

# GENERATION

## TESTOVALI SME NINTENDO SWITCH OLED

**HRALI SME**  
NHL 22

**TÉMA**  
Vyskúšali sme  
SledovanieTV

**VIDELI SME**  
Nie je čas  
zomrieť

**RETRO**  
Dr. Mario



**SÚŤAŽ**



## AX1500 Smart Router

Wi-Fi sieť, ktorá je inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

R15

### Konektivita a vysoké rýchlosti

- Wi-Fi 6 (802.11ax) neuveriteľné pokrytie a rýchlosť
- Wi-Fi sieť sa neustále optimalizuje a vylepšuje
- 3 x Gigabit Ethernet LAN porty a 1 x Gigabit LAN port

### Next-Gen Wi-Fi

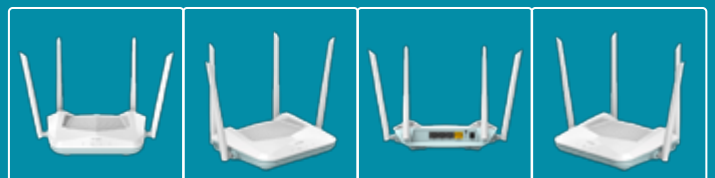
- Dvojpásmové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, rýchle Wi-Fi so zvýšeným dosahom, spoľahlivosťou a pokrytím
- 4 simultánne streamy, 1024 QAM a OFDMA technológie

### S umelou inteligenciou (AI)

- Wi-Fi sieť sa neustále optimalizuje a vylepšuje
- AI Wi-Fi Optimiser nepretržite monitoruje komunikačné kanály pre zabezpečenie Wi-Fi s najmenším rušením
- AI Traffic Optimiser uprednostňuje najdôležitejšie úlohy využívajúce internet pre optimalizované online zážitky

### Jednoduchá správa a ďalšie rozširovanie siete

- AI Parental Control ponúka flexibilnú kontrolu nad online aktivitami vašich detí
- AI Assistant spravuje vašu sieť, posielala odporúčania a hlásenia cez bezplatnú aplikáciu EAGLE PRO AI
- Vďaka D-Link Wi-Fi Mesh môžete dosah svojej Wi-Fi siete ešte predĺžiť pomocou D-Link Wi-Fi Mesh zariadení
- Kompatibilný s hlasovými asistentmi Google a Amazon Alexa



#### AI Parental Controls

Assign devices to profiles to block websites, set schedules for access, and turn off Wi-Fi



#### AI Mesh Optimiser

Mesh uzly navzájom spolupracujú pre optimalizáciu sieťovej prevádzky



#### AI Wi-Fi Optimiser

Nepretržité inteligentné monitorovanie vám umožní pripojiť sa na najlepší dostupný kanál



#### AI Traffic Optimiser

Smart QoS pre vaše neprerušované hranie, hlasové hovory, streamovanie videa a sťahovanie



#### WPA3 Security

The latest in wireless encryption to keep your network safe from unauthorised access



#### MU-MIMO & OFDMA

Ideálne pre streamovanie 4K, hranie VR, videohovory a pripojenie všetkých vašich smart zariadení



#### Ovládanie hlasom s Google/Alexa

Možnosť ovládania hlasom prostredníctvom asistentov Amazon Alexa a Google Assistant



#### Bezpečná sieť

Najnovšie šifrovanie a zabezpečenie v súlade s normou IEC 62443-4-1 na ochranu vášho pripojenia



**Sledovať spravodajstvo krútiace sa špeciálne okolo hardvéru** je ako sledovať tie vetché vozíčky na horských dráhach, čo sa so škripotom posúvajú po hrdzavých koľajniciach len aby dosiahli neodvratného vrcholu a následného pádu. Čím kl'ukatejšia atrakcia o to viac výskania a jolkania. A presne takto sa cítim keď študujem prognózy okolo súčasnej a budúcej situácie s dostupnosťou dôležitých komponentov pre výrobu procesorov a grafických kariet. Doterajšie správy nás pripravovali na postupné zlepšovanie celej situácie čo takto pred blížiacim sa vianočným zhomom bolo ešte pred pár mesiacmi pomerne príjemné, avšak dnes už to dávno neplatí a ak momentálne beháte po internete v snahe objednať si PlayStation 5 či novú grafickú kartu alebo procesor, verím že ekvivalentom výrazu vašich úst je permanentne začiatočná zátvorka. Podľa odhadu spoločnosti NVIDIA sa situácia začne zlepšovať až v roku 2023, čo je skutočne na zaplakanie.

Nechcem vás však už takto v úvode nášho októbrového a trocha aj premrznutého čísla magazínu uvrhnúť do depresie a preto prejdime rovno k veci. Na nasledujúcich stránkach sme si pre vás pripravili tradičnú zmesku tvorenú testami hardvéru ako aj softvéru, čo je však len jeden zo základných pilierov celej ponuky. Nezabudli sme totižto na špeciálne články monitorujúce súčasné trendy v oblasti technológií, herného nábytku či aktuálnej situácie za dverami kino sál. Špeciálne by som chcel ukázať prstom na test nedávno vydanéj novej verzie hybridnej konzole Nintendo Switch, ktorá po novom dostala trendami rovnako živený OLED panel. Apropos ak už spomínam práve túto technológiu, OLED ako taký výrazne prenikol aj do ďalších článkov z našej produkcie, čo už si však všimnete aj bez môjho možno trochu zbytočného vedenia za ručičku. Preto verím, že si zmagazínu aj tentoraz odnesiete čo najviac zaujímavých informácií a zatiaľ čo pre vás budeme pripravovať obsah do ďalších dielov, vi zostanete zdraví ako pravá dovozová repa.

Filip Voržáček  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston  
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

# Vyskúšali sme SledovanieTV – Televíziu cez internet, vždy a všade

NOVÁ DOBA

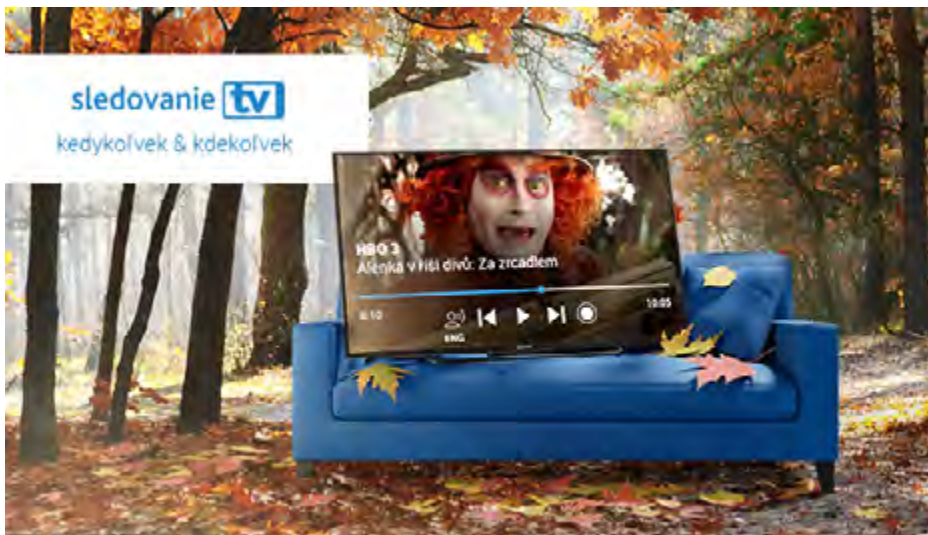


Zase raz musím úvod nového článku namočiť do poriadne hrubej vrstvy nostalgie, každopádne nedá sa inak, asi už jednoducho s vyšším vekom prichádza neutíchajúce nutkanie neustáleho spomínania. Každopádne, v ďalšom našom špeciáli sme si pre vás pripravili test internetovej televízie [SledovanieTV](#), čo vo mne súčasne spustilo retrospektívne obrazy z vlastného detstva. Išlo o časy, kedy som pred televízorom vysedával častejšie než v školskej lavici – či už som na tých obrovských plastových rárohách hrával hry alebo sledoval čokol'vek. Dnes môžem pokojne tvrdiť, že za to, akým človekom som, môže čiastočne aj práve terestriálne vysielanie v deväťdesiatych rokoch. Zrnitý obraz premietaný rovno do mojich vlhkých očí sa stal významným zdrojom informácií a bez akejkol'vek vedomosti o budúcom dianí v oblasti technológií (narážam na príchod internetu) som sa tak dennodenne menil na onen pomyselný

lievik s nekonečným dnom. Našťastie som sa z ponúkaného obsahu snažil zobrať si vždy len to najpodstatnejšie a celú televíznu produkciu som často nebral až tak vážne, čo s ohľadom na plne analógovú interakciu môžeme dnes nazvať menším zázrakom. S celoplošným rozšírením stabilného internetového pripojenia má však v súčasnosti užívateľ oveľa viac možností selekcie a ponúkaný program sa tak musí oveľa viac podriaďovať platiacemu zákazníkovi než tomu bolo v čase, kedy som na nemeckých programoch hltal Star Trek: Die neue Generation. Ešte než sa vám priznám, že okrem kultových sci-fi som rád sledoval MacGyvera, vráťme sa rýchlo späť do súčasnosti. Ako píšem vyššie, aktuálne sme sa v tejto súvislosti rozhodli pozrieť na zúbok jednej z mnohých lokálne dostupných IPTV a ponúknuť vám tak menšiu inšpiráciu v prípade, že práve riešite otázku poskytovateľa a tých pomyselných kľúčov do sveta televíznej zábavy.

## Aplikácia funguje aj v režime na výšku

Internetová televízia je vec, ktorá pochopiteľne vyžaduje aspoň čiastočne stabilné pripojenie na internet (poskytovateľ v tomto prípade udáva minimálnu rýchlosť 1,2 MB/s). Ak daný údaj dokážete naplniť, či už prostredníctvom mobilného telefónu, tabletu, prehliadača v PC, set-top-boxu alebo samotným smart TV, ste ideálnym adeptom na titul potencionálne spokojného zákazníka. SledovanieTV vám v takom prípade ponúka tri užívateľské balíčky s rôznym počtom programov a dostupnými funkciami kde, ako už asi očakávate, rozhoduje cena. Základný balíček (5,99 € na mesiac) ponúka 89 kanálov s úložiskom vhodným pre 50 nahrávok a s archívom mapujúcim sedem dní vysielania + 10 starších filmov. Štandardný balíček (11,99 €) disponuje porciou 120 kanálov, 50 hodín nahrávok a rovnako vám dáva



možnosť vrátiť sa sedem dní naspäť + 10 starších filmov. Tretí a záverečný balíček je Prémiový (20,99 €) a musím povedať, že toho ponúka viac ako dost – 156 kanálov, 120 hodín nahrávok, 7 dňový archív, HBO GO a 37 starších filmov s kompletnou lokalizáciou. Celé trio balíčkov operuje v drvivej väčšine na Full HD báze, aj keď sa tu nájdú samozrejme známe lokálne televízie pracujúce v nízkom rozlíšení a rovnako tak aj menší prísl'ub do budúcnosti v podobe 4K vysielania (nateraz je dostupných 4K TV kanálov stále len pár). Ak by som mal samotné balíčky nejakú súhrne opísať, tak si myslím, že ide o dost' pestrú ponuku, v akej sa nájdú značná časť' potencionálnych zákazníkov preferujúcich nie len „domáce československé stanice“, ale rovnako aj tie zahraničné. Navyše je možnosť' priplatiť si za takzvané doplnkové balíčky a daný základ si o to viac vyšperkovať'. Čo mi v tomto smere vyložene príde ako negatívum je nemožnosť' disponovať' dlhšie trvajúcim archívom (ten týždeň je predsa len málo) ako aj neschopnosť' zaplatiť za službu na rok dopredu. Treba však dodať, že pri aktivácii vás nikto netlačí do viazanosti, všetko môžete kedykoľvek zrušiť a požiadať o storno.

## Súčasťou balíčkov sú aj rádiá

Pod'me sa pozriem na užívateľ'ské rozhranie pochopiteľne sa líšiacie v závislosti od typu zariadenia, cez ktoré **SledovanieTV** spúšťať. Veľkou výhodou IPTV je samozrejme kompaktnosť – pozerám všade tam, kde mám aspoň čiastočne dobré pripojenie do siete. Keďže je na trhu už niekoľko stabilných poskytovateľov internetových televízií, zaujímalo ma, ako si táto konkrétna značka povedie predovšetkým v prostredí mobilných zariadení. SledovanieTV má svoje vlastné aplikácie pre Android ako aj iOS hardvér, čo je dozaista veľké pozitívum. Na priemerne výkonnom mobilnom telefóne/tablete sa

všetko realizuje expresne rýchlo a intuitívne, stačí len dotyk prsta. Celá ovládacia schéma sa v tomto prostredí prezentuje čo najjednoduchšie a pritom sama o sebe ponúka takmer všetky potrebné príkazy a možnosti nastavenia (časovanie nahrávania, archív, aktiváciu tituliek a tak ďalej). Onen minimalizmus pri prechode do TV rozhrania síce jemne ustúpi, navyše je tu nutnosť' používať' klasický ovládač, avšak prehľadnosť to nijako zásadne neuškodí. V menu sa dokáže totižto zorientovať' aj váš potomok bez toho, aby tápal pri prepínaní kanálov, za čo daná aplikácia vďaka akejsi podobnosti s YouTube dizajnom. Moja sotva päť ročná dcéra nemala problém si nájsť to, čo potrebovala a dokonca nezabudla poznamenať, že to Orange TV sa nejakú zmenilo. Vyššie spomínam prítomnosť' rádií staníc, ktorých funkcia dokáže v prípade mobilu a tabletu bežať aj na pozadí bez toho, aby sa pri zamknutej obrazovke zastavil zvuk – výborná vec. Počas testu som sa snažil čo najlepšie odhadnúť plynulosť chodu na základe spustenia aplikácie na starších televíznych prístrojoch a keďže oficiálna podpora TV začína po roku 2016, siahol som preto po o rok staršom zariadení. V tomto smere sa celkový minimalizmus rozhrania a jednoduchosť ovládania ukázali byť' zásadnou výhodou, aj keď bolo možné badať isté oneskorenie počas spracovávania jednotlivých príkazov, čakanie nebolo tak dlhé, ako keby ste sa museli preklikať cez desať okien.

Čo by som do budúcnosti rád videl pri textovej špecifikácii vysielaného obsahu? Účet na Amazon Prime ma asi trochu rozmaznal, ale rád by som si vedel zobrazit' mená hercov aktuálne sa pohybujúcich v danej scéne, či prípadne videl nápis práve hranej hudobnej skladby. To sú však len moje malé a nenápadné indície, ktorých by sa strojcovia v tomto texte opisovanej IPTV mohli chytiť. Ešte než to celé hodíme do súhrnného odseku, určite vám dlhujem

niekoľko zásadných informácií. Zakúpený balíček SledovanieTV spadá vždy len pod jeden účet a nie je dovolené vytváranie akýchkoľvek profilov tak, ako ste zvyknutí u štandardných streamovacích platforiem. To však neznamená, že by vám nebolo umožnené aktivovať službu aj na ďalších zariadeniach. Primárne máte k dispozícii spustenie na dvoch hlavných zariadeniach (napríklad TV) a dvoch vedľajších (mobil, tablet) s tým, že je vždy možnosť' si aktiváciu ďalších dokúpiť. Cez webovú prehliadač – pokojne aj cez telefón, má užívateľ' prehľad o jednotlivých službách a dokáže si tak nastaviť poradie kanálov, služby, dostupné zariadenia alebo rodičovský zámok. Ponuka zo separátnej filmovej knižnice je síce ďalej za tým, čo očakávate v prípade, ak ste zvyknutí na spomínaný Prime a Netflix, avšak aj tu sa nájdú pár núdzových bŕzd, ktorými môžete zabaviť neočakávanú rodinnú návštevu. Z toho, čo som mal možnosť' počas posledných týždňov aktívneho využívania predmetnej internetovej televízie zažiť' na vlastné oči vám môžem odporučiť' minimálne skúšobné predplatné na jeden mesiac. Za normálnych okolností stojí smiešnu sumu 0,10 €. Prečo píšem za normálnych okolností? Máme pre vás, vďaka spolupráci so spoločnosťou **SledovanieTV**, možnosť' vyskúšať si základný balíček na mesiac bez doplatku, to všetko prostredníctvom zadania kódu: GENERATION v sekcii voucher.

Som presvedčený o tom, že celková intuitívnosť a jednoduchosť sa ruka v ruku s funkciami a ponukou staníc dostanú priamo do vašej hlavy a pokúsia sa odtiaľ vytlačiť vášho súčasného poskytovateľa televíznej zábavy, nech už je to ktokoľvek.

Filip Voržáček



### Hyundai má bezpečnosť na výbornú



Každý jeden automobil musí prejsť testom Euro NCAP, teda pokiaľ si chce vôbec nájsť nejakých zákazníkov. Tento nezávislý test bezpečnosti sa neustále mení, dopĺňa a upravuje tak, aby reflektoval vývoj na trhu. Preto s každými novými pravidlami prichádzajú výrazne vyššie nároky na to, čo musí auto počas testov zvládnuť a päť hviezdíček pred desiatimi rokmi sa tým

dnešným ani zd'aleka nevyrovná. Týmto moderným testom prešla aj trojica nových modelov Hyundai – Tucson, Ioniq 5 a Bayon.

Vozidlá, ktoré prechádzajú bezpečnostným testom Euro NCAP, sa hodnotia v štyroch kategóriách. Dospelý pasažier, detský pasažier, zraniteľný účastník cestnej premávky a bezpečnostný asistent. Neberie sa teda

do úvahy len ochrana šoféra, ale aj d'alších osôb v aute, chodcov a využitelnosť asistenčných systémov. Hyundai Tucson s piatimi hviezdikami si počínal dobre v kategórii dospelý cestujúci, kde získal až 86% a v kategórii detský cestujúci s výsledkom ochrany 87%. Elektrický Ioniq 5 bol úspešný aj v kategórii bezpečnostný asistent s výsledkom 88%. Bayon si najlepšie počínal v kategórii detský cestujúci, kde získal hodnotenie 82%.

Ioniq 5 je prvým modelom Hyundai, ktorý ponúka asistent pre jazdu na diaľnici HDA 2. Jazda po diaľnici je bezpečnejšia vďaka kombinácii inteligentného tempomatu založeného na dátach z navigácie, asistenta sledovania jazdného pruhu a využívaním schopností autonómneho riadenia úrovne 2. Táto funkcia používa prednú kameru, radarové senzory a navigačné údaje na ovládanie rýchlosti, smeru a vzdialenosti od iných vozidiel, ako aj na pomoc vodičovi pri zmene jazdného pruhu.

### Prichádza povinný obmedzovač rýchlosti



Koniec áut ako ich poznáme, obmedzovanie našich práv a podobné výkriky sa začínajú čoraz častejšie objavovať s blížiacim sa príchodom novej povinnej výbavy v nových automobiloch. Reč je o obmedzovači rýchlosti, ktorý je v mnohých modeloch už dlhé roky, no doteraz nebol povinný.

Aktuálne funguje vo viacerých režimoch, pričom ten základný

vás len upozorní na prekročenie rýchlosti, prípadne vám nedovolí ju prekročiť na základe toho, čo zosníma zabudovaná kamera. Toto riešenie samozrejme nie je dokonalé a preto si ho šofér musí sám aktivovať.

Nové nariadenie Európskej únie túto funkciu robí povinnou a od prvého júla budúceho roku ním budú musieť byť

vybavené všetky novo homologované vozidlá a od júla 2024 všetky nové predané autá, teda aj tie, ktoré prišli na trh pred týmto termínom. Výsledkom má byť menej dopravných nehôd, vrátane tých smrteľných. Ako úspešný bude tento krok ale zistíme až po rokoch, keďže do starých automobilov sa tento systém nebude montovať.

Systém by mal byť aktivovaný automaticky po naštartovaní. Na zisťovanie aktuálnej povolenej rýchlosti bude využívať kamery v automobile a špeciálne informačné mapy, takže je jasné, že každé auto bude musieť byť vybavené aj GPS prijímačom. To je s ohľadom na náklady skutočne zanedbateľná položka, no v dobe nedostatkov čipov len d'alším problémom navyše. Keď systém zistí prekročenie rýchlosti, tak vodiča upozorní zvukovou a vibračnou výstrahou, takže vodiča nebude obmedzovať. Do budúca sa ale počíta aj s aktívnym obmedzením, na ktorého presné fungovanie si ale ešte chvíľu počkáme.

## Športové autá stále existujú



BMW má nový M135i xDrive, čo je kompaktný športový štvorvalec s ešte ostrejšou dynamikou, pri ktorom sme sa dočkali vyladených pružín a tlmičov, precízne nastaveného podvozku a nechýba ani upravený zvukový prejav. Pod kapotou nájdete štvorvalcový motor

s výkonom 225 kW (306 k) a technológiou BMW TwinPower Turbo.

V dnešnej dobe litrových motorov ženúcich sa za čo najmenšími emisiami je toto BMW príjemným, aj keď samozrejme trochu drahším spestrením ponuky.

S dvojlitrovým benzínovým motorom sa z nuly na sto dostanete za 4,8 sekundy, pričom maximálna rýchlosť je obmedzená na 250 kilometrov za hodinu. Krútiaci moment má vynikajúcu hodnotu 450 Nm pri 1800 – 4500 ot/min. Nečakajte tu ale úspornú jazdu, kombinovaná spotreba je podľa výrobcu v rozmedzí 7,3 až 7,8 l/100 km, takže v reálnej premávke s dynamickou jazdou to bude určite viac. S nádržou o objeme 50 litrov sa častému tankovaniu nevyhnete, hlavne počas dlhších jazd.

Výbava je adekvátna cene, od digitálneho asistenta BMW Intelligent Personal Assistant, cez voľne programovateľný BMW Live Cockpit Professional, až po pohodlnú službu Remote Software Upgrade. Aktualizácie sa inštalujú na diaľku, teda presne tak, ako ste zvyknutí pri svojom smartfóne.

Nechýba bezdrôtové nabíjanie smartfónu, Apple CarPlay a Android Auto, Wi-Fi hotspot a výrobca dokonca poskytuje službu odomknutia automobilu na diaľku pre prípad, že si nechtiac zamknete dvere.

## Ceny jazdených áut neustále rastú



Čipová kríza je každým dňom horšia a horšia, pričom už dokázala ovplyvniť prakticky každú časť automobilového trhu. Z pôvodného problému týkajúceho sa len nových automobilov sa preniesla aj na jazdené autá a tak v mnohých predajniach nielen že nenájdete nové modely, ale výrazne sa zmenšila aj ponuka tých jazdených.

Tento segment, obľúbený hlavne pre výhodný pomer ceny a výkonu, sa každým mesiacom mení. A nie sú to len staršie jazdené autá, ale po novom aj tie zánovné, pri ktorých cena rastie extrémnym tempom.

O raste cien sa hovorilo už počas leta, kedy sa tie najvyššie odhadované

jazdené modely predávali o skoro 10% drahšie. Teraz sa cena za zánovné modely medziročne zdvihla až o 15%, čím sa dokonca približuje k tomu, čo by ste zaplatili za úplne nový model. Dôvodom je stav, kedy dopyt prevyšuje ponuku a zákazníci sú ochotní zaplatiť viac aj za automobily s menším nájazdom. Ponuka jazdených automobilov navyše neustále klesá, výber je teda menší a zákazníci sú za dobré modely zjavne ochotní zaplatiť viac ako pred rokom.

Pri výbere si ale treba dať aj väčší pozor, keďže podľa spoločnosti Carvago je každé piate ponúkané v autobazároch s vážnou technickou poruchou. V úplnom poriadku bolo podľa zistení len približne 30% ponúkaných áut, pričom spoločnosť spravila detailný prieskum až v 14 krajinách západnej Európy. Až 20% z automobilov ponúkaných v bazároch by sa podľa zistení nemalo dostať do premávky bez návštevy servisu.

## HBO Max prichádza v októbri do Európy



HBO Max bolo prvýkrát uvedené v roku 2020 ako odpoveď HBO na konkurenciu, medzi ktorú sa zaraduje napríklad Netflix, Disney+ alebo Apple TV. Ide o pokračovanie televízneho kanálu HBO, ktoré bolo uvedené v Európe v roku 1991, konkrétne v Maďarsku, a od tejto doby ponúkalo európskemu publiku veľké množstvo kvalitného televízneho obsahu. HBO Max bude predstavovať návrat nového digitálneho obsahu, ktorý si ubuje posun domény do nových používateľských úrovní. Či už to bude prostredníctvom kvality rozlíšenia, rozšírením ponuky titulov, ktoré si ubujú obsah pre celú rodinu za veľmi atraktívnu cenu.

### Kto a kedy bude mať prístup k HBO Max

26. októbra prichádza do Európy HBO Max a medzi prvú krajinu, ktoré si budú môcť užiť neobmedzený obsah sa radia Švédsko, Dánsko, Nemecko, Fínsko, Španielsko a Andorra. Ďalšie krajiny, pre ktoré bude služba sprístupnená, si budú musieť počkať do roku 2022. Konkrétne pôjde o Bosnu

a Hercegovinu, Bulharsko, Chorvátsko, Českú republiku, Maďarsko, Moldavsko, Čiernu Horu, Severné Macedónsko, Poľsko, Portugalsko, Rumunsko, Srbsko, Slovensko a Slovinsko. Dodatočne boli pridané do zoznamu aj Holandsko, Turecko, Grécko, Island, Estónsko, Litva a Lotyšsko, ktoré tiež budú mať digitálny obsah prístupný už v roku 2022. Tieto štáty budú uzatvárať 27 európskych

štátov, ktoré budú mať prístup k HBO Max, celkovo pôjde o 67 teritórií celosvetovo.

Ďalším plánom je potom uviesť HBO Max až do 190 štátov do roku 2026.

### Aké tituly môžeme očakávať

Odberatelia dostanú prístup k tisíciam svetových filmov a seriálov - starým







## Filmové novinky dostupné už 45 dní po premiére

Veľkou novinkou je tiež unikátna možnosť vidieť všetky filmy spoločnosti Warner Bros. na HBO Max už 45 dní po ich premiére v kinách. Túto možnosť už majú odberatelia HBO Nordic a budúci rok bude prístupná aj pre Španielsko, Portugalsko, Holandsko, Grécko, Island a strednú a východnú Európu.

## Kol'ko bude HBO Max stáť

Cena HBO Max bude porovnateľná s jeho konkurenciou, pričom presná suma bude ozrejmene až tesne pred uvedením na trh a bude tiež prispôbená konkrétnej krajine. Predbežná cena sa môže pohybovať v rozmedzí 6,99 – 8,99 eur na mesiac a bude tiež záležať od toho, aký balík a dĺžku odberu si vyberiete. V prípade, že si vyberiete hneď ročné predplatné, budete mať uvádzaciu zľavu, kde z 12 mesiacov zaplatíte iba za 8.

## Ako bude odber fungovať

Rovnako ako je to s ostatnými providermi. Smart televízory, konzoly alebo mobilné telefóny, ktoré budú podporovať túto platformu, si ju pridajú do ponuky svojich aplikácií.

Služba bude tiež dostupná aj online na doméne HBOMax.com. Po vytvorení účtu a zadaní platobných údajov získate prístup k digitálnemu obsahu. Používatelia budú mať tiež niekoľko možností v rámci platenia – VISA, Mastercard alebo PayPal.

Miroslava Glassova

klasikám ako sú Harry Potter, Sopranovci, Sex v meste alebo Temný rytier, ale aj k novopripravovaným titulom a sériám ako sú pokračovanie Sexu v meste „And just like that...“, tretiu radu seriálu „Dedičstvo“ alebo tiež prequel Hier o tróny „House of the Dragon“. K všetkým trom spomínaným novinkám sme mali možnosť vidieť aj prvé ukážky alebo scény zo zákulisia natáčania.

Okrem titulov, ktoré budú pochádzať priamo od produkcie HBO sa môžeme tešiť na obsah od spoločností Cartoon Network, DC, Warner Bros. alebo Max Original.

Bude to vôbec prvýkrát, kedy sa obsah takýchto značiek spojil na jednom mieste. Predpokladáme, že pôjde o kombinovanú knižnicu titulov rovnako ako je to momentálne v USA.

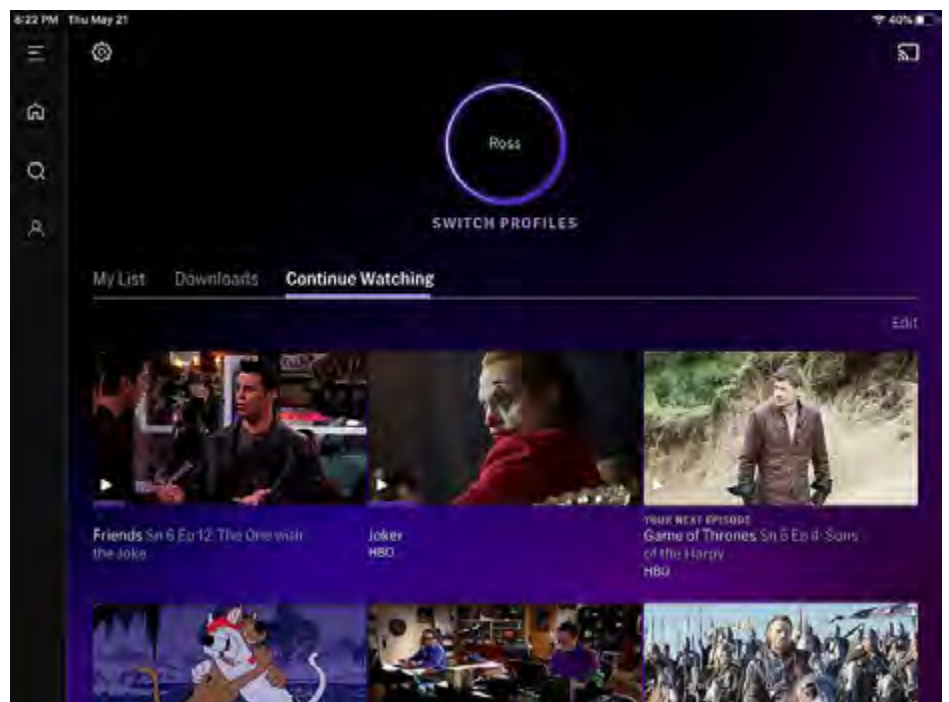
Filmová ponuka bude začínať staršími titulmi ako sú napríklad Spievanie v daždi, Matrix alebo novinkami ako úspešné seriály Mare of Easttown, Raised by Wolves, Euphoria, The Flight Attendant či nová Gossip Girl. To, že si v knižnici titulov nájde niečo každý člen rodiny potvrdzuje pridanie rozprávok ako Bugs Bunny, Scooby Doo, Tom and Jerry, The Powerpuff Girls alebo Looney Tunes.

Veľkým krokom, z ktorého je jasné, že HBO Max sa chce tiež zamerať aj na zahraničnú filmovú a seriálovú ponuku, ktorá sa veľmi vyplatila Netflixu, je pridanie medzinárodných seriálov ako dánskeho Kamikaze, španielskych Todo lo Otro, Venga Juan, Garcia, rumunského Ruxx,

maďarského The Informant, poľského Still Here alebo pokračovania výborného nórského seriálu Beforeigners.

## Ponuka šitá na mieru používateľa

HBO Max bude personalizovať svojimi používateľov ponuku presne ušitú na mieru podľa ich preferencií. Používatelia budú mať možnosť si svoj profil upravovať či už pre svoje vlastné potreby alebo pre potreby svojich členov rodiny. Rodičia budú mať samozrejme možnosť vytvoriť detský profil s rodičovskou kontrolou.



## Neuveríte, na čom sa kedysi hrávalo: História herných počítačov, 1. časť



Herné počítače za dobu svojej existencie prešli dlhým vývojom. Tento článok je o tých modeloch, ktoré môžeme považovať za komerčne úspešné a herné, pretože prvé počítače na hry využívané neboli. Preto dobu, keď bol bežný počítač veľký ako budova, resp. bol budovou, rovnako ako dobu, keď Pong bol vrcholom virtuálnej zábavy – 70. roky – rovnou preskočíme a začneme v 80. rokoch.

### OBDOBIE 8-BITÁKOV

Bola to doba tzv. mikropočítačov. V dnešnej dobe, keď si chcete kúpiť herný stroj, máte v zásade dve možnosti – kúpite si PC alebo hernú konzolu. Mac si asi na hry kupovať nebudete, takže ten nepočítame a mobilné platformy sú kapitola sama

o sebe. V dobe, o ktorej hovoríme, bolo na výber hlavne pár československých výtvorov, ale našlo sa aj zopár zahraničných. Väčšinou boli mikropočítače relatívne drahé a nemohol si ich dovoliť len tak každý.

Neboli však natoľko drahé, že by ich nemal nikto. Dopyt nebol veľký, pretože pohľad ľudí bol iný. Keď ste boli hráč, tak ste boli automaticky mimoň, kockáč, intoš, podivín, budúci masový vrah, otcova hanba, atď. Dnes hrá už skoro každý a divné je skôr nebyť aspoň „casual“ hráčom.

Čo sa týka samotného fyzického prevedenia, vtedajší počítač bol tvorený hlavou jednotkou, ktorá vyzerala ako dnešná klávesnica. K tej ste pripojili televízor. Áno, dobre čítate – televízor, rovnako

ako u dnešných konzol. Ako pamäťové médium slúžil buď magnetofón, ak ste boli obvyčajný smrteľník, alebo disketová jednotka 5,25", ak ste boli zбоhatlícke dieťa.

Myši sme nemali, aj keď už dávno existovali v podobe trackballu, no doma ich nikto jednoducho nemal. Rozhodne však hojne existovali joysticky, ktoré dnes už využije iba fanúšik leteckých simulátorov. Vtedy sme nimi hrali všetko a vlastnil ich každý, pre multiplayer aj dva kusy.

Pod'me si teda predstavíť konkrétne herné stroje, ktoré sú dnes už relikviami. Vyberiem pár najzaujímavejších. Ak nedopatrením nejaké vynechám, asi som ich nezažil, ale pokojne o nich napíšte do komentára pod článkom.



## ZX SPECTRUM

Začneme najklasickjšou z klasík. Bol to počítač pochádzajúci z Veľkej Británie od spoločnosti Sinclair Research. Procesor mal na dnešnú dobu „brutálnu“ taktováciu frekvenciu 3,5MHz. Pamäť RAM bola podľa modelu 16kB – 128kB (slovom kilobajtov) a ROM 16kB – 64kB. Dokázal zobrazovať farebne, na rozdiel od svojich predchodcov. V tej dobe to naozaj bola vzácnosť, lebo väčšina ľudí mala ešte čiernobiele televízory, farebné iba začínali. Neskôr prišli modely Spectrum+, Spectrum 128K a Spectrum +2. Ak by ste si chceli vyskúšať, aké to bolo hrať na takomto stroji, existujú emulátory aj pre Windows 8. Odporúčam skúsiť herné tituly R-Type, Boulder Dash, Kane, Saboteur (môj obľúbený) či SimCity (áno, už vtedy :))

## DIDAKTIK M

Toto bol československý klon ZX Spectra. Rovnako zvládol sedem farieb a bežali na ňom tie isté hry, len to bol „náš“ lokálny výrobok. Vyrábala ho firma Didaktik



zo Skalice, ktorá dodnes existuje, no počítače už nevyrába. Rovnako ako u Spectra, drvivá väčšina užívateľov nemala drahú disketovú jednotku, a tak sme hry nahrávali z magnetofónovej kazety.

Nahrávanie bolo sprevádzané typickými zvukmi škŕkania, pískania a vŕžgania.

Trvalo to dlho, niekedy aj viac ako 5 minút, a keď na vás vyskočila legendárna hláška „R Tape Loading Error“, tak to bolo na infarkt, lebo ste vedeli, že nahrávka je zrejme poškodená a nezahráte si.

Hráči si hry vymieňali medzi sebou (áno, piráti!) nahrávaním z pásky na pásku, čím sa kvalita nahrávky stále znižovala. Nevieť, či existovala nejaká oficiálna distribúcia hier okrem toho, čo ponúkal Didaktik, ale to, čo bolo, bola ponuka o ničom, a tak sa „pirátlo ostošest“. Každá hra bola vzácnosťou a mala pre hráča veľkú hodnotu.

Za zmienku ešte stojí, že od Didaktiku svetlo sveta uzrelo viacero ďalších modelov, napr. Didaktik Gama (80kB RAM, 16kB ROM),

ktorý bol tiež kompatibilný so ZX Spectrom, ale „Mko“ bolo asi najpopulárnejšie. Okrem toho, M-ko existovalo aj vo verzii Kompakt so zabudovanou disketovou mechanikou, ale to bola pomerne vzácna, drahšia verzia.

## COMMODORE 64

Bol to mikropočítač, ktorý, ak ste mali, tak ste boli cool, IN a mali ste SWAG. Výroby bol kanadskej. V tej dobe sme padali na zadok zo všetkého, čo pochádzalo z amerického kontinentu, takže aj preto ten úspech.

Predával sa bežne v obchodoch, ale od Didaktiku bol výrazne drahší. Hry na Commodore boli v zásade premakanejšie ako tie spectrovské, ale bolo ich oveľa menej. Ťažko sa zháňali, lebo počítač bol dosť drahý a malo ho menej ľudí. Zaujímavé je, že na Commodore už v tej dobe existoval celkom použiteľný grafický editor. Nejaký bol aj na Spectru, no ten nestál za veľa. Opäť





odporučim pár titulov, ak skúsite emulátor: Last Ninja, Turrigan, Ultima IV, Defender Of The Crown, Batman – The Caped Crusader či International Karate, ktoré vyšlo aj pre Spectrum, malo výbornú hrateľnosť a na tú dobu skvelú animáciu pohybov.

## PMD 85 (PERSONAL MICROCOMPUTER WITH DISPLAY)

Bol československej výroby. Vyrábala ho štátny podnik Tesla a ktovie, či nie práve kvôli PMD sa vžil fór o tom, že názov Tesla je skratka pre „technicky slabé“. Možno ma niekto pamätníkov za toto zlychuje, ale PMD bol jeden nepodarený stroj z pohľadu hráča, vhodný jedine na výučbu programovania a ohrievanie čaju.

Podľa dokumentácie zvládal údajne štyri farby na čiernom pozadí, no ja si ho pamätám ako monochromatický stroj, ktorý bol veľmi poruchový. Spontánny reset nebol ničím zvláštnym, pretože PMD sa prehrievalo tak, že v miestnosti, kde ste ho mali, ste mohli pokojne vypnúť radiátor.

Po hardvérovej stránke bol osadený procesorom 2,048MHz (slovom dva celé a štyridsaťosem tisíc megaherza), 48kB RAM a 4kB ROM, rozlíšenie 288x256 pixelov. Tieto počítače sa vyskytovali hlavne na školách, v domácnostiach menej.

V tomto prípade hádam ani neskúšajte emulátor, zážitok sa nekoná... hier bolo málo a za veľa nestáli. Ak predsa budete chcieť, tak skúste PSSST, Boulder Dash alebo Fred (na Didaktiku super hra, na PMD neviem, nehral som, ale vraj existuje).

## MAŤO

Tento „počítač“ nemôžem vynechať, pretože to bol zaujímavý prípad, aj keď komerčne

neúspešný. Tie úvodzovky pri slove počítač hned' pochopíte. Bol to slovenský výrobok a bol relatívne lacný. Teraz sa držte: dal sa kúpiť ako stavebnica, čiže ste si ho doma pekne po súčiastkach poskladali sami.

Väčšina ľudí si to, samozrejme, dala poskladať odborníkovi, ale kto chcel, mal tú možnosť realizovať svoje šikovné prsty. Hardvérovo MAŤO vychádzal z PMD, no herne to bol stratený prípad, keďže mal v sebe zabudovaných, ak sa nemýlim, osem základných hier a tým to končilo.

Pamätám si iba PSSST, kde ste tuším zalievali kvetinku, tá rástla a museli ste postrekovať hmyz sprejom, preto ten názov. No, čo vám poviem, z dnešného pohľadu to malo ešte prostoduchejšiu hrateľnosť ako súčasný Flappy Bird na Androide.

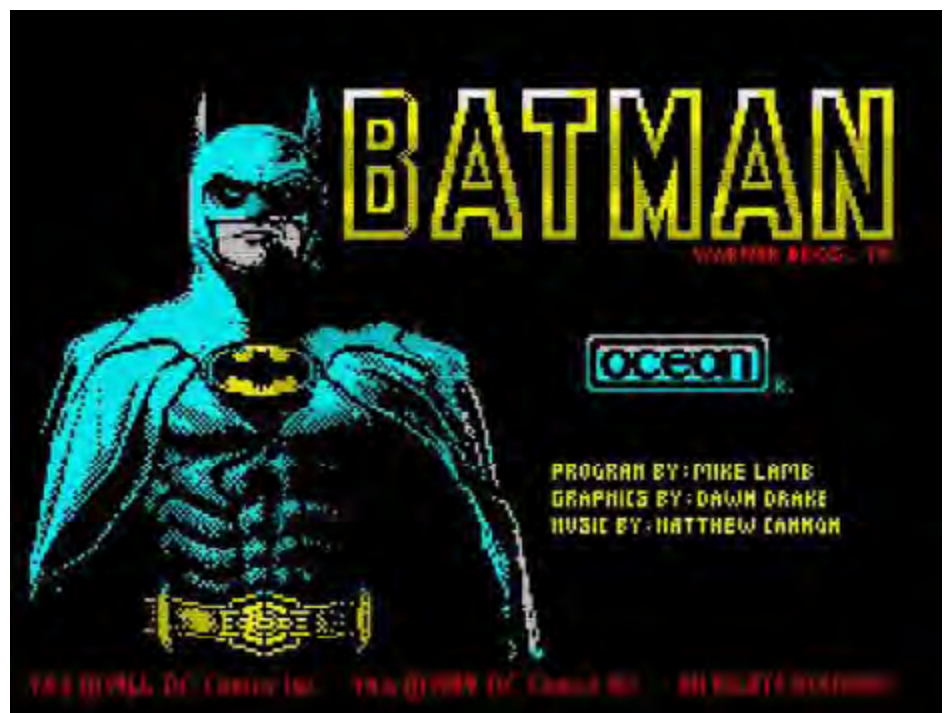
## ZÁVER 1. ČASTI

Tol'ko k "hernému praveku", ak to tak môžeme nazvať. Bola to zvláštna doba, keď hry mali grafiku ako dnes Minecraft, počítače mali výkon ako dnes automat na kávu a hráči boli iba malým zlomkom ľudskej populácie.

Či by ste toto obdobie chceli zažiť, to už posúďte sami. Nabudúce, v druhej časti článku, sa dočítate o dobe menej vzdialenej.

Konkrétne od obdobia prvých PC hier, ktoré možno mnohí z vás zažili, sa dostaneme k nedávnej minulosti a naznačíme, kam sa bude možno uberať vývoj v budúcnosti. Zostaňte s nami.

Peter Vnuk





# Pohodová výučba so stabilnou Wi-Fi!

**RODIČOVSKÁ KONTROLA  
A SPOĽAHLIVÁ WI-FI  
PRE VÁŠ DOMOV**



**ZOSTAVTE SI SIEŤ SO SVOJÍM EXISTUJÚCIM ROUTEROM**



Archer C6 alebo iný router  
podporujúci OneMesh™

+



RE315

=



**OneMesh™**

Wi-Fi Mesh systém pre  
celú domácnosť



## Zabíjanie mŕtvych zón Wi-Fi

Eliminácia miest so slabým signálom  
vďaka pokrytiu Wi-Fi v celom dome



## Inteligentný roaming

Nepretržované streamovanie pri  
pohybe po dome



## Wi-Fi s jedným názvom

Už žiadne prepínanie medzi Wi-Fi  
sieťami s rôznymi názvami



## Jednoduchá správa a rodičovská kontrola

Správa Wi-Fi prostredníctvom  
intuitívnej aplikácie  
Tether v slovenčine

# NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

## God of War na PC



**Bradatý Kratos a jeho „boy“ oficiálne prichádzajú aj na PC.** Túto informáciu zverejnilo samotné Sony na svojom webe. O PC verziu sa však nestará priamo Sony, keďže na to bolo poverené iné štúdio, konkrétne Jetpack Interactive. Čo sa technických informácií týka, máme čakať odomknutý framerate, podporu pravého 4K rozlíšenia, vrátane podpory 21:9 a celú paletu grafických nastavení. Od vysokého rozlíšenia tieňov a vylepšených odleskov, až po vylepšenia týkajúce sa ambient occlusion s GTA0 a SSDO. Hra bude podporovať DLSS od NVIDIA a taktiež ich technológiu Reflex pre nízku latenciu. Majitelia PC budú podľa všetkého s portom spokojní, keďže hra bude mimo ovládačov plne podporovať aj myš a klávesnicu. God of War vyjde na PC 14. januára 2022.

