

GENERATION

HRALI SME NBA 2K23

TESTOVALI SME
Gigabyte Aero 16

TÉMA
Vianočné tipy

VIDELI SME
Na západe nič nového

RETRO
EarthBound

SÚŤAŽ





LEGION 5i

Presnosť a výkon pre hráčov

Užite si revolučný hybridný výkon s 12. generáciou procesorov Intel® Core™ i7. Technológia chladenia Legion Coldfront 4.0 zaisťuje vysoký výkon aj tichý chod. Vďaka tenkej ľahkej konštrukcii a celodennej výdrži batérie sa navyše môžete pohodlne baviť a pracovať doma aj na cestách.

Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.



Lenovo



Čižmy a súdne spory

Neviem ako vám, ale mne osobne pomaly končiaci rok 2022 utiekol pred očami v neskutočne rýchлом tempe. Možno je to dôsledok súčasnej, nel'ahkej doby, každopádne, aktuálny kalendár zavesený v mojej hlave rozhodne nestihol zožltnúť tak, ako tie predchádzajúce. Rok plný dvojok sa nezadržateľ'ne chýli do svojej poslednej epizódy a jeho rekapitulácia, či už je reč o svete softvéru alebo hardvéru, nás, novinárov a publicistov, bude zamestnávať ešte aj počas začiatku toho nasledujúceho.

Magazín Generation, akokol'vek jemne stratil na svojej fyzickej podobe, však nekončí a chceme vám aj v nasledujúcom období nad'alej ponúkať atraktívne články a sofistikované testy, bez nechceného nánosu platenej PR reklamy – ako ja v tomto smere rád vravím, sú to názory od l'udí pre l'udí. Decembrové číslo nášho a predovšetkým vášho časopisu je preto opäť plné informácií z tunajších, ale aj zahraničných vôd a ja osobne by som vám rád dal do pozornosti nekončiacu telenovelu ohl'adom posudzovania akvizície medzi Microsoftom a Activision Blizzard, ktorú má momentálne stále na stole regulačný úrad a v tomto ohl'ade ešte nič nie je rozhodnuté. Microsoft, aspoň za mňa, nateraz argumentuje vecne a zámer tohto nákupu si vie racionálne obhájiť, na rozdiel od SONY, ktoré verejnosti podsúva absurdné námietky a nezmyselné predikcie. Akokol'vek daný konflikt môže ešte vyústiť do súdneho sporu, nič to nemení na tom, že za oknom sa nám pomaly ale isto začína obloha meniť do jasne bielej a zima už výrazne klope na naše termostaty.

Záver posledného príhovoru v tomto kalendárnom roku by som preto rád skončil v maximálne pozitívnej rovine, pretože práve pozitívne myslenie budeme v tom nasledujúcom období potrebovať viac než kedykol'vek predtým. Preto vám v mene celej našej redakcie prajem krásne prežitie sviatkov, či už v kruhu rodiny alebo priateľov a nech je ten d'alší kalendár ochudobnený o čo najviac negatívnych vecí a situácií, ktoré by nám mohli skriviť pohľad na svet.

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.

Nový Prius od Toyoty je pokračovaním hybridnej legendy



Písal sa rok 1993, keď sa v Toyote začali venovať úplne novému konceptu automobilu budúcnosti. Jeho hlavnou výhodou nemal byť dizajn, alebo extrémne

výkonný motor, ale auto budúcnosti malo byť extrémne úsporné a na jeden liter benzínu ponúknuť až o polovicu dlhší dojazd.

Tomuto odvážnemu projektu sa začal venovať Takeshi Uchiyamada a už za jeden rok bol schválený prvý koncept. Firma svoju novinku oficiálne ukázala až o ďalší rok neskôr, a to na Tokyo Motor Show.

Prvý koncept mal samozrejme ďaleko od dnešných modelov, ale už vtedy obsahoval modernú CVT prevodovku a premyslený systém regenerácie energie, spolu s použitím systému špeciálneho superkondenzátora. Prvá generácia Priusu sa začala predávať v roku 1997, pričom už vtedy mala výrazne nižšiu spotrebu v porovnaní s bežnými automobilmi. Táto generácia vydržala až do roku 2003, kedy prišla druhá generácia. Mala krajší dizajn (tu začali typické znaky karosérie) a hlavne na jeden liter zašla až 35,5 kilometra (prvá generácia len 28 kilometrov).

Dizajnovovo najznámejšia je tretia generácia, predávaná od roku 2009. Bola hlavným spúšťačom hybridného ošiaľu,





hlavne čo sa Ameriky týka. Firma za obdobie štyroch rokov predala celosvetovo skoro 1,7 milióna kusov tohto konkrétneho modelu. Pre porovnanie, druhú generáciu si počas celej doby výroby zakúpilo 1,2 milióna zákazníkov.

V roku 2015 sme sa dočkali štvrtej generácie, dizajnovovo veľmi rozporupnej. To najdôležitejšie, spotreba, sa samozrejme ešte zlepšila a tento model potreboval jeden liter paliva na to, aby prešiel 40,8 kilometra. Štyri roky dozadu prišiel ešte menší facelift, ktorý ale veľa zásadných zmien

nepriniesol. Čo sa týka výkonu, tak Prius bol vždy autom hrajúcim na čo najvyššiu efektívitu. Žiadna úchvatná dynamika, či akcelerácia čo vás vtlačí do sedačiek.

Nová generácia automobilu Toyota Prius príde na európsky trh už v januári, pričom bude zaujímavý nielen po technickej, ale aj dizajnovej stránke. Z podivného automobilu sa konečne stáva krásny model, za ktorý sa nikto nebude hanbiť. Prius ako priekopník nových technológií vždy ukazoval budúcnosť iných modelov a nová generácia pokračuje na tejto ceste.

Predstavuje novú generáciu plug-in hybridného systému od Toyoty, všestrannú evolúciu s vyšším výkonom vďaka batérii s vyššou kapacitou.

Základom pohonu je dvojlitrový spaľovací motor a elektromotor s celkovým výkonom 223 koní (164 kW), čo stačí aj pre dynamickú jazdu. Prepracovaná karoséria s vylepšenou aerodynamikou optimalizuje prúdenie vzduchu, čo sa premieňa do skvelej spotreby paliva, jazdných vlastností a stability. Samotný dvojlitrový spaľovací motor má výkon 148 koní, elektromotor má až 160 koní. Pri ich kombinácii nedochádza k ich súčasnému využívaniu na maximum. Pre porovnanie, predchádzajúca generácia Prius mala maximálny výkon 122 koní.

Dojazd výhradne na elektrický pohon by mal dosahovať až hranice 60 kilometrov, čo z tohto automobilu robí univerzálny model pre kombinovanú mestskú a mimo mestskú dopravu. V meste nulové emisie a na diaľnici a okreskách dostatok výkonu a slušný celkový dojazd. Zmeny sa dočkal aj interiér, ktorý zmenu potreboval rovnako akútne ako aj exteriér. Nový Prius tak konečne môžeme označiť za konkurencieschopný model, ktorý dokonca patrí k tým najkrajším na trhu. Na presný začiatok predaja na Slovensku ako aj na naše ceny si ešte budeme musieť počkať.

Ruský Moskvič žije, ale je to Číňan



Bývalý závod Renaultu v Moskve znova ožil a výroba v ňom pokračuje. Z liniek však nebudú schádzať automobily tohto francúzskeho koncernu, ale legendárneho Moskviču.

Na túto značku si pamätajú hlavne starší čitatelia a ani im sa

pravdepodobne nebude spájať s nejakou výraznejšou kvalitou. Autá to boli za komunizmu zaujímavé, avšak nie tým správnym spôsobom. Značka začiatkom tohto tisícročia skrachovala, aby sa v dobe sankcií prebrala k životu. Ak sa čudujete, ako to tí Rusi dokázali, tak vedzte, že to

je práca Číňanov. Ruského na novom Moskviči veľa nie je. V skutočnosti je to len zmontované SUV JAC JS4 (či Sehol X4). Jediným rozdielom medzi týmito čínskymi modelmi a Moskvičom je logo. Dokonca aj všetky diely použité na montáž prvých kusov boli dovezené z Číny.

Auto ale nie je úplne zlé. Má slušný 1,5 alebo 1,6-litrový motor s výkonom 150 koní a manuálnou, alebo CVT prevodovkou. Plne elektrická verzia síce nemá vysoký výkon, ale jej dojazd by mal byť až 400 kilometrov. Ako dobre bude zvládať tuhú ruskú zimu nedokážeme odhadnúť.

Plány výroby sú skromné. Do konca roka by malo z fabriky odísť 600 kusov, z čoho bude až 200 kusov plne elektrických. Ročná produkcia po zabehnutí závodu by mala byť až 50 tisíc kusov. Uvidíme, ako veľmi pôjdu na odbyt, keďže cena sa bude pohybovať okolo hranice 30 tisíc eur, čo je pre Rusko dost veľa.

ThinkPad sfúkol 30 sviečok

IKONA TROCH DEKÁD



Čínske Lenovo je v našich končinách ekvivalentom známej hardvérovej usadeniny, ako to ja často rád nazývam, z ktorej sa v drvivej väčšine prípadov vynára vysoko kvalitná sorta produktov. Žiarivým príkladom je ikonický rad notebookov zvaných ThinkPad, ktoré sú na scéne už úctyhodných 30 rokov, a ak by ste sa teraz opýtali akéhokol'vek náhodného človeka na ulici, či niekedy počul o danom modelom rade, je vysoká šanca, že by ste dostali kladnú odpoveď. Ostatne spoločnosť Lenovo nedávno na našom území zrealizovala online anketu čítajúcu vzorku 315 respondentov, z ktorej jasne vyplynulo: viac ako polovica opýtaných model a jeho typickú červenú bodku pozná. Nám sa dostalo možnosti zúčastniť sa malej oslavy spomínaných narodenín, a to v rámci lokálneho zastúpenia značky Lenovo, kde sme sa v spoločnosti zberateľov a ThinkPadov a všeobecne rešpektovaného humoristu Jána Gorduliča zoznámili s

celou históriou – do viena sme dostali aj niekoľko zaujímavých informácií.

„ThinkPad je kombináciou klasiky a budúcnosti – bez kompromisov. Dizajn, ktorý sa naozaj za tých 30 rokov veľmi

nezmenil, symbolizuje stabilitu a pokrok predstavujúce všetky inovácie, v ktorých jednoznačne udáva trendy. V IT svete, kde sa všetko šialene rýchlo mení, je to jedinečný príbeh úspechu, ktorý ľudia vnímajú a chcú byť jeho





súčasťou," uviedol Vlado Varzaly, Country Sales Manager spoločnosti Lenovo.

Celá udalosť sa konala v príjemnej atmosfére jednej z Bratislavských výškových budov, kde sme ako novinári dostali možnosť prejsť zásadnými milníkmi spojenými s onou červenou bodkou. Doslova sme si mohli ohmatat históriu jedného z najdôležitejších laptopov vôbec.

Keď som si tak všetky tie vystavené notebooky prezeral z profilu, bolo jasne poznať, že Lenovo si za tých tridsať rokov uvedomovalo, pre koho vlastne ThinkPad chce tvoriť a brúsilo ho ako ten pomyselný diamant. Dnes už je predmetná značka súčasťou vesmírnych programov, a ak si niekedy pozriete aktuálne zábery z vesmírnych staníc, s vysokou pravdepodobnosťou tam zaregistrujete poletovať nejaký starší stroj s červenou bodkou na šasi. Ide totižto o vysoko odolné mašinky testované v extrémnych podmienkach, ktoré vedia prežiť aj poriadne drsné zaobchádzanie. V čom sú však tie

spomínané zásadné historické méty, ktorými sa Lenovo môže počas ohliadnutia tridsať rokov do minulosti vlastne pýšiť?

Už som to naznačil vyššie, každopádne, ThinkPad bol prvým notebookom, ktorý sa vďaka NASA misii dostal do vesmíru a čo je príznačné, tak tam vlastne operuje dodnes. Konzument si však bude všimáť skôr niečo, čo si aj reálne môže vyskúšať na vlastnej koži. V tomto ohľade je najzásadnejšou inováciou práve červený trackpoint. Malá gumová bodka umiestnená medzi klávesmi sa stala skutočným nositeľom tej pomyselnéj pochodne.

Vďaka nej sa mnohým konzumentom otvorila možnosť (počas interakcie v PC sfére) odhodíť na bok track-pad, v niektorých prípadoch dokonca aj toľko proklamovanú myš. Čo tu máme ďalej? Prvenstvo v rámci TFT displeja, zabudovanej CD a DVD mechaniky, integrácie Wi-Fi modulu, použitia čítačky odtlačkov prstov, duálnej obrazovky, skladacieho panelu a mnohých inovácií ohľadom celkovej váhy. Ako dobre vidíte,

Lenovo sa za tých tridsať rokov existencie ich modelového radu ThinkPad snažilo posúvať zavedené štandardy smerom do budúcnosti. Akokoľvek si za svoje patenty a inovácie nechali vždy slušne zaplatiť, táto séria je totižto určená pre ľudí, ktorí vedia potenciál daného hardvéru využiť naplno a to hlavne v profesionálnom rozmere, výsledná kvalita nikdy nenabehla na klesajúcu krivku.

IT svet tak dostal možnosť opakovane siahať po praktickom a výkonnom nástroji na realizáciu svojich potrieb. Keby ste si dnes odbehli spočítať počet červených svietiacich bodiek na najväčšom Hackathon evente sveta, nestihali by ste tie cifry zapisovať. Ostatne Lenovo registruje viac než dve sto miliónov predaných kusov zariadenia začínajúceho označením ThinkPad, čo v rámci minimálne upravovaného dizajnu môžeme zdefinovať ako pádny argument číslo jeden.

A aký bude ThinkPad o ďalšie tri dekády? Lenovo plánuje nemeňte cieľovú skupinu zákazníkov, každopádne proces výroby a použité materiály sa dnes presúvajú do ekologicky zmýšľajúcej sféry. Preto je napríklad rad ThinkPad Z poskladaný z udržateľných materiálov, nehovoriac o plne recyklovateľnom obale. V našom magazíne sme už mali možnosť testovať pomaly sa rozvíjajúcu technológiu skladacích notebookov, a keďže Lenovo drží aj v tomto okrajovom svete svoje prvenstvo, naďalej sa bude snažiť celkovú myšlienku posúvať vpred. Neostane len u nedávno vydaného laptopu s 16 palcovým OLED panelom, ktorý si môžete prelomiť ako knihu. Držíme im v tom palce a budeme ich prácu aj naďalej bedlivo monitorovať.

Filip Voržáček



„Prenos na kvalitnom televízore dokáže verne sprostredkovať atmosféru futbalového zápasu. A nielen to,“

HOVORÍ EASTON KIM, MARKETINGOVÝ RIADITEĽ TCL ELECTRONICS PRE EURÓPU



Patrí futbal na televízne obrazovky?

Samozrejme. Prenos na kvalitnom televízore dokáže verne sprostredkovať atmosféru futbalového zápasu. K tomu máte k dispozícii nespočetné množstvo detailov, opakovaných záberov a mnoho ďalších vizuálnych informácií. Navyše môžete futbalový zápas sledovať v pohodlí domova, s rodinou či priateľmi tak, ako to robia ľudia po celom svete. Aktuálne máme v ponuke televízor s imponujúcou uhlopriečkou 249 centimetrov. Je to model 98C735. Sledovanie futbalu na takto veľkom televízore vás celkom pohltí a vtiahne do deja. Budete mať pocit, že ste medzi hráčmi priamo na ihrisku.

Technológie pre skvelý zážitok zo sledovania športu na TCL televízoroch

Televízory TCL sú doslova natlačené modernými technológiami, ktoré vylepšujú obraz. Zážitok je tak dokonalý. Pri sledovaní športových prenosov hrá zásadnú úlohu pohyb. Vďaka našej technológii spracovania pohybu MEMC je pohyb plynulejší a obraz zároveň ostrejší. Ide o technológiu, pri ktorej algoritmus interpolácie pohybu vytvára umelé snímky a vkladá ich medzi tie pôvodné.

Pri našich televízoroch navyše využívame displeje s natívnou obnovovacou frekvenciou 120 Hz a 144 Hz a technológiu Mini LED.

V čom je technológia Mini LED originálna?

Mini LED je najlepšou formou podsvietenia dnešných televízorov. TCL túto technológiu uviedla na trh ako prvá značka už v roku 2019 a stále ju zdokonaľuje a posúva jej hranice. Tisíce miniatúrnych diód zabezpečujú úžasný jas a možnosť precízne riadeného podsvietenia je zárukou skvelého kontrastu. TCL zároveň vždy kombinuje technológiu Mini LED s technológiou Quantum Dot. Výsledkom je dokonalá reprodukcia farieb a obraz s ohromujúcimi detailmi, ktorý má hĺbku a priestorovosť. Túto technológiu nájdete u aktuálnych modelov TCL C835 a C935. Televízor TCL 65C835 dokonca získal

pre rok 2022 až 2023 ocenenie „Premium Mini LED TV“ od renomovanej asociácie EISA. Televízory TCL s technológiou Mini LED sú teda vynikajúcou voľbou pre milovníkov filmov a hier, ktorí sa môžu tešiť na skvelé zážitky hlavne večer pri minimálnom okolitom osvetlení. Vďaka svojmu vysokému jas a špeciálnej antireflexnej povrchovej úprave, ale zároveň ponúknu vysoký komfort sledovania aj vo svetlej miestnosti cez deň, čo je práve pre športové prenosy ideálne.

Nezabudli ste na zvuk?

V žiadnom prípade. Zvuk je pri sledovaní futbalového zápasu neoddeliteľnou súčasťou zážitku, a pokiaľ je kvalitný, dokáže vás vtiahnuť priamo do deja tak, ako by ste boli na štadióne. Naše partnerstvo s prémiovou značkou Onkyo garantuje vysokú kvalitu zvuku televízorov TCL.

Základné modely televízorov TCL QLED sú vybavené prémiovými reproduktormi Onkyo, najvyššie modely dokonca integrovaným prémiovým zvukovým systémom Onkyo 2.1 vrátane subwooferu na zadnej strane televízora, ktorý zabezpečuje vyššiu dynamiku zvuku. Náš aktuálne najvyšší rad, vlajková loď C935, má navyše pár hore vyžarujúcich kanálov, ktoré vytvárajú dokonalý priestorový zvuk.

TCL sa vo svete športu a futbalu pohybuje už dlho...

Všetci v spoločnosti TCL milujeme šport a podporujeme mnoho športových udalostí, tímov aj osobností svetového športu. Spoločnosť TCL si už dlho uvedomuje, akú silu šport má. Spája ľudí a inšpiruje hráčov aj širšiu komunitu k tomu, aby dosahovali veľké výsledky. Naša spoločnosť preto svetový šport neúnavne podporuje. Sponzoruje

okrem iného futbalové tímy a turnaje v Argentíne, Austrálii, Brazílii, Spojenom kráľovstve a USA. Navyše spolupracuje so športovými ikonami a má s tým bohaté skúsenosti. Okrem futbalu je spoločnosť TCL od roku 2018 taktiež globálnym partnerom Medzinárodnej basketbalovej federácie (FIBA).

Máme aj svoj tím futbalových ambasádorov. V zostave tímu TCL je výnimočný mladý anglický záložník Phil Foden, vychádzajúca hviezda a španielsky internacionál Pedri, špičkový hráč Rodrygo, krídlo brazílskej reprezentácie, a Raphaël Varane, slávny obranca a kľúčový hráč francúzskeho národného tímu.



TCL C93 Series 4K Mini LED TV 144 Hz s QLED, Google TV a zvukovým systémom Onkyo 2.1.2

TCL C93 Series je svetovou premiérou kombinácie originálnej technológie TCL Mini-LED OD5 a Google TV.

TCL C93 Series kombinuje 4. generáciu plnoformátovej technológie Mini-LED OD5, QLED, 4K HDR Premium 2000, 144 Hz Motion Clarity Pro pre pozoruhodný jas, hlboké kontrasty, ostrú a farebnú špičkovú kvalitu obrazu HDR.

Navyše s Game Master Pro, HDMI 2.1, ALLM, 144Hz VRR, Freesync Premium, TCL Game bar a všetkými najnovšími podporovanými formátmi HDR (vrátane HDR10+, Dolby Vision, Dolby Vision IQ) sa tento TCL Mini-LED OD5 TV rozžiari vaše obľúbené HDR filmy, seriály, športy a hry.

TCL C93 Series je tiež vybavená najpokročilejším systémom Smart TV vôbec: Google TV so vstavaným Google Assistant.



IdeaCentre Yoga AIO 7 je vydarený zástupca stolných počítačov pre hybridnú dobu



Štýlový a výkonný stolný počítač obsiahnutý v jednom monitore? Kedysi sci-fi, dnes v podstate štandard. Spoločnosť Lenovo tento typ počítačov ešte vylepšila, keď priniesla zariadenie IdeaCentre Yoga AIO 7 Gen 7 s flexibilným displejom.

Monitor viacerých podôb

Jednou z predností tohto all-in-one počítača je monitor, ktorý je zasadený do prémiovej kovovej konštrukcie. Tá umožňuje jednoduchými pohybmi prispôbiť si ho podľa potrieb. Môžete ho zdvihnúť, zatlačiť nadol, nakláňať dopredu, dozadu a dokonca ho môžete otočiť o 90 stupňov pre horizontálne zobrazovanie.

Stvorený pre kino zážitky

Ak ste fanúšik dobrých filmov a seriálov, počítač Yoga AIO 7 sa zaručene stane vašim obľúbeným spoločníkom počas dlhých filmových večerov. Zážitok s pozerania vám umocní veľký 27-palcový bezrámečkový displej s rozlíšením 4K, technológiou IPS a dva 5W JBL reproduktory s plnšími a hlasnejšími basmi.

Domáca kancelária alebo herná zóna?

Yoga AIO 7 je vďaka svojmu hardverovému vybaveniu oboje. Procesor AMD Ryzen™ radu 6000 bude hravo poháňať všetky vaše pracovné úlohy. V prípade, že sa budete chcieť uvoľniť hraním hier,

asistovať vám bude dedikovaná grafická karta AMD Radeon™ RX 6600M a 8GB VRAM. Táto kombinácia zaručuje hladký chod aj pri náročných herných tituloch.

Maximálne využitie

So širokou škálou portov prepojíte Yoga AIO 7 takmer so všetkým. Rozšírite si pracovnú plochu pripojením notebooku cez port USB-C a ovládajte duálne obe zariadenia iba jednou myšou a klávesnicou, pri súčasnom nabíjaní notebooku. Yoga AIO 7 umožňuje aj bezdrôtovo pripojiť váš smartfón, čím získate veľkú obrazovku, na ktorej môžete pohodlne brázditi sociálne médiá.

Inteligentná ochrana súkromia

Šikovná 5Mpx infračervená kamera má viacero funkcií, ktoré určite oceníte. Môžete sa ňou jednoducho prihlásiť do počítača pomocou rozpoznávania tváre a použiť ju na videohovory, streamovanie alebo nahrávanie vlogov. Ak je pre vás ochrana súkromia prvoradá, môžete využiť zabudovaný kryt na kameru.

IdeaCentre Yoga AIO 7 je viac než len stolný počítač do domácnosti. Ponúka skvelý užívateľský zážitok, či už ho budete využívať na prácu alebo zábavu.



Práca z domu môže byť pohodlnejšia, no je aj bezpečnejšia?



Po dva a pol roku trvania nového normálu sme si už museli zvyknúť na to, že jeden deň pracujeme z kancelárie a druhý z domu. Model hybridnej práce je dnes pre mnohých z nás bežnou záležitosťou. Dobře si to uvedomujú aj kybernetickí zločinci.

Lákavý terč pre kybernetických zločincov

V mnohých súčasných pracovných ponukách je práve hybridný režim uvedený ako jeden z benefitov, ktoré spoločnosti ponúkajú. Zvykli sme si na pohodlie práce z domu aj rozhodovanie o tom, kedy prísť do kancelárie, no pokiaľ ide o digitálnu bezpečnosť, treba zbystriť pozornosť. Platí to najmä vtedy, ak používate svoje osobné zariadenia aj na pracovné účely. Mnohí zamestnávateľia zaviedli tzv. protokol BYOD (bring your own device).

Výskum ukázal, že v roku 2021 sa 61 % malvéru namiereného na organizácie zameriavalo na zamestnancov pracujúcich na diaľku prostredníctvom cloudových aplikácií. Útočníci stále hľadajú nové spôsoby zneužívania, napádania a poškodzovania. Hybridná práca pre nich predstavuje ďalšiu príležitosť, ktorú nemôžeme brať na ľahkú váhu.

Považujeme za samozrejmé, že náš zamestnávateľ sa stará o kybernetickú bezpečnosť spoločnosti a chráni svoju sieť. Čo sa však stane, keď sa časť tohto bremena preniesie na zamestnanca?

Okrem protokolov digitálnej bezpečnosti vašej spoločnosti by ste mali myslieť aj na vlastné zabezpečenie a ochranu.

Vynovené bezpečnostné riešenia ako odpoveď na výzvy digitálnej doby

Nová ponuka spoločnosti ESET určená pre systém Windows obsahuje niekoľko vylepšení, ktoré zabezpečia bezproblémový chod vašej domácej kancelárie. Táto ponuka zahŕňa všetky úrovne zabezpečenia: Essential Security (ESET NOD32 Antivirus), Advanced Security (ESET Internet Security) a Premium Security (ESET Smart Security Premium). Nech už si vyberiete akúkoľvek možnosť, je to skvelý prvý krok k ochrane vašich zariadení.

Jednou z ponúkaných funkcií je ochrana pred sieťovými útokmi, ktorá ako rozšírenie technológie firewallu zlepšuje detekciu známych zraniteľností na úrovni siete. Ponúka tiež ďalšiu vrstvu ochrany pred malvérom, sieťovými útokmi a zneužitím zraniteľností, pre ktoré ešte nebola vydaná záplata.

Dôležitou úrovňou ochrany každej domácnosti je riešenie zamerané na zabezpečenie routera. Strážca siete je funkcia vyvinutá spoločnosťou ESET, ktorá je zahrnutá v rámci ponuky pokročilej ochrany Advanced Security (ESET Internet Security) a prémiovej ochrany Premium Security (ESET Smart Security Premium). Tento diagnostický nástroj poskytuje informácie o zabezpečení

routera. Zobrazuje tiež zoznam zariadení pripojených k sieti používateľa a upozorňuje na akýchkoľvek neželaných návštevníkov.

Ďalšou dôležitou funkciou, ktorá vám zaistí bezpečnejšiu prácu z domu, je Exploit Blocker. Služi na ochranu najčastejšie zneužívaných aplikácií, ako sú internetové prehliadače, programy na zobrazovanie PDF dokumentov a súčasti balíka Microsoft Office. Keď Exploit Blocker identifikuje podozrivý proces, dokáže ho okamžite zastaviť a následne zaznamenať údaje o hrozbe, ktoré sú následne odoslané do cloudového systému ESET LiveGrid®. Tieto údaje potom analyzuje výskumné laboratórium ESET s cieľom lepšie chrániť všetkých používateľov pred neznámymi hrozbami a zero-day útokmi.

Nová vrstva ochrany na úrovni hardvéra

Ponuka slovenskej spoločnosti ESET tiež využíva nové hardvérové zabezpečenie, ktoré zvyšuje ochranu pred ransomvérom pridaním možnosti využitia hardvérovej technológie Intel určenej na detekciu ransomvéru, ktorá sa nachádza na procesoroch Intel® Core™. Do zariadenia je tak pridaná nová vrstva ochrany bez toho, aby sa spomalilo.

Všetky úrovne ponuky bezpečnostných riešení takisto zahŕňajú antiphishingovú ochranu. Phishing je druh útoku, prostredníctvom ktorého sa útočník snaží získať prístup k citlivým dátam, ako sú bankové či prihlasovacie údaje, PIN kódy, heslá a ďalšie. Antiphishingová ochrana blokuje webové stránky, o ktorých je známe, že šíria takýto obsah. ESET tak chráni vaše súkromie a majetok. Táto ponuka je ešte užitočnejšia vďaka možnosti zoskupiť všetky chránené zariadenia na jedno miesto. Pripojte ich k portálu ESET HOME a zobrazujte či spravujte ich aktivitu.

Nová ponuka spoločnosti ESET pre domácnosti predstavuje komplexné riešenie digitálnej bezpečnosti. Spomínané vylepšenia ochránia vaše osobné zariadenia, aby ste ich mohli bez obáv používať na prácu alebo zábavu.

Štvorica tipov na darček pod stromček od Xiaomi. Prémiové technológie za výhodnejšie ceny



Vianoce sú vhodnou príležitosťou na nákup nových gadgetov z dvoch dôvodov. Tým prvým je, že je to tradičné obdobie na obdarovanie niekoho blízkeho. Alebo pokojne aj seba. A druhým zas, že firmy s tým rátajú a na koniec roka pripravujú rôzne akcie a zľavy. Ak sa tieto výhodnejšie ceny navyše týkajú prémiových smartfónov, nositeľnej techniky alebo počítačového hardvéru, o to lepšie.

Presne to je prípad vianočnej akcie Xiaomi, v ktorej je viacero veľmi zaujímavých ponúk. Vybrali sme kvarteto, ktoré v sebe kombinuje výrazné zlacnenie s veľmi dobrou výbavou. Bonusom je, že ide o univerzálne a praktické zariadenia, ktoré pravdepodobne urobia radosť takmer každému. Vianočná akcia trvá od 5. do 18. decembra v oficiálnych kamenných predajniach a na mi-store.sk

Xiaomi Buds 3T Pro

Stále najvyšší rad a teda najvybavenejšie štipľové slúchadlá od Xiaomi prinášajú v kompaktnom tele všetko, čo by ste od prémiového modelu čakali, ale za

dostupnejšiu cenu. Navyše, podporujú spárovanie s dvomi zariadeniami súčasne, takže ľahko prepnete medzi hovorom v telefóne a počúvaním hudby z notebooku.

Buds 3T Pro sú v prvom rade o kvalite zvukového prenosu. Používajú dynamické neodýmiové meniče veľkosti 10 mm s DLC membránou a nechýba podpora Bluetooth 5.2 a kodeku LHDC 4.0 na prenos zvuku s vysokým bitrate až do 900 kbps.

Kvalitu zvuku ešte spríjemňuje funkcia aktívneho potlačenia okolitého hluku. ANC funguje v troch režimoch, od ľahkého pri prechádzke parkom až po hlbokého do vlaku. Alebo to necháte na automatiku, ktorá pomocou trojice mikrofónov inteligentne určí, v ako hlučnom prostredí sa nachádzate.

Tieto len 4,9 gramov vážiace slúchadlá sú dizajnované pre pohodlné dlhodobé nosenie a s certifikátom odolnosti IP55 zvládnu aj vlhké prostredie. Čiže sú vhodné aj na športovanie. Na jedno nabitie vydržia zhruba 6 hodín a energia na ďalších 24 hodín je v dobíjacom puzdre, ktoré podporuje



bezdrôtové Qi nabíjanie. Prémiové slúchadlá Xiaomi Buds 3T Pro s aktívnym potlačením hluku sa bežne predávajú za cenu okolo 150 eur. V akcii len za **99 eur**.

Xiaomi Watch S1

Na trhu sú desiatky modelov smart hodínok, takže každý si nájde niečo čo mu najviac vyhovuje. Či už dizajnom, výbavou alebo cenou. Prípadne kombináciou všetkých troch. Aj ostatný model od Xiaomi – Watch S1 je pre mnohých ideálnym spojením týchto vlastností.

Sú to smart hodinky pre tých, ktorí sa nevedia rozhodnúť, či im viac záleží na športových aktivitách alebo chcú niečo vhodné aj na nosenie k obleku. Xiaomi Watch S1 disponujú elegantným strojčekom s nehrdzavejúcej ocele, v ktorom je osadený 1,43-palcový AMOLED displej s rozlíšením 326 ppi a podporou funkcie always on. Odolnosť 5 ATM asi očakáva každý, ale použitie zařirového skla na ochranu displeja nie je také bežné a nájdete ho len v prémiových modeloch.



Eleganciu alebo športového ducha môžete meniť na počkanie vďaka možnosti prepínania medzi viac ako 200 ciferníkmi.

Pre aktívnych používateľov displej pomocou viacerých senzorov dokáže zobrazovať nie iba tep srdca či prejdené kroky, ale aj úroveň SpO2 či kvalitu spánku. A taktiež notifikácie alebo upozornenie na prichádzajúci hovor, ktorý pri spárovaní s mobilom môžete robiť priamo cez hodinky. Watch S1 potom dokážu detegovať a merať 117 fitness režimov a 19 profesionálnych druhov športu. Duálny GPS systém ako aj gyroskop, akcelerometer a ďalšie senzory dajú pozor na presné zaznamenanie koľko ste toho nabehali, kde presne a pri akej záťaž.

Výhodou vlastného operačného systému je výborná optimalizácia a výdrž pri bežnom používaní 12 dní, prípadne v šetriacom režime až 24 dní. V akcii len za **165 eur**.

Mi 2K Gaming monitor 27" EU

Kupovať si čistokrvný herný monitor je, samozrejme, výsadou hráčov. Ak si niekto pustí herný titul len občas, tak nechce investovať celé stovky eur. V tomto prípade to však už nebude také komplikované. Xiaomi teraz ponúka svoj herný monitor za cenu lepšieho kancelárskeho.

Veľmi priamočiara nazvaný Mi 2K Gaming monitor 27" je vybavený 27-palcovým displejom s rozlíšením 2 560 x 1 440 bodov. Teda ideálna veľkosť a jemnosť na prácu a aj hranie na bežnom pracovnom stole.

Ide o IPS panel s podporou HDR, veľmi širokým pozorovacím uhlom 178 stupňov a skvelým podaním farieb. Pokrýva

95% farebného rozsahu DCI-P3 a 100 % gamutu sRGB. Pri dlhom používaní počas práce alebo hrania poteší aj filter modrého svetelného vlnenia.

To všetko má viacero monitorov. Herným ho však robí obnovovacia frekvencia až 165 Hz a odozva 4 ms GTG (alebo 1 ms IMBC). Spolu s technológiou Adaptive-Sync tak poskytuje úplne plynulý obraz bez trhania či rozmazávania aj pri extra náročných scénach a hraní hier.

Z praktického hľadiska tiež nezaostáva. Pod magnetickým zadným krytom sú dva HDMI konektory aj jeden DP konektor a trojica USB. Okrem výškovo nastaviteľného stojanu sa, samozrejme, dá monitor zavesiť na stenu. No a to najlepšie, tento herný monitor bežne stojí 469 eur, ale vo vianočnej akcii sa predáva len za **299 eur**.

Xiaomi 12

Tohtoročná vlajková loď od Xiaomi je na trhu už pár mesiacov, ale za tú dobu vôbec nestratila na svojej atraktivite. Veď stále je vybavená vrchovate, s plným výkonom, výbornou batériou a trojicou profesionálnych fotoaparátov. Výhodou je, že sa teraz dá vo vianočnej akcii kúpiť omnoho výhodnejšie.

Xiaomi 12 je jedným z najmenších prémiových smartfónov na trhu, takže môže byť ideálnou voľbou pre tých, ktorí hľadajú kompaktnosť. Používa 6,28-palcový AMOLED displej s rozlíšením 2 400 x 1 080 bodov s maximálnym jasom až 1100 nitov. V danej kategórii, samozrejme, nechýba 120 Hz obnovovacia frekvencia či podpora HDR10+, Dolby Vision a ochrana proti nárazom a poškrabaniu pomocou tvrdeného skla Gorilla Glass Victus.

O výkon sa stará osemjadrový Snapdragon 8 Gen 1 a 8 GB operačnej pamäte. Takže stále dostatok výkonu aj pre najnáročnejšie hry a aplikácie.

Na zadnej strane zas nájdete trio fotoaparátov. Primárny s rozlíšením 50 Mpix a optickou stabilizáciou. Potom 13 Mpix ultraširokouhlý a 5 Mpix makro kameru. Výsledky čo sa fotografií aj videa týka patria v danom segmente k tomu najlepšiemu.

Výbavu dopĺňa štedrá 4 500 mAh batéria s podporou rýchleho 67W nabíjania. Celkovo tak ide o model pre tých, ktorí chceli vlajkovú loď, ale nechceli investovať tisíc eur. Už aj doterajšia cena 799 eur (8/128 GB) patrila medzi veľmi konkurencieschopné. S vianočnou cenou **599 eur** je to ešte o riadny kus lákavejšia ponuka.



VIANOCE

TIP NA DARČEK

Vianočné darčeky, ktoré potešia každého

Predvianočné obdobie je každým rokom späté s obrovskou snahou vymyslieť svojim blízkym čo najoriginálnejší darček. Pokiaľ hľadáte originálne tipy na Vianoce, vieme vám poradiť. Technické darčeky majú výhodu v tom, že sú praktické a zároveň podnecujú obdarované na skúmanie a objavovanie nových možností.

ENDORFY VIRO PLUS USB

50,90 €



Keď žijete rýchlo a robíte veľa vecí naraz, potrebujete vybavenie, ktoré s vami drží krok. Presne taký je VIRO Plus USB. Ide o minimalistické slúchadlá so zvukom čistým ako brnenie nováčika pred prvou bitkou. Je to vďaka ich masívnym meničom (53 mm!). Spolu s VIRO Plus USB získate odnímateľný mikrofón s pop filtrom. Je malý, ale postačuje na akúkoľvek konverzáciu. Tento malý chlapík tlmí zvuky v pozadí ako profík takže sa nemusíte báť že poslucháči budú počuť vašu mamu vysávať v akúkoľvek hodinu. Pre vaše pohodlie vám tiež dáme ďalší pár náušníkov. Sú príjemne mäkké – vyrobené z odolnej priedušnej látky.



CYBERPOWER OLS1000EA-DE

332 €

Záložné zdroje sú šikovným doplnkom pre uvedomených používateľov. Môžu vás ochrániť pred nepríjemnou situáciou keď počas chvíľky môžete stratiť neuloženú prácu kvôli tomu, že nečakane vypadne elektrina. CyberPower OLS1000EA-DE má pripravený tzv. reálny výkon 900 W pri zdanlivom výkone 1000 VA. Dopraje vám postupne uložiť všetky rozpracované veci. UPS zdroj je pripojením typu On-line dobíjaný nonstop. Prechod na zálohu vôbec nezaznamenáte pretože je úplne plynulý. Je preto to najlepšou voľbou pre firmy aj najnáročnejších používateľov.



ENDORFY SOLUM STUDIO

170 €

Streamovací mikrofón Solum Studio je vybavený membránou, ktorá vám poskytne jemne čistý a bohatý zvuk, ktorý si zaslúžite. Je to skutočný prielom pokiaľ ide o hardvér USB – krištáľovo čisté hlasové nahrávky zachytávajú každý detail. A vďaka konektoru slúchadiel na monitorovanie mikrofónu a praktickému tlačidlu stlmenia môžete jednoducho zostať pod absolútnou kontrolou. Na dokončenie súpravy dostanete tiež nastaviteľné rameno mikrofónu s káblom USB ktorý je už úhľadne skrytý vo vnútri. Nasledujúce kroky sú jednoduché – pripojte ho k stolu zapojte do počítača a môžete nahrávať. Vyzerá pritom luxusne!





WD_BLACK SN850X NVME

151 € / 1 TB



Optimalizovaný pre elitných hráčov, ktorí hľadajú bezkonkurenčný výkon. Tento výkonný interný SSD disk PCIe® Gen41 prináša zlomové rýchlosti čítania až 7 300 MB/s. Minimalizovaná latencia, prediktívne načítanie a adaptívne riadenie teploty zabezpečí hráčom neuveriteľný zážitok z hrania a pridá navyše rýchle časy načítania a spúšťania hier a herných kapitol, plný vizuálny zážitok a nekompromisné riadenie zahrievania.



KINGSTON FURY SSD (AJ S CHLADIČOM)

155,90 € / 1TB (verzia bez chladiča 141,90 €)

Vďaka maximálnemu využitiu dostupnej šírky pásma zbernice PCIe 4.0 dosahujú SSD disky Kingston FURY Renegade pri čítaní a zápise rýchlosť až 7 300/7 000 MB/s a výkon až 1 milión IOPS, aby ste si mohli naplno užiť mimoriadne herné zážitky. SSD disk FURY Renegade s chladičom umožňuje lepšie udržiavanie prijateľnej teploty aj pri maximálnych rýchlostiach s využitím najnovšieho radiča PCIe Gen 4x4. Optimalizácia umožnila skrátiť dobu načítania hier, uľahčiť streamovanie a zvýšiť celkovú rýchlosť. K dispozícii sú v kapacite až 4 TB. Disky FURY Renegade sú teraz ponúkané v dvoch verziách, ktoré majú rovnakú impozantnú rýchlosť a obrovskú kapacitou. Sú kompatibilné aj s konzolou PlayStation 5.

