

# GENERATION

**HRALI SME**

RETURNAL PC

**TESTOVALI SME**

MSI Vigor GK71 Sonic Blue

**TÉMA**

Novinky od spoločnosti Canon

**VIDELI SME**

Služka

**RETRO**

Pac-Man

**SÚŤAŽ**



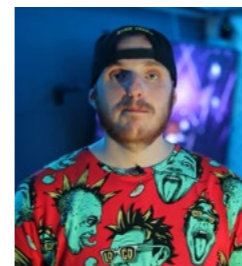
KINGSTON  
**FURY**<sup>TM</sup>

**Kingston FURY  
Renegade SSD s chladičom**

Dostupné na



**EDITORIÁL**



#### **Pokosená realita**

Pojem virtuálna realita je vám určite dobre známy a aj keby ste s ňou nemali priamu skúsenosť, rozhodne ste už niekde na videu videli jedinca s vedrom na hlave rozhadzovať rukami pre televízorom. Pri skratke VR si ja dnes už samozrejme vybavím predovšetkým recenzovanie mnohých headsetov od rôznych firiem, každopádne niekde tam vzadu sú spomienky na film Trávníkár z roku 1992. Práve jeho atmosféra, opisujúca budúcnosť virtuálnej reality, je dnes trefným protipólom skutočného stavu tejto technológie a aj keď sa tu robia pochopiteľne stále značné pokroky, realita kvality herného softvéru, respektíve jeho sofistikovanosť a komplexnosť, to už je iná pesnička. A prečo vám to píšem do príhovoru marcového čísla nášho magazínu? Dôvodom je aktuálne vydanie druhej generácie virtuálnej reality od SONY, ktorou sa samozrejme budeme zaoberať aj v našej testovacej sekcii. Ak ste preto doteraz odolávali myšlienke zainvestovať do nejakej tej VR helmy, dnes vás možno náš časopis postrčí k cieľu, nech už to znamená čokoľvek.

Okrem zámerne vyvolávaných nevolností z VR technológie vám samozrejme ponúkame aj očakávanú porciu hardvérových a softvérových novinek z celého sveta, kde nemôže chýbať ani patričná vlna kontroverzie. Ja osobne som mal možnosť hodiť testovaciu šablónu na kvalitné produkty od Endorfy, z čoho najviac by som vám rád dal do pozornosti ich unikátny mikrofón a herné kreslo. Rovnako tak sa nezapomnite zastaviť pri recenzii na prvý ROG notebook v roku 2023, ktorý by svojím výkonom dokázal roztočiť aj turbínu v dopravnom lietadle a pochopiteľne si svoju porciu pozornosti vyslúžili aj najnovšie filmy či seriály. Ako vidíte, zase raz sme sa posledný mesiac neľákali a výsledkom je, dúfajme, smršť zmysluplných článkov, ktoré vám pomôžu zabiť nudu a nasmerujú vás tam, kam potrebujete.

**Filip Voržáček**  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE**<sup>TM</sup>

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**Fractal**

**msi**<sup>®</sup>

**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.

## Za obrazovkami trávime aj 10 hodín denne. Tieto aplikácie a nástroje ochránia naše oči, radí odborník



Zrak je jedným z našich najdôležitejších zmyslov, vďaka ktorému vnímame svetlo, farby, tvary, ale aj priestor a vzdialenosť. Naše oči nám sprostredkujú až 80 % všetkých informácií. Práve tie často vyhladáme prostredníctvom elektroniky, ako sú mobilné telefóny, tablety či počítače. Odborníci pritom už dlhšie varujú, že nadmerné vystavovanie sa tzv. modrému svetlu z displejov je pre oči namáhavé a škodlivé. Aby ste svojim očiam pomohli oddýchnuť si a vyhli sa nepríjemnostiam, stačí dodržiavať niekoľko pravidiel a používať aplikácie, ktoré pomôžu ochrániť váš zrak.

Svoj zrak by ste si mali chrániť nielen nosením dioptrických či slnečných okuliarov, ale tiež počas práce s počítačom či telefónom. **Monitory a LED panely vyžarujú modré svetlo viacnásobne viac ako slnko** či staršia zobrazovacia technológia. Štúdie

potvrdzujú, že denne nad zariadeniami vyžarujúcimi modré svetlo strávime kludne aj **viac ako 10 hodín**. A tento čas sa každý rok predlžuje. Dlhodobé vystavenie

modrému svetlu nielen **rozhadzuje cirkadiánne rytmy** (24-hodinové cykly, ktoré sú súčasťou vnútorných hodín tela a ovplyvňujú množstvo procesov, napr.



energiou. Jeho prítomnosť sama o sebe škodlivá nie je (dokonca aj **slnečné svetlo obsahuje modrú zložku**, a práve tá spôsobuje, že je obloha modrá). Problém je v tom, ako dlho sa mu vystavujeme a z akej vzdialenosti. Vyžarujú ho totiž **obrazovky digitálnych zariadení**, do ktorých hľadíme dlhý čas a zo značnej blízkosti.

„Celé to funguje jednoducho. Modrý filter v okuliaroch neprepúšťa škodlivé modré svetlo a **prepustí len to, ktoré je pre naše zdravie a zdravie našich očí prospešné**. Pokiaľ zatiaľ nepotrebujete dioptrie, môžete si práve na prácu s elektronikou zaobstarať okuliare s modrým filtrom, ale bez dioptrií, tzv. planky,“ vysvetľuje **Martin Slaný** a uzatvára: „Ak by ste okuliare s filtrom nepoužívali, takmer všetko modré svetlo prechádza vašou rohovkou a šošovkou a dostáva sa na sietnicu. Keď ho vaše oči absorbujú, **dochádza k potlačeniu tvorby melatonínu – hormónu, kvôli ktorému sa po západe slnka cítíme ospalí**. To je výhodné behom dňa (nie sme toľko unavení), večer to však môže mať zásadný dopad na kvalitu odpočinku.“

V prípade, že vám jednoduché tipy a triky či nastavenia displeja v rámci zariadení nepomôžu a pociťujete bolesti hlavy, bolesti, únavu či pálenie očí, je dobré absolvovať vyšetrenie očí. To si môžete napláňovať online alebo v jednej z desiatok optík FOKUS na [www.fokusoptika.sk](http://www.fokusoptika.sk), v optikách vám zároveň odborníci pomôžu zmerať zrak a vybrať tie správne okuliare s filtrom proti modrému svetlu.

spánok a bdenie), ale tiež spôsobuje bolesť hlavy, začervenanie očí, ich bolesť, ale tiež suchosť očí a rozmazané videnie. Ako sa tomu účinne brániť?

„Či už pracujete z domu alebo nie, rovnako trávite veľa času s vašimi elektronickými zariadeniami. Pamätajte na to, že je potrebné uľaviť vašim očiam malou pauzou, nazvime to **pravidlo "20-6-20"**, pri ktorom **každých 20 min** zameriate svoj zrak na predmet, ktorý je od vás **vzdialený viac ako 6 metrov** a to aspoň **na 20 sekúnd**. Môžete tým predísť únave, bolestiam hlavy, migréne, ale aj závažnejšiemu poškodeniu vášho zraku,“ hovorí **Martin Slaný, optometrista a odborný garant optík FOKUS**.

Pomôcť si však môžete aj rôznymi **aplikáciami na ochranu zraku**, ktoré sú buď to bezplatne dostupné pre Mac, PC alebo ich majú najnovšie smartfóny častokrát zabudované a nájdete ich v nastaveniach. Upozornit' vás môžu na pravidlo 20-6-20 alebo vám jednoducho pomôžu načasovať prestávky tak, aby si vaše oči oddýchli. „Ak potrebujete dodržiavať istý režim a chcete tráviť menej času za obrazovkami, v najnovších smartfónoch si môžete napríklad **nastaviť čas strávený za obrazovkou vášho zariadenia**. Rovnako tak odporúčam nastaviť si tzv. nočný režim displeja, ktorý vám po zotmení automaticky posunie farby displeja do teplejšej časti farebného spektra,

čo ovplyvní aj **cirkadiánne rytmy**,“ vysvetľuje **Martin Slaný zo siete očné optík FOKUS**.

Výraznou pomocou pri práci s obrazovkami vyžarujúcimi modré svetlo sú aj okuliare s filtrom modrého svetla. Jedná sa o **svetlo s nízkou vlnovou dĺžkou** a vysokou



## Huawei prináša do Európy dvojicu originálnych smart hodínok



Spoločnosť Huawei na veľtrhu **Mobile World Congress 2023 (MWC 2023)**, ktorý sa koná v Barcelone od 27. februára do 2. marca 2023, uviedla na európsky trh niekoľko nových produktov. Témou tohto ročníka je **"Sprievodca inteligentným svetom"**. Nadväzujúc na tohtoročnú tému vytvoril Huawei vo svojich výstavných priestoroch doslova **"technologickú oázu"**, inšpirovanú značkovými obchodmi, s demonštráciou využitia smart technológií v rôznych podmienkach.

Medzi špičkové produkty vystavené v exhibičných priestoroch výrobcu patrí nielen aktuálna špička smartfónovej ponuky, ale aj čerstvé novinky na poli nositeľných produktov - Huawei Watch Buds a Huawei Watch GT Cyber. Súčasťou trojdňovej prezentácie sú aj rozhovory s globálnymi partnermi či demonštrácia najnovších inovácií a stratégií do budúcnosti.

„Huawei pokračuje v inováciách - nad'alej prinášame špičkové produkty, zážitky a služby pre širokú skupinu

globálnych spotrebiteľov,“ uviedol Kevin Ho, hlavný prevádzkový riaditeľ spotrebiteľskej divízie Huawei.

### Neustále inovácie v smartfónoch pokračujú

Ani v roku 2022 Huawei nepol'avil v inováciách smartfónov. Dôkazom toho je špičkový skladateľný smartfón Huawei Mate Xs 2, štandardná vlajková loď Huawei Mate 50 Pro a dizajnová séria Huawei nova 10, zameraná predovšetkým na aktívnych používateľov sociálnych sietí.

Huawei Mate 50 Pro priniesol na trh niekoľko prelomových technológií, napr. 10-úrovňovú nastaviteľnú fyzickú clonu.

Super odolný Huawei Mate Xs 2 posúva skladateľné mobilné telefóny na novú úroveň a séria Huawei nova 10 nad'alej predstavuje to najlepšie, čo môžu fanúšikovia selfie od mobilného fotoaparátu očakávať - vďaka mimoriadne detailnému režimu

Portrét či videu s nakrúcaním zadnou a prednou kamerou súčasne.

Huawei nad'alej pokračuje vo vlastnom vývoji pokročilých technológií zobrazovania mobilných kamier. V nedeľu 26. februára sa v Barcelone konal špecializovaný workshop Huawei Xmage Salon, na ktorom spoločnosť zverejnila „Huawei Xmage Trend Report 2023“ a pozvala odborníkov k diskusii výsledkov výskumu, ktorý skúma vývojové vzťahy medzi technológiami a umeleckými tvorcami.

### Inovatívne smart hodinky skúmajú nové smery pre rozvoj nositeľných technológií

Smart nositeľná elektronika od Huawei nad'alej prináša vylepšenia v oblasti dizajnu a efektivity prevádzky, ako aj hardvérových a softvérových funkcií.

Na tohtoročnom MWC spoločnosť Huawei uvádza na európsky trh dva inovatívne nositeľné výrobky, ktoré

demonštrovali najmodernejšie inovácie v nositeľných technológiách.

Huawei Watch Buds sú revolučným produktom, ktorý kombinuje funkcie TWS slúchadiel a inteligentných hodínok, čím používateľom ponúka vylepšené pohodlie integráciou týchto dvoch zariadení do jednej prepojenej platformy.

Huawei Watch GT Cyber zase ponúkajú rýchlu zmenu dizajnu smart hodínok pre ešte flexibilnejšie možnosti sebavyjadrenia. Umožňujú totiž vymeniť nielen remienok, ale celý plášť a stávajú sa tak skutočne univerzálnymi smart hodinkami na každú



### Patentový inovátor a očakávanie stabilného pokroku v roku 2023

Huawei vedie v počte globálnych patentových prihlášok a dosiahol pôsobivé výsledky v stratégiách duševného vlastníctva. Podľa údajov zverejnených IFI CLAIMS Patent Services, globálnym poskytovateľom patentovej databázy, spoločnosť Huawei zaznamenala v posledných dvoch rokoch stabilné prihlášky patentov, pričom v roku 2020 vzrástla z deviateho miesta na štvrté v roku 2022. Po dosiahnutí 2 836 patentov, čo predstavuje nárast o 2 %, sa Huawei stal jedným z najväčších držiteľov patentov na svete.

V poslednom desaťročí spoločnosť investovala viac ako 845 miliárd CNY do výskumu a vývoja. Huawei je držiteľom viac ako 45 000 platných autorizovaných patentových rodín (viac ako 110 000 kusov) po celom svete, pričom viac ako 90 % patentov tvoria patenty na vynálezy, čo z neho robí jedného z najväčších inovátorov v technologickom odvetví.

príležitosť. Huawei implementoval inovácie aj v softvérových schopnostiach hodínok.

Prostredníctvom vynovených monitorovacích a analytických funkcií ako sú Huawei Truseen™, Huawei Trusport™, Huawei Trusleep™, teraz smart hodinky umožňujú ešte pokročilejšie meranie zdravotných a pohybových aktivít.

Ponúkajú tak ešte lepšie možnosti personalizácie aktívneho životného štýlu.

### Ekosystém HMS a AppGallery so stabilným rastom

Súčasťou Huawei exhibície na MWC 2023 v Barcelone je aj demonštrácia ekosystému Huawei Mobile Services (HMS).

Od vývoja aplikácií, distribúcie, rastu operácií až po monetizáciu, ekosystém HMS urýchľuje posilnenie postavenia vývojárov aplikácií s expozíciou schopností, pričom poskytuje vývojárom full-service riešenia počas celého životného cyklu mobilnej aplikácie.



## Novinky od spoločnosti Canon ulahodia vlogerom, streamerom, ale aj nadchádzajúcim profesionálom



Spoločnosť Canon predstavila dvojicu bezzrkadlových fotoaparátov a tiež dva nové objektívy do rodiny EOS R. Tieto novinky by mali ulahodiť širokému spektru používateľov, od vlogerov, streamerov a milovníkov kvalitnejšieho videa, na ktorých je zameraný nový Canon EOS R50, cez náročných amatérov, ktorým už nestačia APS-C snímače a žiada sa im full-frame, až po nadchádzajúcich profesionálnych fotografov hľadajúcich ľahké telo s bohatou funkcionalitou, ktorých zaujme nový Canon EOS R8.

### Canon EOS R50 - Zameraný na video a mobilitu

Nový Canon EOS R50 zvládne natáčanie v 4K, poskytne kvalitný zvuk, no aj ostré snímky. Disponuje samozrejme prívetivým používateľským rozhraním, zjednodušenou ergonómiou a s novým pokročilým automatickým režimom dokáže v mnohých ohľadoch konkurovať aj profesionálnym prístrojom. Vďaka ľahkej konštrukcii a pohodlnému úchopu je možné zobrať EOS

R50 so sebou takmer kamkoľvek. Pomocou polohovateľnej dotykovkej obrazovky je možné komponovať záber z ľubovoľného uhla a to aj s fotoaparátom otočeným k sebe na vlogovanie, či autoportréty. Kreatívny asistent automaticky ponúkne vhodné nastavenie pre rôzne scény, zatiaľ čo funkcia kreatívneho bracketingu umožňuje nasnímať viac variantov každej snímky s rôznymi parametrami.



### Kvalitný základ a kompatibilita

Canon EOS R50 disponuje snímačom formátu APS-C s vysokým rozlíšením a ponúka skutočnú kontrolu nad hĺbkou ostrosti, vďaka čomu zhotovuje ostré, detailne prekreslené snímky s príjemne rozostreným pozadím. Taktiež, ako už bolo spomenuté, dokáže zaznamenávať video v rozlíšení 4K s rýchlosťou 30



snímok za sekundu, prevzorkované z rozlíšenia 6K. Automatické zlučovanie snímok vo fotoaparáte zaručuje ostrosť pri fotografovaní detailov zblízka a R50 sa tiež môže pochváliť zníženým digitálnym šumom, obmedzením svetlých prepalov pri nočnom fotografovaní a vyšším kontrastom pri širokom dynamickom rozsahu.

R50 vám dáva nové možnosti uplatniť kreativitu, okrem iného aj vďaka funkcii automatického ostrenia so zdvojnásobenými bodmi Dual Pixel CMOS Auto Focus II, ktorá deteguje a sleduje osoby, zvieratá a vozidlá a umožňuje rýchlo zaostriť aj na objekty v pohybe. K tomu ponúka sekvenčné snímání rýchlosťou 12 sn./s s elektronickou prvou lamelou alebo 15 sn./s s tichou elektronickou uzávierkou.

Kompatibilita s objektívmi RF a možnosť použiť objektív radu EF s adaptérom umožňuje fotografovať skutočne čokoľvek a presne podľa vašich predstáv. Vďaka multifunkčným sánkam môžu vloggeri, alebo streameri k fotoaparátu ľahko pripojiť externé príslušenstvo, napríklad mikrofón, ktorý tak bude odolnejší voči okolitému hluku, ako pri pripojení káblom. Sánky môžu tiež slúžiť na napájanie nového príslušenstva z batérie fotoaparátu, takže používatelia nemusia riešiť energiu pri práci v teréne.

### Jednoduché pripojenie a zdieľanie

Fotoaparát dáva ambicióznym tvorcom obsahu možnosť prekračovať hranice bez toho, aby museli opustiť svoje zavedené postupy. Pripojenie cez Wi-Fi a Bluetooth umožňuje pomocou aplikácie Camera Connect prenášať snímky a videá z fotoaparátu a okamžite ich zdieľať alebo ovládať prístroj na diaľku. Pripojenie cez

### Plnoformátová kvalita v kompaktnom tele

Fotoaparát EOS R8 používa špičkový snímač vo svojej triede, ktorý ponúka vysokú rýchlosť čítania a umožňuje tak množstvo pokročilých funkcií, vrátane obmedzenia skreslenia vplyvom pohybu uzávierky, priebežné snímání rýchlosťou 40 sn./s a citlivosť ISO až 102 400 s nízkou úrovňou šumu.

Vďaka tomu je fotoaparát EOS R8 ideálny na fotografovanie v prostrediach so slabou úrovňou osvetlenia, kde sa objekty pohybujú. Rozšírený dynamický rozsah taktiež umožňuje zachytiť pôsobivé snímky s výraznou farebnosťou. Plnoformátový snímač zároveň ponúka menšiu hĺbku ostrosti, ktorá kreslí mäkké pozadie a pomáha vyniknúť fotografovanému objektu.

EOS R8 s hmotnosťou približne 461 gramov (s kartou a batériou) je doposiaľ najľahším plnoformátovým fotoaparátom systému EOS R. Fotoaparát je svojimi rozmermi porovnateľný s modelom EOS RP, avšak ponúka v kompaktnom tele množstvo ďalších funkcií profesionálnej úrovne. EOS R8 je vybavený elektronickým hľadáčikom (EVF) a podporuje pamäťové karty typu SD UHS-II. Vďaka intuitívnemu rozhraniu sa fotoaparát v teréne ľahko ovláda. Prispieva k tomu aj praktický volič režimov s 12 možnosťami pre statické snímky aj video a samostatný prepínač medzi fotografovaním a filmovaním.

### Pre život v pohybe

Pokročilý snímač fotoaparátu EOS R8 vytvára ostrý a detailne prekreslený videozáznam v rozlíšení 4K 60p v plnej šírke prevzorkovaný z 6K, a tiež v rozlíšení Full HD 180 sn./s pre spomalené videá. Fotoaparát podporuje interný záznam Canon Log 3 v 10-bitovom formáte YCbCr 4:2:2 H.265.



Ten ponúka väčší dynamický rozsah a flexibilitu pri postprodukcii. Alternatívne je možné zvolit' režimy HDR PQ alebo HDR Movie, ktoré vyhovujú pracovným postupom HDR a poskytujú čistý výstup cez HDMI do kompatibilných zariadení.

Fotoaparát EOS R8 je vybavený funkciou kompenzácie zmeny zorného uhla pri úprave zaostrovacej vzdialenosti. Ponúka tiež predĺženú dobu filmovania, a to až dve hodiny v normálnom režime videa, čo je vhodné na zhotovovanie vlogov, či natáčanie na akciách.

EOS R8 je vybavený rovnakou technológiou automatického ostrenia so zdvojitými bodmi Dual Pixel CMOS AF II ako modely EOS R5 a EOS R6 Mark II a zaostrí už za 0,03 sekundy aj pri snímaní rýchlosťou 40 sn./s s elektronickou uzávierkou. Tento inteligentný systém dokáže detegovať a sledovať množstvo rôznych objektov, vrátane zvierat, vozidiel a ľudí, a umožňuje zvolit' detekciu hlavy, tváre, či očí pre presné zaostrenie.

### Vylepšená konektivita

Vďaka vstavanému pripojeniu 2,4 GHz Wi-Fi a Bluetooth môžete ľahko zdieľať svoju prácu a využívať aplikáciu Camera Connect. Pre majiteľov iPhoneov má EOS R8 certifikáciu iOS MFITM, čo umožňuje priame sťahovanie a ovládanie. EOS R8 je možné vďaka podpore štandardov USB triedy video zariadení (UVC) a USB triedy audio zariadení (UAC) používať ako webovú kameru.

Používatelia s predplátnym službou image.canon môžu využívať nástroj na spracovanie obrazu založený na neurálnej sieti na pokročilú redukciu šumu a moiré a získavať tak prirodzene vyzerajúce snímky vo formáte JPEG a HEIF.



### Malý a ľahký zoomový objektiv na každodenné použitie

RF 24-50mm F4.5-6.3 IS STM je malý a ľahký objektiv s 2x zoomom a ohniskovou vzdialenosťou 24-50 mm, ktorý je skvelou voľbou pre zlepšenie fotografických a filmových zručností, najmä pri portrétnej, interiérovej alebo cestovnej fotografii.

Ponúka pokročilú stabilizáciu obrazu až o 4,5 EV, ktorá sa v spojení s funkciou IBIS v tele fotoaparátu EOS R zvyšuje na 7 EV, čo znamená, že fotografi a filmári môžu pracovať aj počas náročných svetelných podmienok bez potreby statívu.

Motor automatického ostrenia STM je rýchly a tichý, s dodatočnou možnosťou ovládania pomocou prispôbiteľného prstenca na

objektíve. Ten používateľom umožňuje prepínať medzi rôznymi režimami, takže môžu fotografovať a natáčať ako profesionáli. Objektiv RF 24-50 mm F4.5-6.3 IS STM ťaží z výhod bajonetu RF.

Spolupracuje s fotoaparátmi radu EOS R a podporuje širokú škálu funkcií pre vylepšenie obrazu vo fotoaparáte, vrátane panorámy v scénickom režime a korekcie zmeny zorného poľa pri zmene ohniskovej vzdialenosti pri videonahrávkach.

### Zoomový objektiv na cesty

RF-S 55-210 mm F5-7.1 IS STM je kompaktný objektiv s premenlivou ohniskovou vzdialenosťou (cca 3,8x) a bajonetom RF, ktorý je vhodný na zachytenie vzdialenejších objektov alebo na dosiahnutie efektívneho vzhladu pri portrétach, kde objekt vystupuje na mäkkom pozadí.

Vďaka stabilizácii obrazu môžete zhotovovať ostré fotografie aj bez statívu. Systém automatického ostrenia STM má tichý a hladký chod, takže je vhodný na natáčanie videa. Objektiv RF-S 55-210mm F5-7.1 IS STM je ideálny pre fotografovanie na cestách, ale aj športu, či domácich maznáčikov. Je vhodný pre používateľov, ktorí chcú experimentovať s rôznymi nastaveniami a predĺžiť si dosah.

Canon EOS R50 bude stáť 829 eur s DPH a dostupný bude koncom marca 2023 a fotoaparát Canon EOS R8 bude v obchodoch koncom apríla 2023 s cenovkou od 1799 eur s DPH.