## Prichádza Splinter Cell?



**Ubisoft je známy šablonovitosťou svojich hier.** Ak im hra prinesie úspech, snaží sa ten úspech zopakovať tak, že v rovnakom štýle prinesie aj mnoho ďalších hier. Vid' sériu Far Cry, Assassin's Creed alebo Ghost Recon. Preto sa zdá až neuveriteľné, že podľa najnovších leakov spoločnosť pracuje na novom Splinter Cell. Áno, novom diely tej značky, ktorá v žiadnom ohľade nemá spoločné s vyššie menovanými sériami. Máme sa začať báť? Zatiaľ určite netreba, keďže sú to všetko stále len dohady. Avšak ak hra ohlásená napokon bude (vraj budúci rok), vtedy už obavy budú na mieste. Radi sa necháme milo prekvapiť. Avšak hrozí, že ak hra bude, bude to open-world s tisíckou ikoniek na mape, stovkou nudných vedľajších úloh, zbieraním surovín, craftingom a dronom namiesto orla.

## Odklad Elden Ring



**Nebojte sa. Názov novinky síce pôsobí hrozivo, no skutočnosť až tak neznesiteľná rozhodne nie je.** Elden Ring vyjde len o mesiac neskôr. Pôvodný dátum 21. január 2021 teda neplatí. Po novom si v kalendári zaškrtníte 25. február 2021. Elden Ring je akčné RPG v štýle Dark Souls od rovnakých vývojárov, ktorí majú na svedomí Dark Souls. Podľa doterajších informácií pôjde hra verne v stopách ich najúspešnejšej hry, a to čo sa týka herného sveta a samotnej role-playing hrateľnosti. Prírodnú tu aj novinky, ako napríklad jazda na koni, pričom z chrbta koňa budeme môcť aj bojovať a stealth systém, ktorý sa prvýkrát objavil v Sekiro: Shadows Die Twice. Svet by mal byť najotvorenejší spomedzi všetkých hier From Software a hra nám tak umožní skúmať zákutia sveta bez obmedzení.

## Cena NSO + Expansion Pack



**Nintendo Switch Online je služba konzoly Nintendo Switch, ktorá umožňuje hráčom využívať multiplayerové služby hier, pričom od svojho počiatku ponúka taktiež stále sa rozširujúcu kolekciu NES a SNES hier ako bonus.** Pred pár týždňami sa Nintendo rozhodlo službu rozšíriť o Expansion Pack, hry dvoch ďalších konzol, Nintendo 64 a Sega Genesis a dnes už poznáme cenu. Nintendo Switch Online + Expansion Pack ponúkne len ročné predplatné v dvoch formách: ročné predplatné pre jedného hráča za 40 EUR, ročné rodinné predplatné pre 8 hráčov za 70 EUR. Za túto cenu dostanete prístup k 57 NES hrám, 50 SNES hrám, 9 hrám N64 a 14 hrám zo Sega Genesis. Navyše, ak máte Animal Crossing: New Horizons, dostanete zdarma novú expanziu Happy Home Paradise.

## Nové informácie o Avowed



**Očakávané fantasy RPG od Obsidian Entertainment Avowed je stále zahalené rúškom tajomstva.** Aj keď bola hra ohlásená pred celým rokom temným videom, dodnes sme žiadne ďalšie informácie nedostali. Aj preto si musíme vystačiť s neoficiálnymi správami, tento krát od Jeza Cordena z WindowsCentral, ktorému bola pustená ukážka. Hra má využívať vylepšený engine, na ktorom bežal The Outer Worlds. Hra bude akčnou RPG, no nebudú chýbať hlboké role-playing prvky a hra ponúkne aj systém povolání. V hre budeme môcť plávať a využívať kúzla na prekonávanie prekážok v prostredí, pričom samotné kúzla budeme kúzliť pohybom ruky. Avowed má byť farebnejší než Skyrim, čo trochu kontrastuje s ohlasovacím trailerom, ktorý sa niesol v ponurých a temných farbách.

## Remaster GTA 3 skutočnosťou



**V čase, keď už držíte najnovší výtlačok časopisu GENERATION, by mali byť remastery už v predaji a možno že si ich práve v tejto chvíli aj inštalujete.** Rockstar totiž ohlásil vydanie už dlhšie leakovanej remasterovanej série Grand Theft Auto III, konkrétne hier Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: San Andreas a Grand Theft Auto: Vice City, na 11. november 2021. Vylepšená kolekcia má názov Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition prinesie výrazne vylepšenú grafickú stránku, moderné efekty, vylepšené nasvičenie, prepracované textúry a mnohokrát aj staré objekty nahradené novými. Kolekcia vyjde v spomínaný dátum na PC, PS4, PS5, XONE, X Series a Nintendo Switch, pričom budúci rok sa vydania dočkajú aj mobily s iOS a Androidom.

## Odklad remaku Advance Wars



**K mnohým odkladom hier z roku 2021 na 2022 sa pridáva aj Nintendo, a to očakávaným grafickým remakom obľúbenej strategickej série Advance Wars.**

Kolekcia s veľmi podivným názvom Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp nevyjde po novom skôr než na jar 2022. Nintendo sa k tomuto kroku vyjadrilo aj na Twitteri, kde uviedlo, že remake potrebuje ešte troška viac času na doladenie. Remakovaná dvojica hier Advance Wars a Advance Wars 2: Black Hole Rising mala pôvodne vyjsť už 3. decembra 2021, čiže tento odklad vlastne znamená, že si na vydanie ešte nejakých pár mesiacov počkáme. Nové verzie si zachovávajú hrateľnosť pôvodných titulov, zmení sa hlavne grafika, ktorá na Nintendo Switch prejde do 3D rozmeru z pôvodného 2D štýlu na GBA.

## Shadow Warrior 3 odložený



**Ďalšia z hier, ktorá sa nevyhla pliage menom ODKLAD-21, je tretí Shadow Warrior.** Hra mala vyjsť ešte tento rok, no tvorcovia ju napokon odložili na rok budúci. Vtedy vyjde na PC, PS4 a XONE. Ako dôvod bola uvedená nutnosť dodatočného času na dosiahnutie kýtenej kvality. Jednoducho Shadow Warrior 3 dnes nie je ani náhodou pripravený na vydanie. Tretí diel bude opäť v znamení brutálnej krvavej zábavy opäť s porcováčom Lo Wangom v hlavnej role, ktorý bude využívať svoju plejádu zbraní (od katán až po samopaly) v magickej ríši neo-feudálneho Japonska prepĺneného kúzlamy, technológiou a démonickými bytosťami yokai z japonského folklóru. Hrateľnosť bude pozostávať predovšetkým z bojových arén, akcie a špeciálnymi schopnosťami hlavnej postavy.

## Veľký PlayStation remake



**V decembri tohto roku má byť údajne ohlásený remake veľkej PlayStation hry.**

Takúto zaujímavú informáciu neprinesol žiaden tradičný leaker, ale pre zmenu írsky spevák. Tá sa totiž preriekla v jednom rozhovore, že sa zúčastnila nahrávania hlavného hudobného motívu remaku jednej PlayStation hry. Skladba je v írskom jazyku a vznikla v spolupráci medzi ňou, Michaelom McGlynnom, zakladateľom zboru Anúna, a skladateľom Jasunori Micudom. Práve írsky tematika a uznávaný japonský skladateľ podľa fanúšikov naznačuje, že by mohlo ísť o remake niekoľkých konkrétnych hier – Metal Gear Solid, Xenogears alebo Chrono Cross. Pôvodný MGS obsahoval írsku skladbu a Xenogears a Chrono Cross sú hry ovplyvnené írskou hudbou, ktorú skomponoval práve Micuda.

## Agent je definitívne mŕtv



**Spomínate si na nádejnú stealth akciu z obdobia studenej vojny menom Agent, ktorú vyvíjal Rockstar ako exkluzivitu konzoly PlayStation 3?** Hra síce bola svojho času zrušená, no až dodnes rezonovala na stránkach spoločnosti v jej portfóliu hier, čo u mnohých vyvolávalo plamienok nádeje, že snáď raz hru oživia. Teraz už vieme, že sa to (pravdepodobne) nikdy nestane, keďže Rockstar zrušil stránku Agentu. Agent týmto dostáva pomyselný posledný kliniec do rakve a definitívne sa tak ocitá v spoločnosti hier minulosti, ktorých odkaz bude žiť už len v spomienkach hráčov a fanúšikov. Nič iné sa ani nedalo čakať, keďže Rockstar neobnovil ochrannú známku Agent, keď ešte pred celými tromi rokmi vypršala. Takto sa teda lúčime s Agentom od Rockstaru.

## Nový Far Cry v znamení zmien



**Už oddávna platí, že séria Far Cry len kopíruje samú seba a veľa noviniek neprináša.** Už od Far Cry 3 sú si hry podobné ako vajce vajcu a najnovší Far Cry 6 nemohol dostať do kolien ani toho najfanatickejšieho fanúšika. Far Cry potrebuje zmenu a Ubisoft to dobre vie. Ako už skôr prehlásil novinár Jason Schreier, že prípadný siedmy diel bude viac zameraný na on-line hranie, tak tieto zvesti tento krát potvrdzuje aj web Axios, respektíve zdroje jemu príbuzné. Far Cry 7 má priniesť do série svieži vietor. On-line hranie vo svete stále boduje a keďže je Ubisoft známy kopírovaním iných trendov, je možné, že sa dočkáme battle royale verzii Far Cry, alebo Far Cry s multiplayerovými módmi z takého Call of Duty, alebo nás možno čaká coop free-to-play Far Cry s mikrotransakciami.

## Nový free-to-play Ghost Recon

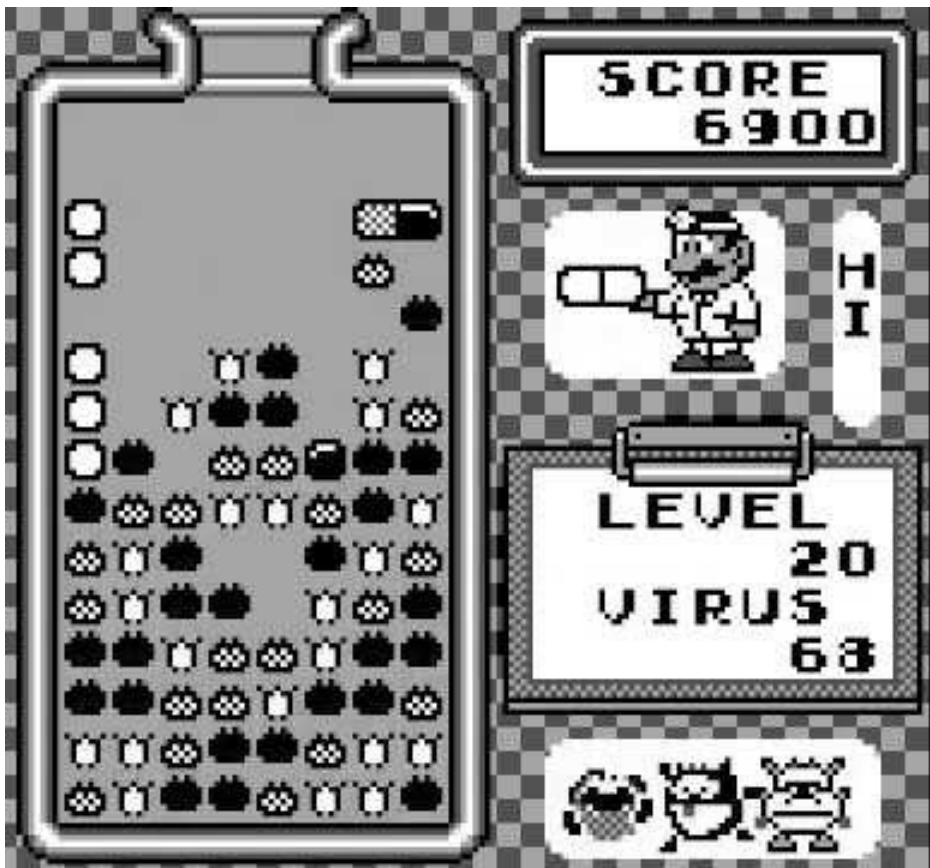


**Tak ako bolo uvedené v predchádzajúcej novinke, Ubisoft je známy svojim kopírovaním rôznych trendov - čo zrejme čoskoro postihne ďalší Far Cry.**

Pred Far Cry sa nového modelu dočkala séria Ghost Recon. Po nie úžasných, ale medzi hráčmi celkom obľúbených, Wildlands a Breakpoint otáča Ubisoft kartu a ohlasuje Ghost Recon: Frontline, free-to-play battle royale strieláčku. Hra ponúkne systém tried, technické vecičky známe zo série Ghost Recon, dynamické úlohy na veľkej rozľahlej mape a viac ako 100 hráčov na bojovom poli. Ubisoft s ohlásením hry avizoval aj beta testing na polovicu októbra, no ten bol zakrátko zrušený. Niet divu, pomer palcov hore a dole pod oficiálnym videom na YouTube bol výrazne v prospech tých dole. Momentálne je to 4700 ku 20 000.

# Dr. Mario

TU MA TO BOLÍ, PÁN INŠTALATÉR



Často sa vraví, že jedno jabĺčko denne a človek už nepotrebuje klopať na dvere žiadneho lekára. Realita je však dnes už d'aleko za týmto mylným a súčasne trochu l'udovým predpokladom, keďže sme dnes a denne vystavovaní vírusom rôznych druhov, nehovoriac o súčasnej stále prebiehajúcej pandémie. Prenesme sa však teraz spoločne do roku 1990, kedy sme boli sotva nútení sedieť doma a báť sa čo i len vystrčiť hlavu z okna, či podať niekomu ruku. V tom čase totižto na európsky trh prichádzal prvý regulárny handheld z produkcie spoločnosti Nintendo, ktorý dnes už poznáme pod familiárnym a často zovšeobecňujúcim názvom Game Boy. V danej dobe som ja osobne o hrách vedel asi tol'ko ako koza o daňovom priznaní, sfúkaval som totižto len šiestu sviečku na sladkej torte života, avšak o pár rokov na to, pri pravidelnej návšteve bratrancov z Piešťan, som mal možnosť vôbec po prvýkrát siahnúť na

hernú platformu a zhodou okolností to bol práve ikonický Game Boy dovezený z Nemecka. Jeden z mojich vzdialených rodinných príslušníkov ho dostal ako vianočný darček a živo si spomínam na celú situáciu. V kročil som do jeho detskej izby, silne páchnucej po ruke komunistickej nábytkárskej agendy, a na koberci s krátkym vlasom priam svietil šedý kufrík. Tá typická šedá farba, s ktorou Nintendo v úvodzovkách natieralo všetky plastové šasi svojej ranej hardvérovej produkcie je vec, na akú sa nezabúda a ešte dnes mám pri očnom kontakte s ňou nezameniteľné pocity sprevádzané silnými zimomriavkami. Prečo kufrík? V danej dobe sa launch okno naviazané na prvé kusy Game Boy hardvéru spájali so špeciálnym limitovaným kufríkom, do ktorého bolo možné uložiť nielen konzolu ale aj adaptér na priame hranie bez batérií a niekoľko úvodných hier. No a jednou z

nich, čím sa elegantne vraciam k pointe úvodnej vety nášho nového retro článku, bola aj logicky ladená arkáda Dr. Mario.

Známy inštalatér z Talianska si stihol behom obednej pauzy odoprieť pár porcií špagiet a vyštudovať v obore klinickej virológie. Pochopiteľne, v tej dobe som už aj ja sám poznal ikonickú legendu zvanú Tetris a práve projekt Dr. Mario mi ju čiastočne pripomínal. Avšak, stačilo sa do jeho konceptuálnej vízie ponoriť trochu viac a okamžite bolo jasné, že Tetris je predsa len čosi iné. Logicky ladená hra Dr. Mario prišla súčasne na už spomínaný Game Boy, ako aj plnohodnotnú domácu konzolu Nintendo Entertainment System a za jej vývojom stála dnes už nefungujúca výskumná pobočka Nintendo, označovaná aj ako R&D1. Primárnou úlohou hráčov bolo postupné ničenie vírusov naukladaných v akejsi obrovskej skúmavke a to pomocou farebne a vzorovo odlišených ampuliek s liekmi. Tie do priestoru hracej plochy vhadzoval sám náš pán doktor Mario a to za sprievodu roztomilej animácie. Pointa spočívala v skladaní jednofarebných liniek liekov patriacich pod vzor daného vírusu, čo vo mne asociovalo práve onen ruský Tetris. Náročnosť spočívala nielen v navyšovaní počtu vírusov a ich čoraz komplikovanejších pozíciách, ale súčasne aj v zmysle pozvoľna rastúcej rýchlosti. Čím viac úrovní ste zvládli vyčistiť od nepríjemných nákaz, o to rýchlejším tempom sa celý proces liečenia uberal. Ovládanie tabletiiek umožňovalo manipuláciu po smere alebo proti smeru hodinových ručičiek a vírus sa automaticky stratil v tom momente, keď bolo dosiahnuté spojenie štyroch jednofarebných bodov. Jednoduchý, ba až arkádový princíp, tak ako v Tetrise, avšak súčasne nesmierne náročný pre každého, kto túžil vyčistiť všetky dostupné herné plochy. V prvej verzii hry Dr. Mario, ktorej sa v súčte všetkých ostatných portov dodnes predalo viac než desať miliónov kusov, ste mali možnosť hrať až do úrovne dvadsať a ak ste ju vyčistili, nasledovala malá animácia naznačujúca zdanlivý koniec hrania. Zámerne píšem zdanlivý, keďže pokračovať





v liečení bolo možné aj nad'alej, avšak už len za predtým videných podmienok a len s cieľom dosiahnutia vyššieho počtu celkových bodov.

## V jednoduchosti je krása

Menu hry vám dávalo priestor nastaviť si akúkoľvek výšku počiatkovej úrovne a rovnako tak definovať jeden z troch stupňov rýchlosti. V momente, keď už ste mali pocit, že pre vás Dr. Mario nepredstavuje tak zásadnú výzvu, jediná šanca ako pri ňom zotrvať aj nad'alej

spočívala v hraní na body pri úrovni dvadsať a maximálnej rýchlosti. Aj keď v dobe vydania prvej verzie bolo možné skúsiť aj multiplayer schému, kde sa jeden lekár postavil proti druhému a kto skôr vyčistil skúmavku vyhral, v našich končinách, bez oficiálnej podpory zo strany spoločnosti Nintendo (ktorá mimochodom prišla až o viac než pätnásť rokov neskôr), to znamenalo vlastnenie špeciálneho káblu na previazanie dvoch handheldov značky Game Boy. Pri verzii na konzolu Nintendo Entertainment System stačilo dokúpiť druhý gamepad a okrem



farebnej obrazovky (ak ste si to doteraz neuvedomili, tak prvý komerčne vyrábaný handheld od spoločnosti Nintendo ponúkal len monochromatický displej) ste tak mali sprístupnenú možnosť vyzvať na súboj kohokoľvek vo vašom okolí. Boj medzi dvoma diplomami z virológie bol o to zábavnejší, keď ste sa počas vašej úspešnej likvidácie vírusov mohli svojmu protivníkovi pozeráť takpovediac cez prsty. Jednoduchá, no napriek tomu účelovo príjemne nastavená grafická stránka si podávala ruku s nádhernou ústrednou melódiou, na ktorú dodnes nedokážem zabudnúť. Jej autorom bol a stále vlastne aj je Hirokazu Tanaka, dnes už viac než šesťdesiatročný inštrumentalista, ktorého talent sme okrem spomínaného doktora Maria mohli oceniť aj v tretej časti série Donkey Kong, nehovoriac o desiatkach ďalších projektov. Zámerne však spomínam jeho meno práve v súvislosti so značkou DK, keďže pán Tanaka sa v nej ako vôbec prvý v branži snažil do hudby implementovať dabingové vsuvky, čo sa dnes už považuje za unikátny a originálny prístup. Hirokazu Tanaka je mužom mnohých talentov a keď už spomíname jeho prácu pre slávnu launch hru na Game Boy, určite nemôžeme vynechať ani fakt, že sám sa podieľal na tvorbe dizajnu pre revolučné príslušenstvo. Išlo o prvú Game Boy kameru a šialený nápad v podobe Game Boy tlačiarne – oba produkty sa dostali do predaja a dnes sa považujú za raritu hodnú obdivu.

Dve dekády stará arkádová legenda Dr. Mario sa nielen na domácej pôjde považuje za cenný interaktívny artefakt, ktorý si plne zaslúžil dostať sa do našej čoraz väčšej retro sekcie. Ak ste nemali nikdy šancu skúsiť túto japonskú variáciu ruského Tetrisu, dnes sa vám ponúka desiatka ciest, ako to napraviť, napríklad aj prostredníctvom súčasnej konzoly Nintendo Switch.

## Verdikt

Virtuálna tabletky pre št'astie.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

|                  |                      |                        |
|------------------|----------------------|------------------------|
| Žáner:<br>puzzle | Výrobca:<br>Nintendo | Zapožičal:<br>Redakcia |
|------------------|----------------------|------------------------|

### PLUSY A MÍNUSY:

|               |       |
|---------------|-------|
| + Hratel'nosť | - Nič |
| + Zvuk        |       |
| + Multiplayer |       |
| + Ovládanie   |       |
| + Náročnosť   |       |

### HODNOTENIE:

★★★★★

## FIFA 22

HYPERMOTION V AKCII



**Poznáte to, tento scenár sa opakuje každý rok – športy od EA, Call of Duty a dane. Toto sú istoty, ktoré berieme ako samozrejmosť. A inak to nie je ani tento rok. Reč je, pochopiteľne, o novom ročníku vo futbalovej sérii FIFA, tentoraz s číslou 22.**

Minulý rok sme mohli vidieť, čo dokáže nová generácia konzol, no FIFA 22 posúva pôžitok z hry zas o kúsok vyššie. Málokedy sa nechám ohúriť tým, ako hra vyzerá, pokiaľ nejde o špecifický výtvarný štýl. Spočiatku je FIFA 22 pôsobivá, ale nie ohromujúca.

A sú momenty, keď som si povedal, že dokáže prekvapiť. Napríklad počas opakovaných záberov. Všímol som si, že prakticky každému hráčovi sa vlasy (ak ich, samozrejme, má) pohybujú inak. Úplná banalita a pravdepodobne je to vec náhodného generovania, ale oceníte to, minimálne počas prvých

hodín hrania. Pochopiteľne, grafika nie je všetko, ale práve tieto vizuálne vychytávky ma príjemne prekvapili.

### Hrá sa a vyzerá dobre

Pretože v konečnom dôsledku, akokoľvek dobre každá hra vyzerá, ak sa dobre nehraje,

sú to zle vynaložené peniaze. Našťastie, FIFA 22 sa hrá a ovláda na jednotku, je na ňu navrstvená väčšia prístupnosť ako kedykoľvek predtým a má aj viac možností prispôsobenia a výberu hráčov. Nie je to len o režimoch, ktoré boli v rôznej miere vylepšené, ale aj o samotnom pocity zo zápasu a futbalu ako takého.





Jasnou rečou preto hovorí aj novinka, ktorou je prvá ženská (anglicky hovoriaca) komentátorka Alex Scott, bývalá hráčka Arsenalu a športová moderátorka BBC. Je príjemné vidieť, že sa vývojári snažia posúvať virtuálny futbal aj takýmto smerom a zaujať tak napríklad hráčky po celom svete. Presne tak to má byť, pretože futbal je športom pre každého.

Nie všetko je však len o príjemných veciach. V tejto súvislosti je Ultimate Team stále jablkom sváru a vždy bude otázkou, či EA robí dosť, alebo nie. V obchode si stále môžete kupovať balíčky bez toho, aby ste vedeli, čo v nich dostanete. Teraz sú k dispozícii dva balíčky: zlatý a zlatý náhl'adový balík. V náhl'adovom balíku sa zobrazuje, čo sa v ňom nachádza a obnovuje sa každých 24 hodín. Zaujímavé je, že tlačidlo „kúpiť“ balíček sa posunulo, čo znamená, že tí, ktorí poznajú sériu, si budú musieť prestať svalovú pamäť. Je to maličkosť, ale naznačuje, že EA presne vie, aká kontroverzná je celá situácia s „loot boxmi“ a mení to buď z vlastnej vôle, alebo jednoducho z nutnosti.

## Hypermotion

Každý rok EA vytiahne nové módné slovo pre svoju hru a tentokrát je to technológia „hypermotion“. Tento

prídavok je určený len pre konzoly Xbox Series a PlayStation 5, ale v podstate znamená dodatočné animácie hráčov na ihrisku, ktoré predstavujú najväčší refresh v histórii série. Je to marketing a pre ľudí, ktorí titul hrajú, to prakticky nič neznamená, hoci je pravda, že som si všimol oveľa menej zvláštnych kolízií.

To všetko prispieva k realistickejšiemu vzhľadu futbalu. Ovládanie mimo lopty, ktoré bolo pridané minulý rok, bolo vylepšené tak, aby tým, ktorí majú dobré defenzívne schopnosti, ponúklo možnosť hrať dôležitú úlohu.

Pozornosti sa dočkalo aj prepínanie hráčov, ktoré opäť ponúka viac taktických možností. Ak chcete, stále môžete hrať FIFA 22 tak, ako ste ju hrali celé roky, ale v aktuálnom ročníku je toho viac ako kedykoľvek predtým a lepší hráči určite ocenia možnosti, ktoré majú k dispozícii.

## Štýl pre každého

Zdá sa, že prakticky každý herný štýl v novej FIFE dokáže obstáť. Vždy som bol hráčom, ktorý sa usiloval kvalitne brániť, rýchlo kontrovať a dobre prihrávať – a práve tento štýl pôsobí fakt vydarene. Môžete dať skorý gól a súper sa bude tvrdo tlačiť za vyrovnaním, pričom za sebou nechá priestor pre vašich

rýchlejších hráčov, ktorí môžu prelomiť líniu. V akcii je to plynulé a vzrušujúce. Tempo je (a pravdepodobne vždy bude) v hre hlavným faktorom, ale bránenie sa tentoraz zdá byť väčším umením.

V prípade, že budete nepretržite držať tlačidlo šprintu, budete potrestaný. Musíte si preto vybrať ideálnu chvíľu na zákrok a, samozrejme, realizovať ho správne. To ma privádza k haptickej odozve a adaptívnym triggerom, ktoré ponúka verzia pre PlayStation 5. Podobne ako pri FIFA 21, aj tu budete cítiť, ako sa tlačidlo šprintu pri unavenom hráčovi bráni. K dispozícii je však aj rumble feedback založený na hluku publika a dokonca aj na pišť'alke rozhodcu.

## Ach, Ten Režim Kariéry

Ak je tento rok nejaké veľké negatívum, tak je to režim kariéry. Niežeby bol zlý alebo niečo podobné, len je naďalej najviac nedotiahnutou časťou zážitku. Úprava niektorých položiek v menu a pozmenenie iných drobností neznamená, že ponúka lepší zážitok, ktorý by sa výrazne líšil od toho minuloročného.

Hra stále žiari a má výbornú prezentáciu, ale nutne potrebuje nejaké nové nápady a nie iba ďalšie prestrihové scény s mŕtvolne vyzerajúcimi manažérmi a agentmi. Dokonca aj pridanie VAR by prinieslo trochu viac drámy pre tých, ktorí rok čo rok hrajú režim kariéry.

## Verdikt

FIFA 22 je plná všetkých obvyklých režimov, ktoré od každoročnej iterácie očakávate, ale tentoraz došlo k výraznému vylepšeniu diania na ihrisku.

Hra je komplexnejšia ako kedykoľvek predtým, využíva chrumkavosť hardvéru novej generácie konzol a je radosť ju zažiť, či už ste fanúšikom najväčšieho klubu, alebo len radi trávite večery s kamarátmi pri rozhovoroch a hraní.

Ján Schneider



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca:     | Zapožičal: |
|--------|--------------|------------|
| Šport  | EA Vancouver | ABC Data   |

### PLUSY A MÍNUSY:

|   |   |
|---|---|
| + hypermotion                           | - režim kariéry sa nikam neposúva       |
| + stále perfektná vizuálna prezentácia  | - FUT je stále o „nechcených“ balíčkoch |
| + zas o krok vpred k skutočnému futbalu |   |

### HODNOTENIE:



# NHL 22

FROSTBITE KONEČNE PRICHÁDZA



Pamätáte si na tú rozprávku o engine Frostbite a NHL? Áno, tú, o ktorej snívame už pekných pár rokov? Nuž, neuveriteľné sa stalo skutočnosťou. Ako by povedal jeden nemenovaný slovenský futbalista: „This is my sen and now is realita.“ Už dlhšiu dobu som v niečo také ani nedúfal a keď EA Sports pri predstavení NHL 22 ukázali, že ten dlhý čas pracovali na tom, aby všetko fičalo na novom engine, neveril som vlastným očiam a ušiam. Niečo v mojom vnútri ma však varovalo, aby som bol obozretný. A to, čo mi šepkalo, aby som až príliš nesníval, malo tak trochu pravdu.

## NHL 22 je momentálne najlepší hokej, aký máme k dispozícii

Túto vetu používam veľmi rád každý ročník. A prečo? Lebo je to pravda. NHL od EA je jediná hokejová simulácia, ktorú si môžeme ako videohráči zahrat'. A to je v podstate aj celý kameň úrazu. Keďže je jediná, je najlepšia, to dá rozum. Tvorcovia sa každý rok snažia čo to do NHL pridať a v podstate sa im

to aj darí. Nič nezbabrú, ale zároveň ani ničím neprekvapia. Takto sa to dá t'ahať pár rokov, no obozretný hráč si to isto všimne a začne frflat'.

Tohtoročnou veľkou novinkou bol práve spomínaný Frostbite engine. A verte či nie, aj tentokrát to dopadlo presne ako ten minulý. Vývojári nič nezbabrali a ani neohúrili. Pýtate sa, ako je to možné?

Keď som si hru pustil prvýkrát, tak som čakal, že spadnem z gauča na zem. No akosi som ostal sedieť na mieste. Stále som mal v sebe akýsi pocit, že ten nový engine až tak veľkú nepriinesol. Áno, súhlasím, grafická stránka titulu je neporovnateľne krajšia a hráči a ich detaily sú super.

Dres je pekne detailný a aj tváre hráčov prešli skvelou zmenou, no ja počas zápasu neobdivujem dresy, vlasy a podobné veci. Hráči sú totiž v podstate iba malé, hýbajúce sa šmuhy pixelov a ja sa snažím dynamicky sledovať hru. Viac ma prekvapilo to, že vývojári v podstate

zobrali jadro hry, skopírovali ho a vložili do nového engine. Samozrejme, okorenili to trošku novotou, ale akosi sa od práce nepretrhli. Stojí za tým menší budget, alebo je NHL 22 len novým začiatkom?

Ono, pamätám si NHL 96, keď sme sa konečne dočkali 3D prostredia vo Virtua Stadium, pamätám si NHL 2002, ktoré bolo taktiež revolučné, a aj NHL 2004 s kopou zmien.

No od roku 2014 sa vždy dočkáme len malých a nepatrných zmien a úprimne, už mi to lezie na moje hráčske city.

## Neotravujte, tu sme pri kopírovaní do nového engine

Vráťme sa však k spomínanému problému – tým je v staré NHL v novom engine. Čakali ste, že sa tento rok dočkáme niečoho nového? Akoby som videl gestikulovať jedného nášho známeho politika ukazujúc figu borovú. Nič také. Všetko je vlastne po starom s pár pridanými novinkami



a v krajšom oblečení (tu musím podotknúť, že v oveľa krajšom).

NHL 22 ponúka klasicky rýchly zápas, HUT, online zápas, Be a Pro kariéru, režim organizácie, trojky (3 proti 3, nepredstavujte si niečo, čo nemáte), turnaje a tak ďalej. Keď som uvidel kolónku turnaj, moje reprezentačné srdiečko sa rozbúchalo a dúfal som, že tu nájdem konečne medzinárodný turnaj. Ale nie... Viete, čo som tu našiel? Hokejovú ligu majstrov, o ktorej pomaly ani nikto nevie, že existuje, a Spengler Cup. Áno - turnaj v ktorom hrajú družstvá HC Davos, HC Sparta Praha, Team Canada, Frolunda HC, HC Ambri-Piotta a Kalpa Kuopio. Prečo by niekto, kto má rad hokej, chcel hrať tento turnaj?! Myslím si, že v tomto športe ide skôr o doplnkovú súťaž. Ja chcem jednoducho medzinárodný turnaj, alebo aspoň možnosť spraviť si ho sám. Prosím!

Ak ste, rovnako ako ja, milovníkom režimu Be a Pro, istotne ste hrali aj minuloročné



NHL. Tento mód je pre mňa asi tým najzábavnejším - z mladého nádejného hokejistu sa v podstate vypracujete na hviezdu NHL. Samozrejme, ak vám to vaša šikovnosť dovolí. Plňte tu

rôzne úlohy od trénera, zlepšujete sa, rozprávate sa s agentom, trénerom, manažérom, médiami. Tento rok vývojári do Be a Pro pridali X-Factor vlastnosti, ktoré si počas kariéry môže váš hráč „vypestovať“. Vďaka nemu bude známy niektorou z vlastností. Táto novinka sa mi celkom páči a musím povedať, že mi tak trošku pripomína NHL 2002, kde tí najlepší hráči mali pri mene rôzne ikonky, ktoré ich identifikovali ako dobrého strelca, tvrdého hráča a podobne.

Ako aj minulý, aj tento rok som si však všimol, že rozhovory s jednotlivými postavami sú často čudné. Nevie, či to je prekladom do češtiny, ale keby som niektoré rozhovory mal zažiť v realite,

asi by som sa cítil pomerne nepríjemne. Spoluhráč mi napríklad povedal, že mi dá 300 dolárov, ak ďalší zápas získam aspoň dve asistencie. Úlohu som, žiaľ, nesplnil (dal som len jednu asistenciu a jeden gól) a po zápase som sa cítil, ako by sme sa bavili o úplne inej situácii. Spoluhráč mi totiž 300 dolárov dal dopredu a povedal mi, že si ich berie späť. Ktorý príčetný človek dá stávkou dopredu? To si myslel, že prehrá? Alebo ma chcel podplatiť? To mi ich mohol dať rovno vo fľaši od šampanského. Tu by si mohli dať budúci rok tvorcovia viac záležať a celý tento režim prekopat'. Veď už majú hru konečne v novom kabáte, tak sa môžu zamerať na ďalšie veci, nie?

### Glitche, glitche, ach tie glitche

Celá hra taktiež sem-tam trpí zvláštnymi animačnými glitchmi. Aj napríklad v Be a Pro, kde hráčovi občas blikajú rukavice, mikrofóny a podobne. Niektorí nad tým mávnu rukou, no ja som rozčarovaný. To je tak zložitá takúto chybu napraviť?



Dostali sme vlastne nedokončenú hru? Mimochodom, niekoľko ročníkov dozadu obsahovalo jeden rovnaký glitch v menu, keď ste čakali počas simulácie, kým vás tréner pošle z lavičky hrať.

Ak dalo družstvo napravo gól, malo zasvietiť číslo, ktoré indikovalo zvýšený počet gólov. Zasvietili však pixely mimo tohto čísla. Nedám ruku do ohňa za to, koľko rokov tento glitch v hre bol, ale tipujem, že také tri to pokojne mohli byť. A viete čo? Tento rok tu konečne nie je!

A to nehovorím o tom, že keď ste v menu Be a Pro, v podstate vidíte svojho hráča, ako sedí v šatni na lavičke a čaká na ďalšiu udalosť. Sedí, kýva hlavou, nervózne sa neustále vrtí, pozerá vedľa seba a rozpráva sa sám so sebou. A ja sa pýtam, má môj hráč už ako 17-ročný nejaké problémy? Našťastie, už tam nesedí ako na latríne, ako to bolo minulý rok.

Animácie hráčov počas zápasu sú fajn, no po odpískaní sa často čudne pohybujú a zasekávajú sa v textúrach. Navyše mám pocit, že oproti minulému ročníku je tu menej takých mimozápasových animácií, opakovanie rôznych situácií a podobne.

Napríklad keď hráč ide na trestnú lavicu, všimol som si, že práve táto situácia obsahuje toľko animácií, že ich za chvíľku budete vedieť naspamäť. Tipujem, že sa tvorcovia celkom ponáhľali s preklopením hry do nového engine a na niektoré veci im jednoducho neostal čas, čo je obrovská škoda. Hoc nové NHL dostalo pridané na kráse, ubralo sa inde.

Tento rok nemôžem zabudnúť na menu a hudbu. Menu je krásne usporiadané, obohatené o reálne zábery z NHL a do toho nám ide pomerne dobrá hudba.



Tu je radosť sa pozerat' a počúvať'. A to sa vývojárom darí už niekoľko rokov, za čo dávam dole pomyselný klobúk.

### Frostbite najviac pomáha hrateľnosti a to je dobre

Asi najviac ma potešilo vylepšenie hrateľnosti. Hráči sa na ľade pohybujú lepšie, je vidieť vplyv opotrebovania ľadu a dokonca aj buly sú konečne hrateľné.

Naozaj! Minulé ročníky som mal pri vhadzovaní iba jeden pohyb, ktorý som ovládal a to bolo všetko. Tu som sa pomerne rýchlo naučil rôzne finty, ako môžem vyhrať buly inak ako len prihrávkou dozadu.

Kľúčky sú konečne prístupnejšie aj bez toho, aby ste si vykrútili prsty, a rôzne finty sa dokážete naučiť oveľa rýchlejšie. Prihrávky sú uveriteľnejšie, ale na druhej strane je o čosi ťažšie nájsť spoluhráča. A ak chcete obrat' protihráča, nemusíte sa báť, že pri pokuse o ukradnutie puku dostanete

namiesto „kotúča“ protihráčovu tvár na ľad a dve minúty na trestnej lavici.

A pri tvorbe hráča máme viac možností a neuveriteľné množstvo mien, ktoré dokáže komentátor vysloviť. Navyše, do komentovania sa pridal aj ďalší ženský hlas, ktorý pridáva na zaujímavosti. Pozor však, nekomentuje celý zápas, len má určité vsuvky o dianí a hráčoch.

### Záverečné hodnotenie

NHL 22 vôbec nie je zlou hrou. Je z roka na rok lepšou a konečne sme sa dočkali nového engine, za ktorým sme roky mrnčali. Žiaľ, myslím si, že tento ročník bol šitý horúcou ihlou a vôbec nič by sa nestalo, keby bol ešte chvíľku vo vývoji.

Či za to môže situácia, ktorá posledný rok skúša naše zdravie a psychiku, povedať neviem, no mám pocit, že som dostal produkt, na ktorom sa mohlo pokojne ešte pár mesiacov popracovať.

Ak to myslia v EA Sports s NHL ešte aspoň trochu vážne, budúci rok nás musia poriadne prekvapiť. Lebo mne už dochádzajú argumenty, prečo by som ďalší ročník okrem nových súpisiek vôbec chcel.

Lubomír Čelár



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Šport  
Výrobca: EA Sports  
Zapožičal: CENEGA

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ konečne nový engine  
+ niektoré detaily sú ohromujúce  
+ krásne zvládnuté menu po grafickej stránke  
- žiadne nové režimy  
- málo animácií mimo hru  
- kopec chybných animácií

#### HODNOTENIE:





intel.  
**CORE**  
i9



Creator  
**Z16**

Tech meets Aesthetic



| 11. generacia Intel® Core™ i9 procesoru | Windows 10 Home / Windows 10 Pro | Grafická karta NVIDIA® GeForce RTX™ 3060 6GB GDDR6 (A11UET) |

— KDE KÚPIŤ —



**a** **alza.sk**



## Ghostrunner

POSTÚPI LEN DOKONALOSŤ



Kyberpunkovú kultúru posunul do popredia Cyberpunk 2077, podobné hry tu však boli dávno predtým a prídu aj potom. Fanúšikovia sa nezrodili zo dňa na deň, rovnako tak ani vývojári, ktorí chceli daný žáner pretlačiť dopredu, alebo si len uctiť obľúbený štýl. K tomu patrí aj hra Ghostrunner, ktorá sa ale od komerčne známejšej značky veľmi odlišuje.

Úprimne, titul od poľského štúdia CD Projekt RED som nehral. Počkám, kým spravia regulárnu verziu na PS5 a aj potom porozmýšľam. Prečo teda vlastne porovnám hry, z ktorých som jednu ani nevykúšal? Asi z dôvodu podobnej tematiky, inak to nemá takmer nič spoločné. Na to som prišiel veľmi rýchlo, pretože Ghostrunner ma vyfackal hneď na začiatku, až mi bolo zle. Chvilu som rozmýšľal, že hru zaplatím a vrátim do redakcie niekomu inému.

Keďže ide o „nindža parkúr“ z pohľadu prvej osoby, moje počiatočné problémy by sa dali vysvetliť. Predsa len, adaptovať sa na gamepade na tento typ hry zaberie

nejaký čas, čo sa odrazilo aj na mojich výsledkoch. Pritom niečo podobné mi nebolo cudzie, Dying Light patrí k mojim obľúbeným titulom. Problémom





je, že tu musí byť všetko zvládnuté dokonale. Nesmiete spraviť jedinú chybu, jediný zlý pohyb. Jediný projektíl, ktorý vás trafí, spôsobí reštart oblasti.

Poviete si, a? No a presne to je to, čo vám bude spôsobovať záchvaty hnevu a zúfalstva. Hra síce všetko dávkuje pekne postupne a učí vás zvládať jednu situáciu za druhou, no nikdy neprestane.

V momente, keď si osvojíte mechanizmus zvládnutia prvého typu nepriateľa, príde ďalší, potom ďalší a ďalší. Nikdy to neskončí a postupne sa začínú kombinovať tak, že v jednej oblasti nájdete aj päť druhov nepriateľov a štyri druhy prekážok či orientácií v priestore, ktoré musíte dokonale skombinovať, aby ste ich všetkých zabili a dostali sa ďalej.

Našťastie, čo platí na vás, to platí (takmer) na všetkých vašich nepriateľov. Jeden zásah a dost'. Niektorí sú síce obklopení štítom, no ten viete zrušiť na inom mieste a potom je to smrť jedným sekutím katany. Výnimku tiež tvoria protivníci s katanou, ktorí najskôr zaútočia, vy musíte perfektne odraziť útok a hneď na to ich zabiť. Tiež tu nájdete stroje, ktoré treba zlikvidovať (roboty, vežičky alebo drony), zabiť vás jednoducho chce úplne všetko a hneď. Vašou úlohou je vyčistiť priestor a ísť ďalej.

Aby to nebolo len bezduché sekanie a plač, že to nejde, máte k dispozícii aj príbeh, ktorý je mimochodom celkom zaujímavý. Vašou hlavnou úlohou je zabiť TOP záporáka.

Medzi vami a ním stojí asi milión vašich smrtí a stovky nepriateľov a lokalít. Popritom komunikujete s dvoma osobami, pričom obe chcú to isté, hoci každá z iného dôvodu. Vy



ako Ghostrunner ste jediný, kto to dokáže. Celý princíp hry je opakovať, opakovať, opakovať, kým sa to nepodarí a nedostanete sa ďalej. A znova, znova a znova. Našťastie, checkpointy sú nastavené dobre, vždy sa vrátite na začiatok lokality a môžete to skúsiť znova. Otázkou je, koľko vydržíte. V jednej úrovni totiž nie je vôbec výnimočné zomrieť aj viac ako 150-krát. Za celú hru nazbierate stovky, možno aj tisíce smrtí. Hra doslova skúša vaše nervy a trpezlivosť.

Toto však nie je výčitka, pretože je veľmi návyková a ak si osvojíte nejaký mechanizmus, prípadne sa naučíte, ako poraziť nepriateľa, posúva vás to ďalej a vy ďalej ísť chcete. Príbeh musí byť dokončený. Môžete zbierať rôzne predmety, dokonca aj katany. Postupne sa naučíte aj ďalšie schopnosti, celkovo sú štyri, vďaka ktorým viete oživiť boje a v niektorých prípadoch si aj veľmi pomôcť.

