktorá v sebe však ukryvala veľké srdce a príjemnú hratelihost', za čo ju hráči odmenili kladným prijatím. V tomto chce Spirit of the North 2 pokračovať. Hra prinesie viac toho, čo sme už videli, pričom tentokrát budeme hľadať tajomných strážcov, aby sme ich vtryhlí spod pazúrov zlého šamana Grimmira, a pritom nám už bude tentokrát pomáhať havran. Hra sa bude odohrávať v otvorenom svete prechanom do prasknutia tajomnými zákutiami, enviromentálnymi hádankami i čiepkami lore, ktoré budeme môcť odhaliať. Nebude chýbať ani kustomizácia výzoru lišiaka a odomkynieť skily, ktoré nám budú ná pomocné.

## Nový The Elder Scrolls



Ale no, ešte neskáčte od radosti. Vážne, nejde o nič, pre čo by sa malo skákať až po plafón. Bethesda sice skutočne pripravuje nový The Elder Scrolls, a ten sice vyjde čo neviďeteť, ale asi si na tú hru po prečítaní tohto textu už ani nespomeniete. Ide o The Elder Scrolls: Castles, čo je titul určený primárne pre mobilné telefóny. The Elder Scrolls: Castles je v podstate stredoveký ladený Fallout Shelter, čo sa grafiky, artstílu i hratelihosti týka, a takto je treba k hre aj pristupovať. Oficiálne ešte ale nebolo ohľásené nič, keďže ide len o leaky priamo z obchodu Google Play. Ked' si avšak spomenieme na všetky spin-offy série, tak nám neostáva nič iné, než sa jednoducho – a poviem to na plné ústa – báť. Ešte teraz nás totiž po nociach v snoch straší The Elder Scrolls: Blades.

## Lollipop už len ako remaster



Tvorcovia zo štúdia Dragami si asi na seba vzali až príliš veľké sústo, keďže to, čo mal byť veľký remake kultovej akcie Lollipop Chainsaw, bude nakoniec v úvodzovkách už len remaster. V roku 2022 bol ohľásený Lollipop Chainsaw RePOP ešte ako remake, no po tvare prezidenta spoločnosti Jošimiho Jasudu je zrejmé, že tento ciel' sa tvorcom nepodarí naplniť. A za všetko môžu fanúšikovia! Samozrejme, berte to len s rezervou, ktorá avšak vychádza z reálnych faktov. Jasuda totižovo so svojom tweette napísal, že rozhodnutie zmeniť projekt z remaku na remaster má základ v ohlasoch hráčov na tento kedysi plánovaný remake. Kto vie, či sa týmto statusom len tvorcovia nezbavujú svojej viny za to, že nie sú schopní pripraviť plnohodnotnú prerábku. Hráči nadšení však nie sú.

## Squadron 42 dokončený



Po nekončených desiatich rokoch vývoja kedyž singleplayerovej zložky Star Citizen, dnes samostatnej singleplayerovej hry Squadron 42 odohrávajúcej sa v univerze Star Citizen, sa tvorcovia nechávajú počuť, že je koniec. Teraz nastáva fáza ladenia a odstraňovania bugov. Týmto sa ale aspoň jeden aspekt tohto najväčšieho crowdfundingového herného projektu v dejinách dostáva do svojej finálnej etapy. Stále nevedno, kedy sa tvorcom podarí vyladiť hru natol'ko, aby bola konečne aj vydaná, avšak šéf štúdia Chris Roberts má na Squadron 42 celkom jasný názor. Chris verí, že sa z hry stane Wing Commander tejto generácie. To sú sice veľkohubé výhlásenia, ale to, že to bude vysokorozpočtová kinematická hra, potvrdzuje aj nový trailer. Starfield len ticho závidí.

## Lords of the Fallen boduje



Reštart série Lords of the Fallen s rovnakým názvom prijali kladne kritici i hráči. Aj keď sa nedá hovoriť o nejakom premožiteľovi sérii Dark Souls či hre posúvajúcej soulslike štýl akčných RPG na novú úroveň, zdá sa, že tvorcovia sa poučili z kritiky ich prvej hry Lords of the Fallen, ktorá výšla ešte pred takmer 10 rokmi. Tentokrát namiešali ten kúzlený elixír temných svetov a náročnej hratelihosti s omnoho väčšou 'ahkostou'. Tvorcovia hry uvádzajú, že predaje presiahli magickú métu 1 milióna predaných kusov napriek všetkými platformami. Čo sa recenzii týka, Metacritic uvádzá „Generally Favorable“ skóre 75/100 z doterajších 54 recenzii. Hráči na hru nazierajú o niečo kritičejšie. Aj preto sa hra drží na hranici 7/10, čo je priemer doterajších 654 recenzii.

## Pillars of Eternity 3?



Áno, ale len pod jednou podmienkou. Že na hru tvorcovia dostanú taký veľký rozpočet ako mal Larian Studios pre vývoj Baldur's Gate 3. To je jediná podmienka režiséra sérii Josha Sawyera, ktorý by sa potom do tretieho dielu skvejely CRPG série aj pustil. Po dvoch izometricky ladených (na štýl klasík z Infinite Engine) dieloch by tento tvorca sériu rád posunul o hodný kus dopredu. A niet sa vôbec čudovať, keďže je to práve Baldur's Gate 3, ktorý prelomil všetky rekordy aké mohol. A Josh vidí, že so správnym rozpočtom, by bolo možné aj takéto hardcore RPG spraviť na úrovni AAA hier. Tretia Baldurova brána malá rozpočet cez 100 miliónov dolárov, a to pre giganta ako Microsoft, vlastníka Obsidian Entertainment, určite nie je veľká položka. Tak že by niekedy predsa len?

## Nový Commandos



Starý baretem ešte rozhodne neodzvonilo. V súčasnosti sa pripravuje úplne nový diel Commandos: Origins, ktorý by sa mal na monitory a obrazovky dostať budúci rok, konkrétnie na PC, Xbox Series a PlayStation 5. Hra bude svojimi levelmi i náplňou koncipovaná tak, aby pôsobila nostalgicky, no zároveň nepôjde o žiadny remake už videných misií. Commandos: Origins sa bude odohrávať, ako inak, počas svetovej vojny a prinesie úplne nový príbeh. Čo sa hratelihosti týka, tá bude tvrdou skúškou pre milovníkov real-timeových taktických hier, pričom dohromady hra prinesie celkovo desať máp. Kto vie, ak hra zaboduje, možno by sme sa časom dočkali aj nejakej tej expanzie v podobe jednej či dvoch ďalších máp.

## Kolekcia Cyberpunk 2077



Cyberjunk, Cybershit, Cyberfuck. A aj takéto prívlastky mával Cyberpunk 2077 po výdaní. Príbeh je dnes samozrejme každému dobre známy, a tak nebudem opakovávať hŕzy, ktoré nám CD Projekt pripravil, keď vydával svoju zatial' poslednú hru. Našťastie hráči i tvorcovia boli trpezliví a najnovší update 2.0 z hry spravil, aj keď možno nie úplne ale stále z veľkej časti, to, čo si hráči priali už pred rokmi. Preto je treba už raz a navždy zahodiť prívlastky a hru volať tak ako sa má – Cyberpunk 2077. K tomu vývojári vydali aj prvú a poslednú expanziu Phantom Liberty, ktorá sa u kritikov dočkala len slov chvály. Keďže je už hra úplne dokončená, štúdio chystá súhrnnú edíciu, ktorá bude obsahovať opatčovanú hru spolu s expanziou. Jej názov a ani dátum vydania nepoznáme.

# Witchfire

AK STE SI MYSLELI, ŽE NÁDEJNÝ TITUL WITCHFIRE AKOSI UPADOL DO ZABUDNUTIA, STE NA OMYLE



**Ako hráč sa ujmete úlohy kazateľa, uznaného a cirkvou posväteného lovca čarodejníc. Tie, ako inak, privádzajú ľudstvo na pokraj zániku. Vašou úlohou bude získať zdanivo stratený artefakt, ktorý má moc zvrátiť priebeh bitky proti zlomyseľným čarodejniciam. Za týmto účelom sa vydávate na opustený ostrov, kde sa artefakt nachádza. Nájsť ho však nebude vôbec ľahké, pretože čarodejníca, ktorá ovládla ostrov, vás neustále sleduje a nepretržite sleduje každý váš krok. A práve v tomto bude sa priebeh hry Witchfire končiť a do popredia sa dostáva hratel'nosť, čo je len dobré.**

## Šialenosť sa začína.

Witchfire od prvého momentu vyzerá ako typická zbesilá akcia. Máte plnú kontrolu nad svojimi pohybmi a ste odmenení zábavnými prestrelkami. Krátky tutoriál vám však ukáže, že v hre ide o viac, ako len behať a hlava-nehlava strieľať nepriateľov.

Začíname v schátranom kláštore, ktorý slúži ako základňa, kde sa môžete oboznámiť s hernými mechanizmami, varit' elixíry, skúmat', zlepšovať si štatistiky, meniť výbavu a napokon sa vydáť na dobrodružstvo.

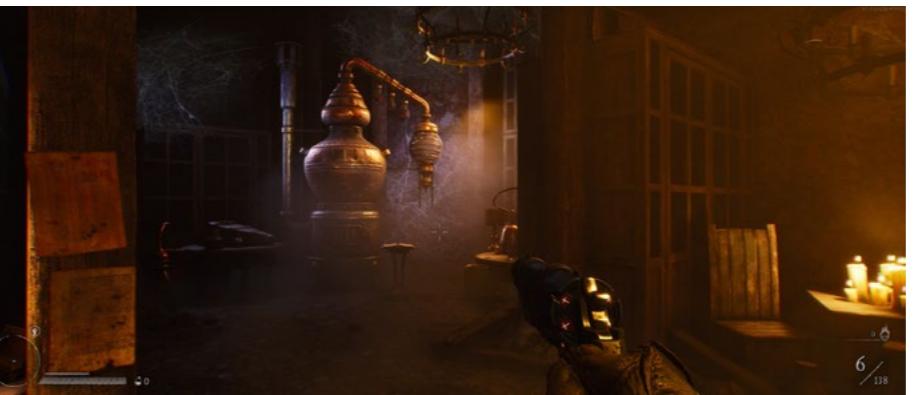
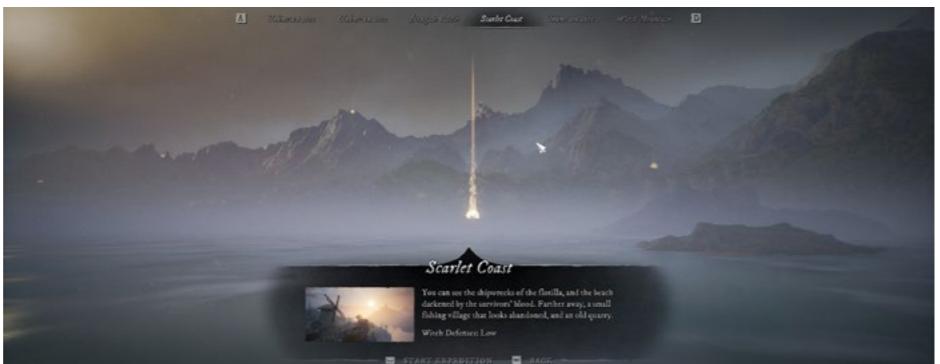
Namiesto lineárnych úrovni ponúka Witchfire niekol'ko veľkých máp.

Každá ponúka možnosť stretnúť sa s nepriateľmi, vyčistiť nepriateľské tábory, zúčastniť sa rôznych udalostí, zneškodniť pasce, nájsť korist' a podobne. Za zabíjanie nepriateľov a plnenie ciel'ov získavate Witchfire (akési duše), ktoré môžete minúť na vylepšenie šiestich štatistik.

## Roguelike s prímesou Dark Souls

Má to však háčik. Hoci má Witchfire všetky znaky klasickej strieľačky z pohľadu prvej osoby, prikláňa sa skôr

k „roguelike“ aspektu, do ktorého je pre istotu primiešaná aj štipka Dark Souls. Vždy, keď kazateľ na niektoréj z map zomrie, príde o všetky predmety až o duše, ktoré mal pri sebe. Podobne ako v Soulsborne, aj tu existuje možnosť získať stratený Witchfire pri ďalšom hraní. Pri každom vyhladení nepriateľského tábora si môžete vybrať jeden z dvoch náhodne hodených modifikátorov (tzv. arkán), ako je napríklad zvýšená rýchlosť dobívania, zvýšená šanca na kritické zásahy, šanca, že nepriatelia budú zhazovať liečivé elixíry, a ďalšie. Tieto vylepšenia nie sú trvalé, ale obnovujú sa pri každom spustení. Na rozdiel od väčšiny „roguelike“ titulov nie sú v hre Witchfire náhodne generované mapy.



Všetky sú statické. To však neplatí pre umiestnenie predmetov, udalostí, arkán a pozíciu nepriateľských táborov.

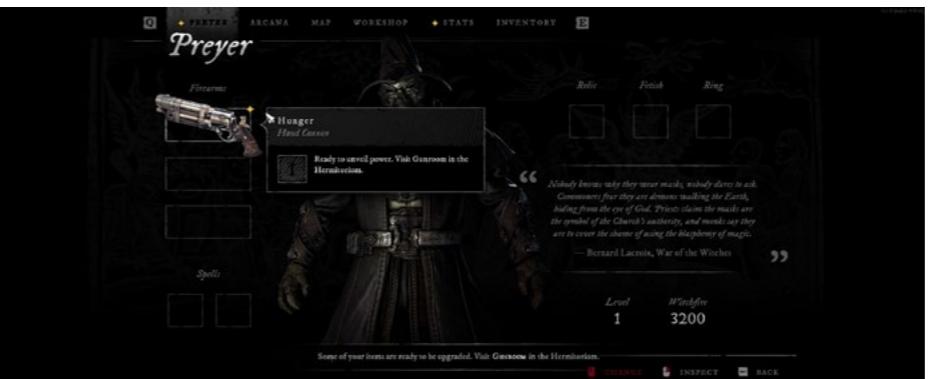
## Vysoká obtiažnosť s obrovskou hodnotou pre opakovane hranie

Witchfire nie je žiadna prechádzka ružovou záhradou. Prvých niekol'ko hodín vám dá skutočne zabrat'. Vyzbrojený iba revolverom sa vydávate do boja a aj ten najľahší protivník môže byť smrtel'ne nebezpečný, ak si nedáte pozor.

Aby ste vyrovnavali šance, je tu pre vás možnosť získať nové zbrane, kúzla, predmety a modifikátory. Predmety a zbrane potom môžete po splnení určitých ciel'ov vylepšiť na maximálnu úroveň 3, čím získajú lepšie štatistiky a dokonca aj úplne nové schopnosti. Vylepšenia, ako napríklad zmrazenie nepriateľov pri kritických zásahoch alebo zachytenie nepriateľov v blízkosti smrti náhodnými bleskmi, budú pre vaše prežitie kl'účové. Súčasne môžete vykonávať maximálne dva výskumy a zabíjanie nepriateľov určí, čas potrebný na ich dokončenie. Na rozdiel od arkán sú tieto vylepšenia trvalé. Aby ste prežili výzvy v hre Witchfire, musíte dobre ovládať zbrane aj kombinácie predmetov.

## Zlá rovnováha

Asi najväčším problémom hry je momentálne škálovanie obtiažnosti.



Platí tu staré pravidlo, že s vašou úrovňou sa zvyšuje aj úroveň nepriateľov. Za normálnych okolností to nepredstavuje žiadny problém, pokiaľ je postup odmenou.

Witchfire však nedáva dostatočnú motiváciu na zvyšovanie úrovne, skôr od toho odrádza. Namiesto pocitu posilnenia vám hra dáva pocit, že hráča trestá tým, že vás bombarduje neprekonateľ'nými prekážkami pri každom zvyšovaní úrovne.

Zvýšenie štatistik nie je dostatočné na to, aby ospravedlnilo zvýšenú náročnosť. Hra môže tento problém obišť tým, že sa jednoducho oplatí investovať do vylepšenia štatistik. Ďalším problémom je vaša výdrž.

Stamina je potrebná na šprint, beh, skok a dokonca aj na streľbu z niektorých zbraní. Pri každom zásahu stratíte čas výdrže spolu s HP. Nepriatelia v hre

Witchfire majú vo zvuku vyčerpávať vašu staminu, čím sa vás pohyb veľmi spomaluje. A v tomto bude sa stráca tempo. V hre, v ktorej ide o uhýbanie a vyhýbanie sa útokom, je nemožnosť pohybu tým najhorším trestom.

V jednej sekunde ležérne bežíte k skupine nepriateľov a v ďalšej už pomaly krivate a neviete, čo sa stalo. Scenáre, v ktorých som sa schovával za skaly, aby som mohol strieľať na bežných nepriateľov, sa vďaka úbytku staminy stávali príliš často.

## Vizuál, ktorý zaujme

V čase, keď dostávame jeden nevydarený PC port za druhým, je Witchfire akýmsi malým zázrakom. Hru som vyskúšal na dvoch zostavách, kde pri RTX 2060 som dosahoval viac ako 60 fps a pri RTX 4080 to lietalo nad 140 fps. Witchfire je vizuálne úchvatný, čo sa týka grafiky.

Nie som veľmi prekvapený, keďže hra využíva technológiu fotogrammetrie a takmer každý váš screenshot by bol hodný zarámovania.

Vynikajúce nasvietenie, farebná škala, efekty a detailné modely skutočne navodzujú pocit osamelosti a hrôzy. Po zvukovej stránke má hra tiež čo ponúknut'.

Pochmúrný soundtrack a množstvo zvukových efektov vždy vytvorí strašidelnú, nepríjemnú atmosféru, ktorá mi v mnohých dnešných hororových hrach chýba.

## Slovo na záver

Witchfire ma skutočne zaujal, a to je stále v predbežnom prístupe. Vývojárov sice ešte čaká kus práce, ale už teraz to vyzerá viac než dobré. Ak zapracujú hlavne na lepšej rovnováhe a vylepšia tempo hry, čaká nás titul, ktorý poteší nejedného fanúšika „roguelike“ hier.

Ján Schneider

# The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

ČAS AKO KLÚČ



O čase ako o veličine už toho bolo popísaného samozrejme kvantum a ja sám som sotva nejakou kapacitou, aby som si mohol dovoliť vám k tomu celému dodávať niečo nové. Každopádne, z pozície starnúceho človeka, hráča a súčasne hrdého otca si v súvislosti s ďalším retro článkom dovolím menšiu časovú paralelu na interaktívny svet. Prechádzal som si všetky mnou doteraz napísané retro recenzie pre Generation a uvedomil som si, že nám v zozname chýba jedna zásadná a z historického pohl'adu aj dosť dôležitá hra, kde veličina času hrá významnú rolu. Povieť si teraz preto viac a súčasne zaspomíname na piatu časť kultovej aknej adventúry The Legend of Zelda, ktorá v roku 1998 dorazila na systém Nintendo 64 a behom krátkej doby na

seba strhla významnú pozornosť, ktorá v nemajle podobe pretrváva dodnes.

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time je predovšetkým stále jednou z najlepšie hodnotených videohier všetkých čias – na Metacritic dostala celkové skóre 99 na základe 22 profesionálnych a uznávaných recenzií. Vo súčasnosti a výrazného nárastu počtu médií by samozrejme toto číslo nebolo tak oslnivé, avšak na to sa história už zásadne nepýta. Dôležitejšie je, že hráči nosťou má Ocarina (ako ju familiárne dnes bežne môžete nazývať) stále čo povedať aj teraz, na sklonku rokov 2023/24. Ako je to možné? Odopovedou je pretrvávajúca snaha firmy Nintendo vnášať do svojich exkluzívnych výrobcov do nových dimenzií originality. Pohyb hlavného hrdinu Linka bol silne podobný s pohybom Super Mario v rámci jeho launchovej premiéry na N64 (retro na Super Mario 64 nájdete v

produkcia Nintendo stojí aj v súčasnosti a preto je horúcim kandidátom na hru tohto roka vôbec posledný diel série Zelda, projekt Tears of the Kingdom.

V čom bola a je Ocarina tak iná a výnimočná? Shigeru Miyamoto ju vytvoril v časovom období, kedy jeho vývojárska genialita začínala naplno objavovať 3D rozmer. Klasické plošinovky pre neho už neznamenali zásadnú výzvu a v momente, keď Nintendo prišlo s novou generáciou výkonnej platformy schopnej zobrazovať plnohodnotný tretí rozmer, Miyamoto po boku kolegov začal doslova uľietavať do nových dimenzií originality. Pohyb hlavného hrdinu Linka bol silne podobný s pohybom Super Mario v rámci jeho launchovej premiéry na N64 (retro na Super Mario 64 nájdete v



starších číslach nášho magazínu), avšak spomínaný elf v zelenej kombinéze dokázal pochopiteľne ovel'a viac, než nejaký inštalatér z Talianška. Link mal premiérovo pred sebou (na tú dobu) realisticky pôsobiace kráľovstvo Hyrule rozdelené do viacerých rozprávkových častí, kde každá z nich disponovala komplexným dungeonom a kde sa kl'účom v riešení prekážok stávali unikátnie zbrane a schopnosti hrdinu samotného.

Okarína, čoby typ flauty, je hudobný nástroj, pomocou ktorého ste v hre mohli cestovať v čase a meniť tak osudy obyvateľov kráľovstva, ale aj svoju vlastnú minulosť. Ešte dnes je pre mňa fascinujúce uvažovať nad celou tou prepracovanosťou level dizajnu, prispôsobenému práve okaríne a jej funkciám, ktoré, mimochodom, musel hráč realizovať pomocou skladania nôt priamo na gamepade. Dedinky plné NPC postáv, rozvrstvené do viacerých časových rovín, a to enormné číslo puzzle hádanie, ktoré bolo nutné pomocou logiky vyriešiť, aby ste sa mohli v príbehu posunúť d'alej. Pritom na vás nikto zásadne netlačil a ak ste mali pocit, že nateraz na to nemáte a chcete skôr relaxovať, tak vám príšla vhod napríklad atraktívna

minihra chytania rýb (ich správanie pod vodnou hladinou je identické ako dnes vídame v simulátoroch zameraných čisto na rybolov, čo sa mi zdá rovnako fascinujúcej). Autori dokázali všetky tie zásadné nápady z predchádzajúcich časti zachovať aj v 3D forme a preto ste sa mohli napríklad d'alej venovať pátraniu po tajných miestnostiach so srdiečkami navyšujúcimi energiu hrdinu. Nemenej dôležitou novinkou sa však stala aj možnosť jazdy na Epone, kobylke, čo celkovú atmosféru presúvania sa na väčšie vzdialenosť ešte o kus umocnilo.

Verím tomu, že ak by ovládač od Nintendo 64 neboli tak revolučný, a to tam nerátam teraz možnosť vibrácií ale hlavne stredový úchop s analógovou páčkou, tak by ani celkový zážitok z hrania The Legend of Zelda: Ocarina Of Time nedosahoval takých výšin. Intuitívnosť v oblasti vedenia Linka, či možnosť si sekvenčne smerovať a kedykoľvek zamknúť pohl'ad kamery, to všetko prispelo k výbornému užívateľskému zážitku, na ktorom Nintendo ostatne stavalo aj v ďalších pokračovaniach série. Každý jeden predmet, čo Link zobraza do rúk, mal v mikrovesmíre tejto hry relevantné využitie a to si hráč musel vyskúmať sám, či už

na základe intuícii alebo rozhovorov. Pomocou flauty ste dokázali meniť nie len časové roviny, ale aj ohýbať počasie, či sa teleportovať – celkovo dvanásť melódii a dvanásť iných využití. Do toho všetkého si ešte treba započítati nemenej kvalitný scenár ohľadom snahy Ganandorfa dokonáť svoj diabolický plán a absolútne úžasná audiovizuálna prezentácia, na ktorú sa príjemne pozerá ešte aj dnes, viac než dve dekády po vydaní.

Ocarina of Time sa počas svojho vývoja musela vysporiadáť s niekol'kými zásadnými problémami, no keďže bola od samotného začiatku využívaná ako najväčší hit, na tom čase nie zrovna dobre sa predávajúcu konzolu, Nintendo si nemohlo dovoliť zlyhanie. Do marketingu preto natlačilo na tú dobu šialenú sumu desať miliónov dolárov, čo sa im, pochopiteľne, hravo vrátilo. Recenzenti nenachádzali chyby a len v zámorí si vytvorilo predobjednávku viac ako pol milióna hráčov (za túto cifru sa Ocarina dostala aj do Guinnessovej knihy rekordov). V pribehu jedného týždňa bol predaný jeden milión kusov a z pohl'adu histórie je dnes hranica predaných kópií nad sedem miliónov, s tým, že ide len o pôvodnú verziu vydanú na Nintendo 64. Neskor sa projekt dostal v rôznych portoch von aj na ďalšie Nintendo zariadenia, čím sa čísla dajú ešte viac naťuknúť. Faktom tak ostáva, že The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time je skutočne stále vnímaná ako masívny komerčný úspech, ktorý s rovnakým nadšením podporuje aj laická verejnosť a keď sem-tam na internete zažiarí nový rebríček TOP 100 hier všetkých čias, pravidelne sa umiestňuje na prvých priečkach. Je to prosté kus interaktívnej histórie, na ktorý nikdy nezabudneme a o to viac je zaujímavé dnes čítať rôzne názory odborníkov na nejednoznačnosť udelenia titulu „nejlepšia časť súperie The Legend of Zelda“.

## Verdict

Jedna z najlepších hier všetkých čias.

Filip Vorzáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: akčná adventúra Výrobca: Nintendo Zapožičal: Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Hratelnosť
- + Ovládanie
- + Grafika
- + Zvuk
- + Puzzle
- + Náročnosť
- Nič

### HODNOTENIE:



# The Crew Motorfest

PLNOHODNOTNÝ NÁSTUPCA, ALEBO IBA PLAGIÁTOR INÝCH SÉRIÍ?



**Vo svete pretekárskej hier s arkádovým modelom ovládania sa za posledných 20+ rokov objavilo veľa mien. Niektoré tituly sa dostali na špičku obľúbenosti, ale nemali (zatiaľ) pokračovanie, podaktoré série zase boli dlhé roky na výslní, no časom začali stagnovať a uberať sa smerom, ktorý si pohneval ich skalných fanúšikov. Existujú však aj kúsky, ktoré sú s každým pokračovaním lepšie a lepšie a bez žiadnych očividných prešl'apov.**

Ked' v roku 2013 svetlo sveta uzrel trailer na novú arkádovicu s názvom The Crew, veľa hráčov (mňa nevynímajúc) slialo nad možnostami otvoreného sveta zasadeného do zmenšenej podoby USA. Samotná hra sice už tak neohúrila, no aj vď'a dlhorčnej sneha vývojárov prinášajúcich nové DLC a patche bola schopná vybudovať si stabilnú základňu fanúšikov. Tí boli viac ako potešení príchodom pokračovania v podobe The Crew 2, ktoré hned' na úvod prinieslo rad vylepšení a uspokojilo ich na d'alších

pár rokov. Teraz tu však je The Crew Motorfest, ktorý sa snaží nasledovať v šľapach svojich predchodcov, no zároveň ide trochu odlišným smerom a slušne povedané sa inšpiruje podaktorými konkurenčnými sériami.

Ked' sa povie skvelá arkádová pretekárska hra, mladším l'ud'om ako prvý napadne niektorý titul zo série Forza Horizon. Iným, možno mierne starším, zas jeden z dielov Need for Speed. A niektorým dinosaurom, ako som ja, prídu na um aj mená ako Burnout, Juiced, Street Racing Syndicate alebo Test Drive Unlimited. Každá z týchto hier či sérií má svoju identitu, ktorú sice občas pozmenila, no ostávala jej verná, aby si nevyslúžila hnev fanúšikov. Zmenami prešla aj séria The Crew. Od prvého dielu, ktorý ponúkal nelegálne preteky a policajné naháňačky po štátach USA, cez The Crew 2, kde sa hráč zrazu ocitol v prostredí reality TV šou zameranej na pretekárov, ale stále sa odohrávajúcej v USA. The Crew Motorfest sa od svojich

„underground“ počiatkov vydal ešte d'alej, ked'že sa odohráva na zmenšenej kópii ostrova O'ahu, teda Havaj. Ten je totiž dejiskom festivalu výtajúceho všetkých od adrenalínu závislých, vôru spálených gúm milujúcich a na vysokootánovom palive fungujúcich l'udí. Nechcem sa v tom vel'mi špárat', ale koncept pretekárskeho festivalu som už niekde videl.

## Vyvážené arkádové ovládanie a AI v prevedení slon v porceláne

Tým sa však nateraz nebudeme zaoberať, ked'že v pretekárskych tituloch je dôležitá hlavne tá časť, ktorá sa venuje pretekaniu. V tejto hre je možné jazdiť nielen v autách, ale dostupné sú aj lietadlá, lode či motorky. Autá sú však najčastejšie, preto je skvelou správou, že The Crew Motorfest prišiel s novým jazdným modelom a proti predošlým dielom je ovládanie áut o dost' lepšie. Pokial' ste hrali niektorý z posledných dielov Need for Speed a Forza



Horizon, tak arkádovost' a ovládanie je tak niekde na polceste medzi oboma sériami. Niektoré zákruty je rýchlejšie prejst' zatiahnutím ručnej a následne pustením nitra, no pri konzervatívnom používaní bŕzd je možné staviť aj na grip.

Potešilo ma, že „wallgrinding“ (využívanie zábran/budov na prejdenie zákruty bez brzdenia) tu nie je taký efektívny, pričom počas hrania som si nevšimol prílišné „rubber-banding“, čiže nevysvetliteľné zrýchľovanie AI protivníkov, ktorým sa príliš vzdialite. Až tak ma nenadchla občasná hlúpost' AI súperov – tí sa totiž sem-tam rozhodnú pre istú jazdnú stopu a je im jedno, či ste v zákrute 10 metrov za nimi, alebo bok po boku. Ale v momente, ked' sú protivníci za vami, je jazdenie nadmieru príjemné. Celkovo je The Crew Motorfest jasná arkádovka, ktorej ku cti slúži, že sa rovnako pohodlne ovláda gamepadom, klávesnicou aj volantom a ked' si hráč zvykne na nejaké auto, bude vediet' proti jeho nedostatkom úspešne bojovať.

## Starý známy tuning áut a vizuálne „vylepšovanie“

The Crew Motorfest ostáva verný systému vylepšovania, v ktorom je vozidlá možné „vytunit“ cez diely, ktoré získate po úspešnom dokončení pretekov (alebo kúpite v obchode) a pri každom druhu vozidla sú rozdelené do šiestich kategórií. Tento systém mi trochu prekážal už v The Crew, moju averziu k nemu nezmenil ani The Crew 2 a The Crew Motorfest pokračuje v tomto trende. Pri tak prepracovanej hre a hlavne už tret'om diele série by som ocenil viacero možností, ako napríklad mať možnosť zmeniť motor za úplne odlišný, prípadne aspoň vedieť meniť typ náhonu. Situáciu nepomáha ani fakt, že pri naozaj silno vylepšených

Motorfest môžem úprimne povedať, že jeho zobrazenie sa často až strašidelne blížilo do teritória fotorealizmu. Občas sa, samozrejme, náhodne objavil objekt, strom či povrch, ktorý realistický vzhlad mierne narúšal, no išlo o zriedkavý jav. Tieto nedostatky boli navyše viditeľné najmä pri lietaní nízko nad povrhom, takže 90% času to hráčov neohrozí. V roku 2023 som však nečakal stálu snahu vývojárov a štúdií limitovať grafické možnosti.

Pomôžem si vetičkou, ktorú som napísal ešte pri recenzovaní The Crew 2: „Ked' už raz mám výkonný herný počítač, ktorý graficky zvládne aj tituly v 4K rozlíšení, a potom si spustím pretekársku hru, ktorá je plná akcie, nedokážem sa uspokojiť s dvoma možnosťami, čo sa týka FPS – 30 a 60“. Ked'že už nejaký čas fungujem na monitore s 2K rozlíšením a obnovovacam frekvenciou 165Hz a hrávam pretekárske tituly, kde je možné zvoliť aj FPS bez limitov, hranie na 60 FPS je naozaj citel'ný krok späť.

Nie som si istý, či ide stále o limitáciu enginu, alebo sú tieto nastavenia na pevno dané, aby konzoloví hráči nezávideli tým počítačovým, v každom prípade dúfam, že v budúcnosti priebe patch alebo mod, ktorý FPS odomkne.

## Odklon od veľkého príbehu k mini epizódam

Máloktoľemu pretekárskemu titulu sa podarilo naozaj úspešne zakomponovať príbeh ako plnohodnotnú súčasť hry. Motorfest sa odklonil od jedného kohézneho príbehu a ponúka skôr seriál prostredníctvom tzv. playlistov. Každý z nich je zameraný na iné vozidlá a môže, ale nemusí hráča zaujať krátkymi videami a sprievodným dabingom. Hoci je dabing niekedy mierne kostrbatý, nikdy





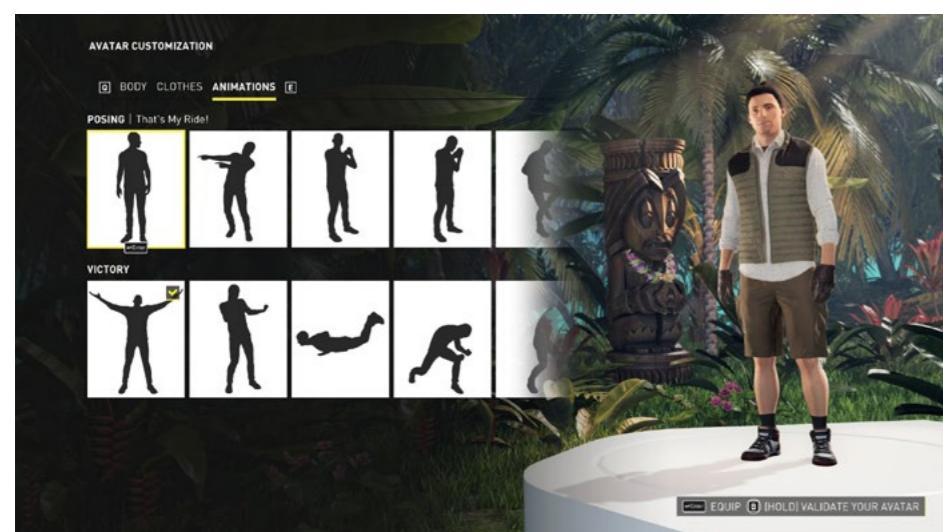
ma nevytrhol z hry a bral som ho skôr ako príjemné spestrenie popri jazdení. Úlohy v playistoch sa po nejakej dobe trochu opakujú, no na O'ahu je stále čo robit' od hl'adania pokladov až po plnenie špeciálnych fotografických misií.

Celkovo neboli žiadni playlist pridlhý, aby ma prestali bavit' autá v ním používané a Motorfest ponúka dosťatočne pestrý výber áut a vozidiel s rôzny zameraním.

Od bežných cestných tátosov cez offroad a rally až po drift, drag, či hyperautá a formuly, v Motorfeste si každý nájde niečo, čo ho zaujme. Nehovoriac o pretekáni s inými živými hráčmi, ktoré je celkom dobré a prekvapivo som počas recenzovania narazil na ovel'a menší počet hráčov, ktorí sa chcú len nabúrať alebo vytlačať z cesty ako vo Forza Horizon 5.

### Vel'a dobrého, ale aj niečo zlé

Nebudem d'alej tliachat' o všetkých maličkostach, radšej rovno vypíšem, čo sa mi na hraní The Crew Motorfest nájde



z dvojkou. Síce nie celú, na niektoré autá Ivory Tower a Ubisoft už nemajú licencie, ale takéto odmeny za lojalnosť sú naozaj výborné na jej udržanie.

Do kategórie negatívnych zážitkov patrí spomínane obmedzenie FPS na 30 alebo 60, v dnešnej dobe je to naozaj nonsens. Na nervy mi liezli aj AI protivníci so samovrážednými sklonmi, ktorí si myslia, že sú neustále v demolition derby.

Systém vylepšovania vozidiel by si tiež zaslúžil upgrade a pri hraní ma zarazil aj fakt, že hoci tu vydavateľ uvádzá niečo vyše 600 dostupných vozidiel, často ide iba o viacero verzii toho istého vozidla. Hráči si potom môžu užívať deväť verzii Nissan GT-R R34, d'alších deväť verzii 370Z či päť verzii Mazda RX7, pričom iné modely úplne chýbajú. Dúfam však, že budú pridané v updatoch.

Spomeniem aj neprijemnú nutnosť grindovať vylepšenia, resp. miňať na ne reálne peniaze – grind nájde nie je zábavný, no som rád aspoň za možnosť takmer všetko získať hraním, čiže nemusíte rovno otvárať peňaženku. Na záver spomeniem miernu vizuálnu facku, ktorú sa mi však darí ako-tak výtesňovať z mysle. Je ňou absencia funkčných spätných zrkadiel pri pohlade z kokpitu. Akože, zrkadlá sú sice funkčné, no vyzerajú, ako by na nich bol centimeter vazelinu.

### Zhrnutie

The Crew Motorfest ide svojou vlastnou cestou, do ktorej sa náhodou zapletla funkcionálita z iných pretekárskych sérií. Neberiem to ako negatívum, imitácia je najväčšou formou lichotenia a dáva mi to dôveru, že sa v štúdiu Ivory Towers inšpirujú aj v d'alších oblastiach. Pokial' sú séria The Crew udrží svoj vlastný „vibe“, no každý diel bude prinášať toľko vylepšení ako Motorfest po dvojke a dvojka po pôvodnom The Crew, tak bude vel'mi jednoduché vždy ju odporučiť.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Záber:** Pretekárska hra    **Výrobca:** Ubisoft Ivory Tower    **Zapožičák:** Ubisoft

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + Vel'mi dobré grafické zobrazenie
- + Živší svet ako v predchádzajúcich dieloch
- Skreslený počet dostupných vozidiel
- Vylepšovanie je ku koncu čistý grind
- Menšie vizuálne nedostatky

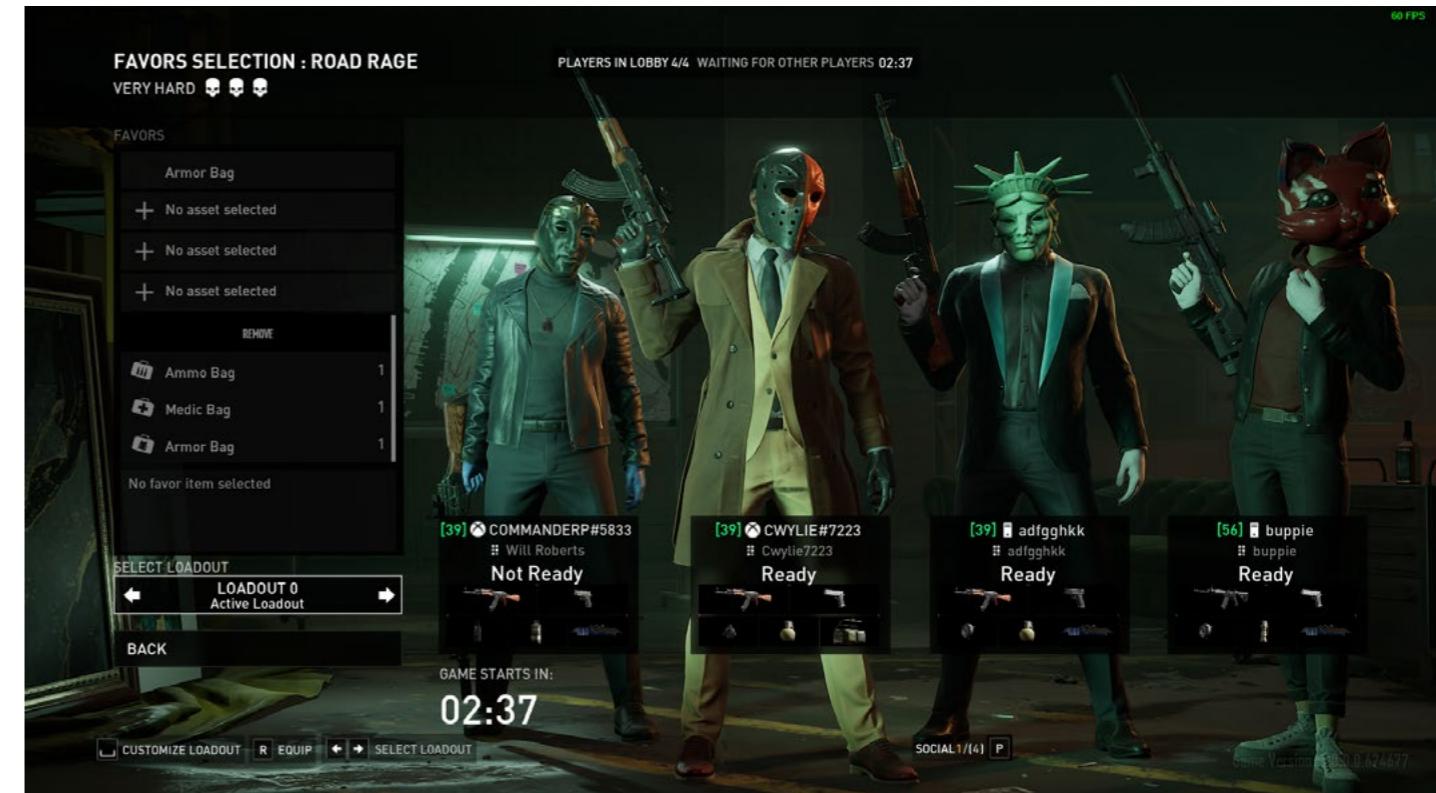
### HODNOTENIE:



# RECENZIA PC

## Payday 3

VYKRÁDANIE BÁNK, ZLATNÍCTIEV ČI INÝCH PODNIKOV JE DENNÝM CHLEBOM PRE POSTAVY TOHTO KRIMINÁLNEHO GANGU



Oznámenie pokračovania hernej série Payday som prijal s radosťou. Predchádzajúcej časti som nevenoval príliš veľa a hodín, no aj napriek tomu sa mi myšlienka hry vel'mi páčila. V zásade na hernom trhu existuje iba hŕstka hier, v ktorých je vašou úlohou vykrádať banky či zlatníctvia.

Hra Payday 3 je postavená na vel'mi silnom základe. Predchádzajúce dve časti položili stavebný kameň série, pričom aj táto časť sa ho drží. Aktuálne sa nachádza v hre osem misií. Vývojári sa snažili, aby boli vizuálne odlišné, čo sa im určite podarilo. V hre tak na vás čaká malá pobočka banky, nedostavaný most, tanečný klub, skladowý komplex či penthouse. Možno si poviete, že tieto lokácie spolu ničako nesúvisia, no spája ich príbeh novej časti.

### Príbeh série pokračuje

Na rozdiel od pozitívneho konca predchádzajúcej časti sa nový príbeh začína presne opačne. Všetky získané peniaze

sú zmrazené, a tak ste znova na nule. Nezostáva vám nič iné než comeback do kriminálneho sveta. Lenže príbeh novej časti hrá iba nájaz malú rolu, keďže je servírovaný pomocou krátkych filmových úsekov. Považujem to za vel'mi správny krok vzhľadom na žánor hry. Nedávalo by zmysel, ak by hráč po každom odohratí misie musel preskakovat' túto ukážku.

Avgak pokial' vás zaujíma, ponúkne celkom zaujímavý detektívny thriller, pretože okrem získavania financií sa snažíte prísť na to, kto prerušil vaš bezstarostný život.

### Viaceré spôsoby hrania

Vráťme sa však späť k lokalitám. Takmer každú z misií môžete prejsť dvoma spôsobmi – nenápadne alebo hlučne. Nenápadný spôsob, taktiež známy ako stealth, je v novom počine štúdia Starbreeze prepracovanejší než v predchádzajúcich hrah. Mapy sú totiž rozdelené do troch sektorov: verejné, súkromné a zabezpečené. To vytvára realistickejšie situácie, pretože

ked' vás strážnik odhalí v súkromnej oblasti, nespustí okamžite poplach. Namiesto toho vás vyprevadí do verejnej oblasti. Lenže tento zaujímavý systém je možné zneužívať, keďže vývojári nenastavili limit, kol'kokrát sa môže tento scenár zopakovať.