Daniel Paulini



# TRENDY PR

## Spoločnosť TP Vision prináša najnovšie produkty značky Philips



**Bez ohľadu na to, aký obsah si chcú spotrebiteľia v roku 2023 vychutnať – či už ide o filmy, šport alebo hry – spoločnosť TP Vision im ponúka najlepší zážitok vďaka širokému sortimentu Philips Ambilight TV v nových prémiových OLED televízoroch, MiniLED modeloch série „The Xtra“, LED televízoroch „The One“ a tiež zákazníkmi obľúbených slúchadlách.**

### OLED+908 – Žiarivá vlaková loď

OLED+908, ktorý bude k dispozícii na jeseň 2023 vo veľkostiach 55", 65" a 77", je vybavený najnovším panelom META OLED s dodatočným výkonom procesora P5 AI 7. generácie, integrovaným zvukovým systémom Bowers & Wilkins a trojstranným systémom Next Gen Ambilight, ktoré spoločne prinášajú jedinečne pohlcujúci a mimoriadne kvalitný zážitok zo sledovania.

Nový panel META OLED využíva vrstvu Micro Lens Array a algoritmus META na zvýšenie jasů, ktorý ponúka potenciálny maximálny

svetelný výkon 2100 nitov, čo predstavuje nárast o 70 %, a zároveň aj širší pozorovací uhol a zlepšenie energetickej účinnosti.

Procesor P5 AI 7. generácie ponúka vylepšenú verziu V2 Ambient Intelligence, ktorá naďalej umožňuje nastavenie jasů, gama a farebnej odozvy obrazovky v reálnom čase, aby sa zaručil optimálny výkon prispôbostený okolitým svetelným podmienkam.

Verzia V2 funkcie Ambient Intelligence využíva nový svetelný senzor XYZ, ktorý teraz dokáže merať teplotu farieb svetla v sledovanej miestnosti, takže biely bod obrazu na obrazovke teraz presne zodpovedá odtieňu okolitého osvetlenia miestnosti v reálnom čase.

Vylepšená funkcia Super Resolution ponúka aj výnimočnú ostrosť okrajov a zároveň vytvára bohaté detaily v hlavnej časti rozšíreného obrazu. Kvalita zvuku zodpovedá výnimočnej kvalite PQ vďaka zvukovému systému Bowers & Wilkins

3.1 s výkonom 80 W a so šiestimi vpredu umiestnenými reproduktormi, ktoré miera priamo na poslucháča v špeciálnom usporiadaní ľavý, stredový, pravý (LCR), čo poskytuje mimoriadne širokú zvukovú scénu s krištáľovo čistými dialógmi. Hlboké a presné basy zabezpečuje veľký, vzadu namontovaný subwoofer, ktorý je podporovaný štyrmi pasívnymi žiaričmi.

Tak ako všetky Ambilight televízory OLED v roku 2023, aj OLED+908 bude vybavený novým operačným systémom Google TV, ktorý je vylepšenou a sofistikovanejšou verziou existujúceho prostredia Android TV s intuitívnejším rozhraním a domovskou obrazovkou. Okrem iného kladie väčší dôraz na personalizovaný obsah a odporúčania na mieru.

Google TV sa v Ambilight TV 2023 pripája k novému, intuitívnejšiemu používateľskému rozhraniu, ktoré ponúka jednoduchší prístup ku kľúčovým nastaveniam a funkciám a zároveň poskytuje menej prekrytia obrazu na obrazovke ponukou.



Minimalistický dizajn OLED+908 má mimoriadne tenký tmavý kovový rámik, ktorý je zladený s tmavou textúrou Kvadrat Audiomix na reproduktoroch a s novým kovovým stojanom s čiernym leskom. OLED+908 prvýkrát predstavuje aj diaľkový ovládač s viacerými novinkami: batériou dobíjateľnou cez USB-C, novou klávesovou skratkou „123“ na zapnutie a vypnutie podsvietenia a snímačom pohybu, ktorý rozpozná, kedy bol diaľkový ovládač zdvihnutý a aktivuje podsvietenie.

### OLED808 – Vylepšenie najobdivovanejšieho OLED modelu

Séria OLED808 rozširuje ponuku Ambientlight TV o novú veľkosť obrazovky prostredníctvom prvého 42" modelu OLED, ktorý sa pridáva k existujúcim veľkostiam obrazoviek 48", 55", 65" a 77".

Séria OLED808 prináša výkon nového procesora P5 AI 7. generácie s funkciami Ambient Intelligence V2 a novým rozlíšením Super. Novinkou sú panely OLED\_EX s vysokým výkonom 1000 nitov pre 55" a väčšie veľkosti obrazoviek, ktoré zaručujú vynikajúcu kvalitu obrazu.

OLED808 (ako aj všetky televízory OLED série z roku 2023) ponúkajú pokročilý herný výkon, sú vylepšené o kompatibilitu Dolby Vision 4K 120 Hz s HDMI 2.1 e-Arc, podporu VRR pre 4K od 40 Hz do 120 Hz pri plnej šírke pásma 48Gbps (444, 12 bitov), FreeSync Premium a kompatibilitu G-SYNC plus režimy Auto Game a Auto-Low-Latency. Hlavnou prednosťou tejto série je aj nad'alej vynikajúca kvalita zvuku, ktorú má na svedomí integrovaný zvukový systém 2.1

s výkonom 70 W - 50 W pre 42" s presnejším digitálnym krížením, ktoré presne riadi distribúciu do dvojpásmového ľavého a pravého reproduktora a špeciálneho trojprstencového zadného basového reproduktora, ktorý je podporovaný štyrmi pasívnymi žiaričmi. Obrazovka OLED808 je vybavená tenkým, takmer neviditeľným rámom. Tmavý kovový rám vo vonkajšej časti umožňuje bezproblémové prepojenie so sofistikovanejším a výkonnejším trojstranným systémom Next Gen Ambientlight so zvýšenou presnosťou a detailnosťou farieb, vďaka čomu vytvára maximálne pohlcujúci zážitok zo sledovania.

Väčšina verzií OLED808 je vybavená elegantným centrálnym kovovým stojanom



EVO v matnom chrómovom prevedení. Jedinou výnimkou je 77" model, ktorý využíva nové kovové ploché odsadené nožičky s rovnakým matným kovovým dizajnom.

O jednoduchší a personalizovanejší používateľský zážitok sa takisto postará operačný systém Google TV a nové používateľské rozhranie.

### Séria „The Xtra“ sprístupňuje výkon MiniLED

Prvým modelom novej série „The Xtra“ je MiniLED televízor 9308, ktorý bude uvedený na trh v 3. štvrt'roku vo veľkostiach 55" a 65" a nad'alej ponúka skvelý pomer ceny a výkonu. Model 9308, ktorý je o triedu nižšie ako OLED modely Ambientlight TV, stále ponúka výnimočný obrazový a zvukový výkon vďaka procesoru P5 7. generácie a začleneniu špičkového 120 Hz panelu s 98 % DCI WCG, ktorý prináša pôsobivý svetelný výkon 1000 nitov, a 64 W 2.1 zvukového systému Bowers & Wilkins Frontal Sound System.

Jedinečne pohlcujúci zážitok zo sledovania vytvára trojstranná funkcia Ambientlight, pričom diváci si môžu vychutnať aj zdokonalený zážitok operačného systému Smart TV, ktorý vyvinula spoločnosť TP Vision.

Prémiový európsky dizajn série dotvára mimoriadne úzky kovový rám v tmavom antracitovom vyhotovení. Tenký čierny lesklý pás v spodnej časti obrazovky ladí s povrchovou úpravou stojana s otvoreným rámom. Dizajnovo je k nemu doladená tmavá textília Kvadrat Audiomix, ktorou sú potiahnuté reproduktory. Model 9008, ďalšia MiniLED novinka série The Xtra,



bude uvedený na trh taktiež vo verziách 55", 65" a 75" s procesorom P5 7. generácie, so 120 Hz a 1000-nitovým panelom, výkonným 40W 2.0 zvukovým systémom a antracitovo šedými odsadenými nožičkami.

### The One – ten pravý televízor žiari aj nad'alej

Mimoriadne úspešná Performance séria The One je nad'alej neoddeliteľnou súčasťou samostatnej kategórie Philips Ambientlight TV a v 2. štvrt'roku 2023 bude inovovaná o dva nové LED modely 8808 a 8508, ktoré budú vybavené procesorom P5 7. generácie.

Televízory „The One“ nad'alej ponúkajú podobnú úroveň výkonu, európskeho dizajnu a kvality vrátane kľúčových funkcií ako prémiovejšie modely, ale za mimoriadne konkurencieschopnú cenu strednej triedy.

Model 8808 ponúkne veľkosti obrazovky 43", 50", 55", 65", 75" a 85", zatiaľ čo model 8508 bude k dispozícii vo verziách 43", 50", 55" a 65".

Vysokokvalitné panely WCG sa nachádzajú v oboch modeloch, 120 Hz v prípade 8808 a 60 Hz v prípade 8508.

60 Hz panel modelu 8508 je tiež vybavený technológiami DLG a HRS, ktoré poskytujú 4K 120 Hz obraz s podobnou plynulosťou pohybu a ostrosťou ako natívny 120 Hz panel.

Oba modely sú vybavené trojstrannou funkciou Ambientlight a novým operačným systémom Google TV, navyše aj s intuitívnejším používateľským rozhraním. V oboch modeloch sa jednoznačne

prejavuje to najlepšie z európskeho dizajnu. Model 8808 s uhlopriečkami 43" a 65" má minimalistický antracitovo-sivý rám s vyšúchaným efektom na spodnom okraji obrazovky, pričom otočný stojan EVO je tiež vyhotovený v antracitovo-sivej farbe.

Verzie 8808 s uhlopriečkou 75" a 85" sú vybavené kovovými antracitovo-sivými brúsenými okrúhlymi nožičkami.

Séria 8508 má úzky antracitovo-sivý rám s brúseným efektom na spodnej strane obrazovky a výškovo nastaviteľný antracitový kovový stojan v kombinácii so sivými odsadenými nožičkami.

### Užívať si ten najkvalitnejší zvuk aj pri pohybe

Spoločnosť TP Vision rozšíri ponuku slúchadiel Philips z radu Go Sports o dva nové modely strednej triedy. Dvojica novínok využíva osvedčené technológie



známe zo série GO slúchadiel, ktoré prinášajú potešenie z aktívneho životného štýlu a športových tréningov vďaka kombinácii pohodlia pri nosení, odolnosti, vodotesnosti a skvelého zvuku na cestách.

Model A5508 sú nové bezdrôtové slúchadlá do ucha s True Wireless Stereo a s 8 mm budičmi, ktoré sú potiahnuté grafénom s nízkym skreslením. Ten zaručuje skvelú kvalitu zvuku. Model A5608 zas využíva najnovšiu technológiu otvoreného ucha, ktorá vedie zvuk cez líčne kosti a prináša používateľom skvelý zvuk s dávkou bezpečia navyše, keďže kontinuálne počujú zvuk z okolia. Bezpečnosť zvyšuje model A5608 aj vďaka zabudovanému zadnému bezpečnému LED svetlu v páse na krku.

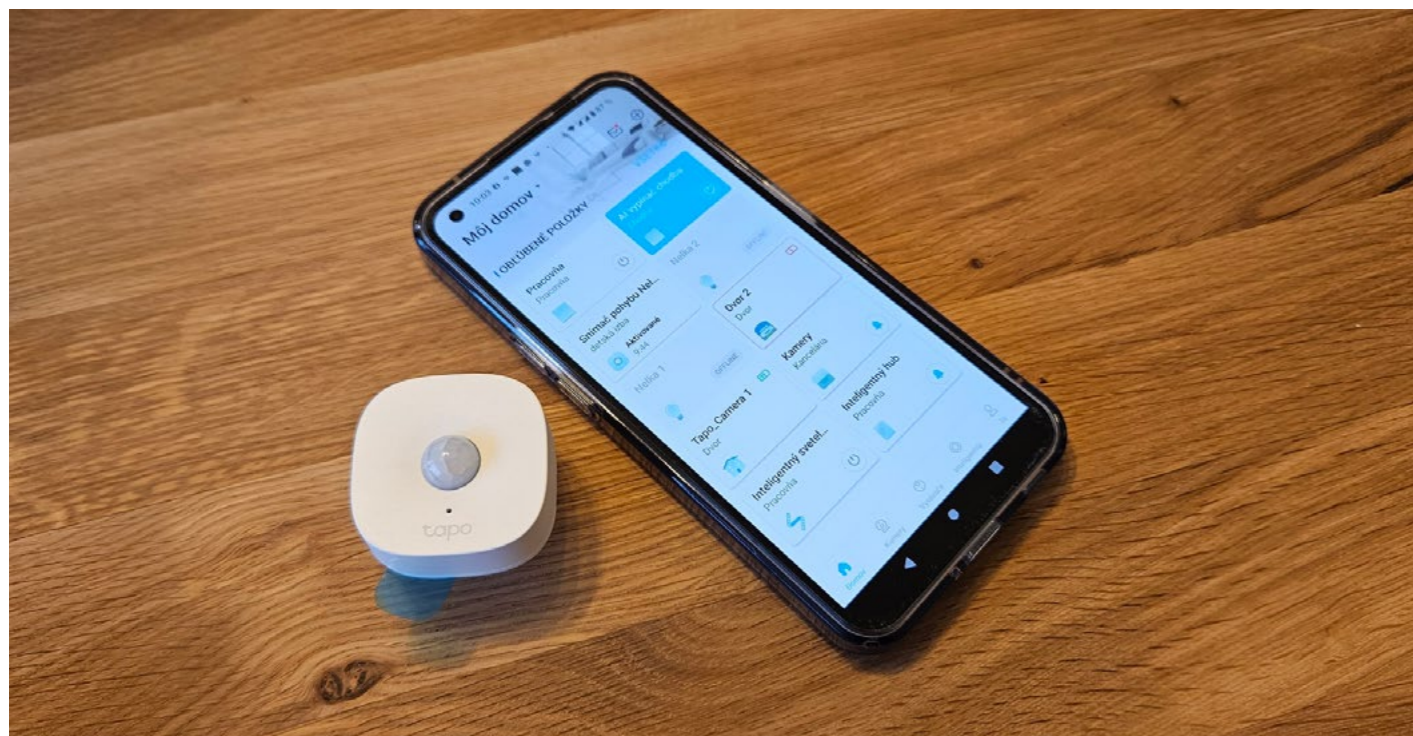
Modely A5508 a A5608 využívajú najnovšiu a mimoriadne spoľahlivú technológiu Bluetooth 5.3 s kodekom LC3, ktorá ponúka vynikajúci zvuk a energetickú účinnosť, rovnako ako viacbodové pripojenie.

Obe slúchadlá majú vynikajúcu výdrž batérie a rýchly čas nabíjania. Model A5508 ponúka 7 hodín prehrávania so zapnutým ANC a ďalších 21 hodín z nabíjacieho puzdra. Ďalšiu hodinu prehrávania získate už po piatich minútach nabíjania. Model A5608 ponúka 6 hodín prehrávania, pričom ďalšia hodina prehrávania je k dispozícii po 15 minútach nabíjania.

Model A5508 je vybavený hybridným systémom aktívneho potlačenia hluku (ANC) so zabudovanou funkciou redukcie hluku vetra. Čistá kvalita hovoru je na oboch slúchadlách dostupná aj vďaka systému dvoch mikrofónov s automatickým doladením prostredníctvom umelej inteligencie. Slúchadlá A5508 a A5608, ktoré sú skvelo vhodné na aktívny život vonku, by mali ponúknuť dlhodobý pôžitok vďaka odolnosti voči potu a vode IPX5.

Daniel Paulini

## Tapo ponúka Smart domácnosť za rozumnú cenu. Stojí to však za to?



S rozmachom inteligentných technológií nastal čas zjednodušovania bežného domáceho fungovania. Doba, keď som si ja sám vyrábala improvizované mechanizmy na otváranie dverí do detskej izby, sa definitívne skončila. Dáme si teraz menšie ohľadnutie ponad rameno: mal som sotva desať rokov, keď som sa hral na vynálezcu. Normálne som zobrať otcovi taký pomalý a príšerne hlučný strojček určený na grilovanie kurčiat, o rotačnú skrutku som uviazal elastický obväz a jeho druhý koniec pripieval o kl'učku – výsledkom bolo maximálne nepraktické a rachotiace otváranie dverí s rýchlosťou na úrovni priemerného štátneho zamestnanca. Napriek tomu všetkému som sa z výsledku svojej práce náramne tešil a predstavoval si, kedy to už bude u nás doma vyzerať ako v nejakej epizóde Star Treku – všade pochodujuce roboty, ktoré vám splnia akékoľvek túžby a ja sám ležiaci na gauči s obezitou a cukrovkou tretieho stupňa. Ako to už býva, naivné predstavy spl'asli pod nemilosrdným náporom času a dnes nám síce kade-tade behajú automatické vysávače a umývače podláh,

okien, záchodov, avšak ešte stále sa nedá hovoriť o nejakej plnej sci-fi automatizácii. Všetko chce jednoducho čas a než nastane onen Star Trek efekt, budeme sa musieť spoliehať na snahu inovátorov z radov jednotlivcov, ako aj skupín. Aktívnu firmou v oblasti cenovo dostupnej premeny bežnej domácnosti na tú v úvodzovkách Smart, je rozhodne aj čínska spoločnosť TP-Link a ich značka Tapo.



Posledné tri mesiace som mal možnosť reálne ochutnať akúsi plnú víziu chytrých zariadení opatrených značkou Tapo.

Osud to zariadil tak, že v čase, keď mi distribútor vôbec ponúkol priestor na testovanie predmetných produktov, som sám rekonštruoval rodný dom v centre Malaciek. Vždy som tak nejak tušil, že ma citová väzba s teplom rodinného krbu

nikdy nenechá zújsť na dlhší čas mimo okresu a keďže moja milovaná manželka a dcérka nič nenamietali, rozhodol som sa kúpiť to isté čo pred päťdesiatimi rokmi kúpili aj moji rodičia (ak by ste chceli malú sondu do cien nehnuteľností v dávnom Československu, tak predmetný rodinný dom ich stál presne 34 000 Kčs, čo sa voči dnešku javí ako taký malý vtip).

Samotná rekonštrukcia zahŕňala čiastočné zásahy do elektrickej siete, a preto som sa rozhodol spojiť príjemné s užitočným a nechať si vymeniť niekoľko bežných vypínačov svetla za Tapo Smart Switch. Okrem nich mi distribútor zaslal aj vyložene potrebný mozog riadenia všetkých zariadení Smart Hub, niekoľko pohybových senzorov a kamery s vysokým rozlíšením. Keďže spomenutým kamerám chcem venovať viac textu, o nich si budete môcť prečítať samostatne na stránkach nášho magazínu.

Samotná ponuka Tapo Smart zariadení je, mimo vyššie spomenuté, pochopiteľne ešte pestrejšia – nájdete v nej detektory pohybu dverí či okien, Wi-Fi zásuvky, inteligentné spínače, teplotné senzory, stmievače, LED pásy, kamery, žiarovky a tak ďalej. Všetko to, čo viete zviazať do jednej virtuálnej brány a ovládať cez príslušnú aplikáciu.

### Kto to uprace?

Ešte predtým, ako sa všetky spoločnosti podobné TP-Linku naplno prehupnú do podpory všeobecného štandardu Matter a pomocou jednej krabičky premenia ten bordel a chaos na krásne organizovaný poriadok, sa budete musieť pri snahe zautomatizovať svoju vlastnú domácnosť rozhodnúť – či ísť cestou viacerých aplikácií a produktov, alebo investovať len do jedného modelového radu.

Dobrou správou je, že Tapo v tomto ohľade skutočne ponúka viacero užitočných produktov a ja som mal možnosť si to overiť na vlastnej koži. Základným stavebným kameňom je v tomto prípade Tapo Smart Hub (H100), ktorý vás vyjde na cca 25 eur. Jeho prednosťou, okrem spájania ďalších zariadení, je aj integrovaný reproduktor, ktorý môžete využiť ako vchodový zvonček či alarm – stačí pripojiť patričné spínače alebo senzor.

Akonáhle sa vám H100 podarí pripojiť na vašu lokálnu Wi-Fi sieť a zaregistrovať svoj profil cez aplikáciu Tapo (tá je pochopiteľne zadarmo), môžete začať pripájať ďalšie produkty. V mojom prípade to bolo priame zapojenie pohybového snímaču Tapo T100. Ten je napájaný pomocou integrovanej batérie, ktorá by vám mala bez výmeny



vydržať minimálne rok – daný časový údaj som z logických dôvodov nemal ako reálne overiť. T100 som nalepil na drevenú lištu v detskej izbe svojej dcéry tesne pri dverách tak, aby v prípade nočnej návštevy toalety nemusela hľadať vypínač a jednoducho len vyšla na chodbu.

Druhý senzor som, naopak, nalepil na spodok schodov s cieľom zautomatizovať rozsvietenie tamojšieho osvetlenia. Aby však bolo možné daný scenár zrealizovať, musíte do mozgu zapojiť buď samostatné žiarovky od TP-Linku alebo siahnúť po chytrých vypínači. Ako som už spomínal vyššie, ja osobne som mal možnosť testovať duo Tapo S210 (25 eur) a S220 (25 eur), teda jednotkový a dvojkový spínač.

Dizajn spínačov je striktno minimalistický. Jednoduché plastové krabičky majú fakticky celoplošné ovládacie časti a na prvý pohľad vlastne neviete identifikovať, o čo presne pri nich ide. Interakcia v spínači môže prebiehať na diaľku cez aplikáciu alebo fyzickým dotykom – to všetko vďaka dvom AAA batériám, ktoré nájdete v balení. Zapojenie je jednoduché a zvládane ho každý, nemusíte byť skúsený elektrikár, ale každopádne pred inštaláciou je dobré si naštudovať postup a nezabudnúť preventívne vypnúť všetky ističe v objekte.

Zaujímavosťou je, že spínače vďaka batériám fungujú aj bez priameho napojenia na kabeláž a ak máte doma žiarovky značky Tapo alebo ventilátor identickej firmy, reálne pre ich spustenie nepotrebujete spínače inštalovať napevno a pripájať na sieť.

Napriek tomu všetkému ich však väčšina pochopiteľne bude chcieť využiť aj klasickým spôsobom a na to im posluží stručný návod priamo v aplikácii. Keď už spomínam aplikáciu Tapo, tak tá ma milo prekvapila svojou

intuitívnosťou a bezproblémovým chodom. Jednotlivé procesy párovania, vďaka ktorým máte možnosť nastaviť osvetlenie schodov po zapnutí senzoru na presnú sekundu počas dňa, sú rovnako záležitosťou niekoľkých kliknutí.

Senzory T100 dokážu zaregistrovať pohyb až vo vzdialenosti siedmich metrov, a to pri uhle záberu 120 stupňov – so senzorom je možné čiastočne manipulovať a nastaviť mu tak smer aj po nalepení na pevný povrch. T100 nie je nijakou extrémne veľkou krabičkou a ide skôr o nenápadný kus elektroniky. Dokážete ho jednoducho skryť pred zrakmi návštevy a súčasne navodiť efekt sci-fi domácnosti, v ktorej sa svetlá zapínajú len obyčajnou myšiľienkou.

### Je toto jedna z možných ciest?

Z dlhodobého pohľadu, keď som mal nielen ja, ale aj moja blízka rodina možnosť otestovať vyššie spomínané zariadenia, sa cesta spoločnosti TP-Link, respektíve ich modelového radu Tapo, javí ako jedna z tých rozumnejších.

Nechcem samozrejme tvrdiť, že by ste u konkurencie nenašli identicky schopnú elektroniku, ktorú dokážete ovládať rovnako pomocou telefónu či dokonca cez hlasové povely, avšak ak sa rozhodnete zainvestovať práve do vyššie spomínaných krabičiek, dokážete si za celkom prijateľnú sumu čiastočne zautomatizovať svoju domácnosť, a to bez nutnosti priamej rekonštrukcie. Teraz vám zostáva už iba obligátna otázka v zmysle, či vôbec niečo takéto potrebujete k životu, alebo nie. Odpoveď je na vás.

Za zapožičanie produktov Tapo ďakujeme spoločnosti TP-Link.

Filip Voržáček



## Potrebuje nový počítač?

AKO VYBERAŤ KOMPONENTY



Každý hráč vie, že novšie hry majú vysoké nároky na hardvér na ktorom bežia, zvlášť keď si ich chcete vychutnať naozaj naplno. Z toho vyplýva, že herný počítač je potrebné raz za niekoľko rokov vymeniť za novší a výkonnejší. Niekedy stačí upgradovať vybrané komponenty (zväčšiť pamäť RAM, disk alebo vymeniť grafickú kartu), inokedy je potrebný rovno celý nový počítač s novým procesorom, základnou doskou a novšou generáciou komponentov. Je tu však otázka - postaviť si nový počítač alebo si kúpiť už hotovú zostavu?