SANDISK PROFESSIONAL PRO-G40 SSD

471 € / 1 TB



Prémiové riešenie v podobe SSD disku PRO-G40™ SSD, ktorý podporuje duálnu kompatibilitu prepojenia pomocou rozhrania Thunderbolt 3 a USB 3.2 Gen 2. Disk sa inšpiruje spôsobom, akým ľudia vytvárajú dáta a zdieľajú ich. Nový disk je najodolnejším diskom z ponuky Western Digital a spĺňa normy IP68. Disk ponúka všetkým profesionálom možnosť naplno sa venovať svojej práci úplne bez obáv o dáta kdekoľvek, kam ich vízie alebo práca zavedú.



EVOLVEO ALARMEX PRO

203 €

Inteligentný bezdrôtový alarm Wi-Fi/GSM. Nová generácia bezpečnostných systémov je tu. Plne rozšíriteľný systém, mobilná aplikácia, pripojenie k sieti Wi-Fi, podpora až 200 senzorov - to sú hlavné výhody systému EVOLVEO Alarmex Pro. Ovládací systém bol navrhnutý tak, aby bol čo najintuitívnejší a aby ho mohla ovládať celá rodina. Spolu s ďalšími inteligentnými systémami EVOLVEO si môžete vytvoriť aj inteligentnú domácnosť.





MI AIR PURIFIER 4

159 €



Nie iba počas vianočných sviatkov je také jednoduché mať doma zdravý a svieži vzduch. Napríklad aj pomocou výkonnej a tichej čističky Mi Air Purifier 4. Je extra výkonná a stavaná aj pre ozaj veľké miestnosti s plochou do 48 štvorcových metrov. Trojvrstvový HEPA filter s aktívnym uhlím dokáže zachytiť až 99,97 % mikročastíc. Čistička je v automatickom režime prakticky nepočutelná. Práve pokročilé laserové detegovanie nečistôt v ovzduší zaisťuje vždy ideálne nastavený výkon. Čističku môžete ovládať cez dotykový displej, prípadne cez mobilnú aplikáciu Mi Home s podporou hlasových asistentov. Teraz zlacnela z 215 na 159 eur.



MSI MD271PW

od 162,90 €

Urobte na Vianoce radosť sebe aj vašej kancelárii snehovo bielou nádielkou v podobe monitora MSI MD271PW. Nielen, že vyzerá štýlovo, ale tiež ponúka množstvo funkcií na ochranu vášho zdravia. Displej o 27" sa vďaka Eye-care technológiám postará o pohodlné dlhodobé sledovanie obrazovky bez namáhania vašich očí. S ergonomickým stojanom si môžete monitor zdvihnúť do takej výšky, aby ste sa pri práci nehrbili. A ak prechádzate dlhé tabuľky, nie je nič lepšie ako si monitor otočiť o 90° a mať tak väčší prehľad.

ESET INTERNET SECURITY

od 49,90 €



Kybernetické hrozby striehnu aj na hráčov. O to nebezpečnejšie je, že mnohí gameri si počas hrania deaktivujú bezpečnostný softvér, lebo zatážuje systém. V prípade programu ESET Internet Security však nemusíte s bezpečnosťou hazardovať. Riešenie obsahuje herný mód, ktorý šetrí systém a odkladá na neskôr aktualizácie. Špičkový bezpečnostný softvér od slovenskej firmy poskytuje okrem legendárnej antivírusovej ochrany aj praktické vychytávky ako ochranu online platieb, webkamery a strážcu Wi-Fi siete. Hráčom by mala kryť chrbát pokročilá digitálna ochrana.



YOGA 9i

od 1 799 €

Notebook alebo tablet? A čo tak oboje v jednom? Presne toto ponúka notebook Yoga 9i s prívlakom 2v1 od spoločnosti Lenovo. Pod štýlovým hliníkovým šasi sa ukrýva skvelý výkon, ktorému sekundujú reproduktory od Bowers & Wilkins s priestorovým zvukom Dolby Atmos, kvalitný dotykový OLED displej a funkcie na zvýšenie kreativity a produktivity. Vďaka 360-stupňovému pántu urobíte z notebooku jednoduchým preklopením tablet, ktorý potom môžete pohodlne ovládať prstom alebo využiť dotykové pero na písanie poznámok alebo kreslenie.





ASUS ZENBOOK 14 OLED – UX3402

od 969 €



Ideálne zariadenie na každodennú prácu, to je ASUS Zenbook 14 OLED (UX3402).

Tento 14-palcový notebook má hmotnosť iba 1,39 kg a hrúbku len 16,9 mm, takže ho môžete pohodlne nosiť so sebou všade.

Jeho OLED displej s rozlíšením 2 880 × 1 800 pixelov a 90 Hz obnovovacou frekvenciou ponúka špičkovú kvalitu zobrazenia farieb, hlbokú čiernu a takisto chráni oči používateľa tým, že vyžaruje o 70 % menej modrého svetla ako tradičné obrazovky notebookov.

Notebook disponuje certifikáciou Intel Evo pre spoľahlivý zážitok z používania a využíva 12. generáciu procesorov Intel Core P.



ASUS TUF DASH F15 – FX517

1 359 €

ASUS TUF Dash F15 (FX517) je tenký, odolný, spoľahlivý a cenovo dostupný herný notebook. Disponuje vynoveným dizajnom s hliníkovým herným krytom s hmotnosťou 2 kg a hrúbkou iba 19,95 mm. Aj napriek tomu si zachováva odolnosť na úrovni vojenských štandardov MIL-STD, ktorými sú produkty radu TUF dobre známe. TUF Dash F15 je dostupný v konfiguráciách s procesorom až Intel Core i7-12650H a s grafickou kartou až NVIDIA GeForce RTX 3070 s TGP 105 W. Jeho 15,6-palcový matný IPS displej má rozlíšenie Full HD/ až 300 Hz alebo QHD/165 Hz, aby vyhovel potrebám všetkých hráčov.

ROG STRIX SCAR 17 SE – G733

2 729 €



Herný notebook pre najnáročnejších – tak možno v skratke definovať 17,3-palcový ROG Strix Scar 17 SE (G733). Jeho základom sú špičkové komponenty a prvotriedne chladenie pomocou tekutého kovu a špecializovanej odparovacej komory. Výkon zabezpečuje procesor Intel Core i9-12950HX s TDP až 65 W, resp. krátkodobu až 175 W v Turbo režime (PL2), a grafická karta GeForce RTX 3080 Ti s technológiou Dynamic Boost a TGP až 175 W pre najvyšší možný počet snímkov pri hraní. Výbavu dopĺňa až 64 GB DDR5 RAM, PCIe Gen 4 úložisko, WiFi 6E a 2,5 Gbps Ethernet port.



WWW.LOGITECHSOUTEZ.CZ

Vyhraj darčeky v hodnote 10 000€!

Logitech G počas Vianoc pripravil pre všetkých mega Vianočnú súťaž o ceny v hodnote 10 000€ (250 000 Czk). Stačí u niektorého z partnerov súťaže nakúpiť vybrané produkty (alebo ich kombináciu) v minimálnej hodnote 50€ (1 249 Kč) a zaregistrovať účet na www.LogitechSoutez.cz, čím budete zaradení do zoznamu o množstvo zaujímavých výhier vrátane volantov Logitech G, hráčskych myší G502X, headsetov G335, veľkých podložky pre myš G840 XL, klávesníc G102 alebo hier pre PC, PlayStation 4/5, XBOX One, predplatného GamePass a balíčkov produktov od McLaren. Registrovať sa môžete až do 31.12.2022. Výherci budú známi už 17.1.2023.





TCL 65C935



4K Mini LED TV 144 Hz s QLED, Google TV a zvukovým systémom Onkyo 2.1.2 TCL C93 Series je svetovou premiérou kombinácie originálnej technológie TCL Mini-LED OD5 a Google TV.
Cena: 1599 €



TP-LINK DECO S7 (3-PACK)



Sledujte svoje obľúbené relácie v 4K počas týchto Vianoc a pripravte sa na inteligentnú domácnosť so systémom MESH, ktorý vďaka technológii 3x3 MU-MIMO a kombinovanej rýchlosti až 1900 Mbit/s pripojí až 100 zariadení.
Cena: 156 €



KRYPTON 555



Programovateľná herná myš ocenená za najlepší pomer ceny a výkonu. V jej hrudi bije neskrtný snímač PAW3333 umožňujúci zrýchlenie 35G rýchlosť sledovania 300 IPS a max rozlíšenie 8000 DPI.
Cena: 39,99 €



ENDORFY OMNIS REDS

ENDORFY Omnis Red je navrhnutá tak aby tu bol pre vás v každej situácii – či už ide o každodennú prácu zábavu, alebo chatovanie s priateľmi. A robí to všetko tak dobre, že vám bude ľúto vašich priateľov a ich klávesníc.
Cena: 73,90 €



ENDORFY LIX PLUS WIRELESS

Elitná medzi myšami. Ultraľahká LIX Plus Wireless sa nezakne žiadnej výzvy. Je to skutočne najlepší priateľ technologického hrdinu – silný a lojálny spoločník každého hráča a tvorcu bez ohľadu na úlohu.
Cena: 59 €



KINGSTON KC600

Ak máte starší počítač, ktorý nemá M.2 rozhranie a potrebujete rýchly disk, skúste SSD disk KC600. Patrí k tomu najlepšiemu na trhu a je dobre preverený časom. Je preto vaša SATA SSD voľbou číslo jedna.
Cena: 120 € / 1 TB



KINGSTON XS2000 PORTABLE SSD 1 TB



Miniaturný SSD disk Kingston XS2000 využíva naplno rýchlosť nové rozhranie USB 3.2 Gen 2 x2 a podporuje rýchlosti čítania a zápisu až 2 000 MB/s, čo je rýchlosť akou donedávna disponovali iba špičkové interné počítačové SSD disky.
Cena: 109 € / 1 TB



LOGITECH POP KEYS A POP MOUSE



Farebné kompaktné mechanické klávesnice a štíhle myši zo série POP vám vždy zlepšia náladu. Dostupné sú v rôznych farbách, komunikujú cez USB alebo bluetooth a majú unikátne smajlíkové tlačidlá.
Cena: 72,90 € (klávesnica) / 32,90 € (myš)



LOGITECH AURORA G715



Kompaktná veľkosť bez numerického bloku umožňuje, aby ste si ju vzali kamkoľvek so sebou a pohodlne používali celý deň. Zaisťujú nepretržité hranie s bezdrôtovým pripojením cez LIGHTSPEED alebo Bluetooth.
Cena: 183,90 €



LOGITECH MX MECHANICAL

146,90 €

Rad Master bol vytvorený pre každý krok kreatívneho procesu – počnúc designom, ktorý podnecuje tvorivosť, cez možnosti prispôbenia, vďaka ktorým si udržíte svoje tempo, po prenos súborov, pomocou ktorého môžete úplne plynule pracovať súběžne na viacerých počítačoch. Dokonale oládnite svoju prácu so spínačmi podľa svojej voľby pre hlboké, citlivé a upokojujúce mechanické písanie. Zvýšená stabilita kláves znižuje hluk a pomáha optimalizovať odozvu. Všetky klávesnice MX disponujú inteligentným podsvietením, ktoré rozsvietia klávesy keď sa k nim ruky priblížia, a ich jas sa automaticky prispôbi meniacim sa svetelným podmienkam.

D-LINK R15 EAGLE PRO AI AX1500

Cena: 59,99 €

Inteligentný Wi-Fi 6 smerovač D-Link R15 EAGLE PRO AI AX1500 ponúka dvojpásmové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, ktoré poskytuje bleskurýchlu bezdrôtovú Wi-Fi 6 so zvýšeným dosahom, spolahlivosťou a pokrytím až do 230 metrov štvorcových. To umožňuje užiť si Wi-Fi novej generácie ako nikdy predtým a zároveň je to perfektné riešenie pre študentov, alebo ľudí na Home Office, ktorí vyžadujú stabilné Wi-Fi s minimálnymi interferenciami. Router sa veľmi ľahko nastavuje a spravuje vďaka mobilnej aplikácii. Navyše je možné v prípade potreby veľmi jednoducho predĺžiť dosah Wi-Fi siete pomocou prídavných zariadení EAGLE PRO AI Mesh extender (E15) a Mesh systémov M15 (s 2 alebo 3 základňami v balení). Všetko za ľudovú cenu.



KINGSTON KC3000

118 € / 1 TB

SSD disk KC3000 používa najnovší radič Phison E18, obsahuje 3D TLC NAND pamäte s vysokou hustotou. Je ideálny pre náročných používateľov, ktorí potrebujú čo najvyššie rýchlosti spracovania dát. Vďaka využitiu technológie NVMe PCIe 4x4 ponúka fantastickú rýchlosť čítania a zápisu pri maximálnej kapacite až 4096 GB. Štandardný formát M.2 2280 umožňuje inštalovať KC3000 do všetkých počítačov s príslušným rozhraním. Upgradom môžu používatelia udržať krok s požiadavkami náročných pracovných úloh a dosiahnuť vyšší výkon pri softvérových aplikáciách, ako je 3D renderovanie a tvorba obsahu v rozlíšení 4K+.

LOGITECH G435 • G305

Cena: 69,90 € (headset) + 49,90 € (myš)

Špičkové vybavenie na dlhé zimné herné večery. Headset Logitech G435 je ľahký, no zároveň vysoko odolný. Náušníky vyplnené pamäťovou penou zvýšia komfort pri hraní aj počúvaní hudby. 40 mm meniče poskytnú imponantný zvuk plný detailov a kvalitných výšok. Bezdrôtové pripojenie je možné vďaka USB LIGHTSPEED alebo Bluetooth napr. aj s konzolou Playstation, alebo mobilnými zariadeniami (vrátane Nintendo Switch). Myš Logitech G305 Lightspeed s hmotnosťou len 99 gramov vás nezradí ani vo vypätých situáciách a s výdržou jednej AA batérie až neuveriteľných 250 hodín sľubuje naozaj dlhé herné súboje. Pýši sa precíznym senzorom HERO a 1 ms odozvou. Vo výbave má 6 plne programovateľných tlačidiel vrátane prepínania úrovne DPI priamo počas hry.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Castlevania od Santa Monica?



Po tom, čo Santa Monica dokončila svoje práce na *God of War Ragnarök*, ktorý sa následne dočkal masívneho úspechu medzi hráčmi i kritikmi a zaslúžene bude bojovať o titul najlepšej hry roka 2022, sa režisér hry *Eric Williams* vyjadril, že by rád vytvoril novú *Castlevania*. Je to síce odvážne, no na druhej strane veľmi zaujímavé prianie. *Castlevania* je značka, ktorú vlastní Konami a Santa Monica patrí Sony. Ak by k niečomu takému nakoniec predsa len došlo, muselo by Konami prepožičať licenciu Sony, a to znamená, že by potenciálna nová hra bola exkluzivitou na konzoly PlayStation. Otázkou ostáva, či by do toho Konami šlo. Vzhľadom na to, že remake *Silent Hill 2* má ročnú exkluzivitu pre PlayStation 5, by to asi Konami nerobilo väčšie problémy upísať hru len jednej konzole.

Vývoj Perfect Dark napreduje



Perfect Dark bola jedna z tých sérií nového milénia minulého storočia, ktoré udávali smer vývoja žánru FPS. Teda, ale aspoň to platilo o úplne prvom diely, ktorý vyšiel na Nintendo 64. Veľkolepý úspech tejto hry, ktorý, dajme si ruku na srdce, veľmi ťažil aj z faktu, že za hrou stálo štúdio Rare, ktoré vydalo na tú dobu fenomenálnu striel'ačku *GoldenEye 007*, a ktorá bola vlastne predchodcom *Perfect Dark* po stránke enginu, grafiky i hrateľnosti, avšak tvorcovia nedokázali využiť, a tak značka na dlhé roky zapadla prachom. Našťastie sa k právam dostal Microsoft, ktorý poveril *Crystal Dynamics* reštartovať sériu, a to sa podľa najnovších informácií vyjadrilo, že vývoj *Perfect Dark* napreduje extrémne dobre. Režisér si prácu na hre veľmi pochvaľuje a nás to prirodzene teší.

Odklad Starfieldu bol správny



Toto tvrdí *Phil Spencer*, ktorý sa vyjadril, že vzhľadom na to, aká veľká je táto nová RPG od *Bethesdy*, kol'ko času si už vzal vývoj a kol'ko investícií bolo do nej vložených. Bolo na mieste, aby bolo vydanie hry posunuté na rok 2023 (konkrétny dátum stále nemáme). To, aby bol launch hry čo najmenej problematický. Iste, vavríme tu o hre od *Bethesda*, ktorá je známa hrami s technickými problémami pri vydaní. Taký *Skyrím* nie je úplne fixnutý do dnešných dní. Aj keď sme podľa pôvodného plánu mali hru hrať už v týchto dňoch, nepochybujeme, že posun vydania *Starfieldu* pomohol. Na druhej strane, pochybujeme, že *Starfield* bude pri vydaní vyladený a bez problémov. To sa snád' ani o hre, ktorá číta niekoľko tisíc planét na prieskum v modernej detailnej grafike, ani nedá tvrdiť.

Next-gen Witcher 3 tento rok



Zaklínač 3: Divoký hon patrí aj po takmer siedmich rokoch stále medzi úplnú špičku akčných RPG hier. Avšak toto *Geraltove* tretie herné dobrodružstvo, ktoré sa do škály sveta, počtu úloh a RPG systému radí ako tá najväčšia *Witcher* hra, už prirodzene stráca na vizuále. Hra je stále veľmi pekná, to bez debát, no vizuál sa za tie roky už o dost' posunul a *CD Projekt* teda reaguje prípravou dlho očakávaného next-gen updatu, ktorý už pozná aj svoj dátum vydania. Tento úplne bezplatný update vyjde 14. decembra 2022 a hru obohatí o ray tracing, vylepšené textúry a nasvietenie, rýchlejšie nahrávacie časy i nové bonusové predmety súvisiace so seriálom od *Netflixu*. Prinesie taktiež množstvo vylepšení, avšak nateraz nevieme, či sa budú týkať aj hrateľnosti.

Baldur's Gate III v 2023



Je to oficiálne. *Larian Studios* ohlásilo, že plná verzia napäto očakávaného RPG *Baldur's Gate* vyjde budúci rok, pričom na konkrétny dátum vydania si budeme musieť počkať do obdobia *Vianoc*, kedy do hry nachádzajúcej sa momentálne v *Early Access* pribudne pre hráčov nový obsah. *Baldur's Gate III* bude monument, ktorý síce na začiatku vývoja až veľmi pripomínal ich vlastnú sériu *Divinity: Original Sin*, no postupným patchovaním, upravovaním a načúvaním feedbacku hráčov sa zmenila na hru s vlastnou identitou, z ktorej pôvodná atmosféra *Baldur's Gate* doslova sála. Súbojový systém sa však nezmenil ma tak namiesto *pausable real-time* sa tu nachádza plnohodnotný *turn-based* systém, ktorým majú tvorcovia bohaté skúsenosti. Hra je v súčasnosti plánovaná len pre *PC*.

50 ohlásení na Game Awards



Tak, ako každý iný rok od 2014, aj tento bude ukončený v slávnostnom duchu ocenení The Game Awards. Ten bude hostiť, ako inak, bývalý novinár a producent *Geoff Keighley*, ktorý sa nechal počuť, že tento ročník nebude odlišný od predchádzajúcich v tom, že sa na ňom objavia nové ohlásenia. Dohromady ich bude 50. Avšak, nie zakaždým pôjde o predstavenie nových hier, keďže z toho čísla je treba odpočítať určitý počet už známych hier, ktoré v úvodzovkách len predvedú nové zábery či priblížia doteraz nepoznané detaily. Program vždy trvá niekoľko hodín a rovnako tak bude trvať aj tohtoročný. *Geoff* avšak nebol schopný konkretizovať dĺžku. Galavečer *The Game Awards 2022* prebehne 9. decembra 2022 o 01:30 hodine ráno a výsledky si zhrnieme v nasledujúcom čísle *GENERATION*.

Control 2 ohlásený



Nie, že by sme o hre nevedeli, ved' ju mnohokrát spomenulo samo Remedy, avšak pod kódovým názvom Project Heron, no až tentoraz sa podujali hru aj oficiálne ohlásiť. Control 2 bude priamym pokračovaním hitu Control z roku 2019, od ktorého svojho času paradoxne vlastne ani nikto nič nečakal a napokon sa z hry prevkarpujúco vykl'ula veľká pecka. Hru bude opäť vydávať spoločnosť 505 Games, ktoré dalo projektu zelenú aj kvôli tomu, že prvej hre sa dodnes predali vyše 3 milióny kópií. Control 2 bude mať väčší rozpočet, bude na ňom pracovať viac ľudí a bude to podľa očakávaní taktiež väčšia hra. Detaily o titule nemáme, no asi by sme nemali čakať nejaké experimentovanie. Control 2 bude, podľa všetkého, prvý Control len umocnený dvoma.

Exkluzivita Final Fantasy XVI



Očakávaný, v poradí už šestnásty diel hlavnej série Final Fantasy, vyjde len na PS5.

To, že hra vyjde na túto konzolu, bolo jasné hneď od ohlásenia, avšak nevedelo sa, že či exkluzivita bude trvalá, alebo len dočasná. Podľa informácie uvedenej v najnovšom videu bude exkluzivita PS5 trvať pol roka. Po tejto dobe, teda zhruba na konci roku 2023, keďže hra by mala vyjsť na PS5 v priebehu leta, by teoreticky hra mohla vyjsť aj na PC a Xbox Series. Teoreticky. Final Fantasy VII Remake malo tiež obdobnú časovú exkluzivitu, no na PC napokon vyšla hra až po dvoch rokoch a na Xbox konzoly hra doteraz nevyšla. V decembri budúceho roka by mala taktiež vyjsť druhá časť remaku slávnej sedmičky Final Fantasy VII Rebirth, ktorá by mala tiež obsahovať exkluzivitu.

Sackboy na PC prepadákom



Nie každá PlayStation exkluzivita znamená miliónové predaje na PC.

To je príklad aj vydania plošinovky Sackboy: A Big Adventure, ktorú doteraz na Steamu hralo len niekoľko stoviek hráčov. Za tento hrôzostrašný stav môže hneď niekoľko vecí – Sony, žánre hry a cenovka. Sony podcenila situáciu a na rozdiel od portu Spidermana alebo Uncharted, nebolo Sackboya doslova nikde vidieť. Marketing, nula bodov. Na rozdiel od nadupaných akčných hier je predsa len Sackboy pomalou, až miestami premýšľavou plošinovkou detí, čo tým pádom zužuje potenciálnu kúpnu silu. Nakoniec za to môže aj premrštená cena 59,99 EUR, čo je o 10 EUR viac ako port kolekcie Uncharted. Samotný port Sackboya však nie je zlý a z tých málo recenzí hráčov na Steamu je až 90 % pozitívnych.

Ubisoft opäť na Steame



Tak ako sa všeobecne hovorí, že všetky cesty vedú do Ríma, tak v hernom svete platí, že všetky cesty vedú do Stíma.

Bezkonkurenčne najpoužívanejší klient pre PC hráčov už v minulosti pocítil odchody niektorých veľkých hráčov, ktorí sa rozhodli ísť na vlastnú päsť s ich vlastným klientom. Nedá sa povedať, že by konkurenční klienti zlyhali, keďže stále existujú, ale hry z nich sa predsa len po čase vrátili späť na Steam. Spomeniem, napríklad bývalý Origin, súčasný EA App, ktorého hry sa na Steam vrátili v 2019. Po novom sa na Steam vracajú hry z Ubisoftu, respektíve z ich klienta Ubisoft Connect. Posledných pár rokov vydával Ubisoft hry na Epicu kvôli lepším predajným podmienkam, no už 6. 12. sa na Steam vráti Assassin's Creed Valhalla, Anno 1800 a Roller Champions.

Milosrdný Sam Fisher



Vývoj remaku Splinter Cell je síce stále len v počiatočných fázach, no pomaly sa k nám začínajú dostávať prvé konkrétnejšie informácie.

Remake nebude priamou kópiou hry ale bude obsahovať aj odlišnosti, z ktorých jednou má byť aj prejsť hru bez úplne jediného zabitia. To určite poteší hráčov, ktorí hrajú stealth hry radi predovšetkým tak, aby nemuseli používať násilie. Všetky pomôcky typické pre Fishera budú tentoraz koncipované tak, aby mali hráči pocit, že sú všetky užitočné, a aby ich hráč mohol okamžite použiť pri vyriešení stresujúcich situácií, ako napríklad vtedy, keď zrazu zistíte, že za rohom číha stráž. Remake Splinter Cell očakávame pri najoptimistickejších úvahách až niekedy v druhej polovici roku 2024. A ojaz, vráti sa Michael Ironside?

Pôjde Obsidian do Falloutu?



Prakticky ten najlepší moderný Fallout je Fallout: New Vegas od Obsidian Entertainment.

Pôvodne datadisk pre Fallout 3 sa na svojho času počas vývoja natoľko rozťahoval, že sa až z neho stala plnohodnotná hra, ktorá prekonala všetky očakávania. Od kultovej hry už ubehlo ale more času, konkrétne x, a dodnes sme sa nedočkali dôstojného nástupcu. Nie, Fallout 4 ním nebol. Keďže Bethesda patrí Microsoftu a Microsoftu patrí aj Obsidian Entertainment, nemal by byť s novým dielom až taký problém, ak o neho prejaví záujem trebárs taký Josh Sawyer, že? A viete, že aj prejavil? A Josh bol zároveň režisérom New Vegas. Viete, kam tým sledujeme? No predsa k tomu, aby sa Microsoft chytil šance a nový Fallout pod vedením Obsidian Entertainment posvätil! Na čo sa ešte vlastne čaká?

EarthBound

PODCEŇOVANÁ MATKA



Meno Shigesato Itoi je celosvetovo známe predovšetkým vďaka hernej sérii Mother, u nás predávané ako EarthBound, s ktorou je úzko spojená značka Nintendo. Shigesato Itoi (74 rokov) je však viac než len herný dizajnér. Ide o textára, herca, novinára a v neposlednom rade komplexného umelca s víziou presahujúcou bežné konvenčné vnímanie. Vďaka jeho nesmiernemu talentu a dobre známej pracovitosti sa v roku 1994 ocitá na scéne Japonská RPG Mother 2: Gīgu no Gyakushū, ktorá o rok neskôr prichádza v lokalizácii aj do zámoria (toho času už s vyššie spomínaným názvom EarthBound) a o ktorú som o pár kalendárov neskôr zaviedol aj ja. Dnes už je predmetný projekt v povedomí širšej verejnosti aj vďaka sérii digitálnych portov, či už

na neúspešný systém Nintendo Wii U (2013), alebo vďaka len pár mesiacov starej aktualizácii čoraz bohatšieho zoznamu videohier v Online Super Nintendo knihovni na Nintendo Switch.

Pozornému čitateľovi už určite neunikla skutočnosť, že séria Mother sa v zmysle prvého dielu nikdy nedostala za hranice krajiny vychádzajúceho slnka a pre západný trh preto ostáva zásadným dielom až ten druhý (jednotku si však môžete dnes rovnako skúsiť a to vďaka spomínanej retro knižnici na Switchi). EarthBound sa v komunite milovníkov japonských RPG hier bežne považuje za jednu z najnedocenenějších značiek všetkých čias a svedčí o tom aj onen nepomer medzi ohlasom odbornej verejnosti a celkovými

číslami predajnosti. Tak či onak, aj keď som sa k predmetnému dielu prepracoval so značným oneskorením oproti pôvodnému dátumu vydania, bolo by hriechom ho nezaraďiť do našej retro sekcie. Poďme sa preto porozprávať o kvalitách hry, na ktorej pracoval, okrem už spomínaného mena Shigesato Itoi, aj legendárny prezident spoločnosti Nintendo, nebohý Satoru Iwata (toho času vedúci programátor).

EarthBound sa v zmysle príbehu odohráva v deväťdesiatych rokoch minulého storočia, len zopár rokov po udalostiach v predchádzajúcej časti a dejiskom je akási paródia na Spojené štáty americké - krajina menom Eagleland. Ústredným hrdinom je mladík Ness (asi ho poznáte predovšetkým



ako bojovníka zo série Super Smash Bros.), ktorý sa aj po boku svojho suseda vydáva zistiť viac o ned'alekom páde meteoritu – so zdanlivo bežným úkazom, ako zistiť ujeme neskôr, sa však spája tajomný útok mimozemskej entity. Mimozemšťania totižto zahltili planétu zem nebezpečnou energiou a jej dopad na všetko živé je, takpovediac, katastrofálny. Bežní ľudia a zvieratá sa menia na smrtiace zbrane. Nosným pilierom sa v tomto prípade stáva rozumne poskladaná príbehová linka, v ktorej túžite pomôcť nielen spomínanému mladíkovi, ale súčasne zachrániť aj ľudstvo ako také. Pomocou Nessa a jeho kamarátov sa potulujete po uliciach rôznych menších a väčších miest, to všetko s cieľom vypátrať osem špeciálnych melódií, ktorými údajne dokážete poraziť požierača vesmíru Giygasa. Prostredie bolo v zmysle atraktivity unikátne už v čase vydania hry samotnej, avšak keď som sa do neho opäť po rokoch ponoril a začal nasávať tú nezabudnuteľnú atmosféru deväťdesiatych rokov, onen očarujúci efekt sa vrátil, ako dávno hodený bumerang. Ness, aj s celou partiou, behá po dobovo jedinečných nákupných centrách, videopožičovniach, herniach, reštauráciách páchnucich spáleným olejom a vždy keď si potrebuje doplniť zdravie objedná si dvojité hamburger s hranolčkami, alebo zaskočí na transfúziu krvi do ned'alekej nemocnice.

Scenár sa postupom času stáva čoraz šialenejším, avšak ide o šialenstvo spôsobené s maximálnym cieľom vás, ako účastníkov, predovšetkým poriadne zabaviť. Vyššie spomínam objasňovanie pádu meteoritu na kopci za mestom. Práve tam sa Ness stretne s podivným

mimozemšťanom pripomínajúcim pozemskú včelu, ktorú zakrátko vystrieda pes posadnutý duchom mŕtveho herného dizajnéra. Jedna bizarná udalosť strieda ďalšiu a hodiny sa nezadržateľne rútia vpred. Hlavná dejová linka je schopná vás zamestnať na viac než dvadsaťpäť hodín a ak by ste si k nej chceli pripočítať aj zopár bonusových misií, uvedený čas sa natiahne o ďalších päť. Bojový koncept je rýdzoo t'ahový a súboje sa spúšťajú v momente, ako do vás narázi súper, ktorého vopred vidíte – čiže overená a dodnes používaná JRPG koncepcia. A proti komu to vlastne bojujete? Roboti, pobláznená zver, otravná polícia, kresťania, dôchodcovia, útočné kačice s hnačkou, a tak ďalej a tak podobne. Vývojári sa pri tvorbe EarthBound museli vyložené snažiť odlíšiť od všetkého, čo sa, do toho času, dostalo v rámci hier von a práve aj touto snahou dopomohli vybudovať okolo danej videohry nepopierateľný status nadčasovosti. Počas boja si môžete vybrať z niekoľkých taktických možností, kde dominuje využívanie psychokinézy a interakcie v rámci inventáru. Akonáhle si vytrénujete dostatočne silných hrdinov v rámci tímu, môžete kedykoľvek prepnúť na automatický boj a nechať umelú inteligenciu odklikať všetko za vás. Nenechajte sa však teraz zmiast' falošným pocitom nejakej jednoduchosti, EarthBound je v istom smere náročným dielom a niektoré súboje si vyžadujú maximálnu pozornosť a sústredenie. Dodnes si spomínam, ako inteligentne vedela hra sama reagovať na navyšovanie skúseností Nessa a jeho kolegov. Keď už mali vyššiu úroveň levelu, koncept im prestal podsúvať nenáročných protivníkov a spomaľovať tak postup nezmyselným

grindom. Aj vďaka tomu sa tempo netrúsi ako suchý keks a vedie hráča vopred s minimom nudných pasáží.

Samostatnou kapitolou sa stala hudba využívajúca zmes navonok k sebe zdanlivo nepasujúcich nástrojov. Skladateľské duo Keiichi Suzuki a Hirokazu Tanaka, kde špeciálne Tanaka spadá ešte dnes do sekcie skladateľskej superhviezdy, bolo s danou zmeskou schopné vytvárať rôzne pesničky – smutné, veselé, tajomné, či surreálne. Preto aj keby ste nemali možnosť si EarthBound reálne vyskúšať, odporúčam vám skočiť na internet a vypočúť si aspoň soundtrack. Ak pravidelne čítate našu retro sekciu a špeciálne moje články, tak určite už dávno viete, že zlatá éra 2D hier by dnes bola len sotva tak zlatou bez existencie konzoly Super Nintendo Entertainment System. Na SNES bolo ostatne vydaných najviac kultových 2D diel a logicky nešlo vždy len o plošinovky. EarthBound bol a vlastne do dnes stále je čistokrvnou JRPG produkciou, ktorá v roku 1994 dokázala konzumentov očariť aj svojou vizuálnou stránkou. Dnes už je predmetná grafika pre nás skôr archaická, avšak pri bližšom pohľade a hlavne v momente, kedy vás kulisa naplno vtiahne a len tak nepustí, si ju dokážete zamilovať – ide o vizuálny minimalizmus, vďaka ktorému sa preslávila napríklad aj herná séria Pokémon.

O kultovej značke EarthBound by sa dalo napísať ešte dvakrát toľko textu a aj tak by som mal pocit, že všetko podstatné neodznelo. Keďže ma však tlačí počet znakov na stránku, rád by som každému, kto ešte nemal možnosť si predmetné dielo vyskúšať, odporúčal si EarthBound zapnúť aspoň na pár hodín a som presvedčený o tom, že vás vyššie opisované majstrovské dielo jednoducho uchváti.

Verdikt

Kultová RPG čo predbehla svoju dobu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Ape	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Príbeh	- Nič
+ Hratel'nosť	
+ Audiovizuálna stránka	
+ Originalita	
+ Tempo	

HODNOTENIE:



Splatoon 3

FAREBNÁ TÍMOVÁ STRIELAČKA, KTORÁ JE PLNÁ NOVINIEK



Tímové striel'ačky sú v súčasnosti veľmi obľúbeným žánrom, ktorý sa v posledných rokoch výrazne vyvinul a aj ďalej kráča mil'ovými krokmi. Už to nie je iba večný boj policajtov proti teroristom v Counter-Strike, dnes tu máme omnoho väčší výber. Overwatch, Valorant, Paladins... a nové neustále pribúdajú. Je teda samozrejme, že do tohto žánru chcelo prispieť aj Nintendo. Preto sa ešte v roku 2015 zrodil Splatoon pre Wii U. S príchodom konzoly Nintendo Switch musela na novú mašinu doraziť aj táto značka, ktorá si medzi hráčmi rýchlo našla fanúšikov. Tak vznikol v roku 2017 Splatoon 2, ktorý o rok na to dostal nový obsah v podobe rozšírenia Octo Expansion. Odvtedy ubehli štyri roky a tvorcovia prišli s ďalším prírastkom do série. Pod'me sa teda pozriete na to, ako sa im Splatoon 3 podaril.

Prvé zlé načasovanie Splatoon „vychytil“ tým, že sa k nám dostal približne v rovnakom čase ako aj pokračovanie Overwatch. Fanúšikovia sa tak nevyhli

poznámkam, že keď vývojári potrebujú zarobiť, vydajú update na starú hru a dajú jej vyššie číslo. Zatiaľ čo v Overwatch táto dráma naďalej pretrváva a nové informácie nasvedčujú, že Blizzard v prípade svojej nádeje nezvolil najlepší postup, musím povedať, že tretí diel Splatoon sa viac než podaril. Ale pod'me pekne postupne.

Trojka stavia na osvedčenej formule pestrofarebného sveta antropomorfných (pod týmto pojmom si máte predstaviť zvieratá, ktoré vyzerajú ako ľudia – niečo ako Zootopia) chobotníc a kalamárov, ktoré proti sebe bojujú v snahe zafarbiť čo najväčšiu časť mapy. Štandardné zápasy sú štyria proti štyrom, trvajú tri minúty a ponúkajú rôznorodú škálu zbraní od odstreľovačiek cez automatické zbrane až po nekonvenčné zbrane na krátku vzdialenosť, ako sú valček na farbu či vedro. Zbraň totiž nevyužívate len na eliminovanie protivníka, ale aj na farbenie celého okolia. To, aká farba na mape prevláda na konci zápasu,

určuje víťaza. Táto formula fungovala v predošlých dieloch a, samozrejme, funguje aj v tomto, no tvorcovia chceli priniesť plnohodnotné pokračovanie, preto nám prichystali množstvo vychytávkov a nových módov. Už Splatoon 2 ponúkal obsah pre jedného hráča a v novinke sa tvorcovia asi najviac venovali tomu, aby ste v hre mali čo robiť, hoci sa práve nechcete zúčastniť nervy ničiaceho boja proti iným hráčom.

V hlavnom PVP móde Turf Wars sa veľa nezmenilo. Pribudli nové mapy, zbrane a špeciálne schopnosti, no nič, čo by sa nezmesťilo do rozsiahlejšieho updateu Splatoon 2.

Trojka si ale svoju samostatnú hru napriek tomu zaslúži. Hlavným dôvodom v tomto móde sú trojfarebné Turf Wars, kde sú v okrajových tímoch dvaja hráči, pričom stredný, na ktorý sa útočí z oboch strán, je štvorčlenný. Tieto boje sú obzvlášť napínavé a z hľadiska balansu sa experiment podaril. Stredný tím sa



vedome či nevedome rozhodne, že jeden z krajných tímov bude utláčať viac než ten druhý, a ten to má potom veľmi ťažké. Vzhľadom na krátky čas zápasov však Splatoon vtedy, keď prehrávate, nezvykne frustrovať ako iné hry v žánri.

Tým hlavným dôvodom, prečo sa oplatí prejsť na nový Splatoon, sú, ako som už spomínal, nové herné módy. Prepínate medzi nimi v rozsiahlom, no prehľadnom menu, no môžete za nimi prísť aj do lobby mestečka. Tam sa prehľadnosť trochu stráca, no všetko je sila zvyku a atmosféra mestečka vás na začiatku očarí pestrými vizuálmi. Navyše, k módu Tableturf Battle sa momentálne viete dostať len v tomto mestečku.

Jedným z najväčších prekvapení je príbehová kampaň pre jedného hráča. Singleplayerové misie v Splatoon 2 slúžili najmä ako tutoriál a neskôr predstavovali sériu výziev, ktoré ste mali pokoriť. Išlo najmä o mapy, v ktorých bolo potrebné ukázať svoju šikovnosť v ovládaní charakteru, nie o klasické misie, ktoré by ste čakali od tímovej striel'ačky.

Kampaň tretej hry na týchto základoch stavia aj naďalej. Prvých pár misií vás rýchlo prevedie základným ovládaním a potom vás nechá blúdiť po šiestich ostrovoch. Na nich otvárate nové levely a cesty pomocou špeciálnej meny s názvom Salmon Eggs, ktorú v misiách zbierate. Misie sú kreatívne vymyslené a akčné pasáže s robotmi, ktorí po vás striel'ajú, striedajú časti, keď ste na mape sám a potrebujete ukázať svoju obratnosť, prípadne aj logické myslenie. Občas mi to pripomínalo testovacie miesta z Portalu.

Veľmi oceňujem aj to, že na začiatku misie si môžete vybrať jednu z troch ponúkaných zbraní, pričom hra vám

jednu z nich odporučí a dostanete za ňu väčšiu odmenu. Takto vás kampaň donúti postupne vyskúšať všetky zbrane a verte, že tieto skúsenosti využijete v online móde.

A ak už aj konkrétnu zbraň nebudete používať, minimálne viete, čo môžete čakať od oponenta, ktorý áno. Hra vám pomedzi misie nenásilne dávkuje príbeh, ktorý môžete buď obsedantne sledovať cez jednotlivé úlomky, ktoré nachádzate, alebo aj ignorovať, ak ste si Splatoon kúpili iba kvôli akcii.

Ďalším výnimočným PvE počínom je Salmon Run Next Wave. Ide o kooperatívny survival mód, v ktorom sa spolu s ďalšími tromi hráčmi snažíte odraziť útok hordy nepriateľ'ov. Na konci každej z troch vln vás čaká jeden z jedenástich bossov, pričom tí si vyžadujú špeciálnu taktiku a prístup.