Napriek prvotnému šoku, že som to nevedel hrať a umieral som ako na

bežiacom páse, si ma Ghostrunner získal a nevedel som sa od neho odtrhnúť. Je však pravda, že som si musel robiť prestávky, keď predsa niečo nefunguje, treba si dať pauzu a skúsiť to neskôr. Toto mi vedelo ušetriť psychické zdravie. Naozaj ma ale nahnevalo, že pri konci mi v jednej oblasti hra padne. Vždy, keď sa dostanem na koniec kapitoly, vyskočí chybová hláška a vypne hru. Výsledok je taký, že idem od začiatku kapitoly, trápim sa zas až do konca a tam to padne. Update počas písania recenzie neprišiel a ja neviem, ako to dopadne. Pozrieť si stream totiž odmietam. Môžem len dúfať, že to príde skôr, ako moje prsty zabudnú, ako sa to hrá. Pretože učiť sa to nanovo na konci, keď bojujete proti všetkým naraz, je už asi na slučku...

## Verdikt

Ghostrunner nie je pre každého. Nečakajte kyberpunkové RPG v otvorenom svete. Nájdete tu koridorovú výzvu, ktorá vás núti ju prejsť dokonalo jazdou, cibriť vaše reflexy a parazitovať na vašom odhodlaní. Odhalí váš charakter (či to prežije ovládač, alebo televízor) a na konci vám hádam dá pocit zadosťučinenia. Teda dúfam.

Róbert Gabčík



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                  |                 |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>    | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| Akčná plošinovka | One more level  | Redakcia          |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                              |                                     |
|------------------------------|-------------------------------------|
| + Vizuál                     | - Trenažér reflexov a nervov        |
| + Ovládanie                  | - Bez nejakej hĺbkovej snímokovania |
| + Bez prepádov               |                                     |
| + Trenažér reflexov a nervov |                                     |

### HODNOTENIE:



# Metroid Dread

NOVÁ KLASIKA ŽÁNRU S BRILANTNÝM DIZAJNOM A POHLCUJÚCOU AKCIOU



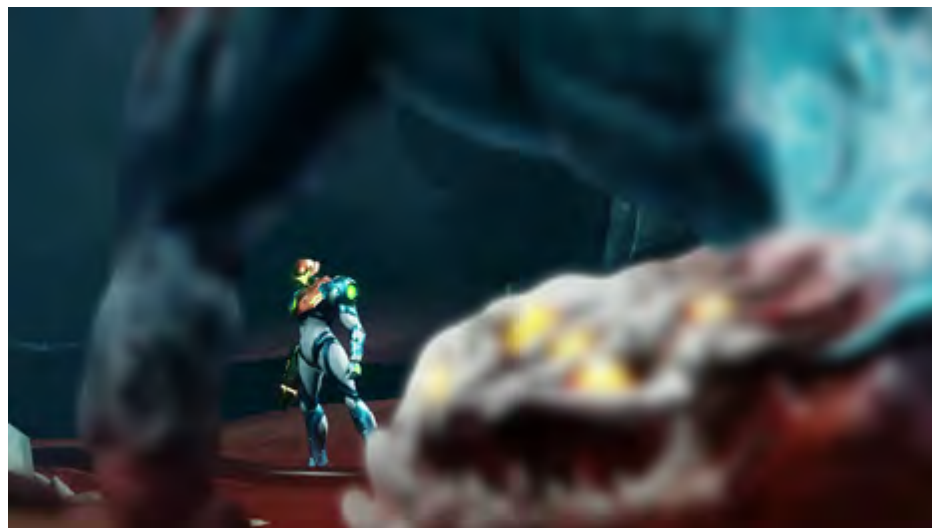
Vedeli ste o tom, že **Metroid Dread** je priame pokračovanie vyše 15 rokoch starej hry **Metroid Fusion** z handheldu **Game Boy Advance**? Tento titul má zaujímavú históriu. **Metroid Dread** mal pôvodne vyjsť na **Nintendo DS** dva roky po predchodcovi, avšak vízia tvorcov nemohla byť naplnená, keďže **Nintendo DS** jednoducho nebolo dostatočne výkonné. Z nejakého dôvodu však **Nintendo** ignorovalo svoje nasledujúce konzoly, čiže **Wii**, **3DS** a **Wii U**, a zelenú dalo pokračovaniu až päť rokov po vydaní **Nintendo Switch** a to aj napriek tomu, že séria bola obzvlášť za čias **Wii** veľmi obľúbená. Na **Wii** totiž vyšli hneď štyri **Metroid** hry.

**Metroid Dread** začína krátko po skončení **Fusion**, netreba sa však báť, do hry sa môžete pustiť aj bez znalostí predchádzajúcich udalostí. Titul vám na začiatku v krátkosti predstaví všetky najdôležitejšie pojmy. Dozviete sa, čo je to vlastne **Metroid**, čo je to parazit **X**, čo sa stalo počas **Fusion** a prečo je **Samus**, hlavná hrdinka, tam, kde je. Aj

keď podľa mňa by si pre čo najlepší zážitok možno bolo treba najskôr prejsť **Fusion**. Kvality **Metroid Dread** sa dajú poznať predovšetkým vtedy, ak ho viete porovnať s predchodcom.

Hra si oproti **Metroid Prime**, čo je séria videná z pohľadu vlastných očí,

zachováva 2D štýl predchodcov, avšak grafika je už kompletne v 3D. Týmto môžu konečne vyníeť prostredia krásne do hĺbky a taktiež to tvorcovi umožňuje využiť pokročilé grafické efekty na vytvorenie skutočne oku lahodiacich momentov a scenérií, ktoré by v klasickej 2D grafike nikdy nemali tak silný efekt.



Samotné hranie ale ovplyvnené nie je a hra sa ovláda presne ako Metroid, Metroid II: Return of Samus, Super Metroid alebo spomínaný Metroid Fusion. Teraz však hovorím o štýle, keďže čo sa presnosti a efektivity týka, Metroid Dread je neporovnateľne ďalej pred spomenutými hrami. O ovládaní si ale povieme až o niečo neskôr. Metroid Dread ponúka osem (vo veľkej väčšine obrách) prostredí s rôznorodou tematikou, nepriateľmi a environmentálnymi nástrahami. Do kolien padnete už pri prvej oblasti, keď sa vám prvýkrát sprístupní mapa. Dread svojou rozlohou necháva Fusion d'aleko za sebou a konkurenciu nemá ani v rámci série.



Najmä ak ste nepripravený, tak vám ostanú ústa otvorené dokorán, keď blúdiac po tak veľkej mape zrazu nájdete zvláštny dopravný prostriedok, nasadnete do neho a zistíte, že vás odviezol na úplne novú a rovnako veľkú mapu. Ja som na to pripravený nebol a ohromený som teda ostal poriadne. Veľkosť, samozrejme, nie je všetko, najdôležitejšia je kvalita a tá, našťastie, ani v jednej oblasti nepoľavuje. Pri konci je síce hra možno viac lineárnejšia, než by som si prial, avšak level dizajn svetov, ten si Metroid Dread zachováva po celú dobu vynikajúci.

Táto séria bola vždy o blúdení tajomnými a neznámymi chodbami a zisťovaní, kam sa prejsť dá, kam zatiaľ nie, kým si (nejakou náhodou) neodomknete na to určenú špeciálnu schopnosť, a hoci Metroid na tomto princípe funguje už od roku 1987, stále to pôsobí sviežo a vzrušujúco aj v najnovšej hre z roku 2021. Dôvodom preto je podľa mňa miestami vynikajúci a miestami až špičkový dizajn levelov a špeciálne schopnosti, ktoré je zábavné používať. Metroid Dread ich mnoho prináša z predchádzajúcich dielov, napríklad je tu Wide Beam

z druhého dielu, ktorý sa tam volal Spazer Beam, Plasma Beam rovnako z Metroid II či voľné mierenie, ktoré zase prichádza z remaku Samus Returns. Dread ale prináša aj nové ako Pulse Radar, ktorý odhalí narušené štruktúry stien, ktoré sa dajú zničiť, schopnosť šplhať sa po magnetických stenách, ale aj superrýchle premiestnenie z jedného miesta na druhé v krátkej vzdialenosti.

Prostredia sú nádherne prepletené a umne navrhnuté. Nebude vám robiť problém prechádzať z jedného do druhého (pôsobivými vlakmi, teleportmi či výťahmi) a objavovať ďalšie aj bez toho, aby ste si predtým museli odomknúť schopnosti, prípadne porazili hlavného bossa prostredia.

To je na Metroid Dread také skvelé, pôsobí totiž ako jeden obrovský koherentný svet a ponúka skvelý pocit otvorenosti. Hra v žiadnom prípade nepôsobí tak klaustrofobicky ako napríklad Fusion. V každom prípade, v pokročilých oblastiach skôr či neskôr napokon natrafíte na nejaký blok,

ktorý nebudete vedieť prekonať, preto sa budete musieť vrátiť a nejakým spôsobom si odomknúť niečo, čo vám pomôže dostať sa ďalej.

Vracat' sa späť budete často, keďže sa budete chcieť dostať do rôznych zákutí oblastí, do ktorých ste ešte ísť nemohli, keď ste sa popri nich pohybovali prvýkrát. Sú to nepovinné pasáže, ktoré obsahujú rôzne powerupy pre Samusa. Metroid Dread je nimi doslova posiaty. Vaším jediným kamarátom bude mapa, s ktorou budete pracovať neustále.

Našťastie, tvorcovia nešli smerom Metroid Fusion, v ktorom vám hra ukazovala na mape, kam máte ísť, čo som považoval doslova za svätokrádež. Dread necháva všetko na hráčov, pričom im dáva možnosť nastaviť si vlastné ukazovatele, ak to potrebujú. Milujem, keď hra rešpektuje hráča a jeho dôvtip a zmysel pre orientáciu. Hoci menšia sťažnosť by bola na nevyplnenú minimapu v pravom hornom rohu obrazovky, ktorá tam tak trochu nepochopiteľne musí byť neustále.

Aj keď – úprimne – hra v celkovom meradle neprináša nič nové a ani svoj žáner neposúva vpred, ťažko ju za to kritizovať. Predsa len prichádza po dekade a pol a čakať, že tvorcovia zrazu predstavia kompletne zmenenú sériu, to by bolo nereálne a vlastne aj nemúdre. Stav, v ktorom sme dostali Metroid Dread, je to najlepšie, čo sériu mohlo postretnúť.

Zachoval si tradičný štýl, no rozšíril ho a pridala niekoľko zásadných novinek. Štúdio MercurySteam, všeobecne známe predovšetkým vďaka Castlevania: Lords of Shadow, prípadne Nintendo hráčom hlavne podareným remakom druhého Metroidu, sa výzve dokončenia pôvodnej starej verzie postavilo s



bravúrou Franza Xavera Süssmayra, ktorý po smrti veľkého Mozarta dokončil jeho nádhernú a svetoznámu symfóniu Requiem in D minor.

Dobre, to bolo z mojej strany trochu pompézne, no vývojári si chválu nepochybne zaslúžia.

Okrem niekoľkých nových schopností a pohybov sú najvýznamnejšou novinkou roboti EMMI, s ktorou hra zasahuje priam až do hororového žánru. Takmer každá oblasť obsahuje obrovskú uzavretú sieť chodieb a miestností, ktorú EMMI kontrolujú a s veľkou radosťou útočia na všetko, čo tam nepatrí.

Títo roboti sa totiž nedajú zničiť konvenčnými zbraňami, ale len vtedy, ak ešte predtým zničíte Central Unit a získate špeciálny kanón Omega. Omega má len dočasnú funkčnosť, čiže ak zničíte EMMI v jednom prostredí, v ďalšej oblasti, v ktorej sa roboti nachádzajú, ju musíte získať znova.

Na EMMI mi pripadá skvelá ich nemilosrdnosť a rýchlosť. Ak vás odhalia, okamžite po vás vyštartujú s jediným cieľom – zničiť vás. Vám v tej chvíli neostáva nič iné, len utekať a využívať výhodu prostredia, ako sú napríklad spomínané magnetické steny, či odomknuté schopnosti. Vzhľadom na to, že terén je vždy členitý, váš útek vám zrazu bude pripadať ako jeden ladný parkúrový beh, na ktorého konci vám odmenou budú zabuchnuté dvere, cez ktoré EMMI neprejde. Čím viac power upov budete mať, tým rýchlejšie tieto strety skončia.

EMMI svojou dravosťou a jediným zmyslom zabiť pripomínajú xenomorfov z univerza Alien. Sú to desivé robotické tvory s chladným a bezduchým pohľadom ako oči Michaela Myersa z Halloweenu. Podľa môjho názoru sú stretnutia s EMMI a úteky pred nimi jedným z vrcholov celej hry.

Vrcholom Metroid Dread sú aj boss fighty. Takmer každá lokalita ich obsahuje tri hlavné. Dve som už spomenul – Central Unit a EMMI. Tretí typ sú klasickí videoherní bossovia v štýle veľkých príšer, robotov alebo zvláštnych bytostí s originálnymi bojovými schopnosťami a zbraňami.

Skvelé mi na nich príde najmä to, že vždy obsahujú niekoľko fáz. Boje sú dynamické, menia sa a sú neuveriteľne zábavné. Ďalším dôvodom je, že dokážu pekne potrápiť! Metroid Dread je



prekvapivo náročnou hrou, ktorá vám nič nedaruje, obzvlášť čo sa bossov týka. Ak si pri niektorých budete trhať vlasy, nebojte sa, nerobíte nič zvláštne. Týmto si totiž prešiel každý, kto s touto novinkou prišiel do styku. V pokročilejších fázach sa ale objaví aj štvrtý druh bojov s bossmi – bojovníci Chozo, pri ktorých si už dovoľím povedať, že to tvorcovia trochu prehnali.

Nejde ani o obtiažnosť a ani o ich počet, ale skôr o zábavnosť. Chozo ponúkajú len niekoľko ľahko čitateľných útokov, ktoré sa rýchlo naučíte predvídať a tak vám mechanickosť súbojov nebude robiť žiaden problém. Zlý je ich zbytočne vysoký počet životov. Ničiť Chozo proste nie je zábavné, keďže neustále robíte dookola tie isté úhybné manévry, pričom hlavne pre výšku ich HP súboje trvajú dlhšie, než by mali.

Technická stránka hry je bravúrna. Grafika je detailná, úžasne rozmanitá, rýchla a plná nádherného kontrastu medzi svetlými miestami a ako uhol' čiernymi stenami. Je až zarážajúce, ako sa štúdiu MercurySteam podarilo udržať 60 snímok za sekundu pri tak rýchlej hre s krásnym vizuálom a predovšetkým veľmi precíznym ovládaním, ktoré jednoducho nerobí chybu. Nikdy sa nestane, aby bolo dôvodom vášho zlyhania ovládanie. Mierenie voľným pohybom lúča je rýchle ako blesk, skákanie presné ako muška ostrelovača Sima Hähäna a kombinovanie rôznych schopností uspokojivé ako... no, to si, ak sa nenahneváte, nechám radšej pre seba.

Na Metroid Dread sa mi veľmi páči aj zvuková stránka. Všetky tie zvuky

odomykajúcich sa dverí, letiacich projektilov, vlaku pripravujúceho sa na odchod či ruchy prostredia skvelým spôsobom prenášajú realie hry medzi realie vašich zmyslov, čím vás titul dokonale upúta. Rovnako úžasne je na tom hudba, ktorá dáva zbohom typickým herným melódiám z dôb 8 a 16 bitov a, inšpirujúc sa The Legend of Zelda: Breath of the Wild, poslucháčom prináša netypickú zmes robotických zvukov a podmanivého ambientu.

Vývojári z MercurySteam vytvorili novú klasiku žánru, o ktorej budú minimálne fanúšikovia série hovoriť ešte dlho.

Najnovší Metroid Dread je bravúrnou akčnou hrou s parádnym dizajnom herného sveta, výborne navrhnutou obtiažnosťou, veľmi zábavnými boss fightmi a fantastickou technickou stránkou. Ak ste si s vydaním OLED modelu Nintendo Switch konečne povedali, že si túto konzolu zaobstaráte, rozhodne nemôžete nechať Metroid Dread nepovšimnúť. Bez debát ide o jednu z najlepších hier na konzole vôbec.

Maroš Goč

#### ZÁKLADNÉ INFO:

|                 |                 |                   |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>   | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| Akčná adventúra | MercurySteam    | Conquest          |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| + perfektná technická stránka | - bojovníci Zcho                 |
| + vynikajúci level dizajn     | - na konci už lineárnejšie       |
| + skvelé novinky              | - minimapa, ktorá sa nedá vypnúť |
| + zábavní bossovia            |                                  |

#### HODNOTENIE:





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

## Age of Empires IV

ZOPAKUJE SA KRÁĽ JE MŔTVY, NECH ŽIJE KRÁĽ?



**Na Vianoce v roku 1999 si spomínam veľmi dobre. Pod stromčekom som si našiel Age of Empires II, o ktorom som dookola čítal v herných magazínoch. Hra, ktorá mala ulahodiť mojej posadnutosti rytiermi a preniesť do virtuálnej podoby stredoveké príbehy, ktoré som si predtým navčivoval s LEGO postavičkami. Iste chápete, že k herným sériám, na ktoré sa vám viažu silné spomienky z detstva, pristupujete jednoducho inak. Kritickejšie, s veľkými očakávaniami, no zároveň opatrne, aby ste náhodou neodišli sklamaní.**

Pokiaľ nerátame remastery, definitívne verzie a neúspešný pokus s podtitulom Online, ide o nový diel série Age of Empires po neuveriteľných šestnástich rokoch. Žáner klasických real-time stratégií zažíval úpadok už v roku 2005, keď dorazil Age of Empires III, a postupne sa úplne vytratil. Čisto budovateľské alebo taktické stratégie, ktoré sú zamerané na súboje, zostali, no jednoduchý mix ťažby surovín,

budovania mesta a verbovania armády už nenachádzal svojich fanúšikov. Age of Empires IV má preto svoj vstup do strategického sveta trochu ťažší. No do karát mu hrá kultový status a diera na trhu pre hráčov, akým som napríklad aj ja. Navyše, dostupnosť v Game Passe je z tohto pohľadu logickým krokom a titul tam k sebe môže nalákať aj množstvo nováčikov.

Na rozdiel od príbehovej kampane v predchádzajúcom diele, tentokrát ide o historickú presnosť. Pred a po každej bitke v jednej zo štyroch dostupných kampaní na vás čaká niekoľko videí, ktoré sú spracované na dokumentárnej úrovni. Okrem pozadia bitky, ktorej priebeh idete práve odohrať, sa dozviete o reáliách danej doby. Ako sa stavali hrady, ako fungoval trebuchet, koľko krúžkov je potrebných na jedno brnenie, ale napríklad aj to, aké taktiky používala mongolská horda. Nechcem otvárať tému slovenského školstva, ale s takto dobre a pochopiteľne spracovanými

historickými témami na tak malom priestore som sa doteraz nestretol. Ide najmä o anglicko-francúzsky konflikt, tiahnuci sa stovkami rokov.

Okrem spomínaných Angličanov a Francúzov sa v kampaniach ešte zhostíte úlohy Mongolska a Ruska a dokopy vám ich dokončenie zaberie približne okolo dvadsať až tridsať hodín. Strávený čas závisí aj od zvolenej obtiažnosti, keďže hra ponúka ako ťažkú, tak aj jednoduchú „príbehovú“ možnosť pre tých, ktorým súboje robia ťažkosť.

Okrem kampane herné režimy ponúkajú klasický Skirmish, známy z ktoréhokol'vek predchádzajúceho dielu. Určite si typ mapy (tentokrát navyše aj jej vizuálne spracovanie vo forme biómu), koľko hráčov má byť v ktorom tíme, počet surovín na začiatku a podobne. Jednoducho všetko podľa vašich predstáv. Ak máte malú predstavivosť, dostupné sú aj dopredu nadefinované scenáre založené na



sa na hradby akoby teleportujú, teda na ne nevybehnú po schodoch alebo nevojdú do na to určených dverí.

S tým je spojené aj prechádzanie väčšej armády cez hradnú bránu, keď sa jednotky snažia napchať do úzkeho priechodu a popritom sa presúvajú hore na hradby a naspäť dole na cestu. Pôsobí to jednoducho komicky. To isté platí pre jednotky prechádzajúce cez textúry budov a ignorujúce síce rozpadnutý, ale stále stojaci múr.

Mimo kampane máte na výber z ôsmich civilizácií, pričom každá má niekoľko unikátnych vlastností, vylepšení a jednotiek. Odlišností ale nie je až toľko,

reálnych udalostiach. Ich počet by som rád videl rozšírený ďalšími updatmi. Vrátili sa aj výzvy vo forme Art of War, kde je potrebné dokončiť zadané úlohy v čo najkratšom čase. Multiplayer sa mi nepodarilo odskúšať, keďže pred vydaním, pochopiteľne, hráči neboli dostupní. Možnosti režimu viacerých hráčov sú však podobné ako v prípade Skirmishu a nechýba ani Spectator mód.

Súboje zostávajú stále na úrovni kameň, papier, nožnice. To napríklad znamená, že zatiaľ čo lukostrelci sú dobrí proti pechote, jazdci ich rozdrvia bez najmenších problémov. No ak jazda narazí na pechotu s dlhými oštepami, k za nimi schovaným lukostrelcom sa ani nedostanú.

Vybraným jednotkám však pribudli aj aktívne schopnosti a vylepšenia, ktoré je možné vyskúšať. Ak na to, samozrejme, máte potrebné suroviny, pričom tie sú už klasicky štyri – jedlo, drevo, zlato a kameň. Výrazne vylepšené je obliehanie hradieb, kde je na strane obrany možné umiestňovať jednotky



priamo na hradby a rovnako tam stavať aj útočné veže. Útočník zas môže použiť techniku, ako sú barandilá alebo pojazdné veže, z ktorých sa pechota môže dostať na hradby nepriateľa.

Celý mechanizmus je veľmi jednoduchý, no efektívny. Drobné výhrady však mám k vizuálnym nedostatkom. Jednotky

aby sa dalo povedať, že napríklad za Mongolsko sa hrá výrazne odlišne než za Anglicko. Nehľadiac na to, za koho hráte, vojak s kopijou, lukom, mečom a štítom či základný jazdec alebo zvyšné štyri pätiny jednotiek sú pre všetkých rovnaké. Našťastie, aspoň sú vizuálne rozdielne. Oproti druhému dielu je to výrazný posun vpred, no hra by v tomto smere prospela väčšia diverzita.

To platí aj o budovách, cenách jednotlivých vylepšení a ekonomickom zameraní. Čo keby niektorá národnosť mala ako primárnu surovinu drevo? Alebo by jedna bola výrazne zameraná na pechotu? Maličkosti, ale ako celok by vytvorili väčšiu diverzitu.

Pamätáte sa na tretí diel a jeho bitky s kanónmi? Delové gule sa po dopade kotúľali ďalej a lámali stromy v ich ceste. Pri presnom zásahu telá vojakov odlietavali a časti budov sa rozpadávali. Po výstreloch vo vzduchu zostal dym, ktorý sa postupne rozplýval. Nuž, štvorka podobného obsahu ponúka žalostne málo. Bojovej vrave chýbajú tie drobné



detaily, ktoré vo veľkom dotvárajú atmosféru. Dym, prach, krv a nehybné telá po konci súboja by ste hľadali márne. Možno to znie morbidne, ale čo si budeme klamať, ide o stredovek. Za podobné nedostatky považujem aj fakt, že katapulty alebo kanóny nikto neovláda (v treťom diele všetko obsluhovali vojaci) a keď sú zničené, prebehne krátká animácia rozletenia pár kúskov dreva. Nepotrebujem, aby textúry boli ultradetailné a aby som videl lesk každého jedného meča, no ako sa hovorí, diabol sa skrýva v detailoch. A práve v tejto sfére by som očakával, že do žánru vstúpi rok 2021 s jeho ponukou vizuálnych efektov.



Keďže recenzii píšem z verzie hry pred oficiálnym vydaním, našlo sa aj niekoľko bugov a nedostatkov. Nešlo však o nič závažné a verím, že drobnosti typu nesprávne sa zobrazujúce okno s popisom biómu mapy už majú vývojári dávno na stole od testerov. Po vydaní by sa mal rozšíriť aj počet hráčov na jednej mape a taktiež by mali pribudnúť aj modifikácie.

Chýbajú mi ale funkcionality, ktoré sú bežnou súčasťou stratégií a napríklad nechýbali ani v mnou naposledy recenzovanej definitívnej edícii tretieho dielu. Nebudem vypisovať všetko, čo som si všimol, ale pre mňa to najzávažnejšie spomeniem. Prebiehajúce vylepšenia v rôznych budovách by mali byť zobrazené aj mimo potreby manuálneho kliknutia na budovu, v ktorej uprade prebieha. A ak pošlem pracovníkov pomôcť postaviť napríklad pílú, ktorá je dokončená skôr, než k nej dorazia, je logické, aby rovno začali tlažiť drevo.

Spomenúť musím ešte vynikajúce zvuky a hudbu. Hra po zvukovej stránke excelentne reaguje na to, čo sa práve

deje. Počas bitiek počuť svišťanie šípov, nárazy mečov o brnenie, dupot koní a výkriky vojakov. Pokiaľ sa k vám blíži nepriateľ, začnú zvonit' zvony a vaše jednotky ohlasujú jeho príchod. Alebo ak chcete niekoho prepadnúť z úkrytu v hlbokom lese, každý povel vaši vojaci potvrdia šepotom.

Drobné detaily, ktoré chýbajú vo vizuálnej prezentácii, aspoň sčasti nahrádza audio. Hudba poteší najmä rozdielmi podľa civilizácie, za ktorú hráte, pričom na vlnu nostalgie vás naladí aj nová verzia už klasickej hlavnej zvučky. Graficky nemá Age of Empires IV veľmi čím ohúriť, ale ani neurazí. Ako som už písal, chýbajú mi rozličné detaily, ktoré by obohatili dianie na obrazovke.

Našťastie sa ale titul veľmi dobre hýbe a aj na starej GTX 1070 som si ho dokázal celý čas vychutnávať v 1440p na viac-menej plných detailoch. A to aj napriek tomu, že ma hra upozorňovala, že s takým hardvérom nemusím mať najlepší zážitok. Odporúčam zvýšiť najmä Geometry detail, pretože toto

nastavenie výrazne mení kvalitu textúr a aj na medium je to bieda. UI, teda herné rozhranie, by si zaslúžilo viac pozornosti. Možno je to až príliš subjektívne, ale príde mi mdlé, hoci sa snaží držať štylizácie modrej a zlatej ako celá hra. Asi budem ten typ hráča, ktorý má radšej zapamätateľné ikonky obľúbených jednotiek a upgradov.

## Verdikt

Finálny súd sa nad Age of Empires IV nevydáva jednoducho. Do skóre vstupuje množstvo vedľajších faktorov, ako sú nostalgické spomienky a kultový status série či prítomnosť hry v Game Passe. Na jednej strane som sklamaný z menšieho množstva unikátneho obsahu pre jednotlivé civilizácie a slabšej vizuálnej kvality, no na strane druhej som sa celý čas pri hraní výborne bavil. Kampane sú vynikajúce a historický aspekt je zapracovaný na jednotku s hviezdikou. Skirmish ponúka v podstate nekonečno zábavy, tak ako to bolo pri ktoromkoľvek predchádzajúcom diele. A pokiaľ je práve štvrtý diel vaše prvé stretnutie so sériou, ide o vynikajúcu stratégiu pre nováčikov. Navyše, vďaka spomínanému Game Passu si ju môžete zahrať aj s kamarátmi bez potreby vysokej úvodnej investície.

Juraj Vilha



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                  |                 |                   |
|------------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>    | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| Real-time strat. | Relic Ent.      | Microsoft         |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                       |                                |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| + vynikajúce kampane                  | - slabšie vizuálne spracovanie |
| + zábavná hrateľnosť                  | - chýbajúce detaily            |
| + množstvo obsahu                     |                                |
| + dobrá optimalizácia a výborné zvuky |                                |

### HODNOTENIE:





# NBA 2K22

ÚŽASNÝ BASKETBAL, KTORÝ ZABÍJAJÚ MIKROTRANSAKCIE



**Trojka! Smeč! Dvojtakt! Blok! Kroky! Ak vám pri pohľade na tieto výrazy nabiehajú zimomriavky, ste tu správne. Ak nie, nič sa nedeje, ostaňte aj tak. Môžete si prečítať Pavla mládenca príhody a skúsenosti, ako sa rozhodol, že sa pozrie na zúbok NBA 2K22 a počiatočné nadšenie vystriedalo škrípanie zubami.**

Asi sa budem opakovať, ale so športovými hrami je to naozaj ťažké. Už dávno sú preč doby, keď každý ročník prinášal veľké zmeny, pre ktoré sa oplatilo zainvestovať desiatky eur (alebo aj takmer dve tisíce korún). Dnes by som novinky v hrách ako FIFA, NHL či práve NBA 2K nazval skôr maličkými evolučnými krokmi a to som ešte celkom veľkorysý.

Vzduchom totiž lietajú aj opisy v štýle „predražené aktualizácie súpisiek narvané mikrotransakciami“. Pre NBA 2K22 to neplatí, teda aspoň do istej miery. Je to vynikajúci basketbal, ktorý urobil niekoľko krokov vpred, ale, žiaľ, zopár dozadu. Áno, niekto je tu chamtivý...

Pod'me však pekne po poriadku. Okrem klasiky v podobe mierne redizajnovaného hlavného menu si na prvý pohľad asi nič nové nevšimnete. V momente, keď spustíte zápas, je to však už o inom. Pri recenzii predchádzajúceho ročníka som chválil zmeny, no od next-gen verzie dlhú dobu stagnujúcej série som čakal trochu viac – a navyše, vývojári po niekoľkých týždňoch podľahli tlaku niektorých hráčov a vydali patche, ktoré hratel'nosti neposunuli dobrým smerom. 2K22 je však výborným zážitkom už od začiatku.

## Fantastický nástup do zápasu

Nie je to dokonalé, nejaké maličkosti sa ešte dajú upraviť, ale pocit z basketbalu je oveľa uveriteľnejší. Môže za to najmä prepracovaná umelá inteligencia pri obrannej činnosti, keď už nemáte pocit, že proti sebe stojí desať „naspídaných“ obrov. Je pravda, že obrana je možno až trochu drsná (územie pod košom je po novom mimoriadne nebezpečné, pretože s radosťou blokujú aj hráči ako Trae

Young či Steph Curry), ale oproti minulému roku je to vítaná zmena. Často sa to vtedy zvrhlo na to, kto dokáže zneužívať mechanizmus tzv. „speed bursting“ viac, alias toho, keď ste pomocou rýchleho stlačenia tlačidla na šprint v správnom okamihu dokázali bez problémov obísť aj toho najlepšieho obrancu. Po prvých patchoch navyše vývojári odstránili aj chyby, ktoré vám vedeli pokaziť náladu, napríklad obrancovia tak už neodbehávajú od hráčov v rohu na výpomoc pod košom, hoci to mali zakázané. Chválím a teším sa na ďalšie úpravy!

Okrem týchto hratel'nostných zmien máme k dispozícii klasickú ponuku módov – môžete si zahrať rýchly zápas NBA či WNBA, online, play-off či blacktop. Nechýba ani stálica v podaní MyNBA, čo je už roky moja najobľúbenejšia časť. Vyberiete si tím (alebo tímy), ktorý následne riadite v podstate od A po Z. Vyberáte hráčov, strážite, či sú spokojní a aká je tímová chémia, nastavujete im tréning, riešite trejdy, posielate skautov, aby vyhl'adávali



týždňoch a dosiahnutí levelu 40 začínate odznovu, keďže koncept tzv. sezón sa rozhodli tvorcovia implementovať aj do kariérnej časti. Rozhodne je to zaujímavé osvieženie, hoci sa priznám, že nič pre mňa. Je to totiž veľký žrút času a preferujem radšej klasický basketbal 5 proti 5.

Celkovo je The City taký polotovar. Nasýtite sa, ale počas celého procesu jedenia máte pocit, že by to mohlo byť oveľa lepšie. Nápad to nie je zlý, ale napríklad ja, ako offline zameraný hráč, by som ocenil, keby ma vývojári nenútili doň chodiť. Mesto je v niektorých momentoch zabugované, vďaka zlým serverom (mimochodom, je neuveriteľné, aby firma ako 2K nevedela ani po rokoch zabezpečiť normálne a

nádejné hviezdy... Jednoducho všetko, čo k pravej NBA patrí. Samozrejme, nejde o basketbalovú verziu Football Manager, ale tento mód je dostatočne hlboký na to, aby ste mu venovali desiatky hodín. Jeho veľkou výhodou je to, že počas simulácie zápasu do neho môžete naskočiť v hociktorom momente, čo je vďaka next-gen konzolám otázka niekoľkých sekúnd. A ak chcete čosi oddychovejšie, nie je problém, prispôbiť a editovať viete 99% vecí. Jediná výčitka smeruje k tomu, že ľudia sa tu stretávajú s nepríjemnými bugmi, to však vývojári hľadám vyriešia pár záplatami. Bola by totiž škoda, keby takéto zbytočnosti hyzdili hľadám najlepší mód, aký nájdete v športových tituloch.

## Súper sa vracia do hry

Výrazných noviniek sa dočkal aj ďalší dôležitý mód – MyCareer. V ňom sa, ako už asi viete vyčítať z názvu (ak nie, tak je to celkom smutné), zmocníte kontroly nad vlastným hráčom, ktorého cieľom bude preraziť v NBA... Alebo aj nie. Vývojári totiž z tohto módu urobili v podstate RPG. Áno, počujete dobre. V next-gen verzii sa opäť



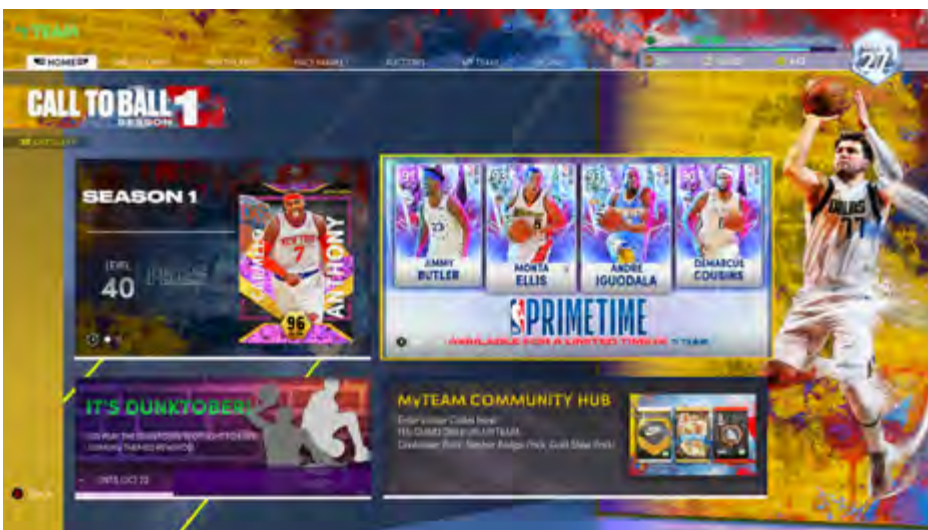
vracia The City (na Xbox One, PS4 a PC si musíte vystačiť s The Neighbourhood), čiže hub, v ktorom sa stretávajú hráči a okrem toho, že si tam môžu zmerať sily v street basketbale, ísť si kúpiť oblečenie alebo len tak pokecať, už plnia aj rôznorodé úlohy. Za tie potom dostanú body, potom si zvyšujú úroveň a získajú aj nejaké tie odmeny – a po šiestich

nepadajúce servery) nie je tak plynulý, ako by malo byť, a naozaj ma nebaví sa cezeň presúvať päť minút iba kvôli tomu, aby som navštívil svojho agenta, prehodil s ním pár viet a posunul sa v príbehu. Veď v minulých ročníkoch som to v pohode mohol urobiť v menu.

## Veľké pol'avenie

Čo sa týka príbehu, 2K na to išlo menej emocionálne ako minulého rok. Tentoraz ste influencer s prezývkou MP a vaša cesta do najprestížnejšej ligy sveta môže byť nelineárna, keďže k dispozícii je univerzita, G-League, prípadne viete skočiť rovno do draftu. A keď už sa etablovate v NBA, čakajú na vás viaceré možnosti – môžete sa totiž stať módnou či hudobnou ikonou, čo vám zabezpečí obrovské zisky pomimo samotného športu. K tomu sa viažu aj rôzne cutscény a bočné aktivity povedzme že pochybnej kvality.

Ak vás však tieto „serepetičky“ nezaujímajú rovnako ako mňa, ktorý si chcem si zahrať basketbal, 2K, a netúžim sa stať nepodareným reperom z Košíc, žiaden



problém, môžete sa sústrediť iba na šport a o nič neprídete, aj keď neslaný a nemastný príbeh budete musieť pretrpieť aj tak. Vďaka samotnému vylepšenému basketbalu je kariérny mód zábavná skúsenosť, hoci sa hráči sťažujú na viacero bugov, pre ktoré sa nevedia pohnúť ďalej, a nesmieme opomenúť ani to, že opäť je skrz-naskrz popretkávaný mikrotransakciami. Kým sa dostanete na úroveň, pri ktorej nebudete škriepať zubami, prečo váš nikým nebránený hráč netrafil ľahkú strelu spod koša, to peknú chvíľu potrvá. Ibaže by ste chceli na zlepšenie investovať reálne peniaze... Apropos, mikrotransakcie.

## Opakovanie tých istých chýb

S nimi sa priamo spája MyTeam. Táto basketbalová verzia úspešného kartičkového módu Ultimate Team z FIFA je populárnejšia z roka na rok a vývojári sú si toho vedomí. Minulý rok prišli s niekoľkými vydarenými novinkami a z nich vynikalo predovšetkým zavedenie tzv. sezón, ktoré trvajú niekoľko týždňov. Počas tohto obdobia plníte úlohy, za ne získavate skúsenostné body a potom aj rôzne odmeny, pričom hlavnou je naozaj skvelý hráč - v prípade prvej sezóny NBA 2K22 je to Carmelo Anthony s hodnotením 95. Priznám sa, že MyTeam som v 2K21 hral v podstate celý rok a aj bez toho, aby som míňal peniaze, som vždy dokázal vyskladať konkurenčné schopný tím. Problémom však je veľké množstvo času, ktoré hre musíte obetovať - a pre niekoho je čas dôležitejší ako peniaze.

Tu zároveň prichádzame k basketbalovej lopte úrazu (haha). Séria NBA 2K je neslávne známa aj množstvom mikrotransakcií, ktoré do nej v posledných rokoch prenikli. Ako som už spomenul, titul si viete užiť aj bez toho, aby ste míňali desiatky ďalších eur, možnosť utrácať



peniaze vám však budú vývojári pchať do tváre pri každej možnej príležitosti a v MyTeam to vidno hádam najviac. Áno, oproti minulým ročníkom ponúkajú tvorcovia šancu získať dobré karty už len tým, že budete hrať a plniť úlohy. Ale potom si všimnete malé zmeny idúce proti používateľom. Tento rok napríklad hráči dostávajú menej hernej meny za rýchly predaj kartičiek, 2K taktiež zrušilo bronzových a strieborných hráčov, ktorých kontrakty stáli najmenej, a ako čerešnička na torte je zníženie násobiteľ'a hernej meny získanej za zápas. V praxi to znamená, že za odohraný zápas získate až o 25% menej MyTeam Points. Keď si to takto spočítate, pochopíte, prečo postupujete pomalšie ako minulý rok. A to som ešte nespomenul, že do nového módu s názvom Draft dostanete za sezónu tri vstupenky a ak ich vyčerpáte, ďalšie si môžete kúpiť iba za virtuálnu menu dostupnú za reálne peniaze.

## Dohranie so ct'ou

Na záver by som sa vrátil k pozitívnejšiemu tónu. NBA 2K22 totiž ponúka skvelý audiovizuálny zážitok a zápasová

prezentácia je už dlhé roky najlepšia v žánri. Grafika vrátane animácií sa opäť dočkala vylepšení - modely hráčov vyzerajú úžasne a tie najväčšie hviezdy vrátane Luku Dončiča, ktorý je tvárou tohto ročníka, akoby vypadli z oka svojim reálnym predlohám. Spomenúť musím aj rýchle načítavacie časy (nebe a dudy oproti minulej generácii) a rozsiahly hiphopový soundtrack, ktorý do zámorského basketbalu jednoducho sedí.

Nuž, aký je teda verdikt? Najnovší ročník jedinej poriadnej basketbalovej situácie v mnohom potešil, ale v mnohom aj sklamal. Na jednej strane tu máte skvelý basketbal s nádhernou vizuálnou stránkou, na strane druhej sa na vás všade budú valiť mikrotransakcie. A veľkým hriechom NBA 2K22 je, že odhliadnuc od vytúžených zmien v hrateľnosti sa tvorcovia príliš veľa zamerali na vylepšovanie vecí, ktoré so športom samotným až tak nesúvisia. A to je v inak výbornej basketbalovej hre škoda.

## Záver

Čo sa týka hrateľnosti, NBA 2K22 je krok správnym smerom s fajn novinkami a bude vás baviť. Žiaľ, množstvo mikrotransakcií, ktorými je titul pretkaný, mi nedovoľuje ísť s hodnotením vyššie. Opakuje sa to totiž rok čo rok.

Pavol Hirka



### ZÁKLADNÉ INFO:

|        |                 |            |
|--------|-----------------|------------|
| Žáner: | Výrobca:        | Zapožičal: |
| Šport  | Visual Concepts | Cenega     |

### PLUSY A MÍNUSY:

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| + Opäť výborná audiovizuálna stránka     | - Novinky v MyCareer              |
| + Najlepšia hrateľnosť za niekoľko rokov | - Veľké množstvo mikrotransakcií  |
|  | - Predátorské zmeny v móde MyTeam |
|  | - Bugy                            |

### HODNOTENIE:

★★★★☆

# Far Cry 6

PRÍBEH REVOLUCIONÁRA, ALE ŽIADNA REVOLÚCIA



**Far Cry 6 je dovedna najpolitickejším dielom, čo hre dodáva – aspoň na pomery tejto franšízy – nezvyčajnú hĺbku, ale tiež umocňuje stereotypy. Okrem toho však do slávnej série, až na lákavý závan Karibiku, neprináša žiadny čerstvý vzduch.**

Zo strany Ubisoftu, ktorý vždy od podobnosti s reálnou históriou dával ruky preč, ide o prekvapivý krok. Fiktívny ostrov Yara je skoro ako Kuba – s diktátorom, gerila revolúciou a dôrazom na poľnohospodárstvo, tabakový priemysel a politiku izolácie.

Americké Miami je dokonca aj v tomto prípade cieľom všetkých utečencov, vrátane hlavného hrdinu Daniho, ktorý túži po jedinej veci; nasadnúť na čln a nechať yaranského brehu ďaleko za sebou.

Ak vám neprekáža prejsť Far Cry 6 zhruba za hodinu herného času a ignorovať 90 percent obsahu,

stačí jedinú: nezmeniť názor a ísť za svojím americkým snom.

Možnosť ukončiť hru predčasne a využiť alternatívny záver po vzore predchádzajúcich dvoch dielov je prítomná aj tu... rovnako ako všetko, čo Far Cry na hernom trhu definuje ako značku. Žiaľ, nič extra navyše.

## Takmer reálny príbeh

Šiesty diel pomerne dobre, hoci predsa len trochu neohrabane znázorňuje atmosféru strachu na ostrove plnom represie, potlačovania slobôd a tyranie, kde nebojujete proti náboženskému extrémistovi, excentrickému kráľovi či lídrovi pirátov alebo niečomu podobne bláznivému.

Premisa je tým pádom fádnejšia, ale ovela realistickejšia. Antón Castillo v podaní Giancarla Esposito (Breaking Bad, Mandalorian) je demokraticky zvoleným prezidentom fiktívneho karibského

ostrova Yara, ktorý vyhral voľby vďaka silným sľubom. Namiesto spásy sa však z neho vykl'ul tyran, ktorý zotročuje svoj ľud a núti ho pracovať na tabakových plantážach, ktorý unáša, týra a zabíja všetkých potenciálnych odporcov.

Relatívne silný je v tomto ohľade úvod hry, ktorý vyloží všetky karty na stôl a vy okamžite viete, proti komu a čomu bojujete. Unikáte z hlavného mesta Esperanzy v domnienke, že sa tam už nevrátite, no metropola sa nakoniec stane vašou cieľovou rovinou v komplexnom boji proti diktatúre. Predtým vás však čakajú už klasické peripetie v podobe obsadzovania táborov, kontrolných stanovíšť a plnenia misií za cieľom získania spojencov, aby ste sa mohli postaviť členom Castillovej rodiny a jeho najvernejším spojencom.