Tá prvá možnosť (kúpa hotovej zostavy) je rýchla a relatívne bezpečná, no výber je obmedzený ponukou predajcov a musíte sa spoliehať na ich odporúčania. Druhá možnosť ponúka takmer nekonečné možnosti pri zostavovaní vlastného PC, kde si môžete zvoliť každý jeden komponent a vyladiť si celú zostavu presne podľa svojich predstáv – fyzicky aj vizuálne. Vyžaduje to trochu viac skúseností a aj viac času pri surfovaní po rôznych fórach, dolovaní informácií z recenzií a podobne,

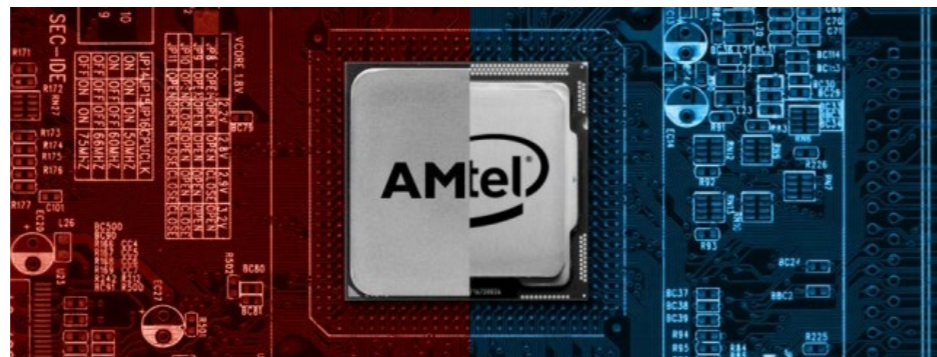
no rozhodne je to tá zábavnejšia cesta, pri ktorej bude výsledkom nielen nový vyladený počítač, ale zároveň vám to prinesie väčší pocit uspokojenia a vytvorí silnejší vzťah medzi hráčom a jeho novou mašinou.

### Začína sa výberom CPU a MB

Prvým a zároveň najdôležitejším krokom je v oboch prípadoch výber základného hardvéru a to vás postaví pred ďalšiu otázku: chceme, aby v mojom novom PC bol procesor Intel alebo AMD? Samozrejme v hre je ešte

aj Apple, ale to je samostatná kapitola a pokiaľ chciete počítač na hry, nie je to tá najlepšia cesta. Pri výbere CPU je dobré si uvedomiť, že pokiaľ chcete stavať skutočne výkonný počítač, na ktorom pobežia vo vysokom rozlíšení aktuálne Triple A hry aj za tri-štyri roky, je dobré sledovať trendy a zvoliť si špičku dostupných technológií.

A samozrejme ak plánujete procesor ešte trochu pretaktovať (čo je tá lacnejšia cesta k zvýšeniu výkonu), musíte na to myslieť už pri výbere komponentov, pretože



lacnejšie modely CPU majú uzamknutý násobič a nemožno ich ďalej pretaktovať. Platí tu jednoduché pravidlo - vyššia cena rovná sa vyšší výkon. Podľa procesoru sa ďalej vyberá základná doska (na nej je čipset a päťica pre konkrétny typ procesoru). Tá tiež určuje aké môžete použiť pamäte (aktuálne či to budú staršie DDR4 alebo novšie DDR5 – moduly majú iné rozmery, takže ich nemožno zameniť).

Základná doska musí byť 100% kompatibilná s daným modelom CPU. Určuje primárne možnosti nového PC ako sú dostupné porty a rozhrania, aké pamäte a disky môžete použiť, aké budú základné zvukové možnosti, ale aj možnosti pretaktovania a podobne. Niektoré funkcie je síce možné dodatočne rozširovať (napr. môžete dokúpiť lepšiu zvukovú kartu, alebo pomocou PCIe karty pridať slot pre nový disk, pridať nové USB porty, či sieťovú a Wi-Fi kartu), no pokiaľ nemáte dostatok voľných a rýchlych slotov, možnosti rozširovania budú značne obmedzené. To platí aj o výkone a možnostiach pre pretaktovanie, kde je potreba voliť kvalitnejšie základné dosky (ideálne modely určené pre gaming) s vylepšením napájania a tiež dobrým chladením čipov.

Chladič CPU sa vyberá podľa konkrétneho modelu. Pokiaľ chcete výkon nekupujete boxované cholery, ale voľte niečo



tepla z iných komponentov (základná doska, disky, RAM alebo vzduchom chladená VGA).

V oboch prípadoch si dopredu skontrolujte či máte pre chladiče dostatok miesta a špeciálne u vodného chladenia si overte aj možnosť montáže do vašej PC skrinky. Väčšina výrobcov dnes počíta s vodným chladením AIO, ale nie do každej skrinky je možné použiť 28 cm (2x 14x14cm), alebo 36 cm (3x 12x12 cm) chladič (paradoxne 42 cm (3x 14x14 cm) AIO vodné chladenie nainštalujete často jednoduchšie, ako 36 cm).

### Disky a RAM

Čo sa týka pamätí RAM a diskov, je lepšie voliť takú základnú dosku, ktorá už bude podporovať rýchle pamäte DDR5 s nízkou latenciou, vysokou rýchlosťou prenosu dát a bude mať viac M.2 slotov pre vysokorýchlostné PCIe 4.0 NVMe SSD disky komunikujúce priamo s procesorom. Klasické SATA disky majú svoje obmedzenia a tak môžu byť v modernom PC dokonca veľkou brzdou, preto ich využívajte primárne len ako medium „pre archiváciu“ napr. pre hudbu, fotky alebo filmy.

Ako systémový aj pracovný disk je vhodné voliť čo najrýchlejší SSD, pretože sa to prejaví na celkovom výkone zostavy. Naším tipom sú NVMe disky Kingston KC3000 pre výkonné pracovné zostavy alebo Kingston Fury Renegade do herných PC, teda za predpokladu, že máte MB s podporou PCIe 4.0 NVMe. Tieto disky potom dosahujú rýchlosť prenosu dát okolo 7 tisíc MB/s, zatiaľ čo limit pre staršie SATA SSD je niekde okolo 500 MB/s (Kingston A400 alebo legendárny KC600). Samozrejme nezabúdajte na chladenie,





pretože s vyšším výkonom sa komponenty viac zahrievajú a pri istej teplote sa môžu aktivovať ochranné mechanizmy, ktoré automaticky znížia výkon. Chladiče aj pre NVMe disky dnes bývajú u herných zostáv súčasťou základnej dosky.

V bežných moderných "kancelárskych" počítačoch si ale vystačíte aj s NVMe diskami Kingston NV2, ktoré majú oproti KC3000 zhruba polovičný výkon (rýchlosť je tu 3.500 MB/s (čítanie) a 2.500 MB/s (zápis)) a nepotrebujú dodatočné chladenie.

### Akú zvoliť kapacitu?

Čo sa týka kapacity, voľného miesta nikdy nie je dost, no netreba to hnať do extrémov. Za základ sa dnes považuje disk s kapacitou 1 TB, ako optimálnu veľkosť Vám ale odporúčame 2 TB disk. Základné dosky dnes majú bežne 2-3 sloty pre NVMe/M.2 disky, takže máte priestor pre prípadný veľmi jednoduchý upgrade. V prípade potreby je možné pridať aj ďalšie SATA disky (mechanické veľkokapacitné, alebo výkonnejšie SATA SSD), no tieto disky sú pomalšie a využívajte ich preto optimálne ako záložné médiá pre väčšie dáta.

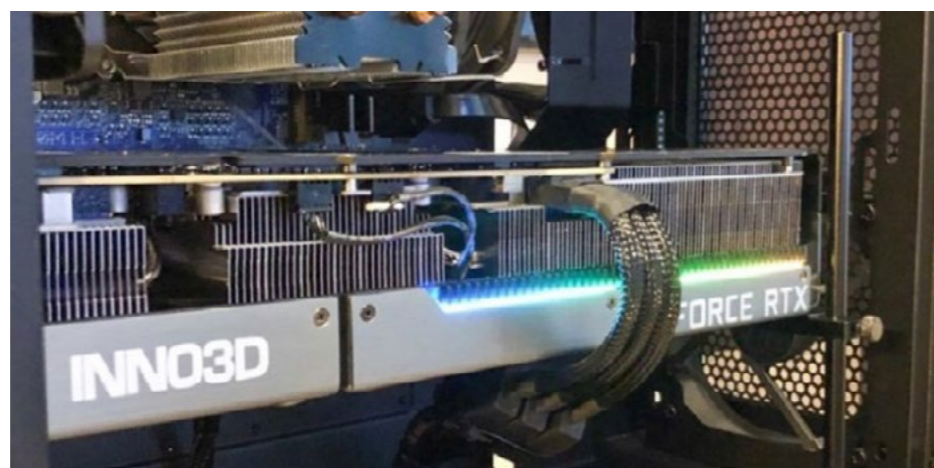
Pamäťové moduly sa používajú v pároch, takže je vhodné kupovať ich v setoch po dvoch alebo štyroch moduloch (základné dosky majú bežne 2 alebo 4 sloty RAM). Minimom pre pohodlný chod PC sú dnes 2x4 GB, no rozumná kapacita je 16 GB (2x8 GB) prípadne u výkonnejších zostáv 32 GB. Viac RAM Vám dovolí zvýšiť FPS v hrách, mať otvorených viac kariet v internetovom prehliadači, alebo využívať viac aplikácií na pozadí Windows, čo oceníte napr. pri streamovaní hier.

### DDR5: EXPO vs XMP

Pamäťové moduly pre nastavenie automatického časovania a taktovacej frekvencie používajú preddefinované profily



a preto vaša základná doska potrebuje správne a kompatibilné moduly. S príchodom DDR5 sa žiaľ svet rozdelil na dva tábory – pre Intel existujú profily XMP a pre AMD profily označené ako EXPO. Všeobecne nie sú kompatibilné, no záleží aj na konkrétnych výrobcov, pretože napríklad moduly Kingston FURY certifikované pre AMD EXPO fungujú na oboch platformách (AMD aj Intel) a rovnako tak moduly FURY



s Intel certifikáciou XMP fungujú aj na všetkých hlavných základných doskách založených na platforme AMD. Kingston je jedným z kľúčových výrobcov a ich pamäťové moduly sa preto používajú na testovanie pri vývoji nových základných dosiek u všetkých hlavných výrobcov. Ak si však chcete byť stopercentne istý aké pamäťové moduly môžete použiť vo svojej základnej doske, najlepšie bude skontrolovať zoznam QVL (overených výrobcov) na webových stránkach výrobcov základných dosiek. Samozrejme odporúča sa kúpiť certifikované moduly DDR5 s XMP certifikáciou pre platformu Intel a EXPO certifikované moduly pre platformu AMD.

### Grafická karta

Ďalším krokom je výber grafickej karty, kde je opäť dichotómia výberu - Radeon

(teda AMD) verus NVIDIA. Nové grafiky Intel sa zatiaľ veľmi nepredviedli a ich výkon je pod úrovňou základných modelov Radeon a NVIDIA (vhodné snád len pre kanceláriu a multimediálne centrá), preto im zatiaľ netreba venovať pozornosť. Voľba VGA závisí na osobných prioritách a cenových možnostiach. V súčasnosti je grafických kariet na trhu relatívny dostatok a k dispozícii sú už veľmi rozumné kusy v pomere cena/výkon.

Grafická karta je jedným z komponentov, ktoré sa veľmi jednoducho a rýchlo dajú vymeniť, takže ak časom pocítite, že by ste užívali aj niečo výkonnejšie, nie je problém vymeniť starú za novú. Nezabudnite si len overiť, či máte pre novú VGA dostatočne výkonný zdroj, pretože práve výkonná grafika je energeticky veľmi nenáročný komponent.

### Skrinka a zdroj

Keď už máme základný hardvér pokope, treba začať počítať energetickú spotrebu a podľa nej vybrať vhodný zdroj. Oplatí sa pritom počítať minimálne s 25 až 33 percentnou rezervou smerom nahor (aj pre prípadný neskorší upgrade). Je nutné pamätať na to, že niektoré komponenty, predovšetkým teda grafické karty, môžu chcieť špeciálne napájanie priamo zo zdroja a je nutné mať pre ne výkonnejší zdroj. Všeobecne platí, že pre základný počítač stačí zdroj do 550W (resp. slabší herný PC 650W-750W), pre trochu lepší herný počítač (procesor i7 a stredne výkonná grafika) postačí 750-850W zdroj a pre výkonnejší počítač (najvýkonnejší procesor i9 a výkonná grafika) budete potrebovať zdroj s výkonom vyšším ako 1000 Wattov. Podľa veľkosti základnej dosky a typu



zdroja je potom potrebné vybrať skrinku (case), do ktorej sa všetko bezpečne ukryje. V prípade, že chcete, aby počítač slúžil aj ako ozdoba miestnosti je dobré vybrať case s presklenými bočnicami, ktoré odhalia možné svetelné efekty, prípadne rovno s RGB coolermi. Farebne zažiariť môže grafika, vetráky chladenia, káble, ale napríklad aj moduly pamäť RAM (pokiaľ ste si teda kúpili pamäte s RGB podsvietením).

Pred objednaním všetkého je vhodné použiť niektoré webové nástroje na overenie kompatibility kľúčových komponentov (napr. <https://www.kingston.com/unitedkingdom/en/configurator>), ktoré Vám pomôžu skontrolovať vzájomnú kompatibilitu, prípadne odporúča vhodné komponenty na základe zvolenej základnej dosky.

Pre samotnú stavbu PC je dobré si vyhradiť dostatok času a pokiaľ to robíte po prvýkrát mať k dispozícii YouTube a manuály, prípadne skúsenejšieho kamaráta, ktorý poradí čo a ako.

Častou chybou je napr. nesprávne osadenie dvoch pamäťových modulov keď máte k dispozícii až 4 sloty. Práve na to slúži príbalených manuál, kde je všetko popísané a doplnené aj obrázkami.

Možnosťou je tiež využiť službu predajcu hardvéru a nechať si zmontovať váš počítač priamo ich technikom, ale to nie je tá správna zábava a je to skoro ako kúpa hotovej zostavy.

### Je lepšia hotovka, či skladačka?

Ako sme spomínali v úvode, v prípade, že sa chcete hrať čo najskôr a mať s počítačom minimum starostí, môžete si kúpiť niektorú z hotových zostáv, ktoré ponúka dnešný trh. Výhodou tohto riešenia je, že kupujúci nemusí nič moc riešiť - jednoducho si vyberie počítač s výkonom (a vzhľadom) blížiacim sa jeho potrebám a zostavu objedná ako celok.

Nový majiteľ má istotu, že komponenty v novom PC by mali byť plne kompatibilné



a jednoduchá je tiež záruka, respektíve vybavenie prípadnej reklamácie. Nevýhodou je obmedzená ponuka. Nemôžete si svoj počítač po vzhľadovej alebo výkonnostnej stránke sami doladiť a hotové zostavy bývajú v celkovom súčte často drahšie ako jednotlivé komponenty, aj keď sa k cene prirátava niečo za zostavenie komponentov. Pri výbere zostavy je dobré skontrolovať,

či v nej nie je niektorý zo starších komponentov, ktorých sa chce výrobca týmto spôsobom zbaviť (skladové zásoby). Aj v tomto prípade je teda dobré poznať súčasné trendy na hardvérovej scéne a podľa nich vybrať svoje nové PC.

*z materiálov spoločnosti Kingston zostavil Marcel Trinášty*



## >> VÝBER: Maroš Goč

### Baldur's Gate 3 aj na PS5



Spolu s Starfield najočakávanejšie RPG tohto roku, Baldur's Gate 3, dostalo konečne dátum vydania. Hra, ktorá sa momentálne nachádza v Early Access vyjde v kompletnej verzii 31. augusta 2023. K už známym platformám PC a Mac bola zároveň pridaná aj ďalšia – PS5. Nové informácie prezrádzajú, že PC verzia bude podporovať aj hranie na ovládači, hoci doteraz podporovala len kombináciu myši a klávesnice. Podporovať bude tiež split-screen hranie až pre štyroch hráčov. Baldur's Gate 3 je tretie pokračovanie legendárnej série, ktorá vznikla v roku 1998 a azda najviac sa preslávila o dva roky neskôr s pokračovaním Shadows of Amn, ktoré dosiahlo koncept prvého dielu do dokonalosti. Na štýl hry neskôr naviazal BioWare s ich Dragon Age, no to je už iný príbeh.

### Hogwarts Legacy úspechom



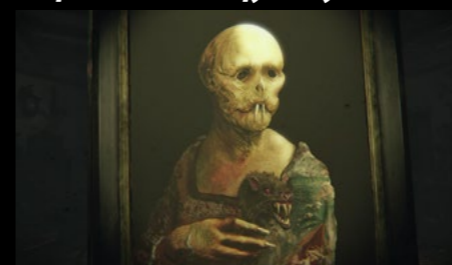
Len dva týždne stačilo potterovke Hogwarts Legacy na to, aby celosvetovo predala 12 miliónov kópií. Tento neveriteľný úspech si praje každý vývojár hier, len niektorým sa to podarí a Avalanche Software je jedným z mála. Je treba, samozrejme, priznať, že univerzum Harryho Pottera stojí v prvom rade za týmto úspechom. Ide o najúspešnejšiu hru vydavateľstva Warner Bros za posledné roky a taktiež o najúspešnejšiu singleplayerovú hru na Twitchi, ktorú si naraz pozeralo 1,28 milióna divákov. Opakom k týmto pozitívnym správam je stav PC verzie, ktorá nie je ani po vydanom patchi v prijateľnom stave. Predovšetkým stuttering a neopodstatnené prepady snímkovania trápia hráčov. chu Avalanche momentálne neplánuje pre hru žiadne rozšírenie.

### Mikami opúšťa Tango GW



Zakladateľ Tango Gameworks Šindži Mikami opúšťa po dvanástich rokoch svoje štúdio, ktoré v súčasnosti patrí pod krídla Microsoftu. Za ten čas priniesol päť hier, z ktorých tri boli skutočne výborné, jedna stála za starú bačkoru a jedna nikoho nezaujímala. Tie tri sú, samozrejme, The Evil Within, The Evil Within 2 a súčasný hit Hi-Fi Rush a tým nepodarkom prirodzene sklamanie Ghostwire: Tokyo. Hra, ktorá nikoho nezaujímala, bola multiplayerová mobilná rýchlokvaska Hero Dice, ktorá vypla svoje servery ani nie polrok od vydania. Vie sa, že Šindži pred odchodom do dôchodku chce režírovať ešte jednu hru, hoci nevedno akú. Založí nové štúdio a splní si sen či nastúpi už do nejakého fungujúceho štúdia? Prípadný nový Resident Evil by bol nepochybne krásnou rozlúčkou.

### Layers of Fear vyjde v júni



Ah. Tak tu máme ďalší dôkaz toho, že správne vybraný názov je jedna z najdôležitejších vecí pri ohlásení hry. Tvorcovia série Layers of Fear sa svojho času rozhodli, že najlepšie pomenovanie ich tretej hry Layers of Fear nebude Layers of Fear 3 ale Layers of Fears. Mimochodom, neskôr takto absurdne pomenovali tvorcovia pokračovanie Lords of the Fallen ako The Lords of the Fallen. Späť ale k podstate novinky. Layers of Fears je dnes už minulosťou, keďže hra zmenila názov. Opäť to však nebude Layers of Fear 3, ale už len Layers of Fear, čiže názov totožný s úplne prvým dielom. Webové stránky sú však stále pomenované „layersoffears“, čiže sa tvorcovi podaril neveriteľný zmatok. Hra bude obsahovať prvý i druhý diel a nakoniec tretí, ktorý to celé uzavrie. Hru čakajte v júni.

### Lies of P vyjde v auguste



Jedna z najzaujímavejších Souls-like hier posledných rokov, Lies of P, v ktorej budeme hrať za Pinoccchia (áno, Pinoccchia), vyjde v auguste na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES. Bude to mix chladného hororu, pôvodného príbehu vychádzajúceho z reálií Pinoccchia a tvrdej hrateľnosti Dark Souls. Pinocchiom budeme brázditi vlhkom nasiaknuté ulice mesta Krat, snažiť sa nájsť nášho tvorca Geppetta a pokúsiť sa stať skutočným človekom. Ako na to? Ako sa na skutočného človeka patrí, Pinocchio bude musieť neustále klamať. To, koho oklameme, bude mať dopad na príbeh, a tým pádom na jeden z rôznych koncov hry. Hra bude obsahovať robustný systém craftingu zbraní a taktiež, keďže je Pinocchio z dreva, budeme mu môcť odňať hnáty a nahradiť ich novými a získať tým nové skilly.

### GB a GBA pre NSO



Nintendo Switch Online sa rozrastie o nové zariadenia – Game Boy a Game Boy Advance a pridá sa tým k NES, SNES, N64 a SEGA Genesis. Aby ste sa dostali ku GB hrám, postačí vám klasické členstvo Nintendo Switch Online a v tomto prípade sa dostanete k Alone in the Dark: The New Nightmare, Game & Watch Gallery 3, Garboyle's Quest, Kirby's Dream Land, Metroid II – Return of Samus, Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins, Tetris, The Legend of Zelda: Link's Awakening DX a Wario Land 3. Pre GBA hry Kuru Kuru Kururin, Mario & Luigi: Superstar Saga, Mario Kart: Super Circuit, Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3, The Legend of Zelda: The Minish Cap a WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$ je nutné drajšie členstvo Nintendo Switch Online + Expansion Pack.

### Nový Layton ohlásený



Už je to nejaký rok, kedy vyšla posledná Layton hra. A tým myslíme Layton hru, v ktorej hlavnú úlohu predstavuje sám profesor Layton. Písal sa ešte rok 2013, keď Professor Layton and the Azran Legacy vyšiel na Nintendo 3DS. I keď od toho času vyšlo niekoľko spinoffov, skutočne pravé Laytonovo dobrodružstvo sme tu už nemali bezmála 10 rokov. Situácia sa však čoskoro zmení, keďže pre Nintendo Switch bol ohlásený úplne nový diel Professor Layton and the New World of Steam. O hre sa veľa nevie, takmer teda skoro nič, ale podľa úvodného videa je jasné, že sa nová hra bude odohrávať vo svete pary a ťažkotonážnych oceľových masín. Steampunkový Layton? Nuž, toto sme tu ešte nemali. Aj keď si na detaily ešte musíme počkať, vieme, že obsah hry bude nemenný, a teda desiatky puzzle.

### Metroid Prime Remastered



Nintendu sa podaril husársky kúsok ako minulý mesiac Tango GameWorks, keď počas relácie ohlásili Hi-Fi Rush a zároveň hru aj vydali. Hra okamžite zaznamenala fantastický úspech tým, že rovnakým spôsobom ohlásil a vydal remaster legendy Metroid Prime na Nintendo Switch. Na prekvapenie všetkých prišlo ešte ďalšie prekvapenie. Hra vyzerala úplne úžasne a po grafickej stránke zanechávala svojho staršieho brata z Nintendo GameCube ďaleko za sebou. Vynovené boli ovládacie prvky, ktoré sú tentokrát prispôbena moderným štýlom, keď sa FPS hry ovládajú oboma páčkami ovládača. Nateraz nie je jasné, či sa podobným štýlom Nintendo rozhodne prepracovať aj druhú a tretiu časť, no fanúšikovia predajmi tohto remasteru jasne hovoria, aký je ich postoj.

### Baten Kaitos znova na scéne



Svojho času veľmi obľúbené, no u nás takmer úplne neznáme JRPG Baten Kaitos, ktoré vyšlo ešte na Nintendo GameCube, vstáva z popola vo forme remasteru pre Nintendo Switch. Konkrétne ide o remaster oboch vydaných dielov Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean a Baten Kaitos: Origins v jednej kolekcii Baten Kaitos I & II HD Remaster. Pôvodné hry sa prezentovali krásnou prerenderovanou grafikou, no tá je na dnešné pomery v nízkom rozlíšení, a tak sa tvorcovia museli popasovať s upscalovaním pozadí. Z ukážky badat', že sa im pomerne dobre podarilo a grafika vyzereá k svetu ešte aj dnes. Aj keď hry mali anglický dabing, nebol veľmi kvalitný. Asi aj preto bude remaster obsahovať len japonský dabing. Remastery Baten Kaitos hier vyjdú v priebehu tohto leta.