Väčší zmysel by mi dávalo, keby vás mohli nachytať iba pár krát predtým, než nadobudnú podozrenie a spustia alarm. Potvrdzujú to aj hlásky strážnikov, keď vás vyprevadia z týchto oblastí, pretože zakaždým povedia niečo v zmysle, že tam už nemáte chodiť.

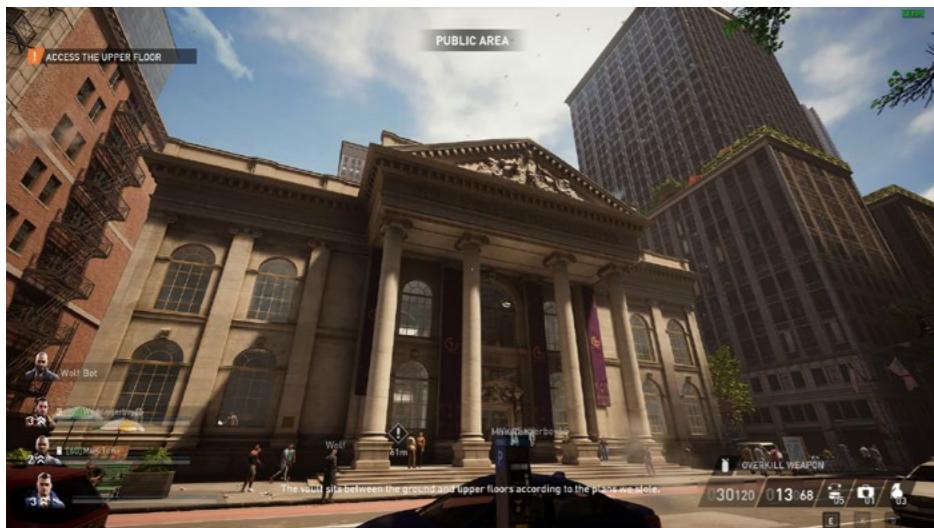
Pokial' však nemáte náladu na zakrádanie sa, obchádzanie nepriateľov a zneškodňovanie kamier, môžete rozpútať peklo. V tomto prípade sa vašim vyjednávacím nástrojom stanú zbrane, vyhrásky a tăžká technika. Keďže ste spustili alarm, všetky bezpečnostné systémy sa uzamknú a vysúvajú nájst' iný spôsob, ako sa dostať k cennostiam. Problém však vidíme v tom, že vývojári nedokázali vymyslieť



dostatok kreatívnych spôsobov, ako tak urobit'. Vo viacerých lúpežiach je potrebné, aby ste hackli nejaký terminál, no signál je príslabý. Riešenie? Stojte na predom určenom bode niekol'ko sekúnd, následne sa presuňte d'alej, až kým sa nedostanete do systému. Ked' som to zazrel po prvýkrát, nemal som na to názor, avšak rovnaký systém existuje aj v d'alších misiach, čo z neho robí repetitívnu záležitosť'.

Síce je pravda, že skoro všetky lúpeže dokážete spraviť oboma spôsobmi, no výsledok sa môže lísiť na základe zvoleného prichodu. Na myslí mám lúpež v tanečnom klube. Táto misia nesie názov „Rock the Cradle“ a vaším hlavným cieľom je hard disk, na ktorom sú uložené kryptomeny. Problém však nastane, ked' spustíte alarm, pretože obsah hard disku sa vymaže.

Našt'astie misia neskončí neúspechom, pretože stále môžete ukradnúť kopy peňazí alebo kokaínu. Taktiež sa zmení aj miesto, kam máte odniesť nakradnuté predmety či vaša finančná odmena. Tá sa pochopiteľne môže lísiť aj od počtu tašiek s cennými predmetmi, ktoré sa vám podarí ukoristiť.



je však žalostne málo. Ani po odohraní viac než dvadsať hodín sa mi nepodarilo všetky odomknúť. Príde mi, že ich počet je potrebné drasticky navýšiť, aby mal hráč aj po väčšom počte hodín čo odomykať'.

Tieto zbrane dokážete upravovať po funkčnej stránke, ale aj po tej kozmetickej. Avšak nečakajte krásne vizuály zbraní, pretože ich môžete iba prefarbiť na špecifické farby. Okrem toho však na ne môžete nalepiť nálepku alebo zavesiť prívesok. Štatistiky môžete zmeniť pomocou mieridel, hlavní, kompenzátorov či pažieb. No nečakajte drastické zmeny v hratel'nosti, zrejme najväčšou zmenou bude tlmenie striel tlmičom. Rovnako dokážete zmeniť vzhľad vašej postavy. Na výber máte zo šiestich



### Arzenál zbraní a vybavenia

Na základe vášho preferovaného štýlu hrania si môžete pripraviť aj vaše vybavenie. Na výber máte z viac než 15 zbraní, pričom časť z nich sú pištole. Nájdete tu však samopaly, útočné pušky či brokovnice. Okrem toho v hre nájdete aj takzvané preset zbrane, ktoré nemôžete upravovať a overkill zbrane – tých

zlodejov – Hoxton, Wolf, Chains, Dallas, Joy a Pearl. Okrem masky a stavby tela medzi nimi v podstate nie je rozdiel. Oblečenie môžete zmeniť, no nemáte veľký výber. V skutočnosti ide len o niekol'ko outfitov, ktoré sa opakujú v iných farbách. Úprava masiek je však trochu zaujímavejšia. Tieto kozmetické zmeny je potrebné odomknúť hraním a neskôr zakúpiť pomocou nakradnutých peňazí. Nerozumiem však, pretože sa niekto rozhodol minút' nemalé peniaze na kozmetické prvky, ked'že vašu postavu uvidíte nanajvýš v menu.

### Hratel'nost'

Ked' už máte svoj preferovaný loadout, môžete sa pustiť do akcie. Zbraň, ktorú si zvolíte predurčí, ako budete hrať. V prípade, že si zvolíte útočnú pušku, očakáva sa, že budete nepriatel'ov zneškodňovať na väčšiu diaľku a s výšou efektivítou ako napríklad hráč so samopalom. Problém však nastáva pri brokovniacích – v hre sa nachádzajú iba dve. Skúšal som iba jednu z nich, a to pumpovaci brokovnicu Reinfield 880 (hra nemá licenciu na reálne názvy zbrane, preto používa vymyslené;

ide o Remington Model 870), ktorá ani zd'aleka nenapĺňa svoj potenciál.

Viacero hier považuje brokovnice za efektívne iba vtedy, ked' sa váš cieľ nachádza pár metrov od vás. V tejto hre je to však inak, ked'že niekedy som nedokázal zneškodniť nepriatela na jednu ranu, ani ked' som bol doslova pri ňom. Taktiež nerozumiem tomu, že jeden z nepriatelia – Buldozer – používa poloautomatickú brokovnicu, ktorú neviete vôbec získať. Pokial' ju vývojári nechcú pridať ako získateľ'nú zbraň, mohli by ste ju získať aspoň na chvíľu počas hrania, ked' zabijete tohto nepriatela. Rovnako nerozumiem, prečo máte možnosť udierať pažbou zbrane, ked' tým nedokážete zneškodniť ani najzákladnejšieho strážnika. V predošej časti ste mali zbrane na blízko, ktoré boli aspoň do istej miery užitočné.

Avšak hra má niekol'ko zaujímavých mechaník, ktoré chýbali, prípadne fungovali inak, v predchádzajúcich častiach. Napríklad pácenie zámkov už nie je len o tom, že držíte tlačidlo istú dobu. Vývojári sa rozhodli pre quick time event, ktorý je osviežujúci, teda aspoň zo začiatku. Hned' prvá misia „No Rest for the Wicked“ má niekol'ko desiatok menších schránek, ktoré sú uložené vo veľkom trezore. Každú z nich musíte otvoriť samostatne, čím sa táto mechanika stáva otravnou. Otváranie sejfov má taktiež novú mechaniku, ktorá je však menej otravná, pretože naprieč lokalitami nie je tol'ko trezorov. Tým nechceme povedať, že by vývojári mali vrátiť starý spôsob odomykania zámkov, ale nie je vhodné to prehnať, ked'že aj do zamknutých dverí sa viete dostať týmto spôsobom.

Stealth má taktiež svoje špecifiká. Každý zo strážnikov má totiž pri sebe vysielačku. Pokial' ho zneškodníte, ozve sa z nej kolega. Toho môžete presvedčiť, že všetko je poriadku, no zožerie vám to len párikrát. Pokial' budete nešikovní a zopakujete to

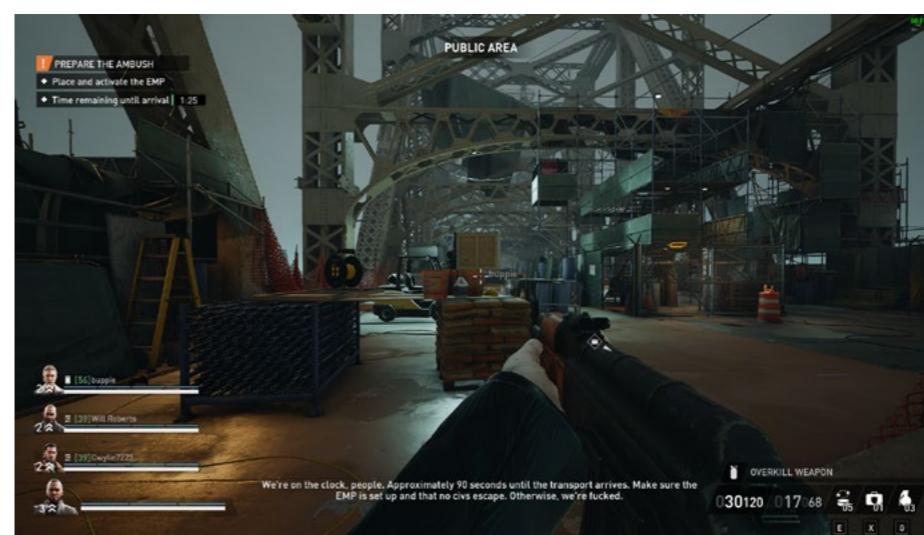


privela krát, spustí sa alarm. Podobná mechanika by mohla fungovať vtedy, ked' vás chytia v oblastiach, kde nemáte čo robiť. Nechceme povedať, že stealth je príliš l'ahký, no určite je potrebné trochu ho st'ažiť, ked'že oproti hlučnému prieschodu sa naozaj môže zdať jednoduchý.

### Náročnosti

Ked' sa vývojári ešte pred vydaním vyjadrili, že v hre budú štyri úrovne náročnosti – Normal, Hard, Very Hard a Overkill – znalo to zaujímavo, ked'že tvrdili, že práve Hard je tá, ktorú by ste mali hrať bežne. Toto tvrdenie musíme naozaj potvrdiť, pretože je skvelo vyvážená pre prvé hodiny hrania. S dobrou zohratámy tímom to pôjde ako po masle, no pri hraní s náhodnými hráčmi sa môžete trápiť. V hre nemôžete komunikovať za pomoci mikrofónu, čo je absurdné, ked'že ide o kooperatívnu hru, a nemáte poriadny spôsob komunikácie.

Od Very Hard náročnosti má každá mapa aj svoje špecifiká. Jedným z nich sú napríklad titánové kamery, ktoré nedokážete zničiť. To znamená, že zakaždým ich budete



musieť obchádzať, pokial' sa nechcete odhaliť. Na zabitie nepriatelia budete potrebovať zakaždým rovnaký počet zásahov, čo je skvelé, pretože sa z nich v t'ažších úrovniach nestanú špongie, ktoré pohltia celý zásobník a nič sa im nestane.

Avšak vy sa stanete viac krehkými, vd'ač čomu začnete využívať prostredie vo vás prospech. Tieto úrovne by som však zvolil až vtedy, ked' budete mať vylepšené zbrane, a budete poznáť dané misie. Získate tak napínavejší zážitok, ale aj väčšie odmeny.

### Verdikt

Payday 3, aj napriek viacerým nedomysleným mechanikám, je solídna hra. Počas toho, ako som ju hral som sa zabával, no zažil som aj momenty frustrácie, ked' sme na konci misie zlyhali. Myslím si, že takéto striedanie úspechov a neúspechov dokáže hráča udržať v hre dlhie. Negatívom je nedostatok obsahu.

Zachrániť to však môžu pravidelné aktualizácie a rozšírenia. Nedá sa taktiež nespomenúť žalostný stav serverov, ked'že mnoho ráz som sa nedokázal pripojiť do hry. To však bolo ešte počas testovania z časti vyriešené. Do hry sa však zaručene vrátim, ked' ponúkne viac obsahu

Branislav Fábry

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Starbreeze St.	Playman
<b>PLUSY A MÍNUSY:</b>		
+ dobrá hratel'nosť + strel'ba + pekné a rôznorodé lokality + vyvážené náročnosti	- zatial' málo obsahu - chýbajúci voice chat - neschopní boti - technické problémy	

HODNOTENIE:
★★★★★

## EA Sports FC 24

PREZLIEKANIE KABÁTOV



**Nový názov, rovnaký obsah. Alebo nie? Ako priamy nástupca má EA Sports FC 24, samozrejme, blízko k predchádzajúcemu ročníku v podaní FIFA 23. V ponuke, hratel'nosti a herných režimoch sa však nachádza aj množstvo vylepšení, ktoré potešia nielen verných fanúšikov, ale aj hráčov v prípravke. My sme sa pozreli na verziu pre PlayStation 5 a toto je náš verdikt.**

### Ako je to s licenciami?

Čo sa mení v dôsledku chýbajúcej licencie FIFA? Toto je asi tá najzásadnejšia otázka a odpoved' znie, že takmer nič. Oproti 23-ke v aktuálnom ročníku chýba iba režim Majstrovstiev sveta s oficiálnou licenciou FIFA a je tu aj okresaný počet národných tímov (30 oproti 47 v predchádzajúcim ročníkom), inak je k dispozícii v podstate kompletnejší balík licencí. Tešit' sa tak môžete na viac ako 19 000 futbalistov, 700 tímov, 100 štadiónov a viac ako 30 lág. Nechýba prestížna Liga majstrov,

Premier League, Bundesliga a po prvýkrát napríklad aj ženská Bundesliga.

Vel'kou zmenou (konečne) je aj prepracované hlavné menu. Hoci si naň budete chvíľu zvykati, zmena stojí za to. Nová ponuka je vizuálne jednoduchšia a obsah prehľadnejší. Jediný nedostatok v tomto smere vnímam v akejsi mierne oneskorenej reakcii na pohyb v menu, no nie je to nič katastrofálne.

### Nenápadná zmena, ktorá mení pravidlá hry

Najdôležitejšou vecou v každoročnej futbalovej simulácii sú inovácie na ihrisku, pretože prispôsobenie hratel'nosti je tým hlavným faktorom zábavy. Hned' v prvom zápase si všimnete pomalšie tempo hry v porovnaní s predchodom. Pre samotnú hratel'nosť to prináša mnoho výhod. Nie je to len o väčšej taktike, ale aj o samotnom tahu na bránku či dobre premyslenej obrane.

V zápale hry tak máte dostatok času na presnejšie prihrávky či prelobovanie. Po chvíli tréningu budete schopní rozohrávať prihrávky do volného priestoru ako na l'avú, tak na pravú nohu útočníka. To všetko znamená, že na ihrisku budete mať väčšiu kontrolu, čo rozhodne nie je na škodu veci. Vývojári chcú, aby EA Sports FC 24 jednoducho viac pripomína realny futbal. Aby to dosiahli, vyhodnotili 180 skutočných profesionálnych futbalových zápasov a tieto údaje do hry zapracovali. Výsledkom toho je skutočne pomalšie tempo a väčší dôraz na premyslenú taktiku.

V obrane si môžete aktivovať pokročilé bránenie vďaka novým možnostiam ovládania. Pomocou tlačidla X postrčíte supera ramenom (len ho nesledujete ako vo FIFA 23) a stlačením ďalšieho tlačidla (štvorec) ho zasiahnete. Aj to vedie k väčšej kontrole a následne k menšiemu počtu medzier v obrane, čo zase zvyšuje zábavnosť hry a

podľa mňa aj prináša reálnejšie vyobrazenie samotného futbalu.

### Brankári a špeciálne schopnosti hráčov

Brankári každoročne znášajú kritiku a inak to nie je ani tentokrát. Niekedy nereagujú vôbec, inokedy príliš skoro, alebo príliš neskoro. Občas sa kdesi zabudnú, prípadne dokonca vybehnú do stredu pol'a. V tomto smere sa teda žiadna revolúcia nekoná a prakticky sa iba kopírujú predchádzajúce ročníky.

Novinkou sú akéosi špeciálne schopnosti hviezdných hráčov. Iste, nie je to absolútна novinka, ale v EA Sports FC 24 sa ju vývojári snažia dostať viac do popredia. V praxi to znamená, že malá ikona zobrazuje jednu z 34 špeciálnych schopností nad hviezdnymi hráčmi. Napríklad nad Salahom z Liverpoolu vidíte symbol šialenstva, čo znamená, že pri drblingu šprintuje ešte rýchlejšie ako ostatní. Na papieri to možno vyzerá ako inovácia, ale na ihrisku to až také terno nie je.

### Z FUT sa stáva UT

V minulosti bol najhranejším režimom FIFA Ultimate Team (FUT). Vynechajte v názve FIFA a ste opäť v známom prostredí. Rovnako ako predtým, aj teraz je v Ultimate Team vaším cieľom zostaviť čo najlepší tím z futbalových kariet, ktoré ste si zarobili, alebo kúpili.

Prvýkrát môžete zvyšovať úroveň hráčov pomocou funkcie evolúcie. Ak splníte určité ciele, konkrétnemu futbalistovi sa zlepšia jeho atribúty. Je to motivujúce, ale zároveň to trvá dlho. Zároveň treba dodat', že nie každý hráč spĺňa kritériá evolúcie a ich počet, ktorý môžete absolvovať za sezónu, je obmedzený. Ako som spomíнал v úvode, menu



je prehľadnejšie, čo pocítite práve v tomto režime. Konečne môžete jedným stlačením tlačidla pridať všetky odmeny naraz. Napriek tomu sú mikrotransakcie, ktoré sa stali súčasťou inventára, v Ultimate Team pevne zakorenенé. Umelé a zdlhavé natáhovanie vás postupu je už roky najväčším bodom kritiky a EA Sports FC 24 na tom nič nemení.

### Kariéra

V d'alšom oblúbenom režime, ktorým je kariéra hráča a kariéra manažéra, sa všetko točí okolo vylepšovania detailov. Nič tu nie je úplne nové, všetko je o rozumných doplnkoch.

Najväčšou novinkou v kariére hráča je váš poradca. Pomocou neho určujete klub, do ktorého by ste radi prestúpili, čo mení vaše ciele, ktoré chcete dosiahnuť na ihrisku aj mimo neho. Ako tréner sa od tohto roku môžete rozhodnúť pre taktickú víziu, ktorej podriadite všetko.

### Slovo na záver

EA Sports FC 24 so svojimi vylepšeniami opäť kral'uje virtuálnemu futbalu.

Rýchlejšie zakončenie, znížené tempo hry, rozšírené možnosti defenzív a presné prihrávky majú za následok dobrý pocit k hre, čo v konečnom dôsledku zlepšuje samotnú zábavu. Napriek tomu je v každom kúte titulu stále veľa z FIFA 23. Najmä v herných režimoch sa žiadne veľké inovácie nekonajú.

Aj v tomto ročníku je jasne vediet' veľký dôraz na režim UT a loot balíčky s mikrotransakciami. V tomto smere nečakajte prakticky žiadnu veľkú inováciu.

A, samozrejme, nájdeme tu aj známe veci, ktoré sú kritizované rok čo rok. Al spoluhráčov sa niekedy pri útoku zakráda po ihrisku namiesto toho, aby sa plnou rýchlosťou tlačila do otvorených priestorov.

Striedania nie sú dostatočne agresívne a trajektória lopty je pri niektorých strelach a kríznych prienikoch prinajmenšom úsmievna.

Ak ste z úst vývojárov hltali slová o akomsi reštarte, tak na to rovno zabudnite. EA Sports FC 24 je jednoducho ďalším ročníkom FIFA so všetkými slastami a strastami – len pod novou značkou.

Ján Schneider

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Futbalový sim.	EA Vancouver	EA

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + citel'ne pomalšie tempo, ktorá je stále umelá
- zároveň to trvá dlho
- + vylepšená hratel'nosť
- brankári vás ani tento rok nepotešia

#### HODNOTENIE:



## Forza Motorsport

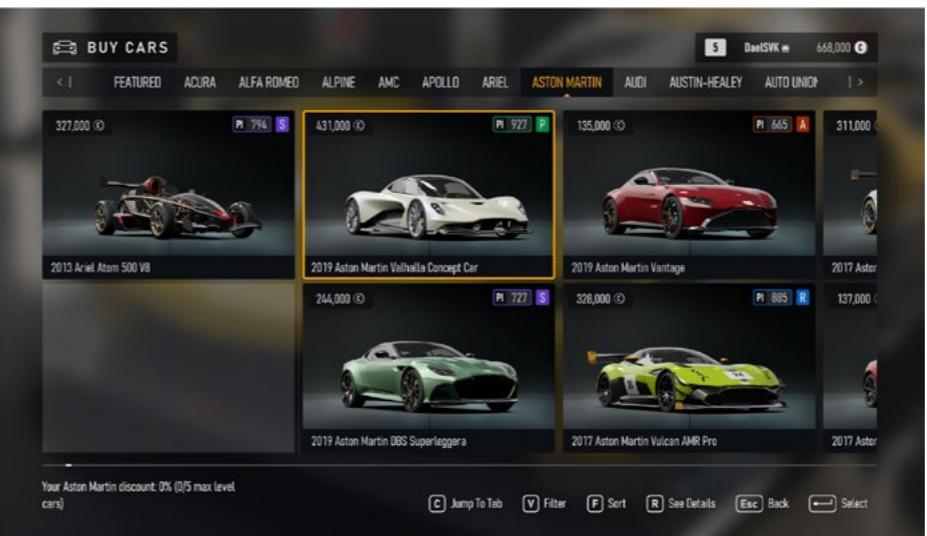
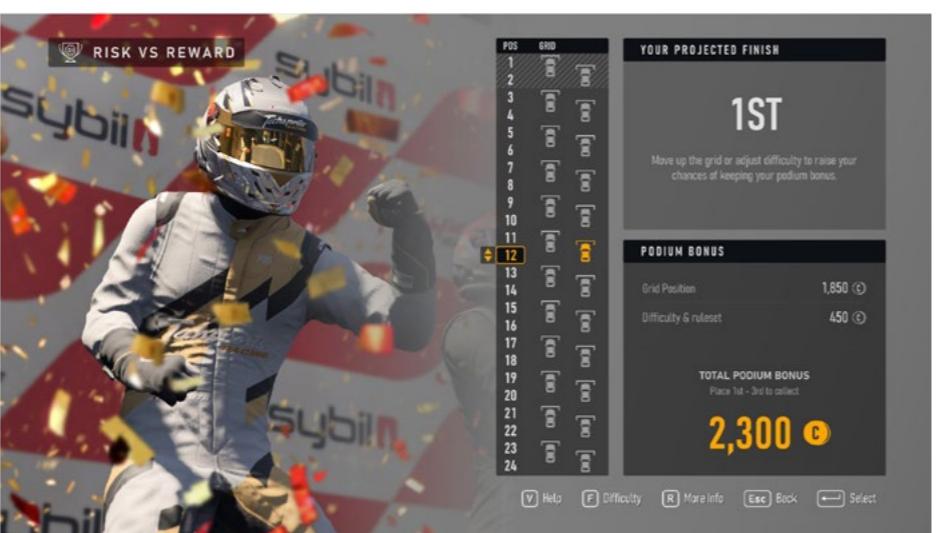
NA SPRÁVNEJ CESTE, ALE EŠTE NIE V CIELI



Posledných pár rokov som sa po stránke recenzovania venoval skoro výhradne len hardvéru. Niežebý som popri testovaní nových skriniek, mobilov, notebookov a iných technologických serepetičiek nehrával hry, ale išlo len o relax a možnosť odpútať sa od reálneho sveta. Aké boli moje najobľúbenejšie typy virtuálnych svetov? Občas niejaká FPS, inokedy RPG či RTS, ale najčastejšie poriadne a adrenalínom a vysokoaktívnom palivom voňajúce pretekárske hry. Už dávnejšie som vedel o tom, že tento rok na jeseň do zoznamu pretekárskych titulov pribudnú nejaké novinky, ale netušil som, že v priebehu pár týždňov budem dve z nich recenzovať. Po arkádovej žábave v The Crew Motorfest, ktorý som si vcelku užil a budem sa doň vracať, kedže Forza Horizon 5 ma už mierne omrzela, je tu ďalší titul so slovíčkom „Motor“ v mene. A kedže som už spomenul tú Forza Horizon, nebude prekvapením, že druhou novinkou je nástupca Forza Motorsport 7.

Očakával by som, že nasledovníkom sedmičky bude osmička, ale Xbox Game Studios sa rozhodli číslovku z nejakého dôvodu vynechať a tak sa k nám dostala Forza Motorsport. Bavíme sa však o spoločnosti, ktorá má v mene Xbox a je previazaná na Microsoft, takže

označovanie vymykajúce sa logike by nemalo byť príliš prekvapujúce (Xbox, Xbox 360, Xbox One, Xbox X, resp. na druhej strane Windows XP, Windows Vista, Windows 7, 8, 10...). Odhliadnuc od samotného názvu, čím môže najnovší diel zaujať? Rozhodli sa



vývojári namierili na milovníkov hardcore simulácií, urobili otočku o 180° a liovia vo vodách milovníkov arkád, alebo ide o pokus o jazdenie na zlatej strednej ceste? To som sa rozhodol za posledný týždeň zistíť a moje postrehy, názory a verdičt si môžete prečítať nižšie.

S sériu Forza vznikla ako odpoved' na nadmieru úspešné hry Gran Turismo, ktoré stále patria medzi to najlepšie, čo je z realistickejších pretekárskych kúskov dostupné na platforme PlayStation. Prečo by malo mat' exkluzívnu sériu len Sony, kedže Microsoft tiež vydal vlastnú konzolu a mal dostať peňazí na kúpu pár štúdií? Spočiatku sa Forza držala určitých pravidiel ako napríklad dostatočná obťažnosť, aby nad ňou neohŕňali nosy ani hardcore hráči, ale aj zábava, ktorá zaujme a udrží aj menej skúsených pretekárov. Forza tituly sa dali hrať ako na gamepade, tak na volante a verzie vydávané už aj na PC neodstrašia ani milovníkov klávesnic. Zatiaľ čo Gran Turismo sa vyberalo skôr realistickou cestou, Forza bola vždy trochu rozpoltená, čo vyvrcholilo jej rozdelením na zábavné arkádovky s príponou Horizon a seriáznejšie s dodatkom Motorsport. Od vydania Motorsport 7 ubehlo už šest rokov a hoci sa stále nájdú hráči, ktorí si užívajú sedmičku, bolo načase priniesť niečo nové.

### Ako návrat domov... po rekonštrukcii

Nova Forza Motorsport ostáva viac-menej verná svojim koreňom. Štúdio Turn 10 Studios bolo založené ešte v roku 2001 s jediným cielom – vydáť pretekársku hru pre nadchádzajúcu konzolu Xbox a od tohto ciela sa doposiaľ nevzdialilo. Všetky Forza Motorsport tituly na Xbox a neskor aj na PC boli vytvorené práve týmto štúdiom a roky praxe sa nezáprú ani pri najnovšom

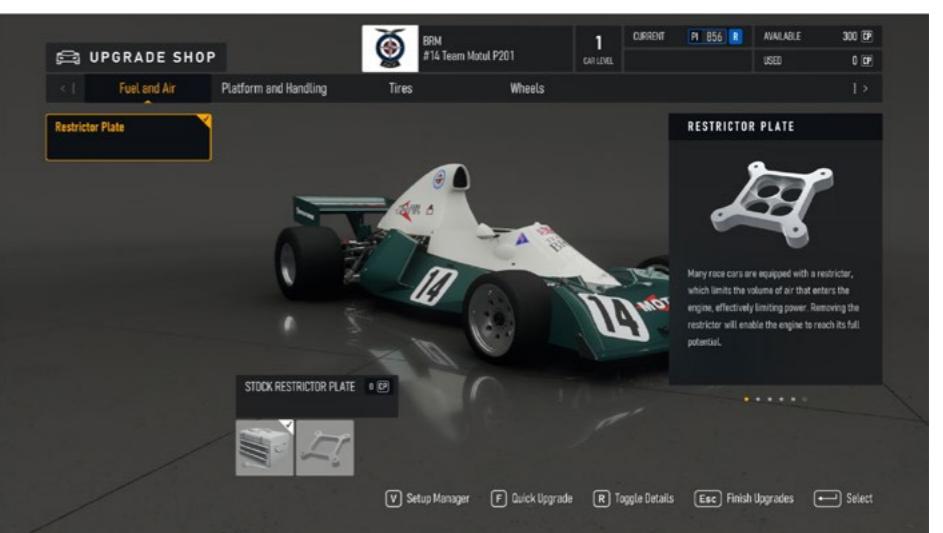
nasadeného býka. Pred vydaním hry a jej recenzovaním som si však ešte nebol istý, či sa v Turn 10 Studios nerozhodnú vydáť sa realistickejším smerom a požícal som si pre istotu Logitech G27 volant s pedálmi. Predsa len, v tých pravých simulátoroch je takmer nemožné plnohodnotne ovládať autá klávesnicou a gamepad je len o niečo lepší. Forza Motorsport však (ne) sklamala a hoci som asi polhodinu strávil prispôsobovaním nastavení, aby bol pocit z ovládania čo najlepší a s volantom som prešiel celý tutoriál, čoskoro putoval do skrine, keďže ovládanie klávesnicou bolo (aspoň pre mňa) oveľa príjemnejšie. Áno, ako sa neskôr ukázalo pri jazde s inými živými hráčmi, tí, ktorí siahli po volante či gamepade v spojení s manuálnou prevodovkou, boli schopní z vozidiel vytiažiť o tých pár percent viac. Pri singleplayer kariére a niektorých online lobby mi však volant alebo gamepad vôbec nechýbal.

Jazdný model Forza Motorsport je o čosi bližšie k simulátorom ako k čistým arkádam, ale je to naozaj len o kúsok. Pre začiatočníkov je výhodou to, že si jednoducho navyknú, pre profíkov zas to, že môžu byť predvídateľne rýchly.

Nevýhodou na druhej strane je, že to neuspokojuje tie extrémnejšie konce spektra, ktoré požadujú bud' úplne arkádové ovládanie, alebo chcú realizmus. Do Forza Motorsport tiež pribudli novinky ako zastávky v boxoch, klesajúca úroveň paliva a rôzne zmesi pneumatík a ich opotrebovanie. Na toto všetky si treba dávať pozor, inak bez zastávky v boxoch preteky bud' nedokončíte, alebo s úplne rozšľahanými gumami, ktoré sa postarajú o výlety z trate či prestrelenie každej zákruty.

### Vizuálne prevedenie

Od moderných AAA hier sa očakáva, že budú vyzerat' naozaj dobre, ak nie





fotorealisticky. Niektorým titulom sa to podarí, iné radšej stavia na špecifický umelecký štýl, aby sa nemuseli zaoberať vysokým rozlíšením či realistickými modelmi. Forza Motorsport ponúka na vysokých nastaveniach na PC vcelku príjemné vizuály, no možno som čakal niečo viac.

Áno, samotné autá vyzerajú naozaj dobre zvonku aj zvnútra, ale trate, svet a krátke scény, ako je napríklad pôdiová ceremonia, vyzerajú nemastno-neslano. Akoby boli mierne rozostrené, resp. niekto omylem znižil saturáciu farieb. Neviem to presne špecifikovať, ale aj niektoré staré hry sa novej Forza Motorsport minimálne vyrovnanú, ak ju rovno neprekonajú. Samozrejme, je možné povedať si, že autá, ktoré sú to najdôležitejšie, vyzerajú úžasne, ale podľa mňa by mala celá hra pôsobiť ako jeden kohézny celok.

## Zábava, zábava, zábava - alias vel'a rovnako dobrého = repetitívnosť'

Občas premýšľam nad tým, či bývali staré hry tiež tak repetitívne ako moderné tituly a tieto negatíva sa mi v spomienkach časom zablokovali, alebo sa nové hry po krátkej dobe opakujú. Niežebý bola Forza Motorsport nejaký extrémne nudná a neponúkala určite možnosti sprestenia hracieho času, no v hlavnom móde sólo kampane s názvom Builders Cup som sa po prvých pár hodinách pristihol pri cílení do blba a t'ukaní do enteru.

Nechápte ma zle, som veľkým zástancom kampaní pre jedného hráča vo väčšine titulov a Builders Cup je naozaj skvelý na odskúšanie toho, čo si môže s autami hráč dovoliť bez rizika, že by mu niekto nadával v multiplayeri. Ale prišlo mi čudné, že prvá polovica šampionátov, kde sa jazdí na pomalších autách, sa väčšinou skladala

počasie je možné vybrať špecifické, alebo existuje možnosť dynamického počasia pod kolónkou „Variable“. Tam však nikdy neviete, aké podmienky na trati budú a ako dlho. Do budúcnosti sa na tento systém hádam v Turn 10 Studios pozrú, jeho vylepšenie by totiž bolo určite vitané.

## Funkčný systém penalizácií a (ne)funkčnosť AI protivníkov

Realistickejšie hry sa často inšpirujú pravidlami motošportu a v prípade nevhodného jazdenia udel'ujú tresty. Niektoré tituly to majú vyriešené lepšie, iné nie až tak. V predošom diele Forza Motorsport patrilo riešenie penalizácií skôr do tej druhej skupiny. Šest' rokov je však dosť času, aby bol tento systém vylepšený a ja môžem s radostou povedať, že drívú väčšiu časť funguje tak, ako by mal. Vďaka tomu mohli z trati zmiznúť bariéry z pneumatík, ktoré zabezpečovali, aby si hráči neskracovali trat' preletením rovno cez šikany. Pokial' som nevyšiel z trate naozaj takým štýlom, ktorí mi citel'ne zlepšil čas, trest neboli nikdy udelený. Rovnako aj pri miernych t'ukancoch s AI protivníkmi, najmä v zákrutách, si systém nič nevšímal, pokial' som nevytláčil protivníka či dvoch a nezískal tak nezaslúžené pozície. A funguje to dokonca aj pri hraní s d'alšími l'ud'mi, nielen s AI.

z viacerých trati a väčšieho počtu kôl ako neskôr výzvy s rýchlejšími autami.

A po prvých pár hodinách mi naozaj začalo liezť na nervy, že pred každými pretekmi bolo treba odjazdiť aj minimálne tri skúšobné kolá. V prvom či prvých dvoch šampionátoch by som to pochopil, každý nemusí poznat' tú-ktorú trat' ani to, ako sa budú správať rôzne autá, ale naozaj je nutné strácať občas až šest' minút pred každými pretekmi, ked' by som do nich ovel'a radšej skočil priamo po hlave a prinajhoršom ich po prvom kole reštartoval?

Takto som si musel ísť rutinu sem-tam narušiť do multiplayeru, aby som bol schopný d'alej pokračovať v kampani. Alebo som si zahral proti rivalom, prípadne pustil trat', kde som si nastavil dynamické počasie a čas dňa. Hoci ked' spomínam dynamické počasie, nejde priamo o systém, ktorý sa osvedčil v iných sériach a kde sa dá vybrať napríklad z možnosti „preteky začnú za monzúnových podmienok, v polovici sa vyjasní a trat' vyschne, aby na konci začalo jemne popŕchat“. Nie,

Práve umelá inteligencia je však čast', v ktorej Forza mierne pokríváva. Poznáte frázu, že l'udia osamote sú inteligentné bytosti, ale dav l'udí sa riadi výškou IQ toho najhlúpejšieho účastníka? Asi tak to funguje aj tu. Pri štarte dvadsiatich a viacerých áut sú protivníci nerohodní, pomaľí, takmer vyhladávajú kontakt a vel'mi radi vytláčajú hráča, ktorý sa ich dá vybrať bez dotyku obehnúť po vonkajšej časti trate. Ked' sa však zvýšia rozstupy a najmä ked' sa od stupínej masy odpútajú jeden, prípadne dva Al pretekári, môžu

začať ozajstné súboje. Počas hrania sa mi viackrát stalo, že kým som sa v prvých kolách preplietol cez zástup pomalších pretekárov, malo prvých pár AI protivníkov náskok pol kola alebo viac a dobehnúť ich si vyžadovalo veľmi veľké úsilie. Samozrejme, obt'ažnosť je možné meniť, sám som sa uspokojil so strednou, kde už normálne padajú tresty a protivníci sú zbehlnejší, no stále sú dostupné tzv. „rewind“, ktorými je možné pretočiť späť čas a naprawiť tak chybu.

## Honba za peniazmi a grind za vylepšeniami

Žiadnen hrač nemôže očakávať, že hned po prvom spustení hry bude mať dostupné úplne všetko. Autá, kozmetické predmety, peniaze a po novom systém vylepšovania áut. Neviem, čo majú štúdia proti osvedčeným systémom vylepšovania, aké boli už v hrách ako Need for Speed Underground, ale obchod s vylepšeniami v jednom titule ide čisto kasíno štýlom, d'alší sa tvári, ako by bol vytrhnutý z RPG a niektoré pretekárske kúsky vylepšovanie neponúkajú žiadne. Vo Forza Motorsport sa autá, našt'astie, vylepšovať môžu, no ide o strašný grind, v ktorom som mállokedy videl zmysel. Aby ste totiž na auto mohli nainštalovať lepšie komponenty, je potrebné najprv získať dosť XP správnym jazdením v pretekoch na zvýšenie jeho úrovne, čo následne odomkné nové diely. Ale to ešte nie je všetko.

Autodiele nie je možné kupovať za peňažné odmeny z pretekov. Nie, tie slúžia na kupovanie kozmetických predmetov a nové autá. Na vylepšenia je určená separátna meno, ktoré nikdy nie je dosť. A dvojnásobne stupídný je fakt, že ked' si aj nejaké auto naozaj obl'ubíte, vylevelujete, vylepšíte do určitej úrovne a následne sa rozhodnete kúpiť d'alšie totožné auto, ktoré chcete používať v pretekoch s iným



obmedzením výkonu, musíte tento proces opakovat'. Pár tátosov som dostať do veľmi dobrého stavu, ale naozaj nevidím zmysel snažiť sa vylepšovať viac ako pár vozidiel. To by som potom totiž nerobil nič iné, len sa ráno zobudil, najedol, celý deň grindoval a šiel späť. A ani peniaze samotné nie je tak jednoduché získať. Áno, za každé preteky sú finančné odmeny a zaujímavý je aj systém, ked' sa môžete rozhodnúť, z akej pozície chcete štartovať a podľa toho získať bonus, pokial' skončíte na pódiu. To však znamená, že každé preteky sa spočiatku zmenili na demolition derby, kym som sa nepredral dopredu a nedobehol zrazu veľmi rýchlym pár protivníkov.

Vždy by sa však mohlo byť aj horšie, ehm, Need for Speed Payback, ehm.

## Zoznam trati a áut a vyhliadky do budúcnosti

Momentálne na tom nie je Forza Motorsport s obsahom nejako zle, v ponuke má 20 trati s rôznymi konfiguráciami a tiež viac ako 500 áut, hoci v niektorých prípadoch ide len o odlišné verzie toho istého základného modelu. Na tieto čísla sa však treba

pozerať aj v kontexte jej predchodu. Forza Motorsport 7 totiž ponúkala 34 trati a viac ako 700 áut. Nedokážem pochopiť, prečo v tak veľkej hre z časom preverenej série chýbajú napríklad trate ako Spa-Francorchamps, prípadne konfigurácia Nordschleife, keď už sa tu nachádza Nürburgring. Zachytil som sice správy, že minimálne tieto trate a k tomu aj d'alšie autá pribudnú v budúnosti, nerozumiem však, prečo tam nie sú už od vydania.

## Zhrnutie

Forza Motorsport je plnohodnotným nástupcom predošlého dielu aj napriek tomu, že za názvom nenájdete žiadne číslo. Ponúka všetko dôležité – dobre vyzerajúce autá, obstoný jazdný model, funkčné AI superov, systém penalizácií, pútavú sólo kariéru aj robustný multiplayer. Dokonca prináša aj vylepšenia a novinky v podobe lepšieho dynamického počasia, životnosti pneumatík a limitovaného paliva v spojení so zastávkami v garážach. Ale má aj pár chybíčiek krásy, ako je napríklad postupný nástup repetitívnosti, grind či absencia niektorých značiek áut a trati. Stále sa však oplatí po tomto titule siahnuť, pokial' teda nepatríte na extrémne konce spektra „SIM-ARKÁDA“.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska hra	Turn 10 Studios	Microsoft

### PLUSY A MÍNUSY:

- + obstoný
- množstvo áut
- + dobrý jazdný model
- + prepriacovaný
- + bohatá sólo kampaň
- systém vylepšovania
- občasná hlúpost'
- AI protivníkov
- nutnosť grindovať
- repetitívnosť'

### HODNOTENIE:



# NBA 2K24

ŽIARIVÝ PRÍKLAD TOHO, KEĎ SA UROBÍ JEDEN KROK VPRED A JEDEN NASPÄŤ



**Áno, viem, hovorí sa to inak, ale v prípade najnovšieho ročníka basketbalovej simulácie to platí takto. NBA 2K24 nie je revolúciou, iba evolúciou, ktorá má svoje veľké kľady a zároveň aj naozaj nepríjemné zápory. Viac sa dozviete v recenzii.**

Ani by ste neverili, aké je to vyčerpávajúce písat' úvody recenzí športových titulov. Nové kúsky zo sérií ako NBA, NHL či FIFA totiž vychádzajú rok čo rok a priznám sa, že moja zbierka klišé fráz sa pomaly, ale isto míňa. Aj pri písaní tohto textu som si musel skontrolovať, či som už niečo podobné nenapísal v minulosti! Predsa len, séria NBA 2K sa na zúbky pozerať už od roku 2018. A tak som sa rozhodol, že tentokrát to pojmem tak, že sa post'ažujem na to, aký je život recenzenta naozaj náročný, no a potom sa už vrhnem na to, čo som mal robiť od začiatku – opisovať, akou hrou vlastne NBA 2K24 je.

Dobrou. Koniec recenzie. Ha, ha, ha. Ale seriôzne, ide už o 25. titul v obľúbenej

sérii basketbalových simulátorov. Tentokrát je kráľom coveru legendárny Kobe Bryant, ktorý už, žiaľ, medzi nami pár rokov nie je. Vývojári si pri príležitosti toho, že sa v ročníku nachádza číslo jeho dresu, pripravili špeciálny mód, ktorý sa zameral na slávne momenty jeho kariéry.

Prežijete tak napríklad Kobeho play-off smršť proti Sacramento, dvanásť rekordných trojok v základnej časti, ale aj neuveriteľných 62 bodov za tri štvrtiny proti Dallasu.

Po splnení potom dostanete nejaké odmeny, ktoré sú však skôr symbolické. Budem úprimný, minulý rok a momenty Michaela Jordana boli trochu lepšie.

Možno to bolo aj tým, že to bolo niečo nové a Mamba Moments v podstate iba zopakovali úspešnú formulku, v každom prípade, rozhodne nejde o zlé osvieženie a fanúšikovia Kobeho si pri spomienkach na svojho oblúbeného basketbalistu možno aj nostalgicky povzdychnú.