Okrem vraždenia nepriateľ'ov vyliezajúcich z mora musíte v každej vlne pozbierať určitý počet zlatých vajec. Ak si myslíte, že si pri tu oddýchnete,

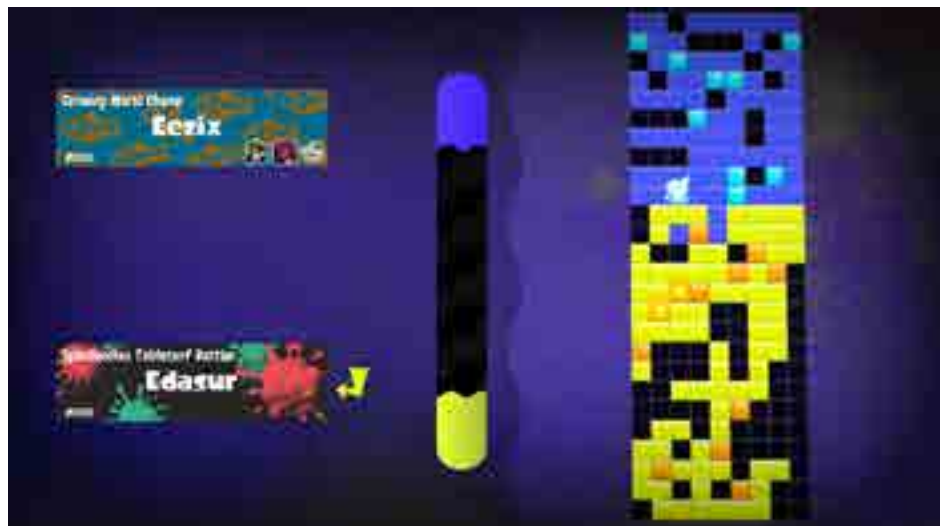
ste na omyle. O víťazstve hráčov mnohokrát rozhodujú sekundy a ak by vám výzva nestačila, každá hra má šancu na špeciálnu štvrtú vlnu spolu s unikátnym bossom – ten sa objavuje len v nej. Switch nemá možnosť voíce chatu priamo v konzole, čo je v takomto titule obrovskou nevýhodou, ale keď hráte online s kamarátmi, môžete sa dohodnúť na inom kanáli, cez ktorý sa budete rozprávať.

Ako zarytého fanúšika kartových hier ma najviac prekvapil už spomínaný mód Tableturf Battle. Tvorcovia skúsili to isté, čo sa pred pár rokmi podarilo štúdiu CD Projekt Red v tret'om Zaklínačovi. Vymysleli kartovú hru na motívy svojho titulu, vložili ju do väčšieho projektu a potom už len počkali na úspech.

Ak sledujete Gwent, viete, že sa mu darí aj dnes, má na konte niekoľko samostatných pokračovaní a usporadúvajú sa v ňom turnaje so zaujímavými finančnými cenami. Splatoon 3 zobral svoj najznámejší mód Turf War a pretavil ho do zberateľ'skej kartovej hry. Nové karty môžete dostať ako odmenu v ostatných módoch, pričom zatiaľ sa tento mód dá hrať len proti botom. Tvorcovia však avizovali, že chystajú aj online verziu, ktorá proti sebe postaví živých ľudí.

V Tableturf Battle vám ide o to isté ako v Turf War. Musíte preml'ovať väčšiu časť mapy (v tomto móde rozdelenom na mriežku) na svoju farbu, zatiaľ čo váš protivník má ten istý cieľ. Každá karta má číslo, koľko polí na mriežke zaplní, a vzor, v akom to urobí.

Obaja hráči naraz vyberú kartu, ktorú chcú zahráť, a miesto, kde ju chcú zahráť. Hra tu pripomína klasiku Tetris a vy sa snažíte svoj vzor uložiť



čo najefektívnejšie. Karty sa odhalia súčasne, pričom tá s vyšším číslom sa položí ako prvá, takže tá s nižším ju má možnosť prekryť. To otvára množstvo taktických možností a aj karty s nižším číslom môžu priniesť nečakanú výhodu. Každá karta sa dá zahrat' aj ako tzv. „Special Attack“, no musíte si naň pripraviť energiu tak, že zafarbíte všetky políčka okolo špeciálnych bodov.

Pri špeciálnom útoku môžete položiť kartu aj cez súperom obsadené políčka, tým prelomiť jeho obranu a zvrátiť boj. Mód ma nadchol už od začiatku, no súboje s botmi veľmi rýchlo omrzia. Určite sa k nemu vrátim, keď si budem môcť svoje taktické schopnosti porovnať s reálnymi hráčmi.

Na záver som si nechal kompetitívne módy, ktoré sa v novom Splatoon 2 volajú Anarchy Battle a zahráte si ich, až keď dosiahnete 10. level. Platí tu klasický postup – hráte, aby ste si zvyšovali rank v aktuálnej sezóne a získavali odmeny.

Anarchy Battle je rozdelený na štyri módy, ktoré síce tiež stavajú na myšlienke prefarbovania mapy, no každý z nich k tomu pristupuje inak.

V Splat Zones sa snažíte premal'ovať čo najviac kľúčových pozícií, aby ste začali odpočítavanie pre váš tím. Keď vám nepriateľ zóny preberie, odpočítavanie sa zastaví a zapne pre protivníka. Vyhráva ten, kto má na konci časovač d'alej.

Tower Control vás nechá tlačit' veže do súperovej základne a aj v móde Rainmaker chcete do nepriateľskej základne dostať nástroj. Ten okolo vás produkuje atrament, ktorý vás síce spomal'uje, no môžete ním útočiť na nepriateľ'ov. V poslednom móde s názvom Clam Blitz zbierate mušle a



strieľate ich do nepriateľskej bránky. Kto prvý nazbiera 100 bodov, vyhral.

Posledný mód, ktorý sa objavuje len ako špeciálny event, je Splatfest Battle. Na začiatku si musíte vybrať tím, ktorý je vytvorený na základe subjektívnej otázky (prvý Splatfest v tejto hre sa l'udí pýtal, či by si na opustený ostrov zobrali radšej vybavenie, jedlo, alebo hry) a následne proti sebe jednotlivé tímy bojujú, aby obhájili svoju odpoveď.

Aby som len nechválil, Splatoon 3 začal svoju dráhu veľmi nešťastne v jednej zásadnej veci. V tom, s čím Nintendo bojuje už niekoľko rokov a ešte nikdy sa mu to nepodarilo urobiť dobre.

Ako pri každom jeho online titule, aj tu boli prvé dni na serveroch nestabilným pekľom. Asi tretinu hier som nedohral z dôvodu nestabilného pripojenia, pričom môj internet bol úplne v poriadku a evidentne som nebol jediný, kto mal tento problém. Je pravda, že sa očakával a že Nintendo ho zvykne časom vyriešiť, ale nič vám nepokazí

radosť z novej hry tak ako to, že ju síce máte a máte na ňu čas, no servery si povedali, že dnes to jednoducho nepôjde. To je obzvlášť smutné vzhľadom na to, že väčšina ľudí sa na Splatoon tešila práve kvôli online módom.

Nový Splatoon je výborná tímová strel'ačka a ukázkový príklad toho, ako majú tvorcovia pracovať s pokračovaním takéhoto typu hier. Nintendo si aj tento žáner oblieklo do svojich pestrofarebných hábov a prinieslo niekoľko nekonvenčných mechanizmov, od ktorých sa môžu ostatní vývojári učiť.

Verdikt

Splatoon 3 je nevyhnutnosťou pre všetkých fanúšikov série. Tvorcovia sa zároveň snažili priniesť čo najefektívnejší odrazový mostík pre začínajúcich hráčov, čo sa im podarilo. Pri tvorbe novinek čerpali z toho, čo už žáner prináša, no ako je u Nintendo zvykom, nebáli sa inovovať. Čerstvý prírastok do série nadšencov pripúta k Splatoonu na niekoľko ďalších rokov. Keby titul netrpel najklasickejšou Nintendo diagnózou, čo je príšerný online servis, išlo by o jedno z najambicióznejších videoherných uvedení na trh v tomto roku.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Tímová strel'ačka	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nový vietor v žánri tímových strel'ačiek	- Neprehľadný hub
+ Množstvo singleplayerového a kooperatívneho obsahu	- Príšerný online servis

HODNOTENIE:



Judgment

RECENZIA VÝBORNEJ PC VERZIE



Jagami je bývalý právnik, ktorého zožiera t'archa minulosti. Pred pár rokmi počas súdneho pojednávania presvedčil svojimi argumentami súd o nevine jeho z vraždy obvineného klienta, ktorý následne krátko po prepustení zavraždil svoju priateľ'ku a podpálil dom. Mladá nevinná žena s láskavým srdcom zomrela beštiálnou smrťou, pretože bol Jagami vo svojej práci nadpriemerne dobrý a prokurátora argumentami doslova zotrel. Jedno je ale byť dobrý vo svojej práci a druhé veriť svojmu klientovi. Nie, Jagami si nemyslel, že je nevinný. On len urobil svoju prácu tak dobre, ako sa len dalo. To je práca právnik – neskúmať pravdu, vyhrať súd.

Aj keď už v súčasnosti právnikom nie je, predsa len ho jeho chodníčky neodviedli d'aleko. Stal sa súkromným detektívom, ktorý za peniaze rieši problémy svojich klientov a odhal'uje zločiny. Minulosť ho však stále zožiera. Možno to je práve ten dôvod, prečo sa stal detektívom. Aby sa vykúpil z hriechov svojho činu, akokoľvek legálneho. Fyzicky, v reálnom svete, stojí

pevne na zemi, ale mysl'ou až príliš často odbieha presne do toho bodu jeho života, ktorý pre neho znamenal radikálny obrat.

Ako detektív má v'okol seba hneď niekoľko spolupracovníkov. Stále rád navštevuje právnickú agentúru, pre ktorú pracoval, s cieľom prehodiť pár slov s bývalými kolegami, či sa prísť poradiť s jeho mentorom Rijuzom Gendom. Najčastejším dôvodom je však hľadanie nových prípadov, na ktorých momentálne pracujú. Predsa len, za jeho kanceláriu sa musí platiť renta. Pri práci mu vypomáha predovšetkým bývalý člen Yakuzy menom Kaito, ktorý, rovnako ako Jagami, pozná umenie kung-fu. Táto dvojica ide vždy na doraz a vrhá sa do nebezpečenstva často i trochu nepremyslene.

Zápletku hry spočíva v odhal'ovaní záhadných vražd členov Yakuzy, ktorých vrah pod kódovým označením Krtko (The Mole) terorizuje fiktívnu časť Tokia Kamaručo. Všetky spája jedno – vypichnuté obe oči. Nebude trvať dlho, kým sa Jagami a jeho tím zapletie aj

do tohto prípadu, ktorý sa nakoniec ukáže omnoho prepletenejší, než sa na prvý pohľad možno zdá a ktorý ho psychicky dostane až na úplný okraj jeho psychických i emočných schopností. Hlavný hrdina si prejde doslova katarziou. Judgment je vážna hra preberajúca vážne témy a to aj napriek tomu, že je to spin-off viac uvoľnenej série Yakuza. Avšak o humor ani tu nebude núdzá.

Príbeh tejto hry je nádherne vykreslený, umne prepletený, skvelo vygradovaný a tiež veľmi dobre vypočítaný. Čo sa týka mňa, s prehľadom je to môj najobľúbenejší prvok celej hry a nebojím sa povedať, že aj jeden z úplne najlepších príbehov v akčnom žánri, aký som mal možnosť vidieť. Nie je vôbec chaotický, ba skôr naopak, aj napriek svojej dĺžke je sympaticky komorný a tým necháva vyniknúť vynikajúco napísaným postavám, ktorým uveríte smútok, slzy, aj ironické poznámky. Akčné scény plné bitiek, citlivé scény s hudbou ako z pera Nobua Uemaca (séria Final Fantasy), všetko je vyšperkované

do dokonalosti, pričom hra ani vtedy nezabúda svoj civilný tón. Práve príbeh a postavy, ktoré mi prirástli k srdcu, boli nakoniec tým závažím na váhach, ktoré ručičku po dlhom váhaní naklonili na známku 4 namiesto 3.

Dôvod, prečo som o konečnom hodnotení tak dlho rozmýšľal, bola hrateľnosť, s ktorou mám trochu problém. V prvom rade, Judgment je v úvodzovkách len ďalším dielom Yakuza s iným názvom a policajným prostredím namiesto mafiánskeho. Zvyšok je, až na niektoré prídavky, úplne rovnaký. Máte otvorené mesto, získavate si reputáciu pomáhaním obyvateľom, máte tu hromadu minihier v podobe automatových hier, navštevujete herne, sex bary, riešite vedľajšie úlohy, máte možnosť nájsť si frajerku, či životnú lásku, s ktorou randíte, nakopávate zadky gangom, ktoré vás často napadnú bez príčiny na ulici. V skratke, v Judgmente môžete toho robiť skutočne veľa. Problémom ale je, že tu kvantita vyhráva nad kvalitou. Z celkového hľadiska je Judgment takou typickou sedmičkovou hrou, ak by sme teda mali desaťbodový hodnotiaci systém.

Tak si to rozoberme. Je tu veľký počet vedľajších úloh, ktoré môžete vykonávať – pomáhať obyvateľom, riešiť vám pridelené vedľajšie prípady – avšak predovšetkým, čo sa pomoci obyvateľov týka, častokrát to nie sú po hernej stránke zábavné veci. Niekedy máte niekoho sledovať (čo je asi tá najnudnejšia časť hrateľnosti), niekedy máte za niekým utekať (druhá asi najnudnejšia časť hry), niekedy je to len zasa fetch quest a podobne. Mojou zásadou je vždy radšej menej a kvalitne, než naopak a preto nemôže byť moje hodnotenie vedľajších úloh nejako extra kladné. Nájdú sa tu samozrejme aj



zaujímavé kúsky, ako napríklad hľadanie bômb, ktoré rozmiestnil po meste šialenec, pričom vám beží časový limit.

Z minihier nie som príliš nadšený, avšak nie preto, že nie sú dobré, ale preto, že mi nesedia do môjho žánru. Hry ako také kvalitné určite sú. Máte tu pretekársku starinku Out-Run, ktorá nahradila pinball z pôvodnej PS4 hry (PC verzia má základ v remasteri pre PS5), skrolovacíu strielačku Fantasy Zone, bojovky Fighting Vipers a Virtua Fighter 5, ďalšiu bojovku Virtua Fighter 2, ktorá nahradila logický rýchlik Puyo Puyo z PS4 verzie, Poker, Blackjack, Mahjong, Shogi, baseball, šípku, či zvláštnu VR hru.

Moje najobľúbenejšie boli dve – Kamuro of the Dead, first-person strielačka v štýle House of the Dead a taktiež Motor Raid, akčná pretekárska hra pripomínajúca spojenie Wipeout a Road Rush. Oba sú to výborné kúsky, ktoré som dohral úplne dokonca. Teda, nie že by boli nejako extra dlhé, to nie. Najväčšou minihrou sú tu preteky dronov. Dron si môžete vylepšovať, nakupovať

si súčiastky, investovať do neho peniaze, zvyšovať jeho štatistiky. Dron využijete aj v niektorých príbehových misiách, len sú to pomerne krátke pasáže.

Z nových prvkov som už spomenul sledovacie misie i naháňačky. Sledovacie misie spočívajú v sledovaní určitej postavy, pričom si musíte dávať pozor, aby vás nevidela. Ich problémom je, že sú príliš pomalé a často len čakáte v kryte, kým sa sledovaná postava neposunie ďalej. To naháňačky sú síce dynamickejšie, no tiež pomerne nezvládnuté. Postavu pri nich ovládáte len nepriamo, iba jej pohyb dol'ava a doprava.

Ona sama beží po vopred naskriptovanej dráhe a z času na čas musíte stlačiť tlačidlo v QTE sekvencii, aby ste sa vyhli nejakej prekážke. Nie, ani jednu z týchto vecí nepovažujem za zábavnú. Novinkou sú tu aj detektívne pasáže, kedy sa vám hra prepne do módu first person kamery a vy máte za úlohu nájsť v prostredí rôzne hinty súvisiace s vašim prípadom. Tento nový prvok je už lepší, avšak trochu vedie za ručičku. Každopádne, to nie je nič, čo by ste chceli robiť po celý čas. Páčila sa mi tu možnosť prispievania do crowdfundingu Quickstarter, kde môžete vývojárom rôznych užitočných vecí (napr. pre váš dron) pomôcť zafinancovať ich projekt, ktorý sa potom objaví vo vašej schránke.

Akčnú vložku hry tvoria samozrejme súboje. Súbojový systém sa mi páčil, hoci musím priznať, že po 30 hodinách sa mi už začínal zdať jednotvárný. Vizuálne príťažlivé kung-fu sa tu miesi s možnosťou využívania predmetov ako reklamné pútače, popolníky, či bicykle, ktorými môžete nepriateľom ukážkovo natrieskať na zadok. Nechýbajú rôzne bojové t'ahy, špeciálne úskoky, premety,





či dokonca vývrtky. Prvých pár hodín je to trochu nuda, pretože nepriatelia sú slabí ako čaj. Až neskôr, keď nepriatelia naberú životy, zbrane a početnosť, sa bojové strety stanú zábavnejšími. Najlepšie sú boss fights, ktoré príkladne preveria vašu bojovosť. Netreba však zabúdať na lekárníčky, nakoľko silnejší nepriatelia vám môžu špeciálnymi údermi natrvalo znížiť počet životov. Stáva sa to často a bolí to.

K tomu musím oceniť mohutný skill systém, ktorý má tri kategórie: Schopnosti, Boj a Špeciálne. Prvá kategória má položky ako navýšenie počtu životov, či zvýšená tolerancia alkoholu. Boj obsahuje rôzne bojové chvaty a Špeciálne sa zameriava na schopnosti súvisiace s randením, či páčením zámkov.

Dohromady je tu až 126 rôznych schopností, pričom niektoré sa vám neodomyknú, kým neodomyknete iné pred nimi a niektoré len vtedy, keď získate špeciálnu knihu, z ktorej sa ich naučíte. Dovoliť si povedať, že po tejto stránke

Judgment dokonca atakuje hranice toho, čo dnes nazývame akčné RPG.

Ako hráč, ktorý si dáva záležať na ponorení sa do hry, musím oceniť, že Judgment neotravuje žiadnymi ukazovateľmi questov, ktoré plachtia v povetrí. HUD si môžete vypnúť celkovo alebo vypnúť len GPS. Navyše sa mi páči, že hra niekedy necháva na samotnom hráčovi, aby zistil, kam má ísť, hoci vo väčšine prípadov sa vám to ukáže na mape. To je škoda, nakoľko na mape si môžete vyhl'adávať zariadenia, budovy, či ulice, avšak načo by ste to robili, keď vám je cieľ vašej cesty dopredu ukázaný. V určitých prípadoch to ale hra od vás vyžaduje. Oceňujem, že aj keď máte zapnuté GPS, teda minimapu, hra necháva na vás, aby ste si označili miesto, kam idete, a presná cestička pomedzi budovy a ulice k cieľu sa vám zjaví len vtedy. Hra po tejto stránke rešpektuje hráčove potreby, hoci to ešte nie je úplne podľa môjho gusta.

Čo je však na druhej strane úplne výborné, je stav samotnej PC verzie. Hra

beží svižne a na najvyšších detailoch v 1440 p vám na zostave i5-10600, RTX 3070 a 16 GB RAM pobeží 90-120 FPS.

Hra síce po stránke grafiky dnes už nie je žiadny zázrak – tie ostré hranaté objekty a nízke rozlíšenie mnohých textúr sú do očí bijúce – no nasvietenie, hra svetla a tieňov tu pôsobia pekne realisticky. Hra sa ovláda myšou a klávesnicou výborne, pričom obsahuje aj svoj vlastný originálny kurzor. Ovládanie menu je úplne intuitívne.

PC nastavenia nie sú najdetailnejšie, no zároveň ponúka omnoho viac nastavení, ako napríklad porty od Square Enix (viď hrozny port Final Fantasy VII Remake). Nastaviť si môžete filtrovanie textúr, kvalitu tieňov, kvalitu geometrie, real-time odrazy, motion blur, zatienenie okolia SSAO, volumetrickú hmlu, hĺbku obrazu, či vyhladenie hrán.

Vyhladenie hrán musím kritizovať, nakoľko je tu niekoľko možností, no ani jedna hru nedokáže dôstojne vyhladiť. Hra podporuje funkciu Super Resolution od AMD i Super Sampling XeSS od Intel. Veľmi príjemné a prekvapivé nastavenie, ktoré sa bežne neobjavuje ani v natívnych PC hrách, je možnosť nastavenia uhlov rozmiestnenia Surround reprákov vzhľadom na vašu sediacu pozíciu.

PC verzia akčnej detektívky Judgment sa určite vydarila. Samotná hra síce osciluje niekde medzi tromi a štyrmi hviezdami, no vzhľadom na vynikajúci príbeh, ktorý tiahnu vpred kvalitou napísané postavy, som sa rozhodol predsa len prikloniť k štyrom.

Hra ako taká je zábavná a má svoje nespochybniteľné kvality, len ten vedľajší obsah mohol byť kvalitnejší a prepracovanejší, a to aj napriek tomu, že by hrozilo, že sa tým zníži jeho kvantita. Kopec minihier spojených s rôznymi výzvami potešia predovšetkým tých, ktorí holdujú bojovkám

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Ryu Ga Gotoku St.	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny príbeh a skvelé postavy	- menej kvalitné vedľajšie úlohy
+ vyše 120 odomykateľných skillov	- niektoré nové prvky v hrateľnosti nie sú zábavné
+ množstvo minihier	

HODNOTENIE:



NBA 2K23

ROZPORUPLNÝ ROČNÍK BASKETBALU, KTORÝ PRINÁŠA SKVELÉ NÁPADY A KOPU MIKROTRANSAKCIÍ



Hovorí sa, že na svete existujú iba dve istoty – smrť a platenie daní. K týmto naozaj neoblúbeným záležitostiam si dovoľm pridať každoročné vydávanie športových titulov, ku ktorým patrí aj séria NBA 2K. Ako teda dopadol najnovší počin s názvom NBA 2K23?

S basketbalovou sériou od 2K mám „love-hate“ relationship. Hrám ju každý rok a hrám ju dost, vždy si však poviem, že to mohlo byť oveľa lepšie. Drieme v nej obrovský potenciál, ktorý sa tvorcom darí do istej miery využívať, žiaľ, kopu vecí zároveň zabíjajú zmenami k horšiemu a mikrotransakciami. Je to naozaj škoda, pretože hráteľnosť ide zrejme o najlepší športový titul. Veru tak, NHL, FIFA či Madden sa na NBA 2K nechytajú. A všetko, čo som takto na úvod povedal, platí aj pre NBA 2K23 – aj v dobrom, aj v zlom.

Ide už o tretí ročník na súčasnej generácii konzol a ten posun tam naozaj vidno. Zatiaľ čo pred dvomi rokmi som sa tešil

z nového enginu, no čakal som väčšie zmeny, tentokrát je rozdiel markantný. Ak si chcete vyskúšať poriadny basketbal, na old-gen vrátane PC zabudnite. Prvotný pocit z basketbalu je fantastický. Oproti minulému roku je to o čosi pomalšie a tvorcovia „nerfli“ tzv. „chase down“ bloky, čo bol veľký problém.

Stávalo sa, že hoci ste išli sám na kôš a chceli to zasmečovať, existovala 50/50 šanca, že vás dobehne súper a loptu pošle na tribúny, čo sa v reálnom basketbale nedeje tak často. K tomu si pripočítajte zlepšené animácie (oproti 2K22 sa pravidelne stáva, že keď hráči skočia za loptou mimo ihriska, s veľkou pravdepodobnosťou ju dostanú naspäť), realisticky pôsobiaci šport a fakt to znie veľmi slubne.

Najväčšie zmeny

Na druhej strane tu máme zmenu, ktorá fanúšikov rozdelila na dva tábory. V NBA 2K23 je totiž oveľa náročnejšia

strelba na kôš. Naozaj. Ľudia si to priali, keďže minulý rok bolo nesmierne ťažké ubrániť hráčov s mimoriadne rýchlym jumpshotom, no mám pocit, že to vývojári trochu prehnali.

Vo väčšine prípadov totiž platí, že ak strelu nenačasujete dokonale, tak ju proste netrafíte, a to môžete byť úplne voľný na perimetri a nikto vás v tom momente nemusí brániť. Pôvodný zámer chválím, basketbal je lepší, keď nie je iba o pobehovaní zo strany na stranu a o dúfaní, že sa súper pomýli, nechá vás osamote a vy budete môcť vystreliť trojku.

Minulý rok to bol na 99% kôš. Tu však ide o opačný extrém a pokiaľ ste casual fanúšikom tohto športu, začiatky budú naozaj náročné. Akoby sa tvorcovia rozhodli zaľúškať hardcore publiku, pričom zabudli, že nie každý bude 2K23 hrať 20 hodín týždenne. Ale keď sa do toho dostanete, budete odmenený vynikajúcim zážitkom, ktorý nadchne realizmom a



atmosférou (hoci si sem-tam ponadávate na AI). No a o to v takýchto hrách ide, nie?

Najväčšou novinkou, ktorá sa netýka priamo zápasov, resp. hrateľnosti, je o čosi väčšie historické zameranie hry. V 2K sa rozhodli, že tento ročník postaví na legendárnom Michaelovi Jordanovi, ktorý nosil dres s číslom 23, a keďže tu máme NBA 2K23, slovo dalo slovo. Ako prvý do očí udrie mód s názvom Michael Jordan Challenge – ten ponúka pätnásť vybraných momentov z basketbalového života tohto fascinujúceho atléta. Ide o výzvy, ktoré sú spracované naozaj zaujímavá a vierohodne.

Už v prvom zápase sa presuniete do roku 1982, kde sa v zápase o univerzitný titul stretli Georgetown so Severnou Karolínou. Toto legendárne zápolenie rozhodol svojou strelou práve Michael Jordan, no vaša úloha bude o čosi jednoduchšia – vyhrať zápas, pričom ako bonus by ste mali skórovať 16 bodov a zaznamenať deväť doskokov. Ale to nie je všetko, zapnúť si môžete filter, vďaka ktorému to bude vyzerat'

ako starý televízny prenos. Pripočítajte k tomu aj vyššiu obtiažnosť a fakt, že v tej dobe neexistoval trojkový oblúk, a zrazu je to veľmi zaujímavá skúsenosť.

Ked' je priveľa obsahu na škodu

Jasným dôkazom toho, že vývojári z Visual Concepts nevydávajú každý rok iba aktualizované súpisky, je aj kartičkový mód MyTeam. Ten im pravdepodobne zarába najviac, keďže na nákup jednej z dvoch herných mien môžete použiť aj reálne peniaze. Tzv. VC (Virtual Currency) síce viete získať aj hraním iných módov, ale nebudeme si klamať, oveľa, oveľa jednoduchšie je prostě kúpiť si ich.

Anyway, MyTeam funguje na rovnakom základe ako vždy – zberáte kartičky basketbalistov, hráte zápasy offline aj online, plníte úlohy, pričom to všetko je rozdelené do šiestich týždňov trvajúcich sezón. Vývojári však fanúšikov potešili tým, že konečne odstránili kontrakty, ktoré boli trňom v oku väčšiny ľudí. Za to, aby mohol daný



hráč nastúpiť v zápase, tak konečne nemusíte platiť virtuálnu menu.

Okrem toho v „kartičkove“ poteší aj jeden nový mód pre milovníkov offline zápasov a jeden pre milovníkov online zápolení. Zatiaľ teda všetko znie tip-top, nie? Nuž, áno, prichádza však jedno veľké ale. V MyTeam je po novom toľko obsahu, až je to pre casual hráča neúnosné. Vývojári totiž pridali tzv. „Trophy Case“ kolekcie, kde zbierate rôznorodé kartičky súvisiace s jednotlivými tímami a za odmenu sú skvelí hráči. A okolo nich sa to všetko točí. Problémom je, že žiadnu z týchto kartičiek si neviete kúpiť v aukčnom dome, kopa z nich je RNG (čiže pokiaľ sa 2K nezľutuje a nevydá úlohy špecifické práve pre tieto kartičky, spoliehate sa na náhodu) a tie najdôležitejšie viete získať iba tak, že v štyroch módoch vyhráte 100 zápasov a v tom piatom musíte odohrať približne 30 duelov. Tie sú, samozrejme, najdlhšie.

K tomu si pripočítajte, že každý týždeň môžete skúsiť získať nových špeciálnych hráčov, ale na nich musíte opäť vyhrať určitý počet zápasov. A máte na to iba sedem dní. A zrazu si uvedomíte, že vy to viac grindujete, ako skúšate nové zostavy, využívate obľúbených basketbalistov a hlavne sa zabávate. Až na isté výnimky chýbajú kratšie úlohy, ktoré ponúkal napr. minulý ročník. Priznám sa, že hoci máme NBA 2K23 iba mesiac, už začínam cítiť únavu, čo nie je dobré, ak si 2K chce udržať hráčsku základňu. Pretože najviac síce zarábajú na tzv. „whales“, ale čo z toho, ak títo veľa mŕňajúci ľudia nebudú mať s kým hrať? A zrejme nie som jediný, kto takto rozmýšľa, pretože v aukčnom dome sa nachádza oveľa menej kartičiek ako po minulé roky, čo môže byť znakom menšieho počtu hráčov. Škoda, pretože MyTeam sa každý rok zlepšoval aj napriek tomu, že je natrieskaný mikrotransakciami. A tu by som mal ešte jednu výčitku – zápasy 3 verzus 3, kde sa postavíte umelej inteligencie, sú občas nehrateľné. Vaši hráči totiž nedokážu reagovať na to, že im za chrbát zabehne súper. V normálnych zápasoch to však problém nie je. Toľko teda k AI.

Pokazená kariéra

Pamätám si, ako som sa vždy tešil na kariérny mód. Možnosť vytvoriť si vlastného basketbalistu, s ktorým potom dobýjate NBA, vždy znela lákavo. Žiaľ, vývojári k tomu posledné roky nabalujú čoraz horší príbeh a zbytočnosti, ktoré vás akurát tak odťahujú od športovania. Tentokrát ste „MP“, hráč, ktorého draftuje tím podľa vášho výberu, no fanúšikovia

vás nenávidia, pretože chceli niekoho iného. No a ten iný hráč sa rozhodne, že pre médiá rozbehne rivalitu, aby sa o ňom čo najviac hovorilo. Vašou úlohou je dokázať, že do NBA patríte a že ste lepší ako váš umelý rival. Príbeh je znovu nemastný-neslaný, scenár je napísaný typicky „cringeovo“ a čo je najhoršie, basketbal je často odsunutý na druhú kol'aj. Opäť sa musíte presúvať po online hube The City a pokiaľ vyslovene nechcete hrať proti ostatným ľuďom, bude to otravné. A ako som spomínal aj minulý rok, znovu je tu kopa balastu naokolo vrátane obsahu pre sociálne siete, točenia reklám, či robenia questov pre YouTuberov.

Samotná basketbalová skúsenosť je, samozrejme, dobrá. Skvelé je, že ak vám nový systém strelby nevyhovuje, pokojne si môžete vytvoriť pivota, ktorý bude operovať najmä pod košom a máte vybavené. Fantázii sa medze nekladú. Teda, kladú... a nevolajú sa medze, ale mikrotransakcie. Ani tento rok z tohto módu nevymizli, práve naopak, mám pocit, že je ich tam ešte viac. Svojho hráča si opäť viete vylepšovať iba za už spomenutú menu VC a v prípade, že si nekúpíte nejakú rozšírenú edíciu hry s bonusovými VC, začiatky sú celkom ťažké a nezábavné.

Okrem pokazeného kariérneho módu máme k dispozícii klasiku v podaní rýchleho zápasu, street basketbalu, výučby základov basketbalu a WNBA. Pozornosť však obrátim na MyNBA, čo je časť hry, ktorú chválím každý rok a inak to nebude ani teraz. Je to v podstate komplexný manažérsky mód, v ktorom si viete prispôbiť tonu vecí. Ak chcete, môžete si z toho urobiť basketbalový Football Manager, kde budete musieť dávať pozor na morálku, chémiu medzi hráčmi, ale aj tonu záležitostí okolo tímu, pričom do tohto mimoriadne chutného



koktailu viete zamiešať aj ľahké RPG prvky. Alebo sa vykašľite na realizmus, vypnite si všetok balast, nastavte si fantasy draft a vyskladajte si tím snov. Tento rok navyše môžete začať v štyroch rôznych obdobiach – okrem aktuálneho ročníka je to éra Larry Bird vs. Magic Johnson, éra Michaela Jordana a éra Kobeho Bryanta. Vývojári si dali záležať a do týchto období zakomponovali historicky presné zostavy a reálie, ktoré sa menia tak, ako to bolo v skutočnosti. A podobne, ako to je aj vo výzvach s Jordanom, aj tu si viete zapnúť historický TV filter vrátane old school ukazovateľov skóre. Lahôdka nielen pre milovníkov basketbalu.

Audiovizuál

Po grafickej stránke sa ani tento rok nemôžeme sťažovať. Grafika je pekná, prezentácia opäť špičková a viem si predstaviť, že človek, ktorý basketbal nesleduje nejak často, by si to mohol pomýliť so skutočným športom. Technicky som nejaké veľké bugy nezaznamenal, hoci v replayi som si občas všimol, že lopta jednoducho preletí cez hlavu vášho hráča,

čo v prípade, že to skončí košom súpera, nepoteší. Najväčším nedostatkom tak je, že grafika na starých konzolách sa už roky nemení, pričom PC opäť nedostalo lepšiu verziu, hoci pevne verím, že by ju zvládlo.

NBA 2K23 je na prvý pohľad vynikajúca hra, ktorá však pod povrchom skrýva zbytočné nedostatky. Jedným z nich je aj fakt, že ak ju budete chcieť hrať na Xbox One, PS4, alebo PC, nedostanete rovnaký zážitok. Odhliadnuc od horšieho basketbalu totiž môžete zabudnúť na spomínaný mód MyNBA Eras, ktorý v týchto verziách nenájdete. Takže ak vlastniete nejakú z old-gen konzol a vo vašej zbierke sa už nachádza NBA 2K22, nový ročník nepotrebujete. V opačnom prípade nad tým môžete porozmýšľať a v prípade, že sa rozhodnete pre kúpu, chybu neurobíte.

Záver

Ako každý rok, aj tentokrát sa rozlúčim so slovami, že NBA 2K23 je dobrý basketbalový simulátor. Len treba ignorovať časté mikrotransakcie a smutné smerovanie kariérneho módu. Ak si teda správne nastavíte očakávania, bude vás to baviť, pretože snahu priniesť novinky autorom uprieť nemožno.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Visual Concepts	2K Sports

PLUSY A MÍNUSY:

+ Audiovizuálne spracovanie	- ... ktorá však má svoje chyby
+ Výborná hrateľnosť...	- Mikrotransakcie
	- Múd MyCareer

HODNOTENIE:



Gotham Knights

TAKTO TO DOPADNE, KEĎ UŽ GOTHAM NECHRÁNI BATMAN



K recenzovaniu Gotham Knights som sa dostal tak trochu ako slepé kura k zrnu. Hru som po očku sledoval, ale posledné mesiace mi do žíl veľa optimizmu nevliali. Z gameplay záberov totiž vyzerala... priemerne. Ale vravel som si, veď to robia autori Batman: Origins, hádam to nebude také zlé. A ono ani nie je, hoci od radosti taktiež nevyškam. Gotham Knights je jednoducho dobrá hra, ktorú niektoré pochybné rozhodnutia zrážajú do vôd slušného priemeru.

Batman je mrtvej, bejby

Ale pod'me pekne poporiadku. Najnovší titul od štúdia WB Games Montreal sa začína zhurta – Batman zomiera a na druhý svet so sebou berie aj Ra's al Ghula. Naozaj. Úvodná cutscéna trvá niekoľko minút, je epická, emocionálna a nahodí ten pravý pochmúrny tón, aký čakám od nového dobrodružstva v Gothame. Následne sa vám predstavia štyria protagonisti, s ktorými strávime nasledujúce hodiny a postupne budeme rozpletať nitky tajuplného príbehu.

Musím oceniť štúdio, resp. Warner Bros., že sa nepokúsili o čistokrvný batmanovský reboot a ani nepokračujú v sérii Arkham, komiksoví fanúšikovia si tak môžu vychutnať hru za postavy, ktoré doteraz nedostali až tak veľa priestoru. Aby ste ma nechápali zle, Batman je stále môjho srdca šampión, avšak šancu zahrať si za Batgirl, Nightwinga, Red Hooda a Robina tu nemáme každý deň.

Práve hlavní hrdinovia spoločne s Alfredom (hádam ste si nemysleli, že tu nebude) patria medzi najsilnejšie stránky titulu. Každý z nich je výborne vymodelovaný, napísaný a nadabovaný, všetci majú svoju vlastnú osobnosť a budete sa tešiť na každú ich interakciu. Navyše, popri hlavnom príbehu prežívajú osobné problémy, ktoré rozvíjajú ich charakter ešte o čosi viac. Jason Todd alias Red Hood napríklad stále rieši psychické dôsledky toho, že vstal z mŕtvych, Batgirl sa zas spamätáva zo smrti svojho otca, policajného komisára Gordona. Aj samotná dejová linka je zaujímavá, hoci je škoda, že nie je až

tak dlhá a vývojári už vopred prezradili, že sa bude točiť okolo mysteriózneho Court of Owls. Samozrejme, do toho sa primotajú aj nejakí ďalší obľúbení záporáci a jeden veľký dejový twist.

Niečo dobré, niečo zlé

Tol'ko slov a ja som vám ešte nepovedal, čo sú gothamskí rytieri za hru, že? Ide o open-world akciu s prvkami RPG. Každú noc si vyberiete jedného zo štyroch hrdinov a následne sa potulujete po meste, kde zastavujete náhodné zločiny, ale aj väčšie a dôležitejšie, o ktorých sa dozviete tým, že mlátite nepriateľov. Popritom preskúmavate Gotham, jazdíte na motorke, riešite bočné questy a zbierate nejaké tie collectables (nie je ich prehnane veľa, no zaobišiel by som sa aj bez nich). Povedal by som, že je toho tak akurát a ani raz som sa netrápil s mapou preplnenou zbytočnými ukazovateľmi, zároveň som však vždy mal čo na práci.

No a ak už toho budete mať dost', alebo si dostanete chuť zahrať za inú



postavu, vrátite sa na základňu a tam ukončíte noc. Doma sa môžete trochu pomotkať, porozprávať sa s ostatnými, prečítať maily, vylepšiť si vybavenie, ale aj interagovať so špeciálnymi miestami, ktoré posunú ďalej osobný príbeh jednotlivých postáv. Potom sa vrhnete na ďalšiu noc a tak sa to opakuje, pokiaľ vás to bude baviť, pretože hra sa po dokončení príbehu nekončí. Tento cyklus je vymyslený fajn a viackrát som sa pristihol, že namiesto toho, aby som pokračoval v hlavnom príbehu, som radšej pomáhal bežným ľuďom, ktorí to potrebovali. Bol to jednoducho taký batmanovský pocit a prvé hodiny boli aj vďaka tomu vynikajúce.

Ako som už spomenul, postavy môžete striedať, čo rozhodne odporúčam už len preto, aby ste zistili, ktoré vám vyhovujú najviac. Každá má vlastné schopnosti a tak trochu aj štýl hrania – Batgirl si vie pomôcť hackovaním a dronom, Red Hood je tank s pištoľami, Robin sa zameriava na stealth, ale neskôr je, paradoxne, asi najsilnejším charakterom aj na boj zblízka, a Nightwing je taký zlatý stredný mix. Spočiatku som to skúšal práve s ním a hoci jeho osobnosť je mi najbližšia (pretože je to človek, ktorý potrebuje vložiť vtipnú hlášku aj tam, kde to naozaj nepotrebuje), neskôr som sa priklonil k tímu Batgirl & Red Hood. No a zatiaľ čo skúsenosti a tým pádom aj levely získavajú všetky postavy rovnako, vybavenia sa to netýka.

Nevyladené craftenie a súboje

Veru tak, okrem skúseností a levelovania tu máme trochu ľahký RPG systém – môžete si meniť oblek, zbraň na blízko a zbraň na diaľku. Na začiatku je to zaujímavé, keďže napr. zbrane majú rôzne štatistiky a zameranie na elementy, ale veľmi rýchlo to omrzí. Hra vás zasypáva materiálmi, ktoré na to môžete použiť, a nejaký návod na

vycraftenie zbrane či obleku vám vypadne z každého druhého nepriateľa. Čoskoro sa tak budete prehŕňať množstvom rôzneho vybavenia, ktoré budete musieť craftovať často, keďže levelovanie prebieha pomerne rýchlo a zrazu zistíte, že vaše staré veci tak sú slabšie, ako by ste potrebovali. Veľká nepríjemnosť prišla v momente, keď som sa rozhodol zahrať si za niekoho, koho som pár hodín ignoroval. S výnimkou občasných odmien za hlavné misie mu totiž ostalo staré vybavenie, čo znamenalo, že som musel vytrieskať pár nepriateľov, získať z nich návody na vybavenie a potom si to ísť vyrobiť na základňu, pretože postava to mimo nej nevedela.

Najväčším problémom Gotham Knights je však fakt, že hra bude vždy porovnávaná so sériou Arkham a, žiaľ, v tomto súboji nikdy nevyhrá. Viem, až na výčitku ohľadom craftovania som bol zatiaľ celkom pozitívny, ale je to iba začiatok recenzie. A tá sa bude (rovnako ako aj tento titul) pomaly presúvať do trochu negatívnejších vôd. Ak si pamätáte, Batman: Arkham Asylum priniesol v podstate revolučný systém boja, ktorým



sa neskôr inšpirovalo mnoho ďalších hier. Keďže ho mal aj Batman: Origins, nerozumiem, prečo sa autori rozhodli, že znovu vynájdu koleso. Spočiatku nemáte otvorené množstvo schopností a boje sú jednotvárne a nudné, jediné, čo to ako-tak zachraňuje, je možnosť meniť postavy. Postupom času sa vám odomykajú nové schopnosti, získate aspoň nejaký cvik, do cesty sa vám postaví aj nebezpečnejší nepriateľ a zmení sa to na rytmickú rúbanicu. Vtedy to vie byť zábava, tú však následne vyruší pár ďalších negatív.