### Novinka od DON'T NOD



Tvorcovia hier ako Remember Me, Life is Strange, Vampyr, Tell Me Why alebo Twin Mirror ohlásili svoju novú hru Harmony: The Fall of Reverie. Opäť to bude pre toto štúdio tak typický experiment. My, hráči, budeme vidieť do budúcnosti a našimi rozhodnutiami sa budeme snažiť vytvoriť balans medzi skutočným svetom a svetom Reverie, svetom božských bytostí. Budeme ovládať dve ženské postavy Polly a Harmony, ktorých rozhodnutiami budeme ovplyvňovať obe svety, čím sa nám otvorí nové linky príbehu. Z obrázkov hra pôsobí pozitívne, farebne – ako keby priam z leta vypadla. Harmony: The Fall of Reverie bude svojím spôsobom letná hra. Asi aj preto vyjde práve cez to ročné obdobie, už v júni 2023. Štúdio sa po Life is Strange ako keby stále hľadalo, nájde sa v tejto hre?

### Nové RPG od Level-5



Level-5 je štúdio, ktoré môžeme poznať z hneď niekoľkých úspešných sérií a hier ako Professor Layton, Ni no Kuni, Dark Cloud alebo Inazuma Eleven. Práve títo šikovní vývojári ohlásili ich novú značku, detektívne RPG Decapolicia odohrávajúce sa cyberpunkovo ladenom svete s dvoma realitami – skutočnou a virtuálnou. Hlavnou postavou tu bude neskúsený detektív Harvard, ktorého budeme ovládať v obrovskom otvorenom svete a riešiť zločiny. Budeme aktívne navštevovať virtuálnu realitu DECASIM, ktorá bude úplnou kópiou reálneho sveta. Tiež sa tam budú nachádzať dôkazy pre riešenie zločinov v tom reálnom. Nebudú chýbať ani súbory t'ahového štýlu. Decapolicia vyjde na Nintendo Switch, PS4 a PS5 ešte tento rok. Hra znie zaujímavo, no na ďalšie informácie si musíme počkať.

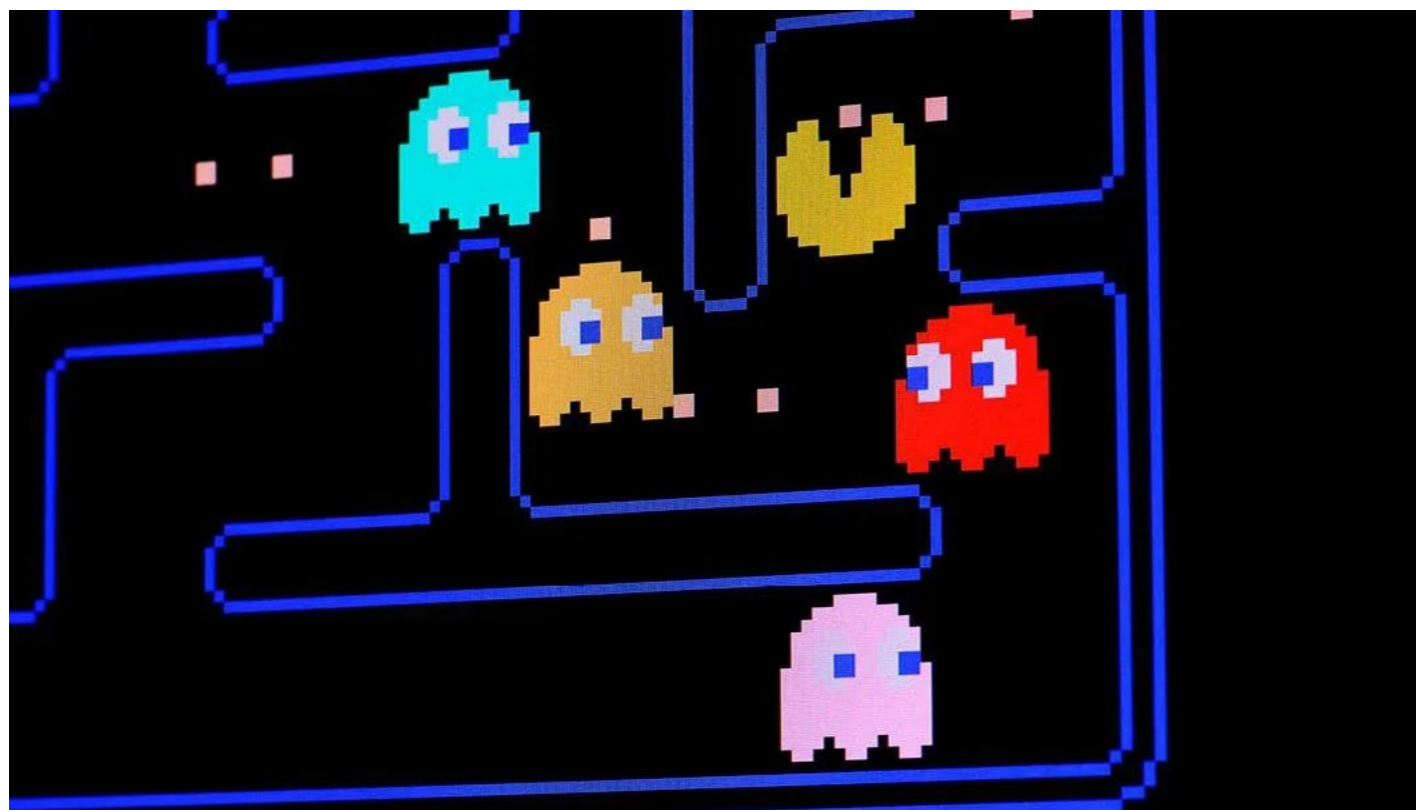
### Odklad PC verzie TLOU



Jedna z najdôležitejších exkluzív konzoly PlayStation vyjde na PC o niečo neskôr, než bolo pôvodne plánované. Pôvodný dátum 3. marec sa mení na 28. marec. Tvorcovia sa tento krok obhajujú potrebou dodatočného času pre čo najlepšie vyladenie hry. Odklad nie je hrôzostrašný. Pokiaľ to má priniesť záruku, že port bude lepší, než by bol toho 3. marca, nemáme proti takému odkladu vôbec nič. Dôležité bude, ako si bude The Last of Us – Part I viesť na novej platforme. Posledné porty PS exkluzívne totižto hráčov neoslovili. Nie že by boli porty zlé, to nie, samotné hry boli skôr problémom. Sackboy prepadol na celej čiare, Spider-Man: Miles Morales výrazne zaostal za Spider-Man Remastered a Returnal zatiaľ (podľa odhadov SteamDB) nedosahuje ani výsledkov Miles Morales.

## Pac-Man

WAKKA WAKKA

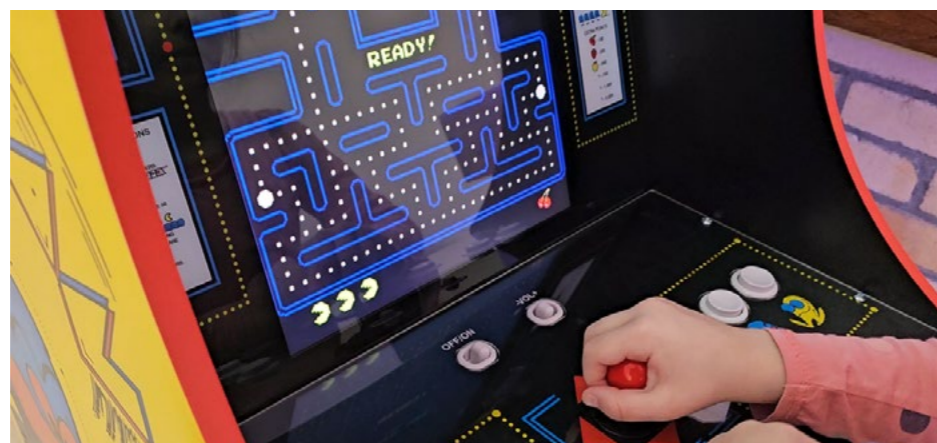


Trestuhodné? Aj tak by sa dalo nazvať moje opomínanie spomienky na jednu z najznámejších videohier všetkých čias, ktorú by mal poznať každý jeden z vás, akokoľvek sa možno hráť nikdy aktívne nevenoval. Pac-Man, alebo ľudovo povedané „ten žltý cvakajúci emoji, čo rád požiera stratené bodky z románov nikdy nevydaných kníh, zatiaľ čo sa ho snaží polapit“ štvorica farebne odlíšených duchov“. A prečo som sa nakoniec rozhodol pre toto konkrétne retro? Nebolo to ani tak kvôli nutnosti naplniť nejaké očakávania z vašej strany, aj keď sa samozrejme snažím vyhovieť aj v tomto smere, ale naopak to celé vyplynulo z hardvérového testu výročného automatu s patričnou licenciou od spoločnosti Namco.

Premiéra Pac-Man automatu sa konala ešte v roku 1980, čo bolo štyri roky pred mojím narodením, avšak keďže status hernej legendy si so sebou nesie isté výhody, napríklad v podobe

nekonečných portov, dielo samotné som si mal možnosť postupne užiť aj v rôznych ďalších herných podobách. Ešte než sa vôbec začnem venovať procesu vývoja a následne aj obsahu, niektoré veci sa aj napriek takto silnej úrovni popularity jednoducho nedajú vypustiť, opíšem vám ešte stručne onen v úvode spomínaný automat

Arcade1up Bandai Namco Legacy. To, že má nostalgia často nevyčísliteľnú hodnotu, asi dobre viete. A preto vás neprekvapím, ak poviem, že spomínaná drevená krabica so sedemnástipalcovou LCD obrazovkou, ktorú si môžete dotiahnuť domov, vás vyjde takmer 600 eur. Spoločnosť Arcade1up týmto spôsobom dokáže ukojiť milovníkov



klasických retro hier, kam okrem Pac-Mana spadajú aj mladé Ninja Korytnačky, séria Street Fighter, či Mortal Kombat. V danej sume máte, okrem autenticky spracovaného šasi, k dispozícii celkovo dvanásť hier a aj keď tu porporčne logicky nemôže byť reč o replike 1:1, predmetné výročné mašinky môžu byť patričnou ozdobou aj vašej domácnosti. Zloženie je jednoduché a zvládne ho aj menej zručne zdatný jedinec, no je lepšie si na celý proces zavolať ešte aspoň jeden pár pomocných rúk – mne osobne to aj po boku dcéry trvalo sotva tridsať minút. Veľkou výhodou je, že do tohto automatu nemusíte vhadzovať žiadne mince a stačí ho len pripojiť do elektrickej siete. Môžem vám garantovať, že akonáhle zorganizujete nejakú oslavu, spomínaná investícia sa vám vráti v podobe všeobecného nadšenia a stolička pri automate vychladne až niekedy nadržanom.

### Pizza?

Späť však do čias skutočných herní plných blikajúcich CRT obrazoviek a štrngajúcich mincí vo vreckách uhrovitých teenagerov v zámorí. Áno, aj u nás sa sem-tam zjavila nejaká maringotka naplnená hernými automaty s podivne páchnucim kobercom bližšie nešpecifikovanej farby, každopádne, voči videohernej kultúre západu, respektíve Japonska, to bolo ako z iného sveta. Pac-Mana vytvoril dizajnér Toru Iwatani, ktorý na hre pracoval viac než rok a k dispozícii mal deväťčlenný tím. Ich cieľom bolo priniesť hru schopnú zaujať nielen mužov, ale aj nežné pohlavie, čo v danej dobe nebolo bežnou praxou – väčšina interaktívnych arkád sa krútila vyložené okolo športov alebo rýdzej akcie. Pac-Man však na scénu priniesol zábavné podaný logický prvok, kde sa ústredná postava snaží uniknúť z arény plnej nepriateľov, tým, že pojedá roztrúsené žlté bodky. Originalita spočívala v tom, že lovená zver sa mohla stať sama

lovcom v momente, keď Pac-Man zjedol jeden zo štyroch špeciálnych žetónov a za každého zjedeného ducha získal viac bodov. Práve zbieranie bodov a útočenie na najvyššie skóre nútilo všetkých návštevníkov herni platiť dookola v tvrdej mene, len aby prekonal svojich kamarátov, no aj úplne cudzích ľudí. Skutočnosť, že Pac-Man svojou nenásilnou formou cielil na celé rodiny, zvyšovala zisky o to viac. Motiváciou sa stával aj istý prvok adrenalínu, ktorý sa vám vedel navaliť do tela v momente, kedy ste unikali pred štvoricou duchov v takej tesnej vzdialenosti, že medzi zadok Pac-Mana a ich blikajúce telá by sa nevošiel ani vlások.

Dizajn hlavného maskota spoločnosti Namco, Pac-Mana, bol spodobnený s obrázkom pizzy bez jedného trojuholníka. V Japonsku sa hra nazýva Puck-Man a Namco pred jej vývozom do zámoria muselo pristúpiť k zmene názvu, aby sa vyvarovalo možnému parodovaniu s výmenou písmena P za F. Menili sa aj názvy samotnej štvorice duchov. Ako dobre vidíte, úspech a vytvorenie kultového statusu okolo navonok primitívnej arkády z minulého storočia nebol dielom vyloženej náhody. Pac-Man je dnes obrovskou ikonou s presahom do sveta filmov, hudby, hračiek a seriálov.

Čarom jeho kultúrneho dedičstva je už spomínaná nenásilná forma interakcie, kde sa viac uteká, než ničí, a rovnako tak nezabuduteľná hudobná stránka vecí, o ktorú sa postaralo duo Shigeichi Ishimura a Toshio Kai. Aby sme boli ale fér, tak tvorcovia dizajnom mapy tak trochu vykradli logickú arkádu od konkurenčnej SEGA games, projekt Head On, čo sa však v rannej ére budovania videohernej kultúry dialo ako na bežiacom páse. Dalo by sa povedať, že vývojári, silne limitovaní technickými možnosťami arkádových automatov, jednoducho museli pozerieť jeden druhému cez rameno a hľadať medzi sebou inšpiráciu.



### Kultúrne dedičstvo

Pac-Man je dnes atraktívny pojem generujúci stály zisk a pre spoločnosť Namco je táto ikonická postava niečo ako Mario pre Nintendo a Sonic pre SEGA. Mám problém to čo i len napísať, každopádne, ak ste nikdy pôvodného Pac-Mana nemali možnosť zažiť na vlastnej koži, je na čase si skočiť do nejakej tej herne (odporúčam vám napríklad slovenské múzeum arkádových hier v Bratislave – Arkady.sk, ktoré vlastní môj kamarát Robo Žittňan), kde zažijete ten pravý závan dnes stále nesmierne atraktívnych čias.

### Verdikt

Nezabuduteľná klasika, na ktorej už z princípu nebudem hľadať chyby.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Arkáda	Namco	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Hrateľnosť	- Nič	
+ Pre celú rodinu		
+ Grafika		
+ Zvuk		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

# Dead Space

REMAKE, KTORÝ VÁS ROZMAZNÁ A DONÚTI TÚŽIŤ ZA POKRAČOVANÍM



Dead Space som si zamiloval už pri prvom hraní hneď po vydaní v roku 2008. A to aj napriek tomu, že sa vtedy ozývali hlasy, ako sa EA len snaží zviezť na vlně popularity Resident Evil 4. Hra toho údajne kradla zo známej hororovej série až príliš veľa, aj tak však išlo o skvelý zážitok a Dead Space si hráči obľúbili. Priznám sa, že ak odhliadneme od spomínanej série Resident Evil, moje skúsenosti s remakami nie sú veľmi dobré. Napríklad na Warcraft III: Reforged alebo XIII nespomínam naozaj rád. Aj preto som k Dead Space pristupoval s adekvátnou dávkou skepsy, tá sa však rozplynula už počas prvej hodiny hrania.

### Návrat na USG Ishimura

Príbeh vás okamžite vhodí do núdzovej misie na baníckej vesmírnej lodi USG Ishimura. Pokiaľ ste pôvodnú verziu

už hrali, najväčšiu zmenu si všimnete hneď v úvode. Hlavný hrdina Isaac Clarke tentokrát rozpráva (som v tábore, ktorý túto verziu preferuje) a keďže si prilbu dáva častejšie dole, zmenila sa aj jeho tvár – tentokrát zodpovedá hercovi, ktorý ho dabuje. Isaac má okrem svojho pracovného zaradenia ako technik ešte jedno spojenie s Ishimurou.

Práve z nej sa mu ozvala jeho priateľka Nicole a vašou úlohou bude zistiť, čo sa stalo jej a zvyšku posádky. Čo by to bol za horor, keby sa všetko kompletne nedobabralo a celá loď nebola plná monštier. A tie budú na vás skákať zo všetkých strán. Aj keď jumpscary nemám rád, Dead Space na to ide rafinovane a snaží sa vás neustále držať v napätí, pričom nie každý hlasný zvuk je nepriateľ. Unikátom Dead Space zostáva, že ideálnym spôsobom, ako

všemožné kreatúry poslať na onen svet, nie je strela do hlavy, ale to, aby ste ich pripravili o čo najviac končatín. Keďže je Isaac technik, výbavu na to má adekvátnu a remake disponuje všetkými ikonickými zbraňami, ako je napr. moja obľúbená rezačka. Mnohým zbraniam pribudli lepšie alternatívne režimy strelby, po novom tak viete strieľať aj menšie granáty alebo klásť pasce.

Zmien po stránke hrateľnosti nie je veľa, no vníma ich ako posun jednoznačne k lepšiemu. Kompletne zmizli nahrávacie obrazovky a vďaka tomu bude váš zážitok úplne bez prestávok, čo nenaruší tempo hry. Až prekvapivo príjemný je fakt, že titul neobsahuje žiadne cut-scény, takže v podstate nestratíte kontrolu nad Isaacom a všetko neustále vidíte z pohľadu tretej osoby. Mierne rozšírená a prerobená je

aj samotná Ishimura. Okrem toho, že celou vesmírnou loďou viete prejsť bez akýkoľvek zdržiavania, trochu prekopené boli aj niektoré miestnosti a obsah v nich. Vďaka tomu sa tentokrát budete môcť v bezťažovom stave hýbať neobmedzene, ako to bolo napr. v druhom diele. Pribudli aj menšie bočné úlohy, ktoré vás viac vtiahnu do príbehu a sveta Dead Space. A za ich splnenie vás, samozrejme, čaká aj odmena.

Už sa asi môžeme považovať za hráča zo starej školy a ak patríte do mojej generácie, určite oceníte, že na vás nečakajú žiadne nástrahy moderných titulov. Nečakajte žiadny battlepass, exkluzívne DLC, možnosť nakupovať hernú menu za reálne peniaze alebo zbytočný multiplayerový mód. Jednoducho ide o plnohodnotný zážitok, čo je popri dnešných trendoch príjemné vidieť. Manuálne ukladanie pozície v špeciálnom termináli, ktorý je na to určený, mi vždy vykúzlilo úsmev na tvári.

### Prosím si nový Dead Space s týmto vizuálom

Už keď originálny Dead Space vyšiel, graficky nepatril medzi najkrajšie hry. Textúry boli slabšie, detaily nízke a bolo z toho cítiť biedny hardvér konzol. Vizuálny štýl a estetické poňatie však kompletne prebili akékoľvek výčitky voči grafickej kvalite. Výbornou správou je, že zatiaľ čo štýl bol zachovaný, kvalita detailov išla rapídne hore.

Remake je jednou z najkrajších hier súčasnosti. Na konzolách ale titul trochu trpí, keďže vývojári použili technológiu AMD FidelityFX Super Resolution, vďaka ktorej sa upscaluje



na vyššie rozlíšenie. Navyše, originálne rozlíšenie nie je 1440p, ako by malo, ale 1080p. Pravdepodobne ide o bug, ktorý hádam bude čo najskôr odstránený.

Kombinácia týchto dvoch faktorov spôsobuje, že titul je v niektorých momentoch rozmazaný a pri pohybe po niektorých efektoch zostáva na obrazovke viditeľná stopa, pripomínajúca machuľu. Nič to však nemení na fakte, že Motive vytiahli z Frostbite enginu maximum a niektoré scenérie vyraďujú dych. Kombinácia tieňov, dymu a svetiel vás donúti spomaliť a kochať sa.

Zvuky boli a stále sú tým pravým orechovým. Tvoria základný pilier atmosféry hry, či už ide o prechody cez jednotlivé položky menu, používanie obchodu a ukladanie pozície, alebo šialené škrekoty a vreskoty nekromorfov. Hudba Jasona Gravesa bola zachovaná,

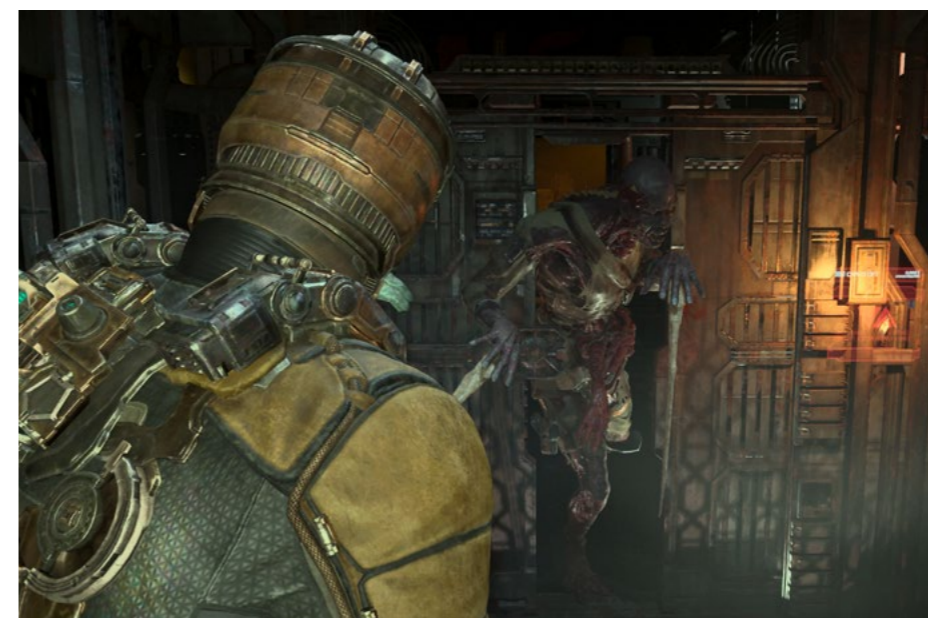
príčom o rozšírené motívy sa postaral Trevor Gureckis. Napriek tomu, ale výborne soundtrack do hry zapadá, nejde o niečo, čo by ste si asi pustili k práci alebo k zaspávaniu. No pre survival horor ide o výborný tracklist.

### Verdikt

Remake Dead Space som zhltol rovnako, ako to bolo aj v prípade originálu pred viac ako desiatimi rokmi. Nový grafický kabát vyniesol atmosféru na vyšší level a po stránke hrateľnosti nemám v podstate žiadne výhrady. Nebojím sa povedať, že Dead Space je najlepší remake, aký sme doteraz mali možnosť hrať.

Samozrejme, časť zážitku pramení aj z nostalgie, ale som si istý, že rovnako si hru užijú aj úplní nováčikovia. Vývojári k predlohe pristúpili s rešpektom, slabšie časti alebo horšie dizajnové rozhodnutia zmenili k lepšiemu a dúfam, že pre sériu to znamená nový štart na výslnie. Pokiaľ nie ste ten typ, čo sa bojí aj Voldemorta, Dead Space vám jednoznačne odporúčam. A ja sa už teším na New Game+, pretože alternatívny koniec si užijete len po druhom dohraní.

Juraj Vlha



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Motive Studio	EA
PLUSY A MÍNUSY:		
+ výborná atmosféra	- agresívne	
+ vylepšenia oproti predlohe	oproti predlohe	agresívne použitie FSR
+ úžasná audiovizuálna stránka		
HODNOTENIE: ★★★★★		

# SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake

MALÁ A UKECANÁ ŽLTÁ HUBKA OPĀŤ V AKCII



**Dobrých plošinoviek nikdy nie je dost'. Tento žáner síce má svoje najslávnejšie časy už dávno za sebou, no aj napriek tomu sa občas objaví titul, ktorý stojí za vyskúšanie. A medzi takéto kúsky patrí aj najnovšie dobrodružstvo obľúbenej morskej hubky SpongeBoba s podtitulom The Cosmic Shake.**

Pred tromi rokmi sme sa dočkali veľmi slušného remaku starej plošinovky SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated (alebo jednoduchšie SSBfBRR, ak chcete). Rozhodne to nebol zlý zážitok – hra ponúkla síce iba priemernú hrateľnosť, zabalená však bola do krásnej grafiky, verne spracovaného seriálového sveta s výbornou atmosférou a celkom vtipným scenárom.