### Pozitívne zmeny

Čo sa týka samotného basketbalu, ten je podľa mňa vynikajúci a znova o čosi uveritel'nejší. Najväčšou novinkou je systém ProPlay, ktorý tvorcami umožnil vytvoriť verné animácie tých najväčších hviezd NBA na základe reálnych záberov. Aj obyčajné layupy pôsobia unikátnie a mállokedy sa mi stalo, že už pri tom, ako sa vyberiete ku košu a zatiahnete páčku, budete podľa animácie vediet', ako to asi dopadne.

Nájde sa tu sice zopár animácií, pri ktorých som zdvihol obočie (najmä jedna, po ktorej končím pravidelne aj s lopout za čiarou, mi vedela zdvíhnúť žľč), ale celkovo sa vyskytlo oveľa menej prípadov, ktoré by ma vyviedli na pohľdenia virtuálnym basketbalom. Zápolenia so superhviezdam ako LeBron James či Steph Curry tak vyznievajú autentickejšie. Vývojári opravili aj veľký neduh z minulého roka v podaní nedostatočnej obrany priestoru pod košom, takže hoci



majú výšší basketbalisti stále výhodu, už sa to nedá zneužívať. Vývojári sa taktiež dušujú, že do koša zahodili minuloročnú novinku v podobe t'ažej streľby, čo kvitujem. Tentokrát to v rôznych módoch funguje rôzne. A hráčov na Xbox Series X a PS5 poteší aj možnosť zahrať si proti sebe.

Na zúbky som sa pozrel aj kariérnu módu a hľasím pozitívne zmeny! Okrem niektorých kozmetických zmien, ako je upravený systém získavania tzv. „badges“, ktoré ovplyvňujú vaše štatistiky, vidím najväčší posun v príbehu. Už vás toľko neotrávujú mimobasketbalové aktivity, práve naopak, vyberiete si tím a vhupnete priamo do sezóny. Tentokrát sa zhóstíte roly nováčika s prezývkou MP, ktorého si, samozrejme, vytvoríte sami.

Ste považovaný za najväčší talent od čias LeBrona Jamesa a všetky reči sa sústredia na to, či sa stanete najlepším hrácom histórie – tzv. GOAT. Vzhľadom na to, že tento rok do NBA vstúpil aj Victor Wembenayama, mi príde načasovanie trochu úsmevné, ale je to skvelá zmena oproti zbytočne dramatickým minulým ročníkom. Príbeh lemuje aj rodinná linka, ktorá dokonca priniesla aj flashbackové zápasy vášho otca a dedka, ktorí boli taktiež v NBA. MyCareer teda po minuloročnom prepádaku chválim.

### Všade samé mikrotransakcie

Na mód sa však viaže jeden problém, ktorý zožiera sériu už roky rokúce. Áno, ide o mikrotransakcie. Ked' si vytvoríte hráča, začíname s hodnotením 60. Je logické, že ako nováčik nemôžete ihned dostat' do vienia všetky schopnosti, máme tu dva háčiky. V prvom rade to vyznieva humorne, ked' o vás každý bášni, aký ste talent, a vy pritom máte

komunitu vyvolali viacero kontroverzí, a to aj bojom proti stránkam, ktoré nelegálne predávali jednu z herných mien. To, že komunikácia zo strany 2K a Visual Concepts nebola ideálna, už rozoberat' nebudem, skôr ma zaujalo to, ako sa rozhodli pokračovať v spomenutom boji. Zrušili totiž tzv. aukčný dom, v ktorom ste mohli predávať svoje kartičky a kupovať nové. Ak chcete získať nového hráča, tak okrem balíčkov je tu iba vývojármu regulovaný trh s hráčmi, kde sú fixné ceny s občasnými zľavami. Ide o rozporuplné rozhodnutie, no zatiaľ neviem zhodnotiť, aký dopad to bude mať na mód celkovo, pretože máme za seba len tri týždne od vydania.

Existujú totiž obavy, že čím d'alej, tým budú hráči drahší a l'udia, ktorí nechcú miňať d'alšie peniaze, nebudú mať šancu. Už po dvoch týždňoch bol totiž k dispozícii v podstate nezastaviteľný Shaq s hodnotením 94, na ktorého získanie potrebujete odohrať desiatky hodín. Alebo to viete urobiť aj jednoduchšie – investovať pár desiatok eur a kúpiť si ho.

A aby som nezabudol, po novom si viete kúpiť aj battle pass, ktorý poskytne d'alšie výhody. Takže vývojári vás nabádajú, aby ste si po zaplatení 70 eur kúpili aj tento pass a peniaze miňali aj na balíčky a kartičky. Dám a páni, rok 2023.

### Fajn novinky a úžasná klasika

Odhliadnuc od tohto mikrotransakčného peklíčka však musím pochváliť niekol'ko výborných noviniek. Tvorcovia zmenili spôsob, ako dostávate skúsenostné body potrebné k odomknutiu levelu 40 a získaniu skvelého hráča. Už nemusíte plniť rôzne úlohy, stačí jednoducho hrať. Za hranie zápasov navyše inkasujete oveľa viac virtuálnej meny ako predtým a v kombinácii s odmenami





za isté mím'niky si viete obstojne zarobit'. Každý týždeň je k dispozícii aj množstvo kartičiek basketbalov, ktorí môžu byť vaši, ak splníte niekol'ko úloh. Tie nie sú príliš t'ažké, čo poteší aj casual hráčov. Tvorcovia sa o mód príkladne starajú a v podstate každý deň pridajú nejakú zaujímavú novinku.

Obsahu je dostatok ako pre offline, tak aj online hráčov, a nemusíme sa báť, žiadna Trophy Case sa tu nenachádza a chaos sa nekoná. MyTeam teda prešiel slušným faceliftom a zatial celkom baví.

Okrem toho tu nájdete aj klasickú smršť ostatných módov. Vyskúšať môžete obyčajný či historický zápas, tutoriál, ktorý vám vysvetlí, ako by ste mali hrať, jednoduché online zápolenie, ale aj ženský basketbal v podaní



jednoducho opäť úžasným módom a viem si predstaviť, že existuje kopa l'udí, ktorá si hru kúpi iba kvôli nemu. Kreativite sa tu medze nekladú a svoje si tu nájde každý. Bravó, Visual Concepts.

### Dobrá a zlá verzia

Graficky a technicky titulu nemôžem vel'a vytknúť'. Na NBA 2K24 sa na Series X opäť skvele pozera, dobre sa počúva a atmosféra zámorského basketbalu je zobrazená naozaj verne. Počas recenzovania som sa nestrelol ani s bugmi či padaním hry. Neodpustím si však kritiku na margo verzii hry pre PS4, Xbox One a PC. Hromžia najmä hráči na PC, ktorí sa znova nedočkali next-gen vylepšení, ktoré 2K prináša na PS5 a Xbox Series X už štvrtý rok. Okrem toho, že old-gen basketbal je už nič moc, chýbajú tu aj novinky ako ProPlay či crossplay. Škoda

Nuž, čo teda povedať na záver. NBA 2K24 je kvalitný titul s niekol'kými ale – a to, či si ho máte kúpiť, závisí od toho, aký ste typ hráča. Pokial patríte medzi milovníkov zápolení online, prípadne radi hráte kartičkový mód MyTeam, pokojne si hru zaobstarajte už teraz a nebudeťte l'utovat'.

V prípade, že nepotrebujete aktuálne súpisku, resp. si vystačíte s výtvormi komunity a basketbal si pustíte raz za čas po náročnom dni v práci či škole, radšej si počkajte na nejakú zl'avu. NBA 2K24 je sice lepší ročník ako ten minulý, no 70 eur je vysoká suma.

### Záver

NBA 2K24 je vel'mi dobrá záležitosť', ktorú môžem odporúčať každému fanúšikovi basketbalu pod jednou podmienkou – musíte ju hrať pravidelne až do d'alšieho ročníka. Ak nie, tak si určite vystačí aj s predchádzajúcimi dielmi, pretože novinka neprináša zmeny hodné 70 eur.

Pavol Hirka

#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Záber:** Sim. basketbalu    **Výrobca:** Visual Concepts    **Zapožičák:** Cenega

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Vynikajúci vizuál
- + Bonusový obsah s motívom Kobeho Bryanta
- + Basketbal je lepší ako minulý rok
- Mikrotransakcie, mikrotransakcie, mikrotransakcie
- The City a niektoré veci v kariére

#### HODNOTENIE:



# RECENZIA PS5

## Marvel's Spider-Man 2

DÔVOD, PREČO ĽUDIA MILUJÚ PLAYSTATION



**Hned' na úvod si ujasníme moje znalosti a skúsenosti so superhrdinskými hrami a vlastne čímkoľvek, čo s nimi súvisí. Prirovnal by som ich k vystrašenému prváčikovi, ktorý prvý deň zasadá do školskej lavice a sám vlastne nevie, čo ho čaká. Príležitosť vyskúšať a recenzovať nového Spider-Mana bola preto výzva, ktorá nakoniec dopadla nad očakávania a zapísala sa veľkými písmenami do mojej hernej kroniky.**

V mojom hernom hl'adáčiku by ste len t'ažko našli tituly, ktoré stavia svoje karty na obl'úbené komiksové postavy, aj preto som na pokračovanie Spider-Mana pozeral pomedzi prsty.

Musím sa však priznať, že počas oznamenia v roku 2021 som spozornel a hovoril si, že prezentovaná temná atmosféra by mohla byť zaujímavou vol'bu. Postupne sme sa o novinke štúdia Insomniac Games dozvedali

viac informácií a tie len utvrdzovali moje rozhodnutie dať jej šancu.

Bliží sa záver roka 2023 a ja usadám pred PlayStation 5, kde sa práve dokončilo st'ahovanie Marvel's Spider-Man 2. Púšťam sa do sveta pavúčich príbehov... A bol to poriadne ostrý štart! Iste, nebol som úplne stratený. Viem kto je Peter Parker, jeho kamarát Miles Morales a z filmov poznám aj ostatných hlavných akterov, takže zorientovať sa nebol až taký problém.

### Nerozlučná dvojka

Vlastne som ani nemal čas zamýšľať sa nad postavami. Úvod je totiž ako z veľkej knihy. Peter a Miles sa stretávajú ako starí a tajní známi počas hodiny v škole. Peter ako nádejný učiteľ, Miles v pozícii študenta. Po úsmevnom trapase sa veci začínajú posúvať vpred a marvelovský svet New Yorku opäť povoláva svojich

hrdinov. V meste výčíňa Sandman a naši hrdinovia nenechávajú nič na náhodu.

Práve v tomto momente začíname začíname tušiť, že budete svedkami niečoho veľkého. Perfektná kombinácia rýchlej akcie, humoru a ikonických scén vás doslova pohltili. Ovládanie ma mierne vystrašilo, ale po pári nevydarených pokusoch sa mi pavúčie DNA dostalo pod kožu a prsty začali hrať tými správnymi kombináciami. V zápale boja som spočiatku vlastne ani neregistroval, že na scéne pobehujú dvaja hrdinovia, ktorí sa navzájom dopĺňajú. Čím sa súboj pritvrdzuje, tým viac si uvedomujete, že Peter a Miles sú a budú nerozlučnou dvojkou. V jednom okamihu som bol Peter a v druhom zas Miles. Každý mal svoju úlohu a dokonale spájali svoje úsilie s cieľom poraziť záporáka. Samozrejme, pri takom súboji nesmiete zabúdať na miestnych, ktorí sa nechtiac ocitli v centre boja. Chvíľu útočíte na Sandmana a chvíľu zas zachraňujete bežných l'udí. Tvorcovia



postupne zistíujete, aká dôležitá je pre neho jeho matka a aj to, ako dospelo reaguje na to, že v ich rodine vzniká nový vztah. Je veľmi tăžké konkretizovať príbehové zvraty, resp. na čo v týchto vetách aktuálne narážam, keďže sa chcem vyhnúť akémukol'vek prezradeniu príbehu, ale myslím, že pokial' titulu dáte šancu, presne pochopíte, kam smerujem. Musím povedať, že postupne dávkovanie a rozvoj postáv majú správne tempo a zvraty sa dávkujú skutočne lišiacky.

To platí aj o hlavných záporákoch. Z trailerov a sprievodných textov vieme, že takmer všetko sa točí okolo Venoma a lovca Kravena. Ten zbrojí na svoju veľkolepú akciu a Peter ani Miles spočiatku nerozumejú, čo sa v meste deje. Postupne však prenikajú do štruktúr jeho organizácie a začinajú tušiť. Nie je to však len o našich dvoch hrdinoch, svoje miesto si najdú aj starí známi. Páčilo sa mi hlavne zameranie aj na Petrova priateľa MJ. A nie je to len nejaký zlepšenie do príbehu. Všetko perfektne zapadá do zvoleného konceptu, pričom vývojári vám presnými dávkami poodhalujú všetko podstatné.

už v úvode nastavujú latku tak vysoko, až máte pocit, že už to nebude možné preskočiť. Omyl. Stále ste len na začiatku tohto veľkolepého dobrodružstva.

## Investícia, ktorá sa oplatí

Ciel' úvodu bol teda splnený. Vývojári vás presvedčili, že investícia vašich peňazí bude stáť za to. Tempo sa ustáli a do popredia sa dostáva d'alšia podstatná časť hry. Začíname sa zoznamovať s možnosťami a vylepšeniami našich hrdinov a prichádza aj komplexnejší pohľad do útrob vašich schopností. V tomto bode som sa mierne strácal. K dispozícii je možnosť vylepšení oboch hrdinov, pričom atribúty dokážete zlepšovať aj ucelene. Nevylepšujete len Petra, ale aj Milesa a zároveň aj schopnosti, ktoré budú k dispozícii obom naraz.

Odporučam ísť hlavne do poslednej možnosti, pretože minimálne v úvode hry si to viete takto ul'ahčiť. Neskôr sa vaše preferencie budú meniť a zrejme budete uprednostňovať vylepšenia hrdinu, ktorého budete ovládať radšej.

Tu by som sa na chvíľu zastavil. Marvel's Spider-Man 2 totiž umožňuje prepínanie medzi Petrom a Milesom. Pomocou SMPD aplikácie z dielne kamarátu Gankeho máte možnosť voliť si hrdinu. Samozrejme, všetko záleží na situácii a vašom posune v príbehu. Sú úlohy, resp. misie, ktoré sú šíte priamo na konkrétnego pavúčieho muža, hlavne ak sa bavíme o plnení hlavnej príbebovej linky. Inde zas môžete voliť úlohu, kde môžu byť hlavnými aktérmi obaja – ide najmä o vedľajšie misie. Ich rôznorodosť ma prekvapila a rozhodne nie sú len akýmsi doplnkom. Po splnení niektoréj z misí hlavnej príbebovej linky občas odporúčam spomalíť a vybrať sa napriek mestom na vedľajšie superhrdinské misie. Niektoré potrebujú občania

mesta pomôcť s násilnými gangami, inde zas pobehujete s fotoaparátom a plníte titulky lokálnych novín. A nie je to len o misiach, ale aj o zábavných minihrách, ktoré v druhom pokračovaní Spider-Mana hrajú dôležitú úlohu.

## O minihrách

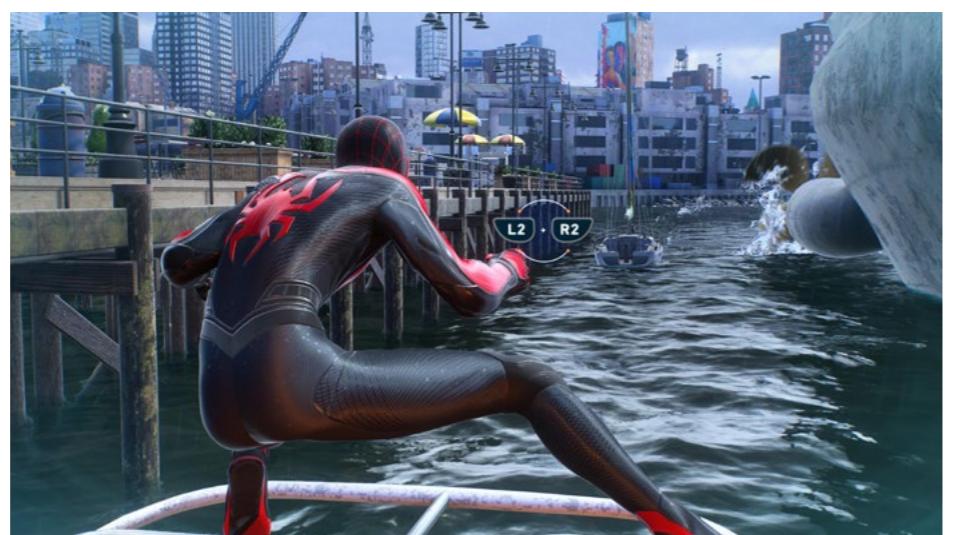
Povedal by som, že zastúpenie minihier v rámci hratel'nosti je pomerne nevŕtané. Postupom času som však pochopil ich zámer. Vývojári takto hrajú na vašu citovú strunu a umocňujú vztahy všetkých zúčastnených. Spomeniem napríklad misiu v zábavnom parku, kde v rámci príbehu vyskúšate tri rôzne atrakcie. K dispozícii ich je však oveľa viac a je len na vás, ako dlho ste ochotný venovať sa zábave. Zároveň efektne využívajú možnosti DualSense ovládača. Takýchto minihier a puzzle hádaniek je tu neúrekom, takže nudit' sa rozhodne nebudete.

Vráťme sa k hlavnému príbehu. O budovaní vztahu som už písal, nie je to však len o hraní na city, ale aj o samotnom rozvoji postáv. Napríklad pri Milesovi

## Postavy a nepriatelia

Priestor na rozvoj postáv je obrovský a niet sa čomu čudovať. Marvel's Spider-Man 2 ponúkne impozantný svet a žijúce mesto. New York sa v dvojke rozrástol o dve nové štvrti a vy tak navštívite aj Brooklyn alebo Queens, čo znamená, že sa otvárajú nové možnosti na prieskum. Mesto je skutočne žijúce a plné nečakaných aktivít. Presun je teraz rozšírený o pavúčie krídla, ktoré vám umožnia plachtiť pomedzi vysoké budovy a ak narazíte na lokality s dobrým vetrom, presúvať sa viete skutočne rýchlo.

Zluduchovia nenechávajú nič na náhodou a v boji proti nim potrebujete nielen umne kombinovať nadobudnuté schopnosti, ale



taktiež využívať získané vynálezy. V úvode vám určite bude veľkým pomocníkom odpalovač pavučin či pavučinový chytač. Aby ste tieto vynálezy vylepšovali, potrebujete technologické diely, ktoré získavate postupným zastavovaním zločinov v meste. Aj preto je dôležité občas vybočiť z hlavnej príbebovej linky a sústredit' sa na získavanie schopnosti a rôznych dielov, pretože ich potom dokážete využiť v neskorších fázach.

Marvel's Spider-Man 2 vychádza exkluzívne na PlayStation 5 a vývojári zo štúdia Insomniac Games to náležite využívajú. Nie je to len o výbornej haptickej odzove, ktorá vám dáva pocit diania na obrazovke vo vašich dlaniach, ale aj o adaptívnych spúšťach. Páčilo sa mi hlavne ich zapracovanie počas súbojov, keď skutočne umocňovali pocit z nich. Možnosti DualSense ovládača sú teda využívané v maximálnej možnej mieri.

## Top kvalita

Nezaostáva ani vizuálna stránka titulu. Už sme si tak trochu zvykli, že Insomniaci vedia, ale tu posúvajú svoje schopnosti nie o jeden, ale o dva levels vyššie. Tak dokonalú súhru animácií počas súbojov som hľadám ešte nevidel a občas som mal skutočne pocit, že sledujem veľkolepý film z dielne Marvelu. Predovšetkým nočné mesto vás dokáže skutočne nadchnúť.

Kvalitný vizuál som však vnímal predovšetkým v pomalších fázach hry, v rôznych mini úlohách, kde máte čas sa zastaviť. Pocítite to napríklad v úž spomínanom zábavnom parku, ale aj iných momentoch. Opäť tu musíme vyzdvihnuť dôraz na menšie úlohy. Kombinácia hry na city, výborného technického spracovania a atmosféry vás jednoducho dostane. Aj preto v úvode hry odporúčam zvoliť režim kvality. Ten cieli na 4K rozlíšenie



s podporou ray-tracingu a výšiu mieru detailov. Samozrejme, je to za cenu nižšieho snímkovania, konkrétnie dostanete 30 FPS. Toho sa ale vôbec nemusíte obávať, framerate je stabilný a prepady som vôbec nespozoroval. Už viackrát som sa presvedčil, že nie je 30 FPS ako 30 FPS, pričom pri Marvel's Spider-Man 2 to platí dvojnásobne. Ak však predsa túžite po lepšom výkone, tak zvolte výkonnostný režim, ktorý cieli na dynamické 4K a 60 FPS, no bez ray-tracingu.

Zároveň odporúčam nasadiť si počas hrania headset. Kvalitné zapracovanie Tempest 3D Audio umocňuje audio zážitok, pričom adaptívny soundtrack a samotné efekty sú na špičkovej úrovni. To isté platí aj o samotnom prepínani medzi Petrom a Milesom. Medzi postavami sa prepneť v momente a na nahrávacie obrazovky môžete zabudnúť. Všetko je instantné a skutočne imponantne zapracované.

Občas ma však potrápila umelá inteligencia nepriateľov. Asi dvakrát som sa dostal do situácie, že postava bola zacyklená a ignorovala moju prítomnosť. Sem-tam som zase narazil na nepriateľov, ktorí



boli zaseknutí medzi rôznymi objektmi. Počas recenzovania mi však boli ponúknuté dve aktualizácie a je možné, že práve tieto drobnosti budú opravené.

Nesmiem zabudnúť ani na možnosti prístupnosti. Nastavenie veľkosti titulkov je už štandardom, ale možnosť spomaliť čas a tým pádom aj samotnú akciu nie je úplne bežné. V tomto smere si dali autori skutočne záležať. Mimochodom, hra má k dispozícii aj českú lokalizáciu.

## Záver

Marvel's Spider-Man 2 je veľdielom vývojárov z Insomniac Games. Je až neuveriteľné, ako sa toto štúdio profiluje a čo všetko dokázalo. Jeho najnovší počin je rozhodne najlepším superhrdinským titulom. V mojom prípade to platí asi dvojnásobne, keďže ostatné podobné kúsky sli viac-menej mimo mňa. Čo však mimo mňa nejde, je skutočne l'udsíký dôraz na samotné postavy a podanie príbehu a vynikajúci vizuál, ktorý občas sledujete s otvorenými ústami. Za približne dvadsať hodín v hlavnom príbehu nemám titulu čo vytknúť a práve hovorím si, že toto je to, čo buduje značku PlayStation a dôvod, prečo je Sony so svojimi first-party hrami tam, kde je. Kupujte!

Ján Schneider

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor: Akčná adventúra Výrobca: Insomniac Games Zapožičal: Sony

### PLUSY A MÍNUSY:

- + perfektne podaný príbeh a jeho zvraty
- + audiovizuálna prezentácia
- + zábavné minihry
- občas ma pobavilo správanie sa umelej inteligencie

### HODNOTENIE:



# Assassin's Creed Mirage

OD KLASIKY K MODERNÉMU DIZAJNU A ZNOVA SPÄŤ



Od roku 2007, keď sme mali možnosť hrať prvý diel Assassin's Creed, ubehlo pomerne dosť rokov. Sériu prešla rôznymi štádiami – niektoré časti boli fanúšikmi milované, ďalšie nenávidené, iné zas nepochopené. Dlhých šestnásť rokov prineslo množstvo zábavy a príbehov, pričom kopa l'udí sa v mixe príbehu z prítomnosti a história nepochybne stratila. A tentokrát Ubisoft prichádza s ďalším dielom nazvaným Mirage, ktorý si' ubuje návrat ku koreňom. Teda, aspoň mnoho hráčov to tak pochopilo.

## Pamäťate si ešte na Valhallu?

Ak ste hrali predchádzajúci diel, isto mi dáte za pravdu, že bol celkom podarený. Mňa pomerne bavil najmä vďaka svetu, v ktorom sa odohrával, keďže milujem zimu a Vikingov. Autorom som prepáčil rozpačitý príbeh (ktorý ma ku koncu už celkom pohltil) a dočkal som sa hŕby hodín v tomto svete. Áno, fanúšikovia prvých dielov budú odporovať, že to už nie je Assassin's Creed, ktorý poznali, no mne sa prerad do podoby, akou boli Origins, Odyssey

a Valhalla, celkom páčil. Vel'ká mapa, kopa vecí, ktoré sa dajú robíť a množstvo mechanizmov. Sériu sa jednoducho vydala týmto smerom a mne to vyhovovalo.

No s príchodom Mirage sa celá hra „scvrkla“. Tvorcovia sa viac zamerali na to, čo sme v počiatkoch mali radi, teda stealth akciu, vel'kú mapu preto potrebovať nebude. A mne ako fanúšikovi súbojov to trochu skržilo plány...

## Napojenie na predchádzajúci diel je tu spravené pomerne zaujímavo

V Assassin's Creed Mirage sa vžijete do kože Basima. Ak ste hrali predchádzajúci diel, už ho poznáte, pokial' nie, poradím vám – zahrajte si Valhallu, pre pochopenie to budete potrebovať. Skvelé je na tom to, že vikingské AC si môžete pokojne dať aj po Mirage, takže do toho viete vhupnúť dvoma vchodmi! Ako to v hrách z tejto série býva zvykom, Basim je obyčajný zlodejíček, ktorý sa túži ťaľhat' výšie po rebríčku zlodejstva,

pomáhať chudobným a bezbranným a tak d'alej. Jednoducho taký Jánosík z Bagdadu. Avšak čo čert nechcel, zapletie sa s rámom asasínov. Tu už sledujete jeho príbeh a osud a viac vám prezrádzať určite nebudem.

Ide v podstate o také klišé, ktoré som čakal už po prvých pár minútach. K tomu ešte utrúsim poznámku, že práve z dôvodu napojenia na predchádzajúci diel môže

Mirage pôsobiť' ako väčšie DLC do Valhally.

## Hra sa dočkala niekol'kých zmien

Z riadkov výšie teda vyplýva, že tvorcovia svet hry pomerne zmenšili, skrátili aj príbeh a to všetko natlačili do stealth titulu. Ach. Zmenšením mapy utrpela aj dĺžka hry, pričom v tomto som na väčkach. Áno, povedzme si na rovinu, dĺžka Valhally (cca 60 hodín) už bola pomerne dosť aj pre zarytých hráčov. Po 30. hodine ste si myslíte, že už asi bude koniec, no ono to bola len prvá polovica! No Mirage dokážete dokončiť za približne 15 hodín, čo mi príde pomerne málo.

Mimochodom, taký AC Origins trval približne 30 hodín, čo považujem za ideálny čas.

## Odteraz budeme detektívom s dôrazom na stealth

Po novom nájdeme v menu vášho hrdinu sekciu Prieskum. Tá obsahuje mapu jednotlivých úloh, ktoré vyskladajú váš cieľ – výšie postaveného člena rádu pripraveného na odstránenie. Chtiac-nechtiac sa tak stávate detektívom. Mne vyhovujú skôr jednoznačnejšie a priamočiarejšie úlohy, no ako mechanizmus v hre sa mi to celkom páčilo. A v konečnom dôsledku je to to isté, len v bledomodrom.

Čo sa týka RPG prvkov, tých veľ'a nečakajte. Vaše postave môžete odomknúť' nejaké schopnosti, ktoré vám pomôžu, taktiež si budete vylepšovať' a odomykáť' jednotlivé špeciálne zbrane ako dýky, uspávacie šípky, granáty a podobne. U kováča si zas viete vylepšíť' zbrane a brnenie. Celé vylepšovanie je však veľ'mi jednoduché, dokonca by som povedal, že až smiešne. V podstate ide o vedľajšiu časť hry a ak je človek šikovný, nie je ani príliš potrebná. Samozrejme, s t'azšími úlohami sa bude vylepšenie hodit', no viete to ako-tak „oklamat“.

Niektoré úlohy či obchodníci vyžadujú žetóny, ktoré dostávate počas hrania. Chcete podplatiť' mestnych nebezpečných chlapíkov, aby začali „búsiť' do nepriatelia? Žiadom problém, dáte im vzácny žetón a oni pôjdu na vec. Tentokrát teda už nepodplácate peniazmi, ako to bolo v minulosti. Nebolo by to nič zlé, avšak z tohto konkrétnego mechanizmu som mal veľ'mi nedobrý pocit. Neustále som totiž premýšľal nad jednou vecou – čo keď ten žetón budem potrebovať' neskôr? Prečo ho použiť' práve teraz? Niektoré brnenia mi vizuálne nesadli, hoci som si obl'ubil ich štatistiky. A túto vec autorí zvládli bravúrne. Postave viete obliect' kostým a tak si ju v podstate „preskinovať“. Super! Výborná časť hry je aj tá



encyklopédicák v sekciu Kódex. Počas hrania si viete prečítať' o histórii jednotlivých vecí, autori dokonca zverejňujú aj zdroje. Ja som sa tejto časti nevedel nabažiť' a naučil som sa kopu vecí, o ktorých som doteraz nevedel.

Veľ'kým plus tohto dielu je to, že konečne hráme za originál asasínov. Dospel' sa sice príbeh točil okolo dvoch znepríatelených rôdov, mali sme tu aj postavy z asasínskeho rádu, no vždy sme boli „náhodný chlapík“, ktorý sa nejakým spôsobom dostal do príbehu. A, samozrejme, nesmieme zabudnúť' na parkour. Ten je opäť celkom fajn a občas vie nahnevať, keď sa netrafi na miesto, ktoré ste chceli. Basim niekedy stráca svoje „momentum“, ale to sa po skúsenostach z predchádzajúcich dielov dá celkom strpiť'. Vždy som bol ten, ktorého nepriatelia naháňali, rozbehol sa proti stene a nejakým spôsobom ostal visieť' na rímske...

## Na hru sa stále dobré pozerať, aj keď jej už nerozumieme

Po grafickej stránke sa na hru neviem vynadávať'. Áno, našiel som tu zopár veci, ktoré mi prekážali. Napríklad oči postáv a celá mimika mi pribla pomerne čudná a niektoré grafické glitche ma hnevali, resp. boli smiešne, to sa však titulu dá odpustiť'.

Mirage sice vyšt'avia vašu grafickú kartu, ale pozerat' sa naň dá stále, najmä na budovy, horizont a okolie. Súbojových animácií je tu akosi menej, čo mi trošku prekážalo. Priznám sa, stealth akcie ma veľ'mi nebavia a radšej dávam priestor súbojom.

Nuž a aby som vysvetlil posledný podnadpis – prečo hre nerozumieme? Assassin's Creed Mirage totiž nedostal oficiálnu čeština. Mne to vôbec neprekážalo, zahral by som si ho aj bez nej, keďže angličtinu ovládam.

Na chýbajúcu lokalizáciu ale zareagovala komunita a už za pár dní od oficiálneho vydania vznikla neoficiálna čeština od streamerky menom Squiee, ktorá na svet prišla aj vďaka umejeli inteligencii. Nie je to perfektné, že vývoj prekladu trval tak krátko?

## Záverečné hodnotenie

Assassin's Creed Mirage predstavuje odvážny krok v sérii, keď sa vracia k svojim koreňom. Hra kladie dôraz na stealth akciu, autori zmenšili mapu a RPG prvky sú tlačené do úzadia. Príbeh nadväzuje na predchádzajúci diel, vďaka čomu môžete mať pocit, že hráte skôr DLC pre Valhallu. Fanúšikovia, ktorí prekážala veľ'ká mapa, roztáhaný dej a mali radi stealth, si prídu na svoje, no tí z opačného brehu môžu byť' sklamani. Avšak Mirage aj tak stojí za to, aby ste mu dali šancu.

L'ubomír Čelár

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
stealth akcia	Ubisoft	Ubisoft

### PLUSY A MINUSY:

- + ak máte radi stealth, tak potom stealth
- + encyklopédia vtedajšieho sveta
- + návrat „ku koreňom série“
- dĺžka hry
- chýbajúca oficiálna čeština
- máte pocit, že hráte DLC do Valhally

### HODNOTENIE:



## NHL 24

NOVÁ HRATEĽNOSŤ, STARÝ OBSAH



Začiatok októbra už tradične patrí v podstate jedinej veľkej hokejovej hre NHL. EA pred troma rokmi upustilo od skorších, septembrových vydani, hoci tentokrát nastala jedna zmena, keďže obľúbený hokej nám americký vydavateľ naservíroval „už“ v prvý piatok v mesiaci. Športové tituly sú každým rokom predmetom rôznych diskusií a kontroverzií, keďže hráči obvykle nie sú spokojní s množstvom obsahu a smerom, ktorým sa tieto kúsky posúvajú. Od EA sme sa v priebehu posledných dvoch mesiacov dočkali rôznych prezentácií ohľadom noviniek v NHL 24, a to prevažne v hratelnosti. Pozreli sme sa teda bližšie na to, ako sa s tým autori popasovali, kolko z nasľubovaného aj dodali a či to vôbec posunulo sériu tým správnym smerom.

Najväčší dôraz kládli autori hned od úvodu na hratelnosť. Predstavili nám napríklad nový systém tlaku v útočnej tretine, prepracovaných brankárov či úplne nový spôsob hitov. Systém

vyčerpanosti, pod ktorý patria už spomínaný tlak v útočnej tretine a únava brankárov, má za úlohu zvýšiť uveritelnosť pobytu útočiaceho tímu v súperovom obrannom pásme. Po úspešnom usadení sa v súperovej tretine brániacemu tímu čiastočne klesnú schopnosti a brankár sa rýchlejšie unaví. To vyústi do väčšieho počtu chýb ako hráčov, tak aj gólmanov, čo znamená jednoduchšiu cestu k strelenému gólu. Trochu sme sa báli, v prípade EA sa totiž veľmi často stáva, že novinky v hratelnosti sú šialene zlé vybalansované, čiže som naozaj očakával, že po úspešnom usadení sa v tretine bude každá druhá strela znamenáť zmenu skóre. Naštastie, naše obavy sa nenaplnili a tento aspekt je dobre vyvážený.

Ruka v ruke so spomenutými zmenami ide aj kompletne prepracovanie brankárov. Tí dostali až 50 úplne nových animácií vrátane tzv. zúfalých zákrokov. Toto je skutočne zaujímavá novinka,

pretože hru to oživilo a je zaujímavé sledovať zákroky naslepo, prípadne zo zeme s do vzduchu natiahnutou lapačkou a neoblomou vierou, že to tam proste nepadne. Prerábky sa dočkalo aj ovládanie brankára. Nový systém odstránil chyby z predošlých dielov, pridal niekolko inovácií a výrazne tak vylepšil celkový pocit z ovládania strážcu svätyne.

Nebol by to, samozrejme, hokej bez poriadnych úderov, šarvátkov či bodyčkov, na čo sa autori pozreli tiež. Dostali sme tak nový systém hitov a konečne to už nie je len o konštantne nastavenom ramene, ale treba pritom aj rozmyšľať a poriadne to načasovať. Vysoký risk – vysoká odmena, aspoň takto to bolo prezentované a treba uznať, že vývojári to v tomto duchu dokázali preniesť do hry. Zle načasované údery pošlú vášho hráča úplne mimo pozíciu a súper ma tak pred sebou volný priestor. Novinkou je však aj istá obrana proti úderom, keď aj v pozícii útočiaceho hráča viete načasovať reverzný hit a ubrániť sa

prichádzajúcemu bodyčku. To ale funguje asi len v teórii, lebo za vyše 80 odohratých hodín sme nepostrehli hádam nikoho, kto by to aktívne využíval. Okrem toho sme sa v súvislosti s údermi dočkali návratu rozbítých plexiskiel a možnosti poslat' súperovho hráča na striedačku. Je jedno, ktorú.

Posledným aspektom hratelnosti, ktorý by sme ešte radi spomenuli, je nový typ ovládania, resp. nahrávania. „Total skill control“ ponúka jednoduchšie využívanie rôznych trikov, ale aj bodyčkov. Celkom sme sa s ním zážili a prechod na pôvodný „skill stick“ už neplánujeme. Prihrávky zas dostali tzv. „vision passing“, kde si po stlačení a podržaní tlačidla pre prihrávku môžete vybrať konkrétnego hráča, na ktorého by mal puk smerovať, a taktiež aj prihrávku na jeden dotyk, ktorá zvyšuje plynulosť vašich akcií.

Aby sme však iba nechválili, musíme vypichnúť na prvý pohľad drobnosti, ktoré sa stávajú veľmi často a dokážu tak pokazit' celkový dojem (a výsledok) nejedného zápasu. Jednou z nich sú až príliš časté a nelogické fauly od vašich spoluhráčov, ktorých ovláda AI. Obvykle je to podrazenie, čo je, samozrejme, úplne bežný hokejový faul, ale tie pozície, v ktorých sa to v NHL 24 deje, sú úplne šialené a scestné. Druhým problémom je zasekávanie sa hráčov jeden o druhého, či už ide o spoluhráčov, alebo aj súperov navzájom. Nespomíname si, že by sa toto a v takom množstve dialo v predošlých dieloch.

Nadšenie z bohatých noviniek v hratelnosti opadlo pri testovaní dostupných režimov. Jediné postrehnutel'né zmeny sa ukázali v režime World of CHEL, kde autori pridali v súčasnosti veľmi populárny battle

HUT nás mimoriadne baví, máme v ňom strávených najviac hodín, hoci nezačal úplne ideálne, pretože odmeny z jednotlivých módov boli žalostne nízke. Komunita bola, naštastie, vypočutá a vývojári to adekvátne upravili. Vo všeobecnosti ale zostali základné módy ako online Rivals a offline Squad Battles oproti minulému roku v podstate bez zmeny.

Víkendová liga HUT Champs celkom výrazne zlepšila odmeny, no najviac sa zmenil mód HUT Rush, ktorý už neobmieňa odmeny raz mesačne, ale každý týždeň. Na najvyššie úrovne však teraz treba trochu viac snahy.

Veľkou a dľho žiadanej novinkou, ktorá výrazne zlepšuje ekonomický ekosystém v HUT, je tri napriek oboma konzolami. Ten zvýšil počet predmetov na trhu tak troj-štvrtnásobne a podstatne to posunul k lepšej možnosti obchodovania. Spolu s ním tvorcovia zlepšili aj samotný cross-play, kde si už aj manuálne môžete na priateľský zápas pozvať niekoho z druhej strany konzolovej barikády, prípadne vytvárať zmiešané tímy v CHEL.

### Verdikt

NHL 24 prichádza vo veľkom štýle a my sme sa dočkali naozaj zaujímavých zmien v oblasti hratelnosti. Poteší realistickejšie spracovanie ofenzívneho tlaku v súperovom obrannom pásme, prerobení a vylepšení brankári, ale aj úplne nový systém hitov. Nielen tieto novinky a vylepšenia navodzujú pocit úplne novej hry a z aktuálneho ročníka sa tak vykľul mimoriadne podarený hokej. Škoda však recyklácie obsahu a minimálnych noviniek v režime kariéry, resp. v podstate žiadnych noviniek v „Be a Pro“. Treba preto zvážiť, čo je pre vás dôležité a či sa do toho oplatí ísť hned, alebo by ste mali radšej počkať. Fanúšikov HUT a CHEL s kúpou vŕhať nemusia, milovníci offline kariérnych režimov zatiaľ asi áno.

Ondrej Ondo

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
šport	EA Sports	EA

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Nová a zaujímavá hratelnosť
- + Prepracovaní brankári
- + Cross-market v HUT a CHEL a vylepšený cross-play
- Recyklované režimy s minimom nového obsahu
- Menšie nedostatky AI

#### HODNOTENIE:



# Samba de Amigo: Party Central

ĎALŠIA RYTMICKÁ HRA



**Na začiatok musím povedať, že rytmické hry nie sú môj oblíbený žánr hier a verím, že táto recenzia nikoho nenahneva. Ako každý hráč aj ja som sa prvýkrát s týmto žánrom stretol vďaka hre Guitar Hero, ktorú som hral u kamaráta. Plastová gitara mi, samozrejme, na prvý pohľad učarovala asi tak ako každému trinásťročnému dieťaťu. K hre som sa ešte niekol'kokrát vrátil, no nikdy som si nevytvoril závislosť, aby som dokázal svoje oblíbené pesničky zahrať na sto percent. Odvtedy sa žáner rytmických hier značne posunul a dnes v ňom máme široký výber titulov, v ktorých hra hudba a jej rytmus dôležitú rolu.**

Predtým, ako začнем hodnotiť Samba de Amigo: Party Central, by sme sa mali pozrieť do historie tejto hry. Napriek tomu, že sa v názve neukrýva číslo, ide o pokračovanie pomerne úspešnej hry Samba de Amigo od Segy, ktorá vysla ešte v roku 1999. V hre ste pomocou špeciálnych ovládačov, ktorí vyzerajú ako maracas, udierali v troch rôznych polohách do rytmu známych pesničiek, prevažne v žánre latino, ktorý

tento nástroj často využíva. Hra získala komerčný úspech, aj keď pravdepodobne väčší v zahraničí než v našich končinách.

O viac ako dvadsať rokov neskôr prišlo Nintendo s pokračovaním Samba de Amigo: Party Central. Keďže joy-cony pri Nintende Switch padnú akurát do ruky a sú to dva samostatné kusy hardvéru, tvorcovia sa nemuseli namáhat' s tvorbou nových ovládačov a hra si vystačí so základným vybavením Nintenda.

Tu ale podl'a pamätníkov pôvodnej hry nastáva prvý problém. Staré ovládače nie lenže vyzerajú ako maracas, oni aj boli skutočnými maracas a vydávali zvuk. Tomuto je t'ažké konkurowať aj napriek tomu, že joy-cony boli počas svojej doby výnimočným kusom hardvéru. Dôvodom tejto kritiky môže byť aj spomienkový optimizmus a fakt, že v našej pamäti sa všetky herné zážitky uchovávajú ako zážitky omnoho lepšie, krajšie a plynulejšie.

Hra vás pri prvom zapnutí privítá tutorialom a upozornením, aby ste sa uistili, že okolo

seba nemáte žiadne predmety, ktoré by ste mohli zhodiť. Napriek tomu, že pre hru nie je nutné robíť rozsiahle pohyby a teoreticky by ste ju mohli hrať posediačky, Samba de Amigo má v prvom rade prezentovať tanec a chytľavú hudbu vás donútiť robíť „tanečné pohyby“, ktoré sotva zvládnete medzi konferenčným stolíkom a kvetináčom.

Keď už okolo seba máte dostatok priestoru, krátká animácia vám vysvetlí, ako máte držať joy-cony, aby ste nimi mohli mávať ako maracas, a následne vám ukáže tri pohyby, ktoré sa vám budú v hre započítavať. Samotná hracia plocha pozostáva zo šiestich kruhov, ktoré reprezentujú pohyb vpred, bokom a dozadu pre l'avú aj pravú stranu. Tanečné dobrodružstvo plné antropomorfických zvieratiek začína výberom pesničky, ktorá bude podľazom pre vašu prvú hru. Môžete si vybrať zo štyroch obtiažností – normal, hard, super hard a crazy. Najnižšia obtiažnosť trpí základným problémom každej rytmickej hry – aby tvorcovia hru ul'ahčili, znižujú rytmické doby, na ktoré máte v hre reagovať a na skladbu

s pomerne rýchlym tempom sa hýbete ako Slimáčik Máčik. To nie je veľ'mi zábavné, najmä ak so zvyšovaním obtiažnosťí je náročnejšie dosiahnuť lepšiu známku, no aspoň má hra v tomto smere progres.

Cielom hry je pohnúť joy-conom do smeru, v ktorom sa práve nachádza farebná gulička. Tá smeruje od stredu obrazovky k jednému zo šiestich kruhov reprezentujúcich pozíciu. Avšak to nie je všetko, hra má aj sériu špeciálnych pohybov, ktoré vám veľ'mi intuitívne naznačí šípkami, podľa ktorých máte joy-conmi pohnúť. Okrem toho tu sú ešte „pózy“, čo je mechanika, ktorá vám na obrazovke ukáže siluetu v nejakej polohe a vy sa do nej musíte čo najrýchlejšie dostať. Vrcholom arkádovosti sú power-upy, ktoré vám dočasne vymenia hraciu plochu za nejakú minihru. V tejto minihre zbesilo opakujete nejaký jeden pohyb počas šialenej animácie, ktorá vyzerá ako z LSD tripu.