## Pekné, ale plytké

Antón Castillo svoju domovinu často označuje za raj – a nie je ťažké tomu

uveriť. V Karibiku som síce nikdy reálne nebol, neviem to teda porovnať, ale Yara, fiktívny ostrov podobný Kube, na ktorom sa Far Cry 6 odohráva, je vizuálnou baladou plnou západov slnka a jasných nocí. Teda, až pokiaľ nevyjdete na hlavnú cestu, kde je poväčšine prestrelka s vojakmi v bielo-červených uniformách len otázkou času a s idylkou je amen.

Pocit, že sa nachádzate na rajskom mýnovom poli, do vás hra tlačí neustálym snorením príslušníkov armády. Kamkoľvek sa pohnete, muži a ženy verní režimu prechádzajú okolo, cválajú na koňoch, prevážajú väzňov, rozvážajú v cisternách Viviro – horľavú látku a údajný liek proti rakovine



získavaný z tabakových listov, strielajú na členov povstania alebo strážia vojensky dôležité objekty, ako napríklad systémy protivzdušnej obrany.

Ide o vizuálne krásny, to áno, ale tiež umelý a křčovitý svet, kde má väčšina generických NPC rovnaký model postavy a tváre a celé to skôr pripomína nepodarenú simuláciu než žijúcu, krvácajúcu krajinu.

Mapa svojou šírou veľkosťou, otvorenosťou atraktivnosťou zväzda k dojmu, že hľadám ani nejde o klasickú akčnú hru od Ubisoftu plnú repetitívnych prvkov.

Ale ide, nenechajte sa mýliť.

## Novinky sú skôr „kozmetické“

Žánrová zmena, akou prešla ďalšia veľká séria od Ubisoftu – Assassin's Creed – sa v prípade Far Cry nekoná. Zatiaľ čo vo Valhalle už boli veľmi citel'né RPG prvky, element nevidaný v pôvodných hrách s Altairom, Eziom, Edwardom a ďalšími,

Francúzi v prípade svojej druhej vlnkovej lode vsadili aj v šiestom dieli na istotu.

Far Cry 6 je tak presne tým, čo fanúšikovia očakávali, pretože nasleduje trasu vyšliapanú prechádzajúcimi dielmi. Skutočná história osladená fantastikou, to je doména Assassin's Creedu; vo Far Cry dominuje fiktívny svet, kde vás už v prvých chvíľach upozorní známa klauzula upozorňujúca na to, že akákoľvek podobnosť so skutočnými osobami je čisto náhodná. Ale je? V tomto deli skrátka na náhodu neveríme.

Opäť sa vracia záporák v hlavnej úlohe, dobývanie území, hľadanie zberateľských predmetov, vedľajšie úlohy v podobe tzv. „yaránskych príbehov“ a mini aktivity – príležitostne zaujímavé – spojené s objavovaním karibského sveta. Novinky, ktoré Ubisoft vo FC 6 predstavil, rýchlo zapadnú do starých známych mechaník a praktík, bez ktorých by Far Cry nebol, no... Far Cry.

Skvelým príkladom je napríklad váš zvierací „amigo“, ktorý môže nepriateľov

rozptýliť alebo ich eliminovať. Prvého – aligátora Guapa – vám hra pridelí už v úvode, ďalších budete musieť nájsť a splniť aj nejaké úlohy. Podstatné však je, že hoci im môžete dávať jednoduché príkazy, nie sú obzvlášť praktickí a ich reálny prínos je minimálny. Rozkošného Choriza s kolečkami budete nepochybne hladkať často, no okrem rozplývania sa nad tým, aký je chutný, nejde o žiadny prevratný element.

## Och, ale tie plandavé ušká...!

Potom tu je, samozrejme, rozširovanie a vylepšovanie partizánskych táborov, ktoré je – na rozdiel od rovnakej mechaniky v AC Valhalla – značne osekané a vonkoncom nudné. Pôsobí silene a ako element navyše, kdežto vo Valhalle išlo o prirodzenú súčasť príbehu.

To, že sa po takýchto kempoch prechádzate s pohľadom v tretej osobe, je však kurióznou novinkou, hoci nijako podstatnou Hlavného hrdinu Daniho si môžete po prvýkrát v histórii série poriadne prezrieť v jednom z jeho (alebo z nej) množstva bojových outfitov aj mimo cut-scén. Outfitov je k dispozícii, podobne ako zbraní, viac než dost, a tak máte aspoň vždy prehľad, či na Yare „partizánčite“ štýlovo.

## Ani supremo nie je až také super

Pravdou však je, že vďaka neustálemu noseniu „Suprema“ – vašej ultimátnej zbrane schopnej strieľať rakety alebo spaľovať nepriateľov – vyzeráte tak či onak ako Boba Fett z Hviezdných vojen.

Hoci je Supremo jedným z hlavných ťahákov Far Cry 6, tento vynález odboja ma vôbec nenadchol. Často som zabúdala, že ho vôbec mám k dispozícii, obzvlášť,

keď som si vymenil základný model za iný, ktorý vyšľahne plamene naokolo a mňa vystrelí niekoľko metrov do vzduchu, akoby som bol nejaká žijúca raketa. Je to štýlové, dobre to vyzerá, ale vďaka krátkemu dosahu je využitie minimálne. Už lepší bol spomínaný „základný“ model, ktorý automaticky zameria nepriateľov v okolí a vystrelí po nich rakety.

Supremo je prvkom bláznivým, hoci poväčšine nie až takým efektívnym oproti konvenčným zbraniam. Sú to totiž, ako inak, práve pušky, pištole, snajperky, samopaly či podomácky vyrobené zbrane, ako sú centrálnym zážitkom väčšiny hry. Ich paleta je veľká, využitie maximálne a použitie efektívne. Čo z toho teda vyplýva?

Far Cry 6 nijako neprekonáva vlastné hranice, len ich posúva inými smermi a inak tvaruje. Je to tak zle? To je vec názoru, ale mojím je, že absencia výrazných, naozaj výrazných novinek je premrhanou šancou.

## Škoda výplaty pre Giancarla?

Po fiktívnom nepálskom Kyrate, kde nechýbal mysticismus, či post-apokalyptickej Montane pôsobí Yara a jej tyranský „El Presidente“ predsa len nezaujímavé. Jasné, vždy je to fiktívne miesto na Zemi, vždy je to jej fiktívny hrôzovládca a vždy ste to vy – bojovník, ktorý sa vzoprie celej mašinérii a snaží sa o zvrhnutie krutého režimu. V tomto sa nezmenilo nič a tak je to správne, ide totiž o základnú kosť, okolo ktorej sa formuje všetko ostatné. Samo o sebe to ale nestačí.

Hoci je Karibik vďaka bielym plážam a blankytnému modrému moru po stránke čistej estetickosti perfektným



zasadením, samotná premisa je taká fádna, že ani skvelý Giancarlo Esposito ju svojím výkonom nezachraňuje.

Možno to je vec vkusu, možno vám nezáleží na tom, proti komu v hre pozdvihnete zbraň, ale stereotypný diktátor na odlahlom rajskom ostrove je asi tým najtuctovejším herným záporákom, akého nám zatiaľ Ubisoft naservíroval. Vaas, Pagan Min či Joseph Seed – tí všetci boli výrazní už len tým, že vôbec boli, a hoci žiadny z nich nemá Giancarlovu charizmu, prídu mi ako vonkoncom zaujímavejšie voľby.

## Starý dobrý far cry, len krajší

Samozrejme, hoci zasadenie hry do veľkej miery vplýva na jej výslednú kvalitu, určite ju nepodmieňuje.

Práve naopak, Far Cry 6 je presne tým, čo si pod názvom tejto značky predstavujete; vracia sa voľnosť pohybu po súši, po vode aj vo vzduchu, postupná eliminácia klúčových bastardov, aby ste sa nakoniec dostali k tomu najväčšiemu,

a hlavne už spomínaný slušný arzenál zbraní. Ako yaranský partizán Dani (prípadne yaranská partizánka, to je už na vašej voľbe) sa budete spoliehať najmä na provizórne, podomácky vyrobené zbrane od povstaleckého génia Juana.

Arzenál deštrukcie je vo Far Cry 6 viac než bohatý, zbrane sú navyše plne vylepšiteľné a určite taktické prvky v hre dodávajú napríklad slabiny jednotlivých nepriateľov, ktorí inak reagujú na konkrétny druh munície.

## Ste partizán, nie rambo

Je až prekvapivé, ako veľmi je taktika vo Far Cry 6 dôležitá a ak budete hrať bez premýšľania, ako to občas zvyknem robiť ja, dostanete poriadnu nakladačku. Priebeh obsadzovania základne sa, napríklad, môže diametrálne odlišovať podľa toho, aký zvolíte postup.

V jednej z hlavných misií som sa musel prebojovať dovnútra stráženého objektu s vedcami, a na prvýkrát sa mi to nepodarilo kvôli jednému tanku, ktorý som skrátka nedokázal zničiť.

Keď som to skúsil na druhýkrát, vojakov pri tanku som zneškodnil ako prvých a sám do opancierovaného vozidla nasadol. Nemali proti mne šancu.

Bol to skvelý pocit, rovnako ako ma hnevala prvá skúsenosť. Nie je predsa v poriadku, že hra proti vám postaví súpera, ktorého nemáte ako zničiť.

Far Cry 6 ponúka len dve obtiažnosti – príbehový a akčný režim, ktorý Ubisoft definuje ako „ani príliš ťažký, ani príliš ľahký.“ Dovolím si nesúhlasiť, pretože rozdiely v hrateľnosti môžu byť obrovské, ak si nedáte pozor. Prvý, ľahký mód zrejme väčšina z hráčov so





sebavedomím hneď zavrhne. Ak ale nemáte príliš veľkú trpezlivosť alebo nepatríte k skúseným ostrostrelcom, odporúčam, aby ste to aspoň zväžili.

Niežeby teda Far Cry patril k titulom, ktoré si väčšina zahrá kvôli príbehu.

Keďže „stealth“ praktiky osobne veľmi neuznávam, nebudem klamať, že prvé hodiny na Yare neboli náročné. Postaviť sa vojenskému tábora ako jednočlenná armáda si vyžaduje veľkú šikovnosť, ktorú zrejme nemám, a tak som často umieral.

Podcenil som náročnosť hry a mnohokrát na to doplatil, na strane druhej neoceňujem, že ma FC 6 nepriamo tlačil zakrádaniu sa po vysokej tráve a tichej eliminácii súperov, keď mi jednoducho takýto štýl hrania nevyhovuje.

Musím ale uznať, že logika za tým je neomylná. Dani je gerila bojovník a nie Rambo. Keby Che Guevara sám nabehol medzi oddiel vojakov a spustil strelbu, bol by to idiot a nie slávny revolucionár.



## Umelá inteligencia zrejme len nedávno vyliezla z mora

Úprimne, občas som sa za svoju hernú pochabosť aj hanbil, no napriek tomu bola moja „odvaha“ nič v porovnaní s tým, čo dokázali niektoré NPC.

Postaviť sa meter od tanku a strieľať atď do neho z automatickej pušky len preto, aby vás o chvíľu zrazil, je celkom presnou definíciou umelej inteligencie vo Far Cry 6.

Našťastie ňou netrpia len vaši spojenci, ale aj nepriatelia, ktorí majú občas problém trafiť vás z polmetra. A tu je, optimisticky zhrnuté, nedostatočná.

Vo Far Cry 6 vás nezabije dôvtip Castillových prívržencov, ale absencia toho vášho v kombinácii s hrubými číslami.

Ak nevyradíte pred obsadzovaním tábora alarm, riskujete, že pre jeden chybný krok sa na vás budú valiť neutíchajúce vlny nepriateľov na čele s vojenským vrtuľníkom či špeciálnymi jednotkami s

mobilnými štípmi. Budú sa na vás valiť od mora, zo súše, aj zo vzduchu. Nejedna môj pokus o splnenie misie sa preto zmenil na akýsi „survival“ mód na štýl „nevyhráš, ale preži čo najdlhšie“. Davy nemákov sú neúprosné a najlepšie, čo môžete spraviť, je utiecť a ukryť sa, počkať, kým sa situácia upokojí (čo vôbec netrvá dlho), a potom skúsiť štastia opäť. To platí aj pri hlavných príbehových misiách, ktoré pol'ahky môžete aj niekoľkokrát opakovať len preto, že ste si nedali dostatočný pozor.

Horšie je, že hra je v tomto ohľade nekonzistentná. V jednej misii som, napríklad, musel sadnúť do tanku premaľovaného naružovo, aby som zničil propagačné billboardy v jednom mestečku.

Bohužiaľ som v procese zomrel, a keď ma hra vrátila do posledného automaticky uloženého bodu v meste, tank – kl'účovú súčasť misie – som už k dispozícii nemal. Skrátka zmizol.

Inokedy som zasa uprostred misie hru vypol v domnienke, že ma to pri návrate hodí na začiatok, no z nejakého dôvodu sa to nielenže nestalo, ale opakovať som musel ešte aj jednu vedľajšiu misiu, ktorú som predtým dokončil.

Prečo?

Nič v zlom, ale keď už Ubisoft lipne na automatickom ukladaní bez možnosti toho manuálneho, nech to aspoň robí poriadne. Ale aj to je Far Cry 6. Ak platí, že diabol sa ukrýva v detailoch, táto hra je priam svätá.

Obrovský marketing, hviezdny herec v hlavnej úlohe a rajský svet Karibiku, to všetko by malo z FC 6 robit' najlepšiu hru série, ale nestalo sa tak. Zatiaľ čo v Assassin's Creed – ďalšej ohromnej značke – dokázal Ubisoft s Valhallou prekonať všetko, čo doteraz ponúkol, Far Cry 6 je len zábavným, ale v konečnom dôsledku obyčajným ďalším dielom.

Mário Lorenc

### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
|--------|----------|------------|
| FPS    | Ubisoft  | Comgad     |

### PLUSY A MÍNUSY:

|   |   |
|---|---|
| + prostredie Karibiku                   | - nie práve najlepšie implementovaný autosave |
| + diverzita zbraní, vozidiel a gadgetov | - nízka umelá inteligencia                    |
| + výkon Giancarla Esposita              |   |

### HODNOTENIE:



## Final Fantasy IV Pixel Remaster

PEKNÝ PRÍBEH, NO ZÁROVEŇ NEPEKNÉ ŠRÁMY NA GRAFIKE A HRATEĽNOSTI



**Ked' pred 20 rokmi napísal Jiří Pavlovský vo svojej recenzii v jednom z čísel Oficiálneho českého PlayStation magazínu, že Final Fantasy IV drhne, trochu som tomu nerozumel. Hra to bola predsa príbehovo strhujúca, hrateľnosťou bohatá a preplnená obsahom až do prasknutia, tak v čom bol problém? Ja som na rozdiel od neho hru okamžite zaradil medzi najlepšie hry série, ktoré som kedy hral. Dnes už asi ale viem, v čom bol ten problém. Zdá sa, že som ešte nemal dostatočné skúsenosti. Ked' som sa totiž v súčasnosti po tak dlhej dobe k Final Fantasy IV opäť vrátil, už to také veselé nebolo. A nielen z dôvodu „vylepšení“, ktoré sa do hry dostali ako novinky série Pixel Remaster.**

Priznám sa, že, žiaľ, si už konkrétne nepamätám, čo na hre Jiřímu vadilo, avšak to asi ani nie je podstatné. V úvode som chcel naznačiť, že niekedy natrafíte na hru, ktorú ste mali kedysi veľmi radi, ktorú mali radi všetci navôkol vás, no zároveň vám nedal spávať jeden negatívny názor, s ktorým ste

nesúhlasili, len aby ste paradoxne o nejaký čas zistili, že mal predsa len v niečom pravdu. Nie, Final Fantasy IV už nepatrí medzi tie najlepšie hry série, aké som kedy hral. Ked' som po skvelej trojke uvažoval o upravení môjho osobného rebríčka, tak po dohraní štvorky som ho už definitívne musel prekopat'.

Final Fantasy IV je oproti predchádzajúcim trom hrám krokom späť. Myslím to vo všeobecnej miere, nielen z pohľadu série Pixel Remaster. Tam, kde od prvého dielu role-playing hrateľnosť série gradovala, vylepšovala sa a zvel'ad'ovala, u štvorky sa zastavuje a prekvapujúco radí spiatocku, vracajúc sa dokonca kdesi ešte pred prvý diel. Prvý diel mal svoje obmedzenia, no umožňoval zvolenie povolania na začiatku hry, druhý bol experimentálny a postavy mohli byť tým, čím bojovali a tretí nádherným spôsobom vylepšoval tradičný job systém umožnením zmeny povolania v reálnom čase. Štvorka sa tvári ako jednotka, avšak s tým, že povolania sú dané postavám natvrdo od začiatku hry, bez možnosti

si ich v úvode zmeniť. Final Fantasy IV posúva príbeh nad hrateľnosť a tým dáva základ tomu, čomu dnes hovoríme JRPG.

Hlavným hrdinom je temný rytier Cecil, ktorý má pochybnosti o úlohách zadaných kráľom. Zabíjať nevinných? Násilným spôsobom sa zmocňovať ich kryštálov? To predsa nie je dôvod, prečo sa pridá ku kráľovskej letke Red Wings ako ich kapitán. Niečo tú nehrá. Správanie kráľa je každým dňom zvláštnejšie a zvláštnejšie. Prečo kráľ z ničoho nič baží po kryštáloch? Prečo sa znížil k tak opovrhnutia hodným činom? Už to tak nemôže ďalej ísť. Musí konfrontovať kráľa so svojimi pochybnosťami len čo dorazia späť do hradu Baron a odovzdá mu ďalší kryštál vykúpený krvou nevinných.

To, čo sa stane ďalej, to už neprezradím. Príbeh štvrtého dielu je totiž vážne skvelý, plný zvrátov, prekvapujúcich odhalení a tajomstiev. Ako to poznáme z moderných dielov, ani tak staručká hra nie je taká, aká sa na prvý pohľad



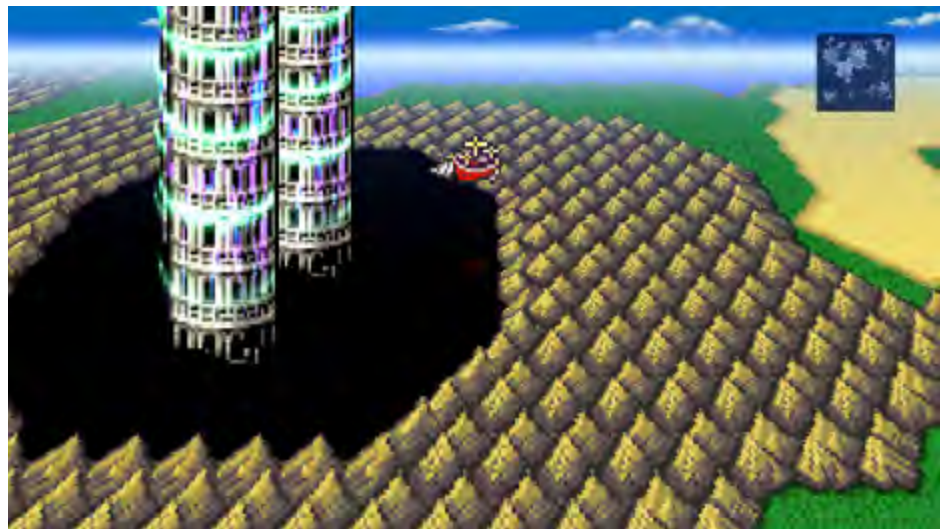


rozhodli tvorcovia. A to je presne ten krok späť, o ktorom som písal.

Inou optikou by som sa na tento problém pozeral, ak by rozvoj postáv bol zaujímavý. Spomeňte si na moderné diely, v ktorých postavy taktiež nemajú žiadne povolania na výber, avšak stromy schopností a inovatívne role-playing systémy ich absenciu bohato vyvažujú. Ak nehovorím o mágoch, ktorí levelovaním získavajú nové kúzla, či summoneroch, ktorí môžu získať nové vyvolávacie kúzla porazením nepovinných bossov, tak jediné, čo sa tu u ostatných postáv/povolání vylepšuje, sú štatistiky. Za veľký problém hry považujem aj časté menenie postáv

zdá. Veľkú zásluhu má v tom aj príbeh sveta, ktorý sa vôbec neprekrýva s predchádzajúcimi časťami, no je rovnako prepracovaný, bohatý na históriu a krásne vymyslený. Preto je vskutku nádherné ho objavovať. Bol som fascinovaný jeho zákonitostami a dávnymi príbehmi, čo ma neopustilo po celú hru. Zároveň veľké plus za prekrásny koniec, pri ktorom vám nepochybne zvlhnú oči a oceníte snahu tvorcov priniesť dospelý príbeh. Hra sa nebojí dotýkať tým akými sú smrť, nenávisť, či láska.

Pri hraní tohto pixelového remasteru som si uvedomil, aká úžasná hra by bola Final Fantasy IV, ak by rovnako progresívna ako v príbehu bola aj v hrateľnosti. Uvedomujem si, že ak tvorcovia chceli vyrozprávať tento konkrétny dej, asi by to inak ani nešlo. Príbeh totiž uvádza a vysvetľuje, prečo je Cecil temný rytier, prečo je jeho láska Rosa biely mág, prečo je Rydia summoner, či prečo je Kain dragoon. Vysvetlenia o povolaniach postáv, ktoré hra ponúka, sú detaily, ktoré prehĺbujú lore. To je podľa mňa fajn, avšak fajn nie je to, že hra je neuveriteľne



nalinajovaná. Niektoré postavy, ako Cecil či Rydia, si zmenia povolanie, respektíve upravia ho, avšak nemáte to vo svojich rukách, všetko vyplynie len z príbehu. Až sa mi chce povedať, že tam, kde ste vo Final Fantasy III ako hráč, ktorý sa rozhoduje sám podľa vlastnej vôle, tu, vo Final Fantasy IV, ste len divákom, za ktorého už dopredu

vo vašej partii. Samozrejme, je to kvôli príbehu. Postavy od vás budú vo veľkom odchádzať a striedať sa s inými, len aby tie, čo predtým odišli, prišli späť s novými schopnosťami. Taká Rydia bude na začiatku vedieť vyvolať len obyčajného Chocoba, avšak, ak sa k vám znova pridá o nejaký ten čas, už bude vedieť kúzliť známe ťažkotonážne kúzla ako Ifrita či Shivu a to kompletne bez vášho pričinenia. Veľakrát s vami bude napríklad silný mág Tellah, ktorý bude hneď od začiatku vedieť všetky kúzla bielej a čiernej mágie (až na malé výnimky), čo znamená, že súbojmi preletíte ako víchor. Iste, bolo to tak aj v pôvodnej hre, avšak Final Fantasy IV Pixel Remaster je oproti nej ešte omnoho jednoduchšia, pretože na levelovanie potrebujete o polovicu menej bodov skúseností než predtým.



Final Fantasy IV do série priniesla súbojový systém Active Time Battle (ATB), ktorý umožnil hráčom dávať príkazy postavám vtedy, ak sa im doplnil ukazovateľ a to bez ohľadu na to, čo v tej chvíli robia nepriatelia. V pôvodnej

verzii ukazovateľ nebol vidieť, no v tejto verzii viditeľný už je. ATB môže byť v nastavení „wait“ alebo „auto“, pričom prvé nastavenie znamená, že nepriateľom sa zastaví ukazovateľ keď budete prehrabávať inventár vecí alebo vyberať kúzlo, a druhé nastavenie zasa, že sa nikdy nezastaví. Tento systém sa prvýkrát objavil tu a so sériou ostal až do deviateho dielu. Oproti klasickým ťahovým súbojom sú ATB súboje dynamickejšie, adrenalínovejšie a hráč musí pozornejšie sledovať, čo sa deje na bojovom poli.

Novinkou v hre sú aj save pointy v dungeonoch. V nich si môžete rozložiť stan a vyliečiť sa, no taktiež si hru uložiť. Kedysi šlo o veľký krok v ústrety väčšiemu pohodliu hráčov, no v tejto verzii to až taký význam nemá, nakoľko ako aj v ostatných pixel remasteroch Final Fantasy, postup si môžete ukladať kdekol'vek. Samotné dungeony sú nadizajnované veľmi dobre. Majú vetvenie, množstvo podlaží a pôsobia bludiskovým dojmom. Oproti skvelému dizajnu z druhého dielu sú však predsa len o čosi lineárnejšie.

Final Fantasy III Pixel Remaster vyzeral nádhorne. Hru som pasoval za najkrajšie vyzerajúci pixel remaster dovtedy a tento status sa nezmenil ani príchodom štvorky. Prekvapivo je štvrtá hra miestami graficky (mierne povedané) nevábna. Tak, ako prvý a druhý diel, je štvorka založená na GBA verzii, v tomto prípade konkrétne Final Fantasy IV Advance. Na tom vlastne nie je nič zlé, nakoľko tvorcovia vždy pôvodný GBA vizuál niečím obohatili. Urobili tak aj teraz, až na mapu sveta. Tá je jednoducho škaredá. Pixely trávy sú veľké ako stromy a štíty hôr vyzerajú skôr ako kôpky zmrzliny než majestátné vysočiny. Aby toho nebolo málo, tvorcovia



sa neunúvali opraviť bugy, ktoré boli prítomné už vo Final Fantasy IV Advance a teda na textúrach hôr nájdete zatúlané zelené pixely, ktoré sa tam dostali nepozornosťou grafikov, či čierno-čierne plochy pri vchodoch do jaskýň, ktoré neobsahujú absolútne žiadnu grafiku. Vrcholom je prítomnosť úplne nového bugu, ktorý zapríčiňuje nahrádzanie blokov textúr lesov blokmi textúr trávy.

Ak ste čítali moje predchádzajúce recenzie Pixel Remaster série, tak už viete, aké nové prvky obsahuje aj táto hra. Pohyb postáv je tak o 30 percent rýchlejší, prítomné sú nevypnutelné mini-mapy, hra je výrazne menej náročná a taktiež odhaluje všetky tajné chodby. Teda, počkať, nie všetky. Tajné chodby sú viditeľné v mestách alebo hradoch, ale v dungeonoch viditeľné nie sú. Osobne som samozrejme rád, že aspoň dungeony si zachovávajú punc tajomnosti, no mám pocit, že toto bude skôr ďalšia z chýb, než zámer tvorcov.

Tradične na konci spomeniem remasterovaný soundtrack, ktorý je

opäť tou najlepšou časťou. Nie som si však istý, či aj za týmto stojí Nobuo Uemacu, nakoľko sa priznám, že som jeho meno nezachytil počas záverečných titulkov. Každopádne, záleží hlavne na tom, aký je výsledok. A ten je opäť fenomenálny. Pôvodný soundtrack už využíval zvukový čip konzoly SNES, ktorý umožňoval pokročilejšie zvuky a imitácie reálnych nástrojov, no skutočné hudobné nástroje a prepracovaná orchestrácia soundtracku tejto verzie prenášajú soundtrack na úplne novú úroveň. Či už ide o hlavný hudobný motív hry, výpravnú The Red Army Theme alebo motív miest Welcome to Our Town, zakaždým budete nadšení.

Veľmi pekný príbeh s krásnym koncom, prekvapivé zvraty, či skvelé postavy, to je to, v čom Final Fantasy IV Pixel Remaster exceluje. Čo sa však hráteľnosti týka, ak si odmyslíme „klasické“ neduhy série Pixel Remaster, tak túto hru kazí aj príliš lineárna hráteľnosť, ktorá je naviazaná na príbehové udalosti.

To bráni otvorenejšiemu rozvoju postáv známemu z predchádzajúcich dielov. Final Fantasy IV ako taká nie je vôbec zlou hrou, len hráteľnosť, na svoju škodu, odsúva tak trochu do úzadia.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

|               |                 |                   |
|---------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b> | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| JRPG          | Square Enix     | Cenega            |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                                 |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| + krásny príbeh a nádherný lore | - Pixel Remaster vylepšenia       |
| + dojemný koniec                | - nekonzistentná grafika          |
| + fantastická hudba             | - príbehovosť na úkor hráteľnosti |

#### HODNOTENIE:

★★★★☆



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

MP3  
MOBILNÉ  
TELEFÓNY



ĎAKUJEME  
PROGAMINGSHOP  
A MP3

LET'S PLAY  
LET'S GO  
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,  
KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA  
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

## HyperX headsety pre PS5 a Xbox



Rad bezdrôtových herných slúchadiel HyperX Cloud Flight sa rozširuje na PS5 konzolu a bezdrôtové slúchadlá CloudX Stinger Core do radu licencovaných produktov pre Xbox.

Headset HyperX Cloud Flight ponúka vysoké pohodlie vďaka odolným nastaviteľným oceľovým posuvníkom na hlavovom moste a pamätavej pene HyperX. Headset sa pýši uzavretou konštrukciou, 50 mm meničmi

pre pohlcujúci zvuk, otočnými náušníkmi, ktoré umožňujú odložiť si náhlavnú súpravu na ramená, bezdrôtovým zážitkom s dosahom 20 m a výdržou batérie až 30 hodín. Odnímateľný mikrofón s potlačením šumu a LED indikátorom stlmenia navyše pomáha hráčom komunikovať so spoluhráčmi v tíme. K dispozícii je za 125 EUR. Bezdrôtová verzia CloudX Stinger Core je vybavená bezdrôtovým pripojením Xbox Wireless pre vysokokvalitný bezdrôtový zvuk pomocou jediného tlačidla. Headset využíva 40 mm meniče s technológiou Windows Sonic, ktoré ponúkajú čistý zvuk a vylepšené basy pre vysokú úroveň herných zážitkov. Headset má ľahkú konštrukciu (275 g) a ponúka mäkké náušníky pre pohodlie počas dlhého hrania. Tento oficiálny licencovaný headset pre Xbox ponúka aj otočné náušníky, otočný mikrofón s potlačením šumu, nastaviteľné oceľové posuvníky náhlavného mosta a bezdrôtový zážitok s dosahom 20 m a výdržou batérie až 17 hodín. K dispozícii je za 99 EUR.

## Creative Stage 360



Creative Technology oznámilo vydanie soundbaru Creative Stage 360, najnovšieho prírastku dobre zavedenej série Stage.

Vďaka integrácii technológie Dolby Atmos, Creative Stage 360 umožňuje

používateľom vychutnať si trojrozmerný zvuk podobný kinu s realistickou reprodukciou priestorového zvuku a výšok jednoduchým prehrávaním akéhokoľvek podporovaného obsahu Dolby Atmos z obľúbených

streamovacích platforiem. Najnovší soundbar sa môže pochváliť aj úplne novými, na mieru vyladenými meničmi Racetrack, špeciálnym subwooferom s dlhým dosahom a celkovým špičkovým výkonom až 240 W, ktoré poskytujú silnejší zvuk pri každom tóne.

Navyše je tento soundbar optimalizovaný na počúvanie v blízkej aj vzdialenej oblasti - bez ohľadu na to, či je umiestnený v obývacej izbe alebo na stole, môžu používatelia jednoducho prepínať medzi týmito nastaveniami pomocou novo navrhnutého infračerveného diaľkového ovládača.

Vylepšený o možnosti káblového aj bezdrôtového pripojenia, ako port HDMI ARC, dva porty HDMI 2.0, optický vstup a Bluetooth 5.0, ponúka Creative Stage 360 komplexné riešenie domáceho zvuku pre zariadenia vrátane televízorov, počítačov, mobilných zariadení alebo dokonca herné konzoly.

Creative Stage 360 je k dispozícii na Creative.com za 229,99 EUR.

## D-Link R15 EAGLE PRO AI AX1500



**Séria EAGLE PRO AI kombinuje Wi-Fi 6 s výkonnou AI a poskytuje zážitok z Wi-Fi aký doposiaľ nepoznali.**

Inteligentný smerovač R15 EAGLE PRO AI AX1500 ponúka dvojpásmové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, ktoré poskytuje bleskurýchle Wi-Fi so zvýšeným dosahom, spolaľivosťou a pokrytím až do 230 metrov štvorcových. To umožňuje užiť si Wi-Fi ako nikdy predtým a zároveň je to perfektné riešenie pre tých, čo vyžadujú stabilné Wi-Fi s minimálnymi interferenciami. Smerovač R15, ktorý v sebe spája technológiu Wi-Fi 6 s umelou inteligenciou (AI), ponúka 1024 QAM, MU-MIMO a OFDMA na zvýšenie rýchlosti, dosahu a účinnosti siete.

Inteligentný router D-Link R15 je už dostupný za 59,90 EUR.

## XPG SPECTRIX D50 DDR4 RGB



**SPECTRIX D50 DDR4 RGB s certifikáciou od ROG prešiel prísnyimi testami pretaktovania a kompatibility, aby bol zaistený optimálny výkon so základnými doskami ROG Intel DDR4.**

To znamená, že používatelia si môžu užívať výkon až 3600 MHz bez toho, aby si museli lámať hlavu s kompatibilitou alebo vstupovali do systému BIOS. Pre správnu hernú atmosféru sú moduly vybavené RGB osvetlením, ktoré je možné ovládať prostredníctvom aplikácie ROG AURA SYNC. Osvetlenie RGB dopĺňa nenápadný, ale elegantný design modulu, ktorý sa vyznačuje jednoduchými kontúrami a elegantnými líniami.

Na modul je poskytovaná doživotná záruka.

## Kingston Fury PCIe 4.0 NVMe SSD



**Nový SSD disk Kingston FURY Renegade prichádza na trh súbežne s uvedením čipovej sady Intel Z690, DDR5 pamätí Kingston FURY Beast a procesorov Intel Core 12. generácie.**

SSD disk Kingston FURY Renegade predstavuje novú generáciu PCIe 4.0 NVMe M.2 diskov pre hráčov a počítačových nadšencov. Prináša špičkový výkon s využitím najnovšieho radiča pre PCIe 4.0 x4 a 3D TLC NAND pamätí. Disk dosahuje rýchlosť pri čítaní/zápise až 7.300/7.000 MB/s a výkonu až 1.000.000 IOPS. Tenký modul formátu M.2 sa vojde aj do veľmi stiesneného priestoru v hráčskom notebooku alebo mini PC a o jeho dobré chladenie sa aj pri intenzívnej záťaži postará nízko profilový hliníkový chladič s grafénovou vrstvou. K dispozícii sú vysoké kapacity od 500GB až do 4 TB. Potvrdená je aj kompatibilita s PlayStation 5.

## WD Red SN700 NVMe



**Western Digital oznámil uvedenie nového SSD disku WD Red SN700 NVMe v kapacitách od 250 GB do 4 TB.**

Nový disk vykazuje vysokú odolnosť a prináša riešenie pre rýchlu vyrovnávaciu pamäť, ktorá zrýchli výkon úložiska NAS malých a stredných firiem.

Disk prináša výkon až 3 430 MB/s (u kapacít 500 GB a 1 TB) a je optimalizovaný pre prostredie s nepretržitým pracovným zaťažením 24/7. Pre zvládnutie konštantnej práce vyrovnávacej pamäte pri cykloch načítania aj zápisu ponúka spolaľivosť a odolnosť až 5 100 TBW (model 4 TB).

Na disk je poskytovaná päťročná obmedzená záruka, ceny sú od 72 EUR (250 GB) do 660 EUR (4 TB).

## Diablo Chairs – Series Desk

STOLIČKA ČI STÔL?



So spoločnosťou Diablo Chairs som vás osobne zoznamoval už veľakrát a to výhradne v súvislosti s ich primárnou produkciou herných kresiel. V čase, kedy len začínala zúriť nútená izolácia od sociálneho života a práca z domu sa stala naším každodenným chlebíkom, sa výber tej správnej podložky pod naše pozadie stal medzníkom medzi pohodlím a prípadnými bolesťami pohybového aparátu. Otestovali sme si niekoľko diabolských stoličiek vhodných do herného aj kancelárskeho prostredia, takže nastal čas skúsiť v tomto smere niečo príbuzné, ale cez to všetko vlastne nové. Z dielne identickej firmy prichádza na trh ich premiéra v segmente herných stolov a práve týmto smerom upriamime v nasledujúcich riadkoch našu pozornosť. Kto by to bol ešte pred pár rokmi povedal, že sa nábytkársky biznis takto špecificky roztriedi, aby uspokojil potreby všetkých, vrátane nás hráčov. Ešte dnes si živo spomínam na svoje detstvo, keď som na malom preležanom matraci vyladil ako kráľ na tróne v tureckom štýle. Dost' však bolo mojich stareckých úvah, svet sa ostatne nezastaví len preto, lebo o ňom niekto nostalgicky premieťa, je načase rozbaľiť podivne malú krabicu. Ale naozaj, z tohto sa stane stôl?

Za svoju kariéru, v ktorej som sa prepracoval z rýdzeho recenzenta softvéru na takzvaný lakmusový papierik pre všetko možné aj nemožné, sa mi v kancelárii objavilo niekoľko rozmerovo objemných krabíc,

z čoho rekordy podľa očakávania trhali práve dosky stolov. Aj z tohto dôvodu som zostal zarazený, keď mi kuriér dodal podozrivo malú, ale cez to všetko váhou presvedčivú kocku. Išlo o polovičné rozmery štandardných balení, čo vo mne razom spustilo hĺbkovú analýzu s otázkou: V čom je ten trik? Samozrejme, že prvé, čo vás napadne je fakt, že hlavná doska stola je jednoducho v polovičke rozdelená na dve časti, čo sa logicky ukázalo ako skutočnosť, ale súčasne to spustilo druhú otázku: Zostane to naozaj také pevné, keď na nosnú

plochu naložíme všetko potrebné? Nebolo preto inej možnosti, jednoducho som musel začať skladať, či ma už chrbát boľel alebo nie – a áno, boľel. Rozmerovo kompaktné balenie skrýva prehladne uložené komponenty stola, vrátane podrobného návodu, ako to celé dať dohromady. Prvé, čo vám udrie do očí je obrovský nepomer kovových častí voči zvyšku, kde prevládajú predovšetkým nosné nohy v tvare písmena L ako aj, a to je súčasne odpoveď na moju vyššie položenú otázku, ústredná nosná traverza. Práve na ňu sa inštaluje duo



dosiek, ktoré spoločne vytvárajú dostatočnú šírku 140 centimetrov. Priestor na stole je preto značný, aj keby ste si naň položili 49 palcový monitor a vyšperkovali ho klávesnicou o veľkosti elektrického klavíra.

## Samorezné skrutky

Nie všetko je však z kovu a isté časti, ktoré si tento materiál priam pýtajú, sa strojcovia Diablo X-Mate 1400 rozhodli vyhotoviť z tvrdého plastu. Ide o úchyty určené pre hrnček a headset, k čomu rovnakou mierou musím pridať aj zadný žľab pre adaptéri a organizovanie kabeláže. Je zaujímavé porovnávať koncept prvého stola od firmy Diablo s ich konkurenciou, ktorá sa nám v redakcii už neraz zjavila. Napríklad taký Genesis zvolil zapustené kovové úchyty pre skrutky zo spodnej strany stola, avšak Diablo Chairs išiel do samorezných skrutiek. Na efekte pevnosti celej konštrukcie sa to samozrejme neprejaví, keďže týmto spôsobom sa tu uchytáva duo dosiek a spomínané držiaky (páčilo sa mi, že si môžete vybrať z niekoľkých miest, kde chcete mať zavesený headset a kde zase hrnček), avšak treba sa ešte pred kúpou s touto skutočnosťou zoznámiť. Späť však ku kovu ako takému. Niekde výrobca ubral, inde naopak pridal – to pochopíte v momente, keď začnete spájať nohy s nosnou stredovou časťou. Skrutky sú nie len kovové, ale aj poriadne veľké, čo počas a po montovaní vytvára príjemný pocit z výrobku ako takého. Skutočne, tak ako som sa obával celkovej odolnosti pri doske rozdelenej na dve polovice, som vo finále musel uznať, že to bolo úplne neopodstatnené. Výrobok unesie všetko, čo mu naložíte a ešte o kus viac. V dolnej časti nôh sa nachádzajú plne regulovateľné nožičky s gumovým povrchom, vďaka ktorým dokážete dosiahnuť rovinu aj tam, kde je zem mierne krivá. Samotná doska, respektíve dosky, sú potiahnuté dostatočne odolnou fóliou s efektom karbónu. O tom



som sa sám presvedčil v momente, keď mi počas skladania spadol na stôl bočný nosník a vôbec nič nepoškrabal – palec hore. V balení sa nachádza aj špeciálna a voči vode rezistentná podložka, ktorou môžete (ale aj nemusíte) prekryť celú plochu stola. Aj keď to na PR obrázkoch vyzerá, ako keby bola samotná podložka k doske priamo prilepená, v skutočnosti je na nej len položená. V pohybe jej bráni pogumovanie zo spodnej strany, ako aj jemné zaistenie v oblasti dvoch otvorov pre vedenie kabeláže. Treba sa pripraviť na fakt, že dosiahnutie hladkého efektu na hrane stola je nemožné, podložka sa na ňom jednoducho správa ako klasická podložka. Rovnako však treba uviesť, že drží pekne a myš sa po nej kĺže bez akýchkoľvek problémov.

V rámci testu som vytvoril niekoľko kombinácií, kde som Diablo X-Mate 1400 popáral s PC zostavou a už spomínaným monitorom zvaným „veľ'rybia plutva“ (tak ja volám každý 49 palcový panel). Nevynechal som ani príležitosť rozostaviť na jeho ploche niekoľko v tom čase testovaných notebookov, či dokonca štúdiový mikrofón

(to je taký malý teaser na ďalšiu recenziu). Vo všetkých prípadoch zostala celistvosť produktu nemenná a jej využiteľnosť s danou záťažou hardvéru detto. Ak ste sa teraz začali o tento herný stôl seriózne zaujímať, určite je dobre vedieť, že na ňom nie je možné nastavovať výšku a tá tak zostáva na úrovni 76 centimetrov. Pohodlne sa však pod ňu vojde akékoľvek herné kreslo, pochopiteľne aj to, čo priamo nenesie logo spoločnosti Diablo Chairs. Osobne sa trochu obávam o spomínané plastové držiaky pri nejakom náhodnom zavadení, či nebudaj náraze kresla, každopádne predpokladám, že by vám bola firma pri takejto nehode ochotná zaslať náhradný kus. Stôl ako taký, aj vďaka diabol'sky červenému logu výrobcu umiestnenému na nohách a hlavne na vrchnej podložke jasne deklaruje, na čo je určený a môže tak krásne dotvoriť každý herný kútik. Jeho cenovka sa momentálne pohybuje na viac než sympatickej sume cca 150 eur, čo je v porovnaní s konkurenciou rovnako značnou výhodou. Môžem nakoniec povedať, že diabol'ská doska dokázala zaujať a to aj cez úvodné obavy z jej duality.

## Verdikt

Malá veľká premiéra autorov kresiel dopadla nad očakávanie dobre.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Diablo Chairs      Cena s DPH: 150€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Pevnosť
- + Celoplošná podložka
- + Udrží aj 49 palcový monitor
- + Dizajn
- Bez možnosti zdvíhu
- Plastové držiaky

### HODNOTENIE:



## Fury Thunderstreak 3.0

SKVELÝ SET PRE MLADÝCH HRÁČOV



Predstavte si modelovú situáciu. Váš malý syn po večeroch hráva hry so svojimi kamarátmi a stále vám rozpráva o akýchsi herných klávesniciach, myšiach a slúchadlách, ktoré majú jeho kamaráti. Vy pritom takmer netušíte, ako také niečo vyzerá, keďže vy poznáte iba svoje obyčajné, 10-ročné kancelárske periférie, s ktorými ste spokojný. Vaše dieťa ako mladý začínajúci hráč od vás začne neobyčajne vyžadovať herné príslušenstvo a po pár dňoch, možno týždňoch počúvania prosieb sa nakoniec rozhodnete mu niečo také zaobstarat'. Navštívite rôzne internetové obchody a ste zhrozený, koľko také veci môžu stáť. Keď už pomaly vyt'ahujete kartu z peňaženky, pretože sa chystáte zaplatiť zbytočne veľké množstvo peňazí za klávesnicu, všimnete si v dolnej časti stránky produkt, ktorý upúta vašu pozornosť. Ide o set štyroch produktov v jednom balení od tej istej spoločnosti, ktorý stojí menej ako tá klávesnica, ktorú ste chystali kúpiť. Áno, je to Fury Thunderstreak 3.0 od Natecu a my sa naň práve ideme pozrieť.