Dôležitým faktorom bola aj nostalgia, keďže titul sa za tie roky tak-nejak stal kultovou záležitosťou. Keď si to teda všetko zrátame, po oznámení duchovného pokračovania v podobe The

Cosmic Shake som bol jemne opatrný, čo sa týka nadšenia. Ale nemusel som byť, pretože to dopadlo veľmi dobre.

Vývojári z Purple Lamp postavili novinku na rovnakých základoch ako remake, takže si veľmi rýchlo zvyknete,

hoci nejaké (najmä) príjemné novinky sa tu vyskytli. Začnem však jednu negatívnejšou, na rozdiel od BfBB si totiž zahráte iba za SpongeBoba. Zabudnite na osvieženie v podobe ovládania Sandy a Patricka, hoci práve druhá menovaná postavička vás bude sprevádzať



celou hrou... ako balón. Roztomilo stupídne reči, akými sa preslávil, budú samozrejmosťou, takže v konečnom dôsledku to nebude až tak mrziť. Navyše, hrdinská hubka bude disponovať viacerými schopnosťami ako predtým, takže sa to vyrovná. Ale o tom potom.

### Is this the Krusty Krab?

Ak som v minulej recenzii tvrdil, že príbeh existuje iba na to, aby pozliepal rozličné kulisy dokopy, budem sa opakovať. Aj v Cosmic Shake v podstate slúži len na to, aby logicky (ak sa v prípade dobrodružstiev hovoriacej morskej špongie môžeme rozprávať o logike, že) zdôvodnil, prečo sa jeden level odohráva v praveku a druhý zas na filmovom sete. A čo sa teda SpongeBobovi a Patrickovi podarilo tentokrát? Počas návštevy zábavného parku si kúpili magické bublinkové mydlo, ktoré malo splniť ich želania. Malo to, samozrejme, jeden gigantický háčik, ba dovoľm si povedať, že až háčisko. Nejde o mydlo, ale o slzy morskej panny, ktoré spôsobia, že nad domovom SpongeBoba sa zjaví množstvo portálov, ktoré vtiahnu jeho priateľov a obyvateľov podmorského mestečka Bikini Bottom. No a preto sa ich vydáte zachrániť. Predsa len, boli ste to vy, kto to zapríčinil.

A tak sa presúvate z jedného farebného prostredia do druhého a užívate si pohodovú atmosféru. Okrem akéhosi hubu v podaní Bikini Bottom, ktorý je vaším postupom hrou čoraz živší a vy sa doň vraciate po prejdení každej úrovne, tu máte sedem naozaj rozmanitých levelov. Už ten prvý vás hodí do westernového dobrodružstva, kde sa v kovbojskom kostýme vyberiete hľadať veвериčku Sandy a cestou stretnete niekoľko starých známych postáv zo seriálu – samozrejme, nechýba vynikajúci



dabing. Každá úroveň ponúkne bizarný minipríbeh zakončený bitkou s bossom. Tie až na jednu výnimku nepredstavujú žiadnu výzvu, rovnako ako hra samotná, čo je trochu škoda. Viem, Cosmic Shake sa zameriava na deti, pre tie je to tak akurát, ale určite sa dal nájsť kompromis.

### No, this is Patrick

Najnovšie dobrodružstvo SpongeBoba viete prejsť za približne 7 až 10 hodín. Všetko závisí od toho, ako veľmi budete preskúmať jednotlivé levely – tie, navyše, často obsahujú aj skryté poklady, ktoré v mnohých prípadoch viete otvoriť až po získaní nejakej schopnosti v neskoršej časti hry, takže sa do nich môžete aj vrátiť. Nie je to však povinné, sú to také bokovky a potešia najmä hľadačov tajomstiev. Ukryté sú najmä zlaté mince, ktoré potrebujete najmä na odomykanie nových kostýmov pre hrdinskú žltú špongiju. Je ich naozaj veľké množstvo, pričom za paywallom v podobe predobjednávkového bonusu sú schované iba štyri, takže na výber ich je naozaj veľa. Sú milé, rozmanité, v niektorých

prípadoch až bizarné a verím, že ak budete Cosmic Shake prechádzať s vašou ratolesťou, nebude sa ich vedieť nabažiť.

Ide teda o nenáročnú a pohodovú plošinovku, ktorej hrateľnosť vás vráti naspäť do časov minulých. Skáčete, bijete sa s nepriateľmi, na ktorých väčšinou stačia jedna až tri rany, zbierate kozmický sliz a do toho sa občas pripletú nejaký boss, on-rail časť či minihra. Nejde o nič prelomové, ale oproti Bikini Bottom sa mi to hralo akosi lepšie, modernejšie. Pomohli aj novinky, ktoré pribudli do Bobovho repertoáru. Pohyb je o čosi komplexnejší vďaka dvojskoku, plachteniu pomocou prázdnej krabice od pizze a k dispozícii máme aj dobre fungujúci úskok. Postupom času si odomknete aj ďalšie pohyby, ktoré však viete vykonať iba na vopred určených miestach v leveloch. A zabudnúť nemôžem ani Bobove slipy. Tie totiž viete využiť ako prak vhodný nielen na nepriateľov, ale aj pri minihrách a hádankách.

Najväčšou prednosťou je pre mňa už spomínaná atmosféra, o ktorú sa okrem farebnej grafiky, chytľavého hudobného sprievodu či skvelého dabingu starajú najmä naši protagonisti. Hoci si zahráte iba za SpongeBoba, zároveň vás takmer celý čas bude sprevádzať balónový Patrick a ten vás neobšťastní iba komentármi. Stačí chvíľku nehrať, iba sa na neho zapozerať a uvidíte, akú lásku a pozornosť vložili vývojári do tých najmenších detailov. Patrick sa presúva z miesta na miesto, vyvádza rôzne vylomeniny a pomôže dokonca aj v hrateľnosti. Keď vám začne tiecť do topánok, doplní vaše zdravie (merajúce sa v slípkoch) a pri spadnutí do vody vás vráti späť k checkpointu. To je trochu nelogické, keďže žijete pod vodou, ale... asi je dobré nerozoberať to. A





nezaostáva ani samotný SpongeBob, ktorý sa škerí, čo mu sily stačia, a jeho bezbrehý optimizmus si zamiluje každý. Okrem pesimistov, samozrejme.

### Maličké problémy

Zatiaľ som najmä chválil, ale predsa len na rad prídu aj nejaké negatívnejšie slová. Značnú časť hry tvoria súboje a tie sú teda nemastné-neslané. Nepriatelia sú vymyslení celkom pekne, je ich však iba zopár a väčšinu času budete mať pocit, že sa bijete s tromi typmi stále dookola.

V Battle for Bikini Bottom to boli robotickí protivníci, tu sú to až na pár výnimiek doslova slizáci. Obyčajných porazíte na jednu ranu, na tých s granátometom potrebujete rany dve, no špeciálny pozor si treba dať na monštruózných a agresívnych jedincov, ktorí sa vás pokúsia zahlušiť vaňou. Boje sú spočiatku nudné a jednoduché a hoci neskôr pribudne do

vášho arzenálu pohyb, vďaka ktorému budú plynulejšie a zábavnejšie, stále by som oproti BfBB čakal väčší posun.

Zamrzeli aj menšie technické problémy. Pamätám si, ako môj Series X iba ťažko znášal level odohrávajúci sa na filmovom sete. Mám pocit, že počas neho som zaznamenal hádam menej ako 25 FPS na viacerých miestach. Našťastie, stalo sa mi to iba dvakrát a v iných leveloch sa už podobné prepady nevyskytli.

Niekolkokrát ma potrápili aj vypadávajúci zvuk, resp. hudba. Mínusom je aj chýbajúca lokalizácia. Mne to neprekážalo, ale keďže je hra cielená aj na deti, rozhodne by čeština potešila. Najviac ma však iritovala kamera, ktorá neraz spôsobila moju záhubu. Občasné zblbnutie som ochotný tolerovať, na to je človek pri 3D plošinovkách tak nejak pripravený, ale tu som narazil na situácie, keď sa zmenil pohľad,

resp. kamera napríklad uprostred skoku na nebezpečné miesto.

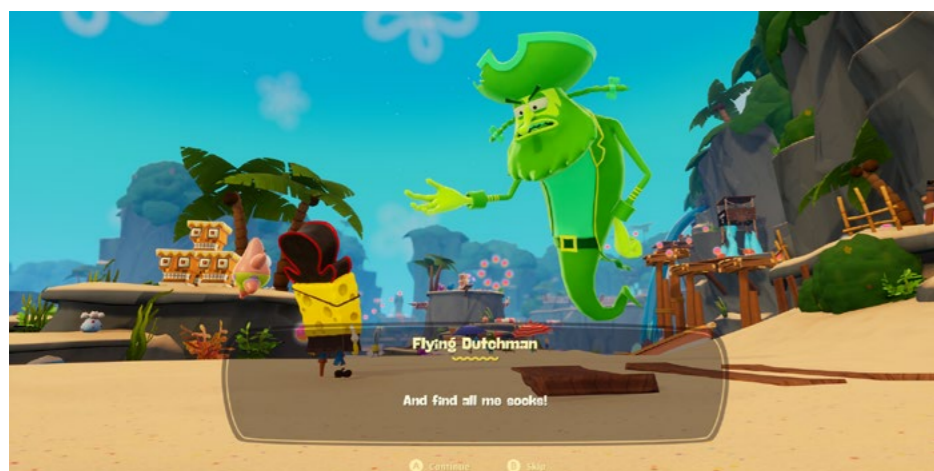
Ale v kontexte celej hry nami vymenované problémy nie sú rozhodujúce, pretože tie dôležité veci sa vydarili.

Rakúski vývojári tak v duchovnom nástupcovi kultovej plošinovky pokračujú v rozvíjaní hutného základu a vzhľadom na to, že tentokrát už museli herný obsah vymýšľať kompletne sami, podarilo sa im to veľmi slušne. Ak váhate, či si teda Cosmic Shake máte kúpiť, možno tento gordický uzol rozsekne fakt, že titul stojí iba 40 eur. Tak čo, vydáte sa zachrániť Bikini Bottom aj vy?

### Záver

SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake je príjemná plošinovka zo starej školy, ktorá si ma získala atmosférou, hrateľnosťou a humorom. Ak jej odpustíte malé chyby, zabaví určite aj vás.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:		
<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
3D Plošinovka	Purple Lamp GmbH	THQ Nordic
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Úžasná atmosféra, ktorá je verná predlohe	- Občas neposlušná kamera	
+ Pohodová klasická hrateľnosť	- Niektoré nepríliš zábavné miesta	
+ Rozmanité levely	- Boj mohol byť prepracovanejší	
HODNOTENIE: ★★★★★		

## RECENZIA SWITCH

# Fire Emblem Engage

TAKTICKÉ BOJE S PRSTEŇMI MOCI



**Oblíbená japonská RPG série prichádza s novým pokračovaním. Odvážni anime bojovníci a bojovníčky sa v najnovšej hre mláti s pomocou prsteňov, v ktorých sú ukrytí ďalší odvážni bojovníci a bojovníčky.**

*Tri prstene elfským kráľom vonku pod nebom, Sedem pánom trpaslíkom v sieňach z kameňa, Deväť mužom z ľudí, ktorých osudom je skon...*

Žarty nabok, hoci sa aj táto fantasy série točí okolo prsteňov, v ktorých je ukrytá prastará moc, s Tolkienom to veľa spoločného nemá. Protagonisti z nového Fire Emblem by solídne poslúžili ako módné ikony pre otaku magazín a mnohokrát som si povedal, že hrdinovia boli dizajnovaní dopredu s myšlienkou, že ich štýl budú fanúšikovia kopírovať pri tvorbe kostýmov na cosplay.

Po obrovskom úspechu Fire Emblem: Three Houses, ktorý vyšiel na Switch ešte v roku 2019, teraz Nintendo prichádza s ďalším dielom. Ten je poctou všetkým predchádzajúcim hrám série. Tvorcovia vymysleli rafinovaný

spôsob, ktorým do hry pridali hrdinov z predchádzajúcich titulov – Fire Emblem má množstvo svetov a vesmírov a ich prepájanie až doteraz nebolo výraznou témou. Duchovia hrdinov minulých hier sa v najnovšom prírastku ukrývajú v prsteňoch s názvom Emblem Ring a jeho nositeľovi dokážu prepožičať svoje schopnosti.

Čo ale nový Fire Emblem ponúka okrem svalnatých bojovníkov a kawaii (japonský výraz pre niečo roztomilé) bojovníčok? Pod okúzľujúcim stredovekým vizuálom nájdeme klasickú formulu, ktorú fanúšikom série netreba predstavovať. Začnete s malou skupinkou bojovníkov, s ktorou sa presekávate klasickými ťahovými súbojmi na štvorcovom bojovom poli. Často sa vám stane, že vás súboj odmení novým bojovníkom, preto sa vaša utešená skupinka rozrastá a vy si budujete efektívnejšiu partiu postáv. Nad tým všetkým visí mechanizmus permadeath, čiže ak vám postava v boji padne, môžete sa s ňou rozlúčiť navždy. Táto formula je tu vycibrená rokmi pokusov. Nový Fire

Emblem funguje od prvej chvíle, tutoriál vás vrhne rovno do akcie a postupne vám servíruje nové mechanizmy s kúskami príbehu o novo prebudenom hrdinovi. Hra vás veľmi rýchlo naučí, ako na bojisku ovládať svoju skupinu bojovníkov a ktoré zbrane sú proti ktorým efektívne. Rovnako rýchlo vás zoznami s príbehom. V kráľovstve sa začali objavovať nepriateľskí Corrupted a netrvá dlho, kým zistíte, že za všetkým stojí zlý Fel Dragon, ktorý bude hlavným záporákom. Titul je od začiatku svižný, jedna kapitola strieda druhú, noví bojovníci pribúdajú, vy sa učíte nové mechanizmy a obtiažnosť pomaly, no adekvátne stúpa. Približne v polovici pre mňa hra jemne stratila dynamiku. Misie sú okrem náročnosti aj zdĺhavejšie, pribúdajú vám prstene a celý mikromanažment medzi misiami trvá dlhšie.

Mapy sú vizuálne zaujímavé, bitky sa odohrávajú na rôznych miestach kontinentu. Prechod medzi zobrazením mapy zvrchu a bojovou animáciou je pomerne plynulý, hra vás tak zbaví



pocitu, že sa pozeráte na stolovú hru s občasnými klipmi, v ktorých sa bojovníci mláčia. Ak by vás ale animácie po dlhšom čase otravovali, viete ich preskočiť, čo je výborná funkcia hlavne vtedy, ak chcete rýchlo vedieť, ako dopadol konkrétny útok. Navyše, po prejdenej misii sa môžete prejsť po mape, porozprávať sa so svojimi spolubojovníkmi a pozberať suroviny.

V boji nájdete na mape množstvo zaujímavých prekážok. V tutoriáli sa naučíte použiť políčko s kričom, ak viete, že budete pod pal'bou. Flóra na bojisku vám zároveň zabezpečí väčšiu šancu na vyhnutie sa útoku. Neskôr pribudnú políčka, ktoré liečia, iné pridávajú obranu, ďalšie prekážajú a dajú sa zničiť, po niektorých sa ťažšie pohybuje, ďalšie posilňujú nepriateľ'ov a podobne. Na bojisku takisto nájdete obliehacie stroje ako balisty a delá, ktoré môžete obsadiť vy aj nepriateľ' a útočiť' za oveľa viac poškodenia na veľkú vzdialenosť.

Všetky boje sa delia na tri typy misií. Misie hlavnej príbehovej linky, ktoré sú nazývané aj kapitoly, sú tým najzaujímavejším, čo hra prináša a zvyčajne posúvajú dopredu príbeh. Okrem nich sa vám postupne budú otvárať aj tzv. Paralogue, čo sú výzvy, v ktorých sa obvykle postavíte duchom vašich prsteňov. Tieto boje sú náročnejšie, no prinášajú príbehovú hĺbku do mechanizmu s prsteňmi Emblem. Tretím typom sú tréningy, ktoré nemajú žiadny vplyv na príbeh a môžete sa v nich len vrátiť na konkrétnu mapu, aby ste v nej porazili pár nepriateľ'ov. Môžete to využiť napr. vtedy, ak sa náhodou zaseknete a hlavná dejová línia bude pre vašich hrdinov príliš ťažká.

Medzi misiami trávite čas v pevnosti Somniel, ktorá sa vznáša nad kontinentom. Spolu s vami tam bývajú všetci vaši spolubojovníci, ktorí

sa na tomto mieste venujú rôznym činnostiam. Kúpu sa v bazéne, obsluhujú v kaviarni či trénujú v posilňovni.

Somniel je v podstate lobby, v ktorej nájdete všetky potrebné funkcie na manažovanie svojho tímu – obchody s vybavením, kováča, ktorý vám vylepší zbrane, nástenku, vďaka ktorej môžete sponzorovať jednotlivé krajiny na mape, aby ste z nich následne dostali lepšie odmeny, a komnatu s prsteňmi, kde skladujete všetky svoje Emblem Rings. Tam ich môžete priradiť bojovníkom, vytvárať nové Bond Rings (čo sú prstene menej známych hrdinov, ktoré ponúkajú slabšie bonusy) alebo môžete svoje Emblem Rings „vyleštiť“. Ide o mechanizmus, aký by ste v hre od západného štúdia hľadali zbytočne a úplne sedí do ázijského anime univerza. Pomocou páčky viete prsteň vyleštiť handričkou a dostať tak malý bonus do ďalšieho súboja.

Nový Emblem Ring zvyčajne dostanete aj s bojovníkom, ku ktorému sa viaže príbeh o tom, prečo prsteň má. V záujme taktiky a efektivity vášho tímu ale môžete



prsteň nasadiť ktorejkoľvek postave. To vytvára množstvo kombinácií bojovníkov a schopností prsteňov. Hlavnou funkciou prsteňov je (okrem štýlového ducha, ktorý sa vznáša nad vašim bojovníkom na bojisku), že umožnia postavám raz za misiu využiť schopnosť Engage, ktorou sa spoja so svojím pomocníkom z histórie a na tri kolá majú možnosť využiť jeho špeciálnu schopnosť, zbraň a ďalšie vlastnosti. Vizuál takto zmenených bojovníkov mi pripomínal niečo medzi hrdinami z Overwatch a technológiami z Legend of Zelda: Breath of the Wild. Celkovo je tento mechanizmus mimoriadne efektívny a ponúka vám možnosť siahnuť po extra sile. Podľa počtu prsteňov, ktorými disponujete, si tak viete vypočítať, v ktorých momentoch misie ju budete potrebovať. Väčšina týchto schopností silou naozaj vyčíta medzi ostatnými – s prsteňmi sa môžete teleportovať rovno k nepriateľ'ovi, aby ste ho na jeden úder zabil, alebo vylečíte životy celému tímu a jednému svojmu bojovníkovi zredukujete zdravie na posledný bod života.

Čo sa týka technického spracovania hry, jednou z prvých vecí, ktorú si všimnete, je veľmi príjemné rozhranie. Fire Emblem je titul s množstvom atribútov, ktoré v istom momente potrebujete vidieť a budete ich hľadať v rôznych menu. Tvorcom sa podarilo vytvoriť funkčné a prehľadné rozhranie, ktorým budete po pár hodinách navigovať úplne intuitívne. Či už ide o prepínanie medzi jednotkami, výber zbraní a prsteňov pre charakter alebo zistenie, kam môže ktorá postava ísť. Rovnako veľa informácií môžete dostať aj o svojich súperoch. Vzdušná čiara medzi nepriateľ'om a charakterom, ktorým hýbete, vám rýchlo napovie, kedy sa dostanete nepriateľ'ovi na dosah a môžete od neho čakať v budúcom ťahu úder. Navyše, potreba kontrolovať tieto informácie rastie priamo úmerne s

obt'aznosťou hry, takže ak na začiatku nebudete polovicí tabuliek rozumieť, je to úplne v poriadku. Kým to skončí, pochopíte, o čo v nich ide a nájdete si všetko potrebné.

Medzi ďalšie zvýšenie komfortu patrí aj príbehovo odôvodnený Time Crystal, ktorý viete využívať neobmedzene. Vďaka nemu sa môžete v misii vrátiť o toľko ťahov dozadu, koľko potrebujete. Je to primárne odôvodnené tým, že ak by vám náhodou zahynul bojovník, na ktorom je postavený váš tím, pravdepodobne by ste hru vyplli bez uloženia a začali misiu odznova. S Time Crystal takúto fatálnu situáciu viete zvrátiť.

Aj napriek tejto možnosti som nechal niektoré postavy umrieť, aby som videl, aký dopad na príbeh a na silu môjho tímu to bude mať. A musím povedať, že na normálnej obt'aznosti to vôbec neprekážalo. Okrem veľmi príjemného rozhrania sa Fire Emblem poučil od západného trhu aj v ďalšej veci. Výrazne znížil nevyhnutnosť potreby bonusov zo ťahov medzi postavami a celkovo tento mechanizmus upravil tak, aby si ho mohli užiť všetci, ktorých baví, ale aby nenútil hráčov robiť zoznamku svojim bojovníkom, ak o to nestoja.

Aj napriek tomu, že Fire Emblem bol stále prevažne singleplayer ságou, tvorcovia sa snažili priblížiť trendom a pridať tu online možnosti. Tie sa v najnovšom prírastku do série otvárajú v Tower of Trials, ale nie je to taký multiplayer, aký by ste čakali. Môžete si vytvoriť svoj tím, umiestniť ho na mapu a nechať online hráčov, aby ho vyzvali na súboj.

V ňom váš tím ovláda počítač, aby to netrvalo príliš dlho. Ďalším online módom je Relay Trials, v ktorom má každý hráč niekoľko kôl, kým celú hru posunie niekomu inému, kto ju ďalej hrá so svojim tímom. Akokoľvek zmätene to znie, ide o



premyslený mód, ktorý si po niekoľkých pokusoch obl'úbite. Naráža však na slabý balans a často sa môže stať, že je pre vás súboj príliš ťažký, alebo príliš jednoduchý. Ak by som mal Fire Emblem Engage niečo vytknúť, určite je to biedny anglický dabing. Viem, že praví fanúšikovia japonských RPG titulov ich hrajú s japonským dabingom a anglickými titulkami, ale ak náhodou nie ste nadšencom, anglický dabing vás naozaj nepoteší. Je totiž je strnulý, plný prvoplánovo piskľavých hlasov a celkovo je nadmieru nezaujímavý. V dnešnej dobe sme zvyknutí na vyššiu kvalitu dabingu.

Ďalšiu výčitku by som smeroval k tempu hry a konkrétnych misií. Zatiaľ čo v prvej polovici všetko šľape a vy sa nestíhate čudovať, čo ďalšie sa vám odomklo, v tej druhej s nástupom vyššej obt'aznosti už nastane čas aj na nejaký ten grind a opakovanie už prejdenej misií, čo nie je obl'úbeným mechanizmom. Problémom s tempom trpia aj niektoré misie, najmä tie, ktoré nekončia súbojom s bossom. V istom momente na bojisku jednoducho získate presilu a už len potrebujete upratať zvyšky nepriateľ'ov. Vtedy už hra

až taká zábavná nie je a niektoré ťahy len preskupujete armádu, aby sa dostala k nepriateľ'om. To je ale výčitka, ktorá by sa dala aplikovať na celý žánr ťahových RPG.

Tieto pripomienky sú ale len drobnými chybičkami krásy na výnimočnej hre, ktorá dokazuje, že Nintendo Switch má čo povedať aj v roku 2023. Fire Emblem novým pokračovaním potvrdil svoj status klasiky na poli ťahových RPG a je titulom, ktorý je dostupný nielen oddaným fanúšikom, ale aj novým hráčom. Som si istý, že Fire Emblem Engage nebol posledným dielom série a hra sa vráti na Switch, alebo na čokoľvek ďalšie, s čím Nintendo v budúcnosti príde.