Hra ponúka jednoduché dôvody, prečo vás chce donútiť „pretancovať“ celú noc. Za každú úspešnú skladbu dostanete mince, ktoré môžete minút' v obchode za nové „skin“ na svoj avatar. Takisto dostávate body skúsenosti, ktoré vám zdvihajú level účtu. Ak vám ale nezáleží, v akom outfite tancujete, mince a celý progres hry vám môže byť ukradnutý. V obchode nie sú ukryté ďalšie skladby, takže si môžete od začiatku vychutnať celý repertoár základnej hry, ktorý, samozrejme, obsahuje latino hity posledných rokov, no aj viaceré populárne fenomény poslednej doby. Ak si chcete rozšíriť množstvo skladieb, na ktoré môžete tancovať, budete musieť siahnuť po svojej platobnej karte. K hre výšli platené rozšírenia, ktoré pridávajú napríklad K-pop hity, čo je pri Nintende len logický krok. Pri tomto rozšírení som sa zamýšľal, či som niekedy videl v K-pop klipu maracas, ale ved' hry sú na to, aby posúvali našu fantáziu a brali nás na miesta, ktoré sme si doteraz nevedeli ani predstaviť. Hre nechyba mód pre viac



hráčov, ku ktorému súčasne potrebujete ďalší pári joyconov, no väčšina majitelov Nintenda už určite zainvestovala do ďalšieho páru (ja osobne mám doma štyri páry, jeden už, bohužiaľ, nefunkčný). Ak nehráte fyzicky s priateľmi, môžete si svoje sily zmerať aj s cudzincami na internete, kde vás naraz môže byť až osem, a to už je poriadna párty.

Aby hra ukojila aj túžby hráčov, ktorí potrebujú ku každej hre kampaň, ponúka jeden z najzvláštniejsích kampaňových módov, aké som kedy videl. Kampaň sa v tejto hre volá StreamiGo! – úsmevná slovná hračka. Kampaň vyzerá ako domovská stránka sociálnej siete, na ktorej streamujete svoje tanečné kreácie. Vaše body sú vyjadrené počtom sledovateľov na tejto sieti a jednotlivé misie sú vyjadrené súborom s inými streamermi, ktorým takýmto spôsobom kradnete followerov, zvyšujete vlastnú slávu a stávate sa zaujímavejšími pre väčších streamerov. Avšak podľa môjho názoru je táto kampaň trochu vynútená a bez väčšieho zmyslu, ale rozhranie „sociálnej siete“ je celkom roztomilé a funguje v rámci témy hry. Pozrime sa aj na nedostatky.

Okrem farebného vizuálu a milej tematiky samotný gameplay neponúka veľ'a a ak sa



nenecháte strhnúť tanečnou atmosférou hry, zostane vám až príliš jednoduchá postrehová hra. Po dlhom hraní sa vám skôr či neskôr stane, že joy-cony nesnímajú vaše pohyby až tak precízne, ako by ste očakávali. Myslel som si, že mám len pokazený joy-con a hľadal som odpoved' na internetových fórách. Zistil som, že na tento problém narazil skôr či neskôr každý, kto túto hru hral. To vám na nižších obtiažnostiach prekážať nebude, ale keď medzi vami a perfect runom stojí jedno vynechanie joy-conu, určite vás to viac než zamrzí.

Celkovo by som hre vytol nedostatok originality. Žijeme v dobe, v ktorej trend rytmických hier udáva akčný Hi-Fi Rush či roguelike Crypt of Necrodancer, v porovnaní s tým je trafanie krúžkov do rytmu len jednotvárná mechanika a hráči, ktorí tento žánr vyhľadávajú, pravdepodobne nebudú nadšení.

## Verdikt

Samba de Amigo: Party Central je ďalšia rytmická hra, ktorá od čias Guitar hero neprinesla takmer nič nové. Maracas a latinské rytmusy sú zaujímavým prostredím, no ak pre nich nemáte špeciálne miesto v srdci, pravdepodobne pri hre nevydržíte dlho. Hru zachraňuje široký záber pesničiek, bohužiaľ, niektoré sú ukryté za platenými rozšíreniami.

Martin Majda

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
rytmická hra	Sega	Conquest

### PLUSY A MÍNUSY:

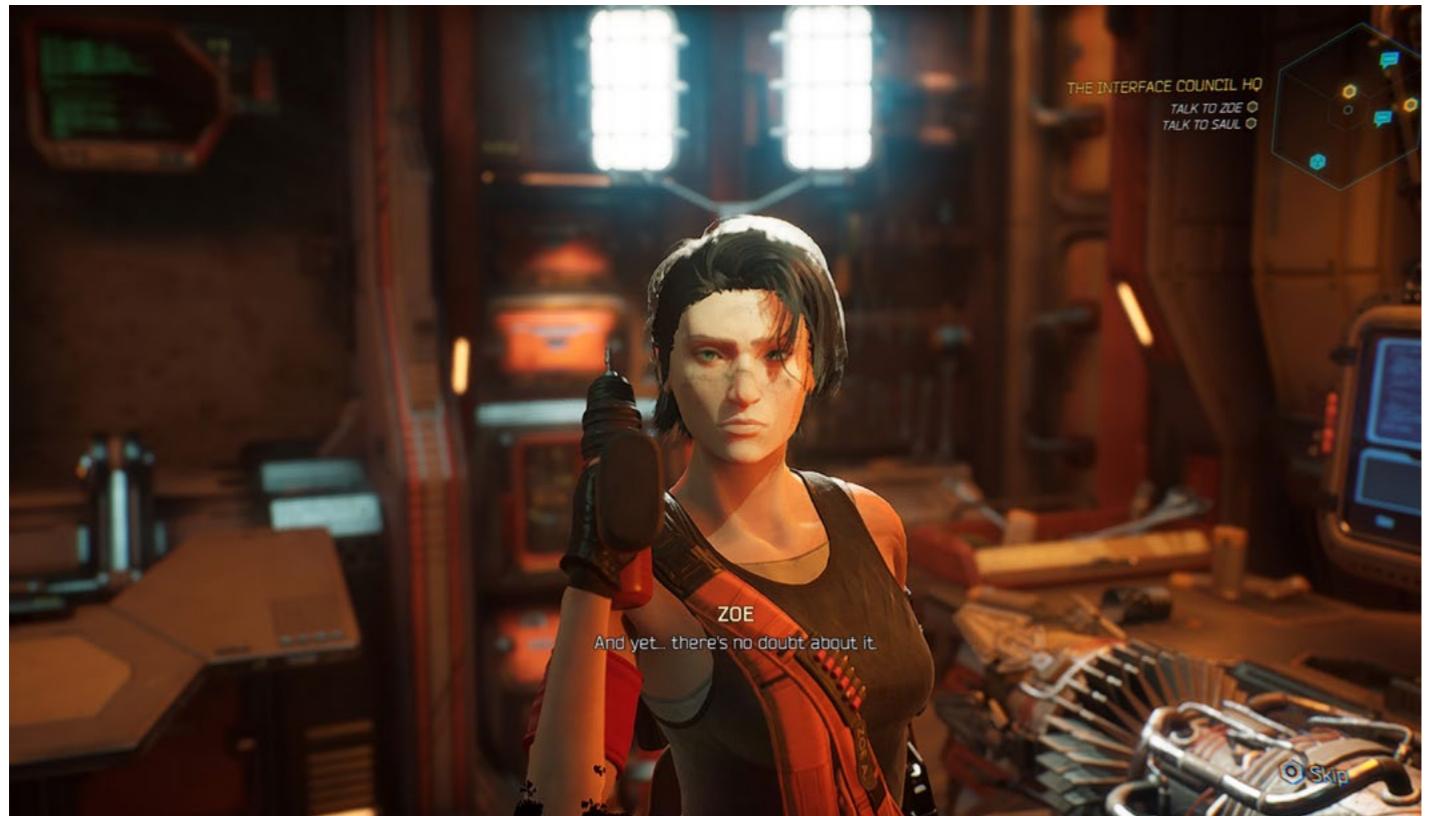
+ Kampaň	- Zle vyladené ovládanie
+ Farebná atmosféra	- Ďalšie skladby súčasne
+ Progres cez nákup oblečenia	za hernú menu

### HODNOTENIE:



# Ghostrunner 2

NINDŽA PARKÚR, ČASŤ DRUHÁ



Pamäťám si, ked' som dostal na recenziu Ghostrunner. Vôbec som netušil, do čoho idem. Áno, trailer som videl, no prvé sekundy hry ma utvrdili, že to nebude prechádzka ružovou záhradou. Napriek tomu išlo mimoriadne návykový kúsok, stačilo sa len naučiť jeho mechanizmy. Ked' ste sa do toho dostali, nevedeli ste prestat' hrať (napriek častému umieranju). Dokázala teraz dvojka vyjsť z tieňa originálu?

Ak by som to chcel stručne napísat' hned' na začiatku... tak to napišem, ale to urobiť' nechcem. Tak ako vaša postava v hre, aj vy sa k výsledku musíte prebojovať' poctivo. Podľame sa teda spolu pozriet', aký podarený titul nás čaká.

Pokračovanie nadvázuje na koniec prvej časti. Nemusíte ju hrať, aby ste sa zabavili, no pomôže pri pochopení príbehu a hlavne vás viac vtiahne do samotného diania. Viac som sa však obával zmien v herných mechanizmoch.

Jednotka bola mimoriadne priamočiara, čo sa mi na nej páčilo. Našťastie, vývojári spravili dobré rozhodnutia a dvojka sa v tomto od predchodcu nelíši.

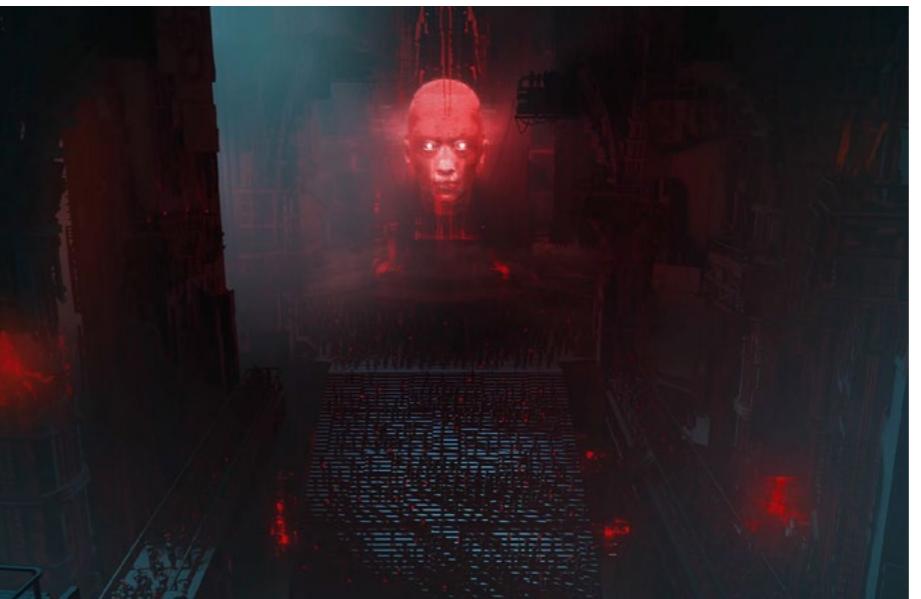
Podstata Ghostrunner 2 je jasná. Prídeť do lokalít a likvidujete všetko, čo vidíte – stačí vám na to jeden sek katanou. No to, že nepriateľa zabijete jednou ranou, vie urobiť' aj on vám. Pripravte sa preto na umieranie a ked' hovoríme umieranie, myslím tým stovky neúspešných pokusov. Stovky. Aj tentokrát sa učíte, kde čo je, ako v daných sekciach pokračovať, a to štýlom pokus – omyl, až kým sa nenabiflite niečo tak dokonale, že postúpite d'alej. V tomto sa, našťastie, nič nezmenilo.

Hra je navyše celkom štedrá, čo sa checkpointov týka, takže to nikdy nebude priveli' mi stresujúce. Teda, aspoň ja som nemal chut' hodiť' ovládač do televízora.

Zmenil sa však spôsob presunu z bodu A do bodu B. Áno, parkúr a všetky

jeho skvelé vychytávky tu ostali, tvorcovia ale pridali na epickosti. Po novom dostanete aj motorku, ktorá je poriadne rýchla. Okrem presúvania sa po otvorených lokalitách s hou budeť jazdiť úzkymi ulicami alebo tunelmi, kde na vás bude smrt' číhať' na každom rohu. Zadost' učinenie, ktoré budete cítiť' po prejdení mimoriadne náročnej sekcie, bude neskutočné. Opäť je to o memorovaní postupu a vyšperkovanie vašich schopností k dokonalosti. Rozmýšľam, či toto je hra, alebo len simulátor vylepšovania reflexov a pamäte hráča spôsobom, ktorý je mimoriadne zábavný a odmeňujúci.

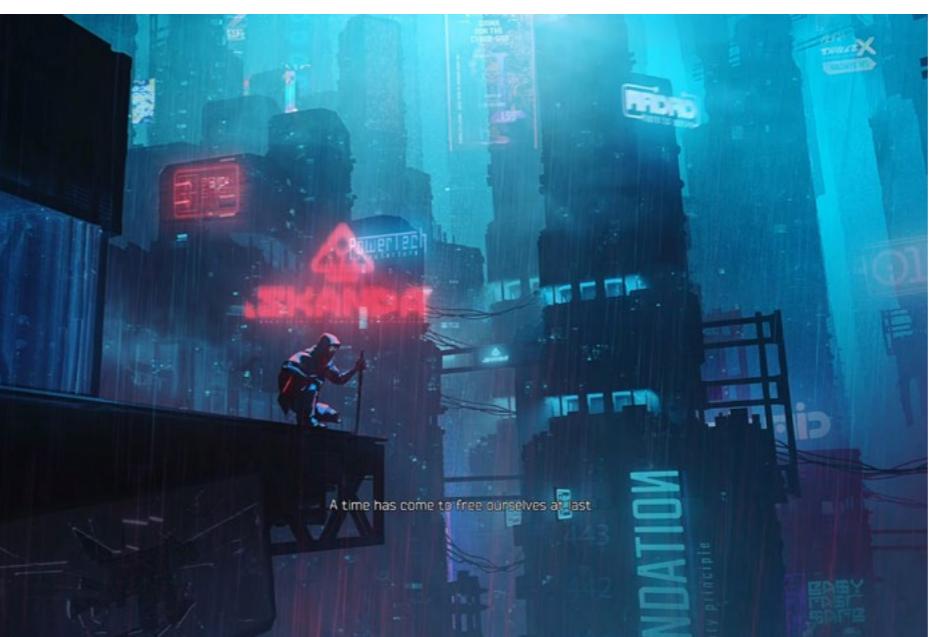
Nastali aj zmeny, ktoré nie sú ojedinelé len pre túto sériu. Pripomenulo mi to trošku Horizon Forbidden West. Zo samotárskeho lineárneho postupu sa totiž presúvame smerom k väčšej socializácii. Po novom tu máme svoju základňu, kde nájdeme bratov v zbroji. Aj ked' to nie je práve upgrade hub.



kde po úspejnej misii vylepšujete svoje schopnosti a zbrane, môžete sa tu porozprávať' so spoluobojovníkmi a rozšíriť' si tak poznanie príbehu a jednotlivých osobností. Musím povedať', že to bola príjemná zmena. Na chvíľu tak máte možnosť' odpočínať' si od smrtonosného tempa.

Druhou veľ'kou zmenou sú upgrady. Tie sa už nezískavajú pomocou hackovania, ale prechádzaním hry alebo minihier, na ktoré narazíte, čo vás donúti viac skúmať jednotlivé lokality. Minihry sú pestré a kombinujú rôzne možnosti. Napríklad pôjde čisto len o parkúr na čas, zničenie nepriateľov, prípadne kombináciu oboch a podobne. Nie je to povinné, ale niektoré odmeny získate iba ich prejdením. Okrem minihier sa na „mapu“ občas vyskytne aj upgrade kit, takže d'alší podnet, prečo hru len neprefrčať'.

Lebo pokračovanie je dosť podobné. Nabal'uje sa ako snehová guľ'a. Jednotka bola úžasná v tom, že neustále pridávala nové prvky a vd'aka tomu bola svieža. Dvojka v tomto nezaostáva a aj ked' to



robí inak, stále platí, že čím ste d'alej, tým komplexnejšie je všetko, na čo narazíte. Preto je táto hra v podstate taká jednohubka ako aj jej predchadca. Krátkodobá pamäť vám výrazne napomáha v postupe. Ak vypadnete z tempa a dáte si pár dní pauzu, návrat bude veľ'mi bolestivý a mälokto môže mať trpežlivosť' (v závislosti od rýchlosťi nadobudnutia svojich skillov naspäť) znova pokračovať'. Toto je asi jediné negatívum, čo som na titule našiel.

Áno, mal by som asi aj popísať' obligátne grafiky a zvuky, ale to sa ozaj dá zhrnúť' do jedného odseku. Táto hra o tom nie, hoci áno, vyzera perfektne a nezaostáva ani po audio stránke. Ghostrunner 2 je o hratel'nosti, zameriava sa na dokonale zvládnuté mechanizmy ovládania postavy a kombinuje to so zaujímavým a pútavým príbehom. Tieto dve veci sú alfou a omegou. Toto je to „perpetuum mobile“, tá divoká karta, na ktorú stavili vývojári už v prvej časti a v druhej ju doplnili o nové prvky tak, že nenarušuje kontinuitu, ale perfektne ladí.

Spraví pokračovanie hry nie je také t'ažké. Spraví dobré pokračovanie, to už je výzva, najmä ked' ide o druhý diel. Ten je totiž rozhodujúci, ktorým smerom sa séria vyberie. Nielen predajmi, ale aj príbehom a mechanizmami. Preto sa na „dvojku“ vždy dívam medzi prsty, kym sa do nej pustím. V prípade Ghostrunner 2 som si ale vydýchol, pretože takto sa to robí, do psej matere.

## Verdikt

Ghostrunner v druhom diele akoby tak trošku dospel. Stále je to ten výborný titul, ako si ho pamäťame, teraz nás ale nechá aj vydýchnuť' a prehľbi svoj príbeh. Okrem toho prinesie jedno z najlepších osviežení, čo som za dlhú dobu zažil – motorku. Ked' to celé zmiešame, tak nám vydej perfektný mix zábavy, ktorý by si mal vyskúšať každý. Už len preto, že si môže zlepšiť' reflexy.

Róbert Gabčík

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Bojovka	One More Level	Hype

### PLUSY A MÍNUSY:

- + parkúr
- + príbeh
- + motorka
- nič

### HODNOTENIE:



# Metal Gear Solid: Master Collection - Volume 1

NÁVRAT DO BUDÚCOSTI



**Žiadnen remake, ale je to dokonalá kolekcia pre fanúšikov súrie Metal Gear? Prezradíme vám, pre koho je Metal Gear Solid: Master Collection Volume 1 určený a aké nástrahy by ste mali očakávať.**

Metal Gear Solid je jednou z najznámejších herných sérií všetkých čias. Ikona zrodená v klasickom 2D prostredí, ktorú priviedol na svet legendárny Hideo Kodžima, sa postupne vyprofilovala na jednu z najdôležitejších značiek, ktorá bola dlho pevne späť s hernou konzolou PlayStation.

## Definícia stealth žánru

Hra Metal Gear Solid, ktorá vysla v roku 1998, sa predstavila ako vzrušujúci triler s veľkolepou filmovou prezentáciou

a náročnou stealth hratelnosťou. Na tento úspešný počin nadviazalo pokračovanie Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, ktoré vyšlo v roku 2001, ale s ešte veľkolepejšou produkciou a dlhými filmovými sekenciami. O tri roky neskôr k nám dorazil Metal Gear Solid 3: Snake Eater a stáva sa najkontroverznejším dielom série z dôvodu zasadenia do hustej džungle. Zároveň prináša hratelnosť, ktorá je doslova bojom o prežitie. V roku 2023 sa v spoločnosti Konami rozhodli vydáť súbor prvých Metal Gear titulov v kolekcii s podtitulom Master Collection - Volume 1 a ponúknutím hrácom možnosť vyskúšať si ich na aktuálnom hardvéri. Nejde však o remaky, ale iba o kompliaciu už vydaných kúskov. Otázka však znie – kúpiť si túto klasickú kolekciu, alebo radšej počkať na skutočné remaky. Nájdete

## Cesta k počiatkom súrie Metal Gear Solid

Pre skutočných nostalgikov ponúka táto kolekcia aj dve verzie MSX hier Metal Gear a Metal Gear 2: Solid Snake. Tieto tituly stáli pri zrade súrie a prekypujú retro šarmom s elegantnou 8-bitovou hudbou.

Master Collection - Volume 1 je teda akési kompendium Metal Gear, preto nečakajte technické zázraky. Prvý Metal Gear Solid ponúka koncentrovanú nálož nostalgie s grafikou 4 ku 3, hrubými pixelmi a zastaralým snímkováním. Z dnešného pohľadu nie je ani ovládanie také, aké by ste čakali. Ak si ale všetko toto osvojíte, dostanete do rúk napínavú drámu, ktorá stanovila nové štandardy. Určite potešia aj priložené bonusy. Nájdete

tu celú škálu jazykových verzí (naša či česká lokalizácia tu nie je) a okrem toho nechýba ani rozšírenie v podobe Metal Gear Solid: Special Missions.

## Hry, ktoré sú dobré aj dnes

Krásu tejto kolekcie spočíva v možnosti postupne prežívať vývoj súrie Metal Gear Solid vrátane rôznych prístupov a nápadov. Skvelým príkladom sú Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty a Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Ich podobnosť je zrejmá, ale odlišný prístup k hratelnosti – predovšetkým v trojke – jasne dokazuje, že ani odklon od zabehnutého štandardu nemusí byť zlou vol'bo.

Aj preto je Snake Eater určite tým kontroverznejším vďaka svojmu prostrediu a možnostiam prežitia vrátane jedla a maskovania.

Napriek tomu sa ukázalo, že všetky tituly sú dobre hratelné a mnoho rokov po ich pôvodnom vydaní. Samozrejme, ovládanie a celkovo rozhranie by mohli byť lepšie. Koniec-koncov, uvedené kúsky nie sú remaky, ale len klasiky spojené do jednej kolekcie. Najmä po technickej a prezentačnej stránke však Sons of Liberty a Snake Eater stále vyzerajú prekvapivo sviežo a atraktívne.

## Bonusy a jedno sklamanie

Ďalšou silnou stránkou je už spomínaný bonusový materiál. Nájdete v ňom napríklad ucelený pohľad na história vývoja hier z kolekcie aj so základnými informáciami o postavách a ich vzniku. Asi by ste skôr uvítali e-book, ale ako bonus to rozhodne poteší.

Napriek tomu je tu jedno malé sklamanie. Metal Gear Solid 2: Substance a Metal Gear

Subsistence (alebo ich bonusový obsah), by ste tu, bohužiaľ, hľadali mŕvine.

Bolo by tiež pekné, keby okrem pôvodného

Metal Gear Solid kolekcia obsahovala aj

upravenú verziu remaku pre GameCube s

názvom Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

## Technologické retro

Ďalším sklamáním rozhodne je pevne stanovené rozlíšenie a nemožnosť nastaviť čokol'vek, čo súvisí s vizuálnou stránkou titulov. Pripravte sa teda na rozlíšenie 1080p a snímkovanie na úrovni 30fps pri prvom Metal Gear Solid, resp. 60fps pri Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty a Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Tu v podstate zoznam čohokol'vek technického končí. My sme hru recenzovali na PC s grafickou kartou RTX 4080 a občas som skutočne narazil na mierne prepady snímkovania, čo pri tak starých kúskoch vôbec nedáva zmysel.

Navýše, absencia ovládania pomocou myši zrejme nepoteší nejedného



zástancu PC platformy. Tituly tak odporúčame hrať výlučne na gamepade.

Metal Gear Solid: Master Collection - Volume 1 je na jednej strane čistá fanúšikovská balada, na strane druhej aj vítaný výlet do hernej histórie. Kolekcia neponúka žiadne technické novinky, no stále ide o zaujímavú a rovnako kvalitnú kompliaciu. Konami urobilo dobre, že do portfólia HD Collection zaradilo aj tituly vyvinuté spoločnosťou Bluepoint. Napriek svojmu veku sú aj dnes atraktívne a prekvapujú svojou prezentáciou. Čo sa týka hratelnosti, mix stealthu, akcie a množstva príbehového pásusu, ktorý je typický pre Hideo Kodžima, je a zostáva príťažlivý. A aby sme nezabudli, rozmanitý bonusový obsah poskytuje aj znalcom súrie niekoľko faktov a informácií, ktoré sa oplatí poznať.

## Záver

Stručne povedané, Metal Gear Solid: Master Collection - Volume 1 sa oplatí ako štartovací titul pre nováčikov a pre nadšencov „MGS“, ktorí si chcú osviežiť spomienky, alebo sa dozvedieť niečo o svojej oblúbenej ságe. Nesmieme však zabúdať na mierne technické nedostatky a prakticky nulovú možnosť nastavení čohokol'vek.

Ján Schneider

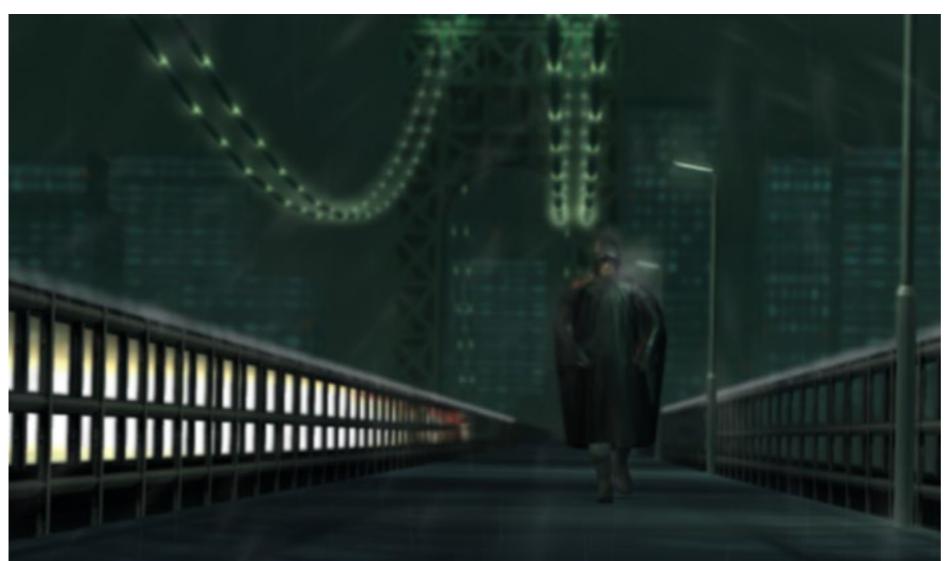
### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Stealth akcia	Konami	Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá kolekcia pre nových hráčov
- + HD verzie hier MGS 2 a MGS 3
- + bonusový materiál
- žiadne možnosti nastavenia a prispôsobenia grafiky
- absencia ovládania v kombinácii myš a klávesnica

### HODNOTENIE:



## Canon RF 10-20mm F4L IS STM



**Nový objektív od Canonu, RF 10-20mm F4L IS STM, je navrhnutý pre profesionálne použitie vo fotografii a videu. Tento objektív je významným prírastkom do radu L objektívov a je zameraný na poskytovanie vysokokvalitného ultraširokouhlého záberu v kompaktnom tele.**

Tento objektív ponúka rozsah zoomu od 10 mm do 20 mm, čo umožňuje extrémne široké zábery s maximálnym uhlom záberu až do 130 stupňov. Je to najkratšia ohnisková vzdialosť v automatickom ostrení, ktorá bola dosiaľ vytvorená pre full-frame fotoaparáty. Výsledkom je možnosť zachytiať široké

pohľady na krajinu, architektúru, alebo interiéry. RF 10-20mm F4L IS STM využíva najnovšie technológie stabilizácie obrazu (IS) a ponúka neuveriteľnú ostrosť a kvalitu obrazu. Táto stabilizácia umožňuje používanie dlhších expozičných časov bez potreby statívov, a to až o päť krokov viac ako bez stabilizácie. Kvalita obrazu je aj zásluhou pokročilej optiky a vrstiev, ktoré minimalizujú závoj a odlesky. Tento objektív je navrhnutý tak, aby bol kompatibilný s RF bajonetom, čo umožňuje rýchlu a efektívnu komunikáciu medzi fotoaparátom a objektívom. S hmotnosťou len 570 gramov je tento objektív ideálny pre prenosnosť a jednoduché použitie. RF 10-20mm F4L IS STM je vodotesný a prachotesný, čo ho robí ideálnym pre profesionálne použitie v náročných podmienkach. Medzi jeho ďalšie klíčové funkcie patria asférické a UD členy, ktoré pomáhajú dosiahnuť vysokú kvalitu obrazu, a vrstvy SWC a ASC, ktoré redukujú nežiaduce odlesky a duchy v obraze.

## Lenovo ThinkCentre M90a Pro Gen 4



**Lenovo ThinkCentre M90a Pro Gen 4 je špičkový all-in-one (AIO) firemný stolný počítač, ktorý je optimalizovaný pre moderné pracovné prostredia. Zabalený v operačnom systéme Windows 11, má tento počítač 27-palcový QHD displej**

**s hodnotením sRGB 99 %, ktorý dokáže zobraziť aj tie najjemnejšie detaily. Je ideálny pre profesionálov, ktorí potrebujú presné farby a ostré obrazy.** Pokiaľ ide o výkon, tento stroj je poháňaný procesormi Intel Core i9 až 13. generácie,

doplnenými o grafické procesory NVIDIA GeForce RTX 4050 Laptop a až 64 GB pamäte DDR5. Tento hardvér je podporovaný funkciou Energy Performance Optimizer, ktorá využíva strojové učenie na zvýšenie celkového výkonu systému. Rozhranie Thunderbolt 4 umožňuje ultrarýchly prenos dát do rýchlosťi 40 Gb/s, čo je ideálne pre rýchle zdieľanie veľkých súborov, alebo prenos videa. Ak potrebujete viac, počítač môže podporovať aj ďalší 8K, alebo dva 4K monitory a externé GPU a úložné jednotky. Pre bezpečnosť je vybavený diskrétnym čipom TPM 2.0 pre šifrovanie s certifikátom UL Anti-dust. ThinkCentre M90a Pro Gen 4 je tiež testovaný na odolnosť a spôľahlivosť podľa štandardov Mil SPEC. Ďalším prínosom je možnosť spárovania so smartfónmi z radu Lenovo ThinkPhone by Motorola, čo umožňuje plynulé presúvanie súborov a zdieľanie informácií medzi telefónom a stolným počítačom.

Lenovo ThinkCentre M90a Pro Gen 4 bude dostupný od novembra za cenu od 1900 eur vrátane DPH.

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

## Logitech Wave Keys



**Logitech predstavuje ergonomickú klávesnicu Wave Keys s integrovanou polstrovanou opierkou pre dlane. Klávesnica má zvláštny tvar, ktorý podporuje prirodzenú polohu rúk a zápasť pri písaní.** Je dostupná v troch farebných verziách a je kompatibilná s rôznymi operačnými systémami. Môže sa pripojiť cez Bluetooth alebo cez priložený bezdrôtový adaptér Logi BOLT. Užívatelia si môžu prispôsobiť klávesové skratky a makrás cez aplikáciu Logi Options+. Klávesnica je súčasťou ergonomickej rady ERGO od Logitech a je certifikovaná ako uhlíkovo neutrálna. Klávesnica Wave Keys je k dispozícii na Slovensku a v Českej republike v grafitovej a krémovej farbe u vybraných predajcov za odporúčanú maloobchodnú cenu 71,90 €. Ružový variant bude dostupný na vybraných trhoch na jar 2024.

## Creative Live! Audio A3



**Toto všeobecné USB audio rozhranie je navrhnuté pre streamerov, tvorcov obsahu a hudobníkov, ktorí hľadajú zvuk na profesionálnej úrovni.** Ponúka 24-bitové nahrávanie a prehrávanie vo vysokom rozlíšení, a tým zabezpečuje neskutočnú čistotu a vernosť zvuku pre všetky typy médií. Zariadenie je vybavené rôznymi vstupno-výstupnými možnosťami vrátane 3,5 mm konektora Mobile Audio, ktorý minimalizuje rušenie počas vzdialených rozhovorov, a dvojitým kombo konektorom s predzosilňovačom pre mikrofón. Pridajte k tomu priame monitorovanie s nulovou latenciou a individuálne ovládače hlasitosti, a máte zariadenie, ktoré nielenže eliminuje bežné zvukové problémy, ale aj umožňuje umelcom posunúť svoje diela na novú úroveň. S cenou 149,99 € je Creative Live! Audio A3 dostupné na Creative.com.

## Canon imageFORMULA DR-S250N



**Canon Europe predstavuje svoj najnovší kompaktný stolný skener, imageFORMULA DR-S250N, ktorý je ideálnym riešením pre moderné, flexibilné pracovisko.** S rýchlym a jednoduchým skenovaním a všeobecnými možnosťami konektivity cez LAN alebo USB, tento skener formátu A4 je výborným nástrojom pre efektívnu kolaboráciu a správu dokumentov. Umožňuje používateľom jednoducho pripojiť sa prostredníctvom QR kódu na svojich mobilných zariadeniach a je kompatibilný s rôznymi platformami, vrátane PC, MacBook a Chromebookov. S funkciou priameho skenovania a špičkovými funkciami spracovania obrazu, imageFORMULA DR-S250N neustupuje v kvalite, zatiaľ čo maximalizuje produktivitu. Má tiež robustné funkcie zabezpečenia a je navrhnutý s ohľadom na udržateľnosť.

## TCL P74



**Spoločnosť TCL Electronics prichádza s novou radou P74 velkoformátových 4K HDR televízorov, ktoré posúvajú hranice zážitku z domácej zábavy na novú úroveň.** S cenami začínajúcimi na 1 699 EUR za 85-palcový a 2 499 EUR za 98-palcový model, rad P74 prichádza s operačným systémom Google TV a balíčkom Game Master. Významnou súčasťou je aj podpora Dolby Vision a Dolby Atmos, ktoré garantujú kinematografický zážitok s bohatými farbami a pohlcujúcim zvukom. Tieto televízory ponúkajú nielen možnosti streamovania obsahu z populárnych služieb ako Netflix, Amazon Prime a Disney+, ale sú tiež optimalizované pre športové prenosy a majú elegantný bezrámový dizajn s tenkým kovovým lemom. Rad TCL P74 je kompletným riešením pre tých, ktorí hľadajú vynikajúci vizuálny a zvukový výkon spolu s bohatými inteligentnými funkciami.

# Lenovo Legion Slim 5 16 Misty Grey

KOMPAKTNÝ, KOVOVÝ, VÝKONNÝ



**Lenovo to s notebookmi vie. Dokazuje to už vel'a rokov, aspoň čo si ja osobne pamäťam.** Od čias, kedy sa pod krídla tejto spoločnosti dostala modelová rada ThinkPad na tomto poli neurobili prível'a preš'i apov, a do toho počítam aj niektoré kúsky s objektívne prestrelenu cenou s prihladnutím na hardvérové parametre. Teraz sa ale nebavíme o kancelárskych či profi strojoch, ale o herne zameraných mašinách. Tento segment pre spoločnosť Lenovo zastrešuje rada Legion produktov, a či už ide o tie najvýkonnejšie modely, alebo o entry-level kúsky určené na hranie e-sport titulov, ide v 99 percentoch prípadov o kvalitné zariadenia.

V čom je nový Lenovo Legion Slim 5 16 výnimočný? Čím zaujme? V čom má navrh nad konkurenciou? Odpoved' je jednoduchá a pritom komplikovaná. Mierne si totiž protirečí, pretože nový Slim

5 16 je výnimočný vo všetkých aspektoch a pritom v takmer žiadnom. Nový Intel procesor, obstonjná grafika od Nvidia, postačujúca RAMka aj úložný priestor, displej zameraný na hráčov, či batéria, ktorá v iGPU móde poslúži dlhšie ako hodinku či dve, nie sú žiadne výnimočné parametre. Takmer každý herný notebook s cenovkou nad 1000 eur dokáže skoro všetko spomenuté ponúknut'. Operatívne slovíčko je však "SKORO". Tento Legion Slim 5 totiž ponúka naozaj všetko a ešte viacero bonusov ako celokovové telo, RGB podsvietenie klávesnice či trojročnú záruku.

## Stále osvedčený dizajn a rozloženie

Po celom svete by vypukli nepokoje, vlády by padali, tektonické dosky by zapli turbo. Aspoň tak si predstavujem situáciu, v ktorej by Lenovo radikálne zmenilo dizajn svojich notebookov stále trpi, ked' im z bokov

Legion notebookov. To sa našt'astie nestalo, a preto Lenovo Legion Slim 5 16 pokračuje v rovnakých šľapajach ako jeho predchodcovia - strieborné telo s tentokrát 16 palcovou obrazovkou pomerom strán 16:10 miesto tradičných 16:9, rozlíšením 2560x1600 pixelov a obnovovacou frekvenciou 165Hz. Obrazovka je stále takmer úplne bezrámčeková a plnohodnotná klávesnica (aj s num-padom, jupí!) ponúka RGB podsvietenie pre prácu a hranie aj v tme. Na notebooku sa nachádza aj webkamera, ktorú ocenia ako hráči, čo aj streamujú, alebo profesionáli, ktorí si po práci radi vyhodia z kopýtku vo virtuálnych svetoch.

(Skoro) celokovové telo Legion 5 Slim stále (našt'astie) ponúka rozloženie, kedy sa pánty obrazovky nachádzajú cca centimeter od zadnej časti v ktorej sa nachádza drívka väčšina portov. Vel'a hráčov pri svojich notebookoch stále trpi, ked' im z bokov



notebooku trí 5 kábelov z toho niektoré priamo do miest, kde zvyknú hýbat' myšou. Riešenie Legion notebookov je premyslené a nadmieru ergonomicke.

Tento model na zadnej strane ponúka dvojicu USB A portov, HDMI a ethernet porty a samozrejme aj napájanie. Na ľavej strane sa nachádza dvojica USB-C portov (z čoho jeden je schopný notebook aj nabíjať) a kombo-audio port. Na pravej strane sa zase nachádza čítačka plnohodnotných SD kariet a tiež hardvérový vypínač webkamery (ktorý ako paranoidný ITčkár naozaj kvitujem).

## Obstonjný výkon a vyvážený hardvér

Model s označením Lenovo Legion Slim 5 16IRH8, ktorý som mal možnosť testovať, poteší nielen kompaktnými rozmermi, ale aj obstonjnym výkonom. Procesor Intel Core i7-13700H ponúka celkovo 14 jadier, 6 z nich nesie označenie Performance a



d'alších 8 Efficiency jadier poslúži skôr pri každodenných činnostiach. Vďaka turbo taktu až 5 GHz si v spojení s grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 4060 8G a stále obstonjnych 16 GB RAM poradí aj s tými najnovšími hrami, hoci netreba čakať, že si ich na viac ako 2K monitore zahráte v tých najvyšších detailoch. Všetky hry je, samozrejme, možné uložiť na 1TB PCIe 4.0x4 NVMe disk s možnosťou rozšíriť úložisko vďaka ďalšej vol'nej M.2 pozícii.

## Obstonjné prevedenie

Telo Legion Slim 5 napriek svojmu mierne väčšiemu pôdorysu a tenšiemu prevedeniu netrpi takmer žiadnym prehýbaním, ktoré býva najviac badateľné na samotnej obrazovke a bokoch spodnej časti.

Klávesnica je kvalitná a ponúka intuitívne a ergonomické prevedenie, dobre vyvážený hardvér a neokázaľý dizajn robí z tohto zariadenia veľ'mi dobrú vol'bu. A hoci som si pri zistení cenovky najprv myslel, že je prívyšoká, po rýchlej kontrole trhu sa v daných parametroch nenachádza takmer žiadna konkurencia.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Lenovo 1 600€

### PLUSY A MINUSY:

- + obstonjny hardvér
- + skvelé chladenie
- + väčšina portov na zadnej časti
- + osvedčený dizajn
- nič

### HODNOTENIE:



## Canon EOS R50

MUSÍM POROVNÁVAŤ



S nástupom masovo rozšíreného pojmu „YouTuber“ sa pochopiteľne vynoril dopyt po vysokokvalitných záznamových zariadeniach, ktorých obsluha si nevyžaduje komplexné znalosti a prehnané učenie sa. Okrem nahrávania bizarných dopravných nehôd na mobilné telefóny, s výstupou kvalitou hnilého zemiaka pretiahnutého tráviačim traktom pouličného psa, sa totiž začal internet celkovo plniť viac či menej zaujímavou tvorbou a to nielen v oblasti hier (všetci poznáme pôvodnú myšlienku platformy Twitch), ale aj v rámci každodennej socializácie v bežnom živote. Ak ste minulý rok čítili moju recenziu na bezzrkadlovku Nikon Z30, tak dobre viete, že som sám po rokoch trucovania s mobilom v ruke a testovania kompaktov a bezzrkadlovek od SONY usúdil, že technológia ešte nepokročila do takej miery, aby mobily dokázali v rámci fotografie

a videozáznamu suverénne preskočiť práve klasický formát fotoaparátov. Ešte pred dokončením spomínaného testu som si preto Z30 (pre potreby súkromné aj novinárske) zakúpil a dodnes tento krok nel'utjem. Na trhu je však okrem Nikonu samozrejme ešte niekol'ko stálych značiek, zaobrájúcich sa produkciou na obsluhu menej náročných „fotokamier“ a dnes sa preto spoločne pozrieme na model EOS R50 od firmy Canon, ktorý som mal viac než mesiac v rukách.

V tomto prípade sa, logicky, aj na základe zacielenia oboch vyššie spomínaných produktov, nemôžem ubrániť istému porovnávaniu, aj keď sa budem snažiť takpovediac držať na uzde. Canon EOS R50 je vo svojej podstate fotoaparátom, určeným do rúk začiatočníkov, ktorých po prepnutí do automatického režimu



ja som sa počas ročného používania Z30 neraz zamyslel nad tým, že hl'adáčik by sa v určitých situáciach skutočne hodil. Čo sa však týka istoty pri držaní, a tu je to jemne subjektívne, ked'že nie každý človek má rovnakú veľ'kosť dlane a ruku ako takú, u mňa Z30 jasne vyhľadáva. Počas držania R50 jednou rukou som jednoducho ani náhodou nepociťoval taký komfort a istotu. Váha testovanej vzorky bez skla je aj s pamäťovou kartou a batériou len 375 gramov, čo vám musí v rámci atribútu kompaktnosti napovedať viac než dost'.

### V balení nenájdete žiadnu kabeláž?

Canon nám sice do redakcie nezasnal kompletné balenie fotoaparátu ako takého, avšak na základe menšieho pátrania po internete som zistil, že v originálnej krabici na vás po vybalení nečaká žiadny druh kabeláže (toto považujem za nie zrovna plusový bod na margo výrobca). Tak či onak, už spomínaný hl'adáčik som počas fotenia testovanej vzorkou využíval viac než sporadicky a musím oceniť jeho ostrosť a rovnako tak aj správnu detekciu príloženia oka. Ked' už som R50 zobrať do oboch rúk, či už aby som si vyklopil



zadný displej, alebo len nastavil potrebné atribúty fotky/videa, vždy som mal príjemný pocit z celkového tvaru aj dizajnu - len by som si prial objemnejšie telo, ale to už je samozrejme problém mojich veľ'kých rúk. Práve vyklápací displej vo veľ'kosti troch palcov ponúka vysoké rozlíšenie a tiež slušnú hornú hranicu jasu (viete na ľom skontrolovať potrebné veci aj pod náporom slnečných lúčov) a samozrejmost'ou je jeho dotyková obsluha. Ked' už spomínam ovládanie, tak samotné menu sa svojou



kvalitou a prehl'adnosťou dá spodobniť s dokonalým systémovým menu v Nikon Z30, ktoré ja osobne nevím nijako chaoticky, či neprehl'adne.