### Klávesnica

Na začiatok sa pustíme do klávesnice. Z hľadiska spracovania ide o lacný tvrdý plast, nie príliš odolný, no svoj účel plní. Používanie mi prišlo príjemné, klávesy sa stláčajú jednoducho a pohodlne, nie sú príliš mäkké ani tvrdé a celkový dojem je u mňa dobrý. Nejde o profesionálnu klávesnicu, takže neobsahuje softvér ani nijaké špeciálne funkcie či programovateľné

klávesy, no prítomný je anti-ghosting až pre 19 klávesov, dizajn odolný proti ošpliechaniu, štýlové, no nevýrazné podsvietenie a malá lakt'ová opierka.

### Myš

Myš je jednou z hlavných a zároveň najdôležitejších periférií. Zariadenie je tvorené prevažne tvrdým plastom, ktorý na dotyk pôsobí prekvapivo odolne a príjemne. Držanie myši je taktiež nadmieru pohodlné a bol som ním milo prekvapený. Zariadenie ponúka nastavenie DPI v rozmedzí od 800 – 4000 bodov a disponuje aj 2 prídavnými programovateľnými tlačidlami.

### Podložka

Na podložke sa mi páči najmä to, že pekne farebne a dizajnovu spĺva s myšou, no aj jej spracovanie, ktorého výdrž vzhľadom na obmedzenú dobu testovania presne určiť neviem. Myslím si však, že životnosť bude mať dobrú najmä preto, že ide o kombináciu látky na povrchu a protišmykovej gúmy na spodku produktu. Tieto materiály mi neprídu nekvalitné a jediná vec, ktorá mi chýbala k tomu, aby som výdrž dôveroval na 100%, je zošitie okrajov podložky, keďže je možné, že sa časom začnú odlupovať.

### Slúchadlá

Hneď po myši a klávesnici je headset ďalším najdôležitejším doplnkom k počítaču. V sete Fury Thunderstreak

3.0 nejde o žiadne prekvapivé, zvukovo „namakané“ či kvalitne spracované slúchadlá, za tú cenu sa však na výrobcu nemôžem hnevať. Výrazné nie sú ani výšky, ani stredy, ktoré sú miestami dosť nečisté, pričom radosť vám nespraví ani basy, ktoré, pravdupovediac, takmer nie je počuť.

Neodporúčam ich na počúvanie hudby, ale na hranie hier sú použiteľné. Mikrofón tiež nie je žiadna sláva, pri hovore vás spoluhráči počujú aj rozumieť budú, hoci čistota zvuku nie je najlepšia.

### Záverečné hodnotenie

Fury Thunderstreak 3.0 považujem za skvelý low budget set herných periférií pre tých najmenej náročných a zároveň aj najmladších začínajúcich hráčov. Za cenu približne 25 eur si môžete dopriať funkčnú štvoricu zariadení, ktoré spája dizajn a krabica, v ktorej vám prídu.

Matúš Kuril'ak

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 25€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ myš - slúchadlá  
+ podložka

#### HODNOTENIE:





## SONY SRS-XB13

KVALITNÝ ZVUKOVÝ ZÁŽITOK S VÝBORNOU VÝDRŽOU



Japonský gigant patrí už niekoľko desiat'ročí medzi popredných výrobcov širokého spektra produktov, medzi ktoré patria hlavne televízory, foto/video zariadenia a v neposlednom rade audio zariadenia. Od ich prelomového, úplne prvého prenosného prehrávača ubehlo už viac než 40 rokov, no Sony neustále zásobuje trh novými audio zariadeniami a technológiami. Popri všetkých tých slúchadlách, MP3/4, či CD prehrávačoch sa venujú aj stále viac obľúbeným Bluetooth reproduktorom.

Jedna novinka z poslednej menovanej kategórie dorazila aj k nám. Sony SRS-XB13 je najnovší kúsok v repertoári bezdrôtových reproduktorov značky Sony. Mimoriadne kompaktné zariadenie s priemerom okolo 7,6 cm a výškou 9,5 cm, o váhe 255g, odolné voči vode a prachu (IP67) a s maximálnou udávanou výdržou batérie až 16 hodín. Reproduktor ulahodí aj na farby priedierčivým ľuďom, keďže sa predáva v 6 rôznych farbách – korálovo ružová, citrónovo žltá, svetlomodrá, šedo hnedá, čierna a jemne modrá, pripomínajúca skôr vyblednutú tyrkysovú. Nám sa tematicky ušla práve jedná z letných farieb, a to citrónovo žltá. Neostávalo nič iné, než sa pustiť do testovania. Samotný zvuk pôsobí na prvý

dojem veľmi dobre, ale po chvíli je z toho cítiť až prehnané basy. Vo všeobecnosti to ale nevádi, keďže reproduktor slúži hlavne na taký ten „podmaz“, či už na doma, na pláž alebo aj na turistiku. Dokonalý audio zážitok treba predsa len hľadať niekde inde, než v bezdrôtových reproduktoroch všeobecne. Každopádne ale treba povedať, že vyznávači štýlov, v ktorých dominujú basy si prídu na svoje aj s touto malou krabičkou. Jediný problém vidíme v hlasitosti. Na domáce použitie, prípadne na turistiku to síce postačí, ale povedzme na chatu o 10+ ľuďoch to už teda nie.

Najväčším prekvapením bola ale nakoniec výdrž. Výrobca udáva maximum 16 hodín hrania za určitých podmienok. Podľa popisu by to mala byť hlavne hlasitosť a kvalita streamovanej hudby. My sme pri testovaní použili smartfón iPhone 11, hudba bola streamovaná službou Spotify a kvalita bola nastavená pri prvom testovaní na najnižšiu a pri druhom na najvyššiu možnú. Hlasitosť sme držali na úrovni 60%. Obe testovania prekonal naše očakávania. Pri nízkej kvalite dokázal reproduktor hrať až 31 hodín, čo je takmer dvojnásobok výrobcom udávanej výdrže. Z času na čas sme si zariadenie začali obzerat', či sme nedostali špeciálnu verziu so solárnym dobíjaním



alebo niečo podobné. Pri vysokej kvalite vydržal reproduktor necelých 23 hodín, čo je opäť raz slušný nárast o takmer 50% z udávanej maximálnej doby hrania. Celková výdrž sa môže líšiť v prípade vyšších, či nižších teplôt alebo priameho slnečného žiarenia, ale v ideálnych domácich podmienkach je doba hrania naozaj skvelá.

Verdikt: Kvalitný Bluetooth reproduktor od Sony poteší každého, kto bez hudby nedokáže vydržať ani chvíľu. Zariadenie disponuje kvalitnými materiálmi, obstojnou hlasitosťou a naozaj dlhou výdržou, ktorá d'aleko presahuje výrobcom udávané hodnoty.

Treba si ale dať pozor na preferovaný štýl, pretože miestami až prehnané dominantné basy nemusia každému sadnúť. Množstvo farebných prevedení je už len takou malou čerešničkou na torte.

Ondrej Ondo

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony      Cena s DPH: 50€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + materiálové spracovanie
- + výdrž batérie
- + dizajn
- + farebné prevedenia
- príliš dominantné basy

### HODNOTENIE:



## Natec SOHO TWS

MALE SLÚCHADLÁ V POWERBANKE



Spoločnosť Natec sa už dlhšie zaoberá výrobou počítačových periférií a inej drobnej elektroniky, ktorú využívame v každodennom živote. Ich ceny zvyčajne nebývajú príliš vysoké a svoje produkty častokrát ponúkajú v skvelom pomere ceny a výkonu. To znamená, že ide o prosperujúcu firmu v pomaly, ale isto sa rozrastajúcej oblasti elektroniky. V dnešnej recenzii sa pozrieme na ich novinku z oblasti audia, na štupľové True Wireless slúchadlá Soho TWS.

### Balenie

Slúchadlá prišli v malej oranžovo-sivej krabičke, na ktorej bol vyobrazený samotný produkt, logo spoločnosti a zopár stručných informácií o produkte. Vo vnútri sa mi naskytl pohľad na používateľskú príručku (tá našťastie obsahuje aj návod na pripojenie zariadenia k smartfónu), krabičku na slúchadlá, a okrem nej aj dvojicu štupľových slúchadiel, doplnenú o náhradné štuple rôznych veľkostí.

### Dizajn a spracovanie

Hneď po tom, čo som slúchadlá vybral z krabičky, som si ich dôkladne prezrel. Na prvý pohľad ma zaujali elegantným dizajnom – zbytočne na seba nepútajú

pozornosť rôznym podsvietením alebo výraznými prvkami. Na čiernom povrchu nenájdete žiadne logo, teda na prvý pohľad nie je zrejmé, čo to vlastne držíme v rukách. Hneď nato sa však moja pozornosť presunula na krabičku, v ktorej sa slúchadlá nabíjajú a prepravujú. Tá je, rovnako ako aj štuple, čiernej farby. Nevyniká príliš výrazným dizajnom, pričom na jej vrchnej strane nájdeme iba názov spoločnosti.

Pokiaľ ide o spracovanie, nemám produktu čo vytknúť, a to najmä z toho dôvodu, že krabička, ako aj slúchadlá, nevzerajú vôbec nekvalitne, skôr by som ich zaradil k priemeru danej cenovej kategórie. Na ich výrobu bol použitý tvrdý plast, pričom štuple a krytka konektorov na krabičke sú z gumy.

### Používanie

Po dlhšom čase strávenom odskúšaním hodnotím slúchadlá ako vynikajúce pre ľudí, ktorí ešte nemali možnosť vyskúšať si True Wireless slúchadlá a hľadajú model, ktorý im ponúkne veľa muziky za málo peňazí. Na druhej strane si myslím, že ktokoľvek už mal skúsenosť s drahšími a kvalitnejšími slúchadlami, možno zväží modely známejších značiek aj napriek hrozbe vyššej ceny. Osobne oceňujem ich čistý zvuk, v

ktorom síce dominujú basy, ale nejde o nič, čo by mi príliš prekážalo. Vypočul som si nimi niekoľko rôznych rozhovorov či hudbu viacerých žánrov, a neznelo to vôbec zle.

Výdrž štupľov pri počúvaní hudby nie je svetoborná, pretože výrobca slúbuje len približne 3,5 hodiny, no príjemným prekvapením je puzdro, ktoré slúži aj ako powerbanka. Jeho kapacita je 1200 mAh, čo sa síce môže zdať málo, no pre porovnanie – kapacita batérie v slúchadlách je 2 x 50 mAh.

Po jednoduchom výpočte teda vychádza, že puzdro by malo dokázať slúchadlá nabiť 12-krát, čo znie úžasne. Obal dokonca obsahuje aj USB konektor, vďaka ktorému si môžete pohotovostne nabiť aj smartfón. Toto všetko ale so sebou prináša jednu veľkú nevýhodu, ktorou je veľkosť puzdra. Tá, bohužiaľ, celému produktu uberá na prenosnosti, čo je pri takomto type slúchadiel jedna z kľúčových vlastností.

Čo sa týka funkcií zariadenia, oba štuple disponujú dotykovou plochou, na ktorej si v závislosti od počtu a dĺžky stlačení môžete zastaviť hudbu, prijať hovor, a dokonca aj preskočiť pesničku. Poteší tiež možnosť prehrávania iba cez jedno slúchadlo, zatiaľ čo sa druhé nabíja v puzdre.

### Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Natec SOHO TWS sú skvelé True Wireless slúchadlá, ktoré svojou cenou začínajúcou na 20 eurách potešia každého, kto nechce do svojich prvých bezdrôtových slúchadiel investovať veľa, a zároveň si chce užiť čo najlepší audio zážitok.

Matúš Kuril'ak

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 20€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita zvuku  
+ cena  
- veľkosť puzdra

#### HODNOTENIE:



# Súťaž

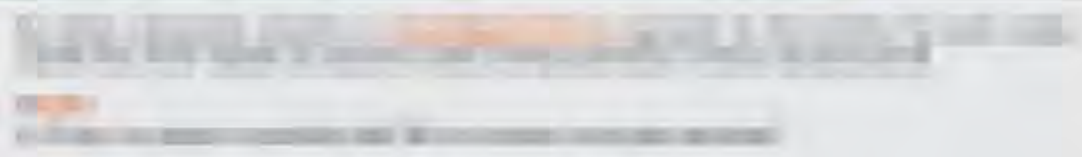
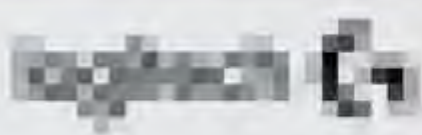
G435  
G435  
G435  
G435



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



1. cena Logitech G435



## Smart Kid Belt

ZABUDNITE NA DETSKÚ AUTOSEDAČKU



Už ste niekedy čistili zvrátky zapadnuté do útrobov detskej autosedačky? Táto otázka pochopiteľne nájde len mizivé percento tých súhlasne prikyvujúcich z vás, avšak prečo by sme mali písať výhradne len pre široké masy konzumentov, však? Ešte než sa však pustíme spoločne do mojich súhrnných dojmov z produktu aký možno navonok kráča po legislatívne tenkom ľade, mal by som vás uviesť patrične do celej problematiky s autosedačkami. Vďaka mojej (teraz už štvorročnej) dcérke sme si aj s manželkou mali možnosť prejsť postupnou evolúciou nákupov všetkého, možného aj nemožného príslušenstva s cieľom ochrániť svojho potomka s čo najvyššou mierou účinnosti. Od kočíka v cene nového auta, cez skladacie vajíčka

v tvare (pozor príde šok) vajička, až po stovky druhov vlhkých utierok na zadok, ktoré voňajú po hyacintoch. Život je jednoducho plný radosti a o to viac, ak sa z vás stane zodpovedný rodič, čo sa bojí na svoje čerstvo narodené dieťa čo i len zvýšiť hlas, len aby mu náhodou nevybuchla plná plienka. Keďže však nikto neostane večne mladý a skôr či neskôr aj naše roztomilé ratolesti dospejú a stanú sa z nich nádoby plné pesimizmu, celý ten proces ich ochraňovania môže výrazne orezať váš domáci rozpočet. Firma stojaca za produktom s názvom Smart Kid Belt sa v tomto ohľade celkom úspešne snaží pomôcť a prináša na scénu praktické riešenie presunu detí bez neustáleho nat'ahovania sa s monštruóznymi kokpitmi pre liliputánov (bez urážky samozrejme).

### Ideálne pre taxikárov

V príbalovom letáku k danému pomocníkovi určenému na prevoz detí v aute sa priamo píše o alternatíve k autosedačke. Ešte než však tie spomínané ráohy hodíte s nadšením cez plot susedovi rovno do záhonu s paprikami, je nutné si ujasniť pár základných faktov. Smart Kid Belt je „smart“ výhradne pre deti vo veku od 4 do 12 rokov, spadajúce do váhovej kategórie medzi 15 a 36 kilogramov.

Naša zlatá Nelka našťastie trafila tento kvázi tiket a tak som mohol tú otravnú obrovskú sedačku poslať na dôchodok (doslova som ju hodil do pivnice aj s patričným víťazoslávnym komentárom). Ešte než som ale vyrazil na cesty s



diet'at'om na oko sediacim podozrivo nízko na zadnej sedačke, overil som si tvrdenia o absolvovaní všetky potrebných certifikátov, ktoré sú uvedené na krabičke výrobku.

Ten má na svedomí pol'ská spoločnosť SMART KID S.A., ktorá na svojej oficiálnej webovej stránke názorne demonštruje skutočnosť, že nejde o nejaký teleshopping bez reálnych právnych overení. Predmetný st'ahovací pás určený pre deti, no pokojne aj dospelých nižšieho veku, prešiel všetkými patričnými atestáciami a tak s ním nebudete mať v tomto smere problém ani pri policajnej kontrole.

### Spánok môže byť problém

Ide o vec v hodnote 35 eur, ktorá je svojím rozmerom schopná skryť sa do priehradky dverí auta, či siet'ky umiestnenej na predných sedačkách. Proces inštalácie vám reálne zaberie asi minútu a všetko spočíva v dvoch skobách vyrobených z tvrdeného plastu, ktorými zafixujete bezpečnostný pás v aute a stredovým popruhom ho

stiahnete tak, aby samotný pás pril'ahol na rameno pripásanej osoby – ide o to, aby nebol v oblasti krku, či naň netlačil.

O nejakej skladnosti sa asi nemusíme d'alej rozprávať, avšak vynára sa otázka, aké pohodlné sedenie to vlastne je pre dieťa samotné? Pri krátkych trasách, kedy váš potomok sedí pekne rovno a nehníeži ako orol skalný, ktorý si práve šnupol čiaru granulovanej kávy, je všetko v maximálnom poriadku. Problém však môže nastať v momente, kedy sa vyberiete na dlhšiu trať a auto samotné začne diet'a uspávať. Onen efekt klasickej sedačky, kde diet'a leží v jemne skosenom uhle a zároveň je jeho hlava chránená bočnými opierkami, tu nemá ako nastať. Nelka sa tak pri dlhšej ceste snažila nájsť si ideálnu pozíciu pre spánok, čo sa jej príliš nedarilo a v jeden moment dokonca skúšala celé telo stočiť o deväť/desiat stupňov, čím kompletne narušila všetky bezpečnostné normy od Malaciek až po Užhorod. Takže áno, Smart Kid Belt je praktický a funkčný kamarát detí, no skôr na kratšie

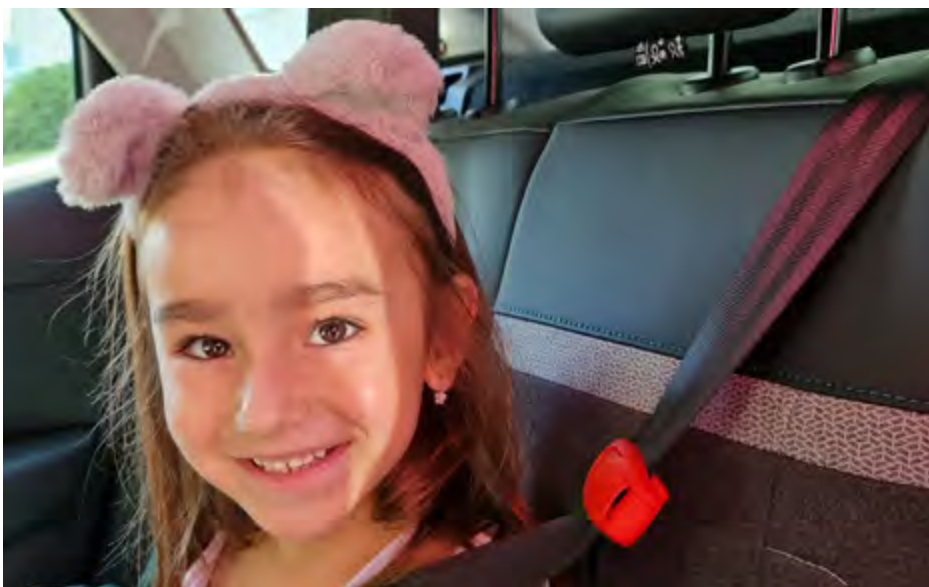
a „bezspánkové“ presuny. Všetko by sa dalo čiastočne vyriešiť opornými vankúšmi na krk, ale ani to by nezaručilo rovnaké pohodlie, ako pri tradičnej autosedačke.

### Európske crash testy dopadli výborne

Pás väžiaci len 120 gramov je vhodný do každého vozu a pri odopnutí nie je nutné ho nejako separátne uskladňovať – nechával som ho aj nad'alej nainštalovaný.

Musím sa vám takto záverom priznať, že som ešte pred testom nemal o tomto riešení prepravy nejakú valnú mienku, ale nakoniec som bol pri už spomínanom režime nenáročných ciest, ako sa povie „okolo komína“, doslova nadšený. Výrobok spĺňa presne to, čo má, a aj keď sú tu menšie kompromisy, ktoré musíte vy, či váš potomok podstúpiť, vo finále ho odporúčam každému, kto už nechce manipulovať s drahými a objemnými sedačkami. Preto, ak spadáte do vyššie definovanej váhovej a vekovej kategórie, Smart Kid Belt by nemal chýbať vo výbave vášho auta. A teraz si spoločne rozoberieme postup, akým sa čistí fialový pudring z látkového a snehovo bieleho pot'ahu vozidla... Nie, nebojte, robím si len srandu. Jazdite bezpečne. Hmotný majetok sa dá nahradiť alebo vytepovať, no zdravie len ťažko vymeníte za nové.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SMART KID S.A.      Cena s DPH: 35€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Praktické a bezpečné
- + Cena
- + Schválené v EU
- + Rastie s vaším potomkom
- Nie je na dlhé trate

#### HODNOTENIE:



# Mi Electric Scooter 3

ZELENÝ AKO EKOLÓG



Elektrický pohon využívaný na chod rôznych dopravných prostriedkov reálne evidujeme už takmer dve storočia, avšak až súčasnosť dokázala elektrinu využiť ako jediný zdroj pre dopravu dostať medzi široké masy platiacich zákazníkov. Dôvodom je snaha o čo najvýraznejšie potlačenie uhlíkovej stopy, čo bez výrazného zásahu do ekologického uvažovania jednotlivcov samozrejme nie je možné. Aj preto sa už aj u nás začína naplno rozbiehať koncept elektrifikácie v zmysle automobilového priemyslu (ja ako čerstvý majiteľ elektromobilu som toho ostatne dôkazom) a do budúcnosti by nárast áut poháňaných výhradne elektrinou mal len a len silnieť. Nie každý je však ochotný pre budúcnosť tejto planéty vykonať maximum, zvlášť ak to ide na úkor jeho vlastných a často obmedzených financií (čo samozrejme

chápem), preto nám na ceste stále leží viac otázok než odpodí. Nechcem sa však teraz púšťať do nejakých komplexných debát spojených s politikou, čo by dozaista muselo v danej téme skôr či neskôr nastať, preto vás radšej pozvem na test cenovo dostupnej alternatívy v rámci presunu po mestách, kde elektrina hrá prím.

Z názvu článku ste museli neomylné vydedukovať, že nastal čas na ďalšiu recenziu jednej z tých (pre niekoho) harabúrd, čo sa prehávajú kade tade ignorujúc pravidlá cestnej premávky. Áno, spoločnosť Xiaomi je rozhodne jedným z hlavných sponzorov všetkých tých deciek bez helmy, ktoré vám kazia prechádzky po parkoch, zatiaľ čo sa éterom nesie onen typický zvuk elektromotoru. Pre firmu samotnú je to celosvetovo jeden z najpredávanejších artiklov vôbec, ved'

dokázali predat' viac než štyri milióny kusov týchto zariadení. No tak, ako nechcem riešiť politiku, či komplikovanú diskusiu o recyklácii batérií, nechcem zároveň znovu pripomínať nie práve údernú legislatívu, ktorá by dokázala patrične vyriešiť všetky excesy ohľadom nezodpovedných účastníkov cestnej premávky u nás ale aj v zahraničí. Pretože nech už máte v okolí akúkoľvek sortu nespratníkov s kolobežkou pod nohami, praktickú výhodu zariadenia samotného to nijako nedegraduje.

V minulosti som vám už ponúkol hodnotenie dvoch podobne koncipovaných výrobkov a dnes na to celé naviažeme aktuálnym modelom radu Scooter 3. Uvedený čínsky koncern opäť vylepšuje svoj populárny model kolobežiek o tretiu generáciu a berie si to podstatné z PRO verzie svojich predchodcov.

## Uľahčuje život

V čase, keď som tento text pripravoval, sa o zariadení na verejnosti reálne ešte nič nevedelo (ohlásenie bolo „na spadnutie“) a preto som mal možnosť porovnávať staršiu verziu s novou len pomocou svojich vlastných zistení a pozorovaní – verte mi, že toto v našej brandži nebýva zrovna nejakým pravidlom. Napriek tomu som si však už po prvom rozbalení všimol hneď niekoľko novinek. Tou najzásadnejšou sa stal systém skladania, konkrétne poistka umiestnená v kĺbe tyčovej časti. Po novom je všetko riešené oveľa praktickejšie a intuitívnejšie, keďže užívateľovi stačí len prstom potiahnuť západku a zdvihnúť riadidlá. Kolobežka je tak zložená v priebehu pár sekúnd, aj keď sekundárna poistka určená naopak na prenos kolobežky pri rozložení ostáva aj naďalej ako súčasť kovového zvončeka. Túto dizajnérsky nie zrovna nápaditú vec som kritizoval už pri teste Scooter Pro 2 a mám ju rovnako v pláne zaradiť medzi negatíva aj teraz. Ak totižto systém transportu, respektíve zaistenia pred rozložením, porovná s konkurenčnou značkou Segway, z tohto duelu vychádza jasný víťaz a Xiaomi to nie je (aj keď čiastočne vlastne je, keďže Segway dnes patrí pod startup firmu dotovanú aj zo strany Xiaomi, čo je však už na inú tému). Poistka na prenos v ruke teda ostáva situovaná stále do oblasti klasického zvončeka, čo sa mi aj naďalej zdá ako hlúpe a nepraktické, každopádne samozrejme nejde o zásadnú prekážku v prípadnom rozhodovaní o kúpe. Dobré, dajme bokom poistky, apropo počas jazdenia na niečom takomto vždy noste pevnú obuv a bezpečnostnú helmu, a podme sa posunúť k obsahu balenia.

Okrem hlavnej hviezdy balenia a nabíjačky do elektrickej siete na vás čaká jedno náhradné koleso, nástavec na dofukovanie,



klúč a štvorica skrutiek (jednoducho klasická výbava ako pri predchádzajúcich verziách kolobežiek Mi). Uvedené skrutky sú už v danom rade štandardom a pri prvom skladaní je nutné pomocou nich spojiť riadidlá s hlavnou tyčou. Nejde však o nič náročné, zvládol by to dozaista aj Niles Crane, bez toho aby porušil záruku. Akonáhle budete s úspechom sledovať svoju novú a naleštenú hračku, určite je dobré si rovnako povšimnúť, že výrobca ostal pri klasickom spôsobe mechanického brzdenia pomocou páky. Tak trochu som dúfal, že by sa konečne mohlo prejsť na elektrickú brzdu, ktorá by produktu pomohla aj po dizajnovej stránke, avšak nič takéto sa nekoná. Chápem, že cenová relácia Xiaomi produktov musí podliezať isté hranice a práve elektrická brzda by finálnu cenovku navýšila, avšak mne osobne tie trčiacie káble jednoducho vadia a najradšej by som ich niekam skryl. Apropo, cena tejto novinky bola stanovená na necelých päťsto eur. Za túto sumu dostanete pevné kovové šasi s váhou trinástich kilogramov, chránené

certifikátom IP54. Tu by som osobne očakával trochu lepšie poistenie proti dažďu. Vinou slabšej ochrany pred poveternostnými podmienkami som produkt nemohol nechať len tak postávať v daždi, aby som vám povedal viac o jeho schopnosti odolat dlhodobým prúdom vody. Tak či onak, nejaké to prskanie od kaluží kolobežke určite neuškodí (o nánosoch prachu ani nehovorím).

## Dostatok odraziek

Podme sa teraz pozrieť na výkon, čo je osobne pre mňa dost kritickým artiklom, ostatne, v čase karanténnych obmedzení, kedy som mesiace nevychádzal z domu a pracoval od stola, sa moja celková váha navýšila na kritickú hranicu – proste som sa vyžral ako také prasiatko. Aj z tohto dôvodu som bol pri teste tretieho radu kolobežiek Mi trochu opatrný. Nosnosť totižto ostala na hranici 100 kilogramov a, keďže ja som ju prešvihol o niekoľko obedov, tak som bol zvedavý, ako to konštrukcia znesie a hlavne čo bude stvárať oproti minulým modelom navýšený výkon (300 W až 600 W). Musím povedať, že aj keď som pri teste s kolobežkou lietal kade tade po drsnejšom teréne, v rámci možností, konštrukcia to zvládala viac než dobre a nevydávala zvuky ako tehotný hroch. Rýchlosť priškrtená na štandardných 25 kilometrov za hodinu sa aj cez spomínané pret'aženie dala dosiahnuť (chvíľu to trvalo) a bol som sa schopný votrieť do hranice dojazdu stanovenej na 30 kilometrov pri základnom modeli – aj keď s odretými ušami. Tu samozrejme rozhoduje niekoľko faktorov. Len pri športovom režime ste schopní z kolobežky dostať vyššie uvedenú rýchlosť, inak idete na hranici 20 kilometrov za hodinu. Rozhoduje aj podiel stúpania v teréne, kolobežka pri normálnej váhe pasažiera zvládne aj prudšie kopce (overil som to na kostrách svojich priateľov) a nesmiem



dozista zabudnúť na vonkajšiu teplotu. Tu sa teraz na moment vrátime k téme elektrickej mobility ako takej. Akumulátor sa pod tlakom nízkych teplôt dokáže vybíjať oveľa skôr než pri tých letných, a aj keď by ste mohli namietat' faktom, že na kolobežke predsa nebudete jazdiť po januárovom snehu, dobre vieme ako premenlivé počasie u nás býva a že hranice medzi sezónnymi obdobiami sú tenšie než šnúrka od nohavičiek kdejakaj instagramovej kozy.

Všetko stojí a padá na batérii. V tomto prípade ide o akumulátor s kapacitou 7 650 mAh, ktorý ste schopní naplniť do šiestich hodín (opäť to je individuálne a záleží či nabíjate v exteriéri alebo v teple domova). Ak si uvedomíme, že celá filozofia elektrických kolobežiek ráta s praktickou mobilitou v mestách, batéria s takýmto výkonom a vyššie uvedeným dojazdom vám na presun musí viac než stačiť. Tak ako aj so staršími modelmi som bol s celkovým ovládaním kolobežky viac ako spokojný. Nízke ťažisko umožňuje dobre zrýchľovať aj brzdiť – mimochodom, stále môžete brzdiť len zadnou brzdou, ktorej kabeláž nie je skrytá v tele, ale naopak, trčí kade tade ako fúzy naježeného kocúra. Nevýhodou rovnako nízkej svetlej výšky je časté trenie spodku o obrubníky a výraznejšie nerovnosti na ceste, čím si už po niekoľkých jazdách môžete svoju novú hračku nepekne vylepšiť. Na pravej strane pogumovaných riadidiel máte elektrickú páku pre „plyn“ a na tej druhej už spomínanú manuálnu brzdovú lemovanú káblom v dost' netypickom modrom prevedení. Elektricky ovládané LED svetlo ostalo nezmenené, čo nie je problém, keďže jeho svietivosť pri nižšej viditeľnosti je nadštandardne dobrá. Vďaka pneumatickým kolesám s veľkosťou 8,5 palca dosiahnete o niečo lepšiu odolnosť voči tvrdším nárazom, no



keďže tento produkt neobsahuje žiadnu formu aktívnych tlmičov, ide skutočne len o jemné kompenzovanie nerovností na ceste. Osobne som kolobežku prehnal aj sériou väčších jám a, podľa očakávania, pomocou drkotajúcich zubov som vyslal morseov kód na odpálenie jadrových striel z ruskej ponorky kotviacej na Balatóne.

### Funkčná a praktická aplikácia

Podme sa záverom ešte pozrieť na kvalitu nového displeja, áno je skutočne nový, v zmysle softvérovej podpory mobilnej aplikácie. Prostredníctvom telefónu alebo tabletu máte možnosť monitorovať aktuálny stav kolobežky a rovnako tak upínať jednotlivé jazdné režimy (sú tri). Nikdy však aplikácii neverte údaj nabitia. Aj keď ukazuje plných 100 %, v skutočnosti je akumulátor nabitý maximálne na 95 %, čo je sčasti účelové obmedzenie pre dosiahnutie lepšej životnosti batérie. Akonáhle vám

batéria klesne pod 10 %, jazdné vlastnosti sa začnú diametrálne meniť a je nutné sa začať obzerať po možnosti dobitia. Rád by som o produkte povedal viac, ale už by som len opakoval veci dávno známe. Oceňujem novinky, s ktorými Xiaomi v tomto prípade vyrukovalo a rozhodne rozšírilo rad o komplexnú kolobežku zapadajúcu niekam medzi verziu Pro 2 a 1S. O niečo vyššia cenová hranica je odzrkadlením vyššieho výkonu ako aj vylepšeného postupu skladania, s týmto produktom sa môžete pokúsiť zdolať aj 16 % stúpanie. Stále mi však prekáža nemožnosť demontovať zvonček, na ktorom stojí a padá celkový transport a rovnako tak absencia prednej brzdy, či celkovo elektrickej formy brzdenia. Rovnako by som bol rád, ak by strojcovia konečne niekam zastrčili tie káble, ktoré celkovému dizajnu nijako neprospievajú. Ak sa však budeme rozprávať výhradne o jazdných vlastnostiach, ostane nám na tvári prevažne úsmev a to môže aj po boku vyššie vymenovaných pozitív nakoniec zavážiť.

### Verdikt

Zmysluplné rozšírenie radu Mi Electric o komplexný model.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi      Cena s DPH: 500€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Jazdné vlastnosti
- + Dojazd
- + Výkon
- + Cena
- + Obsah balenia
- Lanková brzda
- Poistka transportu

#### HODNOTENIE:





## Lenovo Legion 7

VRCHOL MODERNÝCH TECHNOLOGÍ V LUXUSNOM PREVEDENÍ



Dalo by sa povedať, že spoločnosť Lenovo je v súčasnosti spolu so svojou hernou odnožou Legion dominantou vo svete počítačov a notebookov. Ich produkty zaujmú používateľov najmä skvelým pomerom ceny a výkonu, úchvatným dizajnom, kvalitným spracovaním, a v neposlednom rade aj naozaj pohodlným používaním. Vidieť, že zariadenia z radu Legion sú vyhotovované s najväčšou precíznosťou, snahou pôsobiť prémiovo, a taktiež aj so štipkou perfekcionizmu, ktorá dokonale doladuje väčšinu nedostatkov, nad ktorými by iné spoločnosti mávli rukou.

V dnešnej recenzii sa pozrieme na jeden z najvýkonnejších notebookov tohto radu s novým Windows 11. Disponuje neuveriteľnými špecifikáciami, vynikajúcim živým displejom, skvelým RGB podsvietením, dokonale dotvárajúcim atmosféru pri používaní,

a predovšetkým – odolne vytvoreným telom, aby ste sa o svoje zariadenie nemuseli každú chvíľu báť.

### Dizajn z budúcnosti

Prvú vec, ktorú si na akomkoľvek notebooku bezprostredne po jeho vybalení všimnete, je, samozrejme, dizajn. Pri pohľade na Legion 7 som bol, úprimne, veľmi milo prekvapený. Spoločnosť Lenovo sa totiž podarilo niečo, o čo sa ostatné spoločnosti snažia už dlho: vytvoriť zariadenie s hernými črtami v kombinácii s veľmi elegantným dizajnom. Elegancia notebooku na produkt púta pozornosť a vytvára dojem profesionálneho zariadenia. Jednou z najvýraznejších funkcionalít je ale RGB podsvietenie, ktoré v čo i len menšej tme pôsobilo ohromne. Nie často sa totiž vidí, aby bol notebook podsvietený z každej strany a navyše pri tom vyzeral jednoducho super. RGB je pritom do istej miery

regulovateľné, dokonca ho máte možnosť úplne vypnúť v prípade, že by ste chceli šetriť batériu, alebo by vám podsvietenie ťažalo oči, čo sa tiež môže stať.

### Spracovanie s dôrazom na odolnosť

Rád by som zopár riadkov venoval aj spracovaniu tela zariadenia. Je to totiž práve odolne pôsobiace celokovové vyhotovenie a hliníkové šasi, čo drží notebook pevne v jednom celku bez akéhokoľvek ohýbania, a to aj napriek jeho vyššej hmotnosti. Ďalej ma Legion presvedčil o spoľahlivosti pántov na obrazovke. Nemal som z nich pocit, že by sa po viacerých prudkých pohyboch, prípadne aj po dlhšej dobe používania akokoľvek výrazne uvoľnili, opotrebovali alebo skrátka začali robiť problémy. Keby som veľmi chcel nájsť chybu v tomto aspekte, bolo by ňou asi tlačidlo zapínania zariadenia. To

pôsobilo labilnejšie, možno až uvoľnene, no svoj účel plnilo celkom v poriadku.

## Batéria na dlhé hodiny hrania

Lenovo Legion 7 disponuje batériou o veľkosti 80 Wh. Nabíjať ju môžete prostredníctvom priloženého adaptéra, ktorý slúbuje pôsobivý výkon 300 W. Čo sa týka výdrže na nabitie, treba povedať, že ide o herný notebook s energeticky náročnými komponentmi – so zapnutým podsvietením sa v štandardnom optimalizovanom režime pri občasnom hraní hier a prevažne jednoduchšej práci vyšplháte na približne 5 hodín. Ak je vaším cieľom ušetriť čo najviac energie, mohli by ste zvážiť aktivovanie príslušného módu (šetrenia energie) či deaktiváciu podsvietenia, a získali by ste 1 hodinu používania navyše, a to aj s príležitostným, no značne obmedzeným hraním vašich obľúbených titulov.

## Kvalitný displej s precíznym zobrazovaním

Pri notebookoch najvyšších radov a konfigurácií je samozrejmosťou aj prémiový displej. Jeho prémiovosť spočíva v schopnosti vtiahnuť vás do hry, ktorej sa práve venujete, prípadne aj do seriálu alebo filmu, ktorý sledujete. Medzi najdôležitejšie parametre takéhoto displeja zvyčajne patrí svietivosť, obnovovacia frekvencia a typ displeja, prípadne prídavné technológie, ktoré zlepšia váš zážitok ešte o niečo viac. Legion 7 disponuje 16-palcovým WQXGA QHD displejom s IPS panelom a rozlíšením 2560 x 1600 pixelov, stará sa tak o čo najživšie farby. Tomu dopomáha ešte



100 % Adobe sRGB farebný gamut, ktorý vylepšuje farebný kontrast a saturáciu, čiže vo výsledku ide o excelentný displej s dokonalou vyváženosťou farieb. Okrem toho by, samozrejme, nešlo o herný notebook, keby neponúkal obnovovaciu frekvenciu vyššiu než 60 Hz. V tomto parametri Lenovo posunulo latku vyššie a namiesto bežných herných 144 Hz ponúka tento displej až 165 Hz, doplnené o nadštandardnú svietivosť 500 nitov.

## Zvuk od Harman Kardon

Ďalším atribútom, ktorý považujem za potrebné rozobrať, je zvuk. V tomto

prípade sa o reproduktory zariadenia postaral výrobca Harman Kardon. Má skvelú povest' a je jedným z popredných výrobcov, čo sa týka audiotechniky. Legion 7 je vybavený dvojicou 2 W reproduktorov s technológiou Nahimic Audio, ktorá umelo vytvára 3D audio s množstvom funkcií pre hráčov, čím zlepšia váš audiovizuálny zážitok. Zvuk pri hraní hier bol vynikajúci. Dosahoval takmer dokonalé vyváženie, presné výšky, ale hlavne trefné a zvučné hĺbky, ktoré dofarbovali tóny, ako sa len dalo. Počas hrania hier mi zvuk dost' pomohol, či už k počutiu krokov nepriateľa, no takisto aj pri detailnom načúvaní všetkých zvukov a udalostí odohrávajúcich sa v testovaných tituloch.

Samozrejme som reproduktory skúsil aj pri vypočutí si rôznych žánrov hudby, a tu platilo v podstate to isté, čo pri hrách. Audio vychádzajúce z reproduktorov bolo plné, a keby som mal možnosť, pravdepodobne by som nemenil nič, jedine, ak by sa dali aspoň trochu viac zvýrazniť basy, no to je pri zariadení, ako je notebook, s modernými technológiami takmer nemožné.

## Prémiový výkon a chladenie

To, že ide o prémiový notebook, je každému jasné. Disponuje vrcholnými parametrami, ktoré na papieri vyzerajú priam vynikajúco, no v realite je zážitok, ktorý dokážu poskytnúť, ešte ohromnejší. Aby som bol konkrétny, zariadenie beží na procesore Intel Core i9-11980HK so základným taktom 2,6 GHz, no pri zát'aži sa dokáže pretaktovať až na 5 GHz. Celkovo tak ide o jeden z najvýkonnejších procesorov, ktoré v dnešnej dobe Intel ponúka, a zároveň o





najvýkonnejšie CPU bežiace na architektúre Tiger Lake, určené pre prenosné počítače. Legion 7 má dokopy 32 GB LPDDR4 pamäte RAM, ktorá beží na takte 3200 MHz. Keď už sme pri pamäti, bola by škoda nespomenúť aj harddisk. Tu Lenovo využilo M.2 PCIe/NVMe SSD disk s kapacitou 1000 GB, vďaka ktorému sa vám systém spustí v priebehu veľmi krátkej chvíľky. Čerešničkou na torte je extrémne výkonná grafická karta od spoločnosti NVIDIA, ktorej presný model je GeForce RTX 3080, a jej pamäťová kapacita je pôsobivých 16 GB.

Notebook som podrobil detailnému testu, pozostávajúceho z niekoľkých

známych benchmarkov, ako je napríklad 3DMARK, PCMARK a Superposition Benchmark. Aby toho nebolo málo, rozhodol som sa vyskúšať jeho plný výkon aj na náročných herných tituloch podporujúcich RTX, ako je Doom Eternal, Metro Exodus a Ghostrunner.

Výsledky si môžete pozrieť nižšie, no aj tak by som dodal, že zariadenie všetko zvládalo na výbornú a dosahovalo pozoruhodné výsledky.

Taktiež treba dodať, že všetky testy boli realizované počas napájania z elektrickej siete, pri batérii je totiž výkon

nižší, a to hlavne, aby sa zachovala jej výdrž a aby sa príliš neprehrievala.

Hry boli rovnako testované do každého jedného detailu (s výnimkou Metro Exodus, pri ktorom som musel znížiť celkovú kvalitu z Extreme „iba“ na Ultra).

## Skúsenosti z používania a nový Windows

Čo sa týka mojich osobných skúseností z používania notebooku Lenovo Legion 7, bol som ohromený každým detailom, ktorý som na ňom objavil.

Či už ide o veľmi pohodlné a plynulé používateľské prostredie nového Windowsu, o výkon v hrách alebo o klávesnicu, ktorej klávesy boli dostatočne tvrdé na stláčanie, aby sa tak zachoval pocit čo najväčšej presnosti pri stláčaní, Legion 7 všetko zvládol úchvatne a bez akejkoľvek chyby.

Oceniť si zaslúžia aj gestá na touchpade, ktoré boli veľmi príjemné a responzívne, no takisto si slova chvály zaslúži aj dokonalá atmosféra spojená najmä s podsvietením.

## Záverečné hodnotenie

Lenovo Legion 7 vnímam ako takmer bezchybný notebook. Nájdete v ňom riešenia na všetky nepríjemnosti, ktoré bežné zariadenia, ako je toto, majú. Dokonca si všimnete aj množstvo implementovaných zlepšení navrhovaných vlastnými zákazníkmi.

Cenovka začínajúca na 3059 eurách sa pre slovenský trh síce môže zdať strašidelná, no som si istý, že s jeho kúpou budete maximálne spokojní.

Len ťažko by ste hľadali v najvyššej triede produktov chyby, ktoré sa bežne ocitnú v nižších triedach, a ak si túžite zaobstarať čo najvýkonnejší notebook s okúzľujúcim dizajnom z budúcnosti, toto je zariadenie pre vás.

Matúš Kuril'ak



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo      Cena s DPH: 3059€

### PLUSY A MÍNUSY:

|              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| + prevedenie | - vyššia cenovka                    |
| + dizajn     | - výdrž batérie by mohla byť vyššia |
| + výkon      |                                     |
| + displej    |                                     |
| + zvuk       |                                     |

### HODNOTENIE:



## ASUS Zenbook 13 UX325EA

OLED, OLED VŠADE KAM SA POZRIEŠ



Pre spoločnosť ASUS sa integrácia OLED displejov do úspešných prenosných počítačov stala akousi súčasťou agendy a preto ak ste ešte nemali šancu zaregistrovať ich interný boj proti eliminácii modrého svetla, v súčasnosti to celé prebieha na viac než plné obrátky. Dnes si v tejto súvislosti spoločne povieme čo-to o cenovo relatívne dostupnom a ultra ľahkom laptope Zenbook 13, ktorý okrem krásneho panelu ponúka aj výkonný procesor Tiger Lake od Intelu či niekoľko ďalších zaujímavých prvkov.