## Verdikt

Fire Emblem Engage spĺňa všetky požiadavky na ťahovú RPG v roku 2023. Drží sa osvedčenej formuly, ktorú nastolil pred tridsiatimi rokmi, a zároveň prináša množstvo noviniek, aby prekvapil skúsených hrdinov aj ľuď, ktorí so žánrom začínajú. Čistý dizajn rozhrania a prehľad na bojisku je dôkazom posunu vo vývoji videohier za posledné roky. Pre fanúšikov anime a otaku ide o povinnú jazdu a pre všetkých fanúšikov ťahových RPG je to jednoznačne udalosť roka

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Ťahová RPG	Výrobca: Nintendo	Zapožičal: Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Vizuál a prvotný dojem z hry	- Problémy s tempom hry	
+ Mechanizmus Engage funguje mechanicky, graficky aj príbehovo	- Podpriemerný anglický dabing	
HODNOTENIE: ★★★★★		



## Returnal

ORIGINÁLNY ROGUELIKE S AAA PRODUKCIOU Z PS5 VÍTAME NA PC



Ďalšia exkluzivita od Sony, ktorú si môžeme užiť vo vylepšenej verzii pomocou klávesnice a myši. Tentokrát ide, dokonca, o titul, ktorý bol vyvinutý priamo pre PlayStation 5 a nejde ani o takú starú hru. O Returnal, ako kandidátovi na PC verziu, sa hovorilo už dávnejšie a napriek tomu, že nejde o jednu z „vel'kých“ IP, ide o ďalší signál, že podobných portov môžeme čakať len a len viac.

### Bullet-hell z pohľadu tretej osoby

Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že Returnal je typická sci-fi strieľačka z pohľadu tretej osoby. Tento dojem nie je úplne chybný, no hlavným žánrom je roguelike. Ak ste sa so žiadnou podobnou hrou ešte nestretli, v skratke, nejde o lineárnu akčnú hru s presne zafinovaným koncom. Práve naopak, váš postup hrou sa bude rešartovať, a to zakaždým, keď zomriete alebo keď sa vám podarí dosiahnuť nejaký míľnik v príbehu.

S tým sa zároveň mení aj vaše vybavenie, schopnosti a podobené. Každý takzvaný „run“, čiže spustenie hry, je unikátny a hra sa v mnohých ohľadoch spolieha hlavne na faktor rng, teda náhodný generátor toho, čo získate alebo akí nepriatelia budú čakať v ďalšej miestnosti.

Pri mnohých podobných hrách príbeh, ak vôbec nejaký je, nehrá hlavnú úlohu. Väčšinou má úlohu dotvárať atmosféru alebo vysvetliť samotné zasadenie hry. V prípade Returnal je príbeh komplexnejší a odkrýva sa postupne, teda s každým úspešným postupom. Hlavnou hrdinkou



je astronautka Selena, ktorá havarovala na cudzej planéte Atropos. Po niekoľkých stretoch s nepriateľskými monštrami si uvedomí, že je uväznená v časovej slučke. Ak zomrie, opäť sa prebudí na mieste havárie. Zároveň s každým úmrtím prichádza aj o pamäť, takže hlavným „rozprávačom“ sú nahrávky, ktoré kade-tade zanechalo jej minulé ja. Čo sa týka roguelike, ide o výborné zasadenie, keďže veľmi jednoduchým spôsobom vysvetľuje, prečo robíte opakovaně to isté. Citlivé povahy však treba upozorniť, že hra obsahuje aj niekoľko jumpscare momentov. Vo finále je však celý dej zmatečný, a tak či tak si budete musieť pozrieť nejaké video, ktoré ho vysvetlí ako celok.

Každý run pozostáva zo série miestností, pričom ich obsah je náhodne generovaný. Môže ísť o rôzne artefakty, vylepšenia, pasce či tajomstvá. Väčšinu strážia nepriatelia so stále zväčšujúcou sa silou a počtom. Samotné súboje sú rýchle a klasik by povedal, že aj zbesilé. Väčšina nepriateľov sa neustále presúva, používa špeciálne schopnosti a strieľa veľké množstvo projektílov.

Prežiť znamená byť neustále v pohybe, šprintovať a používať dash. Dôležité je za každú cenu vyhýbať sa zásahom, aby ste si udržali vysokú úroveň adrenalínu. A života tiež nemáte veľa. Zbraní máte na výber hneď niekoľko a ich alternatívne režimy sú tiež náhodne generované. Returnal určite nepatrí medzi najľahšie hry, a preto nejde o hru pre každého. Vo vyšších úrovniach vie byť natoľko chaotická, že vám rozprúdi krv v žilách, a v prípade nezdaru budete búchať do stola a pýtať sa samého seba, prečo ste sa neuhli.

Po niekoľkých neúspešných pokusoch a poučení o tom, ako čo funguje, však

príde zlom. Jeden run vie zabráť značné množstvo času a vo finále často ani nič neodmknete, pretože ste sa nedostali dostatočne ďaleko. Opakovaná frustrácia zo zamrznutého postupu vie následne prerásť do stereotypu. Hre jednoducho chýba viac obsahu, či už vo forme hlbších RPG prvkov, alebo väčšieho počtu vylepšení.

Neustále rozhodnutia, s rovnakou mierou rizika ako odmeny, sú tiež dvojsečná zbraň. Otvoríte truhlicu, ktorej otvorením riskujete debuff, pričom ani nevíete, čo je jej obsahom? Vstúpíte do špeciálnej miestnosti, s výzvou poraziť všetkých nepriateľov za lepšiu odmenu, aj keď riskujete koniec hry? Niekedy som mal pocit, že hra je až príliš „nefér“ a pomyselný hod kockou bol v mojom prípade zakaždým neúspešný.

Takže lepšou cestou je ignorovať menšie vylepšenia a spoliehať sa len na istotu. Najviac sa mi táto taktika osvedčila pri bossoch, pretože posledné, čo pri nich potrebujete, je mať na sebe niekoľko debuffov a ešte, nedajbože, typu: znížené poškodenie, alebo niečo podobné.

Paradoxne, tým, čo by Returnal mohol byť, ukazuje DLC The Tower of Sisyphus, ktoré je v PC verzii už pribalené. Ide o nekonečnú výzvu, v ktorej postupujete z jednej miestnosti do druhej. Akcia ide už od začiatku na plné obrátky, no zároveň hra nešetří odmenami a vylepšeniami. A, navyše, stačí vám pár minút na to, aby ste prekonal predchádzajúce high score. Priznám sa, že v mnohých ohľadoch by mi tento Returnal sadol viac.

### Unreal Engine 4 na maximum svojich možností

Mimozemská krajina planéty Atropos je správne ponurá a vzhľad všetkých

bytostí si jasne berie inšpiráciu v tvorbe H. R. Giger. Túto tmavú a strašidelnú scéneriu osvetľuje jedine neustály prívál neónových zábleskov z výstrelov a explózií.

Vizuál Returnal je ohromný. Úžasne vyzerá najmä obrovské množstvo všetkých efektov, ktoré sa na obrazovke dejú bez prestávky. Počas recenzovania som už bol pripravený kritizovať, ako sa hra na mojej zostave hýbala, no dobrou správou je, že day one update skoro všetky problémy odstránil (stuttering je aj naďalej prítomný). Pod šesťdesiat snímok za sekundu som sa nedostal ani na najvyššej úrovni nastavení, 1440p.

Presne to, čo od hry zameranej na rýchlu a presnú akciu potrebujete. Ray-tracing efekty sú síce veľmi pekné, no pri takto frenetickej hre si ich ani nestihneme vychutnať. Pochváliť musím aj soundtrack, ktorý je správnym mixom ambientných zvukov a často budí až hororovú atmosféru.

### Verdikt

Ide pri Returnal o revolúciu v arkádových hrách alebo o počiatok rozmachu roguelike hier? Určite nie. Na indie scéne existuje množstvo titulov, ktoré majú originálnejšie herné prvky alebo premisu.

Avšak, nikto na dosiahnutie svojej predstavy nemal taký rozpočet ako Housemarque. Vďaka tomu returnal disponuje bezkonkurenčným vizuálom, úchvatnou hudbou a zvukmi, a taktiež veľkým množstvom obsahu, ktorý budete objavovať pokojne aj desiatky hodín. Otázka však je, či máte trpezlivosť na náročnejšie hry, či sa prehrýziate cez niektoré stereotypné časti, a či ste ochotný dať vyššiu sumu za niečo, čo poznáte z nezávislej scény za pár eur.

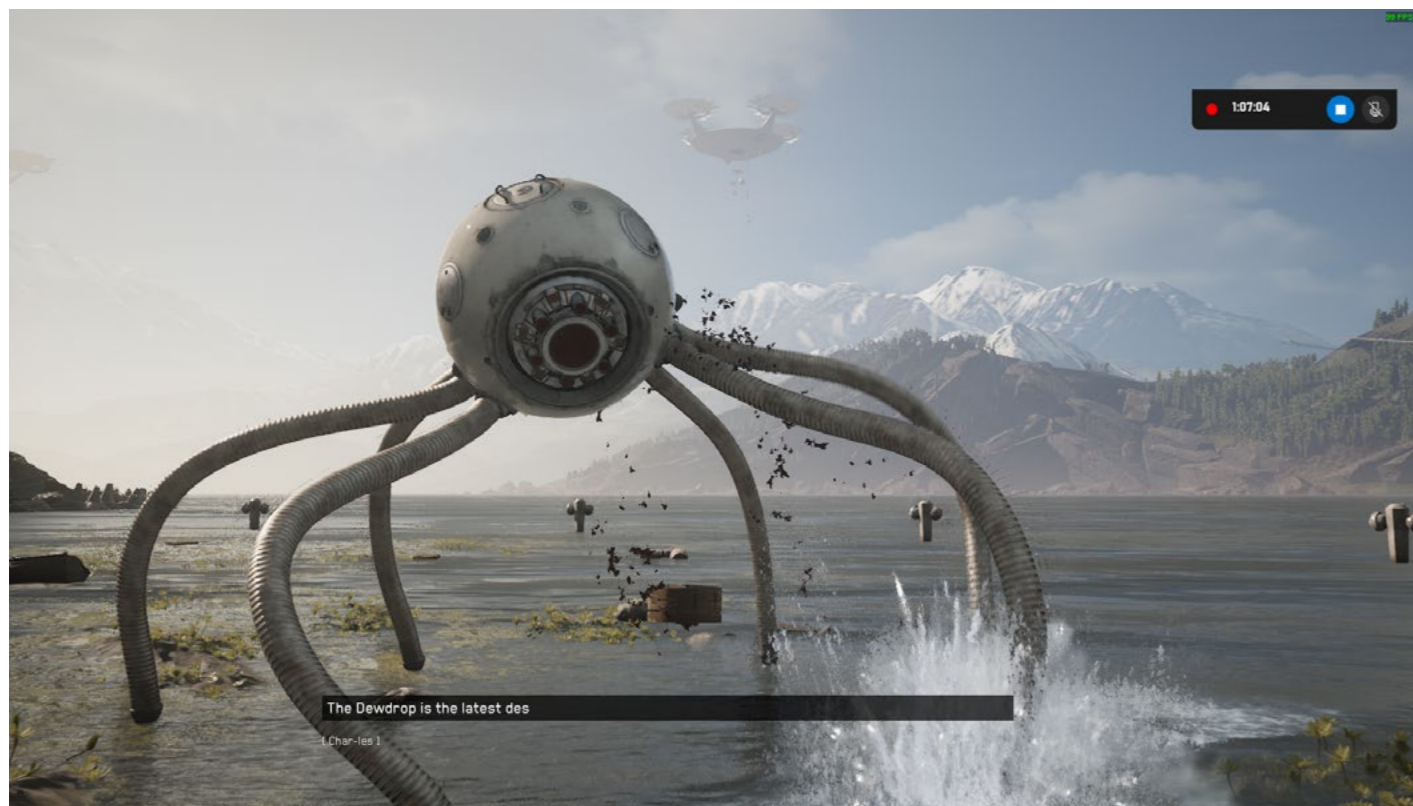
Returnal jednoducho nie je pre každého, ale pre fanúšikov žánru ide o zaujímavý prídavok.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Akcia	Housemarque	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ audiovizuálne spracovanie a najmä hudba	- stereotyp a s ním spojené dizajnové rozhodnutia	
+ skvelá akcia a pohyblivosť	- vyššia cena	
+ výborná atmosféra		
HODNOTENIE: ★★★★★		

## Atomic Heart

UTÓPIA SOVIETSKEHO ZVÄZU ZMIETANÉHO VZBUROU ROBOTOV



Práve vydaný Atomic Heart je v poslednom období kontroverznou a mnohými diskutovanou témou. Najväčšie otázky sa vynárajú nad napojením štúdia Mundfish na ruskú vládu, preto sa, pochopiteľne, niektorí hráči pasujú s morálnou dilemou, či je dobrý nápad hru podporiť, alebo nie. To, či to urobíte, nechám výhradne na vás, my sa pod'me pozrieme na to, ako dlho vyvíjaný titul obstál z hľadiska kvality a či si po tejto stránke zaslúži vašu pozornosť.

V Atomic Heart sa ocitáme v alternatívnej histórii, konkrétne je to utopický Sovietsky zväz v 50. rokoch minulého storočia. Hra vás vhodí doprostred diania a vy sa razom ocitáte v záplave nových informácií, ktoré k vám prúdia z každej strany, až zozáčiarkate budete mať úzkosť z toho, aby ste ich všetky vstrebali. Ani sa nenazdáte a idylka komunistického mokrého sna Sovietskeho zväzu s'ta technologickéj veľmoci, v ktorej je každý spokojný a usmiaty, sa vám rozpadá pred očami. Svet ovládaný technológiami,

v ktorom sú na každom rohu roboti rôzneho druhu, sa razom premení na peklo. Vzbur strojov spôsobí chaos a vy máte plné ruky práce s riešením tohto problému. Súdruh Sergej Aleksejevič Nečajev, ktorého očami sa pozeráte na svet, našťastie, nie je žiadny amatér, ale skutočný vojnový veterán. Agent P-3 síce utrpel v minulosti stratu pamäte, to však nič neuberá z jeho schopností.

Po celý čas vám bude robiť spoločnosť „hovoriaca rukavica“ Charles, špeciálna a unikátna technológia, ktorá je poháňaná umelou inteligenciou. Bude nielen vašim mentorom, ale aj spolubojovníkom. Všemocná ľavá ruka plná schopností sa vám môže zdať akási povedomá, no a podobností s inými hrami a nápadnej inšpirácie nájdete v Atomic Heart hneď niekoľko.

Oplýva nielen očividnou podobnosťou so sériou Bioshock, ale občas vám bude pripomínať aj Half-Life, Portal či dokonca Dying Light. Samozrejme,

nemôžeme povedať, že by tieto hry vyslovene vykrádała, len sa veľmi nápadne inšpiruje. Celkom šikovne si prepožičiava a kombinuje viacero dobrých mechanizmov z rôznych známych titulov, no dokopy aj napriek všetkému ponúka pomerne unikátny zážitok.

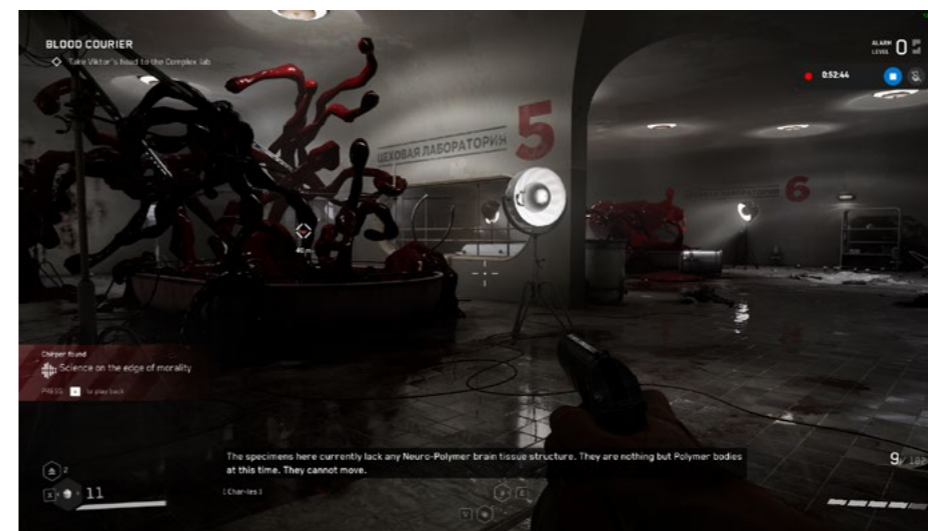
Atomic Heart je vcelku náročný kusok, čo ma na ňom naozaj bavilo. Aj napriek adaptácii moderných mechanizmov vás nebude vodiť za rúčku a často budete nútení počúvať a rozmýšľať, pričom najviac vyniká v lineárnych pasážach, ktoré tvoria majoritnú časť hry. Súčasťou je aj otvorený svet, ale ten je nedotiahnutý a občas som mal pocit, že by bolo lepšie, ak by tento element tvorcovia radšej vynechali. Neprehľadná a poriadne mäťúca je najmä mapa, v ktorej sa stále vôbec nevyznám. Otvorený svet nedisponuje sandboxovými možnosťami, na ktoré sme zvyknutí u konkurencie – niektoré jeho miesta sú síce celkom zaujímavé, ale okrem všadeprítomných a neustále sa



objavujúcich robotických nepriateľov vám veľa neponúkne. Svet teda slúži hlavne na presun medzi jednotlivými pasážami a nenájdete tu žiadne questy a postavy, ako by ste možno čakali. Zaujímavé na ňom aspoň je, že je pomerne nebezpečný a jeho prebádanie môže dávať zmysel v neskorších fázach hry.

Gro hráteľnosti teda tvoria lineárne pasáže, ktoré sú dobre spracované a zábavné. Misie v sebe kombinujú prvky puzzle, akciu telo na telo, ale dostanete tiež možnosť zastreliť si. Titul šetrí prestrihovými scénami a väčšie množstvo informácií si vypočujete „za pochodu“ počas rozhovoru s vašim dôverníkom Charlesom, čo je v konečnom dôsledku dobre. Hre to pridáva na plynulosť, hoci v niektorých momentoch sa vám môže stať, že budete pozerat' do steny a počúvať hovoriacu rukavicu, pretože ak budete bezhlavo utekať na miesto určenia, tak sa stane, že sa konverzácia preruší.

Postup pasážami vám s'tažia hádanky a puzzle. Šifry na dverách sa postupne



naučíte rozlúštiť pomerne rýchlo a potom začnú byť aj trochu otravné, ale hádanky v misiách sú naozaj nápadité a pri niektorých sa vám mozgové závitky rozzeravia do biela, čo musím pochváliť. Súbojový systém telo na telo je jednoduchý, ale dobre spracovaný, pričom

súboje sú občas poriadne napínavé. Dobrý pocit som mal aj zo strelby a páči sa mi, že tvorcovia kladli dôraz na to, aby ste sa nemohli prestrelať hrou hlavnehlava, ale musíte si dávať pozor na každý náboj, ktorý vystrelíte, pretože inventár má obmedzenú kapacitu.

Hlavne zozáčiarku si musíte vybrať, či dáte prednosť väčšiemu množstvu munície, ale obmedzíte liečiace kapsuly, alebo budete namiesto piatich zbraní nosiť iba dve.

Inventár je riešený na spôsob, aký môžete poznať napríklad z Escape from Tarkov. Každý predmet zaplní sloty v závislosti od jeho veľkosti. Tento herný mechanizmus

ma nesmierne bavilo a pridáva ako na náročnosti, tak aj na zábave. Inventár je teda potrebné priebežne sledovať počas toho, ako budete hľadať loot, pretože hra nerozlišuje, čo si môžete z truhlíc a políc vziať a čo nie.

Všetky predmety sa vám razom ocitnú v tomto úložisku a keď si nedáte pozor, tak sa vám zaplní zbytočnosťami, pre ktoré nemáte práve v tom momente využitie. Dajú sa síce presúvať do skladiska, k tomu však máte prístup len v určitých fázach hry cez špeciálne terminály.

V hre sa nachádza aj dobre spracovaný RPG systém, ktorého menu vám bude sprístupnené tiež iba cez tieto terminály. Vaša postava ovláda niekoľko základných schopností, pričom každá z nich má svoj špecifický strom. Body sú obmedzené, budete tak nútení vybrať si, ktoré z nich si vylepšíte na maximum. Ale keďže sa tento strom dá kedykoľvek vyresetovať, môžete skúšať, čo vám bude najviac vyhovovať. V termináloch



si okrem kupovania skillov vyrábate zbrane, muníciu aj liečivo. Blueprínty k zbraniam sú však dobre ukryté a nie je jednoduché ich nájsť. Mne sa nepodarilo po dohraní dostať k všetkým z dostupných nákresov a to som sa pri bádání snažil byť naozaj dôsledný. Atomic Heart teda aj takýmto spôsobom ponúka priestor pre opätovné hranie.

Hardcore hratel'nosť podporuje aj systém ukladania, pri ktorom musíte byť na pozore a využiť každú možnosť uložiť si hru manuálne. Aj toto je možné, ako inak, len v termináloch, ktoré nie sú na každom kroku.

Ak sa teda pozabudnete, môže sa vám stať, že pridete o dôležitý progres a stratíte pokojne aj niekoľko hodín. Titul si vyžiada vašu pozornosť aj pri súbojoch s nepriateľmi, pri ktorých musíte dbať na to, voči akým útokom sú rezistentní a naopak.

Toto sú elementy, ktoré vám môžu spôsobiť nemalú frustráciu, no ak budete rešpektovať herné mechanizmy, tak boje môžu byť aj naozaj zábavné. Po dlhej dobe som nemal pri hraní pocit, že len prechádzam akýmsi interaktívnym filmom.

Za unikátne a dobre zapamätateľné považujem aj art štýl a peknú grafiku. Vizualne spracovanie si žiada pochvalu po každej stránke, či už ide o okolitý svet, alebo sa bavíme o dizajne jednotlivých

robotov a bossov. Rovnako dobre je prepracovaná zvuková stránka hry, ktorá zvýrazňuje nielen jej „hororové“ pasáže, ale aj tie akčné. Úvodzovky som použil preto, lebo niektoré momenty mohli byť na môj vkus o čosi strašidelnejšie, no aj tak nie sú vôbec zlé – o napínavé chvíle tu rozhodne nie je núdza.

A zabudnúť nesmiem na dobre vymyslené súboje s bossmi, kde vás titul opäť núti, aby ste používali dôvtip, inak vás potrápia už na najľahšej obtiažnosti.

Na margo výkonu hry musím poznamenať, že na mojom PC s RTX 3060 bežala excelentne. V lineárnych pasážach som si väčšinou vychutnával plynulých cca 120 FPS na vysokých detailoch, pričom pokles snímkovania som zaznamenal až v otvorenom svete, no aj tam som mal solídnych plus mínus 80 snímkov za sekundu.

Na porovnanie, na maximálnom grafickom nastavení sa snímkovanie v mojom prípade pohybovalo okolo 50 FPS v otvorenom svete a asi 100 v interiéroch. Tieto hodnoty som dosahoval na FullHD rozlíšení. Vzhľadom k prepracovanému vizuálu je Atomic Heart zvládnutý po tejto stránke dobre, pričom občasné prepady nestoja za reč.

A hoci titul poväčšine pôsobí naozaj solídnym dojmom, zážitok mi predsa len kazilo niekoľko vecí. Bugov tu síce nie je priveľa, no najčastejšie ma potrápilo

zaseknutie postavy, a to hlavne v častiach otvoreného sveta. Neraz som o život prišiel preto, že som sa nemohol pohnúť zo zaseknutého miesta a nepriatelia ma jednoducho ubili na smrť. Krv mi pil aj charakter hlavnej postavy a niektoré z hlavných questov boli naozaj nezábavné a zbytočne zdĺhavé. Celkový dojem tiež kazil fakt, že trofeje sú zabugované a dookola sa odomykajú tie isté.

### Verdikt

V konečnom dôsledku musím povedať, že Atomic Heart ma napriek prvotnej averzii a nesympatickému komunistickému prostrediu naozaj milo prekvapil. Väčšinu z toho, čo nám autori naservírovali, urobili naozaj dobre a herné mechanizmy aj príbeh majú hlavu a päť. Ak hre prepáčite niekoľko nedokonalostí, tak sa vám odmení slušnou porciou zábavy a ponúkne aj potenciálnu znovuhratel'nosť.

Martin Rác

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS s prvkami RPG	Focus Ent.	Playman
PLUSY A MÍNUSY:		
+ grafika a art štýl	- nedotiahnutý	
+ hudba	otvorený svet	
+ povedomé, ale	- niektoré questy sú	
dobre adaptované	zbytočne zdĺhavé	
herné mechanizmy	- charakter	
+ prvky zo starej školy	hlavnej postavy	
HODNOTENIE: ★★★★★		

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



## NÁSTROJE AXIS

# Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na [www.axis.com/tools](http://www.axis.com/tools)



# Hogwarts Legacy

HOGWARTS LEGACY JE PRE SVET HARRYHO POTTERA PODOBNOU REVOLÚCIOU AKO PRVÉ FILMOVÉ SPRACOVANIE



**Ak ste si mysleli, že Rokfort bol za čias Harryho Pottera nebezpečný a zaujímavý, skúste ho navštíviť v 19. storočí.**

Prvý let na metle okolo majestátneho Rokfortského hradu – obrovského a detailnej stavby v škótskej vysočine – je niečo, na čo budem spomínať ešte veľmi dlhý čas.