Aj napriek širokej škále nastavení sa v R50 dokážete v rýchlosťi zorientovať a nájst' si presne to, čo potrebujete a nechýba tu ani priama cesta k aplikácii Camera Connect, prostredníctvom ktorej viete prenášať nahromadený materiál priamo do telefónu. Kameru som cez OBS vyskúšal aj ako náhradu tradičnej webovej kamery v notebooku a fungovala rozhodne slušne. A keď už porovnávam, tak R50 je vybavený APS-C snímačom s rozlíšením

# RECENZIA HARDWARE

## Lenovo Yoga Pro 9 16IPR8

TOTO NIE JE BEŽNÉ PRACOVNÉ NÁRADIE



**Notebook Lenovo Yoga Pro 9 v nekompromisnej konfigurácii 16IPR8**  
rozhodne nie je nástroj do rúk priemerného školáka, akokolvek by vás počiatočný pohl'ad na jeho dizajn mohol zvádzat' k tomu, že ide o bežného pomocníka do kancelárie. V tomto prípade je totiž reč o viac než dvojtisícovom železe s extrémnym výkonom, ktoré cieli na kreatívnych lúďov živiacich sa vytváraním audiovizuálneho obsahu.

V minulosti som vám aj ja osobne ponúkal sondu do prostredia rýdzo kreatívnych počítačov od rôznych značiek, Lenovo nevynímajúc, a preto som rád, že sa na tejto pokračujúcej vlnе môžeme spoločne zviest' aj smerom k aktuálnym trendom a novinkám v tejto súčasnej časovej období. Aj keď je tento notebook určený pre profesionálov, má tiež výhody pre ľudí, ktorí hľadajú kompaktný a lehký notebook, ktorý je vhodný pre cestovanie a používanie v domácnosti. Vzhľadom k tomu, že je vyrobene zo skôr luxusnej materiálov, je aj hmotnosťou a vzhľadom.

Lenovo si aktuálne ide fázu brúsenia ostrých hrán, ako som si to ja osobne nazval, a preto aj ich Yoga Pro 9 reprezentuje novú vlnu dizajnovej elegancie, o ktorú sa nemáte ako, v úvodzovkách, porezat'. Šestnásť palcový notebook s vágou nad hranicou dvoch kilogramov určite zvládnete hradivo prenášať kde-tade po kanceláriach, kaviarňach a všade, kam sa bežne počas dňa presúvate. Telo je plne kovové a vytvára prenímavý dojem.

Musím však povedať, že počas dlhodobého testu som odhalil jeden nedostatok v konštrukčnej celistvosti - v rámci zatvoreného stavu sa totiž spodný kryt zariadenia, konkrétnie v strede, dost' výrazne prehýbal a to tak, že už pri jemnom stlačení dochádzalo ku spínaniu vnútorného track-padu a navyše nie práve príjemnému vŕzgajúcemu zvuku. Ked' som

to odhalil, na moment som sa zlakol, že sa mi podarilo zariadenie nejak poškodiť, avšak konštruktéri pri skladaní daného laptopu evidentne podcenili tuhost' a hrúbku zadného krycieho dielu z hliníku, čo niekomu môže dozaista vadit'. qPredsa len, keď už dám viac než dve tisícky za notebook, tak očakávam maximálny prémiový produkt, s akým nebude žiadny vizuálny ani technických problém.

### Múdro skrytá kamera

Vrchné veko odklopíte aj jedným prstom, a to uchytením za asi najvýraznejší dizajnový prvok na celom šasi - vonkajší pozdĺžny výrez s lesklým povrchom. V tomto mieste sa nachádza infračervená kamera určená na čítanie tváre a, samozrejme, aj vstavaná webová kamera, avšak, nečakane s 5 mpx snímačom - bežne



Model R50 nemá vo svojom tele inštalovanú žiadnu formu stabilizovania obrazu a preto sa v tomto smere užívateľ' musí spol'ahnúť' na samotné objektívy. Ja som mal na test osobne k dispozícii sklo Canon RF-S 18-150 mm 3.5-6.3 IS STM, ktoré je vhodné na snímanie širokej škály situácií a využíva optické stabilizovanie s rozsahom 4,5 EV. Pomocou uvedeného skla a jeho predností som zvládal vytvárať krásne čisté a ostré snímky, bez toho, aby som si musel telo dávať na statív, či upínať do gimbalu. Apropo, keď už spomínam fotografie, tak pre kreatívnych tvorcov videí je samozrejme oveľa viac dôležitejšia možnosť zachytávania 4K pri 30 FPS bez orezania a s 10bit HDR. Vo Full HD je to pri 120 FPS.

### Vybrať si ten správny

Canon EOS R50 je bezrakadlovka určená do rúk úplným amatérom a preto od nej právom očakávate aj akési pomocné indície ešte pred samotným zbieraním materiálu. V menu je možné nájsť krásne spracovaného sprievodcu jednotlivými režimami, kde vám je názorne ukázané, čo daným výberom nastavení vo finále dosiahnete. Tak isto



pozitívne, aj keď tu Canon neobjavuje koleso, vnímam možnosť aspoň jemnej manuálnej postprodukcie už zhotovených záberov, pochopiteľne, priamo na dotykovej obrazovke zariadenia. Navýše, súčasťou menu je aj asistent, schopný automaticky upravovať dane scény, avšak v tomto prípade výsledok nie vždy moje estetické očko potešíl - zarazilo ma rozmažávanie detailov pri snahe potlačiť šum. Telo fotoaparátu/kamery je poháňané LP-E17 batériou s 7,5 Wh, čo môže laickým očiam

### Verdikt

Kompaktná, l'ahká a na ovládanie intuitívna bezrakadlovka Canon EOS R50 je dozaista správou vol'bou pre každého, kto chce svoju tvorbu dostať od limitov mobilného telefónu do sféry oveľa vyšej kvality a možností v rámci nastavenia.

Filip Vorzáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Canon Cena s DPH: 1 000€

#### PLUSY A MÍNUSY:

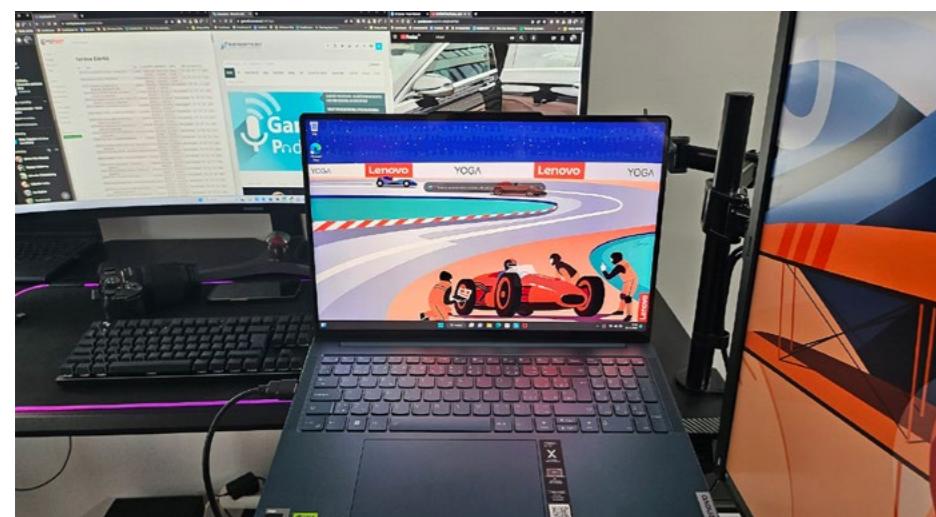
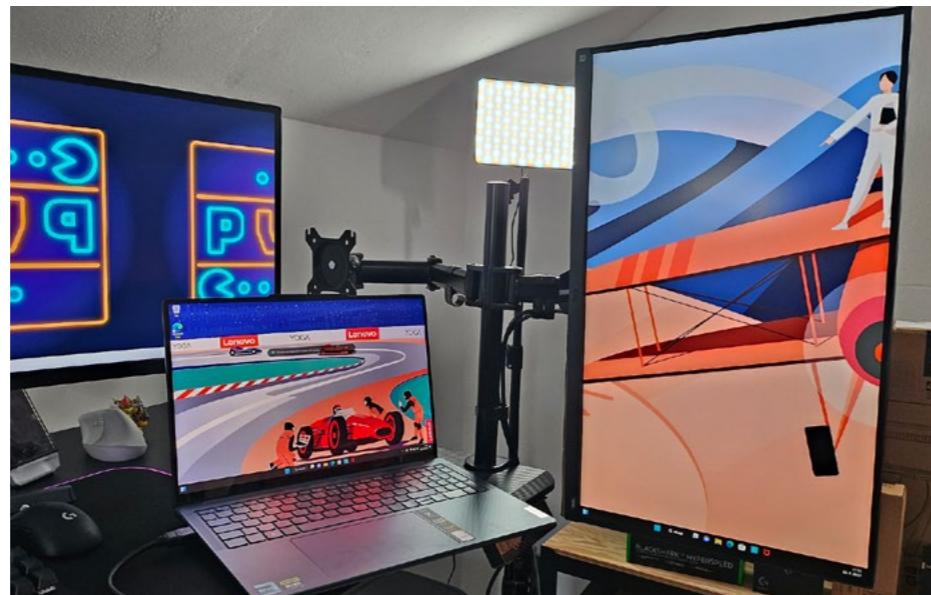
- + Dizajn a kompaktnosť
- + Ideálne pre začiatočníkov
- + 4K / 30 FPS
- Bez kálov v balení
- Slabá batéria
- Malá výrovnávacia pamäť

#### HODNOTENIE:



sa v notebookoch nachádza výrazne horší snímač, a preto musím povedať, že socializácia so svetom prostredníctvom tejto kamery bola, z môjho pohľadu, oveľa ziarievejšia a ostrejšia než som čakal.

Apropo, vypnutie webovej kamery dostalo aj svoj vlastný fyzický spínač, ktorý sa nachádza na pravej hrane laptopu. Ked' už som teraz načal fyzickú konektivitu tohto zariadenia, tak určite musím spomenúť plnohodnotnú čítačku SD kariet s výbornou rýchlosťou, avšak trocha nedomyšleným systémom zasúvania - karta z počítača doslova trčí ako dobre živený zadok v deravých trenírkach, a preto neodporúčam notebook prenášať v momente, ked' máte v slote zasunutú svoju drahú kartu plnú cenného materiálu. Mimo uvedených slotov som na opačnej



strane testovanej vzorky našiel aj vstup pre Thunderbolt 4, HDMI (2.0), duo USB-A (3.2) a kombinovaný audio konektor.

Šestnásť palcov velká Mini-LED obrazovka s 3,2K rozlíšením (3200 × 2000 pxl) a obnovovacou frekvenciou 165 Hz rozhodne spadá medzi pozitívá celého notebooku.

Za predpokladu, že sa s pojmom Mini-LED stretávate vôbec po prvýkrát, tak v zásade ide o fúzii čiastočných výhod OLEDU a klasických IPS panelov, kde je však stále veľa premenných, vďaka ktorým dnes práve OLED vľadne v segmente televízorov ako takých.

Svetlosť s HDR na hranici 1 200 nits a bez HDR 600 nits, ktoré uvádzajú priamo výrobca, sa mi počas merania podarilo ešte preskočiť, a preto sa nemusíte obávať zobrať tento notebook aj na priame slnko. Páčila sa mi jeho dotyková funkcia ako aj uzučké bočné rámkynky, avšak už horšie na tom bolo meranie kontrastu, kde si výrobca jednoducho nedal tú prácu s ideálnou optimalizáciou. Pre tvorcov je

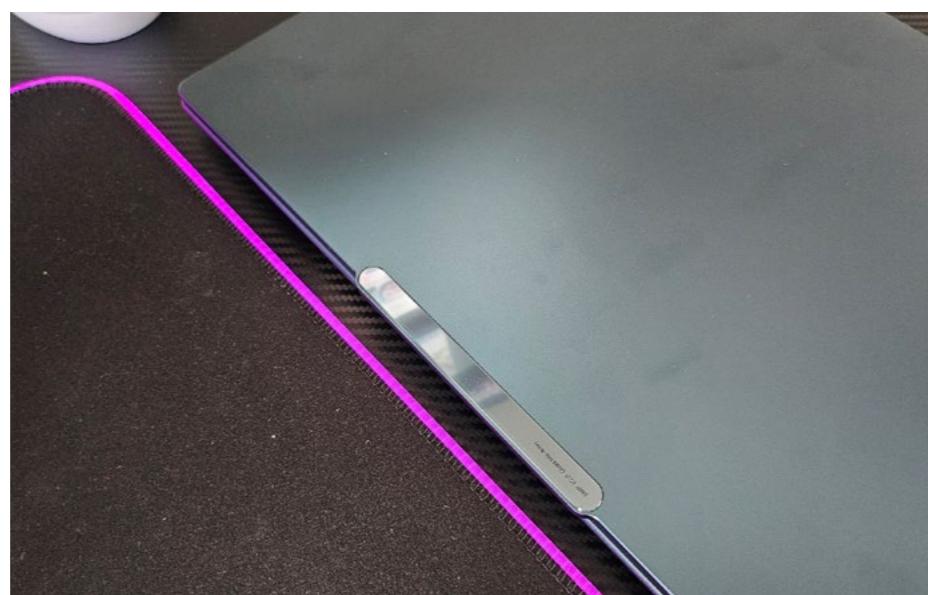
však dôležitejšie plné pokrytie farebného gametu DCI-P3 a rovnako tak sRGB a Adobe RGB (ako som písal už v úvode, rozprávame sa tu o laptopu vhodnom do rúk kreatívnych jedincov, a tis podobnými ciframi musia byť maximálne spokojní).

### Vysoký výkon

Ešte než prejdem do podpalubia a poviem vám viac o výkone testovanej vzorky, určite stojí za to aj pár postrehov na margo klávesnice a track-padu. Lenovo tu ide takzvané recyklovanie starých dobrých nízkoprofilových spínačov s oblými hranami samotných klávesov, ktoré sa v rámci kvality držia stabilne nad akýmkolvek priemerom.

Písat' s nimi je preto hračka a nebudete mať v tomto smere žiadny problém ani s dlhými textovými partami. Oveľa viac ma však prekvapila veľkosť samotného track-padu, ktorá je enormná, a užívateľ tak môže z akejkolvek dolnej časti laptopu v rýchlosťi interagovať a tešiť sa na pohotové reakcie už na dotyk príjemného podkladu.

A čo ten motor? Mnou testovaná konfigurácia zahŕňala procesor Intel Core i9 13905H Raptor Lake doplnený o 64 GB operačnej pamäte a grafickú



## KIVI

### UKRAJINSKÝ TELEVÍZOR ZA FACKU



O ukrajinskej značke KIVI som sa osobne dozvedel napľno počas minulého roka, avšak jej existencia sa datuje pochopiteľne s väčším presahom do minulosti (začínať v roku 2016). Pre vás, našich čitatelov a potenciálnych nákupcov cenovo dostupnej, no stále kvalitívnej televíznej techniky, je momentálne dôležité vedieť nasledovné. Značka KIVI sa od roku 2020 stala certifikovaným partnerom Google a Netflix, čo logicky vyústilo do ich vlastnej produkcie televízorov, opatrených operačným systémom Android a priamym prepojením na Google služby a aplikácie. Fakt, že som KIVI začal nejako významnejšie registrovať od minulého roka má pôvod v tom, že práve v roku 2022 sa táto rýdzo ukrajinská spoločnosť rozhodla expandovať aj do okolitých krajín, s nálepou „populárnej voľby“ v rámci konzumentov v krajinách Ukrajina a Bielorusko“. Náš

magazín má to šťastie, že vám dnes môže ponúknut' recenziu na ich aktuálny model televízora s označením U750NB, ktorý som testoval viac než mesiac.

Môžete si teraz povedať niečo v tom zmysle, že s neznámymi značkami televíznej techniky sa nám za poslednú dobu doslova roztrhlo vrece, avšak onen exponenciálny rast podivných názvov narušujúcich akýsi nás pocit vševediacej istoty, minimálne v zmysle znalostí všetkých globálnych výrobcov, je spôsobený jednak lepšou prístupnosťou k technológiám, ale súčasne aj snahou menších a neznámych firiem vyskočiť na chrbát známejšej konkurencii. Dnes už preto neplati, že čokol'vek okrem Samsungu a SONY je odpad a nemali by ste sa tým ani zaoberať, ostatne, stačí sa pozrieť na celosvetový úspech

značky TCL aby bolo jasné, že šance preraziť nie sú v tomto segmente vôbec mizivé. S takýmto nastavením som aj ja pristupoval k testovaniu vyššie uvedeného 4K LCD televízora značky KIVI, ktorý nám do redakcie dorazil v štýlovom balení. Čisto biela krabica s jasnou ikonografiou odkazujúcou na produkt vo vnútri, ktorú aj pri veľ'kosti uhlopriečky 55 palcov, bolo v mojom prípade možné chytiť do oboch rúk a preniesť bez výrazného fučania a stonania. Samotný televízor bol výborne chránený vnútorným polystyrenom a jeho inštalácia mi nezabrala viac než pár minút. Okrem TV, ovládača s batériami a základnej kabeláže sa v balení nachádzal aj stručný návod na inštaláciu dvojice kovových nožičiek, ktoré sa o plastové šasi zariadenia uchytávajú imbusovými skrutkami a mňa potešila skutočnosť, že v balení bolo možné nájsť aj na tento úkon potrebné náradie.



### Google TV

KIVI 55U750NB, čiže testovaný model s 55 palcovou LED obrazovkou, je na prvý pohľad štandardným Android televízorom, aké si dnes môžete zaobstaráť aj od iných výrobcov. Jeho najväčšou prednosťou, a to platí nielen v rámci tuzemských pomerov, je dozaista cenovka. Uvedená verzia vás bude stáť' necelých 400 eur a ak by vám doma stačilo 43 palcov, dokážete z toho zrezat' ešte celú jednu stovku. To sú cifry, s ktorými sa v danom segmente operuje len sporadicky a ked' už, tak s nie práve presvedčivou výslednou kvalitou. Od KIVI som preto v duchu očakával skutočne všetko možné aj nemožné, ale garantovaná trojročná záruka na kompletný hardvér napovedala už sama o sebe pomerne vel'a. Po dizajnovej stránke sa rozprávame o krásnom minimalizme, ktorý z prednej strany zastupuje jemné logo výrobca, umiestnené do stredu, doplnené následne odkazom na zvuk od JVC a tenkými rámkami lemujúcimi celý panel. Z profilu, ako aj z prednej časti, vyzerá TV ako akákol'vek iná a

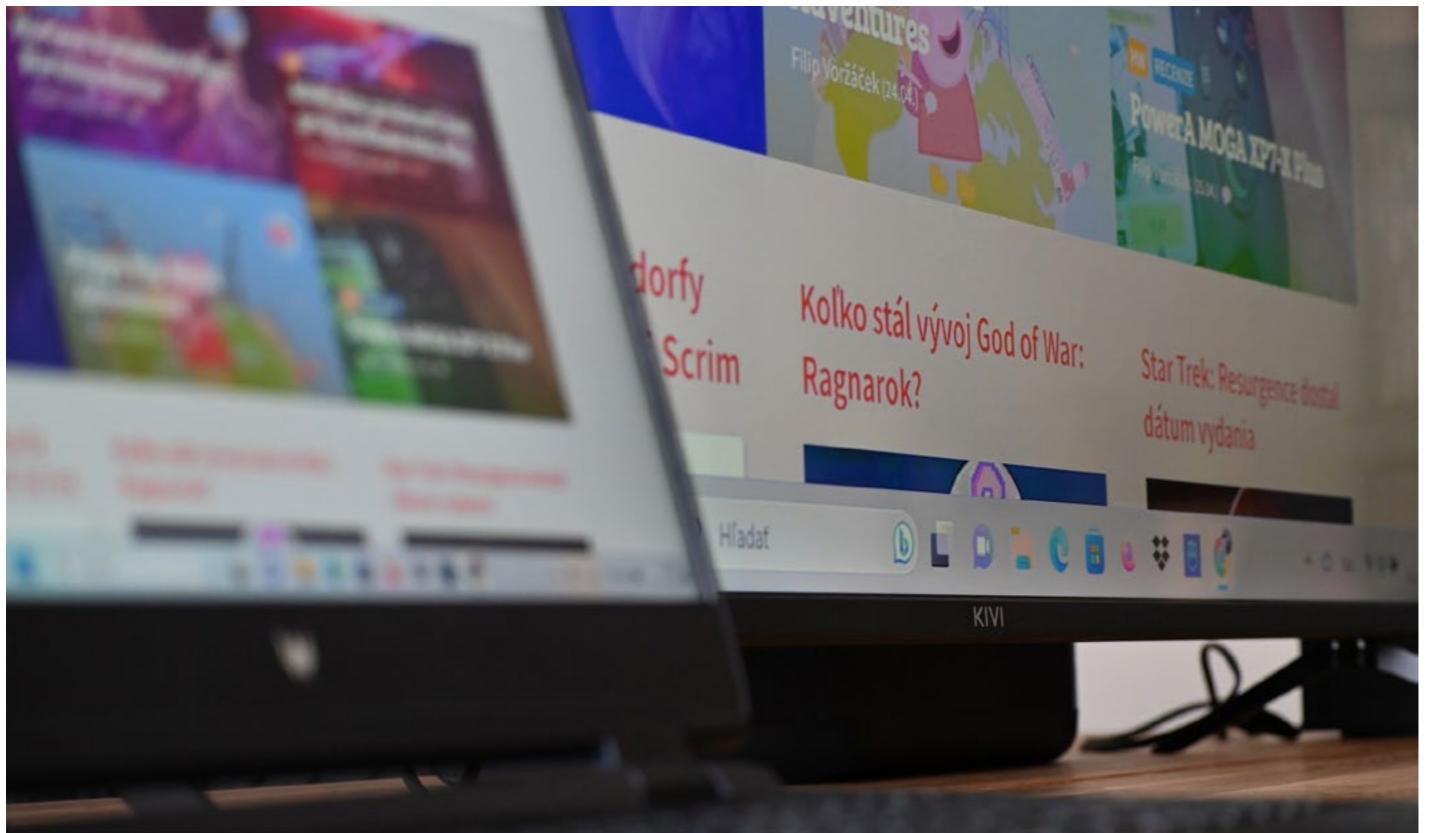


sotva by ste poznali, keby som spomínané logo zakryl prstom, že nejde napríklad o taký Samsung. Prvé spustenie prebehlo bez akýchkoľvek problémov, televízor sa naštartoval v priebehu pár sekúnd a už po mne operačný systém chcel prihlásovacie



údaje do Google účtu. Pochopiteľne, to môžete ignorovať a prejsť rovno k základným funkciám prístroja, avšak, pre intuitívnejšie spárovanie s aplikáciami, ako aj možnosť si dodatočne stiahovať d'alšie, je lepšie prihlásiť sa už v tomto kroku.

Zo zadnej strany máte možnosť pripojiť štvoricu HDMI káblov, kde hlavný vstup podporuje eARC (rozšírený spätný zvukový kanál), ako aj modus s nízkou latenciou. Prístupnosť je orientovaná na pravú stranu a celá zadná časť šasi je z už spomínaného plastu. Mňa pochopiteľne zaujíma nielen podpora tradičných streamovacích služieb, no rovnako tak som bol zvedavý, ako si zariadenie dokáže poradiť s videohrami. Všetko beží na Android TV 11, čo internom rozhraní ekosystému Google. V prvom prípade má užívateľ k dispozícii všetko potrebné od Netflixu, cez Prime, Disney+



však očakávane naráža na limit 50 Hz, ktorý je v tejto cenovej hladine pochopiteľný a preto nemôže počítať s ničím takým ako variabilná obnovovacia frekvencia.

### Dostanete ročné predplatné detského kanálu Da Vinci Kids

Aj napriek vymenovaným limitom bolo hranie na testovanej vzorke slušným zážitkom. Nízka latencia je jednoducho cenéná viac, než nejaké rozmazané okraje okolo objektov a rovnako tak nechcení duchovia pri silnejšom pohybe. Tak či onak, kto očakáva, že si v tejto cenovej hladine bude môcť zadovážiť 55 palcovú 4K TV s podporou VR a iných herných funkcií, mal by na niečo také rovno zabudnúť a skôr sa poobzerať po nejakom zl'avnenom monitore. KIVI sa s modelom U750NB snaží servírovať viac než len onen obligatne vyvážený pomer medzi výkonom a kvalitou a myslím, že sa mu to vo finále darí.

Predmetný televízor som pripojil na internet cez vstavaný Wi-Fi modul (podporuje aj BT rozhranie) a stabilita prenosu dát nevykazovala žiadne výpadky. Pri sledovaní televíznej produkcie, či už z externého média, alebo priamo cez streamovaciu aplikáciu, bolo možné zažívať príjemnú svietivosť panelu i uspokojuivo optimalizovaný kontrast, kde sa vd'aka technológií MEMC nedostalo na trhanie obrazu, či ďalšie nepríjemné vizuálne vsuvky. Mohli by sme samozrejme teraz viest' obsiahle diskusie o celkovej kvalite HDR, ale opäť by to skončilo pri nevyhnutnom papagájovaní

cenovej relácie, kde sa model U750NB pohybuje. V minulosti som testoval niekol'ko cenovo drahších verzí od konkurencie a musím vám povedať, že svižnosť ich GPU, ako aj stabilita vyššie opisovaného pripojenia - to všetko bolo v praxi na tom oveľa horšie než pri TV značky KIVI.

Jednu časť recenzovania som venoval aj prepojeniu s notebookom a aj keď bolo počas priameho sledovania pohybu myšou badať jemné oneskorenie, nejde o nič tak razantné, čo by vám v praxi mohlo vyslovene vadit'. Aj z blízka sa na ten obrovský panel pozeralo pomerne dobre, čo je ďalšie plus v prípade, ak by ste televíziu chceli využívať aj v rámci práce s počítačom čoby druhý monitor. V pozadí som pri zapnutom stave badal akési jemné bzúčanie, vychádzajúce priamo zo šasi televízora. Je jasné, že akonáhle hráte hry alebo sledujete iný audiovizuálny obsah, sotva ho vaše uši budú registrovať'.

### Verdikt

Cenovo dostupná a vysoko kvalitná 4K TV.

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Zapožičal:** KIVI      **Cena s DPH:** 370€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| + Dizajn I       | - Jemné bzúčanie |
| + Tenké rámovky  | pri zapnutom     |
| + Herný režim    | stave v tichu    |
| + Cena           |                  |
| + Kvalita obrazu |                  |

#### HODNOTENIE:



DAVID HARBOUR ORLANDO BLOOM ARCHIE MADEKWE

# GRAN TURISMO

PODĽA ŠIALENÉHO PRÍBEHU HRÁČA,  
Z KTORÉHO SA STAL SKUTOČNÝ PRETEKÁR.

**Pozerajte tu**

## NIKKOR Z DX 12-28mm

KRÁLÍČIA NORA EŠTE NESVIETI



Je to už pol roka, čo v rámci svojej práce novinára, ale pochopiteľne aj v súkromí, aktívne používam bezzrkadlovku Nikon Z30 a ak ste nečítali moju toho času vydanú obsiahlu recenziu, určite to rýchlo napravte. Kto vie, možno zistíte, že aj úplný laik, čo prepadne králičou dierou do krajiny neznámej technológie, môže objavíť novú vásen pre tajomstvo zvané fotografia. Dnes si sice viete spraviť digitálnu snímku pomaly už aj vreckom od čínskej polievky, avšak záchytenie okamihov nášho krátkeho života môže skutočne inklinovať k niečomu, čo je viac umením, než zbieraním lajkov. Ked'že aj ja sa nad'alej učím a svetlo z králičej nory ešte stále nie je dosť široké na to, aby som ju mohol definitívne opustiť, s radostou som prijal možnosť otestovania d'alšieho, pre moju prácu, plodného objektívu a teraz vám o ňom trochu poverefuerujem.

### Dostaňte viac do záberu

NIKKOR Z DX 12-28mm je ultraširokouhlé sklo, reprezentujúce unikátnu kompaktnosť. Ide o objektív s rozsahom ohniskovej vzdialenosť 12 – 28 mm a s podporou elektronického zoomu. Aby som vás nechcene do tej svojej nory nejako nenatlačil bez väčšo súhlasu, tak stručne povedané: predmetný objektív, pohybujúci sa cenovo na hranici 400 eur, je ideálnym spoločníkom pre cestovateľov, vloggerov, žurnalistov, či jednoducho l'udí operujúcich s mnohými objektami blízko kamery. A takýto objektív sa vám vďaka uvedenému sklu dostane do záberu skutočne vel'a. Najkratšia vzdialenosť pre zaostrenie je 0,19 m, čím si viete suplováť viaceru objektívom a nenosiť tak do terénu hromadu zbytočného skla, nadnesene povedané. Nikonu sa použitím l'ahkých materiálov podarilo v tomto prípade vyrobiť objektív

s váhou niečo málo nad 200 gramov, ktorý meria 72 na 63,5 mm a ktorý krásne ladí s telom mojej milovanej Z tridsiatky.

### Tichý zoom

Proces približovania je realizovaný pomocou lineárneho pohoru a pri nakrúcaní videí nemusíte rukou šmátrať po objektíve, ked'že sa dá všetko realizovať priamo cez ovládanie fotoaparátu. Týmto spôsobom viete do svojho video obsahu dostať plynulú a prirodzenú dynamiku bez akýchkoľvek rušivých elementov. Pre osamelých vloggerov, kam čiastočne spadá aj moja maličkost', mám dobrú správu – na realizovanie takéhoto obsahu nemusíte platiť kameramanu, stačí si zapnúť stále spol'ahlivo fungujúcu aplikáciu SnapBridge, prostredníctvom ktorej viete tajne aktivovať zoom aj ked' máte fotoaparát na stojane a d'alej od seba. Zoom má



zmestíť do záberu nielen ja (ak ste ma niekedy videli naživo, tak je vám asú jasné, že televízne reklamy na zdravú výživu by u mňa neprešli), ale aj testovaný objekt alebo prípadne d'alšie osoby počas interview. Svojho času, ked' som práve NIKKOR Z DX 12-28mm nemal pri sebe, som točil video recenziu na unikátny vysávač a mal som obrovský problém, všetko potrebné zmestíť do základného skla môjho fotoaparátu. Ak by som vtedy mal DX 12-28mm, nemusel by som sa trápiť so žiadnymi prekážkami.

### Taký zvuk, ako ked' padne fotoaparát na tvrdú zem...

A to najhoršie na záver? Počas viac než mesiac trvajúceho testu uvedeného skla som si pre vás pripravoval sériu ukážkových fotografií, ktoré by krásne deklarovali prednosti tohto ultraširokouhlého objektívov, avšak stalo sa to, čo sa stat' nemalo. Išli sme s manželkou a dcérkou do zábavného parku ned'aleko slovensko-rakúskych hraníc a zobrať som si so sebou pochopiteľne svoju Z30, portréтовé sklo DX 50-250mm a SD kartu s uloženými snímkami z testu DX 12-28mm. Bol piatok, na Slovensku sviatok, ale u susedov nie. Výsledkom tak bol zábavný park preplnený našimi spoluobčanmi a atrakciami, na ktoré sa muselo čakať neraz aj 20 minút. Dcérka, natešená z výletu,

zbadala jeden zaujímavo koncipovaný kolotoč a chcela ísť silou mocou naň, aj ked' jej mame sa onen adrenalínový aspekt krútiacich hríbov vysoko nad zemou príliš nepozdával. Chopil som sa teda celej veci, podal fotoaparát svojej milovanej žene so slovami „dávaj naň pozor“ a išiel si s Nelkou vystať tú dlhočinnú frontu na prevracanie žalúdkov. Ako tak stojíme a čakáme, medzi džavotom d'alších detí sa od zrazu ozval zvuk, ako ked' padne Z30 o tvrdú zem. Hovoríme si v duchu „to sice znelo ako fotoaparát, ale to nemôže byť ten môj“. A hádajte čo? Bol. Celému telu a ani objektívu sa nič nestalo, avšak ked'že Z30 padla na hranu kde je umiestnená baterka a slot pre kartu, z pamäťovej karty sa odštiepl kúsok a karta bola nepoužitelná. Tak nejako som sa spoliehal na zálohu, avšak ani na nej som nenašiel čo i len jednu snímku.

### Vhodný aj pre gimbal

Napriek tomu, že tu teraz nemám pre vás vizuálne výsledky môjho využitia NIKKOR Z DX 12-28mm, predmetný ultraširokouhlý objektív odporúčam každému majitelovi Z30, ktorý potrebuje funkčné a rozumne vyvážené sklo so širokou škálou využitia a hladkým bokeh efektom.

### Verdikt

Ide o praktické sklo s perfektným stupňom manipulácie, elektronickým zoomom, výborným ostrením (vrátane stredov), VR stabilizáciou a nízkou cenou.

Filip Vorzáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Nikon 400€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Váha a utesnenie voči prachu
- + Pekný bokeh efekt
- + Ostrost'
- + Zoom

#### HODNOTENIE:



## TCL 40 SE

DIZAJNOVÝ A CENOVO DOSTUPNÝ, NO ŽIADEN SILÁK



**Skoro každý človek túži po tom najlepšom, najvýkonnejšom, najlepšie vyzerajúcom. Pri smartfónoch to nie je výnimka. Môlokto si však môže dovoliť zaplatiť cenu za vlajkové lode známych značiek, ktoré často stoja aj násobok bežnej mesačnej výplaty. Pokial sa však záujemci uskromnia v niektorých aspektoch, je možné nájsť aj zaujímavé zariadenia, ktoré stoja zlomok ceny toho najlepšieho a pritom ponúknu všetku hlavnú funkcia. V akej kvalite je často otázne, no stále ju ponúknu. Po niečo výše dvoch rokoch v mojich rukách pristál nástupca cenovo dostupného smartfónu od spoločnosti TCL, a nakol'ko mi ešte pamäť ako-tak funguje (plus som si prečítať pôvodnú recenziu na smartfón TCL 20 SE), pustil som sa do zisťovania, čo nového spoločnosť TCL s modelom 40 SE ponúka.**

TCL už za tých pár rokov fungovania a predajov na Slovensku spoznalo podľa

mňa dosť l'udí a nejde o veľkú neznámu, ktorej by sa radšej vyhýbali. V zahraničí totiž operuje spoločnosť TCL Technology už viac ako 40 rokov. Model TCL 40 SE stále patrí do skupiny cenovo najdostupnejších smartfónov na slovenskom trhu, pokiaľ si teda nevystačíte so 'smart' zariadením ovádaným cez fyzické tlačidlá, nefungujúcim ani na systéme Android a s tak malým výkonom, že na ňom nespustíte ani hadíka.

### Obal a jeho obsah

Smartfón od TCL sa držia moderného, ale slušného dizajnu, takže nebolo prekvapením, keď 40 SE dorazil v bielej, kompaktnej krabičke s čistým a za pomoci holografického kruhu obkladujúceho logo TCL 40 SE, fešným dizajnom. Vnútri sa ukrýva nielen samotný smartfón, ale aj všetky doplnky ako USB-C - USB kábel, 18W nabíjačka, nástroj na vybratie SIM

držiaku a pári brožúrok. Mierne zamrzelo, že na rozdiel od svojho predchodcu ku 40 SE nie je pribalený aj silikónový obal, ale pri cene zariadenia je aj tých pári ušetrených centov pre spoločnosť TCL dôležitých.

### Prvé dojmy a spracovanie

TCL 40 SE vo verzii Twilight purple (Polnočná fialová) na prvý pohľad vyzerá veľmi dobre. Na živo sú jeho farby naozaj brillantné a bolo by jednoduché si ho zaradit do kategórie s oveľa drahšími zariadeniami. Na dotyk je však už čítli, že nejde o prenímove zariadenie, nakol'ko sú na jeho tele použité iba lacnejšie pôsobiace plasty. Rozmermi 40 SE poteší všetkých milovníkov väčších obrazoviek a majiteľov väčších rúk, čo mne osobne plne vyhovovalo. Viem si ale predstaviť, že používateľia s krátkymi prstami by často museli využívať obe ruky na plnohodnotnú obsluhu. Váha tohto

modelu klesla pod 200 gramov, na vcelku príjemnú hodnotu 190, čo je porovnatelne s väčšinou moderných smartfónov. Kvítujem presunutie čítačky odtlačkov prstov zo zadnej strany na bok zariadenia, vďaka čomu bude odomykanie jednoduchšie aj pre používateľov s menšími rukami.

### Telo, komponenty a výkon

TCL 40 SE ponúka 6.75 palcový IPS LCD displej s výrezom na selfie kameru, ktorý má rozlíšenie 1600 x 720 pixelov, tiež označované ako HD+. Displej nie je v ničom prevratný, ale zase ani nesklame a poteší po novom aj podporou 90Hz obnovovacej frekvencie, ktorá by mala teoreticky znamenat' lepšie herné zážitky a plynulejší pocit pri navigácii v telefóne. Ponúka pekné farebné prevedenie, používateľné pozorovacie uhly a vďaka maximálnej svietivosti 450 nitov sa naď spol'ahnúť aj vonku. Pri 90hz obnovovacej frekvencii displeja som hovoril o teoreticky lepších zážitkoch, no cenová dostupnosť tohto smartfónu ukazuje prvý veľký kompromis, ktorým je jeho výkon. Teda jeho absencia.

Predchadca TCL 40 SE, TCL 20 SE ponúkal na svoju dobu postačujúci, osiemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 460, ktorý s 4 GB RAM zvládal aj menej náročné hry, poradil si aj s l'háším multitaskingom a pritom nevybil svoju 5000 mAh batériu príliš rýchlo. Ceny procesorov a



fotky ako s 2MP macro fot'ákom a 'depth' foták je mälokedy použitelný. Na pekné fotky s týmto smartfónom treba dobré svetlo, vďaka ktorému hlavný snímač dokáže zachytíť ostré, hoci niekedy príliš farebne sýte fotky.

### Zhrnutie

TCL ponúka dve verzie tohto smartfónu, jeden s 4 GB RAM a 128GB úložiskom a cenou okolo 130 eur a druhý s 6 GB RAM a 256 GB úložným priestorom s cenou začínajúcou nad 150 eur. Ja som testoval lacnejší variant a hoci som nemal chut' skočiť z útesu, asi by som odporučil priplatiť si tých 20 eur a mierne si pripoistiť budúcnosť. Ako bežný spoločník TCL 40 SE poslúži dobre, dokonca aj dobre vyzerá, ale žiadne zázraky ani dlhú životnosť od neho nečakajte.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL Technology	145€

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + Dlhá výdrž batérie
- + Veľký displej
- + Pomer cena/výkon
- + Android 13
- + NFC
- Ničím výnimočné fotoaparát
- Slabší procesor

### HODNOTENIE:



# Huawei FreeBuds Pro 3

DOKONALOSŤ NA DRUHÚ



Testovať dlhé roky hardvér rôzneho druhu a udržať si súčasne vlastný gradujúci rebríček pomaly narastajúcej hodnotiacej linky, a to všetko bez toho, aby ste si skôr či neskôr nezačali čiastočne protirečiť, je vec prakticky nemožná. Za ten dlhý čas, čo sa môžem označovať za technologického redaktora, som sa preto naučil oveľa podstatnejšie veci než len udelovanie finálnych percent. Naučil som sa predovšetkým využívať svoje skúsenosti ako základný stavebný kameň. Preto v momente, keď sa mi na stole ocítle nová generácia tej či onej hračky, ak to nadnesene poviem, tak razom zapadá akékol'vek glorifikácia jej predchádzajúcej verzie do úzadia a všetky minulé zistenia, nech už ide o klady alebo záporu, beriem ako základnú kostru pre danú novinku, a nezabúdam do toho zatiahnut' aj rovnako bohaté skúsenosti z testovania konkurencie.

Pokrok jednoducho nezastavíš a špeciálne vo svete spotrebnej elektroniky, kde sú zo strany koncového spotrebiteľa často nesplnitel'né požiadavky, je všeobecný progres pri každom novom produkte akousi nutnosťou. Pred viac než rokom sa spoločnosť Huawei, aj v duchu pokroku, rozhodla pustiť na trh svoje vôbec najprémiovejšie bezdrôtové slúchadlá FreeBuds Pro 2, ktoré som v tom čase označil za "najlepšie štupľové slúchadlá na svete". Dnes sa vám v rámci radu FreeBuds Pro prihováram v súvislosti s testom, nečakane skoro nastupujúcej, tretej generácie, a už v úvode sa neubráním niekol'kym superlatívom bez toho, aby som sa musel báť stihomamu z vlastného hodnotenia FreeBuds Pro 2. Čínsky Huawei totiž v segmente štupľových slúchadiel nad'alej kral'uje a skúša vylepšovať to, čo sa pôvodne zdalo byť dokonale.

Vydat' čokol'vek, zinkasovať za to čo najvyšší profit a bez akejkol'vek snahy o inováciu celý projekt hodit' obratom do koša a začať nanovo, to je scenár, aký sa v dnešnej dobe rozhodne nevypláca, ale aký bežne vídam. Spoločnosť Huawei v tomto ohľade však skutočne počúva názory nie len nás, novinárov, ale aj námitky a nápady samotných užívateľov. Z tohto dôvodu sa tretia generácia FreeBuds Pro dočkala niekol'kých zásadných zmien, z ktorých značná časť by sotva vznikla bez vás, náročných koncových záklazníkov. Než sa však prostredníctvom nasledujúcich riadkov prepracujem k tomu najzásadnejšiemu, v rámci inovácií, začnime už tradične dizajnom a obsahom balenia.

Huawei FreeBuds Pro 3 sú dvesto eurové prémiové štupľy do uší, ktoré vám mimo nabíjacej kolísky ponúknu aj štvoricu

silikónových nadstavcov do uší, z ktorých si veľkostne musí vybrať drívavá väčšina z vás - osobne som so všetkými generáciami predmetného modelového radu bol ohľadom istoty pri nosení maximálne spokojný a nič sa nemení ani u trojok.

Slúchadlá krásne držia v žabe takzvanej ušnice a ani počas drsných otrássov, ktoré som vedel jednoducho nasimulovať počas behu alebo cyklistike, nemajú tendenciu strácať kontakt s pokožkou a nechcú vyskakovovať von. Stále však existuje zanedbatelné percento ludskej populácie, ktoré môže mať problém s prilnavosťou predmetných gumových nadstavcov v akejkol'vek veľkostnej verzii, s čím sa však jednoducho nedá nič robiť - sme l'udia sotva odliatí z jednej formičky a každý z nás je jedinečným originálom. V predaji nájdete tri farebné verzie (biela, zelená, strieborná), z čoho mne sa do ruk dostala skutočne už na prvý pohľad atraktívna zeleň. Dizajnový aspekt puzdra samotného je silno podobný predchádzajúcej verzii, ale zmenou prešlo vyklopenie veka, ktoré tentokrát vďaka skosenemu uhlu vyzerá oveľa efektnejšie.

## Lahký púčik s dlhšou výdržou

Samotné slúchadlo váži 5,8 gramu a napriek tomu sa výrobco podarilo navýšiť výdrž batérie o viac než hodinu voči minulej generácii a na jeden t'ah, aj so zapnutým ANC zvládnete počúvať takmer päť hodín čistého času! Toto je absolútна bomba, a ak by ste aktívne potláčanie okolitých ruchov vypli, tak sa viete dostať dokonca na viac než šesť hodín výdrže, to všetko s tým, že

v kombinácii s opakovaným dobíjaním cez dok, môžete počúvať d'alsích tridsať hodín. Rýchlosť dobitia slúchadiel z nuly na sto percent v rámci doku sa realizuje už behom pôl hodinky (káblom, aj keď k dispozícii je opäť aj bezdrôtové nabíjanie). Batéria je, ako vidíte, jasným plusom celého produktu a tým v rámci pozitív rozhodne nekončíme.