Asus Zenbook 13 s kódovým označením UX325EA začína v zmysle konfigurácií svoju cenovú púť na hranici osemsto eur a končí niekde okolo trinástich stoviek. Mne sa pre potreby recenzie dostala do rúk verzia obsahujúca Intel Core i7, Iris Xe grafiku a to všetko s 16 GB operačnou pamäťou a 512

SSD diskom. Ak ste nikdy nemali možnosť držať v rukách poctivý počítač z kategórie Ultrabook, určite by vás prekvapila celková kompaktnosť tohto trinásťpalcového hardvéru ako aj jeho extrémne nízka

váha (1,14 Kg). Začnime preto rovno aspektom dizajnu, ktorý sa práve v koncepcijnej rade Zenbook nikdy výrazne nemení. Ak to zoberieme z nejakého všeobecného pohľadu, tak trinásťpalcový





presne vedeli, čím konkrétnym si daný hardvér prešiel. Pre PR oddelenie je spomínaný certifikát určite vhodnou pákou na to, ako sa vám dostať do peňaženiek, čo ale automaticky neznamená, že nejde len o placebo efekt. Dobre, teraz som nie úplne plánovane strečil trochu bokom, čo rýchlo napravím. Testovaná vzorka Zenbook 13 totižto pôsobí aj na základe svojho čiastočne kovového šasi ako solídny kus elektroniky, ktorý sa hneď nerozpláče, keď ho hodíte na zadnú sedačku auta a on sa z nej nechtiac odrazí rovno na zem. Rovnako tak si viem predstaviť situáciu, pri ktorej notebook schytá pár úderov laktom v tlačnici na tekvicové latte, zatiaľ čo vy sa jazykom snažíte zachytiť kvapky potu, stekajúce vám po vnútornej strane respirátora – nehovorte mi, že to nerobíte. Na test mi navyše prišla

Zenbook je v súčasnosti dozaista jedným z najľahších a súčasne aj najmenších laptopov vo svojej triede. Výrazne tenký rám (13,9 mm) vám padne perfektne do ruky a už pri jeho prvom zdvihnutí si budete maximálne istý manipuláciou s ním. V dlani evokuje trochu hrubší školský zošit, takže dostanete okamžitú chuť ho namiesto otvorenia použiť ako improvizovaný vejár. Rovnako otvorenie vrchného veka zvládnete pohodlne aj pomocou jedného prsta. Akonáhle sa na vás usmeje logo spoločnosti ASUS a súčasne vás osvieti priam očarujúca OLED obrazovka, budete vedieť, že máte pred sebou prémiový produkt.

## Bezpečnosť na prvom mieste

Vrchné veko je z vonku plne kovové, čo má čiastočne aj súvislosť s vojenským štandardom MIL-STD 810G. Na prvý pohľad vám možno tento štandard bude znieť nejako honosne, avšak v skutočnosti je to certifikát potvrdzujúci absolvovanie necelej tridsiatky environmentálnych a klimatických testov kam súhrnne spadá nízka či vysoká teplota, slnečné žiarenie, piesok, prach a tak ďalej.



Prečo si však osobne nemyslím, že v prípade tejto plakety ide o nejaké terno? Testovaná vzorka totižto nemusí prejsť celým zoznamom testov, stačí len, aby absolvovala vybraných pár položiek a už sa na ňu bez okolkov lepí MIL-STD 810G. V prípade ASUS Zenbook 13 UX325EA môžeme hovoriť o určitom stupni odolnosti v zmysle nadmorskej výšky či prípadne vlhkosti, ale to všetko bez toho, aby sme

vzorka v typicky striebornom farebnom prevedení, ku ktorému krásne pasuje efekt kruhového brúsenia vychádzajúceho od lesklého nápisu ASUS až po okraje.

Dost' bolo básnenia o dizajne, ktorý je aj tak v danom koncepčnom rade podľa mňa už dlhodobo nadštandardne dobrý a pod'me sa radšej pozriem na vnútornú stranu. Po otvorení si okamžite všimnete 88 percentný pomer Full HD panelu voči zvyšku rámu, čo len pomáha navodiť celú tú prémiovú náladu. Zadný pánt sa po otvorení už tradične postará o nadvihnutie spodnej časti tela prístroja tak, aby bolo možné dosiahnuť oveľa lepší chladiaci proces. Vrchná webová kamera (720p) prepojená s funkciou detekcie tváre vás bez ďalšieho zdržovania pošle rovno do windowsového rozhrania. Nízko profilová klávesnica je rozložená takmer až po samotný okraj – ak dám bokom jej prehnane malé smerové šípky a trestuhodne krátku klávesu Shift (tá je v mojom prípade pri prechode z klasiky na laptop vždy



kameňom úrazu), kvality ostávajú v nadpriemerných vodách. Na testovanej vzorke som počas mesiaca dokázal vytvoriť niekoľko masívnych textových bublín, z čoho som prevažne nadával len v prípade skratiek, čo má súvislosť s vyššie spomínaným Shiftom. Spínače sú však tiché a tak si môžete dovoliť písať aj tam, kde by vám hrozil varovný prst zo strany knihovníčok. A keď už spomínam klávesnicu, nemôžem z opisu vynechať ani v jej blízkosti usadený a obrovský touch-pad. Ten je klasicky rozťahnutý, reaguje krásne na vaše gestá a ponúka možnosť prepnutia do numerického bloku. Čo viac si ešte od neho želať?

## OLED si nepomýľte

Nastal čas hodiť očkom na hlavnú prednosť modelu ASUS Zenbook 13 UX325EA, čiže na OLED panel. Ide o Full HD obrazovku s veľkosťou 13,3 palca, ktorá neponúka žiadne dotykové funkcie a má svietivosť nastavenú na 400 nits (tento údaj berte s rezervou, keďže reálne je to o zhruba tridsať nits menej). Žiadna z ponúkaných konfigurácií vám nedáva šancu priplatiť si za 4K model, čo považujem za chybu, avšak v daných rozmeroch nie až tak zásadnú. Podme späť k OLEDu ako takému. Prostredníctvom tohto počítača som si pozrel niekoľko aktuálnych filmov (och kde je BR verzia No Time to Die?! ) a zase raz sa mi potvrdilo, že OLED za určitých podmienok dokáže vyčarovať zmes neskutočne živých farieb atakujúcich horizont skutočnosti. Pochopiteľne všetko závisí od podmienok, kde daný materiál sledujete. Panel navyše pokrýva viac než 98% DCI-P3 farebného gamutu, čo je v danej triede jasná prevaha nad akoukoľvek konkurenciou. Pomocou integrovaného softvéru MyAsus máte možnosť regulovať rôzne nastavenia okolo displeja a celú paletu už opisovanej pestrosti si prispôbiť svojmu oku. Skočím teraz netradične a stručne do sekcie portov, rozmiestnených po oboch hranách laptopu. Na ľavej strane máte k dispozícii jeden HDMI vstup nasledovaný duom Thunderbolt



4, naopak, na pravej strane sa nachádza osamotený USB-A 3.2 prvej generácie. Kto pri práci stále používa pamäťové karty bude dozaista potešený vstupom pre ich microSD variant. ASUS Zenbook 13 UX325EA vám nanešťastie nedáva šancu použiť klasický drôtový headset ani iné slúchadlá, všetko musíte realizovať cez USB-C prípojku alebo siahnúť po bezdrôtovom pripojení.

Dizajnom staronový laptop s procesorom Intel Core i7 a operačnou pamäťou 16 GB vám dáva dostatočný výkon na kancelársku prácu, ako aj nenáročnú zábavu. Počítač je schopný bezproblémového chodu nech už na ňom súčasne spustíte pokojne aj dvadsať stredne náročných programov. Nerobí mu problém rozbehnúť aj nejakú tú nenáročnú videohernú arkádu súčasnosti.

Pri záťažovom teste, kedy som sa snažil vytvoriť čo najväčší tlak na chladiaci systém, sa namerané teploty nedostali cez hranicu sto stupňov Celzia – najhorúcejšie miesto bolo pochopiteľne na spodnej strane pri vzduchovej šachte. A ako je na tom batéria? V tomto bode takmer všetky mnou testované prístroje zo série Zenbook dokázali vždy excelovať a nijako inak na tom nie je ani nová trinásťka. Jej kancelársky chod pri strednom nastavení sa dokáže s

prehľadom dostať cez hranicu dvanástich hodín a to je na hardvér osadený OLED panelom viac, ako nadpriemerný výkon. Ešte než tento text uzavrieme tradičnou zmesou pozitív a negatív, musím sa vrátiť k aspektu webovej kamery. Zámerne som vyššie uviedol len jej chabé rozlíšenie, ktoré v praxi nijako neoslňuje (neostrý prenos so šumením), avšak firma ASUS tento neduh koriguje zaujímavou softvérovou novinkou. Prostredníctvom funkcie Shared Cam totižto môžete notebook pripojiť priamo so svojím mobilným telefónom a využívať tak jeho kameru aj s funkciou potlačania zvukových ruchov v okolí – zaujímavá alternatíva pre každého, komu vadí slabšia kvalita základnej kamery.

ASUS opäť raz dokazuje, že vo sfére ultrabookov vie udrieť na tú správnu strunu. OLEDom vynovená trinásťka je cenovo dostupný a výkonný notebook vhodný na kancelársku prácu kdekoli, to všetko vďaka výbornej výdrži batérie a rovnako tak tradične peknému dizajnu. Zamrzí snáď len absencia vstupu pre káblové slúchadlá, respektíve headset a v mojom prípade malé smerové šípky a amputovaná časť klávesy Shift.

## Verdikt

OLED do každej rodiny nemôže uškodiť.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus  
Cena s DPH: 1 300€

### PLUSY A MÍNUSY:

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| + Dizajn  | - Absencia vstupu pre slúchadlá |
| + Batéria | - Stiesnené klávesy             |
| + Výkon   |                                 |
| + OLED    |                                 |

### HODNOTENIE:



## E-Twow GT SL

VIAC MOŽNOSTÍ, VIAC HRKOTANIA



Kto by to bol ešte pred pár rokmi povedal, že sa od testovania herného softvéru postupne prepracujem k recenzovaniu dopravných prostriedkov. I keď by som vás v tejto súvislosti teraz rád pozval na súhrn mojich dojmov z aktuálne vydaných nových verzií elektromobilov značky Tesla (každý musí mať svoj sen), budeme sa musieť uspokojiť v úvodzovkách len s ďalšou mestskou kolobežkou. V predchádzajúcich častiach magazínu sme vás v tejto súvislosti oboznamovali s kvalitou dvoch významných hráčov na scéne s cenovo dostupnou elektromobilitou a dnes nastal čas doplniť značky Xiaomi / Segway o koncepčne zaujímavý E-Twow. Ešte než sa pozrieme na ich celosvetovo populárny modelový rad kolobežiek GT, bude určite vhodné utrásiť pár historických faktov, hlavne pre vás, v danom segmente menej zorientovaných zákazníkov.

### Vysoká skladnosť

Firma E-Twow nie je na scéne žiadny nováčik. V sfére produkcie mestských elektrických kolobežiek sa angažuje už desať rokov a svoje skúsenosti si za tento dlhý čas zámerne syslí predovšetkým pre interné potreby. Nemôžeme im to mať za zlé, ostatne, na ich základe posúvajú kvalitu výrobkov na novú úroveň a vo finále z toho ťaží predovšetkým samotný koncový zákazník.

Spoločnosť má na dnešné pomery dost' netradične umiestnené hlavné sídla. Našli by ste ich nielen v Nemecku, no i v Rumunsku, kde je E-Twow doslova ako doma. Výroba všetkých dielikov ich bohatého portfólia sa samozrejme realizuje v Číne, ale čo je zaujímavé, to všetko neustále pod dohľadom

pôvodného zakladateľa celej spoločnosti, rumunského inžiniera menom Sorin Sirbu. Z pohľadu filozofie sa spoločnosť snaží produkovať čo najkvalitnejšie mestské elektrické kolobežky vhodné na pohodlný prenos prostredníctvom mestskej hromadnej dopravy.

Náš časopis si pre vás pripravil niekoľko testov na ich najzaujímavejšie výrobky a začíname vôbec tým konceptuálne najideálnejším pre každého, kto by sa napríklad rozhodol vzdať jazdenia do práce zbytočne veľkou kovovou haraburdou s dymiacimi chvostom a vymenil ju za ekologickejšiu variantu cestovania. Avšak stále platí, že všetko má svoje pre aj proti a naša virtuálna lupa sa vám v nasledujúcich riadkoch preto pokúsi čo najkomplexnejšie zhodnotiť ľahkú a skladnú kolobežku E-Twow GT SE v hodnote okolo tisíc eur.



## Unesie ma?

Prvým dôležitým aspektom, na aký je pri výbere mestskej kolobežky nutné nazerat', je dozaista celková konštrukčná nosnosť. Vyššie uvádzaná konkurencia mňa osobne v tomto smere dost' sklamala, keďže dokázala vyrobiť šasi schopné odvieť maximálne 100 kg vážiaceho jedinca, čo je limit, ktorý som v stále prebiehajúcej pandémie dávno preskočil a to výrazne. E-Twow GT je aj napriek svojej nízkej celkovej hmotnosti (rozprávame sa o 13 kg) schopná prepraviť biomasu s hmotnosťou do 120 kg! Tento údaj je fascinujúci v mnohých smeroch a to som vám ešte nepredostrel ďalšie výhody napríklad voči takému zariadeniu Ninebot od firmy Segway. Začnime však dizajnom. Ten ma nejako zásadne neoslovil – výrobok evokuje skôr bežnú kolobežku a nie jakú sofistikovanú elektrickú mašinu, ktorú by ste chceli vystavovať na obdiv. Môže za to sčasti akási snaha o čo najlepšiu skladnosť celej konštrukcie, kde má konzument možnosť prelomiť produkt v hlavnom kĺbe a zaistiť hornú časť o blatník (tak ako pri Ninebot koncepte), no predovšetkým je daná kolobežka vybavená teleskopickým sklápaním riadidiel a výškovo nastaviteľnou úrovňou hlavnej tyče. Oceňujem tiež dostatočné osvetlenie



po oboch stranách. Pre jazdcov nižšej postavy sa tak dá výška prednej časti regulovať a v momente, kedy vyrazíte do kaviarne alebo prípadne naskočíte do električky, je možné výrobok zmenšiť, aby počas transportu prekážal čo najmenej. Samotný proces skladania a opätovného rozkladania zvládne aj technicky menej zdatný človek a fakticky ide o proces trvajúci maximálne jednu minútu. Efekt, ktorý som si interne nazval „transformer“ je však dvojsečnou zbraňou a počas jazdy drsnejším terénom sa preto musíte pripraviť na menšiu celistvosť konštrukcie, rovnako ako aj nástup slabého hrkotania (všetky tie poistky a výsuvné časti sa jednoducho musia niekde ozvať). V tomto smere sa však dostávame k ďalšej a vôbec nie poslednej praktickej výhode, o ktorej mnou toľko opakovaná konkurencia môže len snívať. E-Twow GT vám totižto ponúka oveľa vyšší stupeň pohodlia na základe aktívneho odpruženia prednej aj zadnej časti. Keď sa na kolobežku pozriete bez skúmového oka, sotva by ste dokázali odhaliť akékoľvek odpruženie nápravy – dizajn to krásne skrýva. Stačí však vybehnúť do drsnejšieho mestského terénu a ten rozdiel medzi tuhým šasi bez tlmičov a s tlmičmi je enormný. Kolobežka preto s prehľadom zvládla

aj moju rodnú ulicu, po ktorej jazdil ešte sám František Jozef I. na koči.

## Nabíjanie do 5 hodín

Vysoká tolerancia hmotnosti si vyžaduje dostatočný výkon, zvlášť ak nás výrobca láka na rýchlosť oscilujúcu okolo 35 km/h a súčasne aj dostatočnú kapacitu batérie. Pri E-Twow GT sa v tomto ohľade môžete tešiť na výkon 700 W, vďaka čomu sa rozprávame o celkovo svižnej jazde, pri akej by ste mali mať na hlave kvalitnú helmu (žiadne vydlabané melóny). Zarazila ma skutočnosť, že po stlačení elektrického pedálu sa kolobežka chcela rozbehnúť bez toho aby som sa tradične odrazil nohou, tak ako to bolo pri iných podobne koncipovaných zariadeniach. Onen výkon je poznať viac než dost, stačí sa vybrať na cestu s desať percentným stúpaním a za predpokladu, že vám doma ručička od osobnej váhy ukazuje obrázok prasiatka, táto kolobežka vás nesklame a vytlačí kam si len poviete. Odporúčam preto produkt aj mimo roviniel, čím si však logicky skracujete papierový dojazd balansujúci na hranici 40 km. Pri mojej váhe, o ktorej teraz radšej džentlmensky pomlčím, som sa dokázal dostať na dojazd kúsok cez 20 km, avšak jazdil som výhradne drsnejším





terénom a rýchlosťou som nešetril. Ak už spomínam terén a vyššie sme sa v súvislosti s ním rozprávali o tlmičoch, nemôžem vynechať ani opis pneumatík. Spoločnosť E-Twow vsádza na plnú gumu, bez možnosti regulácie vzduchu, čím síce eliminuje časté defekty a servisné opravy, avšak zároveň trochu uberá na komforte – osobne som s tým stotožnený, i keď pneumatiky s veľkosťou o čosi väčšou než dvadsať centimetrov pôsobia trochu minimalisticky. Podme si však doplniť opis dizajnu komentárom okolo samotných pocitov z jazdy. Kolobežka ponúka dva spôsoby brzdenia, kde na jednej strane máte k dispozícii prednú elektromagnetickú brzdú s funkciou rekuperácie a na druhej klasickú pákovú zadnú mechanickú brzdú. Snažiť sa spomaliť pomocou tej elektrickej si vyžaduje opatrnosť a predovšetkým prax, keďže rekuperácia chce istú zotrvačnosť a preto je ideálne zo začiatku kombinovať oba štýly brzdenia, kým dostanete celý proces poriadne do ruky. Ak sa mi niečo vyložene nepáči, v prípade inej bubnovej zadnej brzdy, tak je to transparentné lanko vedené pozdĺž prednej časti – toto som odsudzoval aj u Xiaomi.

## Mobilná aplikácia

Zabudnite na celkovú ochranu pred poveternostnými podmienkami, kolobežka by nemala zmoknúť, aj keď certifikát IPX4 nabáda, že znesie striekajúcu vodu zo všetkých smerov. Pomerne prehladný hlavný LCD displej umiestnený v strede riadiadiel je dizajnovo prepojený s perfektné svietiacim predným svetlom a súčasne ponúka štvoricu fyzických spínačov v dosahu vašich palcov (ovládanie klaksónu, deleného osvetlenia, zapnutia prístroja). Všetka interakcia je sprevádzaná až bizarne hlasným zvukovým tónom a neraz sa mi stalo, že keď som za jazdy niečo chcel prepnúť, otáčali sa za mnou okoloídúce hlavy a to som ani nesiahol po rovnako hlasnom klaksóne (ten znie ako požiarne poplach kombinovaný s kopancom do vašich ušných bubienkov). Tu sa musím



vyjadriť dost' kriticky, keďže jednak je umiestnenie klaksónu v neprirodzenom poradí voči ostatným tlačidlám a navyše je jeho zvuk takým strašiakom, že lepšie by bolo na každú prekážku pred vami skôr zapísať. Samotný rev klaksónu súvisí aj s možnosťou uzamknutia produktu prostredníctvom softvérovej aplikácie. Tú si jednoducho stiahnete do vášho mobilného telefónu a okrem sledovania štatistík z jednotlivých jazd tak máte možnosť kolobežku elektronicke poistiť pred krádežou. Chcel by som vidieť toho odvážlivca, čo by sa po spustení onoho alarmu nehodil na zem s rukami za hlavou. Okrem chrlenia šialeného zvuku, systém súčasne uzamkne aj brzdiacu klapku a tak je akákoľvek jazda prakticky nemožná. Osobne nechápem, prečo sa nedá zvuková interakcia regulovať, avšak v konečnom dôsledku to nie je až taký problém, keď ide predovšetkým o ochranu a bezpečnosť. Softvérová podpora sa nesie na štandardnej vlne a asi vám nemusím pripomínať skutočnosť, že výrobca vám do profilu pretláča reklamu na iné svoje výrobky a celkovo ponúka informácie okolo mestskej prepravy pomocou takto koncipovaných kolobežiek. V texte vyššie som sa zámerne snažil obchádzať nejaké súhrnné hodnotenie jazdy, respektíve pocitov počas brázdienia ulíc môjho rodného mesta, Malaciek. Šetril som si predovšetkým na samotný záver.



## Je pre vás vzhľad dôležitý?

Po takmer mesačnom žití po boku E-Twow GT SE som dospel k celkovo pozitívnym dojmom. Aj keď mi na jednu stranu dizajn pripomínajúci skôr bežnú kolobežku na odrážanie vôbec nesadol, samotná skladnosť a jednoduchší proces pri transporte to čiastočne ospravedlňuje. Jazda je vďaka tlmičom oveľa pohodlnejšia, i keď musíte rátať s hrkotaním mechanických dielikov umožňujúcich vyššie uvedené skladnosť. V kolmých zákrutách sa malé pneumatiky nesprávajú zrovna najistejšie a s tým súčasne súvisí aj slabšia trakcia (pri častom a prudkom brzdení zanechávajú gumy za sebou pásy a ničia tak svoj tvar). Vďaka plným pneumatikám vám automaticky odpadá nutnosť obávať sa o servisné riešenie defektov a bezpečnosť spojená so softvérovou poistkou je jednou z najlepších v segmente mestských kolobežiek. K tomu si pripočítajte vysokú toleranciu celkovej nosnosti, nadpriemernú rýchlosť a dojazd za hranicu tridsiatich kilometrov. Vo svojej triede táto kolobežka papierovo exceluje a do mestského prostredia je doslova kovaná, treba však rátať s pár vyššie spomínanými negatívami, ktorých dôležitosť si už budete musieť odstupňovať len podľa seba.

## Verdikt

Rýchla a skladná kolobežka do mesta, s ktorou sa naučíte používať helmu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-Twow  
Cena s DPH: 1 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Nosnosť  
+ Skladnosť  
+ Rýchlosť  
+ Dojazd  
+ Servis

- Dizajn  
- Rozmiestnenie tlačidiel

### HODNOTENIE:



## Philips Sonicare 9900 Prestige

MAL SOM SA STAŤ ZUBÁROM



Budem k vám teraz maximálne úprimný. Ako dieťa som nenávidel čistenie zubov a za každej novej situácie som sa snažil vyhýbať tejto činnosti, nech už to malo zahŕňať fingovanie všetkého možného, od infarktu, cez zlodēja na záhrade, až po konvertovanie na židovskú vieru. Dnes síce neviem presne určiť dôvod celkovej fobie z čí i len malého kontaktu medzi zubnou kefkou a mojou nie zrovna statočnou sklovinou, každopádne, vždy keď som sa mal vybrať k školskému zubárovi na pravidelnú prehliadku, v duchu som si pripravoval scenár, ako sa tomu celému vyhnem (aby som bol fér, rovnako som to mal aj so športovými krúžkami a spomínam si, ako som raz miesto na karate išiel do cukrárne a v snahe presvedčiť rodičov o tom, že so mnou niekto skutočne vytrel telocvičňu, som zobral snehovo čisté kimono a hodil ho do bahnistej kaluže za

domom – pochopiteľne som týmto krokom nikoho neoklamal). Roky plynuli a moje zuby odolávali minimálnemu čisteniu hrdinskejšie, než by ste si možno mysleli a dnes sa odvážim tvrdiť, že poznám dôvod, prečo mám ešte deväťdesiatdeväť percent z nich stále v ústach. Jednak za to môže postupné dospievanie a snaha starať sa o svoje zdravie o čosi viac, než v čase kedy som si myslel, že som nesmrteľný a zubný povlak je v mojom prípade pramálo schopný protivník, ale na druhú stranu som súčasne presvedčený o silnom genetickom základe svojho rodu. Možno vám to teraz bude znieť absurdne, avšak moja babka z maminej strany mala aj vo veku deväťdesiatich rokov podstatnú časť svojich zubov a nemala ich v pohári na polici, ale skutočne v ústach. Dnes, kedy platíme všetci nemalú časť ťažko zarobených financií zubným

odborníkom, je preto logické starať sa o chrup lepšie než v čase detskom a v mojom prípade to platí hneď dvojnásobne, keďže chcem svoju malú dcérku už vopred pripraviť na skutočnosť, ako dôležitú je pre ňu čistiť si zúbky a jedným očkom pokukovať po kariére zubného lekára. Aj v tejto súvislosti som pred časom dostal možnosť otestovať suverénne najdrahšiu elektrickú kefkú na našom trhu, ktorá by mala výrazne prispievať k správnej starostlivosti o tie naše drahocenné, no niekedy poriadne bol'ávé perličky.

Pozývam vás do svojej kúpeľne, na miesto, kde elektronika hrá rovnaký prím ako v obývacej izbe a kde sa svetlom blikajúcim z mobilného telefónu zabíja čas lepšie než kdekol'vek inde v byte. Spoločnosť Philips mi dala príležitosť otestovať ich prémiovú sonickú kefkú s označením Sonicare 9900



Prestige a ja som pochopiteľne nedokázal odmietnuť. Tým skôr, že len pár dní pred ponukou sa mi moja dva roky stará sonická kefka rozhodla vypovedať službu. Na rozdiel od nej sa tu však rozprávame o luxusnom produkte v hodnote (pre niekoho možno šialených) tristo eur, avšak napriek tomu ako na vás táto suma môže pôsobiť, je jej opodstatnenie predsa len o niečo razantnejšie než by sa mohlo zdať. Skôr ako začneme bilancovať a sypať do misiek váh všetky tie finálne pre a proti, podme sa spoločne porozprávať o produkte samotnom. Zatiaľ čo si z uvedenej cenovky utierate jemne orosené čelo, ja rozrezávam plombu na papierovom prebale a vytáhum na svetlo sveta už na dotyk unikátnu kefku hodnú všetkých tých vyššie spomenutých prívlastkov okolo luxusu. Vnášanie umelej inteligencie do spotrebnej elektroniky je niečo, čo vás dnes sotva dokáže zaskočiť, no aj napriek tomu sú tu produkty, ktoré ju využívajú oveľa efektívnejšie než iné. Sonicare 9900 Prestige je kefka spadajúca do druhej kategórie, čo pochopíte okamžite ako vám spočinie v rukách. Medzi jej hlavné prednosti patrí spätná väzba počas čistenia zubov a to v reálnom čase sledujúc počínanie vašich ťahov. V praxi to vyzerá tak, že ak si počas drhnutia zubov pritlačíte na sklovinu alebo d'asna viac než by bolo zdravé, kefka to vycíti a

automaticky zníži intenzitu vibrovania a upozorní vás jemnou RGB signalizáciou na spodnej hrane. Ešte než si rozoberieme moje vlastné pocity z procesu čistenia, určite nesmieme vynechať zhodnotenie dizajnu a obsahu balenia. Kefku samotnú môžem definovať ako elegantnú a súčasne minimalisticky spracovanú. Na hebkom a zároveň jemne vrúbkovanom šasi sa nenachádza žiadny displej a len jedno jediné dotykové tlačidlo. Proces interakcie tu okrem už spomínanej LED diódy na spodnej hradne zabezpečujú tri malé svetielka, ktoré znázorňujú aktuálny výkon. V balení okrem kefky nájdete krásne „kožené“ puzdro s elastickým systémom zatvárania, do ktorého je možné vložiť jednu odnímateľnú náhradnú hlavicu aj s kefkou. Puzdro má vo svojej spodnej kovovej strane vstup pre USB-C kábel čím je súčasne umožnené nabíjanie na cestách bez otravného vyberania kefky von. V tomto prípade môže snáď zamrzieť len skutočnosť, že do obalu nemáte ako strčiť kábel a ani adaptér, avšak verím, že ten si ľahko nájde miesto v príručnej batožine. Ostatne, dnes používame USB-C takmer na všetko a ak prejde istý zákon zo strany Európskej únie, tak sa USB-C stane výlučným štandardom pre malú elektroniku. Pre potreby domáceho nabíjania je vám k dispozícii malá dokovacia stanica s tradičným pripojením



do elektrickej siete, ktorá je z plastu a nemá na sebe žiadne miesta kde by ostávala stáť voda – to kvitujem, keďže dobre vieme, čo dokáže narobiť vodný kameň. Proces dobíjania funguje bez priameho zasúvania káblov do tela kefky, čím je podtrhnutý jej celistvý a príjemný dizajn.

## Jedna hlavica vládne všetkým

Moja predchádzajúca kefka od nemenovanej spoločnosti bola jednou z tých, ktoré vás pri výbere správnej hlavice dostanú do obrovskej dilemy. Výrobca zahltí trh desiatkou verzií kefky, čo ospravedlňuje snahou o čo najlepšie využitie v praxi. No aby ste boli schopní vyskúšať všetky dostupné verzie, vyhodíte postupne veľa peňazí. U Sonicare 9900 Prestige sa žiadne trhovisko plné nadstavcov nekoná. Philips v tomto prípade razí politiku jedinej hlavice a tá má zaručovať kompletne pokrytie ideálnej starostlivosti o zuby. Všetko sa totižto rieši cez silu a spôsob vibrácií a komu by prípadne nesedel o niečo tvrdší ráz štetín na hlavici, môže si všetko nastaviť prostredníctvom softvéru. Mimochodom, dva kusy originálnych náhradných hlavíc vás budú stáť necelých tridsať eur a po zasunutí jednej z nich priamo do tela kefky sú automaticky rozoznané jej atribúty. To nás privádza priamo k aplikácii, bez ktorej by ste boli len sotva schopní doceniť plnej funkcionality zariadenia. Mobilná aplikácia s názvom Sonicare od vás bude vyžadovať vytvorenie osobného profilu, na ktorý následne nadviaže postupným zbieraním podrobných štatistík z jednotlivých procesov čistenia. Cez aplikáciu si vyberáte režim čistenia (bez nej nie je možné definovať spôsob čistenia a ani prepínať medzi režimami) a to z piatich dostupných verzií, vrátane intenzity čistenia. V tomto bode je ideálne si prejsť všetky, keďže, aj keď spomínané režimy obsahujú krátky popis cieľného výsledku. Úroveň intenzity vibrácií je tiež lepšie si overiť priamo počas ústnej hygieny. Osobne som si našiel ideálny pocit pri najsilnejšej úrovni vibrácií, no viem si predstaviť, že pre niekoho by mohol byť tento spôsob nepríjemný, či dokonca jemne bolestivý. Našťastie tu je stále toľko proklamovaná umelá inteligencia a vďaka nej ste pod dohľadom profesionálov, i keď je nutné súčasne sledovať, čo sa deje na obrazovke vášho telefónu alebo tabletu. Už sme si čo to vraveli o automatickej redukcii tlaku, ako aj upozorneniach na rýchlosť pohybov ruky, avšak to nie je ešte všetko. Keď už si majiteľ Philips Sonicare 9900 Prestige definitívne vyberie ten správny režim a pustí sa do odstraňovania nečistôt zo zubov, môže pri tom sledovať interaktívny diagram mapujúci presné miesta aktuálneho čistenia. Nejde ani tak o to, že by aplikácia dokázala spočítať



počet vašich zubov, ale skôr o softvérovú pripomienku miest kam sa treba ešte s kefkou vybrať a súčasne aj ideálne dávkovaného časového harmonogramu. V aplikácii je dokonca možné vyznačiť kritické miesta na vašom chrupu (ak také sú) a počas čistenia vám pri nich kefka natiahne časovú os programu. Ocenil som rovnako šancu na definovanie úvodného bodu čistenia, od ktorého sa následne odvíja celé 3D navádzanie okolo vonkajšej a vnútornej strany zubov. Umelá inteligencia je schopná signalizovať pozíciu hlavice a tiež vám pripomenúť, aby ste sa na konkrétne miesto ešte vrátili. Pochopiť komplexnosť možností celej aplikácie je logicky beh na dlhú trať, každopádne, akonáhle sa budete



chcieť čisteniu chrupu naplno odovzdať a všetko si nechať odrobiť zo strany odborníkov, stane sa pre vás Sonicare 9900 Prestige nerozlučným kamarátom. Kto si rád nechá poradiť, môže siahnuť súčasne po sérii tipov vytvorených priamo zubnými lekármi, avšak upozorňujem na fakt, že softvér nie je lokalizovaný do slovenského jazyka a kto nevládne aspoň základnú úroveň toho anglického, bude mať problém pochopiť, čo sa od neho na displeji telefónu vlastne očakáva.

Tam, kde niečo vibruje, je na mieste zmieniť aj celkovú úroveň produkovaného hluku. Opäť tu budem jemne porovnávať s mojou staršou kefkou, ktorej zvuk by sa dal prirovnať k zvuku zapnutého holiaceho strojčeka na ovce. Skutočnosť, že Sonicare 9900 Prestige spadá do kategórie luxusnej spotrebnej elektroniky si preto uvedomíte aj pri celkovo nízkej hlučnosti. Kefka padne perfektne do ruky a nie je nutné ju nejakoto ťažkopádne a kľčovito zvierat. Koho by po čase iritovalo neustále zapínanie telefónu len aby si pozrel animáciu čistenia virtuálneho chrupu, môže si zuby vyčistiť aj bez toho. Stačí kefku len zobrať do rúk a po aktivácii sa automaticky spustí naposledy zvolený režim. Zariadenie zvládne 31 000 kmitov za minútu a tak stačí len malý hrášok kvalitnej zubnej pasty, aby ste behom pár sekúnd mali v ústach peny na rozdávanie. Čiastočná odolnosť voči vode zjednodušuje údržbu a človek sa

nemusí obávať toho, že by si prístroj za tri stovky odrovnal krátkym ponorením pod tečúci prúd. Kefka vás dokáže upozorniť na potrebu výmeny hlavice a nabíjanie je aj pri intenzívnej prevádzke potrebné najskôr po dvanástich dňoch používania. Nemusíme sa tu rozprávať o tom, že dobré vyčistenie chrupu nie je závislé na elektronike v hodnote tristo euro, avšak rovnako sa môžeme oprieť o vyššie uvedené pozitíva, medzi ktoré spadá predovšetkým navádzanie smerom k dokonalému čisteniu a intenzívny pocit z výkonu. V tomto prípade si nekupujete len obyčajnú kefku, ale luxusne pôsobiaci prístroj dodávaný s praktickým prepravným puzdrom a jednou univerzálnou hlaviceou ktorá vládne všetkým. Medzi negatíva, ak dáme bokom cenovku, by sa dalo zaradiť prílišné lipnutie na aplikácii, ktorá vám doslova hovorí, čo máte robiť, ako aj nemožnosti prepínania režimov prostredníctvom kefy samotnej. Aj napriek tomu všetkému som sa však rozhodol kefke udeliť maximálnu známku, keďže mňa osobne vymenované negatíva nijako neobťažovali – vidím už trochu do budúcnosti a viem si predstaviť, ako čoskoro vymeníme bežné zrkadlá za reflexné monitory, schopné zobrazovať softvér a pomáhať nám tak skvalitniť si bežné úkony, kam spadá aj ono čistenie zubov.

## Verdikt

Po mesiaci intenzívneho čistenia sa musím už len usmievať.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips      Cena s DPH: 300€

### PLUSY A MÍNUSY:

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| + Umelá inteligencia  | - Bez aplikácie nič |
| + Možnosti nastavenia | nenastavíte         |
| + Dizajn              | - Cena              |
| + Batéria             |                     |
| + Jedna hlavica       |                     |

### HODNOTENIE:



## Logitech G435

NIEKTO MI HODIL NIEČO DO KAKAA



Tak, ako sa okolo nás pomaly ale isto hlási o slovo jeseň a s ňou spojené navýšenie samovrážd (šťastné to predvianočné obdobie), súčasne sa prebúdzajú aj jedna spiaca princezná. Má občianstvo kované neutralitou a jej oblečenie páchne po dobre vyzretom syre a mliečnej čokoláde. Asi už správne tušíte, že tu s vami jemne vtipkujem ohľadom opisu spoločnosti Logitech, celosvetového lídra v produkcii hardvéru do každej ruky a na každú hlavu, ktorá nám posledné mesiace podriemkala za horúcou pecou postavenou z covidových balíkov peňazí. Ich jesenná kolekcia počítačových komponentov sa definitívne začína a to predajom cenovo dostupného headsetu zo série G, ktorého šasi by si

istá Gréta lusknutím prsta premenila na malú pestrofarebnú urnu vhodnú na odpl'úvanie a nezabudla by spomenúť niečo o neutrálnej uhlíkovej stope. Tak či onak, headset Logitech G435 Lightspeed pred časom pristál slávnostne aj u mňa na stole, a keďže mi distribútor zaslal skutočne zaujímavé farebné prevedenie tohto herného headsetu, musel som sa sám seba spýtať, či mi niekto niečo náhodou nehodil do kakaa?!

Keď už som trochu netradične načal práve aspekt farebných verzií týchto bezdrôtových slúchadiel, bolo by určite vhodné spomenúť, že na našom trhu sú, okrem výrazne modrých, dostupné aj čierne či biele varianty. Všetky tri vás

prídu na sumu cca 80 eur a rovnako tak sú všetky tri vyrobené z identickej zmesi materiálov. Rozprávame sa tu o plastovom šasi vážiacom len 165 gramov, ktorého horná časť je lemovaná textilnou čelenkou. Ešte než si spoločne rozoberieme možnosti prepojenia a kvalitu poskytovania a súčasne snímania zvuku, určite musím spomenúť jeden zásadný fakt. Tento herný headset môžete vďaka pohodlným penovým vycpávkam nosiť na ušiach pokojne aj celý deň bez toho, aby vás bolelo čokoľvek – od krku, cez hlavu až po spomínané ušká. Ide preto o produkt vhodný primárne pre náruživých hráčov, ktorí presedia pred monitorom a televízorom viac času, ako by iní považovali za zdravé (mimochodom, videli



ste nedávno tie zábery zo zatopených herní na Filipínach?). A ak teraz zameriam text na konkrétnu skupinu, určite musím uviesť stream komunitu. Spomínam to aj na základe tej vyložene šialenej farebnej kombinácie, ktorá zdobila mnou testovanú vzorku G435.

## Vyrobený z 22% plne recyklovaných plastov

Ostanem ešte stručne v sekcii dizajnu, keďže tento headset si po stránke vizuálneho spracovania zaslúži predsa len trochu dôkladnejšieho opisu. Na rozdiel od koncepcie čiastočne podobných G733 sa v tomto prípade rozprávame o posuvných mušliach (40 mm) a integrovanom mikrofóne bez výrazného predĺženia smerom k ústam.

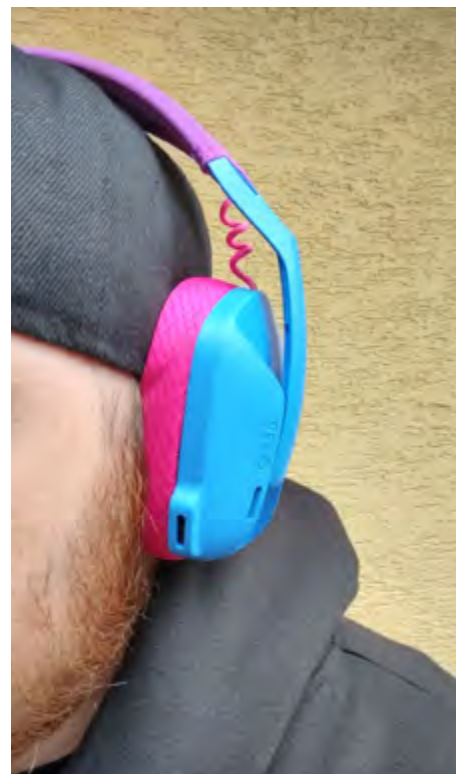
Zaujímavým prvkom je transparentná kabeláž v hornej hrane samotných mušlí a taktiež už spomínaná elastická aplikácia na hlavovom moste. Páči sa mi to.

Skutočne môžeme v tomto prípade dizajnérov pochváliť a uvedená G733, ktorá sa snažila pretlačiť do srdiečka aktívnych hráčov, má podľa mňa voči dizajnu G435 čo dohádzať. Jedinou jej výhodou ostávajú snád len RGB svetielka, ktoré recenzovaná novinka nemá – je tu len integrovaná dióda oznamujúca stav zariadenia. Proporčne ide o produkt, ktorý si môžete pokojne pripojiť cez Bluetooth k telefónu a vybehnúť na nákup bez toho, aby ste sa museli cítiť trápne. Aj moja milovaná manželka ich niekolko týždňov

„testovala“ vyložene len na počúvanie hudby a telefonovanie. (Poznámka autora: K jej záverom som sa do uzávierky nášho magazínu nedopracoval, pretože bola aktuálne v režime tichej domácnosti.)

A čo ovládanie „naslepo“? Všetka fyzická interakcia prebieha prostredníctvom ľavej strany, kde má užívateľ možnosť nahmatať dostatočne veľké koliesko určené na regulovanie hlasitosti, hlavný vypínač, ako aj prepínanie medzi Lightspeed (USB kľuč je samozrejme v balení) a už vyššie uvádzanou Bluetooth technológiou.

Všetky vaše kroky pri nastavení sprevádza veľavravná zvuková signalizácia a, ako už asi tušíte, nabíjanie sa obstaráva cez USB-C (slúchadlá nie je možné využívať pri prepojení s PC pomocou kábla).



Kto si potrpí na možnosť prepojenia s káblom s 3,5 mm konečkou, môže si v tomto prípade nechať zísť chuť a skúsiť sa poobzerat' po koncepčne inom výrobku firmy Logitech.

Nastal čas zhodnotiť toľko proklamovaný aspekt audio kvality. Produkt využíva štyridsať milimetrové meniče schopné vás svojou intenzitou hlasitosti poriadne ohlušiť. I keď som úroveň zvuku vytiahol na maximum, jeho kvality nijako neklesli (žiadne chrapčanie ani skreslenie). Headset s úspechom reprodukuje herné audio a aj basová linka tomu celému dáva čiastočný nádych luxusu, minimálne na zariadenie v danej cenovej relácii.

Čo sa týka prezentácie pri počúvaní hudby mimo hier, tu už samozrejme musíme prijať isté limity, s akými sa však dalo



vopred počítať. Priemer by bol v tomto prípade asi tým najvhodnejším slovíčkom.

## Zapneš a ideš

Slúchadlá som úspešne prepojil s každou hernou platformou (aj s PlayStation 5) a ocenil tak ich praktický aspekt v zmysle užívateľsky prístupnej obsluhy. Batéria je schopná podržať headset v chode minimálne osemnásť hodín čistého času a ja osobne som zo zariadenia dostal ešte o hodinku viac, i keď kolovalo nielen po next-gen konzolách, no súčasne aj po mobiloch a, samozrejme, PC zostavách. Priepustnosť okolitých zvukov nie je síce úplne ideálna, avšak všetko sa dá vyriešiť zvýšením hlasitosti alebo vyhodnotením hlučných rodinných príslušníkov niekam za dvere.

Otvorme teraz zásuvku s nápisom „kvality mikrofónu“. Tu som sa na základe akéhosi koncepčného zapustenia do mušle trochu obával, avšak tieto obavy sa vo finále ukázali byť ako plne neopodstatnené. Prenos komunikácie síce nebol stopercentný a sem tam prišlo na malé skreslenie hlasu, ale nešlo o nič, čím by druhá strana trpela a danej informácii snáď nebola schopná porozumieť. Logitech v tomto prípade využíva



technológiu schopnú zvýrazniť hovorené slovo nad zvyškom ruchov, čo je poznať takmer okamžite, ako začnete niečo bl'abotať. Rozhodne však nejde o pomôcku, ktorá by dokázala softvérovo odrezat' z pozadia zapnutý vysávač, sobotnú cirkulárku u susedov, či nahnevaného partnera. Schválne som prostredníctvom G435 skúšal telefonovať v exteriéri počas

veterného počasia a produkt to celé zvládol dosť ťažko, prenos nebol úplne kôšer.

Opäť sa však samozrejme vraciame k tomu, že tu celú dobu vedieme reč o primárne hernom náradí, ktoré sa využíva v izolovaných miestnostiach a všetky pridružené funkcie sú už len príjemným, i keď nie úplne dokonalým bonusom.

Kúpou Logitech G435 automaticky získate na oko pôsobivý herný headset s mušou váhou a praktickými funkciami. To všetko v dostupnej cene. Medzi jeho ďalšie prednosti spadá pohodlie, ako aj kvalita prezentovaného zvuku, avšak treba si v tomto prípade jasne určiť hranice, kam až slúchadlá chcete ťahať.

Vo svete bezdrôtových klapiek na uši by sme logicky mohli nájsť len o malý kúsok drahšiu konkurenciu schopnú ponúknuť o čosi viac, avšak G435 musím osobne oceniť hlavne za snahu o istú koncepčnú konzistentnosť a z nej vyplývajúcu kvalitu.