V prvom rade je titul ľahký aj na druhú najťažšiu obťažnosť, pričom za celú dobu sa mi podarilo zomrieť iba dvakrát. S obťažnosťou sa spája druhá kritizovateľná záležitosť, ktorou je dizajn niektorých nepriateľov. Reč je konkrétne o maníkoch ovládajúcich drony, ktorí majú z nejakého dôvodu oveľa viac zdravia ako ostatní nepriatelia a vaše obyčajné útoky na nich nefungujú. No a potom sú tu samurajovia, ktorí prídu, skúsia na vás kombo, vy im zasadíte pár rán a oni sa na chvíľu stanú neviditeľnými. A takto dokola, až pokiaľ ich nezneškodníte. Súboje s týmito nepriateľmi nie sú zábavné, skôr frustrujúce, pričom niekedy sa hra rozhodne, že v jednej skupine ich bude viac. K tomu si pripočítajte aj v interiéroch občas neposlušnú kameru, ktorá si príliš nerozumie so stenami a občas mi spôsobila väčšie problémy ako samotní súper.

Fajn co-op a slabý záver

Autori sa taktiež dušovali, že sa poriadne zamerajú na co-op, čo je do istej miery pravda. A hoci je to vraj zábava (nemal som možnosť to odskúšať), je jedno, či prechádzate misiu sám alebo s niekým, je totiž stále rovnaká a neponúka nejaký mechanizmus, ktorý by bol prispôsobený na kooperáciu. Ak však máte partáka,

skúste to, keďže takto viete prejsť komplet celú hru. A tak trochu to dáva väčší zmysel, keď sa do dôležitých misií nevyberie iba jeden rytier... čím prechádzam k ďalšej veľkej výčitke. Kvitujem, že máme k dispozícii štyri hrateľné postavy a môžeme si s nimi pokecať na základni, ale čo z toho, keď hlavné príbehové aj bočné misie riešite sami? Nedáva zmysel, že v momente, keď mestu hrozí veľké nebezpečenstvo, tak ho zastaviť musíte a ostatní vám do toho iba kibicujú cez vysielaciu. Okrem toho, že je to nelogické, je to aj premárnená šanca rozvíjať vzťahy medzi jednotlivými postavami priamo počas misií.

Z hľadiska hrateľnosti ma najviac mrzel záver. Príbeh sa s odhalením Court of Owls poriadne rozbehol, ale kulminoval skôr, ako mal, a vyvrcholeniu chýbala akási naliehavosť. Áno, išlo o veľa, ale tak nejak som vedel, čo ma tam čaká. Navyše aj prostredie, v ktorom sa odohráva posledná misia, je také nemastné-neslané, čo platí aj pre nepriateľov v ňom, záverečný súboj s bossom a ukončenie príbehu. To je až na malý moment hrdinstva suché a bez fanfár. Zamrzí to o to viac, že v bočných úlohách sa môžete stretnúť s tromi Batmanovými záporákmi, pričom vyvrcholenie ich storylines je omnoho akčnejšie, lepšie spracované a máte pocit, že ak ich nezastavíte, Gotham má naozaj obrovský problém. A to som ešte nespomenul súboje s nimi, ktoré sú naozaj dobré a majú v sebe aj isté prvky Dark Souls.

V druhej polovici titulu sa pomaly, ale isto ukazuje aj stereotyp, za čím stoja mnou doposiaľ vychvalované aktivity. Po pár hodinách sa mi celkom zunovali a hoci hre musím uznať, že sa ich sem-tam snažila ozvláštniť novým typom nepriateľa či nejakým twistom, bolo to stále o tom istom. Až na isté výnimky ste



proste museli zneškodniť nepriateľov, pričom oni za ten čas nesmeli vyslobodiť svojho kumpána/zastreliť policajtov/uniesť dôležitého svedka/hacknúť niečo/popraviť rukoječníkov. A keď som prvýkrát natrafil na miesto činu a hra sa na okamih prepla do pohľadu z prvej osoby, aby som ho mohol preskúmať, potešil som sa, žiadnu detektívku však nečakajte. Tieto minihry zvládnete za pár sekúnd a idete ďalej. Je to škoda, pretože hlavné misie sú veľmi fajn, vždy sa odohrávajú v nejakom inom prostredí a o stereotype nemôže byť ani reč.

Technicky nič moc

No a potom je tu technická stránka. Absolútne nerozumiem, čo to vlastne tvorcovia vymysleli. Keď počas vývoja oznámili, že hra nakoniec nevyjde na Xbox One a PS4, na jednej strane ma to za všetkých vlastníkov týchto konzol zamrzelo, ale pomyslel som si, že aspoň nebude grafická stránka titulu limitovaná. Ha. Keby som vtedy vedel, ako sa mýlim! Okrem toho, že je hra na XSX a PS5 uzamknutá na 30 FPS bez možnosti výberu medzi rozlíšením a

výkonom, tie snímky sa občas prepadnú a celkovo to nevyzerá až tak k svetu. Vytáčalo ma aj zastaralé a nepraktické rozhranie, ktoré vyzerá, ako by k nám dorazilo z roku 2007. Pochvalu si, naopak, zaslúžia modely postáv a ich animácie, pričom aj Gotham je spracovaný kvalitne, takže nie všetko je mizerné, keď si to však porovnam s Arkham Knight, nejaký dostatočný posun tam rozhodne nevidím.

Čo dodať na záver? Gotham Knights považujem za ukážkový príklad premárnenej príležitosti. Od Arkham Knight ubehlo už sedem rokov a srdcia mnohých hráčov pišťali po skvelej hre z univerza Batmana. Rytieri mali všetky predpoklady na to, aby to dokázali – nehrajú sa zle a nelutujem, že som im venoval čas, zároveň som však márne hľadal nejaké inovácie a popri hraní som sa mnohokrát zastavil a zamyslel, že toto som už videl urobené lepšie. A to nie je dobré znamenie.

Záver

Gotham Knights je hra, ktorá mala veľký potenciál, ale ten sa zastavil tak na polceste. Fanúšikom komiksov o DC a Batmana odporúčam s prižmúreným okom aj teraz, ostatní by si kúpu mali premyslieť.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	WB Games	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborný začiatok	- Boj je nemotorný a dlho trvá, kým naozaj začne baviť
+ Štyri rozmanité hrateľné charaktéry, ktoré môžete striedať	- Nemastný-neslaný záver
+ Dobre napísané postavy	- Nemoderný UI

HODNOTENIE:



Sackboy: A Big Adventure

ĎALŠIA ZNÁMA PLOŠINOVKA PRICHÁDZA NA PC



Exkluzívne hry z PlayStation sa pomaly, ale isto dostávajú aj na PC. Ved' povedzme si úprimne, zarobiť sa dá aj na tejto platforme, tak prečo sa na ňu nepresunúť? A keďže už na počítačoch máme tituly ako God of War, prečo tam nevydať aj ďalšie hry – napríklad skákačku Sackboy z roku 2020? Čo myslíte, funguje tento koncept aj pri menej známych hrách?

Klasické skákačky milujem, ale...

... ale! Za každým „ale“ sa musí skrývať čosi, čo by sme si možno mohli odpustiť. V mojom prípade to platí dvojnásobne. Preferujem staré klasické platformovky, ktoré sú zamerané na rýchlosť a šikovnosť, ako sú Jazz Jackrabbit, Sonic a iné. Hoci nemôžem o Sackboyovi

povedať, že nie je úplne taký, niektoré elementy z neho občas robia logickú a pomalú platformovku. Tento aspekt hry sa však časom vytráca a ona sa tak stáva dynamickejšou, i keď je tam stále cítiť akýsi závan logickosti a pomalosti.

To celé sa však dá hodiť za hlavu a naučiť sa tento kúsok hrať bez toho, aby ste si to všímali. Dynamickosť tu navyše dopĺňa perfektná hudobná stránka. Musím povedať, že takto výborné zakomponovanú hudbu v hre som veľmi dlho nevidel – ak nie vôbec. Všetko sa jednoducho hýbe do rytmu danej pesničky, vaše pohyby sa melódií tiež jemne pripomínajú a vy tak máte pocit, že danú pesničku priamo hráte. Titul navyše obsahuje aj známe piesne, takže si ich naozaj užijete.

Sackboy: A Big Adventure sa odohráva na veľkej mape, kde sú ďalšie časti uzamknuté. Na ich odomknutie musíte v jednotlivých leveloch pozberať „modré perly“ (neviem, či sú to perly v skutočnosti, ale vyzerajú tak). Po tom, čo ich získate, sa vám odomkne ďalšia lokalita. Jednoduché!

A rovnako jednoduché je aj ich zbieranie. Na nejakú výzvu som ani nenarazil a celkom mi to vyhovovalo. Mám rád, keď mi plošinovky idú „od ruky“, nemusím úroveň opakovať tisíckrát dookola a hľadať každú jednu vec. Úprimne, pri hraní Balan Wonderworld som to z duše nenávidel a hra ma tak týrala neúprosnou silou. Ale aby som Sackboyovi nekrivdil, aj tu sa nájdú úrovne, ktoré neprejdete hneď na



prvýkrát a sem-tam budete hromžiť. Nie je ich však veľa a striedajú ich jednoduché, v podstate oddychové levely.

Hratel'nosť je geniálna

Každý level obsahuje množstvo herných mechanizmov, ktoré sú naozaj dôkladne premyslené. Pri niektorých plošinovkách sa občas na chvíľku zaseknem a premýšľam, ako danú situáciu autori mysleli. Tu sa mi to stalo asi raz, pričom po pár sekundách sa zažala pomyselná žiarovka nad mojou hlavou a ja som si „fl'askol“ po tvári taký klasický „facepalm“. Autorov musím naozaj pochváliť, pretože jednotlivé mechanizmy do seba zapadajú, nebijú sa a vzájomne si pomáhajú urobiť titul zábavným a hrateľným.

Hra dostala aj kopec kostýmov, do ktorých môžete svojho protagonistu obliecť. Mimochodom, toto sa najviac páčilo môjmu synovi, ktorý mi ich často vyberal. Dokonca môžete vytvárať aj svoje vlastné kombinácie. Ja som si vždy vybral na začiatku

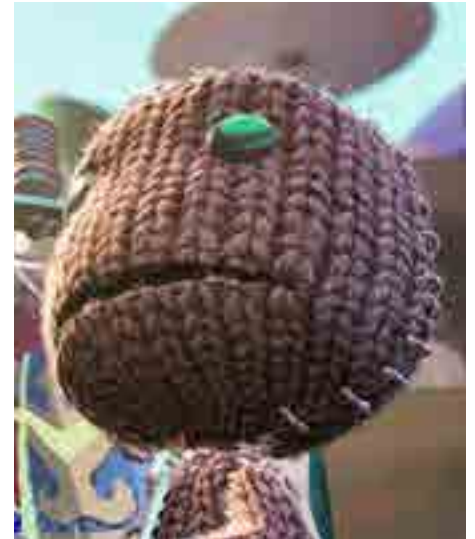


hry prednastavený kostým, ktorý odzrkadľoval aktuálnu veselú náladu.

Pochvalu si zaslúži aj príbeh. Hoci keď som prvýkrát uvidel hlavnú postavu, povedal som si, že toto bude nuda – a nebola. Hra má naozaj vynikajúci dej, ktorý si užijete, či už ste dospelý jedinec, alebo dieťa. Naozaj. Zobral som k sebe svojho trojročného syna, hral som sa a vysvetľoval som mu, čo sa tam deje, pričom on sa pri tom naozaj bavil. Sackboy je ohromujúco spracovaný a tak sa dá veľmi ľahko zameniť za krásnu rozprávku. Mimochodom, postavy sú nahovorené známymi hercami, ako sú napríklad Richard E. Grant či Dawn French.

Grafika je naozaj prekrásna

Priznám sa, že až doteraz som nemal možnosť spoznať univerzum Sackboya a tento titul som si predstavoval ako kúsok s veľmi jednoduchou grafikou. A ono ma to celé presvedčilo o opaku. Vidíte také detaily, až máte pocit, že Sackboy je naozaj skutočný.



Prepracované sú aj animácie, všetko sa hýbe, mnoho vecí sa do rozbití, do veľkého množstva objektov môžete udrieť či inak s nimi interagovať. Jediné, čo hre môžem naozaj vytknúť, je zlá optimalizácia.

Titul pri načítavaní niektorých grafických častí trpel krátkym sekaním, ktoré znepríjemňovalo celý zážitok. FPS niekedy padali dokonca tak, že som mal pocit, že môj PC na to nestačí – a to je ďaleko vyššie nad odporúčanou konfiguráciou. Mimochodom, ak máte SSD disk, nainštalujte si titul naň. Ja som to neurobil a načítavacie doby ma zožierali.

Záverčné hodnotenie

Ak máte chuť zahrať si v tomto sychravom počasí nejakú milú a zaujímavú plošinovku, Sackboy: A Big Adventure je tým pravým orechovým. Cena za PC verziu je síce vyššia, no zábavy tu nájdete dost.

A v prípade, že ste túto sériu kolegom vlastniacim PlayStation závideli, je čas to napraviť. Krásna grafika, nápadité herné mechanizmy, ktoré inde nevidíte, príbeh a celkové spracovanie vrhajú na túto hru len a len dobré svetlo.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Sumo Digital	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne spracovanie	- optimalizácia
+ (nielen) grafické detaily, ktoré hru správne dopĺňajú	- hra vás na Steame prinúti nainštalovať si Epic Launcher
+ hudba	- cena je premrštená
+ príbeh	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Call of Duty: Modern Warfare II

VOJNA? VOJNA SA NIKDY NEZMENÍ. ALEBO ÁNO? NIE. IBAŽE BY...



Existuje vôbec niekto, kto by nepoznal sériu Call of Duty? Už od počiatku vekov tu máme každý rok jednu časť, z čoho vyplýva, že existuje tak miliarda dielov. Ako si teda ten najnovší počína v porovnaní so svojimi predchodcami?

V prvom rade si musíme uvedomiť, že v prípade Modern Warfare II nejde o žiaden remaster alebo remake titulu z roku 2009. Mimochodom, ten si pamätám ako veľmi podarený a zamiloval som si hlavne to, ako stačili 2-3 náboje, aby protivník padol mŕtvý na zem. Nutnosť vysypať plný zásobník do jedného teroristu bola minulosťou a tak to má byť.

Singleplayer

Podme pekne od začiatku. Patrím k ľuďom, ktorí majú radi práve túto časť. Nie som profík, ktorý niekoľko hodín denne hrá tú istú hru, aby sa v nej zdokonalil. Myslím, že sa viem veľmi rýchlo adaptovať na mechanizmy každého titulu, ktorý mi príde pod

ruku, ale netrúfam si čokoľvek hrať súťažne. Preto som na singleplayer stavil všetko a dúfal som, že nesklamem.

Nepamätám si úplne detailne, ako kampaň vyzerala v roku 2009, čiže som nebol zaujatý, keď som tento kolotoč spustil. A musím povedať, že to stálo za to. Už je to nejaký ten rok, čo som vyskúšal Call of Duty kampaň, takže nečakajte nejaké porovnania s minulými dielmi.

Áno, počul som, že vraj je to slabšie, no ja som sa dosť bavil. Bola to (takmer) nezastaviteľná jazda a doslova zážitok – hlavne pre človeka, čo to bežne nehráva. Vizuálne patrí novinka k špičke. Vývojári si dali záležať, aby každej lokalite vdýchli život. Nie je to len také bezduché prostredie, cez ktoré musíte prebehnúť, aby ste sa dostali k nepriateľovi. Dá sa využiť aj na taktický postup, pričom často som volil práve ten. Vtedy aj máte čas sa poobzerať po okolí a uznanlivo pokývať hlavou nad dobrou robotou.

Zbraní je viac ako dost. Nemáte ani šancu vyskúšať všetky, ktoré nájdete, každá jedna je pritom do detailov prepracovaná – nielen po stránke vizuálu, ale aj zvuku a charakteru. Tu to vyzerá, akoby tie assety do hry vkladali ľudia, čo zo zbraní reálne strieľali stovky hodín. Zvyčajne sa rýchlo adaptujem na jednu flintu a idem s ňou až dovedy, pokiaľ na samotná hra nedonúti ju vymeniť. Dôvod? Rýchlejší postup vďaka praxi. Tu som ale skúšal jednu za druhou, aby som videl, ako sa správajú, resp. ako znejú.

Nezaostáva ani zvuková stránka. Hudbu som si síce veľmi nevnímal, ale efekty, rozhovory cez vysielacie, konverzácie, či zbrane sú dotiahnuté na výbornú. Áno, pri dialógoch často natrafíte na teatralnosť či afektovanosť a najmä vo vypätých situáciách, rozhodovaniach alebo príhovoroch je každý najväčší frajer, ale aspoň to vyzerá uveriteľne.

Samozrejme, nechýba tu automatické obnovovanie zdravia v úkryte a práve



na to som musel často myslieť. Asi som si nemal dávať t'ažkú obť'ažnosť, no keďže občas mám rád výzvy, nemohol som si pomôcť. Neočakával som však, že väčšia časť kampane sa odohráva v Mexiku, kde budem bojovať proti armáde, ktorá je obrnená. Tu odpadol môj zaužívaný systém „2-3 dávky do osoby a rovno mieriť na d'alšiu“. Brnenie si totiž vyžaduje oveľa viac.

Moja taktika bola zostrelit' prilbu a dať headshot, čo sa ľahko povie a t'ažšie robí. Nepriateľov bolo často veľa a valili sa na mňa z každej strany, takže nebol veľa mi čas mieriť a nakoniec to bol znova celý zásobník do jednej osoby. Úprimne, veľa mi to pokazilo zážitok. Chápem, že to malo mierne sťažiť postup, ale semtam to bolo prehnané. Pri tých dávkach by sa nikto neudržal na nohách, niečo ešte presne zamieril a zastrelil ma.

Hre musím vytknúť aj (hoci je zaujímavá) kampaň, počas ktorej som sa musel dostať z mesta zranený a bez zbraní. Zo začiatku to bola neskutočná zábava, no mal som pocit, že to bola polovica času, čo som strávil v kampani. Bolo to jednoducho zbytočne dlhé. Najviac mi však prekážalo, že plávať viem rýchlejšie ako šprintovať. Čože? Myslel som, že sa mi sníva. Viackrát som stlačil šprint, lebo sa mi zdalo, že idem pomaly, pritom som ešte viac spomalil, pretože som šprint vypol. Bežal som ako po lepidle. Už som bol ochotný sa s tým zmieriť, keď tu zrazu plávam počas misie v Amsterdame, stlačím šprint a nestíhali mi ani motorové člny...

Inak musím zhodnotiť kampaň ako podarenú. Je trochu krátka, občas zbytočne rozt'ahaná, dokonca aj vykradnutá, ale dobrá. Zabavil som sa a nebyť nepriateľov, čo

zožerú pol zásobníka, zahral by som si ju znova v krátkom čase.

Multiplayer

Teraz prejdem na sekciu, pre ktorú ste si recenziiu asi otvorili. Kompetitívna časť je najobľúbenejšia na svete, klamali by sme si, keby sme tvrdili niečo iné. Aj Sony sa bráni akvizícii Activisionu spoločnosťou Microsoft hlavne pre multiplayer Call of Duty. Priznám sa, že tento typ hier nehrám tak často a ak áno, je to Warzone s kolegami z Gamesitu. Nemám teda ako porovnávať s minulými dielmi, ale za to vám ozrejším, čo môžete čakať a čo nie.

Herných módov je tu viac ako dost'. Napríklad Team Deathmatch, čo je asi najklasickjší možný režim, v ktorom sa proti sebe postaví dva tímy, pričom kto ako prvý získa určené skóre, vyháva. Je to zábava a vďaka automatickému výberu hráčov podobným vašej úrovni to nie je také stresujúce.

Tento výber sa tiahne všetkými režimami. Zaujímavý bol Free-for-all,

čo je vlastne obyčajný deathmatch. Strieľate na všetko, čo sa pohne. Ideálny mód, ak nemáte žiadnych kamarátov – tu si ich síce ani nespravíte, ale za to sa nemáte na koho vyhovárať, iba na vlastnú neschopnosť. Teda nič pre niektorých našich politikov.

Domination je klasické získavanie vlajok. Na mapách, ktoré sú veľa veľké, ich je až päť, je tak o čo bojovať. Za získanie vlajky dostanete body a tím, ktorý dosiahne určené skóre, vyháva. Na rozdiel od predchádzajúcich režimov tu nie je časový limit, ktorý by hru ukončil, takže sa to niekedy vie natiahnuť, a to najmä vtedy, keď sa stretnú dva veľa taktické tímy.

Search and Destroy je taký Counter-Strike. Ide o veľa krátke boje zamerané na bombu, ktorá má, alebo nemá vybuchnúť – v závislosti od toho, za koho práve kopete. Ak hrávate na konzole a nemáte doma PC, toto by som naozaj bral ako alternatívu ku CS-ku. Áno, čakám, že to nebude populárne vyjadrenie. Mimočodom, toto nie je jediná „vykrádačka“, ktorú som tu objavil a ktorou asi Infinity Ward chce rozšíriť svoje publikum, o tom však neskôr.

Mód Headquarters je iný... či lepší? Ťažko povedať. Musíte obsadiť nepriateľské sídlo velenia a ubrániť ho. Tím, ktorý ho bráni, nemá zapnutý respawn, čiže to trochu pripomína režim Hordy v iných tituloch. Ja im veľa neholdujem, takže som skončil s filtrom, kde som to vypol. Fanúšikov si to ale určite nájde. No a Hardpoint je vlastne to isté ako Headquarters, akurát respawn je povolený aj u tých, čo bránia získané územie. Taký easy mód.

Kill Confirmed už názvom naznačuje, čo by to mohlo byť. Každý vojak má





svoje „psie známky“, ktoré musíte získať, aby ste dostali body a vyhrali. Pre vás to znamená niekoho zastrelit', ísť k nemu a zobrať ich, takže nemôžete zostať v bezpečí v úkryte – vystavujete sa tak neustálemu tlaku na svoju aktuálnu pozíciu.

Je to zaujímavá perspektíva, ktorá núti prekopat' taktiku. Samozrejme, strieľať budete stále rovnako, získavanie bodov je už ale ťažšie a ak chcete vyhrať, musíte oveľa viac riskovať.

Vysvetľovať hádam nemusíme ani Prisoner Rescue. Podľa toho, v ktorom tíme ste, rukojemníkov buď strážite, alebo sa ich snažíte zabiť. Respawn je síce zakázaný, no môžete sa navzájom oživovať. Na to však veľmi nebol čas, počíta sa každá sekunda. A potom tu máme Knock Out, čo je ďalšia rýchlovka. Dva malé tábory proti sebe bojujú o zhodené zásoby. Ani tu sa nekoná žiaden respawn a tiež tu trochu smrdí Counter-Strike.

Ako vidíte, je z čoho vyberať. Aby toho nebolo málo, najnovšie viete hrať aj v režime, kde sa na hru pozeráte z pohľadu tretej osoby. Vyššie som spomínal, že pri niektorých módoch bol inšpiráciou CS-kom, tu zas podľa mňa cítiť, že CoD chce stiahnuť hráčov Fortnite. Po Resident Evil 8, kde prišiel tento mód a mne to je prirodzenejšie tak hrať, som si tu nevedel úplne zvyknúť. Áno, určite si to nájde fanúšikov a možno aj

stiahnu zopár ľudí na trochu dospeljšie hry, kde sa z nepriateľa nestane budova, keď po ňom začnete strieľať, ale či sa to uchyťí, ukáže až čas.

Veľmi pestrá je aj možnosť úprav vašich obľúbených zbraní a ak ste ich v kampani často menili, máte výhodu. Niektoré upgrady sú totiž viazané na hranie s konkrétnymi zbraňami. Často úplne inými, ako ste zvyknutý. Odmenou ale je, že sa dané vylepšenie odomkne na všetky zbrane, kde pasuje. Máte tak možnosť aspoň vidieť to, čo som písal v recenzii na singleplayer. Zbrane sú tu neskutočne dobre prepracované.

Máp je tu hojne, pričom sú rozsiahle a pestré. Nachádzajú sa aj v iných lokalitách, ako ste zažili v kampani, takže je to celkom osviežujúce. Našli sa možno jedna-dve, ktoré mi úplne nesedeli, ale to je veľmi subjektívne, takže u vás to môže byť inak. Hratelnosť je návyková, no občas prirýchla a chvíľu trvalo, kým som si zvykol, že tu sa na nič nečaká. Zábava je výborná, pre mňa trochu stresujúca, časom však stres opadával. Ak tomu nechá voľný priebeh, človek si proste zvykne na všetko.

Aby som nezabudol, v hre nájdete ešte jeden režim, ktorý mi ale ešte neprišiel úplne dokončený. Vidím v ňom najväčší potenciál pre tých, čo nemajú radi bezduché šprintovanie po mape a strieľanie od buka do buka. Spec Ops. Samotné pomenovanie je viac ako

veľavravné. Toto je ten režim, kde viete potichu prejsť misiu a nechať za sebou plno mŕtvol. Pomalé a efektné. Zatiaľ trochu rozbité, resp. nedotiahnuté, ale ak sa tomu štúdio poveruje, bol by to môj najobľúbenejší mód zo všetkých.

Verdikt

Nové Call of Duty ma nesklamalo. Určite tomu pomohla aj dlhá pauza od série, ale dostal som všetko, čo som hľadal.

Samozrejme, hardcore hráči budú titulu vyčítať rôzne nedostatky a chýbajúce elementy, no pokiaľ ste v sérii nováčikom, prípadne sa vraciate po dlhej dobe, určite neodídete sklamaný. Kampaň mohla byť dlhšia a multiplayer dotiahnutejší, ale to sú veci, ktoré sa v tej rýchlosti stratia. Obsahu je tu na množstvo hodín, hoci stereotyp sa, žiaľ, môže dostaviť veľmi skoro.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Infinity Ward	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zbrane	- krátka kampaň
+ Vizuál	- niektoré herné módy sú „opajcnuté“
+ Lokality	- stereotyp sa vie dostaviť veľmi rýchlo

HODNOTENIE:



Digitálna ochrana bez kompromisov

ESET Smart Security Premium



Password manager

Stačí si zapamätať iba jedno heslo.



LiveGuard

Ochráni vás aj pred neznámymi hrozbami.



Šifrovanie

Citlivé údaje zostanú v bezpečí.



Získajte rok ochrany navyše zadarmo

ESET oslavuje 30 rokov a pri tejto príležitosti sme pripravili výhodnú ponuku. Pri kúpe dvojročnej licencie ESET Smart Security Premium a ďalších vybraných bezpečnostných produktov dostanete tretí rok ochrany úplne zadarmo.

www.eset.sk



Digital Security
Progress. Protected.

Technológie pomáhajú meniť svet k lepšiemu.
ESET je tu, aby ich chránil.

Resident Evil Village - Winters' Expansion

ŽIVOT NA ZÁMKU, ČASŤ DRUHÁ



Hororová séria Resident Evil je tu s nami už dekády. Nepoznám človeka, ktorý by nepoznal či už hru, alebo film. Registrujem aj existenciu nejakého zrušeného seriálu, ten som však ešte nevidel. Vraj to ani nestojí za pozretie. Ale teraz sa pod'me venovať videohrám, ktoré to celé rozbehli, konkrétne najnovšiemu DLC pre Resident Evil Village s názvom Winters' Expansion.

Návrat ku (skoro) koreňom

V rozšírení, o ktorom si povieme o malú chvíľu, prichádza jedna z najpodstatnejších zmien. Posledné dva diely sa niesli v duchu pohľadu z prvej osoby. Od počiatkov, keď sme sa so statickou kamerou v miestnosti snažili nájsť ten správny smer, kam

sa máme otočiť, sme sa cez klasický pohľad z tretej osoby dostali až k FPV. Pre mňa ako dlhoročného fanúšika série to bolo spočiatku čudné, ale zvykol som si. Tak ako všetci.

Po prejdení Resident Evil 7 a aj Village som sa už so zmenou viac-menej zmieril a nejako som to viac nevnímal. No tu na scénu prichádza rozšírenie a s ním aj možnosť vrátiť sa do čias RE 4 a vyššie, teda do piateho dielu, Revelations, Revelations 2 a šiestky. Dost' veľa, aby si človek zvykol, ba čo viac, zamiloval si to. Áno, svoje čaro majú aj originály, no toto je pohľad, ktorý je praktickejší a podľa mňa celej sérii najviac pristal.

Napriek tomu, že som Village prešiel, už keď vyšla, na zmenu som si zvykol asi

za 4 nanosekundy. Hneď som sa vrátil do starých dobrých čias a nechcel som prestať hrať. Toto je presne tá vec, čo mi v podvedomí chýbala. Zároveň som si ale všimol, že hlavný protagonista Ethan stále skrýva svoju tvár. Kamera sa totiž nikdy nedala natočiť tak, aby som ju videl. Aj cut-scény ostali bez zmeny, plynule sa vraciajú do pohľadu prvej osoby, preto je Ethan stále nejako bez tváre.

Všetko je ale urobené tak, aby to neotravovalo a kto nehral Village v origináli, vôbec si nič nevšímame, keďže je to spravené veľmi nevtieravo. Pre mňa teda veľmi vítaná zmena a pevne verím, že štúdio odteraz ostane verné tejto perspektíve, prípadne (to by som chcel asi veľa) dá vždy na výber, z ktorého pohľadu chcete hrať.



Winters' Expansion

Pod'me sa pozriet' na hlavný dôvod, prečo sme tu, čiže na príbehové rozšírenie pre Village. Dlho som rozmýšľal, ako to podať, aby som neprezradil tú najdôležitejšiu udalosť, tak pokojne čítajte, bude to bez toho, hoci sa sám ukrátim o niektoré veci, ktoré som vám chcel povedať. Pozor však, ide o rozšírenie, takže niektoré súvislosti tu jednoducho budú vyzradené.

Ako všetci viete (kto nie, toto vedieť môžete), Ethan má dcéru Rose. Trápi ju zvláštne schopnosti, pre ktoré sa nevie zaradiť do spoločnosti. Jeden jej známy jej povie, že asi pozná spôsob, ako jej pomôcť – a tu sa znova rozbehne kolotoč Village, tentokrát však z pohľadu rodinného príslušníka.

Udalosti sa, samozrejme, dejú niekoľko rokov po Ethanovom dobrodružstve, pričom tu neostal každý kameň tam, kde by ste ho čakali. Hádanky sú nové, kl'úče iné, čo je však najdôležitejšie, zmenili sa aj nepriatelia. Celé to na vás

má pôsobiť trochu nechutne. Všade okolo sa na vás zo stien valí hmota pripomínajúca krv s podrvenými žilami, pričom z nej zas vyliezajú monštrá. Príbeh je rozdelený na tri dejstvá, z ktorých dve sú hlavné, kde sa najviac zabavíte, a to tretie slúži len na uvedenie hlavného záporáka na boss fight.

Prvé dejstvo sa odohráva v starom dobrom zámku. Tentokrát na vás nečaká na každom rohu veľká zlá pani, ale stále máte niečo za päťami. Pri väčšej obťažnosti nemáte veľa nábojov, takže často musíte zvoliť útek. Napriek všetkému na to nie ste úplne sami, celý čas vám totiž pomáha, usmerňuje vás, ba dokonca vám aj doplní zásoby váš strážny anjel Michael. Mišo sa vám prihovára prostredníctvom nápisov na stenách, ktoré tam kreslí zlatým písmom. Veľmi zaujímavý spôsob, ako písať príbeh, a musím priznať, že sa mi to celkom pozdávalo. V druhom dejstve sa posunieme do domu hračiek, čo bolo podľa mňa najstrašidelnejšie miesto v pôvodnej hre. A viete čo? Nič sa na tom nezmenilo. Hoci tentokrát na vás čakajú



iné monštrá a iné výzvy, opäť sa mi to páčilo zo všetkého najviac. Najskôr vás nevinné hľadačky postavíček pekne navedú k príšere, čo vás bude najviac mátať, potom vám už nedá pokoj. Som naozaj rád, že som sa do tejto lokality mohol vrátiť aj v rozšírení a že ako aj predtým, aj tentoraz nesklamala.

Finále sa nesie hlavne v duchu rozuzlenia príbehu, rodinnej zápletky a, samozrejme, poriadneho boja s bossom. Ako som spomínal na začiatku, Rose má určité schopnosti, ktorých sa prišla zbaviť. Tie však počas svojej cesty upgradovala, aby mohla postupovať ďalej a čuduj sa svete, bude ich najviac potrebovať práve vo finále. Kto by to čakal, že? V každom prípade, po osvojení mechanizmov boja sa to dá zvládnuť pomerne ľahko a nastáva koniec príbehu.

Ak zároveň chodíte po všetkých miestnostiach, pretože hľadáte zásoby, tak vám to celé zaberie necelé štyri hodiny hrania. Nie je to veľa, no na príbehové rozšírenie to stačí. Je to polovica času, čo si vie niekto vypýtať za celú kampaň. Tu za ten čas navštívite najzaujímavejšie miesta z pôvodnej hry, stretnete zopár známych, no hlavne to doplní koniec Village, ktorý to síce nepotreboval, ale radi sme to privítali. Po Horizon: Frozen Wilds ide pre mňa o druhé najzaujímavejšie rozšírenie a prináša funkciu, ktorú som si zamiloval – pohľad z tretej osoby.

Verdikt

Resident Evil Village – Winters' Expansion je komplexný balíček, ktorý sa oplatí vlastniť. Síce hráte za pubertáka, ale čuduj sa svete, nie je taký otravný, ako to vedia predniesť niektoré tituly. Stereotypy išli bokom a tým pádom sa otvorila cesta poriadnej rezident'áckej zábave a akcii, na ktoré sme zvyknutí. Možnosť zahrať si pôvodný titul z pohľadu tretej osoby je už iba čerešničkou na torte.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Capcom	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh	- trochu predvídateľný príbeh
+ nové schopnosti	
+ nové výzvy, hádanky a príšery	
+ dom hračiek	
+ pohľad z tretej osoby	

HODNOTENIE:



Marvel's Spider-Man: Miles Morales

KEĎ SI PETER VEZME DOVOLENKU, NEW YORK NAĎALEJ POTREBUJE SVOJHO OCHRANCU



So Spider-Manom sa na PC po krátkej pauze stretávame opäť a ako napovedá aj názov hry, tentokrát v koži Milesa Moralesa. Ako nám už dokázal aj film *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Miles nie je len nejaká bočná postava, ktorú si Marvel vymyslel z nudy, nech to nie je stále len o Peterovi Parkerovi. V obdobjí prinášať aj hru, ktorá sa nebojí prinášať aj vylepšenia a trochu experimentovať.

Ten druhý Spider-Man

Ako som naznačil už v úvode, Peter spolu s MJ odišli na pracovnú dovolenku a New York nechal v rukách Milesa. Čo by to bol za superhrdinský príbeh, keby sa všetko nepokašľalo a nehrozila by deštrukcia minimálne celého mesta?

Oproti predchodcovi je dej v Milesovi omnoho dynamickejší a má rýchlejšie tempo. Zároveň je však aj výrazne naivnejší a nedokázal ma pohltiť tak, ako to urobil svet Petera. Kliše vo forme zlej technologickej spoločnosti a akože aktivistov, ktorých agendou je v skutočnosti terorizmus, sme tu už mali veľakrát. Zachraňuje to samotná postava Milesa, jeho rodina a priatelia. Ich vzťah je výborne spracovaný a plný humoru či emotívnych momentov.

Otvorený svet je opäť menší, než je v moderných hrách bežné, čo v žiadnom prípade nie je negatívom. Oproti prvému Spider-Manovi sú však mnohé činnosti mimo hlavného príbehu nudnejšie a spoliehajú sa z veľkej časti na zbieranie collectables, ktorým som nikdy neprišiel

na chuť. A to hlavne vtedy, keď od toho závisí vylepšovanie postavy. Na druhej strane, pozitívom je menej quick time eventov. Dobrým doplnkom je aj mobilná aplikácia, v ktorej si môžete vybrať z bočných aktivít podľa ich blízkosti.

A hoci má hra takmer totožné ovládanie so svojim predchodcom, Miles je po všetkých stránkach akýmsi upgradovaným Spider-Manom. Animácie pohybu, skokov, odrážania sa a samotného hojdania na pavučinách sú efektnejšie a prechody medzi nimi ladnejšie. Ovládanie na klávesnici bolo prekvapivo príjemné a po gamepade som nemusel siahnúť ani raz. Väčších zmien sa dočkal súbojový systém, pretože Miles disponuje niekoľkými schopnosťami navyše. Jeho telo je nabité



špeciálnou venom energiou, vďaka ktorej vie používať zdrvujúce útoky, pričom ich využitie nájdete aj pri riešení jednoduchých hádaniek. Titul má aj väčšie zameranie na stealth, ktorému dopomáha Milesova krátkodobá neviditeľnosť. Tejto stránke hry som však veľmi neholdoval a radšej som sa pustil do poriadnej bitky, kde je možné využiť všetky dostupné pohyby a techniky.

Vizuálne hody, ktoré nie sú bez chýb

Skoro všetky technické problémy z prechádzajúceho dielu sa podarilo vyriešiť, čo je dobrá správa. To spomínané skoro sa však skladá aj z tých vážnejších, takže hra má stále tendenciu padat' a framerate lieta hore-dole. Voči samotnému prevedeniu však nemám absolútne žiadne výhrady. Množstvo detailov vyráža dych a sneh spolu s vianočnou atmosférou dodáva New Yorku úplne novú dušu. Navyše, Miles Morales je jeden z mála titulov, kde je raytracing naozaj viditeľný a efektívny. Ak na to máte dostatočný stroj, odporúčam vypnúť



DLSS a na vyhladzovanie hrán nepoužívať technológiu DLAA. Trvalo mi to nejaký čas, ale rozmazaný obraz (najmä v pohybe) sa dá pripísať práve týmto dvom technológiám. Na RTX 3070 Ti sa hra pri najvyšších detailoch dokázala v priemere hýbať okolo 70 snímok za sekundu, čo je veľký posun, keďže pred pár mesiacmi som s nastaveniami musel bojovať

a bez DLSS som Spider-Mana radšej nezapínal. Pozitívom je aj odlišný hudobný sprievod. Zatiaľ čo Peterov Spider-Man mal bližšie k filmom a ku klasickým soundtrackom, Miles je sprevádzaný hip-hopovými tónmi a nechýba aj niekoľko licencovaných skladieb. Dabing je opäť fantastický a až na pár bugov, keď audio stopa nebola správne zosynchronizovaná s obrazom, nemám čo vytknúť.

Verdikt

Vo finále musím zdôrazniť, že nerozumiem rozhodnutiu Sony Spider-Manov vydať osobitne a dokonca bez možnosti kúpy akéhokoľvek balíčka, ktorý by obsahoval obidva tituly za zvýhodnenú

cenu. Uncharted, ktorý je práve v tomto aspekte so Spider-Manom porovnateľný, vyšiel ako jedna hra s vynikajúcou cenovkou. Za Spider-Manov si zaplatíte skoro dvojnásobok, čo je v prípade Milesa, ktorého príbeh zvládnete za sedem hodín, mierne prepálené. A nesmieme zabúdať na to, že nejde o žiadne novinky. Nič to však nemení na fakte, že Marvel's Spider-Man: Miles Morales je veľmi zábavný titul, pri ktorom sa určite nebudete nudiť. Škoda, že nie je trošku dlhší a že ho neobišli technické problémy.

Juraj Vlha



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Insomniac Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborné audiovizuálne spracovanie	- cena je vyššia
+ stále zábavný súbojový systém	- bugy a technické problémy

HODNOTENIE:



Lost Judgment

AKČNÝ KLENOT KONEČNE AJ V PC



Lost Judgment je vynikajúca akčná hra, ktorú by si nemal nechať ujsť nikto, kto má rád videohry a staré hongkongské kung-fu filmy. Aj napriek tomu, že sa v nej do detailov rozoberá jeden z najväčších spoločenských problémov súčasného Japonska – šikana v stredných školách – je to krásna hra s množstvom dojemných scén, v ktorej hlavnú rolu zohráva úprimné srdce. Tak ako aj prvý diel s názvom Judgment, ktorý sa zaoberal zvyšujúcim sa počtom Japoncov trpiacich demenciou, rovnako aj tento druhý reflektuje skutočný život a skutočné ľudské hodnoty, samozrejme, svojím štýlom. Je to v podstate rarita, jeden z mála akčných titulov, ktorého tvorcovia sa neboja ukázať city hlavných postáv, ich strach, slzy a znechutenie zo sveta, v ktorom sa ocitli. Týmto mi pripomína majstrovské dielo Metal Gear Solid, ktoré vyšlo ešte v roku 1999 na prvom PlayStation.