V úvode som spomínal počúvanie komunity zo strany Huawei a teraz vám poviem relevantný dôkaz, ktorý môžete nájsť na tele púčiku z FreeBuds Pro 3. Minulá generácia využívala striktne len dotykové ovládanie, ktoré za mňa fungovalo výborne, avšak chcelo to istú prax a opakované skúšanie. Dnešný záklazník však vyzaduje maximálny užívateľský komfort, a to už od prvej sekundy používania svojej novej hračky. Preto výrobca takmer úplne upustil od dotykovej schémy a na hrane púčika umiestnil fyzický spínač s jasne citel'ným

cvaknutím pri interakcii - ovládanie ako také sa preto okamžite stáva o to jednoduchšie, a nech už budete chcieť preskakovovať/ skladby, pauzovať ich alebo zvyšovať/ znižovať zvuk, spomínaný žab na hrane vám to maximálne zjednoduší. A keď už spomínam jednoduchosť, tak po novom už pri párovaní s telefónom nie je nutné mať nainštalovanú aplikáciu AI Life a stačí len načítať QR kód alebo priamo cez BT párovanie označiť predmetné slúchadlá.

ANC je u slúchadiel nesmierne dôležitou funkciou a zvlášť dnes, kedy sa okolity ruch snažíme potláčať čo najviac, len aby sme si uchovali svoje o to vzácnnejšie myšlienky, je o to viac cennejšie. Pri Huawei FreeBuds Pro 2 som predmetnú prednosť vnímal ako zásadnú výhodu a priznávam sa vám, že som vôbec neocakával tak razantný skok v intenzite pri novej generácii, a práve o to viac som bol prekvapený





testovanou vzorkou. Sám Huawei tvrdí, že dokázal navýšiť ANC až o päťdesiat percent, čo mi na papieri znelo priam šialene, ale ked' som začal naplno testovať predmetnú funkciu, ani na sekundu som nemal dôvod danú cifru rozporovať.

Každoročne lietam na rôzne eventy do zahraničia a v čase recenzovania Huawei FreeBuds Pro 3 som zhodou okolností letel do hlavného mesta Fínska, Helsiniek. Ak chcete dokonalo otestovať aktívne potláčanie ruchov, tak hluk lietadla, či už priamo pri plnom štarte alebo v maximálnej letovej hladine, je na toto úplne ideálnym. Ako už asi tušíte, tak v tomto smere opäť Číňania odviedli zodpovednú prácu a ten viac než ročný vývoj nasledovníka svojho prémiového modelového radu dokážete jasne pocítiť na vlastné uši, ako sa povie. Krásne a plné odrezanie od reality, a ja osobne vlastne neviem, kam sa pri štvorke chču v Huawei ešte posunúť dalej. Ruka v ruke s ANC je na stole logicky aj opis celkovej kvality audia, kde si však tol'ko proklamovaný výrobca dáva patrične záležať. V rámci stiahnutia príslušnej aplikácie si viete pochopiteľne regulať

jemnú zvukovú motoriku prostredníctvom dostatočne komplexného ekvalizéra, avšak už v základnom moduse sa rozprávame o výbornom nastavení audia.

#### Luxus v ušiach aj v ruke

Samozrejme, môžeme sa tu teraz začať pitvať v jednotlivých hudobných štýloch a ich relevantnosti v podaní 11 mm meničov pri frekvenčnom rozsahu 14 až 48000 Hz, avšak v zmysle nejakého konzumného premerovania mňa testovacia vzorka maximálne potešila. Basy, stredy, výšky, jednoducho všetko to, čo vaše uši pri užívaní si obl'ubneného interpreta chču dávať, dostanete v prémiovej kvalite a je priam fantastické, že sa to dá zažiť v koncepte štupľov. Rovnako tak kvalitný a užívateľsky príjemný pocit zažijete počas odbavovania hovorov cez predmetné slúchadlá. Vďaka všetkých tým mikrofónom rozmiestneným po tele slúchadiel dokážete komunikovať s krásnym potláčaním fúkajúceho vetra v pozadí a mestského ruchu ako takého, s čím je však Huawei v rámci prednosti už známu firmou, takže je zbytočné to asi dookola opakovat. Rovnako tak ako prízvukovat'

ochranu voči vonkajším vplyvom, kde nám opäť svieti IPX4 - so slúchadlami môžete prežiť akýkol'vek intenzívny športový výkon a ste schopní prebehnuť aj cez bežnú búrku, to všetko bez toho, aby ste sa museli obávať poškodenia slúchadiel.

Spoločnosť Huawei ma jednoducho s výšie opisaným modelom slúchadiel prekvapila a obrúšila ten pomyselný diamant, v zmysle predchádzajúcej generácie, do ešte detailnejších a ostrejších kontúr. Môžeme sa tu nástoživo hádať o tom ako ich telefóny v istom smere troščiku strácajú dych, avšak akonáhle dôjde na hodnotenie kvality slúchadiel a inteligentných hodiniek nesúcich ich logo, karta sa razom obracia a konkurencia dostáva dvojitú migrénu aj s oblohou.

#### Verdikt

Huawei FreeBuds Pro 3 sú suverénne najlepšie bezdrôtové štuple do uší, aké si môžete v súčasnosti zakúpiť, a je na nich krásne vidieť, že Číňania počúvajú nás novinárov a v nemalej miere aj svojich verných zákazníkov, čo sa v spojení s pocitivým vývojom jasne prejavuje na kvalite ich hardvéru.

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
Huawei 200€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiové spracovanie
- + Zvuk od Devialet mi nechýba
- + Batéria
- Nič

#### HODNOTENIE:



## RECENZIA HARDWARE

# ASUS ExpertBook B9 OLED

DO RUKY AJ DO BATOHU



**Posledné týždne som sa v rámci svojej práce technologického redaktora musel niekol'kokrát po sebe rozumne pobaliť do malého kufra a prepraviť tišický kilometrov od rodnej hrudy. Príprava reportáží v teréne si totižto vyžaduje aj lietanie kade tade po svete a ak si so sebou musíte brat' drahú techniku a súčasne nezabudnúť aj na hygienické potreby a nejaké to oblečenie, často sa finálna váha batožiny netvári zrovna prívetivo. Aj preto si so sebou na cesty balím výhradne laptop s minimálnou gramážou, ktorý mi však zvládne poskytnúť dostatočný komfort a predovšetkým výkon potrebný pre moju prácu. Mal som to šťastie, že počas posledných dvoch letov na ose Viedeň-Londýn-Helsinki, som súčasne testoval vlajkovú lod' spoločnosti ASUS a to v rámci sekcie pracovných notebookov.**

**Teraz vám preto dokážem o zariadení ASUS ExpertBook B9 OLED B9403CV povedať oveľa viac než len to, že je l'ahký ako XXL balenie zrolovaných ponožiek.**

Začneme tými rekordmi, keďže od spomínaného Taiwanského výrobcu je cielené búranie začítých konvencí už akýmsi standardom. Tentokrát sa im podarilo vytvoriť vôbec najl'ahší štrnásť palcový laptop na svete, ktorý sa svojím zameraním štylizuje do pozície kancelárskeho lomeno pracovného zeleza.

O to viac je to celé fascinujúce, že samotné šasi sa aj naprieck svojej muzej vähe a tenkosti (0,99 Kg a 15,7 mm), nedá definovať ako krehké, ba naopak. Telo zariadenia je vyrobené zo zlatinového horčíka a lítia, čo mu mimo cieleného

chudnutia dodáva aj výraznú tuhost' - nemohol som si odpustiť svoj nášilnícky test protichodného tlaku oboma rukami, ktorý ExpertBook B9 OLED prežil s veľkou parádou a ani nezastonal (čítaj: nezapraskal). Nemožno sa preto ani čudovať informácii o certifikáte vojenského štandardu MIL-STD 810H US. Testovaná vzorka so mnou preletela kus sveta a neraz som sa k nej nesprával zrovna šetrne, ale cez to všetko by ste na matnom striebornom povrchu s hutnou textúrou nenašli čo i len jeden jediný šrám alebo nedokonalosť. Nízka väha a skromné proporcie predurčujú daný počítac na nosenie v rukách a to pokojne aj celý deň bez toho, aby vás nejaké obmedzoval alebo nebodaj vám pôsobil fyzickú bolest'. Ide o mimoriadne prenosného pomocníka, ktorého zoznam predností však ani zd'aleka ešte nekončí.

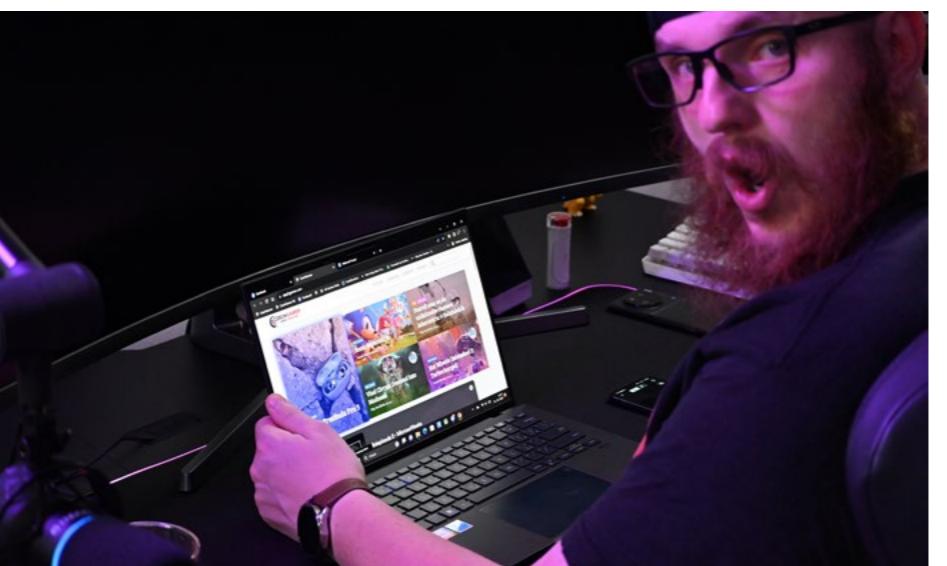


## Vysoký výkon a dlhá výdrž batérie

Pod tým tenkým, ale odolným telom tepal v prípade mnou testovanej konfigurácie procesor Intel Core i7-1355U doplnený o integrovanú grafiku a 16 GB RAM (reálne je možné operačnú pamäť dostať až na 64 GB). V danej konfigurácii som počas testu skúšal zrealizovať aj náročnejšiu postprodukciu v rámci strihania videí a finálneho renderovania, s čím sa ExpertBook popasoval pomerne slušne, aj keď sa ukázalo, že v jeho DNA je skôr vtisnutá klasickejšia kancelárska práca. Tak či onak mňa ohromila rýchlosť prebúdzania zo spánku ktorá v kombinácii s priam neomylnou IR kamerou a snímaním tváre, pomáhala navodit' úžasný pocit

užívateľského komfortu. Pre každého, kto potrebuje ušetriť denne všetok dostupný čas, ktorý by mu inak ukradla nekvalitná technika, je predmetný laptop jasnom vol'bu. Ruka v ruke s výkonom je dôležitý aj atribút výdrže batérie. V tomto prípade mňa ExpertBook rovnako očaril, keďže pracujúc (písanie, web, video) s plným jasom som mohol ostat' odrezaný od nabíjačky viac ako deväť hodín a to navyše za sprievodu maximálneho ticha - kým som nezačal strihať video záznamy, tak som o ventilátorech vlastne ani nevedel. Dokonca ani pri plnom vyt'ažení a položenom laptopu na kolenach, som necítil rápidny nárast tepla alebo hluku - inžinieri z ASUSu opäť odviedli perfektnú prácu.

ASUS a OLED, to je už nerozlučná dvojka a ja by som sa do nej, v štýle Švédskej tradície,



nebáľ podstrieť' aj ten správny pomer strán. Rozlíšenie 2 880 x 1 800 pxl sa tu totižto premietia cez 16:10 a to so stopercentným pokrytím farebného priestoru sRGB/DCI-P3. Pripnutá sonda mi počas testu ukázala niečo málo cez 400 nits, čo v rámci svietivosti pomáha fungovaniu aj pod náporom ostrejších lúčov slnka - apropos, povrch obrazovky s tenkými rámikmi je tentokrát lesklý, čo môže niekomu prekážat'. Presuňme sa teraz od očakávanej kvality OLED panelu (tu naozaj nevidím dôvod ísť' nejako do hĺbky, keďže v súčasnosti je to práve OLED, ktorý v zmysle dokonalosti zobrazovania takzvane tvrdí muziku) o pár centimetrov nižšie. Ďalšou výraznou prednost'ou je totižto nízkoprofilová klávesnica odrezaná od numerického bloku, ktorého náhradu však môžete nájsť' zabudovanú v track-pade. Pri kancelárskych

notebookoch je, ako už určite viete, dôležitý komfort zažívaný počas dlhodobého písania a keďže ja sa práve zhľukovaním písmeniek živím, tak som na testovanej vzorke mohol vytvoriť desiatky článkov a overiť sa tak relevanciu klávesnice. Medzery medzi spínačmi sú sice minimálne, ale celková ergonómia klaviatúry ako aj príjemný protitlak klávesov, to všetko prispieva ku prémiovému pocitu počas písania. Toto vyššie tol'ko spomínaný výrobca jednoducho stále zvláda na výbornú.

## NFC čítačka v track-pade

Tentokrát netradične som si nechal počet a konkretizovanie fyzických portov až na samotný záver recenzie. Keďže sa tu rozprávame o kancelárskom prípadne aj mnou prízvukovanom pracovnom náradí,

tak je úplne logické, že výrobca musel aj cez svoju snahu o pokorenie váhového a proporčného rekordu, myslieť na niekol'ko dôležitých vstupov. Výsledkom je dvojka USB-C s Thunderbolt 4 doplnená o plnohodnotné HDMI (2.1), micro HDMI, USB-A (3.2) a tradičný audio vstup. Ako vidíte, je tu všetko dôležité a komu by náhodou vadila absencia LAN portu, tak v balení nájde ako bonus aj externý LAN port. Ak pravidelne sledujete a čitate hodnotiacie články zo sveta pracovných laptopov tak vám určite neunikla skutočnosť, že ASUS sa v danom segmente orientuje ako dravá ryba vo vode a posúva tú pomyselnú latku kvality stále vyššie a vyššie. Ich ExpertBook B9 OLED je v súčasnosti na pomyselnej špičke l'adovca a je preto logické, že si zaň výrobca pýta to, čo si zaň pýta (v danej konfigurácii takmer 1 900 Euro). Pre každého, kto však momentálne uvažuje o nákupe nového pracovného laptopu, ktorého prednost'ou musí byť výkon, kompaktnosť, zvuk, bezpečnosť, klávesnica a obrazovka, sotva by som mu vedel odporúčať' niečo lepšie než je práve nový ExperBook.

## Verdict

Jeden z najlepších a súčasne najkompaktnejších 14 palcových pracovných laptopov súčasnosti.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cena s DPH:  
ASUS 1 850€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Kompaktnosť
- + Prémiové
- a odolné šasi
- + Klávesnica
- + Výkon
- Lesklý povrch panelu

### HODNOTENIE:



# Xtorm Power Bank Titan

NIČ, ČO BY STE DALI DO VRECKA



**Externé dobíjacie batérie si v istom bode – je to už, samozrejme, pár rokov – prešli akousi renesanciou predovšetkým v zmysle komerčnej dostupnosti. Dnes už preto na trhu môžeme nájsť skutočne pestrú paletu kapacitne rozdielnych pomocníkov na cestách a rovnako tak aj extrémy, z ktorých hned' dva sme vám pred rokom predstavili v obsiahlej textovej recenzii (určite si ešte spomeniete na campingové batérie od EcoFlow). V tomto teste sa spoločne pozrieme na súčasne menej výkonnejšiu power banku od firmy Xtorm, ktorá však svojou kapacitou dokáže obslúžiť naraz hned' tri zariadenia, z čoho jedno môže pokojne spadať do kategórie pracovných notebookov.**

Reč bude konkrétno o Xtorm Power Bank Titan vo verzii s kapacitou 24 000 mAh

(mobilný telefón má v priemere kapacitu 4 000 mAh), ktorá podporuje 60 W rýchlosť dobíjania alebo kombinovaných 90 W. V predaji by ste mohli nájsť aj o tretinu drahší model s podporou 140 W v rámci nabíjania, ten sa nám však do redakcie nedostal.

V nasledujúcim teste sa preto budem venovať primárne tomu „slabšiemu“ modelu, ktorý si u nás viete zaobstarat za sumu cca 150 eur. Príde vám to veľ'a? Musím povedať, že na to, o ako kvalitný produkt ide po všetkých stránkach, je cena vlastne úplne v poriadku. Iste, mohli by sme teraz zájsť na známe zahraničné a predovšetkým ázijské internetové obchody, kde je možné nájsť výkonnostne lepšie power banky, no s materiálovým vyhotovením a ich dlhodobou spôsobnosťou by to už bolo oveľ'a horšie.

## Prémiové vyhotovenie

Batéria váži 784 gramov a tak je sotva prenosná v bežnom vrecku oblečenia, minimálne ak nechcete riskovať všeobecné pohoršenie z vašich nohavíc vegetujúcich pri členkoch. Ide však o vysoko prémiový produkt, ktorý je odolný voči vonkajšiemu poškodeniu a má maximálne jednoduchú obsluhu. Na pravej hrane sa nachádza brázda pre integrovaný USB-C/USB-C kábel, ktorý sa o telo krásne uchyti pomocou silného magnetu. Práve tento konkrétny provok pomáha počas cestovania, keď si nemusíte robíť starosti s tým, či ste si do batohu zbalili schopnú kabeláž, keďže tá bude permanentne pripnutá priamo na power banke. Na opačnej hrane je veľké tlačidlo na spustenie vizuálnej indikácie kapacitného stavu batérie, ktorá je tu v



podobe veľkého retro ukazovateľa (ide o biele LED kocky poskladané do tvaru čísel) umiestneného na spodnej hrane baterky.

Kúsok od neho sa potom nachádza trojica USB-C vstupov, z čoho dva z nich prezentujú dobíjanie výkonom 30 W a ten tretí operuje s výkonom 60 W (ako píšem v úvode recenzie, používateľ môže ešte teoreticky využiť kombinované nabíjanie s výkonom 90 W). Xtorm Power Bank Titan je obalený do matného pogumovaného plastu (podľa slov výrobcu ide o plne recyklovateľné materiály, takže kúpu šetríte aj našu planétu), ktorý vám nevypadne ani z mokrých rúk a jeho čistenie je otázkou niekol'kých sekund.

Je, pochopiteľne, nesmiernie náročné nejakо relevantne otestovať správanie podobných produktov v praxi pri zapojení rôzneho hardvéru s rôznorodou kapacitou batérií, v každom prípade ja som zvolil

nasledujúcu metodiku. Power banku som zaprial do procesu dobíjania mnou aktuálne testovaných a súčasne najčastejšie využívaných zariadení, preto sa vystriedala nielen pri tankovaní akumulátorov vo fotoaparátach, ale aj v telefónoch, notebookoch, slúchadlach a herných konzolách.

Čo sa týka výkonu pri mobiloch, produkt bolo možné využívať opakovane niekol'kokrát po sebe, či už som nabíjal dva telefóny súčasne, alebo dokonca tri.

Pri zapojení power banky do plne vybitého kancelárskeho notebooku som sa však už po jeho kompletnom oživení nedokázal dostať na poriadne nabíjanie ďalšieho hardvéru, ak si preto potrebujete zadovážiť power banku s víziou, že pomocou nej budete viackrát po sebe dobíjať laptop, v danom prípade by som vám odporúčal poobzerať



sa radšej inde. Na všetko ostatné kapacita a výkon testovanej vzorky stačili, a to aj na Steam Deck či Nintendo Switch OLED.

Výhodou je nielen trojité tankovanie energie, ale súčasne aj možnosť, ak vám pochopiteľne, ostane jeden USB slot vol'ný, nabíjania samotnej power banky.

Oživenie interných článkov sa odporúča na hranici dvadsiatich percent, keďže to je práve tá magická cifra, keď sa Xtorm Power Bank Titan automaticky prepne do módu reverzného nabíjania – ak máte náhodou v tom čase power banku pripojenú k telefónu podporujúcemu túto funkciu, môže to s jeho dobitím dopadnúť úplne opačne, než ste pôvodne plánovali.

Prečo to tak je nastavené? Ide o ochranu a súčasne predĺženie životnosti samotných článkov, keďže tak, ako sa úplne vybíjanie neodporúča ani pri elektromobiloch, rovnako je to aj s týmito menšími batériami. Doplňenie energie v power banke vám zaberie niečo mälo cez dve hodinky pri využití 60 W vstupu.

## Podpora Power Delivery

S testovanou vzorkou som bol v zásade spokojný takmer po všetkých stránkach. Zaskočila ma však jej veľkosť, keďže v tejto kapacite som už mal možnosť skúsať aj o tretinu menšie a kvalitou zhodné zariadenia.

Napriek tomu všetkému nemôžem značke Xtorm vytknúť snahu o prémiové spracovanie a spôsobnosť v rámci nabíjania rôznych zariadení s rôznym výkonom – zamrzí len nemožnosť dotankovať veľké herné mašiny (skúšal som notebooky od ROG, Acer či HP a nič). Ide preto o produkt vhodný skôr pre oveľ'a menej náročnú prenosnú elektroniku, kde dominujú telefóny, hodinky, slúchadlá a aj handheldy.

## Verdikt

Prémiová power banka vhodná do ruksaku, ktorá dokáže oživiť nejedno prenosné zariadenie.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xtorm	150€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Odolné a prémiové šasi
- + Zabudovaný USB-C kábel
- + Dizajn
- Váha
- Nič pre výkonné notebooky

### HODNOTENIE:



# Lauben Low Sugar Rice Cooker 1500WT

RYŽOVAR S DUŠOU



Ked' som bol decko v záplave opakujúceho sa kolobehu so školou a vol'ným časom, neraz som si našiel pár minút na uvažovanie o svojej budúcnosti. V nej som sa vždy videl v pozícii akéhosi detektíva s nejasným ciel'om. Nie snád', že by som s vysokým cylindrom na hlave a so zdvihnutým malíčkom vedl'a šálky horúceho čaju chcel riešiť prípady, na ktoré sa bežná polícia nezmôže, ale skôr som túžil po tom, pátrat' po kvalitách technológií budúcnosti. Už vtedy som totiž tak nejako tušil, že prenosným telefónom znáčky Benetton, čo mi zdvojnásoboval váhu školskej tašky, onen hardvérový boom v spotrebnej elektronike rozhodne neskončí. Dnes, kedy už sny vystriedala mrazivá trievost' každodennej reality, som preto nesmierne rád, že je to pre mňa vlastne realita s prímesou snových nitiek minulosti. Áno, mohli by sme dlho diskutovať o tom, akú zábavu prináša nekonečné

testovanie mobilov a notebookov, ktoré sa na seba podobajú ako keby ich jedna elektrónková mater mala, každopádne, nie vždy je práca herného a technologického redaktora živená čistým stereotypom a sem-tam si preto aj ja privoniam k novým chutiam. Jednou z takých chutí sa dá nazvať aj moje aktuálne ukončené testovanie automatického ryžovaru od známej nemeckej firmy Lauben, s ktorým som zdiel'al domácnosť viac než mesiac.

Môj nebohý otec sa vždy pyšil tým, že ako kuchár, čo varil kade tade po nemeckých hoteloch, by každému bežnému amatérovi v bielej zástere odporúčal, naučiť sa najprv variť ryžu bežným spôsobom a až potom vyhadzovať peniaze za nejaké mašinky, na ktoré sa vám bude aj tak doma iba prásiť. On sám, prirodene, počas svojej kariéry neraz využíval varenie ryže v rôznych automatických strojoch, avšak to bolo s

ciel'om maximalizovať objem a ušetriť čas. Ked' sa segment kuchárskeho náradia v spojení s modernými technológiami dostať do aktuálneho tisíčročia a na trhu sa zrazu začali čoraz viac objavovať rôzne zmenšené verzie ryžovarov, môj otec nad tým len neveriacky krútil hlavou a ešte dnes ho počujem ako vráví „ak nevieš uvariť ani takú jednoduchú vec, akou je sprostá ryža, tak si daj dve facky a chod' sa najest' do reštaurácie“. Na obranu vás všetkých, čo sa v tomto ohľade radíte do metaforicky vyfackaných anti-kuchárov, môj otec mal všeobecne problém s modernými technológiami a až do svojej smrti používal vyložene len tlačidlový telefón. Pravdou však je, že kvalitný ryžovar vám v súčasnosti vie už ponúknut' viac než len bežný recept na uvarenú ryžu a toho dôkazom je práve Lauben Low Sugar Rice Cooker 1500WT. Ide o produkt v hodnote cca 100 eur, ktorý po stránke funkcií

zvláda mnohé recepty a, ako už napovedá samotný názov, jeho hlavnou prednosťou je varenie ryže s nižším obsahom cukru.

## Zdravší život

Osobne som doteraz mal doma v kuchyni celkovo len dva stroje na varenie ryže a oba boli od konkurenčnej značky Tefal. Ich princíp by sa dal charakterizovať ako maximálne prostý, kde sa do neprípravej nádoby nasypala presne stanovená dávka ryže a následne sa, podľa odmerky, doplnila voda. Stroje fungovali na princípe pružiny s teplotným snímačom, ktorá po uplynutí času vystrelila a svojmu okolia tak dala nájavo, že jedlo je hotové. Predmetný ryžovar od firmy Lauben je však v tomto ohľade oveľa sofistikovanejším pomocníkom, ked'že svojím minimalistickým dizajnom dokáže naplniť potreby súčasnej vizuálnej moderny a súčasne zvláda prípravu ryže, polievok, aj kaše. Hlavná nádoba má obsah 1,5 litra a pri príprave ryže s nízkym obsahom cukru je nutné do nej vložiť pribalené kovové sito. Dôvod? Aby bolo možné zbaviť ryžu vyššieho obsahu sacharidov, samotný produkt sa nesmie variť priamo vo vode, ale je v nej ponorený len čiastočne. Hrnec tak v prvej fáze varenia dovedie vodu k rýchlemu bodu varu a pomocou tlaku paru oddeli škrobovú vodu plnú sacharidov od vrchnej časti sita (je tam špeciálna pokrývka), kde sa daná tekutina premení na želatinu. Následne sa už ryža varí čisto na pare a celý tento proces trvá 50 minút. Kto preto vo svojom jedálničku potrebuje práve ryžu ochudobnenú o sacharidy, nech už má na to akýkol'vek dôvod, predmetný ryžovar mu to umožní s maximálnym komfortom. Na vrchnej strane otváracieho veka je malý displej, informujúci konzumenta o priebehu varenia aj s patričným časovým údajom.

Páčilo sa mi, že počas varenia (v akejkoľvek fáze) bolo možné na telo stroja položiť ruku, bez toho, aby ste sa museli obávať popálenia. Pri bežných ryžovaroch, kde sa



navrch pokladá sklenená pokrívka, sa, okrem popálenia pri dotyku, musíte často vysporiadat' aj s neprijemným prskaním škrobovej vody (obzvlášť, ak surovinu zabudnete poriadne prepláchnut'). Nič také ale u testovanej vzorky nehrozí, ked'že sa všetko deje v uzavorenom priestore a vrchný filter prepúšťa čisto len paru a žiadne kvapky vody. Akonáhle je proces prípravy ukončený, mašina zapípa, prepne sa do režimu ohrevania a to až do momentu, než jej prikážete ho zastaviť alebo otvoríte vrchné veko. Okrem ryže som vyskúšal v hrnci uvariť aj zmes jarnej zeleniny, či strukoviny a zaujímalu ma, akú chut' takto realizovaná polievka bude vo finále vlastne mať. Tu musím Laubenu zatieskať, ked'že v tomto ohľade dokázal vytvoriť ryžovar so značným presahom a preto som postupne vyskúšal nielen tých pár receptov, ktoré nájdete znázornené v pribalej brožúrke, ale aj niekol'ko vlastných experimentov - ani jeden nedopadol štýlom „za stáleho miešania lejeme do hajzlu“. Rovnako dokáže potešiť jednoduchý proces umývania, kde je prvoradé vybrať samotnú nádobu

## Nádoba sa dá umyť aj v umývačke

Počas dlhodobého testu, trval viac než mesiac, sme si v našej domácnosti na Lauben Low Sugar Rice Cooker 1500WT tak zvykli, že starší ryžovar od konkurencie putoval do pivnice. Jeho praktickosť a využitelnosť je nespornou prednosťou, nehovoriac o krásnom a modernom dizajne. Pre každého, kto si nezakladá na príprave ryže štandardným spôsobom, ale chce šetriť svoj čas a súčasne prijímať napríklad aj ryžu s nižším obsahom sacharidov (o 40% menej, než je bežné), je práve tento produkt ideálnym pomocníkom do kuchyne.

## Verdikt

Praktický pomocník vhodný do každej kuchyne.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lauben  
Cena s DPH: 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

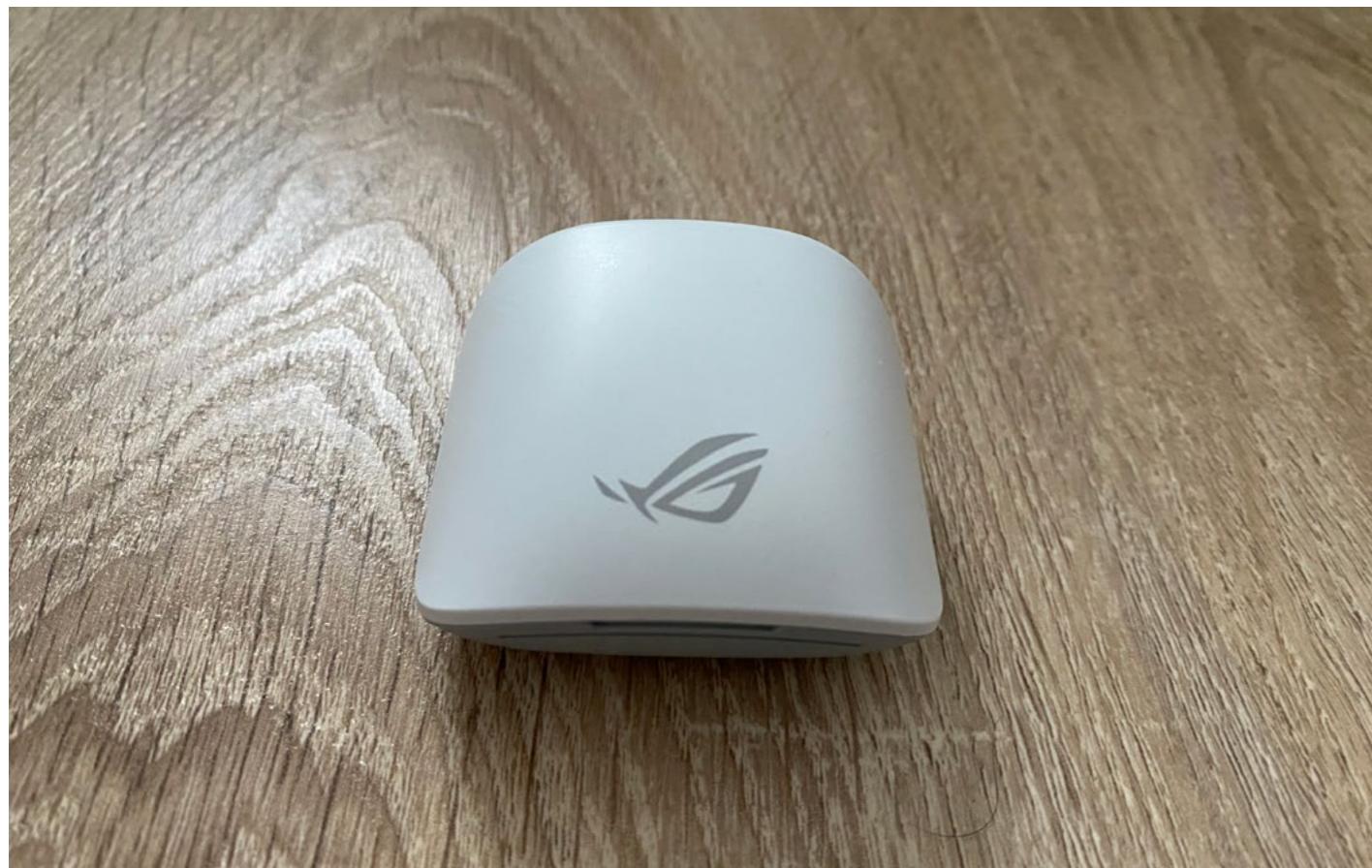
- + Dizajn
- + Kvalita spracovania
- + Obsah balenia
- + Programy
- + Čistenie
- Nič

### HODNOTENIE:



# Asus ROG Cetra True Wireless

SKVELÉ HERNÉ PRÉMIOVÉ „ŠTUPLE“ S PÁR CHYBIČKAMI



Trh herných slúchadiel je dnes pomerne presýtený a panuje na ňom veľká konkurencia. Spoločnosť Asus rozhodne nechce zaostávať, preto ponúka novinku v podobe ROG Cetra True Wireless, ktorá razí trochu iný prístup – a to pomerne prijatelnú cenu výmenou za pári kompromisov. Budú však tieto kompromisy akceptovať?

## Balenie

Slúchadlá prišli zabalené v krabičke, ktorá je vyrobená precízne a detailne. Predovšetkým je skutočne pevná a kvalitná, no napriek tomu veľmi ľahká. Narazil som akurát na menší problém s otváraním, ktoré je mierne komplikované a treba si naň zvyknúť. V balení sa nachádza viacero náhradných „špuntov“ rôznych veľkostí, USB-C nabíjací kábel a samozrejmost'ou je aj používateľský manuál.

## Dizajn a ergonomia

Už na prvý pohľad je jasné, že ide o značku ROG. Stačí jeden letný pohľad a viete, že toto má byť jednoznačne herný produkt. Pri spustení si určite všimnete svetelnú šou. Dlhý LED-kový prúžok na krabičke ukazuje stav nabítia samotnej krabičky, slúchadlá svietia načerveno, keď nie sú pripojené, po pripojení zabilikajú a v ušiach už potom nesvetia. V škatulke svieti ešte ROG logo. Nastaviteľnosť tu ale žiadnu nehľadajte, možnosť synchronizácie s Aura Sync v tomto prípade nie je k dispozícii. Možno to trocha zamrzí, ale reálny prínos by tu bol skutočne nulový.

Samotné slúchadlá sú plastové a veľmi ľahké. Poteší certifikácia IPX4, ktorá ich chráni proti miernemu striedajúcej vode alebo potu. U ušiach držia veľmi dobre, zároveň ich nemusíte príliš hlboko

„zarážať“. Asus musí pochváliť, že slúchadlá aj počas športových aktivít, práv v záhrade a podobných činností skvele držali a fungovali a boli veľmi pohodlné.

## Zvuk a ovládanie

Nastavenie zvuku z „výroby“ je prekvapujúco ploché, čo nepôsobí príliš dobre. Stredy sú silnejšie, výšky a basy slabšie a detaily sa veľmi zlievajú a strácajú. Z tohto mám dojem, že Asus prosté ráta s tým, že hráči si zvuk aj tak upravia podľa seba, čo je tým pádom rozchodne nutnosť'. Či by sme to mali považovať za minus? Čiastočne asi áno, keďže prvý dojem je vždy dosť dôležitý.

Slúchadlá disponujú aj možnosťou Bass Boost, ale tá funguje tak, že namiesto zosilnenia basov skôr zoslabí výšky a stredy, čím basy viac vyniknú, preto ju veľmi neodporúčam. Rozhodne je lepšie



pohrat' sa s ekvalizérom a vyladiť si zvuk podľa svojich predstáv, vtedy zo slúchadiel získejete omnoho viac. Veľkou výhodou je, že keď zapnete herný režim, značne sa zníži odozva a na kvalitu zvuku to nemá príliš veľký negatívny vplyv.

Výhradu mám k aplikácii Armory Crate pre iOS, ktorá je veľmi zlá ako po grafickej, tak aj po funkčnej stránke. S aplikáciou na PC sa nedá absolútne porovnať, tá je skvelá. Na tomto Asus musí popracovať, keďže vzhľadom na typ a kvalitu produktu tieto slúchadlá rozchodne využijú aj hráči, ktorí sú zároveň používateľmi iOS zariadení. Čo sa ovládania týka, slúchadlá sú vybavené senzorovými tlačidlami na skosenej ploche,



ktoré sú podľa môjho názoru až prehnane citlivé a príliš som si na ne nezvykol.

Slúchadlá sú vybavené aktívnym potlačením hluku. Aj keď asi nejde o najlepšie ANC na trhu, funguje solidne a ani extrémne nežerie baterku. Treba mať na pamäti, že odhlučnenie znamená tichý šum, takže nastavenie ANC si taktiež treba vyladiť v závislosti od prostredia, v ktorom ho budete používať.

Ešte jedna perlička – pri používaní s iPhonom sa mi niekol'kokrát stalo, že jedno slúchadlo sa z ničoho nič odpojilo a prestalo fungovať napriek tomu, že bolo nabité. Nepomohlo nič iné, len zmazanie a

opäťovné spárovanie zariadenia. Neviem, či ide o chybú a nevyladenosť firmvéru, alebo konkrétneho kusu, rozhodne však išlo o nepríjemnú skúsenosť.

## Záver

Celkovo môžeme ROG Cetra True Wireless zhodnotiť ako slušné slúchadlá, ktoré v dnešnej konkurencii ale nijak extra nevynikajú – ani po stránke dizajnu, ani po stránke kvality zvuku. Zvuk je sice fajn a dá sa dobre doladiť ekvalizérom, patrí však skôr k lepšiemu priemeru a nastavenie od „výroby“ nie je vôbec dobré. Od ROG značky by som predsa len čakal atakovanie top kvality aj za možno o niečo vyššiu cenu, pričom z tohto produktu tie kompromisy už trochu začínajú byť cítit'. Na druhej strane môžeme pochváliť výbornú výdrž batérie, bez problémov je možné dosiahnuť aj viac ako 20 hodín. Prekvapivo to zachraňuje cenu, čo by asi pri ROG značke nik nečakal. Začína na 90 eurách, čo je veľmi fajn.

Viliam Valent

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus      Cena s DPH: 90€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné spracovanie a nízka hmotnosť'
- + Výborná PC aplikácia
- + IPX4 certifikácia odolnosti
- Slabá aplikácia pre iOS zariadenia
- Celková priemernosť'

### HODNOTENIE:



# MSI Prestige 13 Evo A13M

PRODUKTÍVNY KRPEC



Ako vásivný hráč nedám dopustiť na nadupaný stolový počítač. Ako niekto, kto je občas na cestách, si zároveň neviem predstaviť život bez súčinného notebooku, vďaka ktorému si viem užiť únik do virtuálnych svetov takmer odkiaľkoľvek. No čuduj sa svete, ako pomaly, ale isto starnúcej osobe mi desktop aj herný notebook občas pripadajú už ako príliš veľa. Najmä v momentoch, keď by som iba potreboval skontrolovať maily a nejaké excelové tabuľky, prípadne si pozrieť pár filmov na kompaktnejšom zariadení, ktorého váhu nebudem po polhodine cítiť v rámencach. A čo len tí l'udia, skoro hrôza si to predstaví, ktorí ani nie sú hráči a potrebujú len obstonie výkonné zariadenie v čo najmenšom tele? Odpovedou môže byť novinka od spoločnosti MSI s názvom Prestige 13 Evo A13M.

Desktop so sebou bežne na cesty nevezmete a herné notebooky s váhou často len začínajú na dvoch kilogramoch, čo môže byť najmä pre útlejších l'udí z dlhodobého hľadiska privel'a. Nehovoriac o limitáciach 15,6, 16 a 17,3-palcových zariadení, ktoré môžu narážať na priestorové limity, napríklad na malých stoloch v kaviarňach, vo vlaku či v lietadle. S uhlopriečkou 13,3 palcov, váhou menej ako jeden kilogram napriek odolnému celokovovému telu a s dlhou výdržou batérie zrazu Prestige 13 Evo A13M nevyzerá vôbec zle, a to aj napriek absencii dedikovanej hernej grafiky.

### Kompaktný displej v kompaktnom tele

Krásou moderných notebookov nie je len výkon, ale aj dizajn a tenké rámkyp, vďaka

čomu celkové rozmeria zariadenia môžu ísiť stále nižšie a nižšie. MSI Prestige 13 Evo A13M sice nemá rámkyp okolo displeja najtenšie, hlavne vrchná časť sa v porovnaní s celkovými rozmermi zariadenia zdá väčšia, no tento „neduh“ plne vyrovňáva zakomponovaním funkcionality Windows Hello, ktoréj kamery je jednoducho nutné niekam umiestniť. A keď už spomínam displej, v nami testovanom modeli sa nachádzal 13,3-palcový kúsok s technológiou IPS, rozlíšením 1920x1200 pixelov, pomerom strán 16:10 a obnovovacou frekvenciou 60Hz. Nejde o úplnú špičku a niekomu sa môže FullHD+ rozlíšenie zdať primalé, no displeje s uhlopriečkou menej ako 15 palcov jednoducho 2K alebo 4K rozlíšenie aspoň podľa mňa nepotrebuju. Áno, na trhu sú dostupné

aj notebooky s lepšími parametrami, vernejším farebným podaním, vyššou obnovovacou frekvenciou alebo rovno s OLED panelmi, no počas používania som si ani raz nepomysel, že je tento displej zlý.

Odhliadnuc od displeja sa môžem povenovať samotnému šasi notebooku. Pred pár rokmi sa ešte spoločnosti predbiehali hlavne v tom, kto dokázal vyrobiť ten najtenší notebook, ale ja som ovel'a radšej za mierne „hrubšie“, no celkovo kompaktnejšie zariadenia. Niežebi Prestige 13 Evo A13M bol s maximálnou výškou šasi 16,9 mm extrémne hrubý, no nepatrí ani medzi úplnú špičku. A vďaka už spomínanému kompaktnému displeju a telu a použitiu zlatiny magnézia poteší Prestige 13 váhou len 0,99 kilogramu, čo je hmotnosť, ktorá sa už takmer stratí vo väčších kabelkach alebo menších ruksakoch. Po stránke kvality prevedenia musím toto zariadenie tiež len vyzdvihnuť, pri jeho používaní som nikdy nemal iný ako prémiový pocit, možno len s výnimkou pántov. Tie by som tipoval ako jednu z mála vecí, ktoré by sa na Prestige 13Evo A13M mohli pokaziť.

### Výkon v podaní Intelu

MSI Prestige 13 Evo A13M si pri svojich rozmeroch nemôže dovoliť naozaj plnohodnotný procesor a dedikovanú hernú grafiku. Ak by sa aj do jeho šasi tieto komponenty zmestili, nebolo by ich vôbec jednoduché uchladit' a utrpeli by ako komfort používateľov, tak aj výdrž batérie. Vďaka osadeniu procesora Intel Core i7 1360P s architektúrou Raptor Lake, ktorý ponúka štvoricu Performance jadier (s podporou multi-threadingu) a osem Efficiency jadier v spojení s grafickým čipom Intel Xe si sice neporadí s najnovším AAA titulmi, ale v pracovnom nasadení pôjde o veľmi schopnú mašinku. A komu by chýbali hry, tak si na ňom možno zahrá aspoň esports tituly, prípadne staršie kúsky. Procesoru a grafike, samozrejme, k výkonu pomáhajú ešte komponenty ako 16 GB LPDDR5 RAM s taktom 4800 MHz, 1TB NVMe SSD či WiFi 6E + Bluetooth 5.3 karta.