## Verdikt

Podarený herný headset so širokou škálou využitia.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech  
Cena s DPH: 80€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Váha
- + Ekologický aspekt
- + Nielen na hry
- + Cena
- Potláčanie okolitých ruchov

### HODNOTENIE:



# Trust GXT 1126 Aura

ŠIKOVNÝ PRODUKT S ACHILLOVOU PÄTOU



**Podložka pod notebook môže zohrávať viacero úloh od tej najjednoduchšej, ktorou je možné vyvýšenie zariadenia, cez zmenu jeho sklonu až po dodatočné chladenie. A v neposlednom rade môže dobrá podložka aj pekne vyzerat'. Aspoň na papieri má model Trust GXT 1126 Aura veľkú šancu splniť všetky spomínané úlohy. Či to však je pravda aj v reálnom svete, to sa dočítate v recenzii nižšie.**

Pracovať s notebookom, prípadne sa na ňom hrať môže byť pri dlhšom používaní mierny problém. Nie každému sa predsa chce krčiť nad menšou obrazovkou a napriek výhodám, ako sú mobilita či kompaktnější rozmery, ani tie najdrahšie notebooky neponúkajú takú ergonómiu ako tradičné desktopy s perifériami. Dobrá podložka pod notebook však toto všetko

môže zmeniť a pokiaľ je navyše vybavená ventilátorom a podsvietením, môže celý „setup“ posunúť na vyššiu úroveň.

## Obal a jeho obsah

Spoločnosť Trust zabalila kúsok s názvom GXT 1126 Aura do fešného, tmavého obalu, ktorý na prednej strane zobrazuje samotný produkt a na zadnej ďalšie informácie a možnosti použitia. Vnútri balenia sa nachádza vcelku rozmerná podložka z plastu a kovu, jedna brožúrka, napájací kábel a nálepka GXT. Podložka samotná ponúka na vrchnej strane čierny plast, perforovanú kovovú mriežku v šedej farbe a okraje z priesvitného plastu, za ktorým sa ukrýva podsvietenie. Na vrchnej strane sa ešte nachádza vyklápací záložka, ktorá udrží notebook na mieste aj pri väčšom náklone.

Na spodnej časti zariadenia sa nachádza ďalší čierny plast, kovová nožička v tvare U a plastový podstavec s viacerými pozíciami, do ktorých je možné nožičku zasadiť a zmeniť tak sklon vrchnej časti. Trust Aura ponúka nielen 200 mm ventilátor s možnosťou ovládania otáčok 450 RPM – 700 RPM a hlučnosťou pod 30 dBA, ale aj dýchové podsvietenie po celej dĺžke, pri ktorom je možné meniť ako mód, tak aj farby.

## Prvé dojmy a používanie

Podložka na prvý pohľad vyzerá kvalitne a nemala by mať problém ani s tými najťažšími notebookmi. Trust uvádza podporu až 17,3-palcových modelov a nemám mu prečo v tomto nedôverovať. Nanešťastie, tak veľkým notebookom som nedisponoval a testovanie preto





padlo na pracovný 14" Dell kúsok a starší 15,6" Lenovo model. Pripojenie zariadenia je nadmieru jednoduché, ovládanie čisto tlačidlami na podložke bez možnosti softvérovej kontroly je síce zastarané, no osvedčené časom a jednoduché. Náklon podložky som ocenil najmä pri položení notebooku na pracovný stôl vedľa mojich denne používaných monitorov, keďže obrazovka monitora už nebola úplne dole, ale takmer v rovnakej výške ako ostatné obrazovky. Počas používania s 15,6-palcovým modelom som si mohol pochvalovať zníženie teplôt pri hraní až o 3-5 °C a tým pádom aj nižšiu hlučnosť notebooku.

## Kameň úrazu

Avšak pri položení pracovného 14" notebooku na túto podložku ma čakalo nemilé prekvapenie. Mriežka na vrchnej



časti je aj napriek kovovej konštrukcii flexibilná a v momente, keď notebook nesedel na plastových bočniciach, sa dostala do kontaktu s ventilátorom a namiesto tichej a bezproblémovej prevádzky som mal zrazu pod rukami zariadenie vydávajúce

zvuky, akoby sa chcelo samo rozobrať. Po tomto zistení som na podložku vrátil späť 15,6" notebook a zvuky ustali, no následne som si uvedomil, že som na ňom pred tým nič nepísal, resp. nepoužíval klávesnicu.

Moje obavy sa, nanešťastie, potvrdili a pri normálnom a silnejšom klepaní po klávesnici sa mi veľmi často podarilo vytvoriť kontakt medzi točiacim sa ventilátorom a kovovou mriežkou.

Na tejto situácii ma zaráža, že na mriežke je ešte z výroby vlys v tvare X, ktorý ju približuje k ventilátoru, a že v spoločnosti Trust nemysleli na to, že aj kov sa prehýba a nezabudovali preto do podložky väčšiu vzdialenosť toleranciu medzi vonkajším obalom a pohyblivou časťou. Pre moje potreby som teda podložku dotestoval bez

zapnutého ventilátora a nemohol som tak tlažiť z jednej z jej najdôležitejších funkcií.

## Zhrnutie

Podložka pod notebook dáva v mnohých situáciách veľký zmysel, či už ide o zlepšenie ergonómie, lepšie využitie priestoru či chladiace účinky a dizajn. Trust GXT 1126 Aura vyzerala veľmi zaujímavo, no pri tomto viac ako 40-eurovom produkte bola jedna z jeho troch funkcií v praxi nepoužiteľná a nemôžeme ju preto odporúčať.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust  
Cena s DPH: 45€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + podpora až 17,3" notebookov
- + RGB podsvietenie
- mriežka sa pri používaní a menších notebookoch dotýka ventilátora

### HODNOTENIE:



# Nintendo Switch OLED

MALE, ALE VÝZNAMNÉ KRÔČIKY



Po viac než piatich rokoch na scéne sa celosvetovo populárny hybridný systém Nintendo Switch dočkal svojej štvrtej verzie. Ak by ste ma teraz chceli obviňovať z nejakých matematických prešlapov, tak len dodám, že do celého počtu rátam aj jemný upgrade z augusta 2019, ktorý sa pod skratkou V2 postaral o nenápadné vytlačenie pôvodnej prvej verzie. Po stránke dizajnu vtedy išlo o úplne totožný hardvér, ktorý sa líšil len štítkom popisujúcim jednotlivé čísla modelov (odlíšiť sa to dalo oveľa lepšie skôr na základe zmenenej papierovej krabice). Z pohľadu samotných čriev však bolo jasne poznať, že Nintendo vylepšilo kapacitu akumulátora a z necelých siedmich hodín prevádzky ju navýšilo o celé dve hodinky – papierovo, realita bola, pochopiteľne, dosť iná. A hoci bol zmenený čip, pamäť a čiastočne aj panel, vo finále sa to na chode celého zariadenia nijako extrémne neprejavilo

a tak jedinou zásadnou výhodou ostala práve spomínaná batéria. Máme rok 2021 a slávna japonská spoločnosť s viac než storočnou tradíciou v oblasti zábavy prináša na trh ďalší model, tentokrát s podtitulom OLED. Ten sa k nám do redakcie dostal takmer v deň svojho uvedenia, preto vám teraz môžeme ponúknuť súhrn dojmov z viac než mesačného testovania a porovnávaní s vyššie spomínaným V2, prípadne populárnou Lite formou.

Nech už máte na politiku spoločnosti Nintendo akýkoľvek názor – ja sám som s ich produktami vyrastal a mám ich všeobecne v láske, ale napriek tomu všetkému mi svojimi rozhodnutiami stále dokážu dvihnúť krvný tlak rýchlejšie než dávka adrenalínu rovno do srdca – ich snaha o progres je evidentná. Ak sa im už podarí poskladať komerčne vyložene úspešnú platformu, následne sa ju snažia vylepšovať po malých kúskoch a ak je

to možné, čo najviac na tom zarobiť. Žiarivým príkladom je práve Switch, ktorý svojím konceptom paradoxne zarezal 3DS ako dobre živenú sviňu a ktorý v nasledujúcich rokoch dostane minimálne ešte jeden zásadný upgrade – určite dobre viete, že narážam na stále neoficiálnu PRO verziu. Tú Nintendo popiera rovnako tak, ako popieralo práve predmet tohto testu. OLED je však tu a okrem zásadnej zmeny v zobrazovacej technológii prináša toho predsa len o niečo viac než uvádzaná a dizajnovo nenápadná V2 z roku 2019. Poďme si prejsť všetky nové aspekty aktuálnej verzie Switchu, ktorá je predávaná za 350 eur v dvoch farebných prevedeniach (biela a čierna). Prvoradá zmena naviazaná na technológiu OLED so sebou prináša súčasne aj zväčšenie obrazovky z pôvodných 6,2 na 7 palcov. Jeden by si myslel, že takéto minimálne zväčšenie si používateľ nestihne ani všimnúť, ale realita je úplne iná.



## Nádhera v 720p

Od prvého momentu, a to som si ani nemusel vedľa seba položiť pôvodný a nový Switch, bolo zväčšenie panelu okamžite badať. Dobré viete, že Switch beží mimo pripojenia k televíznej obrazovke permanentne v rozlíšení 1280 na 720, ale v kombinácii s nádherne podanými farbami a celkovou živosťou OLED panelu na túto skutočnosť zabudnete takmer okamžite. Ak by sme sa rozprávali o TV režime, tak tu sa voči minulým verziám nič nemení. Rovnako ani proporcie samotnej konzoly sa až na pár drobností nijako zásadne nezmenili a jediné, čo tak bolo potlačené, je čierny rámik lemujúci samotný displej, ktorý bol v staršej verzii oveľa hrubší. Keďže vydanie nového Switchu prišlo súčasne s launch oknom pôvodne zrušeného a dnes reinkarnovaného 2,5D projektu Metroid Dread, prvá hra, ktorú som takpovediac rozsvietil na novej platforme, bol práve výtvor od španielskeho štúdia MercurySteam. Tu nám rovno do očí svieti ďalší paradox, keď si uvedomíme, že spomínaná odbočka v sérii Metroid sa svojho času koncipovala ešte pre archaický handheld Nintendo DS, avšak na základe technických



limitov tejto dnes už retro platformy bolo nové dobrodružstvo Samus Aran poslané k ľadu a čakalo viac než dve dekády na svoju príležitosť. Tu je krásne vidieť, ako Nintendo vie využiť každý jeden moment na propagáciu vlastných značiek, jednou cestou pretlačiť dva produkty a to všetko za minimálne náklady. Metroid Dread je fakticky launchovým projektom pre Switch OLED a to pochopíte hneď, keď si ho na danej platforme zahráte. Softvér o veľkosti štyroch gigabajtov je preplnený živými farbami a samotná

technológia schopná potláčať nebezpečné modré svetlo sa vďaka jeho kvalitám prezentuje na výbornú, hoci asi nie každého poteší cenová relácia, v ktorej sa daný hardvér pohybuje. Testoval som niekoľko nezávislých projektov a porovnával ich kvalitu pri spustení na V2 a OLED modeli, aby som sa čoraz viac utvrdil v tom, že ak nemáte averziu voči živším a pestrejšie podaným farbám pri zobrazovacej technológii všeobecne, nový Switch sa vám okamžite votrie do srdiečka. Veľkú výhodu majú videohry orientované na grafickú pestrosť, ale keďže OLED dokáže zlepšiť aj prezentáciu čiernej farby, rovnako zásadná zmena prichádza aj u umeleckých diel formátu TOEM a podobne. Aby som k vám bol maximálne úprimný, ešte pred testom som si nerobil žiadne veľké nádeje a do celého procesu som tak nastúpil s istou

skepsou, avšak aj napriek tomu chabému počtu zmien vykonaných na celom šasi Switchu som nesmierne rád, že Nintendo dáva používateľom ďalšiu možnosť voľby a súčasne znižuje cenu starších verzií.

Ostaňme teraz ešte pri opise šasi. Zásadným a praktickým vylepšením sa tu stáva zadný výklopný stojan. Pri V2 išlo len o akúsi slepačiu nohu so stabilitou na úrovni opitého ruského cestára a človek sa tak bál Switch si o tú chabú nôžku vôbec kdekoli/veľ oprieť, pretože hrozilo prevalenie a pád zo stola.



OLED model necháva tieto pochybnosti dávno za sebou a ponúka celoplošne koncipovaný výsuvný stojan s vysokým stupňom pevnosti, ktorý pod sebou skrýva slot pre MicroSD karty, ako aj upravené mriežky pre nasávanie vzduchu (systém chladenia sa po stránke vonkajšieho dizajnu celkovo zmenil, ale zase sa rozprávame len o jemných detailoch). V texte tejto recenzie som niekoľkokrát uviedol slovné spojenie „takmer rovnaké“. Má to svoj zámer, ak by sme si totiž vedľa seba položili obe verzie, čiže V2 a OLED model, tak porovne sa zmenila len dĺžka (OLED je dlhší o 3 milimetre) a váha (OLED je

t'ažší o 23 gramov). Je to, pochopiteľne, z dôvodov celkovej integrity systému voči už existujúcemu príslušenstvu. OLED tak môžete bez problémov zasunúť do starého doku a starý Switch do nového. Sám som použil staršie puzdro s krásnym obrázkom The Legend of Zelda: Link's Awakening a aj napriek spomínanej dĺžke tam konzola krásne zapadla. Tretím a dôležitým vylepšením sa stáva navýšenie interného úložiska z 32 GB na 64 GB, hoci rovnako treba podotknúť, že systém si pre seba utrhne takmer desať gigabajtov – MicroSD karta je v tomto prípade stále nutnosťou, ktorú nemôžete ignorovať donekonečna.

Od začiatku predaja hybridného systému Switch sa u značnej časti jeho majiteľov vyskytuje problém s nie práve ideálne fungujúcimi ovládačmi Joy-Con. V tejto súvislosti dobre známy pojem „driftovanie“ Nintendo stále nedokázalo vyriešiť aj napriek skutočnosti, že podľa mnohých neoficiálnych pokusov by šlo o prostú úpravu vnútorného dizajnu ovládačov. OLED verzia tak podľa výrobcu nemá v tomto smere nijako pozmenené Joy-Con zariadenia, hoci podľa ich tlačovej správy sú istým spôsobom vymožené – bez udania špecifických detailov. Na prvý pohľad ale vyzerajú absolútne totožne s V2 verziou.

## Nový prístav nádejí

Na samotný záver som si nechal opis dokovacej stanice. V bielom prevedení sa dok jednoducho krásne hodí k bielu nábytku



(ak teda siahnete po bielej), ale taktiež sa jeho praktická časť posunula výrazne vpred. Zadné dvierka sa dajú kompletne odstrániť a človek tak dokáže lepšie identifikovať pozíciu portu pri zasúvaní. A ak už spomínam porty, určite je nutné uviesť zmenu v podobe prítomnosti LAN portu.

Do Switchu si tak po novom dokážete pripojiť ethernetový kábel a zvýšiť rýchlosť sťahovania softvéru. Nintendo plánuje predávať OLED dok aj separátne, aby majitelia starších verzií ich konzoly mohli využiť práve LAN port. Ten, kto vo finále očakával oveľa rapídnejší skok v rámci jednej (dnes už viac než päť rokov fungujúcej) generácie, nemá,

samozrejme, dôvod investovať do OLED obrazovky, stojanu, internej pamäte a doku. Pre každého, kto však vidí potenciál v OLED technológii (systém Switchu pri TV režime dokáže ponúknuť funkciu potláčania vypalovania obrazu) a Switch ešte doma nemá, je však tento variant podľa mňa ideálnou voľbou.

Zariadenie prichádza už v základe s integrovanou fóliou, ktorá má chrániť displej a ktorú si môžete skombinovať ďalším dokúpením ochranného skla – výrobca neodporúča odstraňovať tú základnú. Komu by vloženie prekážala v niektorých hrách pestrá prezentácia farieb, má možnosť eliminovať OLED efekt v nastavení daného softvéru, čo ale považujem za tzv. strieľanie do vlastnej nohy, keďže v tom prípade nemáte dôvod vyhadzovať 350 eur za niečo, čoho potenciál nevyužijete v plnej miere. Dozista preto bude zaujímavé sa takto o rok opäť obzrieť cez rameno a v prípade, ak Nintendo skutočne na vianočný trh roku 2022 dodá Switch PRO, si jeho výhody porovnať s vyššie testovanou OLED verziou.

## Verdikt

Konzola určená predovšetkým do rúk nových zákazníkov a ľuďmi preferujúcimi OLED panel.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Conquest      Cena s DPH: 350€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ OLED  
+ 7-palcová obrazovka  
+ Lepší stojan  
+ Nový dok  
+ Interná pamäť

- Cena a dostupnosť  
- Nič pre súčasných majiteľov Switchu

### HODNOTENIE:

★★★★☆

## Genesis Rhod 350

LACNÁ HERNÁ KLÁVESNICA



Spoločnosť Genesis sa už roky zaoberá tvorbou herných periférií. Nejde síce o popredného výrobcu, jeho produkty sú však známe po celom svete, sú kvalitné, nestoja zbytočne veľa a najmä vďaka tomu sa im každý rok darí viac. V tejto recenzii sa pozrieme na jednu z jeho herných klávesníc nižšej triedy, konkrétne na model Rhod 350, ktorý ponúka už v dnešnej dobe štandardné RGB podsvietenie, no zároveň aj zaujímavé spínače a mnoho iných vecí.

### Spracovanie a dizajn

Rhod 350 ma vyhotovením a materiálmi použitými pri jeho výrobe až tak nezaujal. Zväčša išlo o tvrdený plast, ktorý je v danej cenovke bežný.

Oceniť však musím, že aj napriek menej kvalitnému spracovaniu pôsobí produkt vcelku odolne a nemám pocit, že by sa po jednom či dvoch úderoch pri hraní Counter-Strike mal rozbiť.

Spomenúť, samozrejme, musím aj dlaňovú opierku, ktorá prichádza v balení ako samostatný kus. Tá je tvorená plastom rovnakého typu, aký nachádzame na

klávesnici, takže nejde o nič špeciálne, no svoj účel tento materiál ako v opierke, tak aj v zariadení určite splní.

Z hľadiska dizajnu sa Genesis zbytočne nesnažil o nič, čo by bolo príliš výrazné, za čo musím spoločnosť pochváliť. Držala sa jednoduchého dizajnu, ktorý bol obohatený iba o zopár pásikov a vzorov sivej farby, ktoré sa nachádzali na opierke a na periférii.

Jediná vec, ktorá sa mi tak trochu nepáčila, bola farba bočných strán klávesnice. Táto svetlosivá farba mi totiž pripomína starú konzolu PlayStation, resp. menu vo Windows 2000. Možno ide iba o moju predstavivosť, no nemôžem si pomôcť a stále mám pocit, že mám iba akýsi „skin“ na 20-ročnej klávesnici.

### Používanie

Rhod 350 som mal možnosť testovať zopár dní a bol som s ňou viac-menej spokojný aj napriek niektorým menším problémom. Mechanické spínače by ste v 20-eurovej klávesnici čakali márne, preto je v zariadení použitá

technológia membránových spínačov, ktorých hlavnou nevýhodou sú najmä väčšie oneskorenia. Pri tomto modeli sa konkrétne bavíme o 8 ms.

Tento čas je však pre väčšinu z nás irelevantný a pomalšie reakcie si tak vôbec nemusíte všimnúť. Ďalšou záležitosťou, ktorá mi prekážala, bola tvrdosť stláčania tlačidiel, resp. ich aktivačná sila, ktorá je stanovená na 55 g. Toto je ale skôr vec názoru a osobnej preferencie, pokojne teda môže nastať situácia, že vám príde tvrdosť stláčania úplne perfektná.

Dlaňová opierka sa nakoniec osvedčila ako celkom užitočná záležitosť, ktorej jediný problém bola absencia akéhokoľvek textilného materiálu na jej povrchu, čo by zabránilo šmýkaniu rúk. Takisto aj opieranie bolo pohodlnejšie.

Nakoniec by som rád pochválil RGB podsvietenie, ktoré nebolo zbytočne príliš výrazné, a aj multimediálne klávesy, ktoré mi používanie celkom spríjemnili.

### Záverečné hodnotenie

Genesis pri výrobe modelu Rhod 350 odvodil nadpriemernú prácu. Za 20 eur si môžete dopriať hernú perifériu, ktorej používanie si pravdepodobne zamilujete.

Zaujme vás na nej zrejme jej dizajn, ktorý sa nesnaží zbytočne pútať pozornosť, a taktiež spínače, ktoré síce reagujú pomalšie, no na druhú stranu sú veľmi tiché a až na tvrdosť stláčania je písanie a hranie hier skvelým zážitkom.

Matúš Kuril'ak

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis      Cena s DPH: 20€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort      - tvrdosť stláčania  
+ cena      - spracovanie

#### HODNOTENIE:



## WD Black SN850

NAJPRAKTICKEJŠIA VOĽBA



Už od samotného začiatku predaja next-gen konzoly PlayStation 5 sme počuli názory ohľadom nedostatočnej internej pamäte, ktorú japonská spoločnosť SONY papierovo stanovila na 1TB, no po odčítaní miesta určeného na chod systému padá skôr pod hranicu osemsto gigabajtov. SSD disk, samozrejme, dodnes patrí medzi veľké prednosti prechodu na novú generáciu konzol ako takých, avšak pri PS5 som ja sám musel skôr či neskôr začať mazat' starší obsah, len aby som do konzoly dostal ten nový. Súčasný trend vývoja AAA softvéru totiž nabral „bagáž“, s ktorou by ste v zmysle objemu dát nechceli vybehnúť ani prvé poschodie v paneláku. O to skôr je tak konzument tlačný do alternatívnych riešení, ako si rozšíriť celkovú kapacitu svojej hernej platformy. Spoločnosť SONY zatiaľ neumožňuje priame spúšťanie hier z externých médií (aby sme boli féroví, ani Microsoft zatiaľ túto možnosť neponúka), jedinou šancou, ako si pomôcť, sa preto stal vopred pripravený interný slot s konektorom M.2. Ten bol ešte donedávna zamknutý a nefunkčný, avšak v SONY nakoniec pochopili vážnosť celej situácie a po krátkom beta

teste a pomocou update balíčku ho otvorili pre širokú verejnosť. Padol tak ďalší míľnik v zmysle konzervatívnych názorov na filozofiu domácej hernej konzoly, ktoré sa už dávno dajú skôr spodobniť so stolnými počítačmi než s tradičnou a bezúdržbovou ideou, zrodenu koncom osemdesiatych rokov.

SSD disky M.2 majú slúžiť predovšetkým na rozšírenie súčasnej kapacity základnej pamäte PS5 a či už preto doma máte klasickú, alebo digitálnu verziu tohto hardvéru, v oboch prípadoch nájdete v jej útroboch malú šachtu určenú na zasunutie predmetného disku. Než sa však rozhodnete investovať do takto



koncipovaného vylepšenia, určite si treba ujasniť niekoľko skutočností. SSD disky sú drahou záležitosťou a mnoho NVMe diskov s PlayStation 5 vôbec nie je kompatibilných. Problém je v špecifických požiadavkách na veľkosť a rýchlosť daného prístroja, ktorý nám tak z pohľadu súčasných možností celý výber výrazne zužuje. Známy americký výrobca pamätí Western Digital sa preto rozhodol rázne zakročiť a na trh priniesol produkt s označením WD Black SN850. Jeho kapacita začína s 500GB pamäťou, pokračuje cez 1TB a končí na viac než uspokojivých 2TB. Treba si však v tomto prípade pripomenúť práve cenovú reláciu, keďže už nami testovaná vzorka (500GB) by vás vyšla na cca 160 eur. 1TB verzia stojí 250 eur a gigantická 2TB až 500 eur – v takejto hodnote sa predáva samotná konzola PlayStation 5, a to aj s Blu-ray mechanikou! Koncový zákazník sa tak musí postaviť pred krutú skutočnosť, že ak nechce neustále mazat' alebo presúvať obsah na externé médiá, je nutné vyprašiť peňaženku po zadku maximálne, ako sa to len dá. Inak ho čaká nekonečné rozhodovanie o tom, čo zo základného disku odstrániť a čo archivovať.

## Súčasťou disku je aj chladič

Keď už si ujasníte, za akú veľkosť disku ste ochotný zaplatiť, nastane proces samotnej inštalácie. Uvedomujem si, že pre mnohých sa snaha o otváranie každej sofistikovanej elektroniky môže zraziť s menším alebo väčším pocitom strachu, v prípade PS5 však nič také nie je na mieste. V momente, keď vám disk dorazí, SONY rázne upozorňuje na jednu skutočnosť – nie je vhodné inštalovať SSD disk bez chladiča, stačí si zobrat' krížový skrutkovač a konzolu povaliť na chrbát. Jednou rukou treba nadvihnúť plát pri zadnej hrane prístroja a súčasne druhou rukou



zo spodku zatlačiť na celý plát. Bočnica sa okamžite uvoľní z istiacich háčikov a odhalí svoje tajomstvo – nemajte strach, týmto krokom neporušíte záruku. M.2 slot je krytý kovovou doštičkou uchytenou pomocou jednej skrutky a následne už len stačí odskrutkovať pripravenú skrutku pod ňou, zasunúť disk do slotu a opätovne ho zaistiť pomocou malej kovovej časti so skrutkou. Celá operácia vám nezaberie viac než pár minút a už sa môžete chystať na zapnutie konzoly a prvé naformátovanie disku. V menu platformy máte možnosť vybrať preferované SSD pre ukladanie hier, ako aj svojvoľne presúvať už nainštalovaný softvér, kam sa vám zachce. Takýmto spôsobom som premiestnil 400 GB balíček plný hier z internej pamäte na WD Black SN850 za necelých piatich minút. Počas testovania rýchlosti obidvoch diskov boli rozdiely síce badateľné, ale väčšinou išlo maximálne o deficit dvoch sekúnd v prospech výrobku od Western Digital.

Predmetná a testovaná vzorka dokáže vyvinúť rýchlosť čítania 7000 MB/s

a zapisovať rýchlosťou 5100 MB/s. Preto už krátko po nainštalovaní tohto SSD dostanete razom chuť vrátiť si do konzoly to, čo ste z nej pred časom boli nútený vymazať len preto, aby sa našlo miesto na ďalšie Call of Duty. Keďže aktuálne je na trhu s dostupnými M.2 SSD diskami, ktoré sú vhodné pre PlayStation 5, žalostne malá konkurencia, v prípade zhaňania diskov WD Black SN850 môžete naraziť na problém s ich nedostatkom.

Predmetné SSD je po všetkých stránkach praktickou voľbou, s ktorou neurobíte chybu a jediné, čo mu môže konkurovať, je disk značky Seagate Firecua 530. Ten sa však svojou cenou nijako neodlišuje a s dostupnosťou u nás to tiež nie je žiadna hitparáda. Tak či onak, každý jeden majiteľ PS5 skôr či neskôr začne zvažovať možnosti navýšenia kapacity pamäte a ak sa do jeho uvažovania votrie v tomto texte recenzovaný produkt od firmy Western Digital, bude to len a len dobre. Záverom už len jedna technická poznámka. Skrutka určená na uchytenie disku je pomerne chabej konštrukcie a tak pri inštalácii dávajte pozor na tlak, ktorý smerom k nej budete vyvíjať – môže sa totiž poškodiť.

## Verdikt

Hoci si tu vyberáte z malého počtu možností, tento disk môžem len a len odporučiť.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Western Digital      Cena s DPH: 160€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Jednoduchá inštalácia
- + Výkonnostné parametre
- + Dizajn
- Cena a dostupnosť

### HODNOTENIE:



## King C. Gillette Style Master

SKROTENIE PANDEMICKÉHO STRNISKA



**Hneď na úvod tejto recenzie uznám, že produkt, ktorý som mal možnosť testovať, nepatrí medzi tradičné technologické vymoženosti, teda aspoň v spojení s hráčmi či počítačovými nadšencami. Grafické karty, monitory, základné dosky alebo notebooky, to je také moje bežné testovaničko. No recenzoval som už aj menej počítačovo zamerané produkty, plus som si len nedávno pri pohľade do zrkadla uvedomil určité nedostatky v oblasti mojej tváre, a preto nebude ani elektrický zastrihávač fúzov úplne z cesty. A keď už to má byť zastrihávač, tak od známej značky, preto King C. Gillette.**

Značka King C. Gillette vznikla ako nová kolekcia nielen žiletiek, ale aj zastrihávačov, kozmetiky a pomôcok, vďaka ktorým by mala byť starostlivosť o mužské strnisko a pleť oveľa jednoduchšia. Produkty od Gillette pozná určite prevažná

väčšina pánov, možno aj dám, a preto ju asi netreba príliš predstavovať.

### Obal a jeho obsah

Zastrihávač na fúzy sa môže pýšiť menom King C. Gillette Style Master a je dodávaný v moderne vyzerajúcom obale tmavomodrej farby so zlatými detailami. Už na prvý pohľad evokuje pocity prémiového modelového radu. Vnútri obalu sa nachádza telo samotného zastrihávača, tri nastavce, manuál a nabíjačka. Pri čítaní manuálu ma vcelku pobavilo, že som na stránke so slovenským textom zrazu čítal vetu o otrokoch: „Otroci, stari 8 let in več, ter osebe z zmanjšanimi telesnimi...“

Išlo však iba o vtipný preklep a prehodenie časti textu v slovinčine do slovenskej časti manuálu (hups!). Čo ma však pobavilo menej, bol fakt, že v balení chýba

úchyt alebo základňa, do ktorej by sa dal zastrihávač odložiť, či v ktorej by sa mohol dokonca nabíjať, ale musím uznať, že takto je produkt mobilnejší a skladnejší.

Čo sa nastavcov týka, tie ponúkajú tri dĺžky strihania, 1 mm, 3 mm a 5 mm, hoci osobne by som uprednostnil skôr dĺžky 3 – 5 – 10.

### Vizuál, materiál a ergonómia

Telo zastrihávača sa skladá z oddeliteľnej hlavy s čepielkami, vrchnej časti so soft-touch pogumovaným povrchom a spodkom v lesklom plastovom prevedení.

Gillette sa pri tomto produkte spojil so spoločnosťou Braun, ktorá má s výrobou spotrebiteľskej elektroniky naozaj bohaté skúsenosti, a preto logo tejto značky v spodnej časti absolútne neprekáža. Zastrihávač má len jeden LED indikátor,





ktorý ukazuje stav nabitia batérie, a tlačidlo na vypnutie/zapnutie, čo je pri tomto type produktu absolútne postačujúce. Telo zastrihávača pasuje do ruky naozaj dobre a vďaka vrchnej pogumovanej časti s miernym ryhovaním som sa ho nebál používať aj s mokrými rukami.

## Parametre a schopnosti

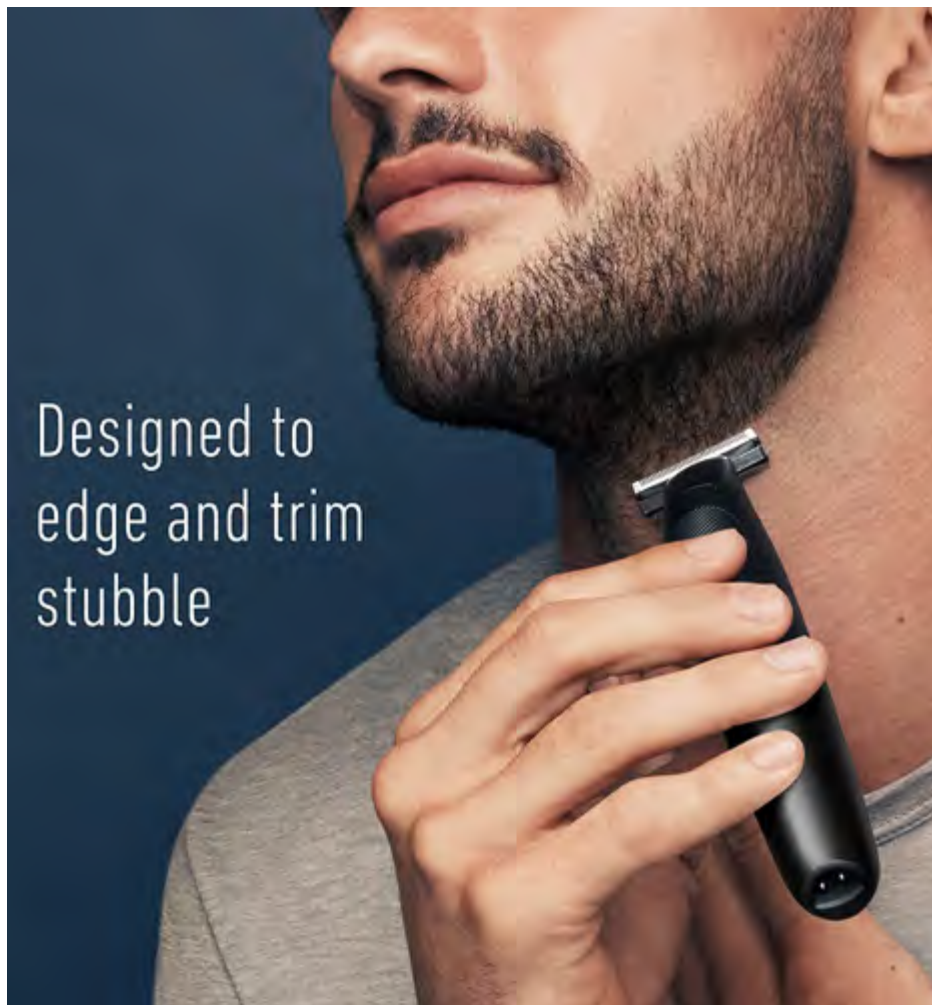
King C. Gillette Style Master disponuje batériou s výdržou až 45 minút holenia, možnosťou použitia strojčeka aj v sprche alebo pod vodou a takzvanými 4D čepielkami, ktoré holiu v každom smere, sú vyrobené z vysokokvalitnej ocele a mali by vydržať až 6 mesiacov používania.

Batéria v zastrihávači sa doplna nabije za dlhých 10 hodín, ale málokto asi bude potrebovať holiť fúzy (a iné veci) častejšie ako raz či dvakrát denne.

Style Master ďalej ponúka naozaj precízne zastrihávanie a hladké oholenie bez nutnosti používať žiletku alebo britvu, čo ocení každý, kto nerád míňa peniaze na nové čepielky, a tiež tí, ktorí dbajú na životné prostredie a radšej raz za pol roka vymenia hlavu na zastrihávači, ako každý mesiac vyhodia čepeľ, nedajbože celú jednorazovú žiletku.

## Skúsenosti s používaním

Bradú a fúzy som nosil aj skôr, ako prišla pandémia, a ako-tak som sa o ne staral. Po príchode home-office som však nechal všetko na tvári rásť, ako sa tomu zachcelo, a iba z času na čas som si zastrihol fúzy – keď som ich už mal viac v ústach ako len na tvári. Za tento stav musím podakovať nielen momentálnemu stavu sveta, ale



aj mojej partnerke, ktorej sa prekvapivo fúzy a brada páčia a ktorá mi dokonca zakázala ostrihať a oholiť sa. Keď však prišla reč na možnosť testovania Style Mastera, uznala, že by možno nebolo na škodu vidieť, ako by som vyzeral s kratším strniskom a oholenými lícami.

Vďaka 5 mm nastavcu som urobil rýchly proces s fúzami a čepielka sa jednoducho vysporiadala s odstránením bokombráda a zastrihnutím brady do stále huňatého, no upraveného stavu.

Kvalitu oholenia som mohol porovnať so zastrihávačom, ktorý mám doma už nejaký ten piatok, a musím priznať, že ten by túto prácu zvládol podobne kvalitne, avšak musel by som na ňom minimálne trikrát vymeniť nastavce, aby sa vyrovnal King C. Gillette Style Masteru.

K testovaniu zastrihávača boli tiež pribalené holiaci gél a krém na bradu a fúzy.

Gél som pri používaní Style Mastera takmer ani nepotreboval, hoci môj otec si ho pochvaluje, no krém si vďaka príjemnej vôni a účinku na pleť vyslúžil stabilné miesto v mojej skrinke s drogériou. Za mňa aj partnerku teda spokojnosť, hoci prichádza

zima, takže asi opäť nechám zmohutnieť porast pre lepšiu tepelnú izoláciu.

## Zhrnutie

Neholiť sa je možnosť. Niektorí ľudia dokonca dokážu aj vyzerat' dobre s neupravenými fúzami, bradou a inými oblasťami. No pre tých, čo majú radšej skrotené strnisko, upravené presne podľa svojich predstáv, bude King C. Gillette Style Master naozaj skvelá pomôcka.

Prečo predsa míňať peniaze na žiletky alebo zat'ážovať životné prostredie žiletkami jednorazovými, keď tento šikovný zastrihávač stojí menej ako 30 eur.

*Daniel Paulini*

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: King C. Gillette      Cena s DPH: 28€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + prémiový vzhľad
- + kvalitné čepielky
- + vodeodolné telo
- + dlhá výdrž batérie
- hodil by sa 10 mm nastavec
- absencia základne na odkladanie
- mierne vyššia cena

### HODNOTENIE:



## Gigabyte M32U

KEĎ IDÚ S UHLOPRIEČKOU RUKA V RUKU AJ PIXELY



Akokoľvek výkonný počítač by bol herným nadšencom alebo profesionálom na dve veci, pokiaľ by sa obraz z neho zobrazoval na starom 15-palcovom TN paneli. Preto, keď sa ma ľudia z okolia s obstojnými zostavami pýtajú, do čoho by mali ako ďalšieho zainvestovať, hneď po kvalitnej stoličke odporúčam dobrý monitor. A hoci sú stále zlatým štandardom 24 až 27-palcové kúsky s rozlíšením od FullHD po 2K, pribúdajú v obchodoch stále nové kúsky s väčšími rozmermi, väčším rozlíšením a pritom stále nižšou cenou. Ešte pred pár rokmi na trhu asi ani neexistoval monitor ponúkajúci parametre takého kúska, aký sa nám tentokrát zastavil v redakcii, nieto za „priateľnú“ cenu. No časy sa menia, a preto pri spojení 4K rozlíšenia, 32 palcov a obnovovacej frekvencie 144 Hz už nejde o maximálne prémiový produkt, ktorý by Gigabyte predával pod svojou značkou Aorus, ale volá sa Gigabyte M32U.

V redakcii sme už mali brata tohto monitora, ktorý ponúkal totožné telo a veľmi podobné parametre s jediným rozdielom – zatiaľ čo dávnejšie testovaný kúsok ponúkal „iba“ 2K rozlíšenie, táto verzia má štvornásobok pixelov, 3840 x 2160, alias 4K.

Tak ako aj pri iných monitoroch na úvod spomeniem, že kto sa už okrajovo zaujímal o monitory, mal by vďaka štandardizácii názvov vedieť už zo samotného mena M32U uhádnuť základné parametre tohto monitora. Prvé písmenko, teda M, odkazuje na segment produktu, ktorým je Mainstream. Číslo 32 logicky zastupuje uhlopriečku a písmenko U na konci znamená UHD, teda 4K rozlíšenie. Samozrejme, tento monitor disponuje aj radom ďalších parametrov, ktoré sú diskutabilne dôležitejšie ako tieto základné parametre, no tie rozoberiem až v recenzii nižšie.

### Obal a jeho obsah

Monitory sú, napriek či možno práve vďaka svojím stále väčším rozmerom a väčším obrazovkám, jednými z najkrehkejších počítačových komponentov.

Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby dostatočne chrániť a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia.

Krabica, v ktorej sa ukrýval tento 32-palcový monitor, ma privítala tradičným sendvičom z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojana.

V balení sa ešte nachádzali všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI) a napájací kábel pre interný adaptér.

## Základná funkcionálna a konektivita

M32U je po stránke ergonómie vybavený naozaj bohato. Ponúka výškovú nastaviteľnosť 130 mm hore-dole, náklon  $-5^{\circ}$  až  $+20^{\circ}$  a otočenie na stojane  $-30^{\circ}$  ~  $+30^{\circ}$ . Možnosť pretočiť obrazovku na stojato absentuje, ale to je pre väčšie rozmery displeja vcelku logické. A pokiaľ by ste predsa len túto funkcionálnu potrebovali, je možné získať ju vďaka podpore štandardného VESA 100 x 100 mm uchytenia. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza 3,5 mm combo audio jack, dva HDMI 2.0 porty, DisplayPort 1.2 (s podporou HDR), hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, trojica USB 3.0 na pripojenie periférií a, ako pri modeloch M28U a M32Q, aj USB-C konektor, ktorý vďaka zabudovanému KVM prepínaču obsluhuje aj druhé zariadenie ako laptop či ďalší počítač. Vďaka hrubému USB na prepojenie s počítačom získajú používatelia nielen funkcionálnu USB hubu, ale vďaka aplikácii OSD Sidekick je na monitore možné aj nainštalovať nový firmvér či nastaviť monitor podľa svojich predstáv bez nutnosti ovládať ho malým joystickom na zadnej strane. Niežeby joystick nebol dostatočne funkčný ako na predošlých Gigabyte a Aorus monitoroch, s myškou to však ide vždy jednoduchšie a rýchlejšie. A tiež je nutné poznamenať, že joystick je umiestnený vyššie od spodného okraja monitora, takže pri použití s viacerými monitormi je vcelku obtiažné dostať sa k nemu.

## Parametre a funkcionálna

Parametre monitoru M32U, podobne ako pri M32Q, oslovia nielen hráčov, ale možno aj menej náročných tvorcov obsahu. S 31,5-palcovým panelom vyrobeným na IPS (In Plane Switching) technológii, ktorá poskytuje naozaj skvelé farby, UHD – teda 2K rozlíšením (3840 x 2160 pixelov), 1 ms MPRT (Moving Picture Response Time) odozvou, obnovovacou frekvenciou 144 Hz a podporou AMD FreeSync Premium (čo znamená aj podporu G-Syncu na Nvidia kartách) odškráva asi všetky políčka, ktoré by mohli pri výbere zohľadňovať aj náročnejší hráči. Profesionálov zase poteší pokrytie farebných spektier DCI-P3 a sRGB



na hodnotách 90% a 123% s farbami, aké pri LCD monitoroch ponúkajú len IPS panely. Monitor tiež prešiel certifikáciou VESA Display HDR, no jeho maximálny jas je udávaný na hodnote 350 cd/m<sup>2</sup>, čo nikoho, kto pravé HDR zažil, nenadchne, avšak na bežné aj náročnejšie hranie úplne postačí.

## Softvér a bonusová funkcionálna

Bonusový softvér menom OSD Sidekick som pri tomto monitore už rozobral v jednom z predošlých odsekov. Možnosť ovládať nastavenia monitoru aj priamo z Windowsu však nie je jediný bonus, ktorý pri M32U Gigabyte ponúka. Výpočet všetkej bonusovej a na hráčov zameranej funkcionálna je pomerne dlhý – OSD Sidekick, Aim Stabilizer Sync, Black Equalizer, Dashboard, Crosshair, Timer, Counter, Eagle Eye, PiP/PbP, Auto-Update, KVM, 6-axis Color Control, Smart OD. Nebudem preberať všetky funkcie, ale vyberiem pár najzaujímavejších. Hráči FPS hier, v ktorých sa nenachádza Crosshair, uvítajú možnosť vyvolať si ho priamo cez monitor bez toho, aby sa to dalo v hre zistiť. Koniec lepenia samolepiek či používania fixiek. Monitor tiež ponúka rad funkcií pod programovateľnými Hot Key, čo znamená jednoduché zmeny nastavenia aj priamo v hrách alebo pri používaní programov. Tá najzaujímavejšia funkcia však nesie meno KVM+ a ponúka rozšírenú funkcionálnu pre

majiteľov dvoch počítačov alebo počítača a notebooku. Vďaka nej je možné pripojiť periférie z jedného zariadenia cez USB HUB na monitory, druhé zariadenie pripojiť cez USB-C konektor a jedným tlačidlom prepínať medzi ovládaním toho-ktorého zariadenia. A v spojení s Picture in Picture a Picture by Picture funkciou sa tak z jedného Gigabyte M32U monitoru stane multitasking stanica, ktorú si zamiluje každý, kto v dnešnej dobe pracuje z domu, no chce si popri práci pozrieť alebo zahrať aj súkromný content.