Lost Judgment vylepšuje v podstate všetko, v čom Judgment zaostával. Napríklad tu existuje oveľa menej misií na

sledovanie a prenasledovanie ako v prvom diele, ktoré znižovali jeho hrateľnosť. Síce ich je tu teda omnoho menej, no o niečo sa vylepšili. Ak by som mal byť úprimný, najradšej by som bol, keby boli úplne odlišné, veď predsa len prenasledovacie misie sú stále založené len na QTE sekvenciách. Avšak, aj pri takomto nízkom počte dokážu pôsobiť osviežujúco. Možno si spomínate, prvý diel som hodnotil štyrmi hviezdami, pretože príbeh bol vynikajúci, ak by bol o niečo horší, ostal by som na pôvodne plánovaných troch. No čo teraz s piatimi hviezdami? Priznávam, vyskytujú sa veci, ktoré mohli byť lepšie (o čom budem ešte písať), ale Lost Judgment takéto kompromisy nepozná.

Boje v Judgmente boli výborné, hoci priznávam, časom sa môžu javiť stereotypnými. Súbojom v Lost Judgmente to nehrozí, pretože súbojový systém je znateľne vylepšený. Je citlivejší, rýchlejší, nájdeme v ňom väčšie množstvo bojových schopností, v prostredí sa objavujú nové veci, ktoré môžete využiť ako

improvizované zbrane. Páčili sa mi detaily, ako napríklad nepriatelia, ktorí padli na zem a vzdali sa. Hlavný hrdina Jagami im štýlovým spôsobom preukázal milosť. Existuje obrovský zoznam pohybov a akcií, ktoré môžete využiť v bitkách, aby ste získali čo najviac SP (skúsenostné body), pričom po súbojoch si môžete ten zoznam skontrolovať, aby ste videli, ktoré akcie sa vám podarilo vykonať. V hre máte tentokrát päť bojových štýlov, vrátane boxu a aikida. Aikido nie je v hrách veľmi rozšírené a podľa mňa je to chyba, pretože je to bojový štýl úplne odlišný od ostatných a jeho unikátnosť príjemne ozvlášťňuje spôsob, ako pristupujete k bojom. Navyše, každý bojový štýl má svoj vlastný hudobný motív.

Príbeh je minimálne taký dobrý ako v Judgmente. Je zamotaný, obsahuje hĺbu nových postáv a spočiatku ani nepôsobí tak temne, ako sa to neskôr zmení. V úvode je Jagami nenútený, Kajto sa len zabáva v baroch a príbehové misie sú viac uvoľnené. Avšak, nebude to trvať



vedľa ajšie aktivity, prepojené s jednou vedľa ajšou príbehovou linkou, sú natoľko robustné, že ide v podstate o hru v hre. V škole je 10 školských klubov, ktorých môžete byť súčasťou, a každý z nich vám poskytne jedinečné minihry, ako tanec, bitky robotov, box, skateboard alebo bicykle. Nie sú to len nejaké minihry do počtu, ako napríklad automaty, pretože obsahujú vtipné príbehy. Taktiež môžete pomáhať tímom v súťažiach a podobne.

Z noviniek, ktoré sa objavili počas hrania, by som spomenul predovšetkým možnosť lezenia po trubkách alebo plošinkách uchytených na stenách a stealthové pasáže. Bohužiaľ, ani jeden z týchto elementov nie je dostatočne využitý. Liezt'

dlho, príbeh sa čoskoro stane zlovestným a drsným, dokonca naberie aj štipku konšpirácie. Je v ňom síce veľa krásy, no rovnako aj príšernosti v podobe niektorých ťažko pozerateľných scén, od ktorých slabšie povahy budú pravdepodobne radšej odvracať zrak. A asi by aj mali, keďže kamera sa nikdy nepohne inde, aby sa to nepríjemné a odporné, o ktorom tušíte, že bude nasledovať, nedostalo mimo pohľad. Drsné scény sú tu naturalisticky spracované i verne nasnímané. Klobúk dole pred Segou, že sa nebála ukázať hrôzy násilia a ľudskej beštiálnosti takto priamo a detailne.

Tak ako v prípade predchádzajúcej časti, respektíve série Yakuza, aj v Lost Judgment existuje veľa vedľa ajších aktivít, ktoré vás môžu rozptýliť. Na rozdiel od Judgment sú tu tieto činnosti skutočne zábavné a oplatí sa im venovať pozornosť. K dispozícii už nemáte len fiktívnu štvrť Kamuručo, ale taktiež aj novú Idžinšo, ktorá je o dosť väčšia a aj lepšie nadizajnovaná, hlavne čo sa týka architektúry. V kancelárii tentokrát máte hernú konzolu so systémom Sega



Master System, s množstvom hier, ktoré môžete nájsť a následne si môžete napríklad zahrať pokračovanie on-rail striel'ačky Kamuro of the Dead, máte tu prakticky všetky arkádové automaty z Judgment, môžete si nájsť priateľ'ky, riešiť zaujímavé vedľa ajšie úlohy a hlavne vás môže na dlhší čas zabaviť „monštrum“ menom School Stories. Tieto voliteľ'ne

môžete len v konkrétnych momentoch, keď vám to umožní hra pri plnení questu. Nie je to, bohužiaľ, tak, že by ste sa rozhodli vyliezť na náhodnú budovu, ktorú vidíte. Je to škoda, keďže som sa tešil na tento druh prieskumu, podobný prieskum je v Zelde či Tomb Raiderovi.

Stealthové pasáže sú tiež len vynútené a nemôžete hrať stealthovo, ako sa vám zachce. Na jednej strane je tu stealth dosť primitívne spracovaný a nie je vôbec zaujímavý. Na strane druhej je tu však takýchto momentov málo a tieto pasáže nie sú dlhé, takže aspoň neotravujú. Taktiež si uvedomujem, že táto hra ani nemala byť konkurentom Lare Croft či Splinter Cell, no väčšia voľnosť by nebola na škodu.

Lost Judgment obsahuje viac ako 180 odomykateľných zručností, pričom tentokrát si už pre seba môžete vybrať rôzne detaily, ktoré môžu zlepšiť váš útok, obranu alebo čokoľvek iné. Tento prvok RPG nebol prítomný v predchádzajúcej hre. Veci na nosenie si môžete kúpiť alebo ich môžete vyhrať ako cenu za





hranie rôznych minihier, musíte však splniť nejakú podmienku, ako dosiahnuť určité skóre. To znamená, že hranie minihier má v tejto časti hlbší presah. Bohužiaľ, hra vizuálne nereflektuje to, čo si oblečiete. Napríklad také rukavice ostanú rukavicami len v menu. Jagami ich v skutočnosti na rukách nemá.

PC verzia Lost Judgment je na rovnakej úrovni ako PC verzia Judgmentu. Oba porty sú v podstate rovnako znamenité. Lost Judgment podporuje kurzor myši a prináša veľa grafických nastavení, ktoré by ste od PC hry očakávali. Hra ale trpí „neduhom“ v podobe prerenderovaných cutscén, ktoré bežia len v 1080 p.

Spočiatku tieto scény dokonca bežali len v 30 fps, avšak počas môjho recenzovania Sega vydala patch, ktorý ich vylepšil na 60 fps. Keďže som PC hráč a hranie K+M

(pozn. klávesnica a myš) považujem za najviac intuitívne (a najlepšie), môžem o sebe povedať, že kvalitnú K+M podporu dokážem rozoznať. Aj preto môžem prehlásiť, že K+M tu funguje úžasne. Klávesy sú dobre rozložené, pričom si ich môžete aj sami prirodzene nabindovať, a kurzor zabezpečuje pohodlné orientovanie sa v hlavnom menu, či pri rôznych in-game situáciách.

Grafika v tejto hre je veľmi dobrá a na pohľad sa mi zdala krajšia ako v Judgmente, hoci aj tu je badať množstvo textúr s nízkym, či až veľmi nízkym rozlíšením. Nakoniec musím oceniť aj soundtrack, pretože hudba je tu majstrovsky spracovaná.

V recenzii som už spomenul niekoľko vecí, ktoré sa mi nepáčili, v porovnaní s ostatnými, no ešte musím viac priblížiť

problematiku cutscén: hra trpí ich veľkým množstvom. Nevadia mi cutscény, keď sú dobre spravené a nevyskytujú sa tak často, aby začali byť otravné, no Lost Judgment sa do tejto kategórie nemôže zaradiť. S približujúcim sa koncom sa počet cutscén zvyšoval a začali byť dokonca úmorné, z dôvodu, že môžete hrať minimálne, kým sa spustí ďalšia cutscéna. Toto je problém, ktorý sa objavuje hlavne počas príbehových misií.

Lost Judgment dokáže byť brutálny, emotívny, zábavný, donúti vás premýšľať. Je to skutočne vynikajúca hra a zároveň jedna z najlepších akčných hier, aké som za posledné roky hral. Lost Judgment vylepšuje predchodcu po každej stránke, a hoci nové prvky nie sú až také dobré, ako by mohli byť, vynikajúci príbeh, excelentný súbojový systém a kvalitný vedľajší obsah posúvajú tento titul v rámci žánru medzi úplnú extratriedu. Spoločnosti Sega je taktiež treba poďakovať za výborný prístup k portu, keďže PC verzia sa ovláda skvele a ide úplne bez problémov.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Ryu Ga Gotoku St.
Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúci príbeh s presahom
- + skvelý súbojový systém
- + množstvo kvalitného vedľajšieho obsahu
- stealth a parkúr sú nedotiahnuté prvky
- automaty totožné s predchodcom

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Pentiment

KLAME TELOM A NEPRINÁŠA VŠETKO Z TOHO, ČO SĽUBUJE



Obsidian Entertainment je už dlhé roky stálicou na hernom poli. Na troskách Black Isle Studios vznikla nová herná entita, ktorá sa rovnako ako už spomenuté zaniknuté štúdio zameriavala predovšetkým na RPG žánre. Tot' bola ich aj prvotina Star Wars: Knights of the Old Republic II – Sith Lords, po ktorej nasledovali kúsky ako Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas, séria Pillars of Eternity či The Outer Worlds. Obsidian je ale známy aj niekoľkými, povedzme experimentálnymi hrami, ktoré sa vymykajú jeho tradičnému portfóliu. Spomeňte si napríklad na akčné multiplayerovky Armored Warfare a Grounded. V súčasnosti, keď štúdio pracuje na vysoko očakávaných RPG tituloch Avowed a The Outer Worlds 2, sa rozhodlo pre ďalší experiment v podaní vizuálnej novely Pentiment.

Ihneď zabudnite na to, čo ste o hre doteraz možno počuli. Pentiment nie je ani role-playing hra, hoci si môžete sami vybrať kultúrne i sociálne pozadie

hlavného hrdinu Andreasa Malera, a nie je to ani adventúra, hoci sa z pohľadu na to, ako sa hrá, môže na prvý pohľad zdať. Pentiment je vizuálna novela s úplne minimalistickou hrateľnosťou a konzekvenciami, ktoré majú najmä iba kozmetický ráz. Pentiment je titulom o obyčajných sedliackych ľuďoch, ktorí zažívajú turbulentné časy 16. storočia v dedine na úpätí Álp, a o opätstve týčiacom sa nad dedinou, ktoré v sebe ukrýva nejedno tajomstvo.

Ak by som mal Pentiment opísať, asi by som povedal, že je to odľahčená verzia role-playing monumentu Disco Elysium, ale je zbavená všetkých RPG prvkov, inventára, stromov schopností, zbierania predmetov i filozofického podtónu. Rovnako ako Harrier Du Bois, aj Andreas sa často sám seba v myslí pýta, ako má v určitých situáciách zareagovať, pričom mu napovedajú tri postavy – Beatrice, Sokrates a Svätý Grobián, ku ktorým sa občas rád utieka vo svojich snoch. Bez ohľadu na to, aké pozadie Andreasovi

vyberiete, bude utrápeným človekom, ktorého ťaží až prílišný rešpekt k svojmu prísrnemu otcovi i žena, ktorú si má vziať za manželku, hoci ju ešte nikdy nevidel. Oproti Disco Elysium však Pentiment nie je po tejto stránke tak prepracovaný. Predsa len vnútorné monológy a hádky so všemožnými "ja" boli v Disco Elysium niečím skutočne nvidiaňým. Na druhej strane, Pentiment rovnako tak ponúka vždy niekoľko možností, ako sa dopracovať k riešeniu, a to kombináciou vašich rozhodnutí a voliteľných vlastností hlavnej postavy na začiatku hry. Kvôli tomu hra tak trochu to miestami pripomína Deus Ex. No dobre. Viem, že teraz už trochu preháňam.

Andreas Maler je v prvom rade umelec, maliar, ktorý pracuje v miestnom opätstve na svojom majstrovskom diele, knihe, ktorú prepisuje pre svojho zákazníka a zároveň aj ilustruje. Tassing nie je jeho rodné mesto a ani tu nežije, je tu len prechodne počas svojho Wanderjahre. Keď ho dokončí, odíde späť



panstvám, kresťanských reformácií a spomienkam na dávne pohanské časy. Na svoje si prídu aj naši, nakoľko niektoré postavy majú súvislosť s vtedajšou Bohemiou, a dokonca začujete (teda, prečítate si) aj trochu češtiny.

Hra je rozdelená na akty a tie na kapitoly, pričom každý z aktov sa odohráva o niekoľko rokov po tom predchádzajúcom. Prostredie i postavy sa tak vyvíjajú, spoločenská situácia sa mení, niektorí obyvatelia dospievajú, iní sú už po smrti. Každý z aktov má určitý časový limit, počas ktorého vediete vyšetrovanie predtým, než sa skončí a stane sa niečo dôležité pre príbeh. Nejde ale o odpočítavanie v reálnom

do ruchu veľkomesta Nuremberg. Zatiaľ žije u sedliakov Gertnerovcov na ich farme. Jeho život je pomerne stereotypný, hoci rôznorodé povahy miestnych ľudí ho dokážu prebrať z letargie. Jedného dňa však dôjde v kláštore k vražde baróna Rothvogela, ktorý sa prišiel pozrieť na jednu z kníh, ktorú si objednal, a veci naberú strmhlavý spád. Samozrejme, nie sú žiadni priami svedkovia, len jeden mních, Andreasov kolega, ktorý bol prichytený s nožom v ruke nad jeho mŕtvolou. Andreas si je však istý, že to brat Piero urobil, nemohol, preto sa po pravde rozhodne pátrať na vlastnú päsť.

Keďže som hru prešiel trikrát za sebou, môžem bez problémov povedať, že v Pentiment o žiadne vyšetrovanie nejde. Teda, nejde oň v priamom slova zmysle. Hra je založená na vypočutí dostupných svedkov a konečnom rozhodnutí, kto to spravil. Bez toho, aby som prezradil nejaký spoiler, poviem vám, že nikdy neodhalíte, kto zabíjal. Skutočne to nie je spoiler, ale herná featúra, keďže ju predstavil sám režisér John Sawyer. Ten chcel, aby sme sa vcítili do tej doby, kde



neboli žiadni skutoční vyšetrovatelia a ani pokročilé forenzné metódy riešenia zločinov. Boli to ťažké, tvrdé a často nespravodlivé časy. V hre preto skúmate len možné motívy podozrivých, no k skutočnému odhaleniu pravého vraha nikdy nedôjde. Tvorcom sa ale skutočne verne podarilo vykresliť tú svojskú búrlivú dobu plnej vzbúr sedliakov proti

čase. Aktivity ako jedenie, spanie či akcie spojené s priamym vyšetrovaním motívov vždy zaberú nejaký čas, čo má dopad na jednotlivé časti dňa. To má za dôsledok, že napríklad v noci nemôžete osloviť NPC postavy, keďže spia a ich domy sú zamknuté, tak musíte až do rána drichmať aj vy. Ak však viete, ako máte hrať a kam v danom momente ísť, jednoducho ak si viete dobre zorganizovať čas, nebudete mať problém prísť na všetky motívy. Škoda len, že hra núti vyšetrovať toľko, koľko sa dá, len aby sa herný čas posunul až na koniec príbehom vytýčeného okamihu, kedy vyšetrovanie končí. Nakoľko je táto hra dost' o opakovaných hraniach, ak teda chcete objaviť všetky nitky pohnútok vedľajších postáv a vidieť všetky konsekvencie, mrzí ma, že neponúka možnosť zmeny času bez nutnosti pracného opakovaného vyšetrovania všetkých postáv, ktoré som pri opakovaných hraniach robil skutočne už len preto, aby som posunul čas.



Otázkou teraz ale taktiež je, prečo by ste to ale robili. S vedomosťou, že nikdy



nenájdete dôkazy odhal'ujúce skutočného vraha, sa hra mení "len" na ukážku konzekvencií po tom, čo sa stane, ak niekoho obviníte. Nikdy avšak neodhalíte, kto bol skutočne za tými hriešnymi činmi. Iste, nie je pekné pozerat' na popravu človeka, o ktorom viete, že mal motív, ale nenašli ste žiadne dôkazy jeho viny, no keďže viete, že tie dôkazy nenájdete nikdy, tak ako hráči môžete iba pokrčiť plecami a pôjdete ďalej. Ono ani to odhal'ovanie motívov nie je nejaká obzvlášť zložitá. Gro hrateľnosti tkvie len v dlhých konverzáciách a jednoduchých herných pasážach, medzi ktoré patrí napr. zbieranie vetvičiek zo zeme, upravenie polohy obrazov na stene či nájdenie skrytej chodby. Čím dlhšie tento kúsok hráte, najmä ak to

robíte už druhýkrát, nadobudnete, čo sa hrateľnosti týka, pocit akejsi plytkosti celého projektu, ba priam by som povedal naïvnosti. Sám režisér Josh Sawyer sa v rozhovor vyjadroval, že nechcel, aby bola hra zložitá. Mám pocit, že s tým jeho rozhodnutím zašiel až príďaleko. Na druhej strane, o filozofickej hĺbke hry a preberaných témach tu ale nehovorím. Pentiment je po tejto stránke skutočne skvelá hra hodná zamyslenia.

Pentiment klame telom. Iste, srdce má veľké, o tom niet pochýb, a cítiť v tom lásku tvorcov a ich snahu priniesť jedinečný zážitok. V rámci portfólia Obsidian Entertainment o jedinečný titul, samozrejme, určite ide. Už vizuál, pripomínajúci rozanimované fresky,

je krásny a určite by som ho chcel znova vidieť aj v iných hrách, napríklad aj v Pentiment 2. Najmä rôzne typy písma, ktoré charakterizujú postavy, sú zaujímavým nápadom, a potešia aj výnimočné detaily ako opravovanie preklepov počas toho, ako sa dialógy vypisujú v dialógových bublinách. Hra ide dokonca tak ďaleko, že jednotlivé spoločenské vrstvy obyvateľov majú svoj vlastný font. Alebo ide o to, ako Andreas vníma postavy navôkol neho? Z času na čas sa totiž postavám font zmení, keď hlavná postava zistí o inej niečo zaujímavé. Dobrým príkladom je pastier Tils, ktorý oplýva sedliackym fontom, avšak akonáhle Andreas zistí, že vie čítať, aj keď len v nemčine, font sedliaka sa zmení na krajší, honosnejší. Takéto detaily dodávajú hre život a vám úsmev na tvári. Všetky takéto malé nuansy nepostrehnete ani po dvoch prejdieniach. Späť ale k tomu, čo som načal na začiatku. Hra klame ale v tom, čo ponúka. Konzekvencie sú len kozmetické a zahŕňajú buď iba niekoľko zmenených viet, alebo v tom lepšom prípade miesto, kam budete chodiť spať. Hlavnú kostru príbehu však nikdy nezmeníte. Nezmeníte hlavné udalosti, situácie, ktoré nastanú, ani správanie postáv, ktoré tieto situácie vyvolajú.

Toto uvedomenie si je o to smutnejšie, že rozvíjanie deja je hlavným elementom titulu. V Pentiment len chodíte od postavy k postave a preklikávate dialógy. Tých pár minihier, ktoré som spomenul,



hoci sa vlastne zdráham použiť to slovo, pretože v skutočnosti to žiadne minihry nie sú, na tom nič nezmenia. Ak sa vám zdala séria Pillars of Eternity ukecaná, na Pentiment sa radšej ani nepozerajte. Je to hrubá kniha bez ilustrácií, v ktorej sa sami rozhodujete, na ktorej strane budete pokračovať ďalej. Vzhľadom na to, že tu ide len o osudy postáv a príbeh, sa tvorcovia s týmto námetom mohli rozhodne viac pohrať, aby sa postavy a príbeh následkom vašich rozhodnutí skutočne menili. Ved' o nič iné tu ani nemalo ísť. Aby som ale nebol len negatívny, konsekvencie sa tu samozrejme objavujú. Ak dáte popraviť jedného podozrivého, druhého, či nejakého iného, vždy sa to odrazí na tom, v akom stave bude jeho rodina, či, dajme tomu, komunita, v ktorej sa nachádza, v ďalšom akte. Takéto konsekvencie sú samozrejme fajn, ale nie je to nič, čo by menilo príbeh. Neviete zmeniť osud celej dediny, nevíete zmeniť osud opátstva, nevíete zmeniť osud samého seba. To je, čo som ja očakával od Pentimentu predovšetkým, a to je aj dôvod, prečo je konečné hodnotenie také, aké je.

Hra niektoré vaše odpovede označí vetou „This will be remembered“ a v nejakej situácii v budúcnosti to použije buď vo váš prospech, alebo proti vám. Ide o niečo ako checky v RPG hrách. Záleží síce teda na tom, čo hovoríte a komu to hovoríte, avšak len v týchto konkrétnych situáciách. Ak Pentiment skúšate prvýkrát, nikdy vopred nevíete, či



daná odpoveď bude zapamätaná a keďže hra sa pritom neustále automaticky ukladá do jedného save slotu, nemôžete loadovať a skúšať rôzne kombinácie. Mám pocit, že tvorcovia chceli dosiahnuť, aby ste s vašimi rozhodnutiami žili. Ale pst, tento systém sa dá zlomiť.

Prezradím vám jeden trik. Ak sa vám vaša odpoveď nebude páčiť, ešte počas rozhovoru jednoducho vyjdite do hlavného menu a načítajte poslednú uloženú hru. Keďže sa hra ukladá pri prechode na každú novú obrazovku, od momentu save do momentu kľúčovej udalosti v rozhovore vždy ubehne rádovo len niekoľko desiatok sekúnd, čo sa dá bez problémov pretrpieť. Avšak konsekvencie

vašich rozhodnutí, ktoré uvidíte v budúcnosti, už zmeniť nedokážete.

Všimol som si aj pár vecí, ktoré neboli veľmi konzistentné, resp. príliš logické. Napríklad jeden check súvisí s malým dievčaťom, ktorému ste jednu hovorili príbeh podľa vášho výberu. Ak sa dievčine po siedmich rokoch (druhý akt) ozvete s cieľom zistiť jednu informáciu, hra bude brať vaše rozhodnutie spred siedmich rokov. Je to trochu zvláštne, no ešte zvláštniejšie je, že ona si vás bude len matne pamätať a na príbeh si už pamätať nebude vôbec. Preto teda hra berie do úvahy toto rozhodnutie, to mi ostáva záhadou. V iných momentoch dokázala moja postaviť hovoriť o veci, ktorú nezažila (o presnej



príčine úmrtia obete, keď pitva ešte neprebehla), prípadne o udalosti, ktorej sa nezúčastnila (prichytíte výrastkov chytat' žaby a nepovedia, prečo to robia, pričom o nejaký čas neskôr vaša postava hovorí, ako bol počas omše kostol plný žiab, hoci tam nikdy nebola a s nikým sa o tom nerozprávala). Natrafil som aj na popis postavy vo vašom zápisníku, ktorý avšak dopredu spojil to, čo sa s ňou stane v ďalších aktoch.

Časom sa u mňa prejavil určitý pocit stereotypu, znásobený hlavne pri opakovaných hraniach. Každý akt má totiž rovnakú schému. Niečo sa stane (zámerne nehovorím vražda), dostanete deadline, vypočúvate postavy a nakoniec sa rozhodnete. V prvom akte mi to neprekážalo, potom som si však uvedomil, že to isté začínam robiť aj v druhom a treťom, pričom v treťom už dokonca ani nič nevyšetrujete. Tam už skutočne len odklikávate dialógy. Takto, táto hra je fajn na jedno prejdienie, ide o zaujímavý zážitok obohatený o krásny kreslený vizuál a nádhernú hudbu. Koniec-koncov, ani príbeh

nie je vôbec zlý, teda s výnimkou záverečných pasáží, ktoré mi prišli dost uponáhľané a rozpačité, a postavy majú charizmu a dobre vykreslené charakterové črty. Aj témy, ktorými sa titul zaoberá, sú hodné zamyslenia. Ak budete všímavý, spoznáte, ktoré sedliacke dievčatá zažívajú lesbickú lásku, alebo ktorí dvaja mnísi skrývajú pred svetom svoj tajný homosexuálny vzťah. Alebo nakoniec ani nie je taký tajný? Za múrmi božieho opátstva sa totiž dejú veci, ktoré takpovediac nie sú veľmi kompatibilné s kresťanským učením a ani sám opát nie je v žiadnom prípade čistý. Hra rieši dôležité témy a nebojí sa veci ukázať také, aké sú. Toto všetko je fajn a Pentiment je v rámci žánru určite dobrý kúsok, len som čakal o dost' viac z pohľadu konsekvencií a skutočného ovplyvňovania príbehu.

Viete, čo je ale paradox? Ja túto hru úplne milujem. Milujem jej štýl, milujem to, ako sa hýbe, aké ma dialógy, aký krásny má vykreslený svet, aké sú postavy živé a charakterovo odlišné. Skutočne. A to aj napriek zdanlivo priemernému

skóre, ktoré vidíte pod týmto odsekom. Ja túto hru stále hrajem, a aj keď je to už štvrtýkrát za sebou, tak stále prichádzam na úplne nové veci. Tak nejak si uvedomujem, že môj názor na hru asi nebude nikdy konečný, pokým nevyčerpám všetky možnosti, neobjavím všetky najmenšie detaily. Vlastne, ak by sa dalo, teraz by som k týmto trom hviezdám predsa len pridal ešte polovičku zo štvrtej. Avšak aj napriek tomu všetkému krásnemu, čo Pentiment nepochybne ponúka, nemôžem ísť vyššie kvôli triviálnosti "úloh", ktoré vám hra predkladá. Teda, ale aspoň zatiaľ! Kto vie, čo budúcnosť prinesie, a či v hre pri ďalších hraniach neobjavím niečo, čo so mnou úplne zatočí, a či sa k tejto recenzii ešte potom nevrátim a trocha ju ešte neupravím. Holt, to je to čaro (a pre recenzentov zároveň prekliatie) hier s vetvenou hrateľnosťou a množstvom skrytých prvkov. Nateraz ale takéto skóre musí stačiť.

Vizuálne i herne najunikátnejší titul od Obsidianu, bohužiaľ, neprináša všetko to, čo sľuboval, a aj preto pôsobí, akoby zastal tak v polovici svojej cesty. Pentiment ukazuje svoje kvality predovšetkým vo vizuále a vo vykreslenom stredovekom svete, v ktorom sa odohráva, no jeho minimalistická hrateľnosť a len kozmetické konsekvencie rozhodnutí majúce dopad predovšetkým len na s príbehom priamo nesúvisiace NPC postavy, mi bránia v tom, aby som o hre dokázal s čistým svedomím povedať, že nemôže byť lepšia. Vzhľadom na srdce, ktoré v sebe má, by s radikálnejšími konsekvenciami, ktoré by menili príbeh, a prepracovanými zábavnými minihrami aj napr. s prítomnosťou poriadnych hlavolamov bez pochýb patrila medzi to naj v žánri. Za voliteľné vlastnosti hlavného hrdinu, vďaka ktorým sa otvárajú viaceré cesty, ako prísť k odhaleniu motívov páchatel'ov, a filozofický podtext celej hry ale určite palec hore.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
vizuálna novela	Obsidian Ent.	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny vizuál a hudba	- konsekvencie sú len kozmetické
+ pekný príbeh a pekne vykreslené postavy	- minimalistická hrateľnosť
+ postavy i prostredie sa menia s časom	- niekedy nekonzistentných vecí
+ nebojí sa tabu tém	

HODNOTENIE:

★★★★☆



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk

MP3 .SK
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

Bezdrôtové slúchadlá Sensemore Air

Nová technológia Sensemore pomáha riešiť často sa vyskytujúce neprijemnosti spojené so slúchadlami - keďže sú priamo v ušiach a blokujú veľkú časť okolitého prostredia, používatelia majú tendenciu si ich z uší v rôznych každodenných situáciách ako napríklad pri rozhovore vyťahovať.

So slúchadlami Creative Sensemore Air sa to mení, pretože používatelia majú plnú kontrolu nad úrovňou zvukov prostredia. Vďaka režimu Sensemore, ktorý je 5-krát citlivejší ako režim okolitého prostredia, môžu používatelia lepšie počuť reč a ďalšie prvky prostredia, ktoré sú zosilnené s vyššou čistotou. Bonusom je, že pri nastavení na vyššiu intenzitu by to mohlo byť prospešné aj pre ľudí s miernymi poruchami sluchu.

Režim okolitého prostredia možno použiť keď chcú používatelia počuť hudbu a zároveň si uvedomovať okolie. Napríklad pri behu po rušnej ulici. Naopak, ak chcú

používatelia vypnúť okolitý svet, aby sa mohli naplno ponoriť do hudby, môžu sa spoliehať na režim aktívneho potlačenia hluku (ANC). Intenzitu všetkých 3 režimov je možné plne nastaviť prostredníctvom praktickej aplikácie Creative.

Vďaka nabíjacímu puzdru, ktoré je oveľa menšie ako má zvyšok skutočne bezdrôtovej série Creative, je Creative Sensemore Air najprenosnejší model. Napriek menšiemu rozmerom si zachováva vysokú výdrž batérie, ktorá sa stala charakteristickým znakom tejto série - až 10 hodín na jedno nabitie a celkovo 35 hodín s nabíjacím puzdrom. Zároveň získajú až 2 hodiny výdrže batérie z iba 10 minútového nabíjania. Púzdro umožňuje nabíjanie pomocou bezdrôtových nabíjacích podložiek kompatibilných s technológiou Qi.

Creative Sensemore Air sú vybavené skvelými funkciami, vďaka ktorým sú porovnateľné so špičkovými modelmi s niekoľkonásobne vyššou cenou:

- napájajú ich vysoko výkonné 6 mm meniče z bio-celulózy a sú vyladené pre zvukový pôžitok z čistých výšok, vyvážených stredov a pohlcujúcich basov. Ladenie ekvalizéra a prednastavené profily sú jednoducho dostupné prostredníctvom aplikácie Creative,
- vďaka certifikácii IPX5 sú odolné voči potu a vhodné na rôzne tréningy v interiéri aj exteriéri,
- sú vybavené celkovo 4 mikrofónmi; 2 na filtrovanie okolitého hluku v režime ANC; 2 na efektívne snímanie hlasu počas hovorov,
- sú vybavené dotykovými ovládacími tlačidlami, ktoré možno prispôbiť pre rôzne funkcie prostredníctvom aplikácie Creative,
- majú bezdrôtové pripojenie Bluetooth 5.2,
- sú certifikované ako slúchadlá SXFI READY, takže používatelia si môžu na lokálnom obsahu a na nových zariadeniach, ktoré sú SXFI READY, prezrieť technológiu Super X-Fi Spatial Holography, ktorá obnovuje zvukovú scénu prémiového systému viacerých reproduktorov.

Ceny a dostupnosť

Creative Sensemore Air sa predáva za 99,99 EUR na Creative.com.



Oceňované SSD Kingston FURY



Ide o druhú generáciu jej PCIe 4.0 NVMe M.2 SSD pre hráčov konzolových a počítačových hier. SSD Kingston FURY Renegade s chladičom umožňuje lepšie udržiavanie prijateľnej teploty aj pri maximálnych rýchlostiach a zároveň poskytuje špičkový výkon pri vysokých kapacitách s využitím najnovšieho radiča PCIe Gen 4 x4.

Vďaka maximálnemu využitiu dostupnej šírky pásma zbernice PCIe 4.0 dosahujú SSD disky Kingston FURY Renegade read/write rýchlosť až 7.300/7.000 MB/s a výkon až 1 000 000 IOPS, aby ste si mohli naplno užiť mimoriadne herné zážitky. K dispozícii sú vysoké kapacity, dosahujú až 4 TB, čo bohato postačí aj pre rozsiahlu zbierku obľúbených hier,

alebo ďalšiu multimediálnu zábavu. SSD disky Kingston FURY Renegade sú teraz ponúkané v dvoch verziách, ktoré majú rovnakú impozantnú rýchlosť a obrovskú kapacitu:

SSD Kingston FURY Renegade s nízko profilovým hliníkovým chladičom (rozptyľovač tepla s grafénovou vrstvou), ktorý udržiava disk chladný aj pri veľkej záťaži a zabezpečuje vynikajúci výkon aj pri inštalácii do tých najmenších miest pri herných notebookoch a počítačoch.

SSD Kingston FURY Renegade s veľkým chladičom má estetický vzhľad a ešte lepší rozptyľ nežiaduceho tepla, takže aj keď to pri hraní rozpálite, vaša konzola PS5 zostane v pohode.

Rodina SSD diskov Kingston FURY Renegade je v súčasnosti k dispozícii v kapacitách 500 GB, 1 TB, 2 TB a 4 TB. Disky Kingston FURY Renegade majú obmedzenú päťročnú záruku a bezplatnú technickú podporu.

CREATIVE MUVO GO



Vďaka plnému zvukovému výkonu, robustnému bezdrôtovému pripojeniu a dlhej výdrži batérie vo vodeodolnom a prenosnom balení je pripravený stať sa obľúbeným pre tých, ktorí hľadajú tú správnu zvukovú kulisu pre svoje dobrodružstvá.

Creative MUVO Go je skonštruovaný tak, aby veľa vydržal. Má certifikát vodotesnosti IPX7 a na jedno nabitie vydrží až 18 hodín, takže je ideálnym spoločníkom na dlhé horské túry alebo celonočné párty pri bazéne. Je úzky a ľahký. Váži 570 g, takže je veľmi dobre

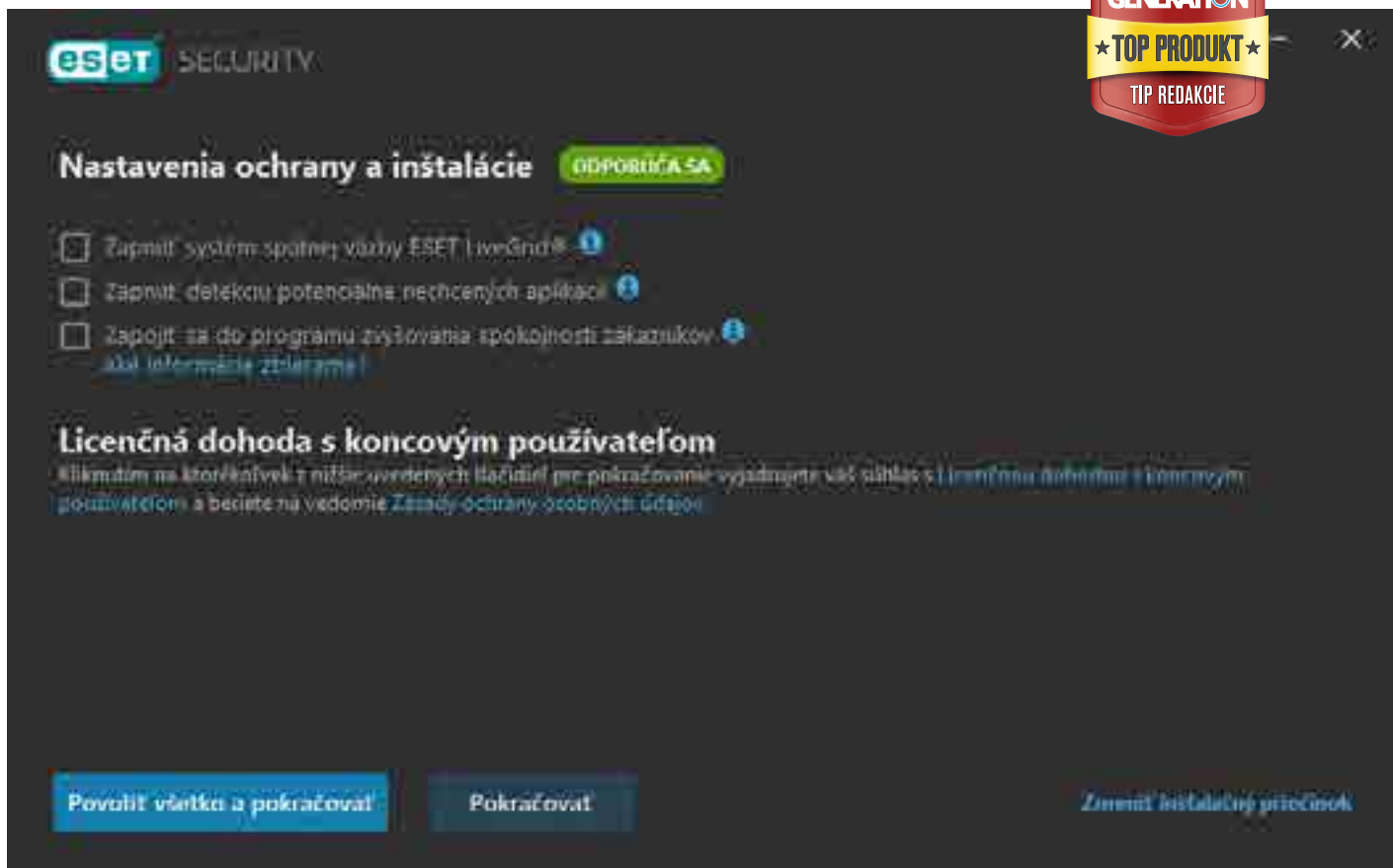
prenosný; ľahko sa zmestí do batohu alebo do držiaka na fľašu na bicykli. Vďaka najnovšej technológii Bluetooth 5.3 si používatelia môžu vychutnať nielen bezproblémové párovanie ale aj silné a stabilné bezdrôtové pripojenie.

Creative MUVO Go rozprúdi každú zábavu vďaka údernej kombinácii dvoch širokopásmových neodymových meničov a pasívnych basových ozvučníc, ktoré produkujú 20 W výkonu a až 40 W špičkového výkonu. Náročnejší používatelia majú možnosť spárovať dve jednotky prostredníctvom bezdrôtového stereo prepojenia a rozozvučať dom plným stereo zvukom. Okrem toho dizajn v tvare fľaše ponúka všestrannosť - či už stojí vzpriamene alebo je položený naplocho, Creative MUVO Go poskytuje čistý, vyvážený zvuk, ktorý vyplní celú miestnosť.

Ceny a dostupnosť: Creative MUVO Go má cenu 79,99 EUR a je k dispozícii vo farbách Polnočná čierna, Borovicovo zelená a Nebesky modrá na Creative.com.

ESET Smart Security Premium 2022

KOMPLEXNÁ, VIACVRSTVOVÁ A PRITOM NENÁROČNÁ OCHRANA



Je to už nejaký ten rok, čo som mal možnosť pozrieť sa zblízka na fungovanie antivírovej ochrany, respektíve akéhokoľvek programu poskytujúceho celkovú ochranu nielen proti vírusom, ale aj proti iným nástrahám na vzdialenom internete či blízkych zariadeniach. Osobne zastávam pravidlo, že bezpečnosti nie je nikdy dost, no treba sa vedieť chrániť najmä múdro a nie sa len odtrhnúť od internetu a už nikdy k počítačom nepripájať žiadne zariadenia. Na vlastných zariadeniach som si doteraz vystačil s „free“ verziami antivírovej ochrany alebo s celkom schopným Windows Defenderom, programom pre VPN, a logickým uvažovaním, na aké odkazy asi neklikat'. Vždy však existovalo riziko, že sa mi šmykne prst alebo si nejaká nechcená pliaga predsa len nájde cestičku do mojich zariadení. Preto nie je na škodu, že v spoločnosti Eset každý deň usilovne pracujú na budovaní databáz nebezpečných webových adries, nechcených programov a iných nástrah a

našej redakcii poskytli na skúšku produkt s názvom ESET Smart Security Premium.