### Prekvapivo bohatá konektivita

Dobrý notebook, hlavne taký, čo sa dá použiť aj v reálnom svete bez nutnosti nosiť so sebou tonu „donglov“, potrebuje dostatočný výber portov. Prestige 13 Evo A13M napriek svojej kompaktnosti našťastie patrí medzi zariadenia, ku ktorým nič navýše potrebovať nebude, možno až na výnimku v podobe absencie plnohodnotnej čítacej SD kariet. Na l'avej strane zariadenia sa nachádza dvojica USB-C portov v prevedení Thunderbolt 4, oba s podporou power



delivery a DisplayPort štandardov. Ďalej sa tu nachádza proprietárny port napájania, plnohodnotný HDMI 2.1 port a audio kombo jack. A pravá strana zariadenia ponúka staré dobré USB Typ A vo verzii USB 3.2 Gen 1 a čítačku MicroSD kariet. Celkovo nejde o dlhý zoznam, no v dnešnej dobe, keď aj rozmerovo väčšie notebooky často ponúkajú iba USB-C porty, je to veľmi príjemné vidieť.

### Ergonómia a vychytávky

Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vďaka ktorým sa dajú nastaviť, resp. prispôsobiť podľa vlastných predstáv. MSI s modelom Prestige 13 Evo A13M ponúka svoj MSI Center. V ňom si viete nastavovať prvky ako úroveň výkonu, zvuk, vypínanie webkamery (ktorá však ponúka aj hardvérovú krytku) či Windows tlačidla. Softvérovo je MSI Center vcelku dobre premyslený a počas testovania mi v ňom nechýbali žiadne možnosti prispôsobenia. Po hardvérovej stránke, aspoň čo sa ergonomie týka, si tento notebook viedol v niektorých aspektoch výborne, v iných obstojne a v pár mierne pokrivkával. Veľmi mi sadla klávesnica, pri ktorej používaní som napriek mojim väčším prstom netrpel preklepmi či diskomfortom.

Aj systém mierneho nadvihnutia zariadenia po odklopení veka je fajn ako pre ergonomiu pri používaní, tak aj pre lepšie chladenie.

Kvitovať tiež musíme zakomponovanie oboch bezpečnostných prvkov, Windows Hello aj čítacej odtlačkov prstov do tlačidla zapnúť/vypnúť, nie iba jedného z nich.

Trackpad už tak úžasný neboli. Hoci nie je príliš malý, pravý a l'avý klik nie sú pocitovo dostatočne odlišené a viačkrát sa mi stalo,

že zariadenie si moje kliknutie vyhodnotilo opačne, ako bolo myšlené, a to len z dôvodu posunutia prsta o milimetre zlým smerom. Viem, že fyzicky oddelené tlačidlo pravého a l'aveho kliknutia na trackpadoch nevyzerajú najlepšie, ale aspoň fungujú, ako majú.

### Testovanie

MSI Prestige 13 Evo A13M si v mojich rukách prešiel testovaním ako v pár profesionálnych programoch a programoch určených na produktivitu, tak aj v niekol'kých hráč. Spojenie na energiu nenáročnej i7-čky 13. generácie a Intel Xe grafického čipu je pre produktivitu a mierne kreatívnu naozaj zaujímavá vol'ba. Pri hráč to už tak ružovo nevyzerá, ale to od tohto notebooku asi nikto neočakával. Celkovo je však Prestige 13 naozaj vyvážený stroj, ktorý obстоjí nielen na papieri, ale aj v reálnom svete.

### Zhrnutie

MSI Prestige 13 Evo A13M je malý notebook pre l'udí s veľkou víziou. Alebo aj malou víziou. Možno aj pre l'udí bez vízie. V každom prípade ide o veľmi dobré a štýlové zariadenie s obstoním hardvérom v malom, no kvalitnom tele. Či už bude používaný na cestách, v kancelárii či pracovni, s pracovnými úlohami a l'ahšou produktivitou si poradí l'avou zadnou. Jedinou prekážkou môže byť jeho vyššia cena, ktorá atakuje 1500 eur. Ak si preto nie ste istý, že určite potrebujete malé a l'ahké zariadenie, pokojne rozšírite svoje obzory na väčšie a tažšie kúsky, ktoré však budú lacnejšie, prípadne za rovnakú cenu výkonnejšie.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 1 450€

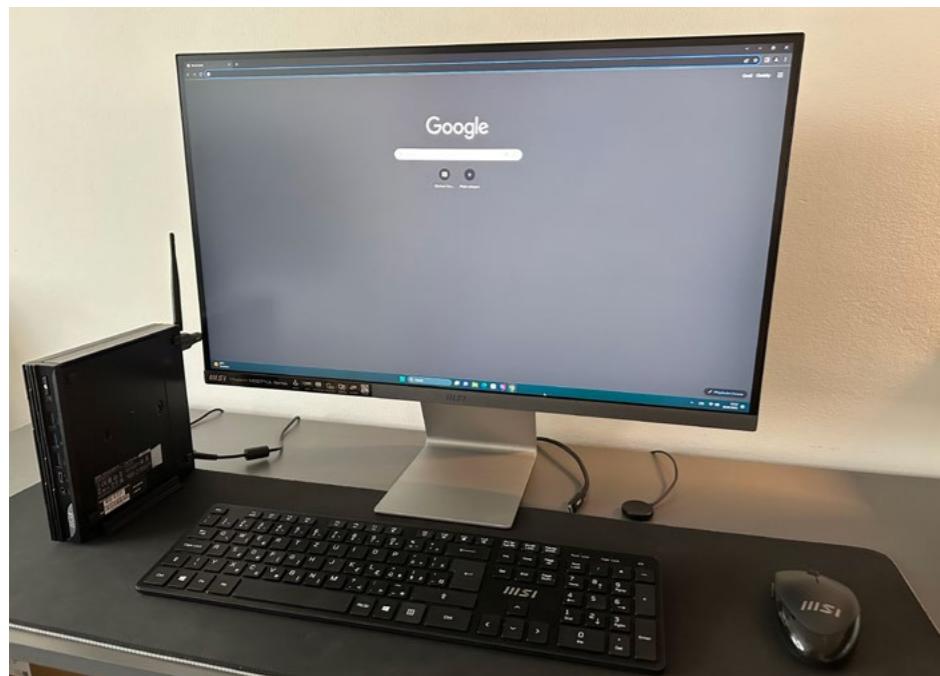
PLUSY A MÍNUSY:
+ skvelá výdrž na batérii
+ dobre riešené chladenie
+ Thunderbolt 4
- výššia cena
- iba FullHD+ rozlíšenie
- ničím výnímočný IPS displej

### HODNOTENIE:



## MSI Modern MD271UL

ODBORNÍKMI OCEŇOVANÝ DIZAJN



**MSI chrlí do sveta jednu novinku za druhou takmer na všetkých frontoch. Aktuálne sa nám naskytla možnosť vyskúšať si d'alšieho výhercu prestížneho dizajnérskeho oceniaenia Red Dot 2023 z dielne tejto firmy. Hovoríme o 27-palcovom monitore MSI Modern MD271UL. Pozrime sa teda, ako u nás obstala táto kancelárska dizajnovka.**

Ihned' po vybalení sme pochopili, prečo tu máme d'alšieho hrdého držiteľa oceniaenia Red Dot. Monitor sa vyznačuje elegantným a moderným dizajnom s tenkými rámkami, vďaka čomu pôsobí mimoriadne esteticky. Jeho tenký profil (len 1,17 cm) a jednoduchá konštrukcia umožňujú, že zapadne dokonale do každej kancelárie. Stojan monitra je vyrobéný z hliníkovej zlatiny a je riadne t'ažký (2 kg), takže sa nemusíte báť žiadnych neprijemných prekvapení a pádov a nájdete na ňom aj šikovný organizér na káble. Celkovo ale väží monitor 5,75 kg a čo sa rozmerov týka, tak je to 613,49 x 198,3 x 473,1 mm spolu so stojanom.

Dvadsaťsedempalcový IPS displej ponúka 4K rozlíšenie s pomerom strán 16:9 a poskytuje primerane ostrý obraz. Farby sú živé a obraz je všeobecne kvalitný.

Disponuje obnovovacou frekvenciou 60 Hz, ktorá je pri podobných produktoch bežná. Tomuto monitoru však chýbajú niektoré funkcie, ktoré sa v tomto cenovom rozpäti stávajú čoraz bežnejšimi, ako sú už spomínané výšie obnovovacie frekvencie alebo HDMI 2.1, či Display Port 1.4.

MD271UL nie je pochopiteľne určený na žiadne náročné hranie hier alebo profesionálne úpravy fotografií, videí či na iné náročnejšie úlohy. Funguje ale vel'mi dobre pri každodenných úlohách, ako je prehliadanie webu, kancelárske aplikácie a sledovanie videí. Jedným z viacerých štandardov nielen kancelárskych monitorov značky MSI sú rôzne technológie pre ochranu vašich očí. Tentokrát to už zlúčili pod názov MSI EyesErgo, pod ktorý patria technológie Anti-Flicker s certifikáciou TÜV, Less Blue Light, antireflexný panel a systém Eye-Q Check, ktoré sú vyuvinuté pre pohodu a ochranu vašich očí.

Čo sa týka konektivity, nájdeme tu 2x HDMI 2.0, jeden DisplayPort 1.2, jeden USB-C konektor a slúchadlový výstup. Vo všeobecnosti to určite ale nepostačí v cenovej kategórii, v ktorej sa monitor pohybuje. V tomto prípade sме uvítali

aspoň DisplayPort vo verzi 1.4, ktorý je v dnešnej dobe štandardom už aj v niektorých lacnejších zariadeniach.

Ďalším štandardom celého spektra produktov od MSI je softvér, ktorý vám výrazne ul'ahčí či už prácu alebo minimálne nejaké to nastavenie monitra. V prípade monitorov je v MSI aplikácia Display Kit a tam si môžete nastaviť mnoho vecí od rozdelenia obrazovky cez farebnú škálu až po využitie rôznych šikovných nástrojov.

V neposlednom rade by bolo na mieste dodat', že firma MSI dbá okrem iného aj na životné prostredie a zaviazala sa zmierňovať dopady svojich obchodných činností prostredníctvom ekologickej výroby a riadenia dodávateľského ret'azca.

Preto aj model Modern MD271UL splňa rôzne energetické požiadavky, ako napríklad Energy Star, ErP, Lot 6, CEL a MEPS a podobne, aby sa znížila spotreba energie, zvýšila účinnosť a ochrana našej planéty.

### Verdikt

MSI Modern MD271UL je šikovný monitor s naozaj fantastickým dizajnom, za ktorý bol aj právom odmenený. Ponúka dostatočné pohodlie a kvalitu pri vykonávaní bežných úkonov ako sú prehliadanie webu, kancelárske aplikácie a sledovanie videí. No viac od toho naozaj nečakajte. Jediným menším problémom by mohla byť cena, ktorá je oproti konkurencii a parametrom o čosi vyššia. MSI je ale osvedčená záruka kvality a výberom tohto monitora určite nič neskažíte.

Ondrej Ondo

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 349€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + technológie ochrany očí
- cena

#### HODNOTENIE:



**Väčšinou nás nepotrebujuťe vidieť,**  
protože naše hostingy bežia bez chýb.

# Logitech PRO X SUPERLIGHT 2

LAHKÁ AKO PIERKO A KONEČNE S UBS-C



Ešte dnes si živo spomínam na testovanie prvej verzie super l'ahkej hernej myši PRO X od Logitechu. Toho času som v texte používal prvoplánové vtipy o prevencii ohľadom zatváraní okien a prievane schopnom vás pripraviť o vzácný hardvér, každopádne realita je taká, že táto konkrétna herná myška je dodnes ozdobou mojej osobnej hardvérovej zbierky a nedám na ňu ani po rokoch intenzívneho používania dopustiť. Preto som bol nesmierne zvedavý na to, ako si Švajčiar poradia s jej priamym nasledovníkom, a či pôjdú cestou okrajového vylepšovania už aj tak kvalitného základu, alebo skúsia pôvodný koncept kompletne a od základov prekopat'.

Začnime už tradične od dizajnu, ktorý na prvú dobrú rozhodne neevokuje snahu o nejaké vel'ké zmeny. Fakticky tu máme výzorom identický tvar s takmer identickou

váhou, kde najzásadnejšie zmeny prišli v rámci internej výbavy. Jediná vel'ká novinka, ktorú môžete zbadat' už pri prvom obzreti, je integrácia USB-C vstupu - sám som v minulej generácii neveriacky krútil hlavou nad vol'bou microUSB portu, a tak nejako som sa snažil Logitech v tomto ospravedlniť, avšak ak by do dvojky aj dnes bez hanby strčili nejaký starší štandard, asi by mi definitívne vybuchla hlava.

Máme tam USB-C, čo mimo odpadnutia pátrania po archaickej kabeláži znamená predovšetkým aj rýchlejšie dávkovanie energie počas nabíjania. Váha sa znížila o tri gramy oproti predchodcovi, a to si sotva všimnete, aj keby ste obe myši držali súčasne v oboch rukách (viem, skúšal som to). Jednoduchý tvar krásne padne do ruky, pokoje aj do ruky l'aváka, a stále ma fascinuje tuhost' plastového šasi, ktoré aj cez spomínanú mušiu váhu nemá ani pri drsnejšom zaobchádzaní

tendenciu praskat' alebo vykazovať nejaké deštrukčné prvky. Navyše žiadne otravné RGB svietielka, ale jednoducho len plnotučná herná myš vytvorená profesionálmi, ale vhodná aj do rúk neprofesionálov.

## SUPERLIGHT nie je PR fráza

Nebudem tu teraz opakovat' to, na základe čoho je firma Logitech známa po celom svete - ich prémiový hardvér mállokedy vykazuje akékol'vek konštrukčné nedostatky, a keďže pri jeho tvorbe všetko konzultujú so skutočnými eSport hviezdami z celého sveta, sotva by ste sa investíciou do produktov s ich logom museli čohokol'vek obávať. Pod'me sa preto pozriet' pod kapotu testovanej myšky. Tam sa nachádza nový senzor Hero 2, vď'aka ktorému sa DPI zvýšilo z pôvodných 25 600 na ešte o kus šialenejších 32 000 - ak vás tieci cifry udívajú, tak frekvencia sa zdvojnásobila



na 2 000 Hz. Meraná latencia v rámci káblu pri dvoch hlavných spínačoch mi ukázala údaj 1,9 ms a pri bezdrôtovej forme prostredníctvom USB kl'úču to bolo 2,1 ms. Ako vidíte, rozprávame sa tu skutočne o náradí, s akým sa môžete vybrať bojovať do akejkol'vek turnajovej konkurencie, a ak na to máte, PRO X SUPERLIGHT 2 vám bude robíť relevantného partnera. Na spodnej strane tela sú nalepené veľké PTFE podložky, vď'aka ktorým telo myši hladko kl'že nielen po podložkách, ale aj po drevených povrchoch. V balení je navyše možné nájsť aj dodatočný PTFE puk, ktorý môžete nalepiť na vyklápacie dverka skrývajúce USB snímač, čím sa plynulosť' kl'zania ešte navýši.

Lahké a plynulo sa valiac rolovacie koliesko som miloval už v minulej generácii a nič sa na tom nezmenilo ani v tej aktuálnej. Postranné dva spínače sú sice v rámci kvality o niečo v úzadí, hlavne voči tým hlavným, avšak svoju prácu odvedú. Vď'aka úspore energie vám na jedno nabitie



dokáže predmetná myš vydržať pokojne aj viac než 95 hodín, v závislosti od spôsobu používania. Jediná možnosť', ako si overiť stav batérie je otvoriť softvér Logitech G HUB, čo však berte ako pozitívum, keďže v ňom na vás čaká hromada možností nastavovania. Okrem komplexného regulovania DPI, priradovania skratiek si tu môžete regulovať aj funkčnosť' hybridných optických spínačov (v záujme šetrenia batérie), ktoré ako už určite viete, vď'aka prerušovaniu laserového lúču eliminujú



herné stoly. Ide o myš, ktorá znesie drsnú manipuláciu a ktorá vď'aka svojej výbave zvláda nízku latenciu v rámci interakcie, to všetko navyše s nulovou šancou na nechcené dvojité kliknutia. Pochopiteľ'ne, isté limity sa dajú nájsť v mysiach vás, hráčov MMO žánru, túžiacich po viac než len päťci tlačidiel, ale to už sa rozprávame o ovel'a špecifickejšom cielení požiadaviek zákazníka na tento segment. Pre všetkých ostatných je vol'ba PRO X SUPERLIGHT 2 lemovaná samými pozitívami.

## Verdikt

Úspešné nadviazanie na kvality minulej generácie.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech  
Cena s DPH: 160€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Váha
- + Materiály
- + HERO 2 senzor
- + Spol'ahlivosť'
- + Batéria
- Nič

### HODNOTENIE:



## Creative Zen Air

VÝBORNÉ LACNÉ SLÚCHADLÁ, KTORÉ SA NA NIČ NEHRAJÚ



**Nové Creative Zen Air sú jedny z najlacnejších true wireless slúchadiel z dielne Creative. Ponúkajú všetku podstatnú výbavu pre moderného používateľa – funkciu ANC, Bluetooth 5.0, vodoodolnosť IPX4, dotykové ovládanie, a jednoduchý, zato moderný dizajn inspirovaný prvkami filozofie „zen“.**



### Obal a jeho obsah

Malá papierová krabička obsahuje slúchadlá umiestnené v nabíjacom docku, tri páry silikónových nástavcov do uší veľkosť S, M, L, nabíjací kábl na USB-A a na USB-C a produktovú dokumentáciu. Niet čo dodat – klasické, funkčné, recyklovateľné.

### Prvé dojmy a spracovanie

Po prvom ohmataní slúchadiel nás príjemne prekvapilo, že napriek svojej nízkej cene pôsobia Zen Air robustne a používateľ nemá pocit nekvalitných materiálov. Creative sa pri týchto slúchadielach rozhodol staviť na konzervatívnejší, no o to pohodlnejší a funkčnejší dizajn – tento tvar slúchadiel sadol do ucha v našej redakcii naozaj každému. Dobre umiestnené nabíjacie plochy, a výborne tvarované vnútro nabíjacieho docku zaručuje vynikajúci kontakt slúchadla s puzdierkom, a teda sa minimalizuje

nepríjemnosť, s ktorou má skúsenosť drívav väčšina používateľov bezdrôtových slúchadiel, kedy sa slúchadlá v docku jednak nenabíjajú, a jednak zostávajú pripojené k telefónu, aj po tom, čo sú už dávno odložené. Obavu nám spôsobuje jedine horné veko krytu, ktoré nám pripadá labilné.

### Používanie

Zen Air používajú technológiu Bluetooth 5.0, ktorá zaručuje výborné pripojenie k moderným mobilným telefónom, avšak nepodporujú režim spárovania s viacerými zariadeniami naraz.

V produktoch Creative sa objavujú 10 mm meniče s neodymovými magnetmi, ktoré sú ladené na čisté výšky a dobre vyvážené stredy, zvláštnu však aj nejaké basy.

Po pozornom vypočítaní nášho testovacieho playlistu konštatujeme, že slúchadlá hrajú vzhľadom na svoju cenu dobre. Hlasitosť je



dostatočná aj pri 70 – 80 %, pri maximálnej hlasitosti sa už prejavuje šumenie a zlievanie jednotlivých audio stôp. Takúto hlasitosť sme však nepotrebovali použiť ani raz, pretože slúchadlá aj bez zapnutého ANC celkom pekne odizolujú okolité zvuky, zapnuté ANC toto odizolovanie ešte umocní, avšak netreba od neho čakať zázraky. Takisto, ambientný režim je použiteľný, avšak pri drahších slúchadielach od Creative sú obe tieto funkcie o trošku lepšie.

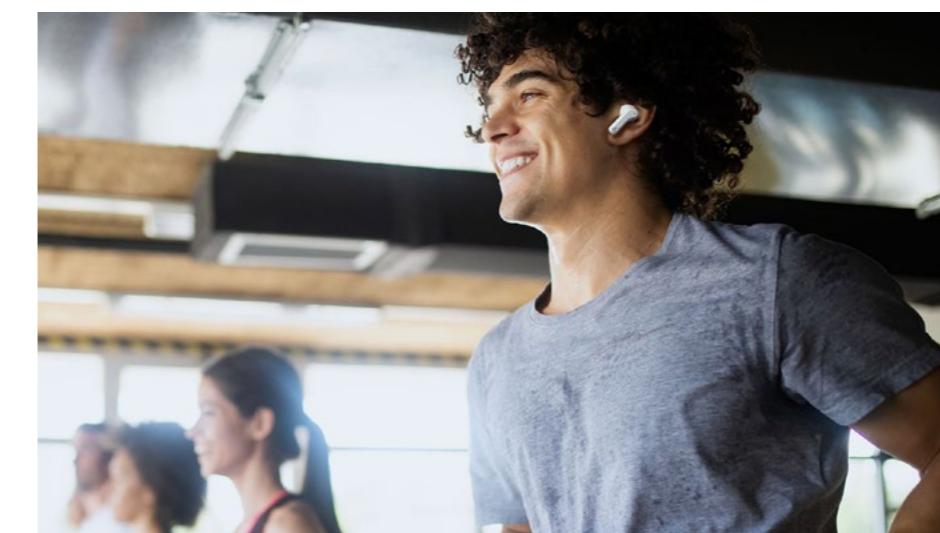
Zen Airy sú vybavené SXFI, čo je typickým „rukopisom“ Creativu. Pre spárovanie s mobilným telefónom môže poslucháč použiť mobilnú aplikáciu SXFI a nastaviť si tzv. „holografický zvuk“, my v redakcii však nie sme veľkí fanúšikovia tejto funkcie.

Mrzí nás, že Zen Airy nemajú podporu v aplikácii Creative, pretože funkcie ANC/ambientný mód sa nedá ovládať z telefónu, ale iba zo slúchadiel – a popravde, dotykové ovládanie slúchadiel má svoje limity a považujeme ho skôr za sekundárne riešenie, ktoré nie vždy funguje úplne dokonale. S



výdržou batérie sme v redakcii spokojní – na jedno nabítie vydržia slúchadlá 5 – 6 hodín, a nabíjací dock zabezpečuje dostatok energie na ďalších cca 18 hodín používania, a navyše je nabíjateľný aj bezdrôtovo.

Počas telefonovania v kancelárskych podmienkach sa slúchadlá správali dobre, hlas sice znel akoby bola v



miestnosti ozvena, avšak bol stále zrozumiteľný a zreteľný.

### Zhrnutie

Creative Zen Air môžeme pochváliť za výborný komfort pri nosení, vzhľadom na svoju cenu za dobrý zvukový prejav, a za slušnú použiteľnosť ako handsfree.

Napriek tomu, že ide o lacné slúchadlá, v redakcii sme si ich rýchlo ovládli. Veríme, že prieberne náročný poslucháč si ich ovládne rovnako rýchlo.

Miroslav Beták

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Cena s DPH: 50€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + komfort
- + vzhľadom na cenu
- dotykové ovládanie nefunguje dokonale
- príjemná kvalita zvuku

#### HODNOTENIE:



# MasterLiquid 240 ATMOS

ZDOKONALENÁ DVOJKOMOROVÁ PUMPA V ATRAKTÍVOM ŠATE



**S vodnými AIO chladičmi sa roztrhlo vrece. Výrobcovia chrlia jeden model za druhým a každý nový je lepší výkonnejší a efektívnejší ako ten predošlý. S veľkými zmenami prichádza aj Cooler Master, ktorý napr. u nových modeloch vodníkov ATMOS ponúka vylepšenú dvojkomorovú pumpu.**

Cooler Master predstavil svoju novinku pred mesiacom a k nám sa dostať prvý kus ešte pred oficiálnym uvedením na trh, no keďže sme ho chceli dôkladne otestovať, dali sme si trochu načas a trochu intenzívnejšie sme ho zatiažovali v našej redakčnej zostave.

## Balenie

Cooler prišiel v nádhernom balení vo fialovej krabici, na ktorej vidno RGB pumpu chladiča. Samotné balenie má byť ekologickej, resp. oproti nedávno testovanému cooleru ML240 je krabica ATMOS až o 30% menšia, hoci ide o porovnatelne veľké AIO systémy.

Popravde ekológiu trochu kazí množstvo igelitových vreciek s komponentmi. Chladič má byť univerzálny (pre niekol'ko generácií procesorov Intel aj AMD) takže to inak ani nejde a je len dobre keď sú všetky skrutky a brackety roztriedené v označených vreckách, pretože inak by bolo komplikované všetko poskladať.

Vnútro krabice je veľmi prehľadné. Najviac priestoru zaberá samotný cooler s pumpou. Keďže ide o uzavretý AIO systém, jeho montáž zvládne bezpečne aj začiatočník. Navyše sa nemusí obávať žiadneho úniku kvapaliny, pretože všetko prišlo poskladané a otestované už v výrobe. V troch menších papierových krabičkách sú všetky potrebné držiaky pre montáž – prvý box obsahuje komponenty pre Intel socket, druhý pre AMD a tretí spoločné skrutky a káble.

Na každej krabičke je vytlačený obrázkový manuál – zoznam súčiastok a popis

samotnej inštalácie. Ak je vám to málo, môžete využiť kartičku s QR kódom, ktorá odkazuje na online manuál, ale aj bez neho dostávate naozaj prehľadné inštrukcie priamo na „balení“.

## Teplovodivá pasta

Jeden z dôležitých komponentov chladiaceho systému. Pribalená je injekčná striekačka s termálnou pastou CM CryoFuze. Celkové množstvo pasty odhadujeme na 2 gramy (výrobca ho žiaľ presnejšie neuvaža, ale mali by to byť asi 2 g, resp. cca 0,7 ml). Toto množstvo vám postačí na niekol'ko inštalácií (pre prípad upgrade, alebo prepustovania po určitom čase). Je to rozhodne lepšie riešenie, ako keby bola pasta už nanesená od výroby. Lenže ako naniest' to správne množstvo na procesor? O tomto sa vedú nekonečné spory. Pasty by nemalo byť veľa, ani málo a v ideálnom prípade by mala tvoriť súvislú vrstvu na

celom puzdre procesoru, aby vyplnila všetky mikro nerovnosti medzi CPU a coolerom a odvod tepla tak bol čo najefektívnejší.

Riešenie, ktoré prináša Cooler Master je podľa mňa geniálne, pretože nalepili priamo na cooler trochu hrubšiu nálepku s výrezanými otvormi (7 šest'uholníkov). Keď sem nanesiete menšie množstvo pasty, rozotriete ju a následne prebytočnú pastu zotriete napr. pomocou nejakej starzej vizitky (starej kreditky, plastovej špachtličky a pod.), po odstránení nálepky vám na cooleri zostane ideálne množstvo pasty, ktoré sa po pritlačení na procesor a dotiahnutí montážnych skrutiek, rovnomerne rozprestrie po jeho povrchu.

Pre niekoho je možno nesporiou výhodu aj otvorená možnosť použiť inú termálnu pastu, no pre bežných používateľov (aj s trochu vyššími nárokmi) je dodávaná CryoFuze plne postačujúca. Popravde existujú asi termálne pasty, ktoré sú o niečo efektívnejšie, ale keď si pozriete porovnávacie testy (dostupné na internete) zistíte, že ten rozdiel zas nie je prevratný. Samotný výrobca uvádzá tepelnú vodivosť až 14 W/mK a dnes tie najlepšie hodnotené termálne pasty majú tepelnú vodivosť 11-13 W/mK. Pochopiteľne toto nemožno zrovnať s pastami s tekutým kovom, ktoré majú vodivosť vyššiu 70 W/mK, no tá sa na tento chladič bez ďalších úprav použiť nedá.

Z porovnávacích testov, ktoré realizovali napr. redakcie Tom's hardware, Linus TT alebo wePC je zrejmé, že keby ste CryoFuze vymenili za pastu, ktorá získala v testoch prvé miesto, získali by ste pri dlhodobej

bežnej zátiaži nižšiu teplotu najviac o menej ako 0,7°C, čo je naozaj malý rozdiel.



efektívnejšiemu odvodu tepla. Pumpa je pritom porovnatelne hlučná (resp. „tichá“) ako konkurenčné systémy (v skrinke ju prakticky nepočúť), pretože aj v maximálnej zátiaži produkuje nepočutelný šepot.

Chladiaci blok s pumpou má, podobne ako dva veľké ventilátory na radiátore, ARGB podsvietenie a dizajn bloku s pumpou je „customizovateľný“. Cooler Master zverejnil špecifikácie a rozmery vrchného krytu, ktorý sa dá „ahko vymeniť“, takže si napr. na 3D tlačiarne môžete vytlačiť nový dizajn a vymeniť motív na pumpe za vlastný.

## Vylepšená dvojkomorová pumpa

U vodného chladenia určujú výkon pumpa, radiátor a prídavné ventilátory. Pumpa ATMOS má dve komory (umiestnené v chladiacom bloku nad sebou), čo by malo pomôcť vyššiemu tlaku v systéme a tým



MasterLiquid ATMOS ARGB je dostupný v dvoch verziach – väčší 360 cm (3 × 12) alebo nami testovaný ATMOS 240 s radiátorm s dvomi 12 cm (2 × 12) vetrákom SickleFlow Edge 120 s tichým chodom a dlhou životnosťou. Podľa špecifikácie majú hlučnosť max 27.2 dBA, no reálne sme pri montáži na radiátor a plnej zátiaži namerali v testovacej skrinke o kus viac.

Hlučnosť chladičov je však veľmi relatívna. Pri bežnom chode Windows (písanie, surfovanie na nete, počúvanie hudby, alebo sledovanie filmov) sa len zriedkavo teplota CPU dostane nad 40°C a to uchladí aj s minimálnym airflowom, takže chladič len tak veľmi jemne ševelí. Je takmer



nehlučný, nakol'ko veltilátorov majú PWM reguláciu a otáčky držia na minime. Pokial' však spustíte nejakú náročnú operáciu - konverziu videa, hru, benchmark,... – skrátka čokol'vek, čo zat'aží procesor na maximum, a snažíte sa udržať teplotu na rozumnej hranici povedzme pod 80–90°C, ventilátorov sa krútia na maximum a by máte pocit, akoby ste sedeli ved'a turbín lietadla.

Lenže tu je to trochu zavádzajúce, pretože pri výkonnej zostave máte regulované ventilátorov v skrinke vpredu aj vzadu (obvykle 3+1 cooler), hore je vodné chladenie (u nás teda s 2 coolermi) a zabudnút' nesmieme ani na zdroj a grafickú kartu, čiže tých hlučnejších komponentov je v PC viac ako dosť. Testovali sme aj samotný

ATMOS - manuálne sme vypli všetky ventilátorov v PC a nechali sme trápiť len dva coolery na radiátore ATMOS. Hluk bol stále výrazne vyšší ako deklarovaných 27.2 dBA. Jednoducho, aby sme dosiahli papierové hodnoty, museli by sme cooler demontovať a skúšať ho mimo PC samostatne, bez radiátorov a to je trochu zavádzajúce.

### Záverečné hodnotenie

Zo skúseností a reálnych testov vám však môžeme potvrdiť, že testovaný Cooler Master MasterLiquid ATMOS ARGB patrí k tým tichším a pritom stále výkonným AIO vodným systémom. Ked' budeme veriť údajom výrobcu, tak všetko je to podporené dlhou životnosťou a vel'mi

prijemným dizajnom. V najhoršom prípade je tam záruka až 5 rokov.

Je to najnovší a pravdepodobne aj najlepší AIO systém v aktuálnej ponuke CM. ATMOS má všetko pre montáž na AM4 alebo AM5 procesory a rovnako tak aktuálne, no i staršie sockety Intel. S dodávaným príslušenstvom ho môžete nainštalovať aj na staršie základné dosky, ktoré nemajú ARGB podporu a aj tak si budete môcť vychutnať nejaké základné farebné efekty. U novších MB môžete pochopiteľne využiť aplikácie od výrobcu základnej dosky, alebo skúsiť aplikáciu od CM – MasterCTRL, ktorá vie farebné efekty synchronizovať naprieč celým RGB portfóliom Cool Master (byši, klávesnice,

Páčila sa nám možnosť personalizácie krytu pumpy pomocou 3D výtláčkov, no zároveň pripomíname, že mimo tých párov modelov, čo pripravil výrobca, sa komunita zatial' nerozbehla. Ale aj ten pôvodný, ktorý môžete vidieť na fotkách je myslím pekný a určite postačí. Vel'mi sa nám páčil aj systém dávkowania pasty na chladiaci blok. Je to niečo nové a myslím, že toto čoskoro skopíruje viac výrobcov.

V predaji sú dve verzie, líšiace sa velkosťou – 240 mm za 159,99 euro a 360 mm za 179,99 euro. Cenový rozdiel nie je veľký, no výkonovo je na tom výrazne lepší ten väčší chladič (predsa len má o 50% väčšiu plochu), čiže pokial' máte dostatočne veľkú skrinku pre montáž 360 mm systému, alebo máte tie najvýkonnejšie procesory, ktoré sa viac hrejú, určite vám odporúčame priplatiť si tých 20 € navýše. V našom prípade sme testy robili na 190W procesore i7, ktorý bol aj jemne pretaktovaný a aj v plnej záťaži neboli problém ho rozumne uchlachit'.

Cooler Master MasterLiquid ATMOS ARGB má od nás plné odporúčanie, ako jeden z tých lepších AIO systémov s možno trochu vyššou cenou, no celkový pomer cena-výkon je určite zrovnatelný s konkurenciou. Škoda len, že je aktuálne dostupný len v čiernej verzii. Predsa len na bielej lepšie vyniknú farebné RGB efekty.

Marcel Trinášty

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master Cena s DPH: 160€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon (chladenie)
- + účinnosť pri nízkom hluku
- + dizajn
- + ARGB
- zatial' len v čiernej farbe
- trochu vyššia cena

#### HODNOTENIE:



až 32 Ohmov. Skúšal som ich na viacerých zariadeniach – iPhone 11 Pro, špičkový herný PC, pracovný notebook a na každom zariadení bola maximálna hlasitosť rovnaká.

Neoddeliteľnou súčasťou slúchadiel je aj softvér ROG Armoury II. Pomocou neho je možné nastavovať zvukové efekty a herné režimy. Nastavení režimov zvuku je veľ'mi veľ'a, treba s tým stráviť viacero času a vyladiť si to podľa svojich predstáv.

Osobne som okamžite vypol efekt priestorového zvuku Virtual Surround, ktorý pôsobil na mňa príliš umelo. Je to ale o osobných preferenciach. Integrovaný mikrofón je dobre použiteľný a na bežnú komunikáciu postačuje, výhoda je, že nijakým spôsobom nezavadza do priestoru.

Slúchadlá sú sice bezdrôtové, je ale možné používať ich aj v s pripojením káblom počas nabíjania, čo je fajn. Výdrž na batériu je vysoká, Asus garantuje až 25 hodín na jedno nabítie. Osobne som ich mal problém vybiť, s výdržou som bol veľ'mi spokojný.

## RECENZIA HARDWARE

# ROG Delta S Wireless

CENA JE SÍCE VYSOKÁ, ALE VZHĽADOM NA KVALITY, KTORÉ TENTO PRODUKT PONÚKA, JE PODĽA MÔJHO NÁZORU OBHÁJITELNÁ



Séria ROG od Asusu sa etablovala na trhu ako etalon pre špičkové herné produkty. Slúchadlá ROG Delta S Wireless sú užívajú nekompromisný zvuk, špičkovú výbavu a maximálny komfort pri používaní. Cena ale tradične nepatrí k najnižším.

#### Balenie

Krabica zodpovedá štandardu ROG. Slúchadlá som našiel uložené v peknom pogumovanom plastovom obale, pod ktorým sa nachádza ešte čierna krabička s nabíjacím káblom, užívateľským manuálom a dvomi náhradnými náušníkmi. Slúchadlá sú bezdrôtové, obsahujú USB-C dongle na pripojenie cez 2,4GHz a USB-A dongle na pripojenie cez bluetooth.

#### Dizajn a ergonómia

Dizajn a kvalita vyhotovenia slúchadiel zodpovedá značke ROG, je to jednoducho bez kompromisov. Slúchadlá pôsobia veľ'mi hodnotne, náušníky aj čelenka sú potiahnuté čierrou kožou a vnútro tvorí zrejmé nejaká pamäťová pena, ktorá veľ'mi dobre kopíruje tvar uší. Nastavovacie elementy a kľby

pôsobia pevným a kvalitným dojmom, a fungujú bez problémov. Povrchová úprava a lícovanie je bez akýchkoľvek nedostatkov. Pri manipulácii pohyblivých časťí tu nie je ani náznak vŕzgania. Aj po dlhodobom používaní ma na hlave slúchadlá vôbec netlačili a v podstate som ani nevnímal, že ich mám na sebe. Ergonomia je jednoducho špičková, slúchadlá sú na nosenie veľ'mi pohodlné.

Na ľavom náušníku sa nachádza zapínanie/vypínanie tlačidlo podsvietenia a ovládač hlasitosti. Mikrofón je integrovaný. Slúchadlá sú bez RGB podsvietenia.

#### Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk je výborný, taktiež basová vložka, stredy a aj výšky sú vyvážené. Jednoznačne musíte pochváliť špičkové odhlucnenie od okolia. Ak máte slúchadlá na ušiach aj na vysokých hlasitostíach, nie je ich do okolia vôbec počut'. To isté platí aj opačne, po nasadení na uši sa ponoriť do herného sveta a prestanete úplne vnímať svoje okolie. Napriek tomu mám k zvuku jednu výhradu – maximálna hlasitosť je pomerne nízka, je to zrejmé spôsobené impedanciou

až 32 Ohmov. Skúšal som ich na viacerých zariadeniach – iPhone 11 Pro, špičkový herný PC, pracovný notebook a na každom zariadení bola maximálna hlasitosť rovnaká.

Neoddeliteľnou súčasťou slúchadiel je aj softvér ROG Armoury II. Pomocou neho je možné nastavovať zvukové efekty a herné režimy. Nastavení režimov zvuku je veľ'mi veľ'a, treba s tým stráviť viacero času a vyladiť si to podľa svojich predstáv.

Osobne som okamžite vypol efekt priestorového zvuku Virtual Surround, ktorý pôsobil na mňa príliš umelo. Je to ale o osobných preferenciach. Integrovaný mikrofón je dobre použiteľný a na bežnú komunikáciu postačuje, výhoda je, že nijakým spôsobom nezavadza do priestoru.

Slúchadlá sú sice bezdrôtové, je ale možné používať ich aj v s pripojením káblom počas nabíjania, čo je fajn. Výdrž na batériu je vysoká, Asus garantuje až 25 hodín na jedno nabítie. Osobne som ich mal problém vybiť, s výdržou som bol veľ'mi spokojný.

#### Záverečné hodnotenie

Čo povedať na záver? So slúchadlami som bol spokojný, sú vyrobené zo špičkových materiálov, ergonomia je takmer dokonalá, možnosti nastavenia sú veľ'mi rozsiahle. Zvuk je tiež výborný, až na nižšiu maximálnu hlasitosť, čo sa asi dá prežiť, aspoň neohluchnete. Pokial' ste ale fanúšikom značky Asus a špeciálne ROG sérií, myslím, že asi nie je nad čím váhat'.

Viliam Valent

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 150€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Špičkové spracovanie a použité materiály
- + Výborný zvuk v celom spektre
- + Výborný mikrofón

#### HODNOTENIE:



# Mercusys Halo H90X

CENOVO DOSTUPNÝ SKORO-PROFIK



Určite ste to už zažili, možno v práci, na návšteve, nedajbože priamo u vás doma. Nestabilné WiFi pokrytie, alebo rovno jeho vypadávanie, dokáže pokaziť v tejto technologický závislosti dobe aj ten najlepší deň ako mäločo. Riešenie? Meshové routery, ktoré sa po správnom rozmiestnení v priestoroch postarajú o bezproblémové fungovanie bez výpadkov, aj pri presúvaní sa so zariadením z izby do izby či von.

V redakcii nám pristál kúsok (teda dva kúsky) od spoločnosti Mercusys, ktoré už sice nestoja tak málo ako pár predošlých modelov, ktoré nám už prešli pod rukami, no s ich vyššou cenou prichádzajú rada vylepšení a novej funkcionality.

Spoločnosť Mercusys je stále tak trochu nováčik, aspoň čo sa značky týka. Niet sa však čoho báť, nakol'ko ide len o novú značku produktov patriacu pod krídla overenej a osvedčenej spoločnosti

TP-Link. Dobré mesh routery sú od základu navrhnuté, aby spolu perfektne spolupracovali a vďaka jednoduchej škálovateľnosti, teda možnosti pridať do ich siete ďalšie a ďalšie kúsky, dokážu pokryť aj tie najväčšie obydlia. Táto technológia nie je nič nové pod slnkom, no ešte pred pár rokmi bola dostupná len v profesionálnom segmente a nachádza jeden kratší LAN kábel, dvojica adaptérów pre nabíjanie a pári brožúrok.

## Obal a jeho obsah

Červený obal ukrývajúci meshový systém Mercusys Halo H90X pôsobí moderne, hoci stále neohúri žiadnymi trblietkami či prehnane prémiovým dojmom. Na krabici je obrázok ukazujúci samotné jednotky a tiež vcelku dosť informácií o rýchlosťach, potenciálnom použití a funkcionality. Vnútři kartónového obalu sa ukrývajú dve moderné

a pritom nenápadne vyzerajúce biele kocky s minimom rušivej potlače. Prednú časť zdobí strieborné logo Mercusys a na vrchnej časti sa nachádza mriežka s trojuholníkovým vzorom, určená na odvádzanie prebytočného tepla. Okrem routierov (nami testovaná verzia ponúkala 2 routery, ale dostupná je aj verzia s troma routermi) sa v krabičke nachádza jeden kratší LAN kábel, dvojica adaptérów pre nabíjanie a pári brožúrok.

## Prvé dojmy a spracovanie

Mercusys stále vsádzá na nenápadný, no moderný dizajn, ktorý naozaj zapadne do drívnej väčšiny domácností. Tomuto modelu by som dokonca priznal akýsi moderný minimalistický dizajn, ktorý môže byť stredobodom pozornosti, alebo ho možno jednoducho skryť. Po vytiahnutí routierov z krabice poteší nielen dizajn, ale aj kompaktné rozmery. Povrch routerov



je v kombinácii matného bieleho plastu na väčšine tela a lesklej bielej vpred. Na zadnej časti sa nachádza trojica ethernet portov, z ktorých jeden ponúka dokonca 2.5G rýchlosť, port pre napájanie, tlačidlo Reset a na prednej strane jeden LED indikátor, čo pre tento typ zariadenia úplne stačí.

## Hardvér

Mercusys Halo H90X ponúka na dnešnú dobu naozaj slušné parametre. Už som spomenul, že jeden z trojice LAN/WAN portov na zadnej strane neponúka len gigabitové prenosové rýchlosť, ale až 2.5G, no tým najdôležitejším pri meshových routeroch je stále WiFi. Tej sa Halo H90X dočkalo v dual-band AX6000 verzii pozostávajúcej z jedného IEEE 802.11 a/n/ac 5 GHz kanálu a jedného IEEE 802.11 b/g/n 2.4 GHz. To v praxi znamená rýchlosť do 4804 Mbps na 5 GHz kanáli

je až 1148 Mbps na 2.4 GHz. Pozor, tu ide o megabit, nie megabajty, ako pri každom siet'om prvku, takže reálne rýchlosť prenosu budú nižšie. Prevod medzi Mbps a MB/s je jednoduchý, 8 Mbps = 1 prenesený megabajt, takže v tých najlepších podmienkach by mal router zvládať prenášať až 600 MB/s cez 5 GHz signál a až 143.5 MB/s na 2.4 GHz pásme. Tieto rýchlosťi sú však limitované zariadeniami, na ktoré sa dáta st'ahujú, taktiež rýchlosťou internetu, a tiež servermi, z ktorých ich st'ahujete.