Práve som sa vracal z potuliek po Zakázanom lese, prútik som mal ešte žeravý zo súboja so skupinou pytlíakov a temných čarodejníkov a v začarovanej taške som prenášal hippogrifa a dvoch jednorožcov, aby ich niektorý z lovcov náhodou nezabil kvôli cenným materiálom. V núdzovej miestnosti hradu, ktorú zhruba o sto rokov neskôr vypáli Vincent Crabbe prekliatym ohňom, sa stanú trvalou ozdobou môjho vivária, spolu s testralmi a ďalšími čarovnými bytosťami.

Najlepšie na tom je, že som ani nemusel pristáť kdesi pri hlavnej bráne, ale stačilo na hlavnom moste, ktorý je súčasťou

rokfortského exteriéru – v hre totiž v podstate absentujú načítavacie obrazovky a celá mapa je jeden plynulý, obrovský herný svet. Možno na metle neviete vletieť až do okna svojej klubovne, ale to ma, ako bývalý omorského študenta, ktorý aj tak býva v podzemí pri kuchyniach, nikdy netrápilo.

Keď máte navyše ako na dlani nielen celý hrad so všetkými známymi aj menej známymi chodbami, ale obrovský kus Škótska spolu s ním, prečo by ste sa mali zdržovať medzi štyrmi stenami intráku?

Svoju postavu som pomenoval Henry Tollwick, čo mi skrátka k jeho bifol'morskému pôvodu extrémne sedelo, a veril som rozhodnutiu triediaceho klobúku, ktorý ma prifáril do fakulty s jazvecom v erbe. Fakulta v hre, okrem kozmetickéj stránky, nehrá veľkú rolu, ale ak sa na to pozriem z roleplay stránky, Bifl'omor to s klubovňou jednoznačne vyhral. Nielenže je hneď vedľa kuchyne, ale je útulná a pripomína hobitu nору. Na rozdiel od Slizolinu nie je kdesi v chladných

žalároch ani sa do nej nemusím štvrať cez neviemkoľko schodísk, ako to má Bystrohlav – nehovoriac o tom, že tí ešte musia vždy najprv vyriešiť hádanku.

V konečnom dôsledku je však jedno, či ste v hre modrý, zelený, žltý alebo červený, alebo či máte prútik z ovocného stromu, tisu či bazy, pretože vaša postava – ktorej určite pohlavie, výzor či tón hlasu – je výnimočná kvôli niečomu úplne inému. Oplýva totiž starodávnou a veľmi zriedkavou (a mocnou) formou mágie. Ako veľmi nadaný študent, ba až génius, preto na Rokforte začínate v piatom ročníku, ale ešte kým sa prvýkrát dostanete do Veľkej siene, čaká vás pomerne dlhé „intro“, ktoré sa čiastočne odohráva napríklad v Gringottbanke, ale aj kdesi pri oceáne.

Keď asi po hodine až dvoch prekonáte pomerne zaujímavý úvod do hry, ktorý, mimochodom, veľmi šikovným spôsobom objasní, prečo patríte medzi hŕstku ľudí, ktorí dokážu vidieť testraly, sa odrazu sa kamera oddiali, cut-scéna sa skončí a vy

stojíte kdesi v centrálnej hale Rokfortu pri soche s morskými panami a vlkodlakom a premýšľate, kam, dočerta, máte ísť. Doteraz ste mali pred sebou lineárnu cestu, ktorá vás takpovediac držala za ruku, ale teraz môžete ísť doslova kamkoľvek. Niežeby ste nevedeli, čo máte ďalej robiť, nápovedy k jednotlivým úlohám tu, samozrejme, máte, ale vidíte pred sebou, vedľa seba aj za sebou množstvo dverí a každé vedú k ďalším dverám, do ďalších chodieb a iných zákutí hradu.

A všetko vyzerá tak skvelo, že to chcete vidieť okamžite, naraz.

Len po Rokforte sa viete motať desiatky minút, ba možno aj hodiny, a aj tak neodhalíte každý jeden krb s hop-šup práškom, ktorý funguje ako chytrá a veľmi prirodzene pôsobiaca forma rýchleho cestovania. Všetko, čo poznáte z filmov a kníh, tu je – meniac sa schodiská, hýbajúce sa portréty, miesta ako Veľká sieň, astrologická veža, kde zomrel (teda, pardon, ešte len zomrie) Dumbledore či vstup do chrabromilskej klubovne za portrétom Tučnej panej.

Množstvo vecí by tu ani byť nemuselo, nikomu by nechýbali, ale napriek tomu si vývojári dali námahu s tým, aby ich neprehliadli. Pozrite sa tak môžete napríklad do prefektskej kúpeľne, do dievčenských záchodov v podzemí, kde sa na jednom z kohútikov nachádza malá rytina hada, o ktorej nikto netuší, prečo tam je.

Nájsť môžete aj portrét Barnabáša bláznivého, obraz s ovocím, kde stačí poštekliť hrušku, aby ste odhalili tajný vchod do kuchyne pod Veľkou sieňou či veľkú bálóvu miestnosť, kde chodia duchovia sláviť deň svojho úmrtia. Neraz narazíte na ducha Zloducha, ako strpčuje život študentom, budete počuť plačúcu



Sivú pani, občas si vypočujete, ako na niektorého študenta nakričí vrešťadlo. Študenti budú všade a v mnohých prípadoch nebudú len tak stáť, ale vykonávať určitú činnosť, prípadne, ak ste ich už stretli, na vás reagovať. Postupne sa to možno „opozerať“, ale kým sa tak stanete, budete hodiny žasnúť nad tým, ako živo a uveriteľne pôsobiaci Rokfort je.

Vďaka filmom sme vždy vedeli, ako Rokfort vyzerá zvonku, a ide naozaj o majstrovskú interpretáciu v hre, no nikdy sme nemali možnosť preskúmať každý jeden hradný kút. Autori preto pred sebou mali neľahkú úlohu – museli vytvoriť kompletnú mapu celej školy, ktorá spájala všedné aj nevšedné miesta, tie známe aj neznáme, a naplniť ju aj „lórom“, ktorý nemusí nutne pochádzať z pera Rowlingovej; alebo je taký zapomenutý, že ani neviete, že ste o ňom niekedy čítali.

Len málokedy majú pred sebou vývojári až takúto obrovskú a náročnú výzvu – vytvoriť vernú interpretáciu niečoho, čo je na jednej strane familiárne a známe pre milióny ľudí, ale na strane druhej niečoho,

o čom máme len útržkovité, nekompletné predstavy. Po celý čas navyše museli myslieť na to, že až bude hra hotová, dostanú ju do rúk zástupy fanúšikov, ktorí na Potterovi vyrastali a pravdepodobne majú celý tento svet v malíčku. A nikto nie je kritickejší než zarytý fanúšik.

Harry Potter totiž ovplyvnil celé generácie čitateľov a neskôr aj priaznivcov filmu. Pre mnohých z nás ide o srdcovú záležitosť, pretože sme na knihách o čiernovlasom čarodejníkovi s jazvou v tvare blesku na čele jednoducho vyrastali. Kníhkupectvá sme brali útokom vždy, keď vyšiel slovenský preklad Tajomnej komnaty, Vážna z Azkabanu, Ohnivej čase, Fénixovho rádu, Polovičného princa a Darov smrti.

Neskôr už možno tí starší z nás na slovenský preklad ani nečakali, ale nedočkavo hltali Rowlingovej riadky v originálnej angličtine.

V podstate sme vyrastali spolu s Harrym, Hermionou a Ronom, a len veľmi málo fantasy diel malo taký generačný (a tiež medzigeneračný) vplyv. Predsa len, zatiaľ čo Tolkienov Pán prsteňov je majstrovským dielom a kráľom žánru fantasy, Harry Potter bol možno jednoduchší, menej prepracovaný, zato však stráviteľnejší aj pre mládež a ozaj čarovný. Deti, ktoré bežne veľa nečítali, dokázal pripútať na dlhé hodiny ku knihám. Dokonca aj dospelých Harry Potter zaujal a keď už nič iné, prečítali si ho aspoň zo zvedavosti. Starí aj mladí na celom svete, zjednotení láskou k svetu, ktorý J. K. Rowlingová vytvárala kdesi v Edinburhu pri káve, keď bola jej dcéra v škole – a ktorý neskôr premenila na zhruba miliardové impérium a jednu z najznámejších a najsilnejších brandov na svete.

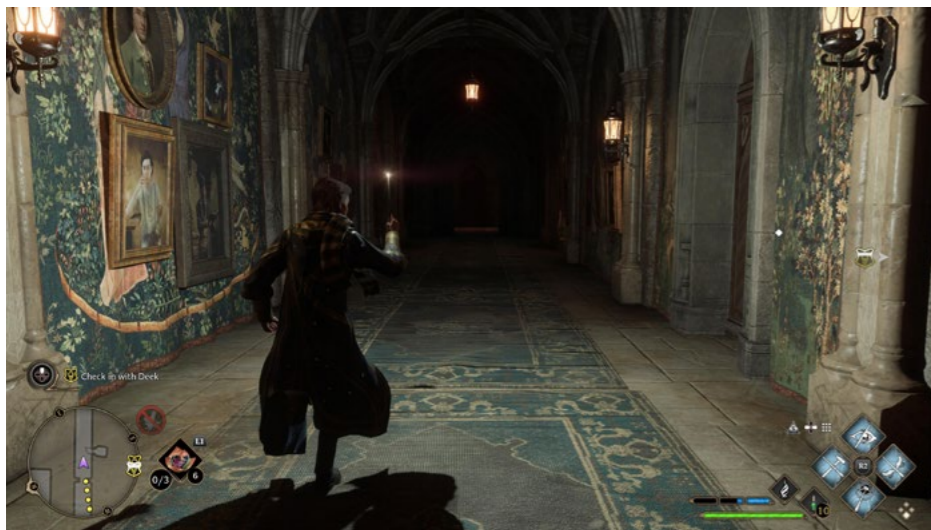
Poviem to teda ešte raz – štúdio Avalanche Software, ktoré až doteraz nevytvorilo



žiadny žiadny väčší mainstreamový hit, čelilo obrovitánskej výzve, ktorá sa mohla skončiť naozajstným fiaskom. Dnes už, našťastie, vieme, že tieto skeptické obavy sa nenaplnili, ba naopak – že vývojári dokázali astronomické očakávania väčšiny hráčov ešte aj tromfnúť.

Ak ste niekedy hrali staršie potterovky, máte dokonalú predstavu o tom, akým obrovským skokom vpred Hogwarts Legacy je. Niežeby ste museli byť fanúšikom knižnej či filmovej predlohy – hra je to skvelá sama o sebe, ale predsa len, vždy si niečo užijete najviac, ak je to vášmu srdcu blízke.

A v tomto prípade to platí trojnásobne, pretože len máločo vie byť, pokiaľ ide o



fiktívne svety, človeku také blízke ako Rokfort a jeho lúky a háje. Hoci sme tam fyzicky nikdy neboli, pre fanúšikov je to skoro ako druhý domov – veľmi známy, veľmi blízky, veľmi milovaný. Taký dojem som mal z filmov, a teraz mám taký dojem aj z Hogwarts Legacy.

Ani sa preto nečudujem, že Warnerovcom sa podarilo predat' za dva týždne až 12 miliónov kópií hry. Stačí si pozrieť jedno video z prechádzky po obrovskom hrade či z letu na metle okolo neho, či už cez deň alebo večer, keď sú okná Rokfortu vysvietené a celé to pôsobí ako z nejakej neuveriteľne krásnej rozprávky. Pokiaľ ide o skalných fanúšikov, ani sa nemusíme ďalej baviť o príbehu či postavách, pretože

len samotná atmosféra a možnosti, ktoré v hre máte, úplne postačujú. Ak nerátam mobilné hry pre Android a iOS, posledné potterovské videoherné spracovanie vyšlo o roku 2011 (vtedy vyšli aj legom inšpirované hry), no podobne ako pri filmových Daroch smrti, aj tu už akosi chýbala mágia a pôvodné čaro Harryho Pottera. A odrazu, po 12 rokoch, vyšlo Hogwarts Legacy, ktoré nielenže spája pôvodnú mágiu otvoreného sveta z herných adaptácií Kameňa mudrcov a Tajomnej komnaty, ale pridáva aj akčnosť a dynamickosť, ktoré dominovali najmä v neskorších, často kooperatívne ladených dieloch.

Hogwarts Legacy je skrátka spojením a kulmináciou všetkých doterajších potteroviek. Prináša obrovský otvorený svet, ktorý môžete preskúmať pešo aj zo vzduchu, akčné čarodejnícke súboje, budovanie vlastnej základne v núdzovej miestnosti a kvantá zberateľských predmetov.

Zatiaľ čo v minulosti som sa – ešte v Harryho koži a ako malé dieťa, pretože Harry Potter 1 bol mojou úplne prvou videohrou, akú som kedysi dostal a hral – išiel potrahať za fazul'kami každej chuti a kartičkami s portrétmi slávnych čarodejníkov, v Hogwarts Legacy (HL) mám k dispozícii kozmetické doplnky na každú časť tela, dizajny metiel, rukopisy, stránky do knižného sprievodcu poskytujúce dodatočný „lore“ zo sveta mágie, vylepšenia odevov a dokonca aj zber čarovných tvorov, ktoré potom môžem

chovať, podobne ako filmový Newton (Mlok) Scamander, vo svojom vlastnom viváriu. Ak existuje niečo ako splnený videoherný sen, pre každého fanúšika Harryho Pottera to je práve Hogwarts Legacy.

Zatiaľ čo kedysi sme sa mohli naučiť len zopár kúziel a ich použitie bolo veľmi limitované, teraz máte k dispozícii plejádu bojových či pomocných zaklínadiel – od starého známeho „Flippenda“ až po neodpušiteľné kliatby. Dovedna ide o 31 kúziel, ktorými môžete súperov zmrazovať, znehýbňovať, podpaľovať, priťahovať, odmršťovať či otrieskať o zem, nehovoriac o tom, že vo viacerých prípadoch viete tieto kúzla kombinovať pre ešte ničivejší efekt.

Zatiaľ čo kedysi sme sa mohli pohybovať len po Rokforte a jeho bezprostrednom okolí, teraz si môžete kedykoľvek vyjsť na prechádzku (ak sa teda nebojíte) aj do Zakázaného lesa, vzdialených rozvalín starých pevností či prilahlých dediniek a osád vrátane Rokvillu.

Samozrejme, suchý opis toho, čo všetko hra obsahuje, sa nemôže vyrovnat' dojmom z celkovej atmosféry, keď všetky tieto elementy skombinujete do celkovej hrateľnosti a jeden nadväzuje plynule na ten druhý.

Asi najväčším prekvapením pre mňa bolo to, že značke Portkey Games sa podarilo vytvoriť nielen taký audiovizuálne úžasný a imponantný svet, ale že ho autori dokázali naplniť zmysluplným obsahom. Súboje



– očividne inšpirované skôr filmovou a teatrálnou interpretáciou – vyzerajú veľmi efektívne a sú naozaj svižné, ba občas až chaoticky rýchle, a hoci nie sú vôbec náročné na pochopenie, najmä pri hraní na ovládači si vyžadujú rýchlu koordináciu vášho „prstokladu“. Jednoduché na pochopenie, ale ťažké na bezchybné prevedenie.

Po explorácii sú práve čarodejnícke duely (hoci väčšinou proti vám stoja celé skupiny či rovno kempy plné nepriateľov, takže skôr ide o genocídu temných čarodejníkov) najžáživnejšou časťou obsahu.

Na rôznych súperov totiž platia rôzne kúzla, prípadne jedno kúzlo má pri viacerých typoch oponentov rôzny efekt. Napríklad také „Descendo“ bežných súperov zdvihne

do vzduchu a následne s nimi tresne o zem, zatiaľ čo tých väčších – ako trollov – vôbec neovplyvní. Väčším pavúkom však takto napríklad viete strčiť hlavu pod zem. Efektívna je aj kombinácia kúziel „Glacius“ (zmrazenie) a „Confringo“ (fireball), a ultimátnou zbraňou hromadného ničenia je kombinácia smrtiaceho zaklínadla „Avada Kedavra“ s jedným z dostupných talentov.

Za každú dosiahnutú úroveň dostanete jeden grátis, a je len na vás, čo sa rozhodnete vylepšiť – či nejaké kúzlo, pomocné zbrane ako mandragory či mäsožravé rastliny alebo efekt z vypitých elixírov. Čerešničkou na torte je používanie vzácnej starodávnej mágie, ktorá sa vám dopĺňa postupne počas súboja, a ktorej objem si viete naprieč hrou zvyšovať.





Tento druh kúziel je pre bežných oponentov fatálny, zatiaľ čo bossom a mini-bossom uberie značnú časť zdravia. Jediným švihom prútika totiž viete nepriateľa brutálnym spôsobom opakovane „oplieskať“ o zem ako handrovú bábiku, „nechať“ ho vybuchnúť alebo premeniť na bezmocnú sliepku.

Často som sa pri hre absolútne odpútal od dejovej línie a jednoducho nasával čaro potterovského sveta s príležitostným vyhladením nepriateľského tábora alebo eliminovaním svorky vlkov či skupiny pavúkov.

Postavy v hre sú totiž pomerne zaujímavé (ako profesorka Garlicková, všakže?), no ich dejové využitie je často veľmi okrajové, ba takmer nonexistentné.

Ak nerátam príbehovú líniu Sebastiana, prekvapivo príjemného a kamarátskeho študenta Slizolinu s afinitou voči čiernej mágii, naratívna časť hry je skôr obstojná a jednoznačne zaostáva za ostatnými premakanými aspektmi. Určite nečakajte nič na štýl knižnej série či nebodaj príbehovú hĺbku známych RPG hier.

Hogwarts Legacy skôr inklinuje k akčnej adventúre, a tomu zodpovedá aj gameplay. Svet je síce rozľahlý a úplne otvorený, bez akýchkoľvek limitácií (ak teda nerátam niektoré hádanky a puzzle, ku ktorým potrebujete špecifické kúzla), a nájdete v ňom množstvo srdcu blízkych a zábavných aktivít, no samotné „questy“ boli pre mňa po celý čas skôr tret'oradé – hlavne kvôli tomu, že mali zväčša rovnakú štruktúru a príliš sa nehrali s hráčskymi emóciami.

Popravde, viac než samotný príbeh deja ma zaujalo to, že Rokfort sa s pribúdajúcimi mesiacmi postupne mení, a napríklad v čase Halloweenu nájdete po hrade roztrúsené rozsvietené tekvice a vo Veľkej sieni lietajú netopiere. Je to príjemný

detail, ba až „easter egg“ inklinujúci k filmom, ktorých je v tejto hre naozaj veľa.

Scenár a samotná hĺbka hlavnej postavy, v mojom prípade Henryho, je teda skôr priemer – stačí to, ale neohúri. Treba sa však na celú hru pozrieť ako na celok; ak by malo Hogwarts Legacy ešte aj príbeh a postavy takej kvality ako iné mega úspešné single-player tituly, táto hra by z trónu zosadila hádam aj Last of Us, God of War či Zaklínača, teda „svätú trojicu“ všetkých príbehov, vizuálne a hrateľnostne špičkových titulov. Popri všetkom ostatnom, čo však HL ponúka, nie je až také ťažké odpustiť hre slabší scenár. Ani po 30 odohratých hodinách a takmer 30. úrovni som ešte neodokryl celú mapu, nepochytil všetky druhy „fantastických zverov“, nevyriešil všetky Merlinove hádanky, astronomické „puzzle“, neodmokol som všetky zamknuté dvere, nenašiel som všetky sošky demiguseov a, dočerta, ani za ten živý svet neviem nájsť posledný, 16. žetón, ktorým odomknem odmenu vo svojej fakultnej truhlici. Skrátka, po 30 odohratých hodinách mi griffon v hlavnom menu hovorí, že som asi len v

50 percentách hry. Stále ma baví riešiť hádanky, loziť po jaskyniach, hľadať zdroje starovekej mágie či skryté stránky do pol'nej príručky (ktorú dostanete, pre lepšie zorientovanie sa, hneď na začiatku hry).

A pokiaľ ide o základňu v núdzovej miestnosti, odomknutý mám len zlomok kozmetických predmetov a možností úprav. Hogwarts Legacy je skrátka, po obsahovej stránke, absolútny masív.

Podobne však ako pri modelovaní a projektovaní samotného Rokfortu, aj zvyšok mapy je vytvorený umne a esteticky, tak, aby vás preskúmvanie bavilo na veľmi, veľmi dlhý čas. Práve veľká mapa a nedostatok obsahu je totiž častým kameňom úrazu, na ktorom celá atmosféra stroskotá – Hogwarts Legacy však medzi tieto hry nepatrí. Žeby mágia? Jediné tá kreatívna...

Hogwarts Legacy skrátka muselo splniť abnormálne veľké očakávania, aby uspelo, a aj napriek tomu sa hre podarilo excelovať. Atmosféra je vskutku magická a scenériami porovnateľná aj s takým Zaklínačom 3, ktorý je v mojom ponímaní kráľom RPG žánru. A Rokfort je, ruku na srdce, zrejme najimpozantnejšou hernou architektúrou, akú som kedy videl. Súboje sú akčnejšie, zábavnejšie a adrenalínovejšie, než som dúfal, hudba je tak akurát šmrncnutá pôvodným soundtrackom Johna Williama a ani pomerne bohatý arzenál kúziel nie je sklamaním.

Napriek tomu nečakajte žiadny simulátor či čistokrvnú RPG – Hogwarts Legacy je, ako som už spomenul vyššie, skôr akčnou adventúrou s RPG prvkami, prípadne akčnou RPG, no toto označenie by som už bral s veľkou rezervou. Jednotlivé misie a vyučovacie hodiny, teda nič, čo by pri bežnom RPG spracovaní bolo zrejme alfou a omegou, sú poväčšine skôr „fillerom“ a

zámienkou, aby ste sa mohli naučiť nové kúzlo. Krátka cut-scéna, pokec, naučenie sa pohybu prútika (presne ako kedysi v starších potterovských hrách) a hotovo.

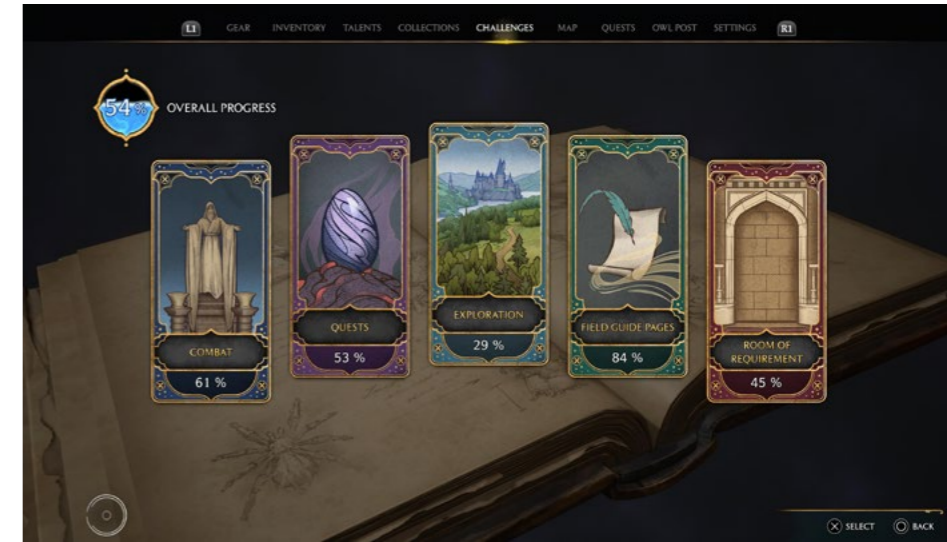
Ak je niečo, čo ma v Hogwarts Legacy nenadchlo, je to práve tento veľmi povrchný postoj vývojárov k systému učenia sa nových zaklínadiel. Na to, že ste študent, je škola pramálo dôležitá a dostáva minimum priestoru. Na strane druhej treba uznať, že vzdelanie bolo na Rokforte – popri neustálom ohrození života – vždy skôr len akousi kulisou.