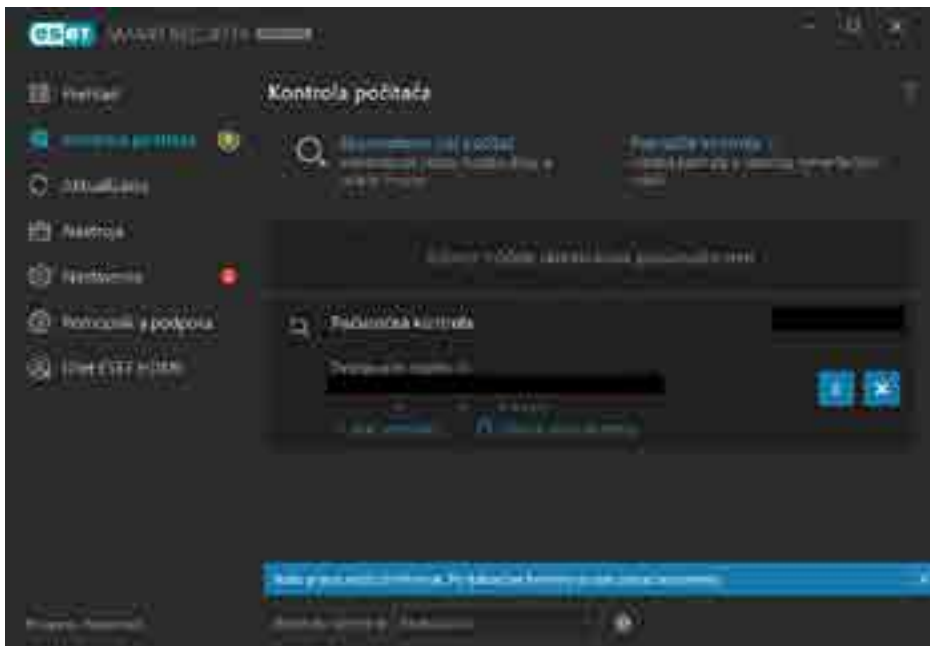
ESET je síce len jednou z mnohých spoločností, ktoré sa venujú ochrane používateľov, no ich softvér, od základnej antivírovej ochrany Essential Security až po komplexný balík Smart Security Premium, ponúka veľa dobrú rovnováhu ochrany a dopadu na výkon systému. Takisto neublíži viacero bonusov, ktorými sa tento softvér odlišuje od ponuky konkurencie. Naposledy som mal možnosť pozrieť sa na to, čo dokáže ESET Internet Security, no tentokrát k nám do redakcie zavítal kľúč na ESET Smart Security Premium, ktorý má všetku potrebnú (aj bonusovú) funkcionálnu pre náročnejších používateľov. Zachované je jednoduché a prehľadné ovládanie, silný antivírus a naozaj bohatý výber pokročilých funkcií. Testovanie prebehlo na počítači s operačným systémom Windows 10 Pro (verzia 22H2 Build 19045.2251), no iste poteší informácia,

že ESET ponúka ochranu aj pre zariadenia s operačnými systémami Windows 11, Windows ARM, MacOS a Android.

Viacvrstvé zabezpečenie

Čo vlastne ESET Smart Security Premium predstavuje? Keďže ide o najvyšší balík, ktorý spoločnosť ESET ponúka, neponúka len základ, ktorým je svetovo uznávaný antivírus ESET NOD32, ale hlavne viacvrstvé zabezpečenie a komplexnú ochranu proti takmer všetkým možným aj nemožným nástrahám.

Asi netreba vypisovať úplne všetku funkcionálnu, ktorú do Smart Security Premium ESET napratal, tá sa dá pozrieť priamo na [internetovej stránke produktu](#) spolu s detailnými popiskami, no spomeniem aspoň tie najzaujímavejšie a podľa mňa najdôležitejšie. Antivírus, antispyware, exploit blocker, ochrana proti skriptovým útokom



a útokom hrubou silou, ransomware štít či kontrola súborov už počas st'ahovania sú úplným základom, ktorý poskytuje proaktívnu ochranu pred online a offline hrozbami a zabraňuje šíreniu malvéru na iných používateľ'ov pripojených na rovnakú sieť. Túto funkcionality dopĺňa pokročilé strojové učenie, ktoré je špeciálne navrhnuté tak, aby odhal'ovalo novovznikajúce druhy malvéru, no aby zároveň malo minimálny vplyv na výkon. Balík programov Smart Security Premium popri bežnom fungovaní navyše kontroluje systémové registre, súbory v systémových službách Windows Management Instrumentation, chráni pred hrozbami, ktoré útočia na počítač na hlbšej úrovni, a to dokonca ešte pred tým, ako sa spustí systém Windows (na systémoch s rozhraním UEFI) a umožňuje lepšie odhal'ovať pretrvávajúci malvér, ktorý sa pred detekciou skrýva pod viacerými vrstvami šifrovania. Ako novinku spoločnosť ESET uviedla funkcionality Intel Threat Detection Technology, ktorá v prípade, že vaše zariadenie funguje na procesoroch Intel Core, zvyšuje ochranu pred ransomvérom integráciou hardvérovej technológie spoločnosti Intel, určenej na detekciu ransomvéru. Táto schopnosť umožňuje využívať modely strojového učenia Intel TDT na pomoc s odhal'ovaním hrozieb využívajúcich pokročilé vyhýbacie techniky vrátane zero-day variantov, binárnej obfuskácie, skrývania sa vo virtuálnych zariadeniach a bezsúborových útokov. Celkový výkon systému zároveň zostáva na vysokej úrovni.

Používateľ'ské rozhranie a dopad na výkon zariadenia

Programy na ochranu môžu byť naozaj úspešné v odhal'ovaní hrozieb, ale málokto

používateľ si takýto program nainštaluje na svoje zariadenia, pokiaľ by to znamenalo značné spomalenie. Dôležitým faktorom pri výbere programu je tiež používateľ'ské rozhranie. Ak by zariadenia, na ktoré by bol ESET Smart Security Premium nainštalovaný, zrazu fungovali ako o pár generácií staršie a na orientáciu v menu by bežný používateľ potreboval stostránkový manuál, asi by nešlo o úspešný produkt. V ESETe toto všetko našťastie vedie, a preto vsádzajú na niekoľko hlavných pravidiel. Prvým a možno najdôležitejším je nízka záťaž systému, ktorá udržuje vysoký výkon, predlžuje životnosť hardvéru a navyše šetrí spotrebu dát vďaka extrémne malým aktualizáčnym balíkom. Do tohto pravidla spadajú aj herný režim, o ktorom som písal [pekných pár rokov dozadu](#) a ktorý sa od tých čias zlepšil, takže pokiaľ je nejaký program



spustený na celú obrazovku, bezpečnostné produkty ESET sa automaticky prepnú do tichého režimu, systémové aktualizácie a notifikácie sa odložia na neskôr a akékoľvek kontroly súborov prebiehajú s čo najmenším dopadom na výkon. ESET tiež používateľom ponúka prehľadnú správu o bezpečnosti, ktorá poskytuje prehľad o nájdených hrozbách, zablokovaných webových stránkach, zachytených spamových e-mailoch, zablokovaných prístupoch k webovej kamere a ďalších akciách. Samozrejmosťou je tiež riešenie problémov jediným kliknutím, keďže stav ochrany a všetky najčastejšie používané nástroje sú dostupné zo všetkých obrazoviek a okien. A, na záver, v ESETe garantujú nielen takmer okamžité a bezproblémové aktualizácie na najnovšiu verziu produktu, čo zaručuje nepretržitú vysokú úroveň ochrany, ale najmä nastavenia pre pokročilých používateľ'ov s naozaj hlbokými možnosťami zabezpečenia aj pre tých najnáročnejších.

Komplexná ochrana

ESET nechráni len samotné zariadenia, ale stará sa aj o používateľ'ské dáta, online platby, heslá, inteligentnú domácnosť, webovú kameru a dokonca aj deti. To všetko tento softvér dokáže pomocou samostatnej funkcionality anti-phishing ochrany, ochrany online platieb, strážcovi siete, ochrany pred botnetmi, šifrovaním, správe zariadení, password managerovi, rodičovskej kontrole a ďalších. V dnešnej dobe je naozaj dôležité chrániť sa pred nástrahami, ako sú pokusy podvodných webových stránok o získanie citlivých informácií, aj pred pokusmi podsúvať vám falošné správy zo zdanlivo hodnoverných zdrojov. Kol'kým z vás chodia maily alebo SMSky, ktoré na prvý pohľad vyzerajú ako od vašej banky či od kuriéra? A

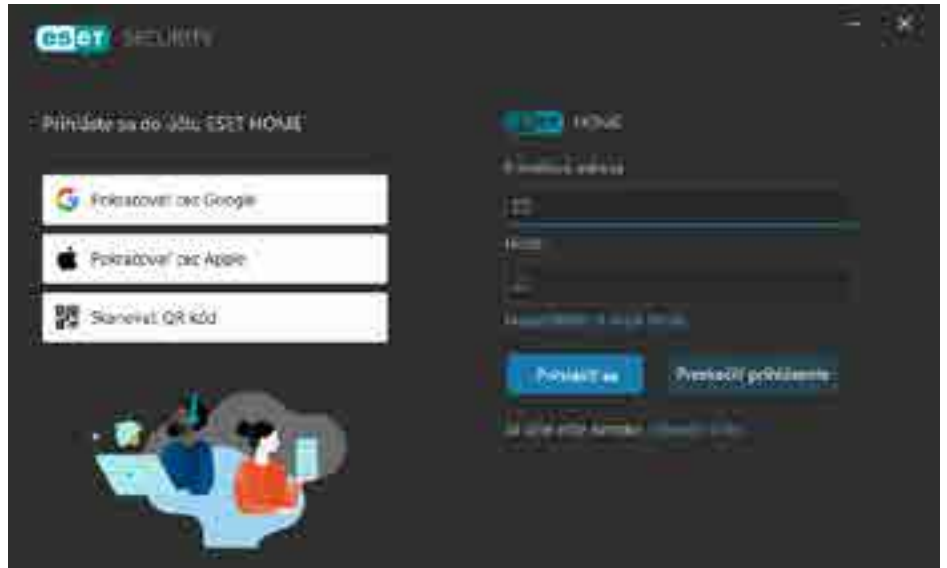
jediné, čo treba spraviť, je kliknúť na jeden odkaz. ESET Smart Security Premium dokáže sám odhaliť situácie, keď sú znaky v odkaze na webovú stránku zámerne nahradené napohľad podobnými znakmi, a varovať používateľov alebo rovno zablokovať prístup.

Na ochranu online platieb ponúka Smart Security Premium špeciálny zabezpečený prehliadač, cez ktorý sa dá bez obáv platiť online, ako aj možnosť predvolene spúšťať akýkoľvek podporovaný prehliadač v zabezpečenom režime. To znamená automatickú ochranu na stránkach internetového bankovníctva alebo napríklad pri prístupe ku kryptomenovým peňaženkám. Pri jeho použití je, s cieľom zvýšiť úroveň zabezpečenia pri finančných transakciách, komunikácia medzi klávesnicou a prehliadačom šifrovaná a upozorní vás pri používaní funkcie na verejnej sieti Wi-Fi.

Strážca siete umožňuje otestovať váš domáci router na prítomnosť zraniteľností, akými sú napríklad slabé heslá alebo zastaraný firmvér. Vďaka vylepšenej detekcii zariadení vám poskytuje ľahko dostupný zoznam zariadení pripojených k vášmu routeru, aby ste vždy mali prehľad o tom, kto je pripojený.

Ochrana webovej kamery neustále monitoruje všetky procesy a aplikácie spustené na zariadení a kontroluje ich prístup k webovej kamere. V prípade, že sa k nej niektorý proces alebo aplikácia nečakane snaží získať prístup, zobrazí sa vám upozornenie, aby ste tento pokus mohli zablokovať.

Firewall a ochrana pred sieťovými útokmi zabraňujú neoprávnenému prístupu k počítaču, zneužitiu osobných dát a chránia



zariadenia pred škodlivou sieťovou aktivitou tým, že blokujú hrozby odhalené na základe nebezpečných prejavov.

Password Manager pomáha ukladať a spravovať heslá, automaticky vyplňať formuláre a vytvárať veľmi silné šifrované heslá. Stačí si pamätať len jedno hlavné heslo a vďaka Password Managerovi je možné odhliasiť sa z každej webovej stránky, vzdialene zabezpečiť históriu prehľadávania a získať informácie o zabezpečení účtov zo Správy o bezpečnosti, ako aj bezpečnostné upozornenia v prípade, že sú niektoré heslá ohrozené. Integrovaná je detekcia tváre v systéme iOS a možná je tiež integrácia dvojúrovňového overovania (2FA) s aplikáciou Google Authenticator pre ešte lepšiu ochranu vašich hesiel.

Na záver, ESET LiveGuard je nová služba, prispôbená potrebám moderného sveta a navrhnutá tak, aby odhalila

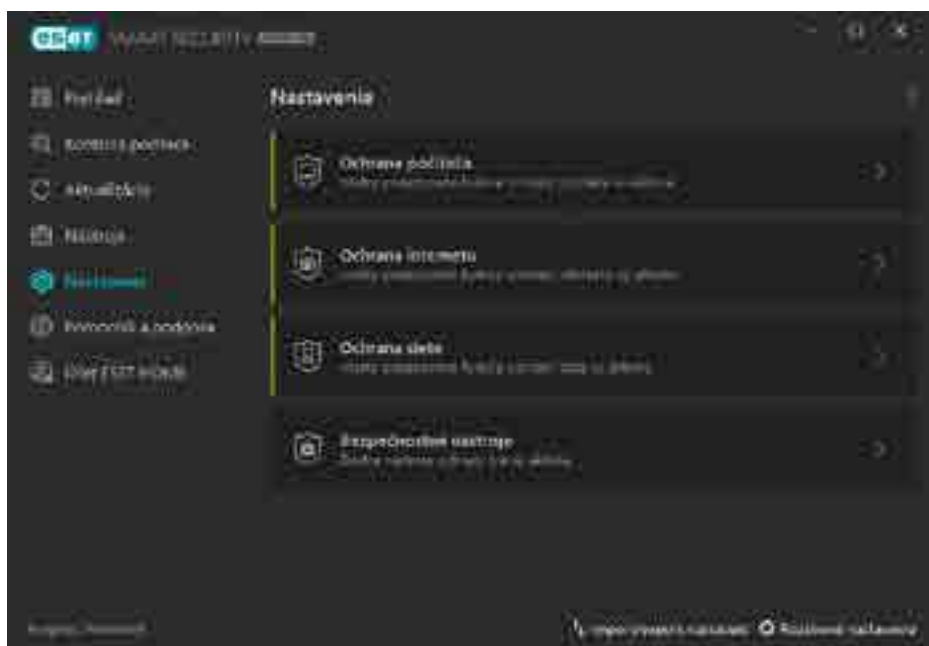
a zastavila doposiaľ neznáme druhy hrozieb. Spolupracuje s centrálnym cloudom spoločnosti ESET a spracováva rôzne typy súborov vrátane dokumentov, skriptov, inštalátorov a spustiteľných súborov. Podozrivé súbory sa spúšťajú v bezpečnom prostredí izolovaného sandboxu mimo vašich zariadení.

Zhrnutie

Spoločnosť ESET je rokmi overená a osvedčená slovenská firma, ktorú si obľúbili používatelia na celom svete. V modernom svete plnom moderných nástrah, kde sa kladie stále väčší dôraz na ochranu súkromných dát, sa cena 65 eur na jedno zariadenie nemusí zdať tak veľa. Najmä keď si človek prezrie zoznam toho, čo všetko ESET Smart Security Premium zvládne a ponúka.

Možno mávnete rukou a povieť si, že vám postačí aj Windows Defender alebo fakt, že na Android a Mac zariadenia neexistuje tak veľa malvéru, no je vždy lepšie poistiť sa, ako potom ľutovať. A možno vás poteší aj akcia, ktorú momentálne ESET ponúka – svoje zariadenie si môžete zabezpečiť až na tri roky za cenu nižšiu, než by stáli roky dva.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíičal:	Cena s DPH:
Eset	64,90 € / 1 rok / 1 zariadenie
	97,40 € / 3 roky / 1 zariadenie

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nízka záťaž na systém	- Mierne vyššia cena
+ Naozaj rýchle skenovanie	

HODNOTENIE:



Natec Trevi 20000 mAh

MASÍVNA VÝDRŽ BEZ ZBYTOČNOSTÍ



Menšie, tenšie, ľahšie a pritom stále výkonnejšie. To je trend, ktorým sa pri mobilných zariadeniach uberá väčšina výrobcov. S týmto trendom však ide, vďaka absencii inovácií na poli batérií, ruka v ruke nižšia výdrž. Náročnejší používatelia „špičkových“ vlajkových lodí posledných rokov nedokážu prežiť takmer celý deň bez nutnosti dobíjať svoje zariadenie, nedajbože udržať ho pri živote, pokiaľ sa ocitnú na miestach bez možnosti zapojiť nabíjačku. Preto trh s externými nabíjačkami, tiež známymi pod menom powerbanky, stále prekvitá.

Powerbanky sa vyrábajú v rade variácií, s obrovskými možnosťami výberu, čo sa týka funkcií, kapacity, farieb, materiálov aj cien. Niektoré externé nabíjačky majú menšiu kapacitu a sú určené hlavne na nosenie v kabelke či batohu a použitie v kritických situáciách, iné ponúkajú priemerné rozmery a kapacitu, no pridanú funkcionality, ako zabudované svetlá a nakoniec aj kúsky s kapacitou schopnou nabiť moderné zariadenia aj viackrát za sebou.

Obal a jeho obsah

Na samotnom obale powerbanky toho nie je veľa zaujímavého, teda pokiaľ nepočítam informácie o samotnom

zariadení. To, ako už jeho názov napovedá, disponuje kapacitou 20000 mAh, čo sa vyrovná piatim až šiestim nabitiam moderného smartfónu. V balení sa okrem samotnej powerbanky a pár brožúrok nachádza už len USB – MicroUSB kábel, určený na nabíjanie samotnej powerbanky. Potenciálni záujemci, ktorí neostali zaseknutí v minulom desaťročí však nemusia zúfať. Túto powerbanku je možné nabíjať aj cez zakomponovaný USB-C port.

Materiál a spracovanie

Natec Trevi nepatrí medzi tie najmenšie kúsky na trhu, no pre tieto rozmery má pádný dôvod, ktorým je spomínaná kapacita 20000 mAh. Telo Natec Trevi je z čierneho plastu s matným finishom na väčšine tela, iba stredom sa plazí pásik lesklého materiálu s malými LED diódami pre indikáciu stavu nabitia. S váhou 413 gramov tiež nejde o najľahší doplnok, no pre prípady, keď je nutné mať nabité zariadenia aj bez prístupu k elektrickej sieti by sa v dnešnej dobe asi každý zmieril aj s vyššou váhou.

Funkcionalita a parametre

Natec Trevi ponúka dvojicu USB A portov schopných nabíjať zariadenia, jeden USB-C

port schopný ako nabíjať iné zariadenia, tak aj samotnú powerbanku a na záver MicroUSB určené len pre nabíjanie powerbanky. Osobne si nie som istý, prečo tento port stále niektoré spoločnosti do svojich produktov umiestňujú, najmä ak je na ňom už USB-C a tiež, keď cena USB – USB-C káblíka nemôže byť o toľko vyššia ako USB – MicroUSB. V tomto prípade sa však dá len pokrčiť ramenom, nakoľko na powerbanke je USB-C a mať ďalšie možnosti nabíjať powerbanku je stále lepšie ako nemať žiadne. Po stránke nabíjania udáva výrobca výstupné napätia v priemere 5 V/2 A, no podrobnejšie je to USB-C: 5 V/2,1 A (10.5W), USB 1: 5 V/1,0 A (5W), USB 2: 5 V/2,4 A (12W) a vstupné napätie cez MicroUSB: 5 V/2,1 A (10.5W). Bežné smartfóny, hodinky, slúchadlá a možno aj niektoré náročnejšie zariadenia tento výkon udrží pri živote, no napríklad mne osobne, ako majiteľovi SteamDecku, ktorý si dokáže pýtať aj 45W, by sa pri dlhom hernom posedení na cestách táto powerbanka nehodila.

Zhrnutie

Vysoká kapacita, vcelku kompaktné telo a tolerovateľná váha v nenápadnom, no stále modernom dizajne robia z Natec Trevi zaujímavú voľbu. Jediné atribúty, ktoré by mohli od tejto powerbanky odplátiť potenciálnych záujemcov sú nižšie výstupné napätie ako vyžadujú niektoré výkonnejšie zariadenia a cena. Našťastie sa pri otázke ceny v Natec trafili do príjemných hodnôt pod 25 eur, čo je suma schopná konkurovať iným dostupným kúskom.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Cena s DPH: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenápadný dizajn
+ možnosť simultánneho nabíjania troch zariadení
- výstupné napätie len 10.5/12 W

HODNOTENIE:



Cooler Master MM311

S KÁBLOM ALEBO BEZ



Taiwanský Cooler Master je už na scéne viac než tri dekády a za tento dlhý čas si dokázal získať milióny opätovne sa vracajúcich zákazníkov. Zákazníkov hľadajúcich kvalitné desktopové skrine, chladenia a mnohé ďalšie počítačové komponenty, vrátane tradičných periférií. Nám sa v tomto duchu do redakcie nedávno dostala ich najnovšia myš radu Master a to s kódovým označením MM311, ktorá je sama o sebe definíciou toho správneho pomeru medzi cenou a výkonom.

Myši MM310 a MM311 sú dostupné s cenovkami 33 eur, respektíve 44 eur, z čoho tá drahšia verzia vám logicky ponúka bezdrôtové pripojenie. V nasledujúcej recenzii sa budeme venovať výhradne verzii bez kábla, každopádne, ak by ste si chceli prečítať názor aj na MM310, kvalitatívne ide o totožné zariadenia s pochopiteľnou odchýlkou v podobe

permanentne pripojeného káblu (ten je extrémne ľahký a môžete ho spodobniť so šnúrkou od topánok). Káblová verzia má ešte ako bonus implementovanú RGB linku priamo do rolovacieho kolieska a tú si užívatelia môžu regulovať prostredníctvom aplikácie MasterPlus+.

V balení bezdrôtovej MM311 sa síce okrem myši nachádza aj USB-A kábel, avšak jeho práca nespočíva v nabíjaní myši ako takej, ide len o predĺžovaciu kabeláž, do ktorej si môžete zasunúť štandardný USB (2,4 GHz) dongle. Tento rozmerovo malý klúčik sa skrýva pod vrchným krytom v tele myši, kde je súčasne umiestnené aj napájanie prostredníctvom jednej AA batérie.

Práve takýto variant pohonu, ak to tak nazvem, dovolil strojom z Cooler Masteru zraziť cenu o čosi nižšie a súčasne pozdvihnúť iné atribúty v rámci kvality.

Ide to aj bez dierok

Hlavná pointa a popud, prečo vlastne Cooler Master prišiel s MM310 a MM311, vznikli na základe ich túžby vytvoriť ľahkú myš bez dnes stále populárneho dierkovania v šasi. Takzvaný Honey comb koncept sa v tomto prípade nekoná, no aj bez toho je váha MM310 zrazená na krásnych 50 gramov a MM311 na 77 gramov (ak by sme dali preč batériu, myš váži len 55 gramov). Predmetný hardvér si tak zachováva tradičný dizajn a jeho jednotná línia je čiastočne vhodná aj pre hráčov s dominantnou ľavou rukou. Výdrž batérie sa mi počas mesačného testovania nepodarilo overiť v priamom teste, každopádne pribalený článok (2 850 mAh) by mal vydržať zhruba 120 hodín plného chodu. Pre koho je niečo takéto vlastne určené? Podľa môjho názoru sa výrobca snaží zaplniť tú dieru, ktorú mu tak vehementne zásobuje jeho početná



pol'ská konkurencia a jednoducho v tomto prípade cieľi na študentov, ako aj hráčov, ktorí za svoje náradie nechcú vyhadzovať stovky eur, ale súčasne chcú čo najvyšší podiel kvality. S MM311 to rozhodne dosiahnu, o čom som sa mal možnosť presvedčiť na vlastnej koži.

Aj pre väčšie ruky

Testovaná vzorka sa vďaka drsnejšiemu povrchu krásne drží v ruke a nemá tendenciu vyklíznuť ani z výrazne spotenej dlane. Jej telo je dostatočne objemné, preto naň môžete položiť aj väčšie ruky a nebáť sa nejakých fyziologických problémov v zmysle dlhodobého používania. Pogumované rolovacie koliesko obsahuje svoj vlastný spínač, drážky a snaží sa fungovať s čo najväčšou prednosťou. Pod kolieskom vydávajúcim rapotanie sa nachádza prepínač pre rozsah DPI (7 polôh) a v prípade MM311 aj jediné LED svetlo, indikujúce stav pripojenia (zapnutie myši sa realizuje pomocou prepínača na spodnej strane). Programovateľných spínačov tu je celkovo 5 a ako uvádzam už vyššie, všetky si môžete zadefinovať prostredníctvom prehľadného a spolaľhivého softvéru MasterPlus+. Počas



testu sa nevyskytol žiadny technický problém, či už s vypadávaním signálu alebo neschopnosťou softvéru počúvnuť moje rozkazy, každopádne, od tohto hardvéru neočakávajte nič nadštandardné a už vôbec nie nejaký pocit luxusu. Hlavné mechanické spínače produkujú výrazný hluk a ich odpor je nastavený niekde okolo strednej úrovne, s tým, že výrobca garantuje správny chod po hranicu 60 miliónov kliknutí. Po obrátení myši „na brucho“ na

vás mrkne optický snímač PixArt (400 až 10 000 DPI) ako aj dostatočne veľké PTFE nožičky, vďaka ktorým má myš výbornú jazdnú dráhu, avšak len po tradičných podložkách – neodporúčam vám myš tahať na drevené, či nebudaj sklenené povrchy.

Vrátim sa ešte v krátkosti k spomínanému Cooler Master softvéru, ktorý si môžete stiahnuť v rámci operačného systému Windows. Aplikácia združuje kompletne príslušenstvo značky Cooler Master a v jej rozhraní máte možnosť si okrem makro skratiek, čo spomínam už vyššie, nastaviť zvlášť 5 profilov (herné, či pracovné), časový limit na prechod myši do režimu spánku a

rovnako rýchlosť pre dvojklik, alebo latenciu spínačov – všetko toto sa ukladá priamo do myši, čiže nie ste tak závislí na svojom PC/notebooku. V zmysle testovania produktu pri bežnej kancelárskej práci, ako aj v ostrom hernom prostredí, som nezaznamenal nič, čo by bránilo akýmkoľvek odporúčaniam. Preto ak momentálne hľadáte cenovo dostupnú, no napriek tomu vysoko kvalitnú myšku, s ktorou si viete predstaviť život aj v zmysle výmeny tradičnej AA batérie, MM311 je pre vás tou správnou voľbou.

Verdikt

Prostá, výkonná a kvalitná herná myš.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master Cena s DPH: 44€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Jednoduchý dizajn
- + Funkcie
- + Spínače
- + Spolaľhivosť
- + Váha
- AA batéria

HODNOTENIE:



Genesis Radon 800

POSLÚŽIA, NO NEOČARIA



Verná reprodukcia zvukov nie je dôležitá iba v bežnom živote, či už ide o počúvanie hudby, alebo pozeranie filmov a videí. Každý herný nadšenec vie, že v mnohých hrách dokáže dobrý zvuk zlepšiť herný zážitok a v niektorých súťažných herných tituloch je dokonca kvalitný zvuk otázkou života a smrti. Pravdou je, že nie každý si môže nechať hučať herné tituly z veľkých reproduktorov, inak by ho nevel'mi znášalo okolie. Aj preto majú herné slúchadlá svoje miesto na trhu.

Spoločnosť Genesis už na slovenskom trhu pôsobí zopár rokov a doposiaľ sa pri našom testovaní jej produkty osvedčili ako cenovo výhodnejšia alternatíva ku produktom od oveľa zvučnejších mien. Preto nie je prekvapením, že z dielne Genesis neustále prichádzajú novinky snažiacie sa zaujať už nielen menej náročných hráčov s nižším rozpočtom, ale aj náročnejších

používateľov. Herný headset Genesis Radon 800 parametrami, funkcionalitou a cenou rúbe vcelku vysoko. Či sa ho oplatí uprednostniť pred renomovanými značkami sa dočítate v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá dorazili v kompaktnej krabici šedo-striebornej farby s veľkým vyobrazením produktu na prednej strane a menším obrázkom spolu so základnými vlastnosťami na tej zadnej.

Po stránke dizajnu zatiaľ niet veľmi čo vytknúť, obal vyzerá dostatočne moderne a pritom dostatočne hlasno kričí do sveta, že vnútri kartónu sa ukrýva herne ladený produkt. Po otvorení kartónu sa naskytá pohľad na siet'kovanú kapsičku, v ktorej bude možné slúchadlá s ich príslušenstvom prenášať. Pod ňou už

nájdeme samotný headset, náhradné vankúšiky na uši, trojicu káblikov, pripojiteľný mikrofón a malú brožúrku.

Spracovanie a ergonómia

Svojou cenou slúchadlá Radon 800 už neatakujú nižšiu strednú triedu, ako tomu bývalo pri dávnejšie testovaných kúskoch od spoločnosti Genesis, ale plávajú do vód prémiovejších kúskov a tomu by mala zodpovedať aj kvalita.

Radon 800 vsádza na kožené prevedenie mušlí doliehajúcich na hlavu, s vymeniteľnými mušľami z priedušnejšieho textilného materiálu, avšak pri koži ide o lacnejší umelý variant. Konštrukcia tiež nie je na najvyššej úrovni, hoci mechanizmus rozťahovania mostíka má akurátny odpor. Pripojiteľný mikrofón nemá žiadne penové chránenie proti

šumu dýchania, no plusový bod si Radon 800 zaslúži za ovládanie priamo na slúchadlách, vďaka ktorému je možné nielen meniť hlasitosť, ale aj vypínať/zapínať mikrofón. Za ďalšiu plusovú funkcionálnosť považujem odpojiteľnosť nielen mikrofónu, ale aj káblov prepájajúcich slúchadlá s inými zariadeniami.

Na slúchadlách je jeden port pre mikrofón a jeden USB-C port, do ktorého je možné pripojiť buď USB-C – USB kábel, alebo USB-C – 3.5 mm Jack kombo. Spomínané kombo sa dá vďaka priloženému adaptéru ďalej rozdeliť na Audio a Mic kanál. Vďaka tomu je tieto slúchadlá možné jednoducho používať s počítačmi, notebookmi, aj smartfónmi disponujúcimi 3.5 mm portom. Čo však už tak neviem, je permanentné červené podsvietenie Genesis loga na oboch mušliach bez možnosti ho vypnúť. Chvilu som dúfal, že ho bude možné vypnúť cez softvér, ktorý som našiel na stránke výrobcu, ale nie, po inštalácii bolo možné meniť iba hlasitosť slúchadiel a nastavenia mikrofónu.

Parametre a komponenty

Genesis pri týchto slúchadlách vsadil na 40 mm meniče s impedanciou 32 Ohmov a frekvenčným rozsahom 20 – 20000 Hz. Spolu s maximálnou hladinou akustického tlaku 116 dB a virtuálnym 7.1 surround systémom vás nepripravia o sluch, no ponúknu stále dunivé basy a aj prekvapivo čisté výšky. Dĺžka káblov (s 4-pinovým

3.5 mm Jackom aj USB konektorom) je použiteľných 180 cm a pri použití 3.5 mm adaptéru toto číslo ešte narastie o cca desať centimetrov. Káble však nie sú opletené, čo tomuto headsetu opäť uberať na prémiovosti a pocite kvality. Na záver,

odnímateľný mikrofón má obvyčajný 3.5 mm Jack konektor, a teda ho bude možné v budúcnosti aj nahradiť, ale s parametrami ako citlivosť od -42 dB a rozsahom 100 – 10000 Hz postačí minimálne na hranie, ak nie aj na občasnú videohovoru či meetingy.



Zhrnutie

Trh s hernými slúchadlami je naozaj plný a pri cene okolo 60 eur sú už v hre aj renomované mená ako Corsair, SteelSeries, Razer alebo dokonca Logitech a HyperX. Zvukom Genesis Radon nesklame, no ani úplne neočarí a podobné je to aj s kvalitou a funkcionálnosťou.

Kvitujem, že Genesis ponúka ďalší funkčný produkt, no pri jeho cene sú neopletené káble, stále podsvietenie a maličkosti dodávajúce mu menší pocit kvality problémové.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	62€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobre priliehajúce mušle	- stále podsvietenie bez možnosti vypnutia
+ vysoká nastaviteľnosť mosta	- cena
+ odnímateľný mikrofón	

HODNOTENIE:



Creative Zen Hybrid

SLUBUJÚ, ŽE VŽDY NÁJDETE SVOJ POKOJ...



Spoločnosť Creative predstavila svoje nové on-ear slúchadlá Zen Hybrid, ktoré definovala tromi slovami – príjemné, pevné, luxusné. Ich úlohou je tiež, aby poslucháč vždy našiel svoj pokoj. Na svojej webovej stránke výrobca vysvetľuje definíciu použitého slova hybrid v názve slúchadiel takto: „Potlačte až 95% okolitého šumu zo svojho okolia. Pomocou celkovo štyroch mikrofónov určených pre hybridné aktívne potlačenie šumu (ANC) – zmiešaný prístup, ktorý kombinuje systémy ANC s doprednou a spätnou väzbou za účelom odstránenia širšieho spektra hluku – prehlúšite všetky rušivé zvuky a zostanete vo svojej zóne.“ Creative svojimi Zen Hybridmi mieri na segment zákazníkov, ktorí hľadajú kompaktné slúchadlá vhodné na cesty, do kancelárie či do ulíc. V ponuke sú v čiernom a bielom farebnom prevedení.

Obal a jeho obsah

„Zenovú záhradu“ (teda obal) tvorí papierová krabica, v ktorej sú uložené slúchadlá, transportné vrecúško, kábel USB typ A - USB typ C, ktorý je dlhý 80 cm, a 120 cm dlhý AUX kábel s 3,5 mm jackom. Obsah krabičky finalizuje priložená produktová dokumentácia. Balenie je typicky „creativácke“ a nemáme mu čo vytknúť.

Prvé dojmy a spracovanie

Už z prvého ohmatania slúchadiel zostávame príjemne prekvapení. Telo je vyrobené z kvalitného a veľmi dobre povrchovo spracovaného plastu, pričom na vrchu je ultramäkučká pamät'ová pena, obalená v rovnako mäkkej koženke. Polstrovanie musí sa nám zdať byť hrubšie ako pri iných slúchadlách typu on-ear, zostáva preto menej priestoru pre samotné ucho.

Ohmataním polstrovania tiež zistíme, že použitá textúrovaná koženka je hrubšia ako tá na mostíku, pričom pamät'ová pena sa nám zdá byť tiež o čosi tvrdšia. Ovládacích prvkov tu Creative osadil hneď niekoľko. Na ľavej mušli nachádzame nabíjací port USB typu C, pravé slúchadlo je na ovládacie prvky oveľa bohatšie, keďže obsahuje tlačidlá On/Off, regulátor hlasitosti, tlačidlo ANC a 3,5 mm jack.

Používanie

Prvé nasadenie potvrdzuje, že polstrovanie musí byť naozaj dosť hrubé a väčšie ucho sa do slúchadiel zmestí len tak-tak. Inžinieri v Creative to však tak navrhli preto, aby bol poslucháč čo najviac izolovaný od okolitých zvukov aj bez zapnutia ANC. Jeho zapnutím sa pocit zvukovej izolácie umocní ešte viac. Zaujímavé je, že slúchadlá napriek prvotnému pocitu mierneho stiesnenia

uší nie sú vôbec nepohodlné. Ako sme už zvyknutí, drvivá väčšina slúchadiel tohto výrobcu dnes podporuje funkciu SXFI a výnimkou nie sú ani Zen Hybrid. Pre najväčší zážitok z ich používania odporúča Creative spárovať ich s jeho aplikáciou pre smartfóny, urobiť si mapovanie ucha a spolaťhnúť sa, že softvér ich už používateľovi nastaví optimálne. Funkcia SXFI sa tu neaktivuje fyzickým tlačidlom, ale iba v aplikácii. V redakcii nie sme veľkými fanúšikmi tejto funkcie, preto ju počas nášho testovania necháme vypnutú. Veríme však, že si ju oblúbilo veľké množstvo poslucháčov na celom svete. Creative Zen Hybrid sú vybavené dvomi 40mm neodýmovými meničmi, lítium-polymérovým akumulátorom s kapacitou 500mAh, protokolom Bluetooth verzie 5.0, funkciou ANC a mikrofónom s aktívnym potlačením šumu.

V Creative sľubujú, že slúchadlá Zen Hybrid sú na polovičnej hlasitosti schopné hrať 27 hodín so zapnutým ANC a až 37 hodín s vypnutým potláčaním okolitého hluku. Pri vyššej hlasitosti je reálnejšie uvažovať o 18 až 22 hodinách s ANC a 29 až 33 hodinách bez ANC, čo sú skutočne vynikajúce čísla. Skvelá výdrž je doplnená možnosťou rýchleho nabíjania akumulátora, keď je už takmer vybitý – za zhruba 15 minút dostane akumulátor toľko energie, že slúchadlá vydržia hrať dve hodiny.

Bežné nabíjanie od 0 do 100% zaberie niečo okolo troch hodín. Telefonovanie a konferenčné hovory sú s týmito slúchadlami radosťou. V Creative sa už dost' dlhú dobu venujú vyvíjaniu a zlepšovaniu technológie, ktorá ruší okolitý šum a ruch na vstupe i na výstupe. Tieto funkcie už dôverne



poznáme z iných zariadení firmy a sme len radi, že sa nachádza aj v tejto novinke.

Trochu nás mrzí použitie protokolu Bluetooth 5.0. Ten vznikol ešte v roku 2016 a laicky povedané, čím novšia verzia, tým lepší zvuk a výdrž batérie. Toto rozhodnutie však môžeme vidieť z ekonomického hľadiska – je lacnejšie a väčšine aj tak bohato stačí. Zo zvukovej stránky sú tieto slúchadlá naozaj zaujímavé. Pre čo najpresnejší zvukový test sme ich mali pripojené cez priložený AUX kábel s pozlátenými konektormi. Zvuk hodnotíme ako naozaj skvele vyvážený. Basy sú hlboké a prirodzené, stredy široké a výšky pekne čisté. Tzv. soundstage je vzhľadom na príjemnú cenu tiež zvládnutý veľmi dobre. Po prvotnom testovaní sme sa rozhodli použiť ekvalizér a pridalí trošku na basoch a výškach. S takýmto nastavením sme boli veľmi spokojní a po

absolvovaní nášho náročného playlistu hodnotíme zvuk ako veľmi dobrý.

V neposlednom rade spomenieme aj funkciu Ambient Awareness, ktorá slúži na to, aby si používateľ nemusel dávať dole slúchadlá z hlavy, keď potrebuje počuť, čo sa deje vonku (napr. pri platení pri pokladni, pre vypočutie verejných oznamov na vlakovej stanici a podobne). Vzhľadom na svoju váhu, tvar a absenciu odolnosti voči vode slúchadlá neodporúčame používať na športové aktivity. Svoje miesto si však vďaka svojej kompaktnosti a využiteľnosti hravo nájdu v každej kancelárii, na ulici, v mestskej hromadnej doprave či vo vlaku.

Zhrnutie

Zopakujme si tri slová, ktorými Creative definoval slúchadlá Zen Hybrid. Príjemné? Ó, áno, ako pocitovo, tak aj používateľsky. Pevné? Je to tak, na hlave sedia aj vďaka ocelovému jadrú vynikajúco, pričom aj napriek miernej stiesnenosti nepôsobia nepohodlne. Luxusné? Vzhľadom na použité materiály (a s prihliadnutím na cenu) súhlasíme. A či sú kompaktné? V zloženom stave ich hravo uschováme v príbalení, 210 x 195 mm veľkom, vrecúsku. Z ich zvuku budú nadšení všetci nenároční, ale aj náročnejší poslucháči.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi pekný dizajn	- slúchadlá nemajú certifikát vodoodolnosti IPX
+ zvukový prejav na výbornej úrovni	- nie najnovšia verzia protokolu Bluetooth
+ obrovská výdrž akumulátora	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Genesis Nitro 710

TAKÝ OČAKÁVANÝ ŠTANDARD



Herné stoličky. Pojem, ktorý je dnes veľmi často zneužívaný a prostredníctvom ktorého poskytujú mnohí výrobcovia štandardných kancelárskych stoličiek niečo „marketingové“. Ved' je to celkom jednoduché. Stačí ponúknuť agresívny tvar, trepnúť na vrch stoličky logo, zvolit' správne farby, v prípade tých drahších aj nejaký RGB pásik, a môžete sa hrdiť novou „hráčskou“ stoličkou. Kašľať na pohodlie pri sedení, hlavné je, aby dobre vyzerala.

Reálne tak často získate lepší produkt pri nudne vyzerajúcej „kancelárskej“ stoličke. Preto je veľmi otáznne, či Genesis Nitro 710 ponúka okrem pozlátka aj niečo navyše.

Štandardne veľká krabica, klasicky rozložená stolička. Po priskrutkovaní niekoľkých skrutiek, nasadení sedadla a posledných kozmetických úkonoch je stolička poskladaná a vyníma sa v ružovo-

bielej kombinácii, ktorá pravdepodobne viac ulahodí nežnejšiemu pohľaviu. Tvar stoličky sa nedá nazvať inak ako zaužívaným, a teda absolútne ničím neprekvapí.

Stolička nemá nastaviteľnú výšku opierky hlavy, no v tejto cenovej kategórii sa to neočakáva, a preto sa nebudeme tváriť veľmi prekvapene.

Menším prekvapením však je, že opierka chrbta nie je výškovo nastaviteľná. To zas v stoličkách podobnej cenovej kategórii štandardom je a, aj keď to nie je úplná katastrofa, je trochu otravné často spadnúť opierku zdvíhať, keď si chcete sadnúť.