## Inštalácia a používanie

Pripojiť a sprevádzkovať Mercusys routery som si odskúšal už dávnejšie s modelom Halo H50G, a aj pri verzii Halo H90X je to stále nadmieru jednoduchý a bezbolestný proces. Je načo sice potrebné zariadenie s operačným systémom Android, alebo iOS,



no celé nastavovanie aj s resetovaním hesla pre Mercusys konto mi zabralo menej ako 10 minút. Hlavný router je potrebné pripojiť na siet' za pomocí LAN kábla a po jeho zapnutí sa naň pripojiť cez mobil. Následne je možné nastaviť všetky detaily plánovanej WiFi, od mena, hesla, až po pokročilú funkcionality. Inštalácia akýchkoľvek ďalších meshových routierov je potom už naozaj hračkou. Pokial' patria do rodiny H90X, pripojia sa do siete samé a pokial' ide o iné modely, je ich možné za pomocí aplikácie so siet'ou spárovať. Aplikácia potom už sama zabezpečí, aby bolo pripojenie a pokrytie čo najlepšie a naozaj stabilné.

## Zhrnutie

Domácnosť s naozaj hrubými stenami? Príliš veľký dom? Slabý signál v bazéne na záhrade? Mercusys Halo H90X. Bez toho, aby som privel'mi znel ako podomový predajca či chlapík z teleshoppingu, dobrý meshový systém dokáže naozaj divy. A Mercusys Halo H90X medzi dobré systémy patrí. S cenou okolo 190 eur sice už šliape na päty veľkým značkám s veľkým renomé, no s šikovnou funkcionálitou, 2.5G portom a moderným dizajnom bude určite zaujímavou vol'bou.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Započítať:** Cena s DPH:  
Mercusys 190€

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + stabilita pokrycia
- + škálovateľnosť aj pre tie najväčšie domy
- + jednoduchá obsluha
- hlavná jednotka musí byť pripojená cez LAN kábel
- iba dual-band, čím trpia rýchlosťí

### HODNOTENIE:



## ENDORFY Navis F280 ARGB

AIO CHLADIČ, KTORÝ VÁS ZMRAZÍ



**„Než toto budete čítať d'alej, zapnite si epickú hudbu, pretože spoločnosť Endorf sa vám chystá predstaviť jeden z ich oblúbených vodných chladiacich systémov. Zoznámte sa s ENDORFY Navis F280 ARGB!“ Týmito slovami sa nám prihovára datasheet k chladiču s kódovým menom EY3B005.**

Predstavili sme vám už niekolko AIO vodných systémov a medzi nimi aj pári modelov Endorf. Väčšina chladičov, na ktoré dnes narazíte má coolery  $2 \times 12$  cm, príp. väčšie  $3 \times 12$  cm, teda modely značené ako 240 alebo 360. Tento systém má však rozmer 280, teda  $2 \times 14$  cm. A tu je otázka: o kolko je lepší, alebo horší ako systémy postavené na dvoch, či troch 12 cm vetrákoch? A sú tie 2 cm navyše naozaj tak dôležité?

### Rečou matematiky: $14 \times 14 \times 2$

Naši čitatelia vedia, že u AIO vodného chladenia sú pre výkon systému dôležité 4 veci: pumpa, chladiaca pasta, vel'kost', resp. plocha radiátora a aktívne ventilátory na radiátore. Výkonná pumpa zabezpečí potrebný prietok chladiacej kvapaliny v systéme. Väčšina výrobcov dnes dodáva chladiace bloky s dobrou a tichou pumpou. Tu sa neoplatí moc šetriť, pretože



náklady na výrobu nie sú zas tak vel'ké, aby sa opatilo šetriť na pumpe. Kvalitné keramické ložiská a PWM regulácia výkonu (otáčok) čerpadla sú preto bežné aj u lacnejších produktov, takže vyhľadávať sa dá len s vnútorným dizajnom a rozložením nejakých komôr kadiaľ bude prúdit chladiaca kvapalina. Navis má na pumpe masívny medený blok a celkovo ide o dobré spol'ahlivé riešenie. Podobne ako pri predošom menšom modeli sa aj tu na napájanie pumpy využíva 12V napájanie, priamo zo SATA vetvy na zdroji PC, ktoré dopĺňa 4-pinový konektor s PWM reguláciou.

Ďalším prvkom systému je termálna pasta. Mnoho výrobcov si nechávajú vyrobiť vlastnú pastu (s vlastným logom) na kl'úč, alebo si vyrábajú chladiacu pastu sami pod vlastnou značkou a s vlastnosťami, ktoré sa najlepšie hodia pre ich systém. Dobrá chladiaca pasta môže urobiť rozdiel v chladení aj niekolko stupňov, takže ani tu sa nevypláca moc šetriť. V našom prípade bola pribalená pasta Endorf Pactum PT-3.

Popravde vel'a sa toho o tej nedozviete, pretože Endorf na svojom webe ponúka už iba termálnu pastu Pactum 4 a pod

pôvodnou značkou SilentiumPC sú vo webovom katalógu dostupné len pasty PT-1 a PT-2. Nájsť' nejaké porovnávacie testy s Pactum PT-3 sa nám ani po dlhšom pátraní nepodarilo a preto neostáva nič iné ako dúfať', že jej vlastnosti budú niekde medzi PT-1/2 a 4, čo by nemuselo byť kritické. Našli sme ale jeden eshop u nás, ktorý 1,5g pasty PT-3 ponúkal za 12,28€, takže „tá pasta skrátku musí byť minimálne podľa tej ceny úžasná!“ (toto bol samozrejme vtip).

Celkovo dostávajú pasty Pactum v porovnávacích testoch teplovodivých pásť veľmi dobré hodnotenie a s ohľadom na nízku cenu majú preto vždy výnimočne dobrý pomer cena-výkon. Pribalené množstvo pasty postačí na niekol'ko inštalácií, alebo prepastovaní aj v budúcnosti, čo je rozhodne plus.

A napokon radiátor - masívny chladiaci blok, na ktorý sa pripájajú ventilátory pre lepší airflow a rýchlejší odvod tepla. Tu platí jednoduché pravidlo, čím väčší, tým lepší. Rebrovanie majú všetky dnes predávané modely veľmi podobné, takže rozdiel určuje najmä plocha radiátora a tá sa dá jednoducho spočítať matematicky. U systému 240 je plocha  $(12 \times 12) \times 2$  čiže 288 mm<sup>2</sup>.

Predávajú sa ešte aj menšie AIO chladiče s jediným 12 cm coolerom (plocha iba 144 mm<sup>2</sup>), no ich výkon je tak slabý, že... Použite ich len keď' nie je iná možnosť', ale s vedomím, že vzduchom chladený cooler priamo na CPU, alebo bundlovaný



chladič k procesoru majú veľmi podobný výkon. Väčší AIO systém 360 má plochu  $(12 \times 12) \times 3$  čiže 432 mm<sup>2</sup>, čo je 1,5-násobne viac ako u 240 (to sedí aj čo sa počtu coolerov týka – 2 vs 3 kusy).

Náš testovaný systém je 280, čo znamená matematicky  $(14 \times 14) \times 2$  čiže až plocha až 392 mm<sup>2</sup>. To je takmer plocha akú majú modely 360 s tromi coolermi. Len pre úplnosť', keby sme mali systém s  $3 \times 14$  (420), malí by sme plochu až 588 mm<sup>2</sup>, čo je už úctyhodne masívny systém. Najpredávanejšie skrinky pre herné počítače dnes majú vpredu tri 12 alebo 14 cm coolery a hore montážne diery pre zvyčajne dva chladiče s rozmermi  $2 \times 12$  alebo  $2 \times 14$  cm (nezriedka pre oba rozmer). Znamená to, že systém 280 je vynikajúca volba čo sa týka chladenia a rozmerov.

### 14 cm tiché ventilátory

Väčšie ventilátory sa používajú pre svoj tichší chod. Tým, že majú väčšie lopatky, tlačia pri jednom zábere viac vzduchu a s menšími otáčkami dosahujú väčší výkon hoci keď sú výrazne tichšie. U testovaného modelu sú použité ventilátory Endorf Fluctus 140 s PWM reguláciou. Pre nábežné hrany lopatiek sú tu charakteristické zostrené hrany a zúbky, ktoré sme podrobnejšie rozoberali už v recenzii s menším modelom Fluctus 120. Ide o konštrukčne veľmi dobré a tiché ventilátory, čo je určite veľké plus (psychoakustická optimalizácia ventilátorov Fluctus je samozrejme chránená patentom).

Otáčky Fluctus 140 možno regulať od cca 280 rpm až do cca 1940 rpm, čo je tā vyššia hodnota v oficiálnej tolerancii uvádzanej výrobcom (1800 rpm +/- 10%). Použitý je výkonný motor, ktorý vie zabrat', keď si to situácia vyžaduje a vďaka tomu nie je problém schladit's týmto „menším“ 2 vetrákovým systémom aj energeticky náročnejšie procesory ako napr. Intel i9. V našej testovacej zostave sme mali pretaktovaný procesor i7 a aj pri vysokej záťaži sa dala teplota jadra udržať na veľmi príjemných 80°C.

### Záverečné hodnotenie

Energetická efektivita systému je nadpriemerná aj pri zapnutom osvetlení. Mimochodom ARGB podsvietenie má aj logo na chladiacom bloku s pumpou, čiže farebné efekty môžu byť krásne synchronizované v celej skrinke. Celý systém je dostupný iba v čiernej farbe. Biele sú len lopatky ventilátorov, aby lepšie vynikli farebné RGB efektom.

Osobne som už väčším fanúšikom bielych chladičov, pretože keď vyrábíte niečo svietiacie, biela farba viac zvýrazní všetky farebné efekty. Čierne RGB chladiče v čiernej skrinke sú možno trochu konzervatívnejšie, ale určite menej výraznej ako keby bola použitá biela farba a svetlo z nej sa rozlievalo po okolí v bielej skrinke, aby sme sa držali rétoriky výrobcu.

Úprimne nás pobavili kvetnaté opisy na stránke výrobcu, kde okrem doby l'adovej prirovnávaný tento chladič aj k „podsvietenému zlému chlapíkovi, ktorý zvládne nároky procesorov s výšším energetickým appetítom“ a podobné výrazy. Pomer ceny k chladiacemu výkonu je v tomto prípade rozhodne špičkový. Vždy je priestor na drobné zlepšenia, no celkovo ide o jedno z najlepších riešení na trhu s tak nízkou cenovkou. Za samozrejmost' považujeme, že je Navis F280 ARGB kompatibilný so všetkými socketmi pre dnes používané procesory, takže ho s dodávaným príslušenstvom namontujete na takmer všetky CPU.

Marcel Trinášty

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorf	115€

### PLUSY A MINUSY:

+ výkon (chladenie)	- zatial' len v čiernej farbe
+ nízka hlučnosť	
+ formát 280 ( $2 \times 14$ cm)	
+ ARGB	
+ cena	

### HODNOTENIE:



## Lenovo Tab P12

SKVELÝ SPOLOČNÍK NA DOMA AJ CESTY, BA AŽ TAKMER NÁHRADA ZA NOTEBOOK



Predaje tabletov kedysi vykazovali neustále stúpajúci trend, no po neustálych rekordných predajoch musel, logicky, prísť aj pár. Chvíľu to vyzeralo, že tablety zo života bežných l'udí takmer úplne vymiznú, no klesajúca tendencia sa zastavila a zariadenia tohto typu si našli svoje miesto v domácnostiach, školách či firmách. Ponuka tabletov je v dnešnej dobe naozaj pestrá od kúskov s hodnotou pár desiatok eur až po niekol'kotisícové modely, z toho dôvodu je, samozrejme, t'ažké zaujať. Spoločnosť Lenovo sa to už darí mnoho rokov, preto sme sa radi pozreli na to, či nás presvedčí aj zariadením s názvom **Lenovo Tab P12**.

Na úvod musím priznať, že nie som tým najväčším fanúšikom tabletov. Na cesty mi do ruky stací mobil s väčšou obrazovkou, hry si zahrám na desktopu alebo notebooku a filmy mám radšej na vel'kom monitore, prípadne v kine. Musím však uznať, že

kvalitný tablet dokáže spestriť používateľov život a v mnom dokáže konkurovať iným typom zariadení. Preto ma vel'mi prítahujú kúsky, ako je práve **Lenovo Tab P12**, ktoré sa snaží ponúknut' naozaj bohatú funkcionality a pritom ostáva verné svojim koreňom.

### Neokázaľý dizajn

Lacné tabletov zvyčajne čínskych mien, o ktorých takmer nikto nepočul, sa takmer vždy vyznačujú nudným čiernym plastovým prevedením. Na druhej strane, kúsky od spoločnosti s jabĺčkom sa posledné roky vyznačujú dúhovým dizajnom, aby si každý budúci dizajnér mohol vybrať.

V **Lenovo** sa očividne stále drží názor, že profesionálny dizajn, ktorý je sice striedomy, no zároveň pôsobí moderne, zapadne do rúk ako nástročným, tak aj mamám poletujúcim v kuchyni či workoholikom, ktorí

prezentujú posledné kvartálne výsledky. A nemýlia sa. Vel'ký displej s čiernymi rámečkmi, ktoré sú súčasťou viditeľné, ale ani v dnešnej dobe neurazia, a dvojčlánkové telo v odtieňoch striebornej zaujme, no nebude prítahovať pohlady ako podaktóre zariadenia pripomínajúce pozliepaný výbuch raketoplánu.

Prednú stranu ešte zdobí ultrawide selfie kamera s rozlíšením 13 Mpx (je schopná natáčať v rozlíšení 1080p v 30fps) a na zadnej strane sa nachádza hlavná 8 Mpx kamera s bleskom. Je prekvapujúce, že hlavná kamera má o niečo menšie rozlíšenie, ale zase zvládne nakrútiť aj 4K video a ponúka lepšiu svetelnosť ako selfie senzor.

Na tablete je potom už len USB-C port na spodnej hrane, tlačidlá zvuk +/- na boku a slot na microSD kartu na vrchu spolu s čítačkou odtlačkov prstov.

### Hardvér, ktorý neurazí a softvér do budúcnosti

**Lenovo Tab P12** po stránke výkonu ponúka čipset Mediatek MT6877V Dimensity 7050 s osemjadrovým procesorom na 6nm architektúre a s taktom 2x2,6 GHz+6x2,0 GHz, grafický čip Mali-G68 MC4, 8 GB RAM a 128 GB úložisko. Samozrejmost'ou je podpora WiFi 6, Bluetooth 5.1 a tiež zabudovaný GPS modul na používanie na cestách. O energiu sa stará 10200 mAh batéria, vďaka ktorej tablet bez problémov vydrží takmer celý deň, pokial' mu dáte pákrát vydýchnut'.

Tento hardvér poháňa 12,7 palcov veľký IPS displej s 3K rozlíšením (2944x1840), obnovovacou frekvenciou 60 Hz a svietivosťou 400 nitov, vďaka čomu je použiteľný aj vo vonkajších priestoroch. To, samozrejme, nie je všetko.

Telo tabletu ukrýva až štvoricu JBL reproduktorov s podporou Dolby Atmos a je to naozaj počut'. Zvuk pol'ahky prekonal aj niektoré násobne drahšie notebooky či bežné domáce reproduktory. Firemnéjsie založenej produktivite či dizajnovu založeným používateľom tiež prospeje kompatibilita s magneticky pripojiteľným puzdrovom **Lenovo Folio Case** s klávesnicou a stylusom **Lenovo Tab Pen Plus**. **Lenovo Tab P12** je dodávaný s operačným systémom **Android 13**, no spoločnosť príslušná aspoň štyri roky bezpečnostných aktualizácií a možnosť vylepšenia až po **Android 15**, čo určite poteší l'udí mysliacich do budúcnosti.



### Dojmy z používania sú viac ako pozitívne

Tablet som mal možnosť skúšať viac ako dva týždne a užil som si s ním nielen tradičné zabíjanie času, ako je pozeranie filmov, seriálov a hranie mobilných hier, ale cestoval som aj na menší výlet do rakúskeho Spielbergu, kde sa nachádza pretekársky okruh Red Bull Ring.

Novinku od spoločnosti **Lenovo** musím pochváliť, pretože počas cesty poslúžila

ako navigátor aj zábavný spoločník, pričom počas pretekov F1 tablet sprostredkovával najnovšie informácie o poziciách pretekárov či stratégií – a tie by sme z našich miest inak nevedeli.

Neviem, či by som bol schopný fungovať s **Lenovo Tab P12** ako jediným zariadením, no k tejto mete sa priblížil veľmi blízko. Ešteže hrajam aj AAA hry a preto si jednoducho musím nechať aj desktop a herný notebook na cesty. Ale keby nie...

### Zhrnutie

Ďalší tablet od spoločnosti **Lenovo**, ktorému takmer niečo vytknúť. Áno, rámečky okolo displeja by mohli byť tenšie, hodila by sa mu možno ešte o čosi lepšia výdrž batérie a IPS displeje na tabletoch sú pre mňa už miernym sklamáním po skúsenostach s OLED panelmi.

Ale s cenou pod 400 eur, všetkou funkcionality, kvalitným spracovaním a úžasnými reproduktormi si **Lenovo Tab P12** určite získa nejedného fanúšika.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	480€

### PLUSY A MINUSY:

- + kvalitné prevedenie
- + obstoný hardvér
- + kompatibilita so stylusom a klávesnicou
- nič

### HODNOTENIE:



## Genesis Thor 303

GENESIS SI DAL NAOZAJ ZÁLEŽAŤ



Spoločnosť Genesis je stále rozrastajúcou sa značkou medzi populárnym príslušenstvom k počítačom, ako vo sfére herného priemyslu, tak aj mimo neho.

### Šikovná klávesnica pre hráčov

Bežný používateľ, ale i klasický hráč môže mať t'ažkosti so správnym výberom vhodnej klávesnice, či už ide o typ spínačov, vyhotovenie, typ pripojenia či cenu. V tejto recenzii si preto povieme, prečo Genesis Thor 303 je – a, naopak, nie je – vhodným kandidátom na vašu novú perifériu.

### Spracovanie

Thor 303 je klávesnica, ktorá už nepatrí do nízkej cenovej kategórie, a je to vidieť aj na jej vyhotovení. Mohutné, hliníkové telo v kombinácii s plastovými klávesami sice väži a niečo viac ako štandardná klávesnica, no ide na druhej strane o perifériu, s ktorou používateľ nepotrebuje neustále pohybovať. Hmotnosti napomáhajú aj rozmery, ktoré sú 442 x 136 x 36 milimetrov a spomínaná váha pri danej veľkosti činí viac než 1,1 kilogramu.

K spracovaniu je celkom fajn spomenút' aj spínače, ktoré sú u tejto klávesnice

typu Outemu Red. Ide teda o kvalitnejšie mechanické spínače určené najmä na hry, ktoré majú nízky čas odozvy a výdrž až vyše 50 miliónov stlačení. Bohužiaľ, sú trocha hlučnejšie. Oceníť treba aj látka chránený kábel dĺžky 1,8 metra.

### Dizajn

Z hľadiska dizajnu je Thor 303 naozaj vydarená klávesnica. Netají sa svojím určením, podsvietenie je jasné a výrazné a navýše pôsobí prémiovovo, s istou mierou elegancie. Je vidieť, že Genesis si dal s týmto produkтом dosť práce, nakol'ko ponuka hned niekol'ko upravených verzí modelu Thor 303, ktoré sa odlišujú prevažne spínačmi. Ide o zaužívaný dizajn, ktorý ste do istej miery schopní nájsť aj u iných výrobcov, samozrejme, s istými prvkami originality.

### Používanie

Jednou z najdôležitejších vecí pri klávesniach je komfort ich používania a ten je v tomto prípade na vysokej úrovni. Vyšší profil kláves spojený s mechanickými spínačmi s presnou a rýchlosťou odozvou je na stláčanie naozaj pohodlný a ani po viacerých hodinách práce/hrania

hier vás nebude boľieť' zápästie. Ako to u väčšiny drahších klávesníčkov býva, aj pri Thorovi máte možnosť stiahnutia sprievodného softvéru. V ňom nájdete štandardné nastavenia, ako napríklad programovanie makier, prispôsobenie podsvietenia alebo nastavenie profílov.

V neposlednom rade je dôležité spomenúť aj prídavné technológie či funkcie, ktoré výrobca do zariadenia pridal. Pre hráčov je asi najdôležitejším plná podpora Anti-ghostingu, teda možnosti stláčania viacerých kláves naraz. Poteší aj prítomnosť Windows Lock klávesy a možnosť vedenia kábla po rôznych stranach klávesnice tak, aby vám zbytočne neprekážal.

Je potrebné venovať' trochu pozornosti ľudom, ktorí malí predošlú verziu Thor 303. Oproti starej verzii sa nová dočkala hlavne vylepšených stabilizátorov na klávesoch, ktoré vo výsledku znamenajú jemnejšie a tichšie stláčanie.

### Záverečné hodnotenie

Za cenu vyše 60 eur si môžete dopriať naozaj pekne vyzerajúcu hernú klávesnicu so štýlovým podsvietením a kvalitnými spínačmi osadenými na odolnom hliníkovom tele.

Ak si chcete zadovážiť mechanickú klávesnicu vhodnú na hry, určite ide o skvelého kandidáta. Jediným minulosom, ktorý i tak nemusí prekážať každému, je huk kláves vyšší než pri iných mechanických klávesniciach.

Matúš Kuril'ák

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
Genesis

Cena s DPH:  
60€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Podsvietenie
- + Odolné telo
- + Spínače
- + Zmysel pre detail
- Huk pri stláčaní vyšší ako pri obyčajných mechanických klávesniciach

#### HODNOTENIE:



# Súťaž

Má váš notebook  
už len  
USB-C porty

Potreujete  
rýchlejšie rozhranie  
na pripojenie k lokálnej sieti

Tak potom práve pre vás je určená naša súťaž v ktorej môžete vyhrat' produkty od spoločnosti D-Link

Výherca vyhraje tento balík:



D-Link DUB-2340

4-portový USB 3.0 hub  
DUB-2340 pre USB-C port aj s funkciami Power Delivery

D-Link DUB-2315

-2.5 gigabitový ethernetový port  
DUB-2315 pre kálové pripojenie k sieti s USB-A/USB-C rozhraním



D-Link DWA-181

miniatúrny Dual-Band nano USB adaptér DWA-181 pre wi-fi pripojenie AC1300 s technológiou MU-MIMO



>> VÝBER: Miroslava Glassová

## Mr and Mrs Smith



**Úspešný špionážny film Mr. and Mrs. Smith od Simona Kinberga z roku 2005 je ukážkou toho, ako sa dá skombinovať špionážna a romantická téma do jednotného celku.**

Len pre pripomnenie, ak ste náhodou spomínanú snímku nemali možnosť vzhliadnuť, hlavný filmový pár si v priebehu filmu uvedomí, že sú špiónmi

konkurenčných agentúr. Jednoduchý, ale aj napriek tomu zábavný a zaujímavý dej a charizma hlavných postáv urobili z tejto aknej komédie úspešný kasový trhák.

Teraz, o 18 rokov neskôr, sa tento film objaví na obrazovkách spoločnosti Amazon Prime v seriálovom prevedení.

Túto informáciu štúdio prvýkrát oznámilo vo Februári 2021 s tým, že do hlavných postáv obsadili Donaldha Glovera a Phoebe Waller-Bridge.

Žiaľ v septembri 2021 Waller-Bridge opustila tento projekt kvôli kreatívnym rozdielom, čo následne znamenalo aj predĺženie príprav.

Jej rola bola následne preobsadená až v Apríli 2022 Mayou Erskine. Aj napriek týmto komplikáciám sa ale produkciu podarilo dokončiť a seriál by mal prísť na obrazovky Prime v Novembri tohto roku.

## Mamma Mia 3



**Producentka Mamma Mia! série Judy Craymer oznámila, že sa pripravuje tretie filmové pokračovanie tejto úspešnej súriedie.**

Film by mal vzniknúť pod produkčnou spoločnosťou Universal Studios s tým, že momentálne prebieha príprava

scenáru. Kto má ale k tretiemu pokračovaniu výhrady sú Benny Anderson a Björn Ulvaeus, ktorí by už s tretím dielom nechceli pokračovať.

Predchádzajúce snímky tejto súriedie Mamma Mia a Mamma Mia! Here We Go Again, sa zameriaval na

postavu mladej ženy Sophie (Amanda Seyfried), ktorá so svojou mamou Donou (Meryl Streep) viedli hotel na gréckom ostrove Kalokairi.

V prvom diely sa Sophie snaží nájsť svojho biologického otca aby ju mohol priviesť k oltáru počas jej svadobného dňa. Druhý diel sa zameriava na udalosti pred prvým filmom, konkrétnie na mladost' Donny, ale aj na súčasnosť kde Donna už nežije a vedenie hotela prevzala Sophie. Ako je známe zo samotného názvu filmovej súriedie ide do určitej miery o muzikál, do ktorého sú vsadené oblúbené piesne švédskej hudobnej skupiny ABBA.

Okrem spomínaných Meryl Streep a Amanda Seyfried sa vo filmoch ukázalo aj ďalšie hviezdné obsadenie ako Lily James, Pierce Brosman, Colin Firth, Stellan Skarsgård, Julia Walters, Christine Baranski, Dominic Cooper alebo Cher. Čo sa týka pokračovania, svoj záujem o zopakovanie role už prejavila Meryl Streep ale aj Amanda Seyfried.

## James McAvoy režisérom



**Škotský herc James McAvoy plánuje svoj režijný debut spracovaním zaujímavého pravdivého príbehu o škótskej rapovej dvojici s názvom Silibil N' Brains.**

## Štrajk scenáristov



**Po 146 dňoch od začatia bol 24 septembra ukončený Hollywoodsky štrajk scenáristov. Išlo o druhý najdlhší štrajk v história Hollywoodského filmového priemyslu.**

Obom stranám, ktoré reprezentovali Writers Guild of America (WGA) spolu s Alliance of Motion Picture and Television

Dej sa bude zameriavať na vzostup slávy Gavina Baina a Billyho Boyda (nie, nemyslíme známeho škótskeho herca Billyho Boyda), ktorí kvôli zaujatosti voči škótskej rapovej scéne museli maskovať svoj pôvod príbehom o svojom pôvode.

Nakoniec sa im podarilo hudobnú zmluvu podpísat, dokonca s nikým iným ako so spoločnosťou Sony Music UK, pretože si mysleli že ide o duo zo San Jacinto v Kalifornii. Zažili krátky hudobný úspech, ktorý bol ukončený reštruktualizáciou, ktorá oddialila vydanie ich albumu na neurčito. Film by mal byť do kín uvedený v priebehu budúceho roka, pričom práve prebiehajú castingy aj na hlavné dve role. Čo sa týka samotného McAvoya toho do uvedenia tohto filmu môžeme primárne sledovať na veľkých plátnach, napríklad v horore Speak No Evil alebo na divadelnom pódiu v hre The Book Of Clarence.

scenáristom v celom sektore spolupráce. Medzi hlavnými benefitmi sú okrem iného nárast minimálneho honoráru a finančných kompenzácií, nárast dôchodkových a zdravotných príspevkov, zlepšenie súvisiace s dĺžkou pracovného pomeru a veľkostí scenáristického tímu aby nedochádzalo k poddimenzovaniu. Nová zmluva tiež upravuje použitie umelej inteligencie v neprospech lúdského faktora, aby sa nevyskytli prípady, v ktorých bude lúdská sila nahradená umelou.

Okrem štrajku scenáristov momentálne v Hollywoode súbežne prebieha aj SAG-AFTRA štrajk, ktorý chce upriamíť pozornosť na zlý stav pre seriálových a televíznych hercov a rádiových osobností. V posledných dňoch sa do neho zapojil okrem iných aj George Clooney, Ben Affleck, Emma Stone, Scarlett Johansson a Tyler Perry s návrhom, aby federácia navýšila poplatok pre najväčšie hviezdy.

V praxi by to znamenalo, že A-Listers, ktorých tvoria najväčšie herecké mená, by vo vyšších príspevkoch mohli dotovať nižšie zarábajúcich umelcov únie. Ide o unikátny nápad ktorý by v priebehu 3 rokov mohol naliat' do únie 150 miliónov dolárov. Nejde však až o takú veľkú čiastku, ktorá by pomohla celú situáciu vyriešiť a preto nadalej tento štrajk prebieha a dohadujú sa nové podmienky zmlúv.

# Jeanne du Barry – Kráľ'ova milenka

REŽISÉRSKY DEBUT A PODARENÝ NÁVRAT



**Kráľ'ovou milenkou sa nemôže stať hociktorá žena. Rozhodne na túto životnú cestu nie je predurčená nemanželská dcéra kuchárky a farára bez prostriedkov a bez titulov. Avšak to, čo poskytuje urodzeným zdanlivú výhodu, je v schopnostiach nemajetných násobené a nahradené húzernatosťou a odhadlaním Ľudia zo dna spoločenského rebríčka vo Francúzsku v 18. storočí môžu len stúpať. Jeanne du Barry nemala najlepšie vyhliadky, aj napriek jej inteligencii a zál'ube v umení rôzneho druhu, no jej neodolateľné fluidum nesporá krásu ju neodsúdili na obyčajný život v radoch neurodzenej vrstvy. Ambície, vol'né mrvavy a umenie využiť všetky ženské prednosti sa stali predlohou režisérskeho debutu Maiwenn, ktorá obsadila do hlavnej roly kráľ'ovskej kurtizány samu seba a vel'mi dobre sa v tomto pozoruhodnom životopisnom diele zhosiela oboch úloh.**

Očarujúca Jeanne si nájde cestu do Versailles a získa si bez vel'kej námahy priazeň kráľ'a takmer okamžite. Hoci si

mladá milenka z konvencií a pravidiel etikety vo Versailles vrásky nerobí, jej prítomnosť na kráľ'ovskom dvore nie je



vítaná a stretá sa s nespokojnosťou. Je neobl'ubéná a i keď pozícia milenky nie je u kráľ'ov novinkou, nijak sa nevyhne hanlivým urážkam, nepríjimaniu a pochybnému postaveniu, súčasť šarmantnej a inteligentnej spoločníčky, no stále len bokovky toho, kto vládne Francúzsku.

Životný príbeh predstaviteľov dej je známy, režisérka sa pridŕža príbehu ako sa stal a vystihla celkom dobre aj charakterové rysy postáv. Nikde nepridáva, nepreháňa povahové črtu a nerobí tak z filmu lacnú romantickú limonádu s happy endom. Keďže diváka neprekvapí príbeh, zvraty a udalosti v ňom a už vobec nie záver, dostáva sa na výslnie práve spracovanie. A to režisérka naozaj zvládla vel'mi dobre. Príbeh kráľ'ovej favoritky usadila do vernerého prostredia a postavy obliekla do autentických, prepracovaných kostýmov, čo len podčiarkuje umeleckú validitu filmu. Ide o príbeh historickej Pretty Woman, s prvkami romantiky a bez stôp erotiky.

Obsadenie samej seba do hlavnej úlohy kráľ'ovej milenky vyzvalo v radoch kritikov diskusie, nakol'ko príbeh je vystrihuňatý z obdobia, kedy Jeanne mala okolo 30 rokov a Maiwenn má 46. Nepresnosť veku však určite nahrádza herecký výkon a ani sporné názory na herečkinu krásu a nedokonalosti v očiach diváka neuberajú jej výkonu na hodnote. Naopak, jej vyzretosť a vyrovnaný výkon skôr verne zobrazuje, aký náročný musel takto zvolený život byť a kol'ko vnútornej sily a odvahy musel vyžadovať. Postave pridala vlastnosti, s ktorými sa vie stotožniť aj dnešná žena – ambicioznosť, inklinovanie k búraniu konvenčí, nespútanosť, tendencie neposlúchať a nenasledovať pravidlá mužského sveta.

Presne týmito vlastnosťami si Jeanne získala srdce frustrovaného



a unaveného kráľa Ľudovíta XV., ktorého zahral Johnny Depp.

Po troch rokoch bez natáčania a s problémami osobného života sa teda touto snímkou vracia na plátno. Rolu znudeného kráľa zvládol na opäťovný rozbeh svojej kariéry výborne.

Ani nevel'mi obsažné dialógy – Johnny prednesol vo francúzštine spolu asi 30 viet – nezabránili tomu, aby sa divákovi darilo rozoznávať herecké nuansy frustrácie, či radostnej iskry v oku, ako výsledok chémie medzi ním a Maiwenn. Dobre zvolené herecké partnerstvo a vyrovnané výkony oboch hlavných postáv je potvrdením, že film si zaslúžil miesto úvodného filmu na tohtočnom festivale v Cannes.

Z d'alších hereckých mien a výborne zvládnutých postáv stojí za zmienku vyslúžený umelec Pierre Richard ako vypočítavý vojvoda de Richelieu a Benjamin Lavernhe ako lojalný komorník La Borde. Zahrali charaktery ako uvádzal scenár a boli

plnohodnotnými vedľajšími postavami, ktoré obohatili dej, aj samotný príbeh.

Je to kinová oddychovka, nič dramatické neočakávajte. Skôr ide o príbeh jednej z dvoch známych mileniek Ľudovíta XV., ktoré sú v hodnotení dejín dokonca slávnejšie, ako ten, s ktorým zdielali život.

Ide o pekné dielo, ktoré nepôsobí lacno a plynko. Je sice bez hlbšieho umeleckého podpisu, ale má sympatických hercov, v úchvatných kostýnoch a ohurujúcom prostredí.

Úsmievné momenty si divák pamäta a z kina určite odchádza spokojný.

*„Jeanne, mladá dcéra kuchárky, bez titulov a majetku, avšak neobyčajne inteligentná, so záujmom o kultúru, na svoju dobu progresívnu a vol'nomyslienkovská sa vďaka svojej charizme a krásie dostane po spoločenskom rebríčku až do spálne Ľudovíta XV. ako jeho kurtizána. Vráti mu radosť do života a oddane stojí pri ňom až do jeho konca. Vášeň a nekonvenčnosť, netypická dokonca aj na tú dobu, však prinesie do záhrad Versailles rozrušenie a spôsobí nevídany škandál.“*

Andrea Halušková

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Maiwenn  
Rok vydania: 2023  
Žánor: Dráma / Historický

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + obsadenie
- + autentické kostýmy a prostredie
- slabšie dialógy
- menej zaujímavé scény

### HODNOTENIE:



# Zabijaci rozkvitnutého mesiaca

ZNEPOKUJÚCI PRÍBEH KMEŇA OSAGE A SCORSESEHO MAJSTROVSKÉ FILMOVÉ DIELO



Trio Martin Scorsese, Leonardo DiCaprio a Robert DeNiro sa vracia v 3,5 hodinovom filme na základe skutočných udalostí. *Killers of the Flower Moon* alebo po slovensky *Zabijaci rozkvitnutého mesiaca* je film, ktorý sa zameriava na vraždy indiánov z kmeňa Osage v období od roku 1920. Scénár vznikol na základe knihy s podobným názvom, doplneným o podtitulok, že ide tiež o udalosť, ktoré dopomohli zrodu FBI. Hlavným rozdielom filmu oproti knihe je, že dej knihe je podávaný z pohľadu vyšetrovateľov, ktorí prípevky vyšetrovali. Film zas rozpráva príbeh z pohľadu ľudí z kmeňa. Táto zmena bola podľa slov samotného Scorseseho na podnet Leonarda DiCapria, po tom, čo v rámci prípravy na rolu viedol rozhovory s viacerími súčasnými členmi kmeňa a preto sa mu nezdalo vhodné dej poňať z iného pohľadu.

ako práve z toho ich. Táto zmena dodala filmu ešte väčšiu autenticitu.

## Tam, kde je ropa, sú aj problémy

Film sa otvára momentom, ked' členovia kmeňa Osage objavia na svojich pozemkoch okolo Fairfaxu ropu, čo viedie k prudkému ekonomickému vzrastu celej oblasti. V príbehu niekol'kych rokov sú všetci členovia, na koho pozemkoch sa nájdú zásoby ropy, dostatočne finančne zabezpečení, ale práca sa samozrejme nájde aj pre nových ľudí, ktorí sa sem po vojne vracajú. Jedným z takýchto navrátilcov je aj Ernest Burkhart (Leonardo DiCaprio).

Ten sa zo vojny do Osage vracia, aby sa postavil znova na nohy a prácu hl'adá u svojho strýka Williama „Billa“ Halea

(Robert DeNiro). Kvôli zdravotným problémom sú však jeho možnosti limitované len na prácu šoféra. Pri výkone tejto roboty spoznáva Mollie (Lily Gladstone), ktorá je z kmeňa Osage a tiež má rodinné bohatstvo z ropy.

Mollie má veľkú rodinu, ktorá pozostáva z jej matky a troch sestier – Anny, Minnie a Rety. Bill povie Ernestovi, že ak si chce zabezpečiť život a málo pracovať, nech neváha, rýchlo využije situáciu a požiada Mollie o ruku.

## Ludia tu nie sú št'astní, preto páchajú samovraždy

Dej je v období, kedy sa začínajú čoraz viac objavovať ľudí z kmeňa Osage a polícia nekoná, pretože všetky sú bud' výsledkom nešt'astnej náhody alebo



jasnou samovraždou. Ľudia údajne nie sú št'astní a trpia melanchóliou. Tieto nešt'astné náhody neobídú ani novú rodinu Mollie a Ernesta. Najprv zomrie jej sestra Minnie na dlhú chorobu. Potom nájdu jej sestru Annu v kažone s prestrelrenom hlavou. Toto v Mollie a jej sestre Rete vzbudí podzrenie a rozhodnú sa spolu s ostatnými členmi kmeňa poslat' o pomoc do Washingtonu DC. Dokonca zaplatia konzula, aby všetky prípady komunikoval na najvyšších miestach v Capitole.

Tento konzul je však po niekol'kých dňoch mŕtvý, čím stroskotá prvý pokus o kontakt FBI. Mollie si najme aj súkromného detektívku, ktorý je po pár týždňoch od začiatia vyšetrovania zavraždený v svojej hotelovej izbe, o čom sa Mollie však nikdy nedozvie, pretože si myslí, že ušiel bez stopy po tom čo mu zaplatila.

Čo Mollie taktiež nevie, je, že za viacerími nehodami, „samovraždami“, stojí jej manžel, ktorý na príkaz svojho strýka Billa t'ahá za nitky a objednáva jednu vraždu za druhou. Jej sestra Reta (Janae Collins) s manželom Billom (Jason Isbell) zistia, že Ernest nie je taký nevinný, ako sa pred Mollie hrá. Toto viedie k tomu, že si Ernest objedná asi doposiaľ najstrašnejší čin, kedy sa rozhodne dom Rety a Billa vyhodiť do vzduchu.

## Na scénu vstupuje FBI

Vražda Rety prinúti Mollie konat'. Rozhodne sa sama cestovať do Washingtonu DC, aby prinútila autority niečo robiť. Napriek podlomenému zdraviu, Mollie trpí cukrovkou, sa táto návšteva podarí a J. Edgar Hoover vyšle do Osage ľudí z novovzniknutého oddelenia FBI. Samozrejme, pravdou nie je to, že by o nejaké vraždy prejavili



vel'ký záujem, väčšou motiváciou je 20 tisíc dolárov, ktoré im Mollie dala.

Jedného rána sa Ernestovi pri vchodových dverách objaví agent Tom White (Jesse Plemons) z FBI. Táto návšteva následne vo filme odštartuje sled udalostí a kruh podozrivých sa pomaly začne uzatvárať. Úprimne si nemyslím, že agenti FBI mali až takú t'ažkú prácu pri riešení prípadov. Stačilo, aby mali poriadne otvorené oči, lebo v tomto momente boli do korupcie, krádeží a vrážd zapletení už takmer všetci bieli obyvatelia a majitelia obrovských ropačích spoločností. Tieto spoločnosti boli pomaľy prevedené z členov kmeňa Osage na bielych majiteľov po tom, čo vymreli poslední indiánski majitelia. Čiže stačilo, aby si spojili súvislosti a dostali sa až ku koreňu prípadu.

## Jedno klamstvo strieda druhé

FBI Ernesta zatkne pre viaceré podozrenia a pokúša sa ho presvedčiť k svedectvu proti svojmu strýkovi.

Nebol by to Ernest, keby celú situáciu neskomplikoval a svedectvo si nerozmyslel. DiCaprio hrá Ernesta výborne, nejde o jeho typickú úlohu. V rámci svojho hereckého rozhrania hral často inteligentné roly podvodníkov alebo policajtov. Tu sa však stretávame s postavou úplne inou, ktorej stvárnenie si vyziahalo značný herecký talent

(ktorý určite má). Čo sa týka Ernestovej inteligencie, ide skôr o osobu s nízkym intelektom, posluhovača svojho strýka, bez vlastného názoru a je veľ'mi l'ahko manipulovateľ'nú. Na druhej strane Bill Hale v podaní DeNira je veľ'mi inteligentný a manipulatívny. Je pekné vidieť také herecké eso ako je Robert DeNiro na vrchole svojej hry, i ked' nejde v pravom zmysle o gangsterký charakter, v ktorom ho vidíme tak často. Prekvapením

je výkon Lily Gladstone s postavou Mollie. Gladstone podáva výborný výkon a jej charakter je nesmierne charizmatický. Nie je prekvapením, že jej stvárnenie rezonovalo najviac u divákov počas uvedenia na filmovom festivale v Cannes. Čo sa týka filmu samotného, ide o klasické dielo Martina Scorseseho, ktoré tak trochu kombinuje formulu, na ktorú sme pri tomto režisérovi zvyknutí. Výborný dej, ešte lepší scenár, ktorý podtrhuje skvelé využitie hudobného motívu napriek celou snímkou. Novým prvkom je posledná časť filmu, kde režisér využil formát „True Crime“, aby následný dej pre diváka zhrnul. Samotný Scorsese sa tu na okamih objaví, aby uzavril osud Mollie.

Záver filmu no i uzavorenie historických udalostí nie sú práve pozitívne. Samozrejme, zločinci sú potrestaní, avšak, ako sa dozvieme v rozhlasovej hre, len na veľ'mi krátky čas. Kto trpí najviac práve pre nedostatok spravodlivosti sú nevinné obete z kmeňa Osage a ich rodiny.

**„Členovia kmeňa Osage patria v 20tych rokoch minulého storočia vd'aka rope k nesmierne bohatým komunitám. Toto má však za následok sériu úmrtí v ich radoch a následné vyšetrovanie FBI.“**

Miroslava Glassová

## ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Martin Scorsese

Rok vydania: 2023  
Žáner: Dráma / Krimi / Historický

## PLUSY A MINUSY:

- + Zaujímavý scenár
- + Obsadenie hlavných postáv
- + Hudba

- 3,5 hodiny je pridlhý čas

## HODNOTENIE:



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

# ZADARMO pre všetkých

## www.generation.sk



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

**www.generation.sk**

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIÁ

Séf redaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý  
Zástupca séf redaktora / Filip Voráček  
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux  
Jazykoví redaktori / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová  
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goc, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Vilim Valeri, Matúš Kurišák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI  
Marek Liška, Marcel Trinasty

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

**Titulka**  
MARVEL'S SPIDER-MAN 2

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

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

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

**PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA**  
Digitálno-lifstylový magazín Generation je  
šírený bezplatne iba v elektronickej podobe  
na adrese <https://www.generation.sk>  
Archív tlačených čísel a merchandise nájdete  
na adrese <https://shop.generation.sk>

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne  
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu  
[www.generation.sk](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2023 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

ISSN 2644-6294 (online)

**Kingston®**  
TECHNOLOGY



## Externý SSD disk XS2000

- › Rýchlosť až 2 000 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2x2
- › Kapacita až 4 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka
- › Stupeň krytie IP55 s odnímateľným gumovým puzdrom

Kúpite tu

## Externý SSD disk XS1000

- › Rýchlosť až 1050 MB/s s rozhraním USB 3.2 Gen 2
- › Kapacita až 2 TB
- › Kompaktný, rozmer do vrecka

Kúpite tu



# 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

M15

AX1500 Mesh Systems

E15

AX1500 Mesh  
Range Extender

Wi-Fi  
6