## Zhrnutie

Pri predošlom monitore od Gigabyte s menom M32Q som si zamiloval rýchlu odozvu, KVM prepínač a bohatú funkcionálnu, ktorá mi uľahčovala pracovný aj herný život. Stále si myslím, že 2K rozlíšenie sa pomaly stáva zlatou strednou cestou, no v prípade, že človek disponuje naozaj výkonnou grafickou kartou, mal by jej výkon reflektovať aj samotný monitor. Preto je pre majiteľov RTX 3080 či RX 6800XT a vyšších modelov grafických kariet skvelou správou, že je v ponuke aj monitor ako Gigabyte M32U, na ktorom si hráči najnovšie hry vychutnajú nielen o veľkom rozlíšení a pri rýchlej obnovovacej frekvencii, ale aj s farbami v podaní IPS panelu.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte      Cena s DPH: 800€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ obnovovacia frekvencia 144 Hz  
+ AMD FreeSync kompatibilný s G-Syncom  
- vyššia cena

### HODNOTENIE:



## SteelSeries Prime Mini Wireless

MENŠIA A LEPŠIA?



Je to už pár mesiacov, čo som vám ja osobne podsúval svoj fundovaný názor na ďalšiu myš zo sekcie eSport, nesúcu logo známeho dánskeho výrobcu profesionálneho herného náradia SteelSeries, a už tu máme jej koncept opäť. Tentokrát sa dokonca výrobca neobťažoval s marketingovým čarodejníctvom, jednoducho využil potenciálnu silu značky a k pôvodnému názvu Prime pridal dôvetok Mini. Aby sme ostali fakticky presní, samotná myška SteelSeries Prime Mini prichádza na trh v dvoch verziách a okrem káblovej je tu možnosť siahnuť aj po bezdrôtovom variante. Práve ten zdobil môj pracovný stôl posledných pár týždňov a práve o ňom sa spoločne porozprávame v nasledujúcich riadkoch. Hoci by som najradšej všetkých odkázal na pôvodný a vyššie spomínaný text týkajúci sa článku o klasickej verzii SteelSeries Prime, jej zmenšenina je

**predsa len menším orieškom, ktorého rozlúpnutie si vyžaduje obsiahlejší opis.**

Ešte než sa pustím do opisu samotných pocitov z dlhodobšieho používania predmetnej vzorky, asi bude vhodné uviesť pár údajov o samotnom zmenšení. Miniverzia sa dočkala úbytku na váhe, a to o celých 7 g bez toho, aby stratila na kvalite použitej technológie – vysoko cenené optické spínače Prestige OM, konštruované na milión kliknutí, sú samozrejmosťou. Ak by ste siahli po káblovej verzii Prime Mini, hmotnosť klesne až na úžasných 61 g, ale o tom už bude hovoriť kolega, ktorý tiež dostal tento produkt na test. Ja sa radšej vrátim späť a nazriem pod pomyselnú kapotu SteelSeries Prime Mini Wireless. Plne plastové a tradične aj odolné šasi tu skrýva senzor TrueMove Pro, s akým sa dnes bežne oháňajú profesionálni e-sportovci, ktorý však jemne zaostáva za

konkurenciou pohybujúcou sa v rovnakej cenovej relácii. Celý posun od základnej verzie ku zmenšenine nevyradil z činnosti žiadne funkcie, a tak ide o identický produkt s menšou váhou a rozmermi, ale súčasne aj s vyššou cenou (Prime Mini Wireless vás vyjde na 130 eur a Prime Wireless sa dnes predáva cca za stovku).

### Nič pre veľké lopaty

Pre koho je myš vlastne určená? Osobne to vidím predovšetkým na hráčov s menšími rukami, ktorí v prípade, že siahnu po miniatúrnej verzii Prime, musia síce zaplatiť o niečo viac, získajú však rozmerovo kompaktnější produkt (dĺžka: 102,3 mm, šírka: 66,2 mm, výška: 40,7 mm), a čo je pre hranie ešte dôležitejšie, aj ľahší – mnou veľakrát glorifikovaná konkurencia akejkol'vek eSport myši, čiže Logitech G Pro X Superlight, váži 63



g. Akonáhle si však SteelSeries Prime Mini Wireless zoberie do rúk používateľ s podstatne väčšou rukou, bude mať pri dlhodobom hraní dozaista problém s úrovňou merajúcou pocit komfortnosti. Sám svoje dlane síce nemôžem prirovnať k nejakej lopate na hádzanie snehu, no rovnako nemám ruky, s akými by ste mohli vykrádať poštové schránky. Preto som pri viac než hodine hrania postupne začal narážať na divné pnutie v stredovej oblasti pravej ruky, ktoré sa mi neskôr ešte viac zhoršilo. Aby som však bol fér, predmetnú myšku som požičal kolegovi s oveľa menšou lopatkou a ten s danou vzorkou nemal žiadny problém ani po celodennom klikaní. V tomto smere preto kúpu SteelSeries Prime Mini Wireless odporúčam predovšetkým porovnať s menšími rukám.

Teraz, keď sme si ujasnili, pre koho sa tu inžinieri zo SteelSeries tak snažili, podme späť na dizajn. Myš je určená pre pravákov, čo deklaruje výrazný náklon a skosenie smerom doľava. Na rozdiel od drvivšej väčšiny konkurenčných zariadení má Prime oveľa väčšie vykrojenie v oblasti pre palec, čo môže v určitých situáciách vytvárať počas hrania väčší pocit istoty. Zo spodnej hrany, ak dáme bokom dostatočné teflonové vložky, na vás mrkne tlačidlo určené na prepínanie úrovne



DPI (18,000), zosumarizovanej do piatich foriem – samozrejme, že stačí spustiť vždy prehľadný SteelSeries softvér a upraviť si DPI podľa vlastných potrieb. Komu by prekážalo dizajnové, na prvý pohľad možno trochu divne riešené umiestnenie tlačidla od DPI, treba si uvedomiť, na aký typ zákazníka sa tu cieľ, a keďže Prime rad je určený pre športovcov, tí by sotva počas rozhodujúcich súbojov chceli nechtiac zavadiť o horný spínač a prepnúť si úroveň citlivosti. Pri tomto aspekte musím podotknúť, že bezdrôtová aj drôtová verzia Prime Mini bola uzamknutá na 1000 Hz, čo v porovnaní s konkurenčnými myškami môže pôsobiť trochu nevýhodne.

## 100 hodín výdrže

V balení na vás okrem dostatočne dlhého USB-C káblu v extra mäkkom prevedení, ktorý, mimochodom, môžete používať aj počas hrania, čaká USB snímač pre bezdrôtovú prevádzku. Ten má trochu nepochopiteľne USB-C koncovku, čím je síce predurčený na používanie u moderných desktopov a laptopov, no za určitých okolností vám môže práve toto jemne skomplikovať manažment dôležitosti jednotlivých vstupov. K porovnanie veľkým rozmerom samotného klíuča sa nebudem ani vyjadrovať, keďže je to už asi vec, ktorá od prípadnej kúpy sotva dokáže niekoho odradiť. Pri rozhodovaní sa tu totiž treba zamerať na oveľa dôležitejšie body. Spadá medzi ne aj celková výdrž batérie, ktorá, tak ako u pôvodných verzií radu Prime, siaha za hranicu sto hodín. Daný údaj dozaista podporuje skutočnosť, že jediný RGB osvetlenie na celom šasi zabezpečuje decentný pruh na oboch stranách rolovacieho kolieska. Kto by predsa len dokázal akumulátor vyštváviť viac, než by bolo zdravé, a cez noc by si ho zabudol napojiť na elektrickú sieť, myš

zvláda aj rýchly spôsob nabíjania a už v priebehu pätnástich minút je pripravená podržať vás v nasledujúcich dňoch.

Sotva som v zmysle hrania schopný konkurovať vrcholovým športovcom z tímu FaZe (podielali sa na tvorbe tejto myši), no z toho, čo som mal možnosť overiť si v praxi, sa jasne ukázalo, že firma SteelSeries aj naďalej dobre vie, po akých ingredienciách treba pri tvorbe profesionálneho náradia siahnuť. Prime Mini Wireless je vec určená do menších rúk, schopná ponúknuť vám nízku váhu a kompaktný tvar. Jej spínače s dlhou životnosťou sú príjemné na dotyk a zvukovým prejavom umocňujú pocit z interakcie. Menší problém však vidím v limite snímača, zvlášť ak sa vrátíme k finálnej cene. Preto, ak už máte doma pôvodnú verziu alebo ešte len uvažujete o investícii do SteelSeries Prime Wireless myšky, dobre sa pozrite na svoje dlane a zvažte, či by vám jej zmenšený variant nerobil dlhodobé nejaké fyziologické problémy.

## Verdikt

Profesionálna herná myš vhodná do menších rúk.

Filip Voržáček

| ZÁKLADNÉ INFO:            |                     |
|---------------------------|---------------------|
| Zapožičal:<br>SteelSeries | Cena s DPH:<br>130€ |
| PLUSY A MÍNUSY:           |                     |
| + dizajn                  | - snímač            |
| + materiály               | - pre menšie ruky   |
| + váha                    |                     |
| + spínače                 |                     |
| + batéria                 |                     |
| HODNOTENIE:               |                     |
| ★★★★☆                     |                     |

## Motorola edge 20 Lite

OLÉ, TEDA OLED



A zase ten OLED? Pýtate sa všetci. Áno, súčasný trend udáva práve táto konkrétna zobrazovacia technológia a ako zistíte v nasledujúcom článku, automaticky sa nemusí spájať s prehnanou cenovkou. Spoločne si totiž rozoberieme kvality cenovo dostupného mobilného telefónu z radu edge 20, ktorým spoločnosť Motorola aktuálne dobýja lokálny trh v nižšej strednej triede. Legenda z oblasti komunikácie, patriaca v súčasnosti pod koncern Lenovo, takto pred Vianocami prináša trio koncepcie podobných, ale finálnou cenou rozdielnych telefónov. O strednom modeli edge 20 sme už čo to písali a teraz nastal čas pozrieť sa na jeho vybavením o niečo slabšieho brata s prívlastkom Lite, ktorý ale aj napriek tomu všetkému má podporu 5G. Už vopred však treba podotknúť, že aj cez tú pochopiteľnú vrstvu prípadných

predsudkov vám daný model dokáže priniesť toľko proklamovaný OLED panel a dokonca prémiovo pôsobiaci 108 Mpx fotoaparát.

Bol by som rád, ak by ste onen dodatok „Lite“ nespájali s často katastrofálnymi skúšobnými verziami aplikácií v telefónoch a tabletoch. Motorola sa týmto prívlastkom



len snaží jasne definovať nižšiu cenu prístroja ako takého, čo však neznamená nízku kvalitu. Samotný mobil totiž svojím štýlom a dizajnom prináša prienik do súčasnej moderny a v momente, keď si ho trochu lepšie otúkate, okamžite vám bude jasné, že tu strojcovia presne vedeli, čo robia. Ideálna váha (185 gramov) a jemne zaoblené hrany idú ruka v ruku s rozmermi 75,9 x 165,9 x 8,2 mm, čo vo finále prináša dostatočnú istotu pri manipulácii s jednou rukou, nech už práve písate obsiahly text alebo si objednáate obed. Daný telefón disponuje plastovým, no napriek tomu dostatočne odolným šasi, ktoré by vám mohlo pokojne jemne zamotať úsudok – nie je okamžite poznateľné, že ide o plast. Tu by som sa rád v krátkosti pozastavil a podotkol, že zadná časť mobilu priťahuje odtlačky prstov a to dost výrazným spôsobom, preto si radšej nachystajte poriadnu dávku vlhčených obrúskov. Na pravej strane sa okrem regulátora hlasitosti nachádza interaktívny spínač zapnutia a vypnutia s funkciou čítania odtlačkov prstu – tá funguje rovnako spoľahlivo ako pri vyššom modeli, hoci opäť musím dodať, že jeho výška je prehnaná a ten, kto má krátke prsty, bude zažívať istý stupeň nepohodlia. Naopak, ľavá strana ostala striktné v réžii tlačidla pre Google asistenta umiestneného pod slotom na SIM karty a microSD karty. Ak práve úpenlivo hľadáte bránu pre 3,5 mm konektor, môžem vás upokojiť, ten sa nachádza na spodnej hrane hneď vedľa USB-C vstupu.

## Radost' sa pozriet'

Asi už tušíte, že reč bude o OLED paneli. Ten sa v prípade edge 20 Lite natiahol na



rozmer 6,7 palca a dostal obnovovaciu frekvenciu 90 Hz. S rozlíšením 2400 x 1080 by sme takto koncipovanú obrazovku mohli definovať ako ideálny zlatý stred, kde konzument neplatí za zbytočné a sotva využiteľné rozlíšenia a megalomanské Hz. Displej navyše zvládne jas na úrovni 450 Nits, čím dokáže obstáť aj počas používania na ostrom slniečku. V tomto prípade a pri cene 350 eur sa Motorola môže právom cítiť pyšne, keďže do danej triedy lacných mobilov prináša niečo skutočne výnimočné. Nesmiem ani zabudnúť na samotné prednosti OLED panelu, ktorý dokáže servírovať krásnu

pestrosť farieb a prezentovaný obsah podť oveľa živšie než iné zariadenia, a to tu máme ešte niekoľko typov nastavení, kde si celú prezentáciu môžete upraviť podľa seba. Pod kapotou drieme procesor MediaTek Dimensity 720 (8 GB operačná pamäť a 128 GB úložisko), aký to moje opakované spodobňovanie so strednou triedou vlastne priam umocňuje. Po stránke výkonu tak prostredníctvom edge 20 Lite môžete pokojne zastúpiť akékoľvek bežné operácie, či už z pohľadu kancelárskej administratívy, prípadne niečoho podobne orientovaného a zároveň si môžete dovoliť zahrať aj súčasnú hernú





modernu. Na zadnej strane nájdete trojicu fotoaparátov, ktorá je sprevádzaná jemným zvýšením profilu. A ako som spomínal už v úvode recenzie, tak hlavný snímač sa môže pochváliť údajom 108 Mpx. Vďaka nemu ste schopný vytvárať fotografie v rozlíšení 12 Mpx (deväť zlúčených pixelov), pričom tie disponujú výbornou kvalitou nielen za ideálnych svetelných podmienok. Podpora HDR a dostatočná ostrosť snímok je samozrejmosťou. Zaujímavé však je, ako dobre tento telefón zvláda zachytávanie nočných scenérií, avšak na to sme u danej firmy už tak trochu zvyknutí. Ak by som mal niečo vyložené vytknúť, tak to bude nedostatočná schopnosť stabilizovať video záznamy aj pri nastavení nízkej snímkovej frekvencie, a to sa rozprávame

nielen o prednej, ale aj zadnej kamere. Kvalita zachyteného zvuku je rovnako slabšia a navyše s plechovým echom.

Ak som OLED displej a fotoaparát pasoval za významné prednosti predmetného smartfónu, určite k nim môžem priradiť aj nečakane dobrú a výkonnú batériu. Máme tu akumulátor s kapacitou 5000 mAh, ktorá vám dokáže na jedno nabitie poskytnúť viac ako 14 hodín čistého času pri bežnom používaní a zníženej snímkovej frekvencii. Ani údaj plného zat'aženia však nemôže nikoho sklamať – viac než desať hodín. Len pripomínam, že mobil ste schopný nabíjať aj s pomocou rýchleho 30W spôsobu a tak by som sa silno čudoval, ak by ste ho dokázali behom jedného dňa vyštváviť na

úplnú nulu. Kto zrovna nemá v obl'ube upravované rozhrania u jednotlivých výrobcov, môže mu spočiatku prekážať celý Motorola ekosystém založený na Androide 11, avšak to sú už veci silno spojené so zvykom a dostatočnou praxou.

Čo viac dodať? Najnižší zástupca série edge 20 s prívlastkom Lite prostredníctvom nášho mesačného testu jasne dokázal, že vôbec nepatrí do nejakej lacnej sekcie budgetového hardvéru, ba naopak, vďaka krásnemu OLED panelu, výbornému fotoaparátu a rovnako oslňovej výdrže batérie bol schopný atakovať značnú časť konkurencie v strednej triede. Menšie negatíva spojené s cenovkou, kam spadá vyložene len elektronická stabilizácia videí či lapač odtlačkov prstov na zadnej strane šasi, sa tu nakoniec dajú prejsť mávnutím ruky. A keď už budete tou rukou mávať, nezabudnite si vyskúšať ovládacie gestá interného systému Motorola.



## Verdikt

Nadštandardne vybavený mobil plný prémiového entuziazmu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo      Cena s DPH: 350€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + OLED panel a 90 Hz
- + Batéria
- + Výkon a plynulosť
- + Fotoaparát
- Stabilizácia videa
- Zvuk

### HODNOTENIE:





## Cooler Master MM730

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA



Cooler Master je spoločnosť, ktorá, ako už názov evokuje, sa primárne zaoberá chladiacimi komponentami pre PC. My sme sa však, trochu netradične, pozreli na ich novú hernú myš – konkrétne myš s označením MM730.

### Balenie

Balenie je štandardné, nájdeme v ňom používateľský manuál, trocha netradične čistiaci tampón s obsahom alkoholu a ochranné nálepky na spodnú časť myši.

### Dizajn a ergonómia

Ak hľadáte jednu z najľahších herných myší, akú na trhu môžete nájsť, bude MM730 to pravé pre vás. Jej hmotnosť je totiž len 45 gramov. Plastové šasi je tak tenké, že cez telo presvitá RGB podsvietenie, no zároveň je pomerne

pevné a pôsobí kvalitným dojmom. Myš sa dobre drží, mali sme však pocit, že po dlhšom používaní sa povrch má tendenciu „zamastiť“.

### Používateľské dojmy

Myš sa pripája k PC štandardne cez USB port. Po zapojení sa automaticky nainštaluje. Softvér na ovládanie si musíte stiahnuť z web stránky Cooler Master. Mínusom je, že má až 300 MB, čo je pomerne dosť.

Avšak inštaláciu rozhodne odporúčame, získate veľa možností nastavenia a prispôbenia si myši svojim potrebám. Je možné si upraviť RGB podsvietenie, DPI, ktoré je možné nastavovať od 400 až po 16 000, časy odozvy tlačidiel a iné.

Myš je vybavená senzorom PixArt.

### Záverečné hodnotenie

Cooler Master MM730 je pomerne kvalitná herná myš, ktorá je ultraľahká, dizajnovo jednoduchá, kvalitne spracovaná, s bohatými možnosťami nastavenia. Na druhej strane, stojí pomerne dosť, cena by mala začínať na 80 USD.

*Viliam Valent*

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master      Cena s DPH: 80€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ Technické parametre      - Cena  
+ RGB podsvietenie  
+ Možnosti nastavenia  
+ Nízka hmotnosť

#### HODNOTENIE:



### Oppenheimer Christophera Nolana



Po prvých správach o tom, že Christopher Nolan plánuje režírovať film o vedcovi J. Robertovi Oppenheimerovi, ktorý vytvoril atómovú bombu, sa hneď začalo uvažovať o tom, kto by mal túto historickú osobnosť hrať.

Vol'ba padla na stálicu Nolanových filmov Cilliana Murphyho. Film bude natočený na základe spracovaného scenára podľa knihy Americký Prométeus: Triumf a Tragédia J. Roberta Oppenheimer od Kaia Birda a Martina J. Sherwina, ktorá sa

pýši prestížnou Pulitzerovou cenou. Kniha mapuje akú kľúčovú rolu hral Oppenheimer vo vytváraní atómových zbraní. Z histórie vieme, že táto úloha pre neho osobne nebola ľahká, keďže trpel psychickými problémami a pocitmi viny za svoje výtvyry, ktoré boli použité k ukončeniu druhej svetovej vojny.

Oppenheimer sám loboval za to, aby nukleárna sila a zbrane hromadného ničenia podliehali medzinárodným kontrolám. Dokonca aj loboval za to, aby sa nikdy nepokračovalo vo vytváraní ešte ničivejšej hydrogénovej bomby.

Okrem spomínaného Cilliana Murphyho, ktorý stvárni Oppenheimera, si Nolan prizval opätovnú kolaboráciu v podaní kameramana Hoyta Van Hoytema, editorku Jennifer Lame, skladateľa Ludwiga Göranssona a svoju manželku producentku Emmu Thomas.

Veľkým prelomom bude zmena štúdia. Po dlhoročnej produkčnej spolupráci už tento film nebude produkován u Warner Bros, ale s Universal.

### Jake Gyllenhaal ako Prophet



Marc Guggenheim, veterán komiksových adaptácií, píše scenár podľa diela spoluprotvorcu Deadpoola Roba Liefelda.

Gyllenhaal si v tomto filme zahrá Johna Propheta. Táto postava sa

pred koncom 2. svetovej vojny dobrovoľne zúčastní na nemeckom experimente, ktorý mu má poskytnúť dostatočné prostriedky, aby uživil svoju rodinu. Experiment má za následok to, že Prophet má zrazu nadľudskú silu.

Následnom bombovom útokom je však pochovaný za živa až do roku 1965. Svet sa, samozrejme, za 20 rokov veľmi zmenil. Jeho dcéra na neho zanevrela a okrem iných problémov, ho prenasledujú agenti KGB, aby prostredníctvom jeho krvi vytvorili nových super vojakov.

Okrem filmu Prophet bol Gyllenhaal obsadený aj do hlavnej role pripravovaného filmu Guya Ritchieho, ktorý by sa mal začať točiť koncom tohto roku a žánrovo by malo ísť o snímku dejovo bližšiu k jeho posledným filmom, ako napríklad Džentlmeni.



## Vreskot sa vracia



**Jeden by neveril, ale už je to viac ako dekáda, od kedy posledný Vreskot (Vreskot IV) prišiel do kín.**

Je pravda, že sme počas tohto obdobia mali možnosť vidieť niekoľko viac alebo menej podarených spin-offov, nikdy však nešlo o počín hodných tejto kultovej filmovej klasiky.

Pokračovanie s veľmi výstižným názvom Vreskot V, bude režirované duom Mattom Bettinelli-Olpim a Tylorom Gillettim podľa scenára Jamesa Vanderbiltu a Gaya Busicka. Vo filme sa, okrem pôvodného obsadenia, objaví aj nová generácia obetí. Rozhodne bude veľmi zaujímavé sledovať to, ako sa tvorcovia porátali s modernou generáciou, ktorá už nemá pevné linky alebo neberie hovory na mobilných telefónoch a radšej odpisuje len správy.

## Wonka



**Už nejakú dobu sa koná natáčanie nového filmu Wonka od režiséra Paula Kinga.**

Willie Wonka sa nám v tomto spracovaní predstaví trochu netradične. Na začiatku svojej úspešnej kariéry chocolatiera. Mladšiu verziu známej postavy bude stvárňovať Timothée Chalamet.

Na scenári k filmu „Wonka“ sa okrem spomínaného Paula Kinga podieľal aj Simon Farnaby a momentálne ešte nie sú známe presné detaily, okrem časového horizontu. Čo vieme je, že okrem Chalameta sa v tomto filme objaví mix známych mien ako Rowan Atkinson, Olivia Colman, Sally Hawkins, Tom Davis, Kobna Holdbrook-Smith, Matt Lucas a mnoho ďalších.

Do kín by sa film mal dostať začiatkom roku 2023.

## Strážcovia Galaxie Vol.3



**Na konci filmu Strážcovia Galaxie Vol. 2 sme mali možnosť zistiť, o čom by mohlo aspoň z časti byť pokračovanie Vol. 3.**

Išlo o potitulkovú scénu a preto nie je prekvapením, keď sa do príprav tretieho pokračovania pridá Will Poulter, ktorý bude stvárňovať postavu spomínaného Adama Warlocka. Túto informáciu potvrdil aj režisér James Gunn prostredníctvom svojho twitteru, kde už tradične informuje o najnovších novinkách, ktoré sa týkajú jeho filmov. Postava Adama bola vytvorená Stanom Lee, Jackom Kirbym a Royom Thomasom a prvýkrát sa objavila v komikse Fantastic Four v roku 1967. Adam bol pritom často označovaný len ako „Him“, teda „On“ a na svoj samostatný komiksový debut si musel počkať až do roku 1972. Viac o tom ako bude vyzeráť jeho konkrétne zobrazenie si musíme počkať až do roku 2023.

## Mark Harmon odchádza z NCIS



**Mark Harmon po 18 rokoch opúšťa svoju asi najznámejšiu postavu Leroya Jethra Gibbsa v seriály NCIS, ktorý momentálne ešte stále beží na americkej stanici CBS v svojej 19-stej sérii.**

Dlhoročná stála tvár tohto seriálu sa prvýkrát objavila v tejto role v seriály JAG v roku 2003, išlo ale iba o vedľajšiu postavu.

Harmon sa s postavou rozlúči v štvrtej časti 19. série.

Celému seriálu NCIS hrozil zánik krátko pred začatím natáčania 17. Série.

Keď však Harmon potvrdil svoj návrat, seriál dostal novú šancu a štúdio povolilo natáčanie 18. a 19. série.

Okrem toho, že Harmon pôsobí na obrazovkách tohto seriálu pred kamerami, figuruje tiež aj ako výkonný producent.

# James Bond - Nie je čas zomrieť

LABUTIA PIESEŇ



Vo svete filmu snáď ani neexistuje známejšie meno, ako je James Bond. Séria založená na knihách Iana Fleminga je s nami už takmer 60 rokov a obsahuje presne 25 filmov. Hlavnú rolu neodolateľného tajného agenta v službách kráľovnej si zahral nejdeden slávny herec a každý z nich stvárnil ostrieľaného špióna svojím unikátnym spôsobom. Tým posledným (zatiaľ), ktorý si vo šviháckom obleku vychutnal svoje pretrepané Martini, sa stal Daniel Craig. Po debute vo filme *Casino Royale* v roku 2006 si nabí svoj Walther PPK ešte štyrikrát, posledný raz túto jeseň. Zatiaľ čo názov najnovšieho Bondu hlása, že nie je čas zomrieť, najnovší Bond usúdil, že je čas odísť a Daniela Craiga už v ďalšej bondovke nevidíme. Ako teda dopadla Danielova rozlúčka s povolením zabíjať? Stane sa z dvadsiateho piateho filmu série nesmrtelná klasika alebo upadne do zabudnutia?

Nie je čas zomrieť víta diváka zostra. Príjemnú dovolenku v slnečnom Taliansku, kde si James so svojou láskou Madeleine (Léa Seydoux) vychutnáva dôchodok, nám hneď zo začiatku okorení hororový flashback. Po nepríjemnom stretnutí s hlavným záporákom v Madeleininých spomienkach si môžeme trochu vydýchnuť, avšak ako to už býva v Jamesovi Bondovi zvykom, nie nadhlo. Po tom, čo sa Jamesova návšteva hrobky Vesper Lynd (Eva Green) zmení na boj o život, je nútený opustiť Madeleine a zmiznúť z dohľadu. Po niekoľkých rokoch kludu a pokoja si však k Jamesovi predsa len nájde cestu jeho starý život. Po návšteve jeho dávneho kamaráta Felixa Leitera (Jeffrey Wright) zo CIA sa rozhodne podstúpiť misiu, týkajúcu sa uneseného vedca. Vďaka sérii nečakaných zvrátov sa však ukáže, že za naoko jednoduchým prípadom únosu sa skrýva hrozba apokalyptických rozmerov.

## Klasický Bond?

Nástup Daniela Craiga do role Jamesa Bondu priniesol sérii značnú zmenu. Realistickejší pohľad na Bondu sa odlišoval od starších, suchým humorom sršiacich filmov, kde hlavnou náplňou tajného agenta bolo cestovať na exotický ostrov s nádhernými slečnami a zneškodniť niekedy až komiksovo pôsobiacich zločincov. Napriek tomu, že aj Nie je čas zomrieť sa drží vo viac realistickejšom ponímaní agenta 007, zo všetkých Craigových bondoviek je najviac podobný starým klasikám. Emotívny príbeh plný akcie je odľahčovaný klasickými hláškami a postavami akoby priam vystrihnutými z prvých Jamesov Bondov. Až na pár výnimočných okamihov je pomer medzi vážnosťou a humorom perfektne vyvážený a na svoje si prídu ako fanúšikovia trilerov, tak aj stúpenec klasických špiónažnych



filmov. Ako sa však blíži koniec, Nie je čas zomrieť sa predsa len prikláňa na svoju serióznejšiu stranu. V tret'om akte naozaj ide o veľ'a a po odvážnom finále bude každý fanúšik Jamesa Bonda odchádzať z kina so silným zážitkom.

## Antagonista

Poriadna bondovka by sa nezaobišla bez poriadneho záporáka. Rami Malek sa role Lutsifera Safina zhostil so ct'ou a dominoval každej scéne, v ktorej sa nachádzal. Škoda len, že v takmer trojhodinovom filme sa mu nedostalo viac priestoru, s ktorým by mohol pracovať. Ani jeho herecký talent však nedokázal uchrániť postavu Safina pred priemernosťou. Sl'ubný mysteriózny začiatok jeho postavy sa pomaly, ale isto prikláňal k stereotypnému antagonistovi, ktorý robí zlé veci, lebo je zlý, a jeho veľ'ký plán nie je dobrý na nič iné, len na to, aby mu ho niekto prekazil. Osobné spory s Jamesom boli dostatočne silné na to, aby vzbudili v divákovi silné emócie, vo svojej podstate však nepriniesol Lutsifer Safin na plátno nič, čo by sme nevideli už desaťkrát predtým.

## Vzhl'ad

Aj keď sme z bondoviek zvyknutí na mnohé zaujímavé lokality, Nie je čas zomrieť sa určite radí k vizuálne najúchvatnejším z nich. Prírodné scenérie sú dychberúce a akcia strhujúca. Prestrelky a naháňacky pôsobia realisticky a pritom stále napínavo. Kamera sleduje pozorne každý

Jamesov krok a mnohé akčné scény sú vyhotovené tak, aby pôsobili ako jeden záber a neodpúťavali pozornosť diváka zbytočnými strihmi. Dôležité scény sú častejšie podtrhnuté tichom než burácajúcou hudobnou vložkou. Rád by som tiež vyzdvihol titulnú pieseň od Billie Eilish, ktorá naozaj vyvoláva pocit, že sa niečo dôležité končí.

## Budúcnosť

Koniec Craiga rozhodne neznamená koniec bondoviek. Ako bude ale pokračovať? Možnú budúcnosť Jamesov Bondov sme mohli vidieť už priamo v Nie je čas zomrieť a volá sa Nomi (Lashana Lynch). Táto nová agentka s povolením zabíjať, ktorá pracovala po odchode Jamesa na jeho poste v MI6, bola už od prvých trailerov prezentovaná ako budúcnosť série.

Aj napriek tomu, že v najnovšej bondovke nehrala vzhl'adom na dej väčšiu rolu, príde mi nepravdepodobné, že by ju tvorcovia vymysleli len pre tento jeden film. Arogantná agentka, ktorá sa vidí ako budúcnosť špionáže, kým starnúci 007 je len prežitok dávnej doby, sa ukázala viac než schopná aj po boku legendy, akou je James Bond. Čas ukáže, či sa v budúcnosti dočkáme prvej ženskej protagonistky v sérii, a či sa jej podarí vystúpiť z tieňa svojich predchodcov a získať si srdcia skalných fanúšikov.

Celkovo mám z Nie je čas zomrieť dobrý pocit. Jedná sa o výbornú rozlúčku Craiga s Jamesom Bondom a dobrý špionážny



triler. Medzi ostatnými bondovkami sa rozhodne nestrať, aj keď prvé miesto tiež nevyhrá. Svojimi silnými stránkami si určite podmaní mnohých fanúšikov, ktorí s radosťou odignorujú priemerného antagonistu a možno zbytočne dlhý runtime. Nebojí sa robiť veci po svojom, ale vzdáva hold aj starším klasikám. Výborná akcia a krásny vzhl'ad si získali moje srdce a odvážny záver je len čerešničkou na torte.

**„...James Bond - Nie je čas zomrieť“ je dvadsiatym piatym filmom v sérii a posledným s Danielom Craigmom v hlavnej úlohe. Vizuálne veľ'mi atraktívny špionážny triler je nabitý akciou, ale aj emotívnymi momentami. K zemi ho ťahá priemerný antagonista a fakt, že snímok je trochu zbytočne natiahnutý. Film je výbornou rozlúčkou Daniela Craiga s rolou agenta 007 a otáznikom v pokračovaní celej James Bond série.“**

Jakub Mrážík

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Cary Joji Fukunaga

Rok vydania: 2021  
Žáner: Akčný / Dobrodružný

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Akcia
- + Hudba
- + Vzhl'ad
- + Odvaha
- runtime
- priemerný záporák

### HODNOTENIE:



# Správa

PRÍBEH, KTORÝ SI ZASLŮŽIL FILMOVÉ SPRACOVANIE UŽ DÁVNO



Tak ako majú Česi a Nemci Oskara Schindlera, tak majú Slováci Alfréda Wetzlera a Rudolfa Vrba – nechcených hrdinov, ktorí sa pokúsili zachrániť osudy tisícov ľudí. Ich útekem z koncentračného tábora Auschwitz-Birkenau sa zaradili do úzkej skupiny piatich ľudí, ktorým sa niečo podobné podarilo. Útekem z koncentračného tábora sa však ich príbeh ešte len začína. Táto dvojica sa preslávila spísaním Vrbovej a Wetzlerovej správy, ktorá je považovaná za prvú vierohodnú detailnú informáciu o situácii v nacistickom koncentračnom tábore, čím sa považuje za jeden z najdôležitejších dokumentov 20. storočia. Práve o nej je nový film Petra Bebjaka, výstižne a jednoducho nazvaný Správa.

V hlavnej role Alfréda Wetzlera sa predstavil No I Czuczor, ktorý už mal možnosť s Petrom Bebjakom

spolupracovať na seriáloch ako Za sklom alebo Mesto tieňov. Do role Rudolfa Vrba bol obsadený študent herectva Peter Ondrejčíka.

Čo sa už týka samotného deja, tí, ktorí by od filmu očakávali, že v ňom bude vyobrazené dlhšie časové obdobie – napríklad od príchodu Vrba a Wetzlera do koncentračného tábora končiac ich útekem alebo udalosti, ktoré nasledovali po doručení správy – budú sklamaní. Dej filmu začína prvým dňom úteku z koncentračného tábora, konkrétne 4. apríla 1944 okolo 14:00, keď sa Vrbovi a Wetzlerovi podarilo za pomoci táborového hnutia odporu vliezť do vyhlbenej jamy, ktorú následne zakryli hromadou dreva. Využili tým stavebný materiál, ktorý mal byť použitý na rozšírenie stavby tábora, ktorá mala meno „Mexico“ a mala byť určená pre nové

transporty. Ako spomína Wetzler počas spisovania správy, ďalšími transportami boli myslení maďarskí židia, nakoľko príslušníci SS spomínali, ako si čoskoro pochutia na maďarských salámach.

Miesto ich úkrytu sa nachádzalo medzi vnútornou a vonkajšou hranicou ostatného drôtu Birkenauského vnútorného okruhu, teda vnútri vonkajšieho okruhu, ktorý bol strážený iba počas dňa. Vo filme správne poukázali na to, že obaja Vrba aj Wetzler mali už zozbierané údaje od väzňov, ktorí sa pokúšali o útek pred nimi.

Vedeli, že miesto ich skrýšie musí byť pokvapkané benzínom, aby sa zbavili akéhokoľvek zápachu, ktorý by prilákal strážne psy. Tiež vedeli, že musia cestovať naľahko, bez peňazí a batožiny a v noci a tiež to, že Nemcom po ohlásení ich neprítomnosti bude pátranie trvať



presne tri dni. To bola doba, počas ktorej sa plánovali schovávať vo svojej skrýši.

O pokuse o útek sa SS dozvie hneď počas večerného sčítania väzňov. Od tohto momentu sa vo filme prejavuje naplno sila vedľajších postáv väzňov, ktorým primárne dominuje český herec Jan Nedbal.

Táto časť bola pre mňa osobne ako diváka tiež najmenej dynamickou. Divák sleduje to, ako sa hlavní protagonisti schovávajú a zvyšok väzňov z bloku 9 prežíva pekló, ktoré im svojím útekem zapríčinili.

O to viac v tejto časti vystúpili práve dialógy nemeckého veliteľa s väzňami, ale aj konverzácie priamo medzi väzňami. Z celkovej dĺžky filmu 94 minút táto pred-úteková časť tvorí najväčšiu časť deja, a to viac ako 40 minút.

Po tom, čo ubehnú spomínané 3 dni, v tábore sa zruší núdzový stav a väzni majú povolenie sa rozísť. Pre Vrba a Wetzlera je toto tiež pokynom na ich ďalšie kroky v ich únikovom pláne. Nečakajte ale dlhé putovanie, samotná cesta je vykreslená len v krátkom dejovom úseku, ktorý ale v skutočnosti mal trvať až 11 dní.

Čo sa mi ale v tejto časti páčilo, bolo, že aj napriek krátkosti týchto scén Bebjak nezabudol zaradiť aj scény, v ktorých Vrba a Wetzler dostanú pomoc od obyvateľov z Milówky, rovnako aj pomoc od farmára Ondreja Čaneckého na Slovensku, ktoré vychádzajú z historických udalostí. Obom sa podarí úspešne dostať na Slovensko, kde ale Wetzler dostane zdravotné ťažkosti. V tomto bode sa Bebjak snažil pridať pár vizuálnych zmien v snímaní kamerou. Celkovo je hra s kamerou viditeľná v

celej dĺžke filmu, ja osobne si ale myslím, že niektoré scény s ňou trochu trpia.

Záver filmu je už venovaný spisovaniu správy, ktorá bola dokončená 27. apríla 1944. V tomto bode vidíme prvýkrát aj anglického herca Johna Hannu, ktorý uviedol film na Pražskej premiére 11. októbra v kine Lucerna. Za pozornosť tu stojí scéna, počas ktorej sledujeme intenzívne vysvetľovanie faktov a zverstiev z koncentračného tábora. Pozornému oku diváka neunikne že táto klúčová sekvencia je natočená bez jediného prestrihu a trvá 12 minút.

Tu sa dej filmu končí. To znamená, že divák nemá možnosť vidieť, aký dopad mala (alebo v prípade Madarska tiež nemala) Vrbova a Wetzlerova správa v Európe. Bebjak ako keby očakával

že divák bude mať aspoň základnú znalosť týchto historických udalostí a bude si vedieť chýbajúce čiastočky doplniť sám, resp. s malým množstvom textu, ktorý sa ukáže pred titulkami.

Natočiť historický a obzvlášť vojenský film nie je ľahké tým, že je samozrejme, že v ňom bude určitá dávka brutality. Správa nie je v tomto výnimkou. Keď sa len pozrieme na scény, počas ktorých si táborové hnutie odporu podáva denné hlásenia o číslach obetí alebo plánuje útek. Tieto scény sa odohrávajú v baraku plnom nahých ľudských tiel. Postavy nejavia ani náznak šoku, mne ako divákovi tiež chvíľku trvalo, kým som si uvedomila, čo sa konkrétne v scéne deje, nakoľko celá atmosféra scény pôsobila veľmi pokojne.

Mnohí filmu Správa zasa vyčítajú nepresnosť, čo sa týka napríklad veľkosti koncentračného tábora. Ja osobne si nemyslím, že toto by malo zohrávať veľkú rolu v rozhodovaní o autenticite filmu. V rámci koncentračného tábora sa dej odohráva iba na niekoľkých lokalitách, preto si myslím, že by bolo zbytočné nejakú dotvárať autenticitu koncentračného tábora, keď to nie je pre dej nutné. Naopak čo filmu chýba je dynamika. Scény schovávania alebo aj následného úteku sa ťahajú a jedinou dynamiku predstavuje skôr čakanie a napätie z očakávaného.

Slovenská filmová a televízna akadémia (SFTA) mala pre tento film veľké nádeje, keď ho nominovala ako slovenského kandidáta na cenu americkej Akadémie filmových umení a vied v kategórii najlepší medzinárodný celovečerný film. Musím potvrdiť, že ide o veľmi kvalitný film vhodný reprezentácie našej





filmovej tvorby. Ocenenie v rámci 93. ročníka cien sme nakoniec nezískali (získal ho zaslúžene výborný dánsky snímok *Chl'ast/Another Round/Druk*).

„Tí, ktorí si nepamätajú minulosť, sú odsúdení k jej z opakovaniu,“ takto sa začína a aj končí film *Správa*. Žiaľ, počas záverečnej titulkovej audiomontáže sa nám tento výrok od Georgea Santayana potvrdí. Počas tejto sekvencie si máme možnosť vypočuť známe, ale aj menej známe výroky slovenskej ale aj svetovej politickej scény. Ja by som len dodala: históriu už nezmeníme, ale poučiť sa z nej môžeme.

## Historické upresnenie:

### 29162

Alfréd Wetzler (v podaní No la Czuczora) sa narodil v trnavskej židovskej robotníckej rodine 10. mája 1918. Štyri roky pracoval ako robotník v Trnave. V roku 1941 bol za sabotáž v tehelni zatknutý a uväznený

v Bratislave. 13. apríla 1942 bol prevezený zo slovenského koncentračného tábora v Sereďi do koncentračného tábora Auschwitz-Birkenau. V tábore vystriedal niekoľko pracovných zameraní – bol napríklad nosič mŕtvol, pisár, ale aj člen pracovnej skupiny vykopávajúcej pozemné práce. V tábore sa stretol s Rudolfom Vrbom, s ktorým sa im 7. apríla 1944 podarilo úspešne utiecť.

### 44070

Rudolf Vrba, vlastným menom Walter Rosenberg (v podaní Petra Ondrejčička), sa narodil 11. septembra 1924 v Topolčanoch do židovskej rodiny. Vrba bol na základe Norimberských zákonov ako 15-ročný vylúčený z bratislavského gymnázia. Z tohto dôvodu sa zamestnal ako robotník a doma po nociach študoval anglický a ruský jazyk. V roku 1942 sa ako 17-ročný pokúsil o emigráciu cez Budapešť do Anglicka, kde sa chcel pripojiť k česko-slovenskej armáde v

Británii. Keď sa však dostal do Maďarska, uvedomil si, že v pozícii slovenského žida by bolo jeho pokračovanie d'alej veľmi riskantné. Rozhodol sa pre návrat na Slovensko, na ceste späť bol však prichytený pri prekračovaní hranice.

Následne bol po vypočúvaní ťažko dobitý a pohodený na slovenskú stranu hranice. Odtiaľto ho slovenská hraničná stráž poslala do zberného tábora v Novákoch. Vrba sa pokúsil utiecť, bol však chytený a vrátený do tábora, odkiaľ bol 14. júna 1942 deportovaný do koncentračného tábora Majdanek, kde naposledy videl svojho brata.

Neskôr, 15. januára 1943, bol prevezený do Auschwitz-Birkenau II. Tu stretol o šesť rokov staršieho Wetzlera, ktorého už predtým poznal z práce v márnici.

**„Film je založený na skutočnej udalosti a sleduje osudy Alfréda Wetzlera a Rudolfa Vrba, ktorým sa 7 apríla 1944 podarí úspešne utiecť z koncentračného tábora Osvienčim, aby podali realistickú správu o nel'udských podmienkach v tomto tábore.“**

Miroslava Glassová



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Peter Bebjak

Rok vydania: 2020  
Žáner: Dráma / Historický / Vojenský

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsadenie
- + Zasadenie do súčasnej paralely
- Miestami chaotická kamera
- Dej nevykresľuje dôležitosť správy

#### HODNOTENIE:





FILM  
OLGY MALÍŘOVEJ ŠPÁTOVEJ

# KAREL

V KINÁCH OD 11. NOVEMBRA 2021

PRODUCENT IVANA GOTTOVÁ VÝKONNÍ PRODUCENTI PETR KRATOCHVÍL LÍDA SEKANINOVÁ PRODUKCE BEDNA FILMS POSTPRODUKCE PFX OBRAZOVÁ POSTPRODUKCE TOMÁŠ CHUDOMEL ZVUK PETR PROVAZNÍK MIX ZVUKU TOMÁŠ KUBEC  
STŘÍH ŠÁRKA SKLENÁŘOVÁ HANERA A REŽIE OLGA MALÍŘOVÁ ŠPÁTOVÁ

GENERÁLNÍ PARTNER



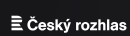
HLAVNÍ PARTNER



PARTNER



HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



DISTRIBUTOR



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

# Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

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

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIA

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

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

### GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha  
E: grafik@gamesite.sk

### Titulka

Nintendo Switch OLED

### MARKETING A INERCIA

**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 DISTRIBUCIA

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

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu [www.generation.sk](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 súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2021 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

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

logitech G™

# UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



intel.  
**CORE**  
i9



Creator  
**Z16**

Tech meets Aesthetic



| 11. generacia Intel® Core™ i9 procesoru | Windows 10 Home / Windows 10 Pro | Grafická karta NVIDIA® GeForce RTX™ 3060 6GB GDDR6 (A11UET) |

— KDE KÚPIŤ —



**a** **alza.sk**