Pochváliť musíme okrem dizajnu aj pocit z ekokože. Aj keď osobne preferujeme látkový pot'ah, v kategórii povrchu z ekokože patrí táto stolička medzi tie najlepšie, ktoré sme mali možnosť doteraz vyskúšať. Prijemná

na dotyk a poddajná, to je dobrá správa hlavne v prípade, že hľadáte stoličku, ktorá vám vydrží roky a nie iba niekoľko mesiacov.

Možnosti prispôsobenia spadajú do kategórie štandardných a okrem jednoduchšej a funkčnej páčky na nastavenie sklonu stoličky je k dispozícii aj klasická páčka na nastavenie výšky stoličky. Toto je absolútne bez výhrad – rozsah výškového nastavenia a nastavenia sklonu sú skvelé a stolička tak poskytuje pohodlie nielen pri náročnom a vyčerpávajúcom hraní hier, ale aj pri oddychovom sledovaní filmov či obsahu na internete.

V kategórii polohovateľnosti však musíme vytknúť jednu vec. Stolička disponuje možnosťou nastavenia uhla opierok na ruky, čo znie, v rovine teórie, skvelo – viete si ju totiž prispôbiť presne podľa svojich potrieb. Problémom však je, že tieto



opierky na ruku sa nedajú nijak v určitej polohe zafixovať. Stačí jemný pohyb a opierka sa vykloní z preferovanej polohy.

Stolička poskytuje príjemnú oporu pre celé telo a pohodlie pre vašu zadnú časť, a to vďaka sedadlu so šírkou 62 cm a hĺbkou 50 cm. Nastaviteľné opierky umožňujú skvelé možnosti prispôsobenia nielen z hľadiska uhla (čo sme kritizovali vyššie), ale aj z hľadiska výšky. Nosnosť stoličky je stanovená na 150 kg, no je celkom zrejmé, že vďaka farebnej kombinácii sa drvivá väčšina používateľiek k tejto hranici nedostane. Kvalitu ekokože je ťažké zhodnotiť z dlhodobého hľadiska, no z krátkodobého

pôsobí veľmi príjemne a poddajne. Mali sme ju možnosť porovnať s inou, podobne tvarovanou stoličkou nemenovaného výrobcu a rozdiel bolo cítiť na prvý dotyk.

Stolička pôsobí pevným dojmom aj pri snahe o zmenu polohy a okrem štandardného nastavenia výšky poskytuje aj možnosť zakloniť si operadlo až do 135° uhla. Jemne sa však musíme postáť na kolieska. Tie sú podľa štítku k stoličke vyrobené z nylonu, s úpravou CareGlide, no mali sme z nich pocit, že až príliš lietajú. Dvakrát sa stalo, že stolička pri pokuse sadnúť si na ňu ušla „spod zadku“. Aj pri sedení stačí nepatrný pohyb v hniezde stoličky a kolieska vás často posunú preč. Je teoreticky možné, že dlhším



používaním sa to zlepší, a tiež to môže mať súvis aj s tým, že stolička bola používaná na štandardnej laminátovej podlahe, no každopádne nejde o veľmi príjemný pocit.

Verdikt

Genesis Nitro 710 vám za svoju cenu ponúkne presne to, čo očakávate. Stoličku, ktorá pekne vyzerá a na ktorej sa dobre sedí. Poskytuje primerané možnosti polohovateľnosti, príjemnú ekokožu a kvalitné materiály. Škoda však toho spodného vankúša, tancujúcich koliesok a otáčajúcich sa opierok na ruky.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| + príjemný materiál | - nemožnosť zafixovať spodný vankúš |
| + široké možnosti prispôsobenia | - ľahko otáčajúce sa opierky na ruky |
| + vizuálne pekná | |

HODNOTENIE:



Xiaomi 12T

NECH VLAJKY VEJÚ



Je trocha vtipné vyt'ahovať pojem „vlajková loď“ práve v súvislosti s portfóliom mobilných telefónov od spoločnosti Xiaomi, keďže tento známy čínsky výrobca dokáže za rok na trh vychrliť obrovské množstvo zariadení a pre zákazníka je často problémom sa vôbec zorientovať v jeho skratkách. Tak či onak, aktuálne prichádzajúci model Xiaomi 12T je označovaný za vlajkovú loď, ktorá sa plaví v cenových vodách strednej triedy a práve tento telefón sa pred viac než mesiacom dostal aj do našej redakcie. Už od prvého dňa testovania ma zaujímala kvalita akejsi alternatívy voči základnému radu 12 a 12S Ultra, ktoré sú cenovo, pochopiteľne, vo vyšších sférach.

Xiaomi 12T sa na náš trh dostáva v dvoch variantoch, a to s 8 GB operačnou pamäťou a 128 GB úložiskom za sumu cca 600 eur a

identickou operačnou pamäťou doplnenou 256 GB úložiskom za cca 650 eur. Komu by nevyhovovala čierna farba, môže siahnuť po nami testovanej modrej, ktorá vďaka matnému povrchu dokáže aj pod náporom slnečných lúčov vrhať krásne efekty. U predmetného výrobcu sme bežne zvyknutí, že na obsahu balenia nešetrí a z tohto predpokladu nevybočuje ani testovaná vzorka. Ekologicky zmýšľajúci konzumenti sa asi budú chýtať za hlavu, každopádne po otvorení štandardne bieleho balenia na vás vyskočí nielen výkonný nabíjací adaptér (120 W), ale aj dostatočne dlhý USB-C kábel. Toto všetko dopĺňa transparentný gumový obal a už z továrne nainštalovaná fólia v rámci AMOLED displeja. Obrazovka je veľká 6,67 palca a prostredníctvom zaoblených hrán plynulo prechádza do pevného kovového šasi. Mobil pôsobí prémiovo nielen vďaka svojej vyššej váhe

(cez 200 gramov), ale aj vďaka zadnej sklenenej strane ozdobenej symetrickým radom fotoaparátov. Na spodnej hrane nájdete zásuvku pre SIM karty, prvý z dvoch stereofónnych reproduktorov a štandardne aj USB-C vstup. Naopak, na hornej hrane sa nachádza druhý z reproduktorov, IR port a sekundárny mikrofón.

Ovládanie hlasitosti, ako aj využívanie interaktívneho spínača, je situované na pravej hrane a v ideálne zvolenej výške. Manipulácia s telefónom sa v praxi ukázala ako bezproblémová a aj keď ide o, na dnešné pomery, neštandardne hrubý kus hardvéru, nie je to nič, za čo by ste sa na verejnosti mali prípadne hanbiť. Ak by som bol však osobou, ktorá v Xiaomi rozhodla, že 12T nepotrebuje žiadny IP certifikát ochrany, teraz by som sa naopak hanbil ako pes. Napriek



tomu považujem testovanú vzorku za vizuálne atraktívnu a hodnú už v úvode spomínaného prívlastku vlajkovej lodi.

Inovácie v zdravotníctve?

Nemajte strach, nebudeme sa teraz venovať nášmu prekliatemu a poddimenzovanému slovenskému zdravotníctvu. Xiaomi je však v oblasti zdravotníckych pomôcok pomerne angažovaná firmou a svoje know-how sa čoraz viac pokúša pretláčať aj v rámci vlastného ekosystému. Čítačka odtlačkov prstov integrovaná pod displejom preto ponúka funkciu, akú by ste od nej asi sotva očakávali. Ide o meranie srdcového tepu pomocou dotyku prsta, ktorú výrobca zadefinoval ako špeciálnu či pokusnú funkciu. Porovnával som meranie tepu prostredníctvom telefónu 12T s hodnotami nameranými pomocou sofistikovanejších zariadení (hodinky a tlakomer) a napriek tomu, že zo strany Xiaomi ide len o akýsi pokus, ich nový telefón sa od profesionálnych meračov odlišoval len v rozmedzí zhruba desiatich percent. Reč je tu, pochopiteľne, o optickej čítačke, vďaka ktorej ste schopní vstupovať do telefónu pomocou letmého dotyku dolnej strany obrazovky – v tomto ohľade ide o spoľahlivé a dobre fungujúce zabezpečenie.

Vráťme sa teraz späť k jemne nahryzutej téme, a to k 6,67 palcovému AMOLED panelu. Výrobca zvolil rozlíšenie 1 220 x 2 712 a doplnil ho obnovovacou frekvenciou 120 Hz, to všetko pri slušnej

hustote pixelov 446 na jeden palec. Už na prvé pozretie sa predmetná obrazovka dá zaradiť medzi špičku, a to aj vďaka vysokej úrovni jas (meranie oscilovalo na hranici 900 nitov), ktorý si dokáže poradiť aj s ostrejšími slnečnými lúčmi. Uvedená obnovovacia frekvencia sa stará o maximálne plynulý chod v rámci posúvania obrazovky a samozrejmosťou je nielen pestrý Always On Display, ale aj bohaté

možnosti pri úprave textu a zobrazenia. V podpalubí každej vlajkovej lode sa musí nachádzať dostatočne výkonný motor schopný reagovať plynule a bez zadrhávania. Model Xiaomi 12T je v tomto smere dobre pripraveným zariadením, ostatne, stačí, ak vám uvediem názov čipsetu: MediaTek Dimensity 8 100 Ultra (5 nm) doplnený o 5G modem a už uvedenú 8 GB RAM (operačnú pamäť) si však dokážete



systémovo navýšiť o ďalšie 3 GB). Výkonnostný test v praxi potvrdil papierové predpoklady a daný hardvér sa osvedčil nielen v zmysle hrania najmodernejších a náročných videohier, ale aj v procese audiovizuálnej postprodukcie. Nemusíte sa preto obávať, že by operačný systém hádzal do ringu jeden uterák za druhým, len by ste mu mali dať čas si vydýchnuť. Apropo, keď už spomínam operačný systém, tak základom je nadstavba MIUI 13 postavená na Android dvanástke. Jej paleta je plná v praxi využiteľných funkcií a úprav, čím užívateľovi dáva dostatok priestoru pre ideálne prispôbenie samotného rozhrania – sú tu dokonca úplne nové možnosti, ktoré znalci predmetného operačného systémuvidia v malej-veľkej premiére.

Čokol'vek nad jeden deň je výhra

Dvestogramové telo si môže dovoliť priznať aj poriadne výkonnú batériu, a tou je v tomto prípade 5 000 mAh. Vďaka danej kapacite som bol schopný s telefónom fungovať takmer dva dni a pri náročnejších procesoch som sa bežne dostal cez jeden celý deň aktívneho využívania. Aj keď to možno na prahu roku 2023 znie trochu smutne, ale čokol'vek nad jeden deň v rámci výkonných telefónov

beriem ako výhru. Výhrou je aj priložený 120 W adaptér, pomocou ktorého ste schopní zariadenie doplniť z nuly na maximum už behom tridsiatich minút. Štvrt' hodinky vám tak dá polovičnú kapacitu, čo je viac ako úctyhodné.

Na samotný záver recenzie som si tentokrát odložil kvalitu fotomodulu. Momentálne tu máme pomaly sa rozbiehajúci trend navýšovania megapixelov, avšak v praxi sa často ukazujú, že ide len o účelové a z praktického pohľadu nevyužiteľné PR. Xiaomi 12T je vybavené 108 Mpx (f/1,7) snímačom, pričom jeho Pro verzia ponúka dokonca 200 Mpx snímač.

Musím však povedať, že testovaná vzorka ma nakoniec prekvapila. Hlavný snímač si vie pri zachytávaní snímky poradiť aj s ostrým slnkom, a to bez výraznejších deformácií. Ponúka kvalitné a živé farby plné ostrých detailov, a to aj s postupne sa zhoršujúcim podnebím. Čo sa týka videozáznamov, tak tu si užívateľ môže nastaviť zber 4K pri 30 FPS. Sekundárnym snímačom je ultraširokouhlý 8 Mpx (f/2,2), ktorý v zmysle kvality beriem ako uspokojivý priemer plný kompromisov – detailnosť záberov je slabšia. Zadnú stranu potom dopĺňa makro objektív s 2 Mpx (f/2,4), ktorý budete však v praxi

sotva využívať. Kapitola sama o sebe je predná selfie kamera s priestrelom v displeji, ktorá má 20 Mpx snímač (f/2,24) a za dobrého počasia zvláda zachytávať pomerne slušné zábery, aj keď v danej cenovej relácii by som si osobne predstavoval niečo kvalitnejšie – stačí, aby slnko zašlo za mraky a už sú zábery plné hluchých detailov.

Xiaomi sa s modelom 12T podarilo uspokojiť väčšinu mojich požiadaviek. Ide o cenovo dostupnú vlajkovú loď so zaujímavým dizajnom a perfektným spracovaním, ktorú poháňa výkonný čipset. Medzi ďalšie prednosti patrí krásny AMOLED panel so 120 Hz obnovovacou frekvenciou, dobrá výdrž batérie doplnená o rýchle dobíjanie a užívateľsky prístupný operačný systém. Čerešničkou na torte je rovnako kvalitný hlavný snímač fotoaparátu, vďaka ktorému si budete vedieť zdigitalizovať aj tie najpestrejšie momentky z vášho života. Zamrzí však absencia akejkoľvek ochrany voči vonkajším vplyvom.

Verdikt

Vynikajúci zástupca vyššej strednej triedy s malým množstvom kompromisov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Premiový dizajn	- Žiadna ochrana voči vode
+ Batéria a nabíjanie	- Nieкого môže zaskočiť váha
+ Obsah balenia	- Selfie snímky
+ Cena	
+ Hlavný fotoaparát	

HODNOTENIE:



BRAD PITT
**BULLET
TRAIN**



**SLEDUJTE
ONLINE**

STARMAX



A NA ĎALŠÍCH ONLINE PLATFORMÁCH

MSI Optix MAG281URF

FARBY KRAJŠIE AKO V REALITE



Napriek tomu, že zakrivené a širokouhlé monitory sa čoraz viac u hráčov stávajú štandardom, ešte stále nie sú u každého prvou voľbou. MSI sa preto ako jeden z hlavných reprezentantov na trhu v oblasti herných strojov a príslušenstva drží aj „obyčajných“ monitorov. Vo svojom portfóliu majú okrem iného aj sériu Optix MAG, v ktorej nájdeme síce aj širokouhlý kúsok ale ani jeden zakrivený. Jeden z nich sa dostal aj k nám a my sme mali možnosť si ho poriadne preveriť.

MSI sa s balením naozaj nebabre. Krabica o šírke takmer 1m a váhe vyše 10 kg doslova kričala, že to bude niečo veľké. Pri otvorení nás zároveň potešila kvalita balenia aj plná výbava. Okrem napájacieho kábla sme tam totiž našli aj Display Port kábel či HDMI kábel. Už tam fakt chýbal len šraubovák. Monitor sa skladá z troch častí; samotná obrazovka a dve časti stojana. Inštalácia

nie je vôbec zložitá. Hlavná časť pekne zapadne do stojana a bez problémov to zvládne dať dokopy jedna jediná osoba.

Už samotný monitor má rozmery 638,3 x 408,2 x 233,7 mm a podobne, ako aj iné herné monitory od MSI, tak aj tento disponuje konštrukciou takmer bez rámkov.

Na vrchu a po stranách nie je rám v podstate vôbec, akurát na spodnej strane sa nachádza približne 20 - 25 mm rám s logom MSI.

Na prednej časti, vpravo dole, sa takisto nachádza dióda signalizujúca stav monitora. Zadnú časť monitora pokrýva unikátna textúra spolu s RGB logom, pásom a troma tlačidlami. Samozrejme tam nechýbajú ani vstupy pre Display Port, 2x HDMI, USB-C ako alternatíva na Display Port a tri USB porty, z ktorých

jeden je USB 2.0 TYPE B a dva sú USB 480MBPS (USB 2.0), či klasický 3,5 mm jack.

Na úvod sme sa samozrejme pustili do kalibrácie. Monitor má priam neskutočné možnosti tých najrôznejších nastavení od základných až po ozajstné špeciality, pri ktorých nám takmer padla sánka. Či už sa rozhodnete pre jeden z prednastavených režimov, alebo si to nastavíte podľa seba úplne od nuly, sklamaní určite neostanete. Ďalšou možnosťou, bez ohľadu na režim, ktorý ste si zvolili, je možnosť nočného módu.

Monitor má však mimoriadne dobré vyobrazenie farieb a tento mód vo väčšine prípadov nie je vôbec potrebný, dokonca bol miestami viac na škodu ako úžitok. V niektorých prípadoch, pri obzvlášť tmavých pasážach dokázal hre pomôcť. Každopádne je ťažké predstaviť si, že

niekto bude vkuse zapínať a vypínať nočný mód podľa aktuálnej pasáže v hre.

Vyššie spomínanú úvodnú kalibráciu sme tentokrát nechali rovno na mimoriadne užitočný a dobre spravený program MSI Gaming OSD. S jeho pomocou tak nemusíte manuálne nastavovať všetky parametre priamo na monitore, ale jednoducho cez SW na pár klikov. Samozrejme, SW k monitoru je úplne zadarmo a využiť ho môže ktokoľvek.

Úvodná kalibrácia dopadla na výbornú a my sme sa pustili do samotného testovania. IPS panel, 4K rozlíšenie 3840 x 2160, obnovovacia frekvencia 144Hz so štandardným pomerom strán 16:9, či omeškanie do 1 ms. Nielen tieto parametre sľubovali dokonalý herný, či užívateľský zážitok a naše vysoké očakávania sa nakoniec aj naplnili. Vyskúšali sme celú škálu hier rôznych žánrov a v drvivej väčšine monitor povýšil herný zážitok na úplne inú úroveň. Samotná firma propaguje tento model ako esports gaming zariadenie, takže odozva je naozaj okamžitá a omeškanie v podstate nepostrehnuteľné. Najväčším prekvapením však bolo úžasné podanie farieb. Samozrejme je pochopiteľné, že vyššia cena sa niekde musela odraziť, ale len veľmi málo monitorov, ktoré sa k nám dostali na testovanie, malo tak nádherné a „skutočné“ podanie farieb ako tento model. Príjemným bonusom sú vlastnosti monitora, vďaka ktorým je perfektné prispôsobený aj pre najnovšie konzoly.



Samozrejme sme boli zvedaví nie len na hranie, ale aj na prácu. S väčšinou úloh si síce monitor hravo poradil, ale predsa len jeho cieľová skupina nie sú ľudia z pracovného segmentu. Bol by to totiž až príliš veľký luxus. Avšak, rôzni dizajnéri, grafici či tvorcovia video obsahu by sa takémuto kúsku určite potešili. Zvyšok by určite radšej uvítal povedzme ultrawide monitor. Každopádne, ak

hladáte ozajstnú kvalitu, ktorá splní vaše očakávania ako pri hraní, tak aj pri práci, máme pre vás horúceho favorita.

Doslova jediným problémom by pre potenciálneho záujemcu mohla byť cena. Bavíme sa totiž o približne 750€, pričom tento model patrí medzi to najdrahšie, čo v kategórii 28 palcových monitorov nájdeme. V každom prípade treba myslieť na to, že sa jedná o absolútne špičkový monitor, ktorý si v našom teste túto cenovku bez problémov obhájil. Ostáva už len na vás, či vám to stojí za to.

Verdikt

Špičkový 28 palcový monitor so špičkovými vlastnosťami nás úplne pohltil. Zážitok z hrania povýšil na iný level a nevedeli sme sa od neho odtrhnúť, len sme striedali PC a PS5. Úžasné vyobrazenie farieb, perfektná odozva ale aj množstvo iných vlastností nás dostalo natol'ko, že ani tú vyššiu cenu nepovažujeme za problém. Tento monitor si ju plne zaslúži.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	750€

PLUSY A MÍNUSY:

+ herný zážitok	- cena
+ vyobrazenie farieb	
+ kvalitné materiálové spracovanie	

HODNOTENIE:



ASUS Zenfone 9

INTERMEZZO Z MOBILNÉHO SVETA



Trendy výrazného zoštíhľovania šasi mobilných telefónov išli posledné roky ruka v ruke so zväčšovaním displejov, a tak sa v jeden moment stalo štandardom, držať si pri uchu onú pomyselnú dosku na krájanie slaniny a tváriť sa ako ten najspokojnejší človek na tejto pobláznenej planéte. Nie všetky spoločnosti sa však rozhodli držať akýchsi hardvérových trendov a špeciálne ASUS v tomto ohľade túžil poskytnúť svojim zákazníkom medzičlánok zo sveta moderných telefónov. Spoločnosť ASUS je vo svete notebookov dominantným inovátorom a tento status si chce logicky preniesť aj do segmentu prenosných komunikačných zariadení. Žiarivým príkladom je nedávno vydaná deviatka v rade Zenfone. Tá je v mojich očiach jasné intermezzo vo svete naklonovaných mobilov, v ktorom sa každé zariadenie na seba až príliš prehnane podobá.

Rozbal'ovat' nový Zenfone bolo pre mňa ako vrátiť sa do čias, keď som ochotne platil za značku iPhone a tešil sa z kompaktného, no súčasne výkonného mobilu, ktorý fakticky toho času nemal konkurenciu.

Zobrať do ruky šasi s váhou 169 gramov a rozmermi 146,5 x 68,1 x 9,1 mm je v prevedení tohto konkrétneho modelu skutočným spúšť'áčom emócií, ale nie je to celé len o rozmeroch či váhe. Súčasne vás dané zariadenie ohúri párom výrazných (a stále originálne spracovaných) foto-snímačov či atraktívne drsným povrchom zadného krytu.

ASUS Zenfone 9 prišiel na náš trh v troch variantoch v rámci operačnej pamäte lomeno úložiska (máte na výber z 8/16 GB RAM pri 128/256 GB pamäte) a

rovnako v štyroch farebných prevedeniach (čierna, biela, červená a modrá). Nám sa do redakcie dostala z môjho pohľadu najatraktívnejšia verzia, a to čierna, ktorá je súčasne ako jediná nositeľ'om maximálnej výkonnostnej konfigurácie.

V balení vyrobenom z recyklovaného papiera sa okrem mobilu ako takého nachádza trochu nečakane aj adaptér s výkonom 30W, obojstranný USB-C kábel a nie práve podarený plastový obal (toto puzdro má hladký povrch a v rukách stráca potrebný efekt pril'navosti).

Apropo, keď už spomínam recyklovaný papier, z ktorého je zhotovená krabička, tak vám dlhujem aj jednu rovnako ekologicky motivovanú zaujímavosť. Nápis na obale sú vytvorené pomocou špeciálnej farby zo sóje, ktorá je šetrná k našej prírode.

Unikátne kompaktný šarmantný mobil

Po dizajnovej stránke 5,9 palcového Zenfone 9 vám ako prvé takzvané vypichne oči jeho zadná strana. Máme tu výrazne vystúpený hlavný fotoaparát napredovaný o niečo nižším sekundárnym snímačom, a aj keď sa v tomto prípade rozprávame o silnej extravagancii, ja, vlastne ani moje okolie s týmto nemalo väčší problém; do vizuálnej stránky mobilu sme sa okamžite zamilovali. Zobrať tohto krásavca do rúk je neopakovateľný pocit. Posledné mesiace som začal hrať americký futbal a moje ruky sú po tréningoch citlivé snímače bolesti. Uchopiť veľký telefón mi spôsobuje značné problémy, avšak v momente, keď som zobral do rúk Zenfone 9, som pochopil, čo je to návrat do sveta kompaktnosti. Vôbec mi neprekážajú trocha hrubšie rámy okolo obrazovky krytej Corning Gorilla Glass Victus a rovnako tak som nedostal záchvat pri objavení tradičného selfie priestrely v jej hornej časti.

Naopak som sa potešil z prítomnosti ostrejších hrán kovového šasi a ešte o niečo viac drsnejšej textúry zadného krytu. Ja osobne už nechcem vidieť tie sklenené lapače odtlačkov a prachových čiastočiek, ktoré človek jednoducho nestíha leštiť. Nastáva nám totižto doba plastových krytov s unikátnymi úpravami a tam spadá aj testovaná vzorka. ASUS však svoju predstavu o ideálnom zadnom povrchu nedokázal v tomto prípade dotiahnuť do úplnej dokonalosti. Telefón sa síce drží perfektne, aj keď máte ruky mokré a prípadne mastné, avšak kryt zbiera nechcené šmuhy/škrabance a jeho čistenie je výrazne náročnejšie, než by ste čakali –



je nutné si na to zobrať vodu a handričku. Už behom mesačného testovania som navyše stihol na kryte spozorovať niekoľko nezvratiteľných jaziev, a preto by ste si pred kúpou mali ujasniť, či dávate prednosť takmer úplnej nerozbitnosti pri páde pred vizuálnou dokonalosťou.

Nekonfliktný mobil?

Spodná hrana skrýva zásuvku pre dve nanoSIM karty, avšak bez podpory pamäťových kariet. Naopak na hornej hrane nájdeme niečo, čo už sa vo svete telefónov dá viac menej považovať za archaickú raritu. ASUS svoju vlajkovú loď totižto vybavil 3,5 mm audio vstupom. Reproduktor na spodnej hrane dopĺňa reproduktor na telefonovanie a vďaka tejto kombinácii má užívateľ k dispozícii kvalitný stereofónny zvuk aj s podpisom renomovanej spoločnosti Dirac. Pravá hrana hliníkového šasi vám dáva možnosť regulácie audio linky a predovšetkým má v sebe univerzálny spínač s názvom

ZenTouch, ktorým si viete mobil bezpečne odomknúť na základe čítačky odtlačkov prstov. Snímanie vašich prstíkov je také rýchle a spoľahlivé, že ak by som teraz mal pripomenúť bezkonkurenčné odomykanie u telefóne Vivo x80 Pro, tak práve najnovší Zenfone 9 by som musel zaradiť hneď na druhé miesto, za vlajkovú loď od Vivo. A prečo je spínač ZenTouch označovaný za univerzálny? Dôvodom je možnosť priradiť si k nemu sériu softvérových skratiek na základe interakcií – dvojité stlačenie, dlhé stlačenie, potiahnutie do rôznych smerov. Zariadenie tak dokážete ovládať aj pomocou jedného prsta bez toho, aby ste sa cítili nekomfortne. Čerešničkou v rámci odolnosti voči vonkajším vplyvom je certifikácia IP68, vďaka ktorej sa nemusíte obávať náhleho pádu zariadenia do záchodu.

Podme sa teraz pozrieť na kvalitu takmer šesť palcového AMOLED panelu s Full HD+ rozlíšením; pri tejto veľkosti obrazovky je dané rozlíšenie úplne v poriadku. Výrobca sa rozhodol priniesť displej s podporou 120 Hz pri maximálnej svietivosti 1 100 nits, vďaka čomu sa rozprávame o plynulej obrazovke s obsahom čitateľným aj pod náporom ostrých slnečných lúčov. Obnovovacia frekvencia má skoky nastavené od 60 cez 90 až po spomínaných 120 Hz. Nechýba podpora Always-On, HDR10+ a DCI-P3 112%. AMOLED servíruje výborné podanie farieb a súčasne nadštandardne dobré pozorovacie uhly. Počas dlhodobého testu som v tomto smere nedokázal vypozať ani jednu negatívnu vec, ktorá by stála za zmienku. Od obrazovky sa teraz v rýchlosti presuňme do oblasti výkonu a softvérových predností. Pod kapotou Zenfone 9 vrčí v súčasnosti jeden z najvýkonnejších čipsetov; Snapdragon 8+ Gen 1, ktorý v kombinácii s vyššie spomínanou RAM, dokáže roztočiť operačné procesy do takých výkonnostných obrátok, že je prakticky nemožné ho (obrazne povedané)





zadrhnúť. S predmetným mobilom si tak môžete užívať najmodernejšie videohry a do toho súčasne renderovať váš video-unboxing mačacieho žrádla z Poľska. Telo mobilu sa ani pri maximálnom zaťažení nejako zásadne neprehrieva a bez ďalších omáčok môžem v rámci výkonu označiť testovanú vzorku za viac než vyhovujúcu. Operačným systémom je tu takmer čistý Android 12 s prísadou nadstavby ZenUI 9. Asi viete, že ASUS súčasne vyrába aj vlastné rýdzo herné telefóny, rad ROG, a preto dobre vie, ako využiť špecifické rozhranie pre zlepšenie užívateľského komfortu počas interakcie.

V tomto ohľade preto v nastavení ZenUI 9 nájdete zástup praktických užívateľských skratiek, kam spadá napríklad poklepanie na prednú avšak aj zadnú stranu mobilu a zabudnúť nemôžem ani na špecifické herné rozhranie.

Nanešťastie len dvojročná softvérová podpora

Ešte než sa presunieme k poslednému bodu, ktorým je tvorba fotiek a videí, dlhujem vám ešte komentár na margo batérie. Pod kompaktným telom Zenfone 9 sa skrýva batéria s kapacitou 4 300

mAh, ktorá svojmu užívateľovi ponúkne jednodňový chod a to aj pri náročnejšom spôsobe používania. Pri bežnej interakcii sa tak dokážete dostať takmer na dvojnásobok daného času, čo je určite slušné. Nabíjanie je možné realizovať prostredníctvom toku 30 W (ostatne adaptér je súčasťou balenia), čo vám dáva možnosť doplniť energiu z nuly na maximum behom viac než jednej hodiny.

Trocha ma zamrzela absencia bezdrôtového nabíjania, avšak tú výrobcu odôvodňuje šetrením miesta a jasného tlaku na, v tomto texte už toľkokrát spomínanú, kompaktnosť. Mimochodom ani pri nabíjaní si ASUS neodpustil svoju inovačnú náladu a do nastavenia implementoval niekoľko praktických možností - spomalené nabíjanie počas noci, dobiť len po určité percentá, nabíjanie dokončené v čase spustenia budíku a tak ďalej, a tak podobne.

Dizajnový výrazný fotomodul v podobe dvoch komínov širokých pomaly ako sklá od okuliarov sme si už hodnotili vyššie a teraz je načase pozrieť sa na kvalitu výsledných snímok, či už tých statických alebo naopak rozhýbaných. Primárnym "komínom" je 50 Mpx snímač (f/1,9) s perfektnou stabilizáciou vďaka "gimbalu" a fázovým ostrením. Sekundárnym snímačom je 12 Mpx (f/2,2) s podporou makro záberu a rovnako fázovým ostrením. Priestrel v displeji disponuje 12 Mpx snímačom (f/2,45). Softvérové rozhranie vám, tradične, ponúka širokú škálu možných úprav, kde si môžete dať do popredia jednotlivé fotografické režimy a iné





dokonce potlačiť do úzadia. Už spomínaná hlavná kamera disponuje gimbál stabilizáciou, čo znamená, že objektív ako aj snímač sa v akcii pohybujú spoločne, aby dokázali potlačiť chvenie mobilu.

Predmetná funkcia v praxi funguje perfektne a vďaka nej ste schopní spraviť krásne video zábery aj pri adrenalínovej jazde terénom. Nanešťastie, tento druh stabilizácie je možné aktivovať len pri nakrúcaní záznamov v 1080p rozlíšení a u 4K/8K sa musíte vrátiť o krok dozadu. Fotografovanie hlavným snímačom sa dá označiť za nadpriemerné a pri

ideálnych svetelných podmienkach vás mobil rozhodne nesklame. Rovnako dobré momentky zachytíte aj cez širokouhlý snímač s automatickým makro prechodom. Práve automatiku by som ocenil pri nočných záberoch, kde systém nedokáže svojvoľne prepnúť modus, a tak si to užívateľ musí spraviť sám. Apropos, aké sú snímky v noci? Zenfone 9 zvláda slušne potlačiť okolitý šum, a to aj bez zásadnej straty detailov a ostrosti; v tomto smere ma testovaná vzorka prekvapila. Ak by som pri hodnotení fotografických schopností mal niečo vyložene skritizovať, tak je to slabšia

schopnosť potláčať ostrejšie odlesky od slnka, s čím si napríklad priam dokonalo dokáže poradiť certifikovaná technológia od už vyššie spomínanej konkurencie.

Pozitíva prevažujú

Za predpokladu, že ste našu recenziu prečítali až do tohto bodu, tak vám je jasné, že pozitíva prevažujú nad tým minimom zistených negatív. Spoločnosť ASUS dokázala vytvoriť vysoko kompaktný mobil prémiovej kategórie, ktorý ohromí nie len dizajnom, ale súčasne aj výkonným čipsetom. Jeho kamerová schopnosť ide ruka v ruku s výborným displejom a nadštandardne dobrou výdržou batérie, nehovoriac o vysokej odolnosti voči vonkajším vplyvom a perfektnému zvuku. Už menej nadšenia môže konzument prežívať pri objavení absencie bezdrôtového nabíjania, len dvojročnej aktualizácii softvéru a schopnosti zadného krytu lákať na seba nečistoty.

Verdikt

Kompaktný krásavec do ruky

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- 2 roky aktualizácií
+ Kompaktnosť	- Čistenie zadného krytu
+ Displej	
+ Výkon	
+ Odolnosť	

HODNOTENIE:



Genesis Nitro 720

ERGONOMICKÁ HERNÁ STOLIČKA



Ak trávate veľa svojho času za počítačom, určite je skvelým nápadom investovať do kvalitnej stoličky. Pri správnom type stoličky si dokážete nielen spríjemniť dlhé hodiny hrania vašich obľúbených titulov, ale zároveň si šetríte aj vašu chrbticu, s ktorou má množstvo hráčov problémy. Pri výbere stoličky sú najdôležitejšie aspekty: jej určenie, typ a najmä komfort a kvalita spracovania, čo zohráva dôležitú úlohu pri jej výdrži a vašom pohodlí. Kvalitné stoličky sa dajú kategorizovať na herné a kancelárske, pričom ich výber je častokrát celkom zložitý. V dnešnej recenzii sa pozrieme na hernú stoličku od spoločnosti Genesis s modelovým označením 720 z radu Nitro.

Spracovanie

Nitro 720 by som spracovaním považoval za priemer v danej cenovej kategórii. Spodnú časť – základ, na ktorej je celé kreslo postavené, tvorí kov, čo zaručuje väčšiu odolnosť a nosnosť. Koleska sú zväčša plastové, resp. nylonové so špeciálnym CareGlide pokrytím, vďaka ktorému pôsobia vcelku odolne a nebál by som sa prípadného opotrebenia aj pri horšom zaobchádzaní. Zároveň CareGlide zabezpečuje, že koleska nepoškodia podlahu, resp. povrch po ktorom sa pohybujú. Sedacia časť a zvyšok kresla sú pokryté ekologickou kožou, ktorá pôsobí naozaj odolne a oproti klasickým materiálom sa čistí o niečo ľahšie. Samotný povrch je

príjemný na dotyk a pôsobí kvalitne. Veľké plus je, že rovnakým materiálom sú pokryté aj pridané vankúše na spodný chrbát a za krk. Okrem ekokože nájdeme na produkte aj plastové prvky, a to na pripájacom zariadení medzi sedacou časťou a opieracou časťou. Plastové vyhotovenie nájdeme aj na operadlách na ruky, ktoré sú naozaj jemné a navyše aj polohovateľné až v troch smeroch. Nastaviť sa dá ich výška, natočenie do strán a taktiež poloha dopredu/dozadu.

Dizajn

Z hľadiska dizajnu je toto herné kreslo naozaj vydareným kúskom. Ide o nepriamu napodobeninu známych DXRacer stoličiek,



avšak za nižšiu cenu. Tým nevravím, že ich zámerom bolo vytvoriť podobný produkt spomínanej firmy. Ide o ich vlastný produkt, na ktorý treba brať ohľad ako na unikát. Stolička mi na recenzii prišla v ružovo-čiernej farebnej kombinácii, ktorú pravdepodobne skôr ocenia hráčky ako hráči. Spomenúť musím vkusné rozloženie čiernych pruhov a logo firmy, ktoré sa nachádzajú po celom produkte a dodávajú mu na elegancii. Celkovo je dizajn produktu na vysokej úrovni.

Komfort a celkový dojem

Počas testovania produktu som si nevšimol žiadnu zásadnú chybu, ale ak by som

musel vytknúť aspoň jednu vec, ktorá vo mne vzbudzovala mierne pochybnosti, tak by šlo o laktové opierky. Tie, či už to je následkom 3D polohovateľnosti alebo spracovania, sa mi zdali trochu voľnejšie a pôsobili menej kvalitne oproti zvyšku kresla. Ale okrem toho som žiadne iné zásadné mínus nezaregistroval.

Na Nitro 720 sa sedelo naozaj pohodlne, čo sa týka komfortu, som maximálne spokojný. Oceňujem aj dvojicu vankúšov určených za krk a na spodný chrbát, ktoré ergonomicky napomáhajú správne držaniu tela počas sedenia a zamedzujú vzniku zdravotných ťažkostí spojených s nesprávnym sedením. Chrbát som mal po celý čas uvoľnený a

ani po viacerých hodinách sedenia som nepocítiloval nepríjemnosti či bolesť. Príjemne ma tiež potešila možnosť náklonu zadnej časti. Zadné operadlo je možné nakloniť úplne dozadu a vytvára to dojem, akoby ste na kresle ležali. Možnosť nastavenia výšky fungovala naozaj dobre a odpor náklonu konštrukcie mi vyhovoval aj bez zásadného dodatočného nastavovania.

Čo sa týka skladania produktu, tak to bolo dosť jednoduché. V balení sa nachádzali jednoduchý obrázkový manuál a všetky potrebné skrutky, vrátane kľúčika na ich pripevnenie. Skladanie produktu teda aj tým menej skúseným zbehne naozaj rýchlo a ani sa pri tom nezapotíte.

Záverečné hodnotenie

Genesis si so svojím kreslom Nitro 720 dal naozaj záležať natol'ko, aby si ho dokázal postaviť každý, kto si ho zakúpi. Komfort, čo je určite pri tomto type produktu najdôležitejšia vlastnosť, je na vysokej úrovni, vďaka čomu musím konštatovať, že suma, ktorá je na stránke výrobcu 239 eur je zaslúžená.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 239€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania
+ komfort
+ dizajn
- kvalita opierok na ruky

HODNOTENIE:



Genesis Pallad 410

DO BATÔŽKA SI NALOŽ NOTEBOOK, MYŠ AJ VŠETKO OSTATNÉ



Nielen ľudia, ktorí sú stále na cestách, dokážu oceniť dobrý batoh. Samozrejme, všetci pracovne vyt'ažení manažéri často siahajú po brašnách či aktovkách, no najmä pri prenášaní ťažších notebookov alebo iných elektronických zariadení je ruksak oveľa lepšia voľba, keďže net'ahá iba jedno rameno a rozkladá váhu rovnomerne. Počítačových ruksakov, ale aj tých obyčajných, ktoré ako-tak poslúžia aj pri prenášaní elektroniky, je v obchodoch neúrekom, takže výber je často otázkou osobných preferencií, hlavne po stránke dizajnu. Keďže nám v redakcii pristál kúsok menom Genesis Pallad 410, pustili sme sa do jeho otestovania a zist'ovali sme, či, odhliadnuc od hernejšie ladeného zovňajšku, ponúka dobrú ergonomiu, dostatočný úložný priestor a možno aj niečo navyše.

Produkty od spoločnosti Genesis sú asi najznámejšie svojím zameraním na hráčov, prívetivými cenami a niekedy vyššou, niekedy nižšou kvalitou, čo sa pri nižších cenách dá očakávať. Aký je však rozdiel medzi obyčajnými ruksakmi a výrobkami určenými na elektroniku? Prečo nestačí obyčajná látková taška, do ktorej sa len tak halabala nahádza notebook, nabíjačka, myš a slúchadlá?

Obal a jeho obsah

O obale produktu toho veľa popísať nemožno, keďže Pallad 410 predstavuje obal sám a dorazil s inými produktami len tak, zabalený v krabici s nimi. Samotný obsah je už však zaujímavejší. Na ruksaku čiernej farby s červenými detailmi je len jeden papierový štítek s informáciami o

jeho rozmeroch (440 x 320 x 120 mm), maximálnej nosnosti (10 kg) a použitých materiáloch (Polyester 1680D). Pri prvom pohľade na jeho zovňajšok mu nechýba nič dôležité, má praktické pútko v hornej časti, dva popruhy po stranách a dokonca aj sieťovanú priehradku na boku, do ktorej sa pri troche snahy zmestí pollitrová fl'aša.

Ako bonus však potešia nastaviteľné popruhy s klipsami na bokoch ruksaku, vďaka ktorým je možné zmenšiť jeho celkové rozmery, ak by bol plný stlačiteľných vecí, ako napríklad oblečenia, a predísť tak problémom na letiskách.

A tiež kvitujem popruh s klipsou v oblasti hrudníka, vďaka ktorej je možné ruksak zabezpečiť proti prílišnému hýbaniu pri dlhšom alebo aktívnejšom nosení.



Spracovanie a rozvrhnutie

Každý ruksak ponúka niečo iné, no pri Pallad 410 je zameranie na mladšie publikum a prenášanie notebookov naozaj zjavné. Čierny materiál je dostatočne odolný voči zašpineniu a nebál som sa batoh brať so sebou ani do dažďa, hoci treba myslieť na to, že pri naozaj veľkých zrážkach by určite prekomol.

Na celom batohu som nenašiel žiadne defekty, ako zlé švy, zasekávajúce sa zipsy alebo očividné diery, hoci zopár trčiach nitiek sa po viac ako dvoch týždňoch aktívneho používania našlo. Po stránke rozvrhnutia ponúka Pallad 410 takmer tradičné priechytky. Najbližšie k chrbtu používateľ'a je čalúnená priehradka, určená na prenášanie tabletov či notebookov až do veľkosti 15,6", ďalej hlavná časť, kde je možné uložiť nabíjačku (alebo aj ďalší notebook), klávesnicu, myš, podložku

alebo čokoľvek iné. V prednej časti batohu je priehradka na klúčce, doklady či iné maličkosti. V strednej časti je až 7 kapsičiek, z toho dve sieťkované, uzatvárateľné zipsom, do ktorých sa toho zmestí prekvapivo veľa. Z tohto hľadiska sa ruksak naozaj podaril, no celkovo dobrý dojem mierne skazil zmiešaný pocit z predného úložného priestoru. Ten síce, na rozdiel od veľkých batohov, ponúka kapacitu celej výšky batoha, no zips doňho je vertikálny, vďaka čomu mi párkrát pri vyberaní klúčcov či hľadanií iných vecí z ruksaku vypadli veci.

Ergonómia a použiteľnosť

Ruksak som sa rozhodol otestovať nielen bežným používaním, ale zobral som ho so sebou aj na cesty. Osvedčil sa ako pri každodennom nosení do kancelárie, tak aj pri výlete na stredné Slovensko. Pri nosení som si naozaj pochvaloval klipsy na hrudi a nastaviteľnosť popruhov na

ramená aj popruhov po bokoch batohu. Kapacitne ruksak zvládol nielen bežné nosenie kancelárskeho notebooku a nabíjačky, ale pri výlete bez problémov poňal aj oblečenie na pár dní spolu so Steamdeckom a ďalším príslušenstvom. Ani po celodennom nosení – počas mierneho mrholenia – ruksak nepremokol a napriek úctyhodnej váhe ma z neho ramená neboleli. Jediná výčitka, ktorú som už ale spomenul, sa týka prednej priehradky, v ktorej sa ťažšie hľadajú malé predmety, a majitelia tohto batohu pri prehrabávaní sa v nej riskujú ich vypadávanie.

Zhrnutie

Genesis je značka, ktorej produkty sa v našej redakcii objavujú vcelku často, a za tie roky testovania máloktorý produkt sklamal. Genesis Pallad 410 nie je výnimkou a napriek pár maličkostiam môžem tento ruksak bez výčitek odporučiť do kancelárie, do školy či na menej náročné výlety. Samozrejme, trh s batohmi je naozaj presýtený rozličnými modelmi a dizajn je veľmi subjektívny faktor. Pokiaľ však čierne prevedenie s červenými detailmi ulahodilo vášmu vkusu, nájdete ho v obchodoch za menej ako 30 €.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Cena s DPH: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vkusný dizajn
+ veľký úložný priestor
+ ergonómia
- predná priehradka s vertikálnym zipsom

HODNOTENIE:



TP-Link RE700X a RE705X

EXTENDER AKO SA PATRÍ, JEDEN AJ DRUHÝ



V dnešnej modernej dobe pripojenia a prepojenia všetkých zariadení sa asi väčšina ľudí zhodne, že najväčší problém nie je absencia pripojenia, ale jeho pomalosť alebo časté vypadávanie. Nie každý si môže dovoliť natiahnuť do všetkých miestností v byte alebo dome ethernetový kábel a množstvo najmodernejších zariadení už z viacerých dôvodov káblové pripojenie ani nepodporuje. Keď je wifi signál silný a prenosové rýchlosti vysoké, svet je krásne miesto, avšak keď sa do cesty postaví 2 či 3 steny alebo jednoducho väčšia vzdialenosť, na scénu nastupujú wifi extendery.

Preto bolo len dobré, že nám spoločnosť TP-link poslala nie jeden, ale rovno 2 modely wifi extenderov, ktoré majú veľmi podobné parametre, ale mierne odlišné prevedenie. Pri testovaní sme

sa teda pozreli na to, ako veľmi sa od seba odlišujú, aj na to, čo ich spája.

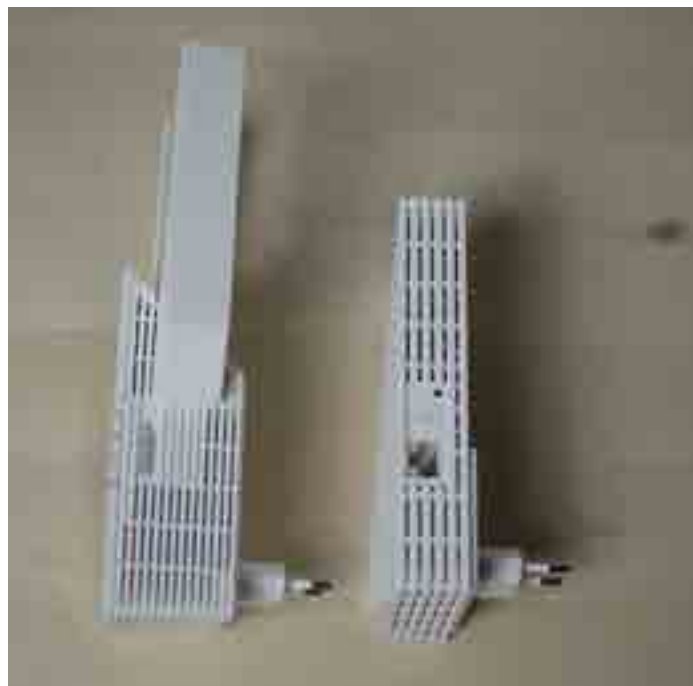
Obal a jeho obsah

Obe zariadenia dorazili v takmer identických obaloch s jediným väčším rozdielom, ktorým bol obrázok na prednej strane obalu, zobrazujúci ich dizajn. Zatiaľ čo extender s menom RE700X predstavuje fešný biely kváder bez akýchkoľvek výstupkov, model RE705X sa pýši dvoma externými anténami, vďaka ktorým snáď zabezpečí lepšie pokrytie. Balenie moderných TP-Link zariadení je už tradične ladené do kombinácie svetlo a tmavomodrej, s množstvom informácií, ktoré sú umiestnené na všetkých hlavných stranách obalov. Vnútri kartónových krabičiek toho neočakávajte veľa, nachádzali sa v nich iba samotné extendery uložené v kolískach z recyklovaného kartónu a

pár brožúrok. Pri takomto type zariadení však netreba v praxi nič ďalšie.

Dizajn a ovládacie prvky

Dizajn oboch produktov je naozaj moderný a vďaka bielej farbe zapadnú do väčšiny moderných domácností. Možno by som uvítal trochu tenšie prevedenie, vďaka čomu by sa tieto extendery zmestili aj za gauče alebo na police. Ak doma nemáte farebné steny, ľahko splynú s prostredím, aj keď budú zapojené bez akéhokoľvek krytia. Lacnejší z modelov – bez externých antén – ponúka, aspoň podľa mňa, o trochu krajší dizajn vďaka použitiu uhlov a vypuklín na prednej strane krytu, no ani model s externými anténami na tom nie je zle. Obe zariadenia disponujú štvoricou LED diód, indikujúcich stav samotného zariadenia pripojenia k sieti, a vlastných sietí v pásmach 2,4 a 5 GHz. Na oboch sa tiež nachádza



ethernetový port, vďaka čomu je ich možné použiť ako samostatný prístupový bod bez predošlého prístupu k wifi signálu, a tiež tlačidlo na vypnutie/zapnutie WPS funkcionality spolu s reset tlačidlom.

Parametre a funkcionality

Oba extendery majú takmer totožné parametre odlišujúce sa asi iba maximálnym odberom energie, rozmermi a spomínanou absenciou alebo inklúziou externých antén. Čo teda možno od týchto zariadení očakávať? Samozrejmosťou je podpora najnovšieho štandardu WiFi 6 AX, gigabit ethernet, MU-MIMO funkcionality pre simultánnu komunikáciu viacerých zariadení, beamforming pre pokrytie tých najdôležitejších miest v domácnosti a podpora OneMesh systému, vďaka ktorému sa nebudú zariadenia prepájať medzi rôznymi WiFi sieťami a pri presune budú neustále virtuálne pripojené na jednu WiFi sieť. Spoločnosť TP-Link tiež za posledných

pár rokov naozaj zapracovala na svojich aplikáciách, a preto sú inštalácia, nastavenie a manažovanie týchto extenderov cez aplikáciu Tether naozaj jednoduché aj pre úplných začiatočníkov a trvajú len pár minút. Poznamenám iba, že v prípade použitia v režime extender je najlepšie tieto zariadenia pripojiť v blízkosti hlavného routeru a presunúť ich na určené miesto až po kompletnom nastavení. Pokiaľ by sa tieto extendery používali ako prístupové body, otázkou inštalácie je iba zapojiť ich do elektrickej zásuvky a zastrčiť do nich ethernetový kábel pripojený na miestnu sieť, samozrejme s dodatočným nastavením detailov cez aplikáciu.

Testovanie

Oba extendery bolo treba, samozrejme, otestovať, čo zabezpečili mobilný telefón Samsung A52, notebook Dell, NAS úložisko QNAP a desktopový počítač. Extendery boli otestované aj v režime prístupového

bodu s pripojeným ethernetovým káblom, no vďaka blízkosti hlavného routeru a schopnostiam 5 GHz WiFi boli rýchlosti v režime extenderu lepšie ako cez kábel. Výsledky rýchlostí prenosu v rozličných vzdialenostiach od extenderov si môžete prezrieť v tabuľke nižšie.

Zhrnutie

Spoločnosť TP-Link je na poli drôtovej a bezdrôtovej komunikácie už pekných pár rokov a je to cítiť. Oba extendery dopadli na výbornú, a to ako v testovaní prenosu, tak po stránke jednoduchosti používania. Osobne ma prekvapilo, že rozdiel v prenosových rýchlostiach nebol medzi modelmi s internými a externými anténami ani pri väčšej vzdialenosti markantnejší, no možno by sa viac prejavil pri inej metodológii testovania. Viac preferujem dizajn modelu RE700X bez antén, no prekvapivo je v slovenských obchodoch model RE705X lacnejší o 15 až 40 eur (záleží na konkrétnom obchode), a preto rozhodnutie medzi týmito zariadeniami ostáva na vás. Zvolením jedného alebo druhého neurobíte žiadnu chybu.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	65 / 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dvojpásmové pokrytie	- nič
+ moderný dizajn	
+ prijateľná cena	
+ bohatá funkcionality	

HODNOTENIE:



Gigabyte Aero 16 XE5-73EE938HP

PROFÍK PRE PROFESIONÁLOV, NO NIE DOKONALÝ



Produktov od spoločnosti Gigabyte aj jej prémiového brandu Aorus sme už v redakcii mali desiatky až stovky. No nie som si istý, či medzi testované produkty patril aj notebook od tejto značky. Nie že by Gigabyte a Aorus notebooky neexistovali už roky, len sa predávali na trhoch mimo Európy. Nedávno však opäť do výkladných skriň internetových obchodov zavítali aj tieto produkty a my sme dostali možnosť otestovať vcelku zaujímavý kúsok, zameraný na profesionálov, s menom Gigabyte Aero 16 XE5. Ako sa mu darilo v recenzii, si môžete prečítať nižšie.

Keď sa povie notebook pre profesionálov, väčšina ľudí si možno predstaví nenápadný šedý kváder s nejakým procesorom, bez bonusovej funkcionality a často aj bez dedikovanej grafickej karty. Našťastie, väčšina profesionálov nie sú manažéri či sekretárky, ktorým by také zariadenie

možno postačovalo. Nie, profesionáli dnešnej doby pracujú s obrovskými databázami, kompilujú tisícky riadkov kódu, strihajú 4K videá na cestách, tvoria hudbu a robia mnoho ďalších vecí. Na to už len také obyčajné zariadenia nestačia. Čím sa ale Aero 16 XE5 odlišuje od bežných kancelárskych kúskov? Čo z neho robí zariadenie pre profesionálov? Na prvý pohľad to bude asi jeho výkon a striedmy dizajn. No pri bližšom testovaní sa objavilo aj zopár nie príliš podarených rozhodnutí, ktoré celkový dojem mierne zhoršili.

Obal a jeho obsah

S Gigabyte notebookmi som doposiaľ nemal šancu robiť, a preto som nevedel, čo očakávať od ich obalov a štýlu balenia. Kde pri matičných doskách, monitoroch, grafických kartách a iných komponentoch Gigabyte siaha najčastejšie po kombinácii

tmavších farieb s detailmi v tradičnej oranžovej, dorazil tento notebook v takmer krikl'avo modrej krabici. Po odznení prvotného šoku, ktorý však nebol negatívny, a po otvorení balenia z neho hneď vykuklo striedmo vyzerajúce šasi striebornej farby, s logom AERO v strednej časti krytu obrazovky.

To bolo dokonca podsvietené bielou farbou, čo som však zistil až po cca týždni používania, keď na tento fakt poukázala priateľka. Okrem samotného notebooku sa v krabici nachádzala ešte vcelku rozmerná nabíjačka s proprietárnym zakončením – to by, vzhľadom na zakomponovanie USB-C portov s možnosťou nabíjania, nemuselo vyzerať ako tá najlepšia voľba, no pri TDP procesore a grafickej karte až 125 W by bolo fungovanie len cez USB-C nabíjačku problematické. Bežne dostupné kúsky totiž často ponúkajú maximálny výkon len 100

W. Ďalej boli v balení ešte, samozrejme, veľmi dôležité brožúrky s právnickými a spotrebiteľskými informáciami, ale tým sa netreba takmer nikdy priveľmi venovať.

Parametre a funkcionalita

Začnem asi tým najlepším, čo Aero 16 XE5 ponúka. Dych berúci AMOLED panel s uhlopriečkou 16", pomerom strán 16:10 a 4K rozlíšením (3840 x 2400) bol farebne kalibrovaný a certifikovaný spoločnosťou X-Rite. Ponúka tiež certifikácie VESA DisplayHDR 500 True Black, 100 % pokrytie DCI-P3 spektra a Pantone Color Accuracy validáciu.

Toto produktívne monštrum poháňa procesor Intel Core i7-12700H v spojení grafickým čipom Nvidia RTX 3070 Ti, 16 GB DDR5-4800MHz RAM, dvojica 1 TB NVMe SSDčiek a batéria s kapacitou 99 Wh. V šasi s rozmermi 35,6 x 2,24 cm a s váhou 2,3 kg to naozaj nie je malý výkon. Po stránke portov ponúka Aero 16 XE5 dvojicu Thunderbolt 4 s podporou DP a jeden z nich aj s Power delivery, 1x USB 3.2 Gen2 (Typ-C) s podporou DP, 3,5 mm Audio Combo a DC-in Jack. A čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, je už asi štandardom, že všetky prémiovejšie moderné notebooky ponúkajú WiFi 6E AX a tiež Bluetooth 5.2.

Dizajn a ergonómia

Po stránke dizajnu sa nový Aero 15 XE5, aspoň podľa mňa, vcelku podaril. Nejde o šedú kancelársku myšku, ktorú je jednoduché prehliadnuť, no na druhú stranu nevyzerá ani ako niečo, čo by ostalo po zrážke raketoplánu s elektrickou zubnou kefkou. Jednoducho si nájde svoje miesto na cestách, v kanceláriách aj v hráčskych



jaskyniach. Rámčeky okolo celého 16" displeju sú vďaka hrúbke len 3 mm takmer neviditeľné, vrchné zakončenie veka, za ktoré je ho možné odklopiť zo zatvoreného stavu, v sebe šikovne ukrýva kameru a senzory s podporou funkcionality Windows Hello a rozmiestnenie reproduktorov vo vrchnej časti sprostredkúva naozaj príjemný audio zážitok.

Čo už také príjemné nebolo, je mierne ostrejšia predná hrana hliníkového šasi, ktorá v niektorých situáciách tlačila na zápästia. Mierne som krútil hlavou aj nad klávesnicou, ktorá definitívne nevyužíva všetok dostupný priestor a jej atypické rozloženie mi aspoň na začiatku používania dávalo vcelku zabráť. Posledná výčitka k ergonómii musí byť definitívne o dostupnosti portov, ktorými je Aero 16 XE5 vybavený. V šasi takýchto rozmerov

by som očakával, aj v dnešných dobách USB-C všetkého, aspoň jeden USB-A port, možno aj HDMI alebo DisplayPort a, keďže ide o produkt určený pre profesionálov, aj ethernetovú zástrčku a čítačku SD kariet.

Nanešťastie si bežní majitelia budú musieť vystačiť s trojicou USB-C portov alebo dokúpiť si Aero HUB, ktorým za cenu straty jedného USB-C portu získajú ethernet, HDMI, MiniDP a USB-A.

Testovanie

Notebook bol otestovaný ako v hrách, tak aj v syntetických programoch na zistenie celkového výkonu, výdrže batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky si môžete pozrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Gigabyte Aero 16 XE5 je ťažký oriešok na rozlúsknutie. Svojím výkonom a displejom sa mohol jednoducho zaradiť na úplnú špičku toho, čo je momentálne v obchodoch dostupné. Ale tých pár nedostatkov – horšia klávesnica a iba USB-C porty na šasi – v spojení s pomerne vysokou cenou mi bránia dať mu plné hodnotenie

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 2 700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- nedotiahnutá klávesnica
+ vysoký výkon	- iba USB-C porty
+ dobrý zvuk	- vyššia cena
+ úžasná obrazovka	

HODNOTENIE:



DeepCool AK400

KVALITNÉ A TICHÉ CHLADENIE ZA DOSTUPNÚ CENU



Spoločnosť DeepCool, ktorá bola založená v roku 1996, je pomerne veľkým výrobcom počítačových komponentov. Ako vyplýva už z názvu, orientuje sa najmä na produkty, ktoré sú určené na chladenie komponentov – ide o chladiče, ventilátory, skrine a iné. Ich prepracované dizajny získavajú stále viac na popularite a DeepCool AK400 chce tento trend raziť v triede chladičov pre procesory. Podarí sa mu to v nabitej konkurencii?

Balenie a príslušenstvo

Chladič prišiel v bielej krabici a bol kompletne zmontovaný, dokonca aj s nanosenou teplovodivou pastou. Vy tak potrebujete iba namontovať priloženú päťicu určenú pre Intel alebo AMD na základnú dosku a chladič osadiť. V príslušenstve sme našli aj úpinky pre ďalší 120mm ventilátor, ktorý je ešte možné dať na chladič. Pribalená bola aj ďalšia teplovodivá pasta v tube.

Kvalita spracovania a dizajn

Konštrukcia chladiča je pomerne jednoduchá a dá sa povedať, že pri rovnakých typoch vežových chladičov nijak

nevybočuje zo štandardu. Základňa je menšia a je tvorená kombináciou hliníka a medi, cez ktoré sú vedené heatpipe trubice. Spracovanie je na slušnej úrovni, môžeme konštatovať, že sa blíži k chladičom prémiových značiek, ktoré sú však predávané aj za prémiové ceny. Jednotlivé hliníkové pláty rebrovania veže sú taktiež spracované príkladne, výborne a presne lícuju, taktiež bez ostrých hrán. Vrchná časť chladiča je prekrytá plastovým krytom, ktorý má pekný a moderný vzhľad. Dizajnovo podarený je aj ventilátor chladiča, ktorý má zároveň kvalitnú konštrukciu. Má špecializovanú konštrukciu lopatiek a veľmi kvalitné ložisko, samozrejmosťou je aj gumové odpruženie rámu chladiča. Ventilátor je vybavený 4-pinovým konektorom, dostupná je teda aj PWM regulácia. Podľa údajov výrobcu je hlučnosť pri 66,47 CFM prietoku len 29 decibelov. To môžeme potvrdiť, ventilátor nás skutočne prekvapil tým, aký je tichý.

Výkon a hluk v praxi

Procesor AMD Ryzen 5800X obsahuje osem fyzických jadier a keďže čip má pomerne malú plochu, je známy tým,

že horšie odvádza teplo a dosahuje tak vysoké teploty. Maximálna bezpečná prevádzková teplota udávaná spoločnosťou AMD je až 95 stupňov.

Maximálne teploty, ktoré tento procesor dosiahol pri nasadení chladiča DeepCool AK400, boli v teste Prime95 po polhodine 85 stupňov, čo nie je zlé. Pri hraní hier pribudlo ešte značné stratové teplo od grafickej karty, čo je v malej skrini vždy pomerne veľký problém.

Teplota v tom prípade dosiahla maximum 77 stupňov, čo je dobrý výsledok. Pre porovnanie – pri použití AIO GameMax Ice Chill 240, ktoré patrí síce k lacnejším, predsa ale ide o AIO, boli teploty v Prime95 teste po polhodine 81 stupňov a pri hraní hier maximálne 75 stupňov. To je minimálny rozdiel, ktorý svedčí o probléme odvádzať z tak malého čipu teplo, preto nejaký extrémne drahý chladič v tomto prípade skutočne nemá význam.

Záver

DeepCool AK400 ponúka kvalitné spracovanie, výhodnú cenu od 36 eur, osvedčenú konštrukciu, tichú prevádzku a slušný výkon – to všetko pri zachovaní kompaktných rozmerov.

Čo v tomto prípade viac chciť? Áno, existujú aj výkonnejšie chladiče podobnej veľkosti, napríklad od spoločnosti Noctua, cena je však na inej úrovni. DeepCool jednoducho trafil do čierneho a kúpou tohto chladiča chybu určite neurobíte. Uchladí aj pomerne výkonné procesory.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: DeepCool Cena s DPH: 36€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné spracovanie
- + Výhodná cena
- + Slušný chladiaci výkon
- + Nízky hluk
- Nič

HODNOTENIE:



Súťaž



1. cena

Fractal Design
Torrent Nano RGB White TG



Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.12.2022

Otázka: Zakúpili ste si už nejaký produkt od spoločnosti Fractal-Design? Ak áno, prečo? Ak nie, prečo?

Henry Cavill už nebude Zaklínač



Už žiadne ďalšie mince pre Zaklínača v podaní Henryho Cavilla. Herec koncom októbra na svojich sociálnych sieťach oznámil, že po tretej sérii končí so stvárnením postavy Geralta z Rivie.

Toto oznámenie prišlo ako veľký šok, keďže samotný Cavill bral túto rolu ako splnenie detského sna. Netflix oznámil, že táto rola bude obsadená austrálskym hercom Liamom Hemsworthom, ktorý na seba preberie rolu Bieleho Vlka. Celkové prijatie tejto správy sa u fanúšikov stretlo s veľmi negatívnym prijatím.

Pred Hemsworthom teda hneď od začiatku stojí veľká výzva či dokáže jeho stvárnenie získať aspoň podobnú popularitu, aká sa podarila Cavillovi. Ale prečo Cavill vôbec odchádza? Jedným z dôvodov je jeho pokračovanie v roli Supermana, potom čo si túto úlohu v krátkosti zopakoval vo filme *Black Adam*. Ďalším dôvodom môže

byť to, že samotný herec podpísal s Netflixom iba krátkodobú kooperačnú zmluvu na 3 série a jednoducho nastal pre neho čas sa posunúť na ďalší filmový alebo seriálový projekt. V súčasnosti aj ďalší herci tohto seriálu riešia predlžovanie svojich zmlúv, čiže možno Cavillove preobsadenie ešte zďaleka nie je jedinou zmenou, ktorá tento seriál čaká. Tretím dôvodom na jeho odchod potom môžu byť komplikácie spojené s Netflixom a jeho často využívanou kreatívnou licenciou. Cavill sám povedal, že v prípade ak Netflix dodrží podobu seriálu čo najbližšie k podobe kníh, tak túto rolu bude hrať minimálne 7 sérií.

Po oznámení jeho odchodu sa ale čoraz viac vynárajú teórie, že práve toto by mohol byť primárny dôvod jeho odchodu. Keďže tvorcovia seriálu sa aj napriek jeho naliehaniu začali už počas 2. série čoraz viac odkláňať od knižnej a hernej predlohy.



Joseph Quinn sa pridal k „Tichému Miestu“



Herec Joseph Quinn, ktorého sme si mohli tento rok zamilovať v seriály *Stranger Things*, kde stvárnil Eddieho Munsona, je najnovším prírastkom do spin-off filmu *Tiché Miesto (A Quiet Place)*.

Po Lupite Nyong'o sa pridal do plánovaného projektu podľa námetu od Johna Krasinského, ktorý má projektové meno „A Quiet Place: Day One“ a mal by sa zameriavať na rodinu Abbottovcov. Dej filmu zatiaľ nie je jasný, ale už z pracovného názvu môžeme vyvodit', že sa pravdepodobne bude zameriavať na obdobie kedy sa prvýkrát objavili mimozemského tvory. John Krasinski sa však tentoraz neposadí do režisérскеj stoličky. Túto úlohu na seba preberie Michael Sarnoski. Film by sa do kín mal dostať v začiatku roku 2024.

Magic Mike Last Dance

Channing Tatum si už po tretíkrát zopakuje rolu Mika Lanea vo filme *Magic Mike: Last Dance*. Film bude posledným v tejto plánovanej trilógii a do kín príde skoro 10 rokov potom, čo vyšiel jeho prvý diel. Z prvej ukážky, ktorá vyšla začiatkom novembra, je jasné, že dej filmu sa presunie do Londýna a okrem Tatumu, bude jednu z hlavných úloh stvárňovať aj Salma Hayek. Bude to práve jej postava, ktorá Míkovi umožní presunúť jeho, no povedzme tanečné nadanie, na dosky divadla, a tým oživiť nudnú divadelnú scénu. Do tretieho pokračovania, sa okrem Channingu Tatumu, vracia aj Steven Soderbergh, ktorý sa podieľal na réžii prvého a výkonnej produkcii druhého pokračovania. Do kín by sa film mal dostať vo februári 2024.



Daniel Kaluuya a Spider man



Britský herec, Daniel Kaluuya, bol obsadený (resp. jeho hlas) ako Spider-Punk v pokračovaní *Spider-Man: Into the Spider-Verse*.

Miles Morales sa vracia ako hlas rovnako ako Oscar Isaac ako Spider-Man 2099. Kto je Spider-Punk? Ako je známe, už z prvého filmu, tak každá alternatívna realita má inú verziu Spider hrdinu. Spider-Punk je aliasom Hobarta Browna, ktorý získal špeciálne schopnosti potom, čo ho pohryzol rádioaktívny pavúk – v tomto bode sú si jednotlivé reality podobné. Vo svojom vesmíre, Spider-Punk bojuje s prezidentom Normanom Osbornom pomocou 15 000 V punkového rocku a armády zosilňovačov a, samozrejme, so svojimi Spidey schopnosťami. Postava je relatívne novým prírastkom do komiksovej rodiny a prvýkrát sa objavila až v roku 2015. Jej vystúpenie v *Spider-Man: Across the Spider-Verse* bude jej filmovým debutom.

Na západe nič nové

ABY SME SI PRIPOMENULI AKO PRVÁ BOMBA A PRVÁ EXPLÓZIA REZONOVALI V NAŠICH SRDCIACH



Ako vo svojom diele „Na západe nič nové“ napísal sám Erich Maria Remarque, na základe ktorého vznikol tento film: „Táto kniha nemá byť ani obžalobou, ani vyznaním, a už vôbec nie dobrodružstvom, pretože smrť nie je dobrodružstvom pre tých, ktorí jej stoja tvárou v tvár. Chce sa pokúsiť vydať svedectvo o generácii, ktorú zničila vojna – i keď unikla jej granátom.“ Vyhlásenie, ktoré aj v svetle súčasných svetových udalostí nemôže byť viac pravdou. Toto známe dielo bolo sfilmované niekoľkokrát, pričom asi najznámejšie verzia z roku 1930 patrí ešte aj v súčasnosti k najlepším vojenským filmom. Preto sa teda Netflix rozhodol o opätovné spracovanie? Odpoveď by mala byť jasná - je dôležité si pripomínať hrôzy a následky histórie, aby sme sa vyvarovali ich opakovaniu. Pozrime sa teda, ako sa k tomuto filmovému spracovaniu postavil režisér Edward Berger.

Strata jednej generácie

Dej knihy, ako aj filmu, je sčasti autobiografický. Pred tým, než sa z Remarqua stal známy prozaik, zúčastnil sa bojov prvej „veľkej“ svetovej vojny. Písal sa rok 1917 a mladý osemnásťročný Erich Paul bojuje na Západnom fronte medzi mestami Torhout a Houthulst (na území dnešného Belgicka). Dňa 31. júla 1917 je zranený a evakuovaný z bojiska. Šrapnel ho zasiahol do ľavej nohy, pravej ruky a krku. Zo svojich zranení sa zotavuje vo vojenskej nemocnici až do konca vojny. Jeho desivé zážitky z vojny, spojené s úmrtím jeho milovanej matky, v ňom zanechajú doživotnú traumu, ktorej vd'acíme za jedno z najdôležitejších diel vojnovnej literatúry – Na západe nič nové.

Rovnako ako jeho autor, aj hlavná postava filmu, 17. ročný Paul Bäumer (Felix

Kammerer) narukuje do armády na jar roku 1917. Je sprevádzaný svojimi kamarátmi a spolužiakmi Albertom Kroppom (Aaron Hilmer), Franzom Müllerom (Moritz Klaus) a Ludwigom Behmom (Adrian Grunewald), po tom, čo si vypočujú patriotický prejav v škole. Aj keď ešte nie je dostatočne starý na narukovanie, rozhodne sa sfaľšovať potvrdenie, no pritom sa naivne bojí toho, či dôstojník na túto lož príde. Avšak pre dôstojníka je Paul len osobou, ktorých je na fronte nedostatok, preto sa na jeho dokument ani poriadne nepozrie. Pri zápise všetci dostanú uniformy padlých vojakov z predchádzajúcej bitky, čo nám symbolicky pripomína, že títo jednotlivci sú len jedným kúskom mašinerie, ktorá pripravila o životy, alebo fyzicky a emocionálne poznačila celé generácie. Po naverbovaní sa naša partia presunie do severného Francúzska, do blízkosti La Malmaison, kde sa k nim pripojí Stanislaus

„Kat' Katczinsky (Albrecht Schuch) a Tjaden (Edin Hasanovic). Romantické predstavy o vojne rýchlo vystrieda drsná realita zákopov. Smrť však nečaká d'aleko a máva kosou hned' v prvý večer, keď naša partia stráca prvého kamaráta Ludwiga.

Film je dejovo rozdelený do dvoch línií. V prvej sa zameriava na Paula a jeho priateľov a ich každodenné príbehy spojené s vojnou. V ďalšej je nám predstavený Matthias Erzberger (Daniel Brühl), ktorý sa snaží presvedčiť vedenie armády k začiatku vyjednávania o ukončení vojny kvôli vysokým stratám na životoch. Brühl tento film aj koprodukoval.

Príbeh z pohľadu porazených

Aj keď je dej filmu postavený z pohľadu nemeckej strany, nejde o to, aké krajiny voči sebe bojujú.

Film miestami zaváňa miernym pátosom, no čo sa týka vojenských filmov, ktoré vznikajú v poslednej dobe, divákovi je častejšie servírovaný pohľad z druhej, víťaznej strany (1917, Testament of Youth). Preto tento nový pohľad na dejiny „z porazenej strany“ treba z diváckeho pohľadu oceniť a možno miestami prípadný pokus o pátos odpustiť.

Vojenský konflikt je takmer vždy postavený na mocenských hodnotách a nárokoch hláv štátu či vyššieho vedenia. Postava Brühlovho Matthiasa Erzbergera je v tomto príklade toho, ako po vzhliadnutí následkov vojny politik zmení názor. Nanešťastie, toto sa v prvých momentoch nestretáva s pochopením.

Ako opozitum jeho postavy slúži generál Friedrichs (Devid Striesow), ktorý je ochotný riskovať pre pár centimetrov



dobyťého územia stovky mladých vojakov. Z tohto dôvodu sa Paul ocitá predvečer vyhlásenia mieru sám. Podobne ako v knihe, je posledným preživším zo skupiny svojich priateľov a preto len v apatii počúva posledné vyhlásenie generála Friedrichsa o tom, že aj keď má byť mier vyhlásený o 11tej hodine, jeho jednotka musí stále zaútočiť, aby získala malé územie, o ktoré sa snažia mesiace. Má to byť ukážka toho, že aj keď im patrí porazená strana, ukončia vojnu veľkým víťazstvom. Toto je asi najsilnejšia scéna celého filmu a nováčik Felix Kammerer ju výborne stvárnil. Je tak nelogická, ako len vojenský konflikt môže byť. Paul nemá na výber, len sa posledného t'aženia zúčastní, pretože tí, ktorí odmietli, boli popravení priamo na mieste. Rovnako ako v knihe, aj tu v poslednej scéne Paul umiera pri zvonení ohlasujúcom ukončenie vojny.

Reprezentácia vhodná Oscara

Nemecko a Netflix si vybrali tento film ako nomináciu na budúročných Oscarov v

kategórii najlepší cudzojazyčný film. Toto rozhodnutie bolo oznámené ešte v dobe, keď diváci nemali ani možnosť vidieť tento film na Netflixe. Čo sa týka čísel a vzhliadnutí, rozhodne môžeme hovoriť o pozitívnom diváckom ohlase a vyššej sledovanosti. No okrem toho sa Bergerovi podarilo zobrazíť fungovanie vojenskej mašinérie a to ako dehumanizuje mladých ľudí, počnúc symbolikou prestrelených uniforiem, rúcajúcich sa zákopov a zničených tiel. Udalosti sa premietajú do silných obrazov, z ktorých niet úniku. Tento film tu však nie je len na to, aby podal obraz o hrôzach vojny. Služi tiež ako ukážka života počas nej. Zo škôl vieme, že generácia 10tych rokov 20. storočia sa označuje ako „stratená generácia“ a po vzhliadnutí tohto filmu si pripomenieme, prečo to tak bolo. Na záver treba smutne podotknúť, že knižná verzia Remarquovho románu o pár rokov oslávi 100 rokov. Ale aj v súčasnej dobe je jej dej prekvapivo aktuálny a predstavuje silné vyhlásenie proti vojne.

„Na západe nič nové nahliada na brutalitu prvej svetovej vojny z pohľadu mladých vojakov. Hlavnou postavou je 17ročný Paul Bäumer, ktorý klamal, aby sa mohol vojenského konfliktu zúčastniť a teraz musí čeliť strate svojich najlepších priateľov.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Edward Berger

Rok vydania: 2022
Žáner: Vojnový / Akčný / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obsadenie
- + Vernosť knižnej predlohy
- + Verné zobrazenie vojenského konfliktu
- Miestami nevhodný pátos

HODNOTENIE:



Diablova korist'

KEĎ VEZME EXORCIZMUS DO RÚK ŽENA



Pomaly sa lúčime s jeseňou, teplota ovzdušia klesá pod bod mrazu. Z námestí cítiť vôňu punču a advent je za rohom. Vonku je už oveľa skôr tma a to je ideálny čas na horor. Kiná majú práve v ponuke celkom solídne kúsky. Pod'me sa teda báť.

Ann ako nový vietor v cirkvi

Film *Diablova korist'* hovorí o mladej mníške Ann (Jacqueline Byers), ktorá sa po zlom zážitku z detstva pridá k cirkevnému rádu. Je presvedčená, že jej matku (Koyna Ruseva) posadol diabol, a tak sa snaží bojovať skrz vieru proti zlu, aby nemuseli trpieť ďalší. Ann sa stará o pacientov v zariadení, kde vedci a lekári zisťujú, či ide o posadnutie, alebo sú známky posadnutia len premietnutím nejakého psychického problému. Chce však robiť viac. Nanešťastie pre ňu, exorcisti mohli byť len kňazi. Nechce sa s tým vyrovnat' a keď

sa zblíži s mladučkou pacientkou Natalie (Posy Taylor), ktorú tiež posadol diabol, začne potajomky chodiť na prednášky z exorcizmu. Otec Quinn (Colin Salmon) si ju nakoniec zoberie pod svoj patronát a rozhodne sa prizvať ju do skupiny učencov. Grupa mladých exorcistov dostáva za úlohu vyhnat' diabla z Natalinho tela a po neúspešnom pokuse je Ann presvedčená, že do exorcizmu musí priviesť nové praktiky. Počas toho zisťuje, že s Natalie je zviazaná viac, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Podarí sa jej nakoniec úspešne zbaviť démona v tele mladučky Natalie?

Exorcizmus vo filme

Diablova korist' rozoberá celkom prevarenú tému v hororovom filme – je ňou exorcizmus. Niet sa čo diviť, že opäť dostal priestor na striebornom plátne, diváci majú tento druh filmov v oblúbe. Myslím, že

vždy je boj, ktorý prebieha mimo fyzického sveta proti nepriateľovi, ktorého je ťažké uchopiť hmatom, divácky zaujímavý, a ktorý sa pohráva s našimi ďalšími zmyslami. Práve to je totiž napínavé a keď sa k tomu pridajú aj scény s rýchlym strihom a dramatickou zvukovou kulisou na dotvorenie, človek sa zaručene vystraší. Film ale „ľakačkami“ nebol prepchatý, takže čo sa budovania atmosféry a dramatická týka, tvorcovia si dali záležať a vhodne zvolili medzi scénami pokoja a scénami, kedy sa má divák báť. V úvode filmu sa cez titulkovú pasáž dozvedáme aj nejaké základné fakty o exorcizme v minulosti. Kto verí na veci medzi nebom a zemou, ten odíde z kina určite s nepríjemným chladom medzi lopatkami. Okrem iného je, zdá sa, režisérovi Danielovi Stammovi táto téma blízka. V jeho filmografii totiž už film s podobnou tematikou môžeme nájsť (*The Last Exorcism*).



Trendy a klišé

Vyzerá to tak, že v Amerike aj horory podliehajú nejakým aktuálnym trendom. Hlavná hrdinka filmu Ann v osobnej rovine tiež zobrazuje postavenie ženy v spoločnosti a, hoci to nie je tak okaté ako pri iných filmoch, aj v tomto horore cítiť trochu kritiky patriarchálnej spoločnosti (ktorá je práve v cirkvi dost' prítomná) a štipku feminizmu.

Oproti trendom je film aj plný rôznych klišé scén, ktoré filmu uberajú na kvalite – napríklad keď postavy urobia niečo mimo doktríny, čaká ich trest. Keď sa im však naopak podarí urobiť zázrak, zrazu akoby

sa otočila karta a posielajú ich na misiu rovno do Vatikánu – všetko odpustené, všetko zabudnuté (ale vôbec nevedí, že pri tom zomreli traja ľudia). Samozrejme, vyskytuje sa tu ešte aj žánrové klišé, no to už k žánrom zrejme patrí.

Vizuál a herectvo

Mladá kanadská herečka Jacqueline Byers sa s postavou Ann popasovala celkom statočne. Na prvý pohľad má iskry v očiach a ani jej činy neznačia, že by bola nejakým anjelom. Možno práve tá ambivalencia, kedy aj mníška môže spraviť niečo proti pravidlám, je charizmatickou črtou jej postavy. Na druhej strane detská herečka,

ktorá zobrazila postavu Natalie, svoju úlohu zvládla podstatne horšie. Efekt desivého dieťaťa nezachránili bohužiaľ ani maskéri a pochlapit' sa tak mohlo len oddelenie špeciálnych efektov. Aj keď ich práca bola po technickej stránke zvládnutá, nič inovatívne na plátno nepriniesli. Lezenie po stenách, čierne oči, červíky zo stigiem na rukách... Všetko tu už bolo. Vizuálne zaujímavý a inovatívny bol len jediný moment, kedy si Natalie s Ann nachvíľu démona „prehodili“. Z pohľadu kamery mal film všetko, čo mal mať. Pochmúrna atmosféra, nasvietenie, nádherné moderné i historické priestory. Fajn prekvapením bol aj herecký výkon Colina Salmona, ktorý zobrazil postavu kňaza Quinna. Rozhodne mu postava dobráka sadla viac ako generál Zod v seriáli Krypton.

„Ak ste fanúšikom hororov ako Rec či V zajatí démonov, tak by ste určite Diablovou korist'ou nemali pohrdnúť. Tento horor síce nie je nejaké majstrovské dielo, ale rozhodne po ňom zamrazí až v kostiach.“

Adrián Mihálik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Daniel Stamm

Rok vydania: 2022
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + výber témy
- + atmosféra filmu
- + kamera
- veľa klišé
- slabšia detská herečka

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Iveta Szighardtová, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudecová, Maja Kuffová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

NBA 2K23

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: +421-903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>. Archív tlačených čísiel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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

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 vydavateľ'a 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 čiastočne bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

logitech 

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL

NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



LEGION 5i

Presnosť a výkon pre hráčov

Užite si revolučný hybridný výkon s 12. generáciou procesorov Intel® Core™ i7. Technológia chladenia Legion Coldfront 4.0 zaisťuje vysoký výkon aj tichý chod. Vďaka tenkej ľahkej konštrukcii a celodennej výdržii batérie sa navyše môžete pohodlne baviť a pracovať doma aj na cestách.

Intel® Core™ i7 processor

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.



Lenovo