Tak či onak, toto mohli autori naozaj trochu viac vyšperkovať. Ak je niečo na hre generické, je to práve nezaujímavý štýl, akým sa naučíte väčšinu kúziel. Nuž ale – kto kedy povedal, že škola a učenie sa je činnosť zábavná?

Prax, na strane druhej, je niečo úplne iné. Kúzla sú, ako inak, z hľadiska hrateľnosti extrémne dôležité, pretože určujú nielen vašu silu v súbojoch, ale aj to, ktoré logické puzzle či hádanky dokážete vyriešiť a sprístupniť tak odmenu.

Herný svet je navyše, čo sa možností objavovania týka, štedrý, pôsobí živo a uveriteľne – najmä, pokiaľ ide o chodby a haly Rokfortskej strednej školy čarodejníckej, kde sa medzi sebou zhovárajú študenti, mláta brnenia, kde vás mlčky sledujú busty neznámych čarodejníkov a kde obrazy či levitujúce husle hrajú od úsvitu do súmraku.

Samozrejme, čím dlhšie sa po Rokforte prechádzate, tým rýchlejšie sa mágia stráca a postupne ju nahrádza ilúzia – toho, že ide o skutočný hrad, kde bude o sto rokov študovať aj chlapec, ktorý prežil. Študenti v noci miznú a nenájdete ich ani v klubovni, dialógy sa začínajú opakovať, prípadne si všimnete, že konverzácie medzi



jednotlivými študákmi nedávajú zmysel, pretože každý hovorí o niečom inom.

Prejde však množstvo hodín, kým si takéto drobné nedostatky vôbec začnete všimnúť, a ešte viac, kým vás začnú iritovať. A ani potom to celkovému dojmu príliš neublíži. Miestami je stále veľmi ľahké podľahnúť ilúzii, že Rokfort je skutočný; čiastočne preto, že mnoho fanúšikov dodnes čaká na vymodlenú sovu, ale hlavne kvôli tomu, že vývojári jednoducho odvedli sakra dobrú prácu.

A to platí ešte aj o technickej stránke, v rámci ktorej máte na výber z viacerých grafických režimov – dokonca vrátane rovnováhy medzi snímkaním a vizuálnou stránkou, ak sa neviete rozhodnúť, podobne ako ja, čo vám je prednejšie.

S odomknutým snímkaním sa tak dostanete odhadom na asi 40 – 50 fps, a teda pre väčšinu hráčov bude práve „balanced“ preset tým najvhodnejším. Pre fajnšmerkov hra ponúka aj režimy so 60 snímkami za sekundu a vyššie. Samozrejmosťou je aj dnešný industriálny

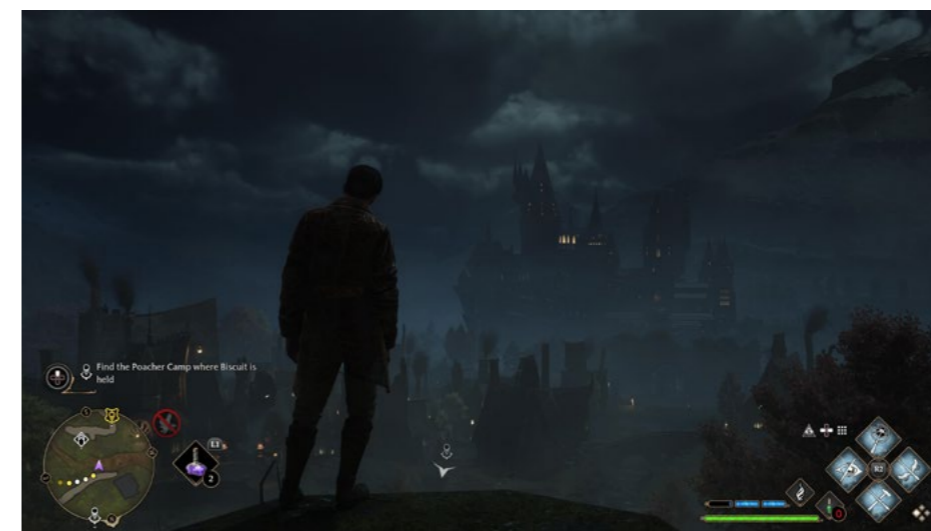
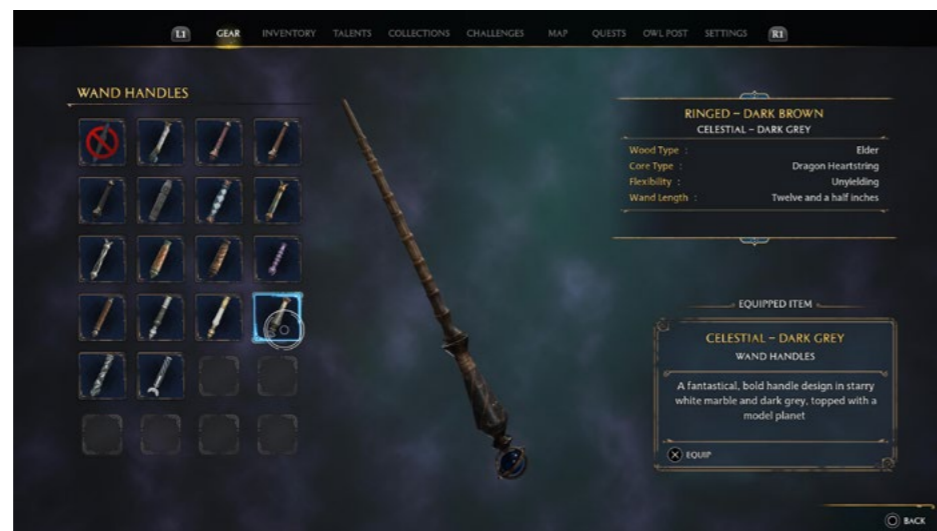
štandard HDR, hoci osvetlenie celkovo v interiéroch miestami pokulháva a farby pôsobia trochu vyľusnuto. Pokiaľ ide celkovo o optimalizáciu a výkon, neviem ako PC a Xbox, ale PlayStation 5 po technickej stránke splnilo všetky moje očakávania – hladký a plynulý zážitok s minimálnymi vizuálnymi kompromisami.

Ak teda disponujete všetkými platformami a neviete, na ktorú si Hogwarts Legacy zaobstarať, PS5 v kombinácii s veľkou telku a gaučom určite neol'utujete.

A nejde len o môj subjektívny názor; podľa zistení borcov z Digital Foundry hra naozaj lepšie beží na PS5 než na Xboxe Series X.

Verdikt: Hogwarts Legacy je, podobne ako staršie herné „potterovky“, skôr akčnou adventúrou než klasickou RPG, ktorá čerpá inšpiráciu nielen z predchádzajúcich videohier, ale aj filmov. Patrí sem napríklad efektívne švihanie prútikom, sprievodné zvuky či teatrálnosť kúziel (len si spomeňte na svetelnú šou pri každom súboji s Voldemortom), rovnako ako soundtrack „šmrncnutý“ pôvodnou hudbou Johna Williama. Celkovo je však Hogwarts Legacy takmer dokonalou hernou adaptáciou a v rámci značky Harry Potter podobnou revolúciou ako prvý film.

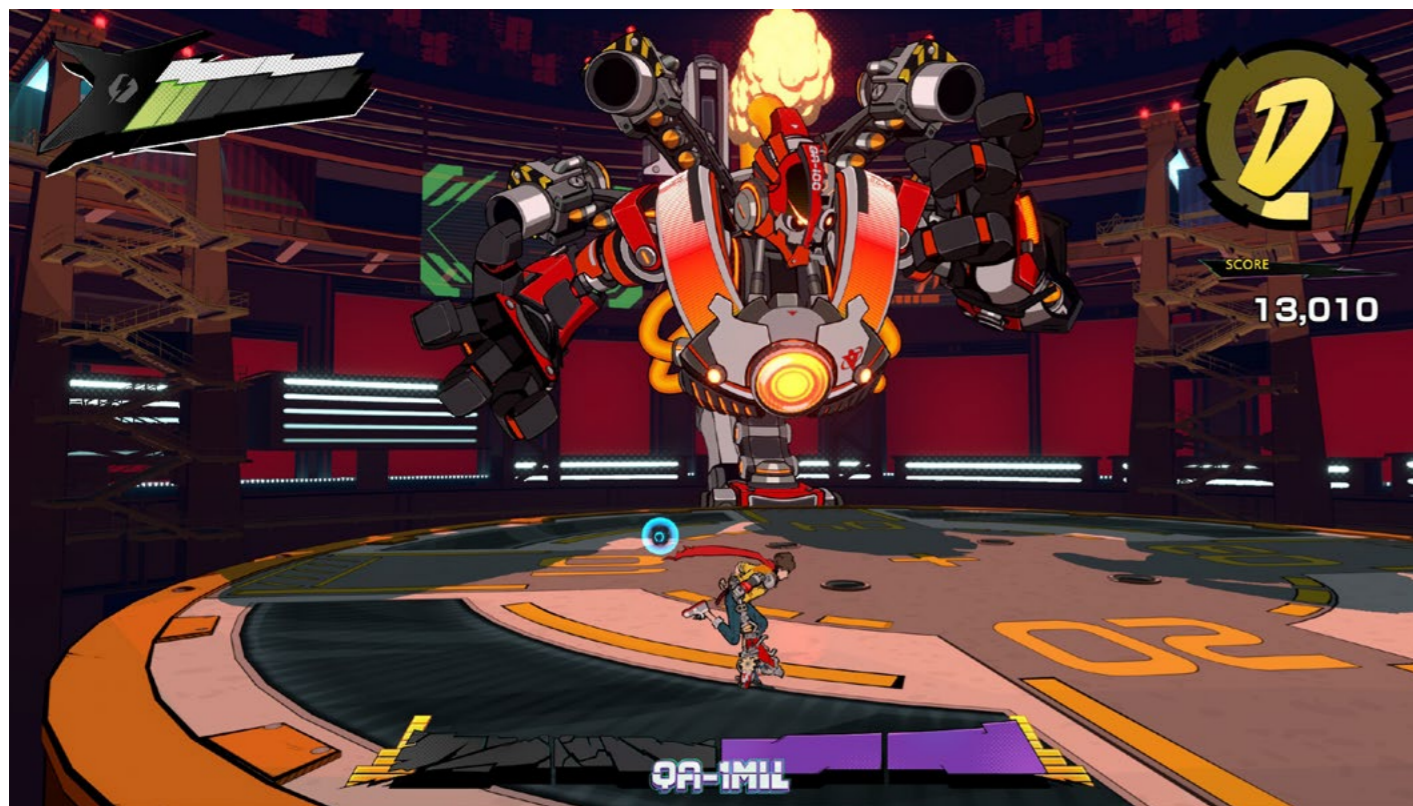
Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:		
<b>Žáner:</b> akčná RPG	<b>Výrobca:</b> Avalanche Studios	<b>Zapožičal:</b> Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ masívny a zaujímavý herný svet	- otravný malý inventár	- animácie tvárí sú
+ Rokfort prepracovaný zvonka aj zvnútra	+ zábavné a dynamické súboje	- aj napriek úžasnej grafike nedostatočná a umelá
- slabší príbeh a misie		
HODNOTENIE: ★★★★★		

## Hi-Fi Rush

NADUPANÝ ŠTÝLOVÝ AKČNÝ HIT OD ŠINDŽIHO „RESIDENT EVIL“ MIKAMIHO



Veru, je to tak. Za túto hru vd'áčime Šindžimu Mikamimu. Je to ten Šindži Mikami, ktorý spravil zo survival hororu fenomén a ktorý sériou Resident Evil dobyl herný svet. Rovnako ide o toho Šindžiho Mikamiho, ktorý nás doslova nel'udským spôsobom psychicky zdeptal v The Evil Within. Ak sa ale medzi videohrami pohybujete už nejaký ten rôčik, viete, že pekné a milé hry nie sú pre tohto hrôzu vytvárajúceho tvorca ničím novým. Ešte predtým, než nastúpil do sveta desu a zhnitých živých mŕtvol, pracoval v Capcome na disneyovkách Who Framed Roger Rabbit, Goof Troop a Disney's Aladdin. Šindžimu Mikamimu jednoducho podobné hry nie sú vôbec cudzie, a možno aj preto sa pre podobne hravo ladený Hi-Fi Rush upísal ako výkonný producent.

Hi-Fi Rush nie je typickou akčnou hrou a ani typicky vydanou hrou vôbec. O hre sa pred vydaním nevedelo a po tom, čo bola, prekvapujúco, ohlásená počas prvého dielu Xboxovej relácie Developer Direct, bola hneď nato vydaná. Teraz už vieme,

že takáto stratégia sa tvorcom bez pochyb vyplnila. Hráčov hra počas prezentácie zaujala hlavne graficky, ale taktiež aj neopozieranou hrateľnosťou, a zároveň ich nadchla tým, že si hru môžu hneď aj kúpiť a okamžite zahrať. Pozitívne reakcie hráčov i médií nenechali na seba dlho čakať a myslím si, že nebudem d'aleko od pravdy, ak poviem, že v tej chvíli si aj v Tango Gameswork museli uvedomiť, že po nemastnom-neslanom Ghostwire: Tokyo bol Hi-Fi Rush trefou do čierneho. To, že naozaj nešlo len o kolektívnu explóziu nekritickej radosti, ktorá by nespravodlivo zatienila nedostatky tejto hry, môžem v tejto recenzii koniec koncov potvrdiť aj ja. Hi-Fi Rush je skutočne výborná, ba priam vynikajúca hra, ktorú odporúčam všetkým desiatimi, mám však k nej, ako inak, niekoľko pripomienok.

Hi-Fi Rush je rytmickou akčnou hrou so súbojovým systémom podobným Devil May Cry, v ktorej síce nie je povinné udierať v rytme, ale ak to budete robiť, vaše údery budú silnejšie. Spojenie

rytmických a akčných hier nie je nič inovatívne, veď už pred touto hrou sme to mohli vidieť v iných hrách, napríklad v Crypt of the Necrodancer či v nedávnom Metal: Hellsinger, avšak, stále ide o dost' neopozieraný koncept, čiže aj z toho dôvodu pôsobí Hi-Fi Rush stále sviežo a zaujímavu. Na prvý pohľad však nezaujme konceptom súbojov, ale svojou grafikou.

Tá je úplne úžasná, predovšetkým v pohybe. Aj z obrázkov môžete posúdiť, že Hi-Fi Rush je hlavne oslavou farieb leta a hrejivých paliet, ktoré vás nabijú pozitívnu energiou a nadšením pre d'alší niekoľkohodinový prieskum herného sveta. Artštýl vyzerá jednoducho, no to je len prvotný klam, keďže je zvýraznený modernými grafickými efektmi, ktoré predovšetkým v pasážach, v ktorých umne rozostavené zdroje svetla obohacujú vizuál o krásne odlesky okolitých objektov, pôsobia tak, že priam vyrážajú dych.

Rytmus je tu to najdôležitejšie slovo. Keďže sa celý koncept hry točí okolo

neho, je mu prispôbené úplne všetko. Pohyb vašej postavy, pohyby nepriateľov, pohyb objektov v pozadí, to všetko je nadizajnované tak, aby hra pôsobila ako jeden veľký interaktívny metronóm. A vôbec to nepôsobí rušivo, keď všade do rytmu poskakujú skaly, stroje výrobných liniek, rôzne piesty či ručičkové ukazovatele. To všetko vám pomáha vyklepávať takt a stláčať tlačidlá v pravidelných intervaloch. Azda najviac mi tento štýl pripomína hudobné čísla v starých disneyovkách, v ktorých sa nové vrstvy obrazu dynamicky menili a postavy pohybovali v rytme pesničiek. Úžasné je hlavne to, že aj napriek tomu dizajn prostredia nepôsobí vôbec prvoplánovo a ani obzvlášť videoherne. Hra je síce lineárna a koncipovaná tak, aby sa čo najlepšie hrala, ale zároveň je prirodzená a jej rytmické prvky neodvracajú pozornosť. Časom si ich ani nebudete všimnúť, budete ich len podvedome vnímať.

Asi by nebolo múdre čakať od podobne ladenej hry nejaký hlboký príbeh. Taký ho Hi-Fi Rush ani vlastne, našťastie, nechce mať. Hlavným hrdinom je tu chlapec menom Chai, ktorý sa veľmi rád necháva unášať v predstavách, že je veľkou rockovou hviezdou drviacou pódiá pred tisíckami verných fanúšičiek, ktoré mu posielajú prepotené nohavičky. Hrať na gitare v skutočnosti nevie, pretože jeho pravá ruka je defektná, avšak, čo na tom, veď sa môže unášať predstavami a hrať na vzdušnej gitare.

To, že občas preto opustí realitu a začne vyzerať pre ostatných navôkol smiešne, ba priam nevhodne, to je už len vedľajší efekt hodný risku. Avšak, to všetko sa môže zmeniť vedeckým projektom Armstrong, do ktorého sa prihlási ako dobrovoľník a počas ktorého mu vymenia jeho nefungujúcu ľudskú ruku za robotickú, ktorú by už pri hraní na gitare využiť mohol. Hádate správne, práve tu



nastane zvrät. Nejakým spôsobom sa z Chaija stane nepodarený experiment, ktorý je treba, podľa vedúcich daného experimentu, zastaviť za každú cenu.

Vy už v tej chvíli viete, že s projektom Armstrong nebude nič v poriadku, z dôvodu nie veľmi priateľsky pôsobiacich vedúcich experimentu. Niečo za tým všetkým bude, nič nekalé, a práve to budete chcieť vyšetriť. Postupne sa k vám pridá niekoľko postáv, ktoré vám budú pomáhať nielen pri plánovaní ďalšieho postupu, s cieľom zastaviť celý program, ale aj pri súbojoch, keď sa na krátky okamih teleportujú k vám a dajú nepriateľom pekne poza uši.

Experimenty, kyborgovia, roboti, dystópia. Tieto pojmy znejú chladne, až hrozivo, no v Hi-Fi Rush sú tieto pojmy, samozrejme, vnímané v hravej komixovej forme a ich hlavnou úlohou bude rozosmiať vás. Hra je preplnená humorom do prasknutia a, našťastie, len málokedy sa stane, že niečo nie je vtipné alebo že je prvoplánové. Vtipy niekedy zafungujú viac, niekedy menej, ale myslím si, že na

štýl hry je „úroveň hrubozrnosti“ dost' znesiteľná. Hra humorom vyložene neotravuje, a to je pozitívum.

Späť k hrateľnosti. Tá je, mimochodom, väčšia, než by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Už samotné súboje do rytmu pomáhajú zabudnúť na bezhlavé sekание hlava-nehlava, no k tomu taktiež existujú rôzne kombá, ktoré si môžete odomknúť. Ďalej sú tu vyrobiteľné čipy v podobe gitarových brnkadiel, ktoré slúžia na neútočnú podporu. Chai si nimi môže zvyšovať účinnosť liečivých predmetov, bateriek na doplnenie ukazovateľa špeciálnych útokov a podobne. Dané čipy si dokonca môžete ešte aj vylepšovať až na tretiu úroveň, pričom sa ich účinnosť týmto zvyšuje. Je tu, avšak, jedno obmedzenie menom sloty, do ktorých čipy vkladáte. Na začiatku máte len jeden, a preto si d'alšie musíte kupovať. Čím viac slotov máte, tým viac čipov môžete naraz používať. Vtip je v tom, že čím vyšší level má čip, tým viac slotov zaberie. Našťastie, je tu šikovná funkcia, taká, že kúpené levely čipov nie sú dané nastalo a môžete ich podľa potreby znížiť na nižšiu úroveň, čím sa vám uvoľnia sloty pre iné čipy. Ak chcete, môžete ich následne bez problémov znova zvýšiť. Je to jednoduchý, ale pritom veľmi efektívny systém.

Čo na tejto hre milujem, azda najviac, sú jednotlivé úrovne. Tie sú doslova mamutie a každá má svoj tematický štýl. To, že sú skutočne obrovské, dokumentuje aj fakt, že nie je ničím výnimočným, keď vám po skončení úrovne vypíše údaj, že ste ňou prešli za hodinu a pol. Klobkú dole pred tvorcami! Konečne niekto, kto sa nebojí levely poriadne rozvinúť. Navyše vôbec nenudia, a to aj napriek už spomínanej lineárnosti. Prirodzene, nájdete tu aj mnoho skrytých uličiek a miest, ale nič skutočne otvorené. No nemôžem povedať, že ich dizajn je úplne dokonalý. Nie je fádny,



to ani náhodou, len neobsahuje možno toľko prekvapujúcich momentov, ako by som očakával. Myslím si, že dôvodom sú nie príliš objavné skákacie pasáže, v ktorých mohla hra dosiahnuť viac. Oproti súbojom, ktoré dokážu byť riadne náročné, ak teda nehráte ako bojkovia, či dokonca na jednoduchej úrovni, sú príliš obyčajné. Hi-Fi Rush chýbajú poriadne plošinokové pasáže, ktoré by pozitívne trápili hráčov presne tak, ako bojové strety.

Chýba mi tu omnoho viac momentov, keď musíte rýchlo skákať cez uvoľňujúce sa plošinky alebo načasovať si odrazy tak, aby ste dopadli na rotujúce sa objekty, s cieľom udržať sa na nich, a v sekunde odskočiť na iný, pre ich meniaci sa uhol. Jednoducho chýba niečo, čo by vám vohnalo adrenalín do žíl a vy by ste si po ich prejdení s úľavou vydýchli a cítili zadosťučinenie. Namiesto mnohých prázdnych chodieb, cez ktoré často beháte, by som určite privítal niečo viac záživnejšie. S pokročilejšími úrovňami sa nájdú aj zaujímavejšie skákacie pasáže, no nie je ich veľa. Taktiež musím skritizovať on-rail sekcie, keď sa vaša postava šmýka po nejakom povrchu

a vy sa musíte vyhýbať prekážkam. Moja kritika nespočíva v tom, že sa v hre nachádzajú, pretože sú úžasné, ale v tom, že sú zakaždým veľmi krátke! Nie je nič lepšie, ak vás z neustálych súbojov vytrhne takýto herný segment, no pôsobí to veľmi frustrujúco, keď sa zakrátko aj skončí. Frustrujúce je to aj preto, lebo viete, že sa s tým mohli tvorcovia pohrať o dosť viac. Teraz mám na mysli úrovne podobné tým skvelým na vznášadlách v inak priemernom Battletoads. O tomto hovorím.

Prieskum ako taký je ale veľmi príjemný. Spomenul som už mnoho odbočiek a skrytých miest, no okrem toho sa tu povalujú zápisníky robotov pracujúcich v továrni a tie dokážu byť veľmi zábavné. Popisujú v nich svoje pocity z práce, svoje názory na vedúcich a podobne, zakaždým je to príjemné čítať. Okrem nich je v pokojných segmentoch úrovni aj priehľadné len tak postávajúce roboty, ktorí sa medzi sebou rozprávajú a nevidia si vás. Čo je obzvlášť podarené, sú ich reakcie na to, keď ich udiete. Spomínam si na dvojicu, z ktorej jeden robot niečo tvrdil, a druhý mu na to odpovedal, že klame. Keď

som udrel toho robota, ktorý mal klamať, on mi povedal, aby som ho prestal biť, lebo on tu tvrdo pracuje. Na to zareagoval ten druhý robot s tým, že aj to je klamstvo.

Slabšie skákanie bola moja prvá námietka, nevyužitie on-rail sekcie druhá a tretia, posledná námietka je hudba. Hra obsahuje niekoľko licencovaných skladieb od viacerých rockových zoskupení, no tie hrajú len počas boss fightov. Počas levelov hrá pôvodná hudba a tá vždy pozostáva len z krátkého loopu toho istého beatu. Problém je v tom, že keďže sú levely masívne, hudba sa rýchlo opočíva. Hudba ako taká je fajn.

Je funkčná a jednotlivé beatsy sú ľahko rozoznateľné, čo pomáha vypočítavaniu taktu. Mohla byť však variabilnejšia a obsahovať skutočné melódie, ktoré by dodali viac zaujímavosti. Teda, keď tak rozmýšľam, možno by som mal aj štvrtú.

Nepriatelia mohli byť vizuálne o niečo rozmanitejší, pretože často ide len o variáciu na robotov v zmysle, že majú inú farbu alebo rozmery. Teraz už ale vážne hľadám hnidy.

Recenzovanej PC verzii nemám čo vytknúť. Hra plne podporuje kurzor myši v menu, čiže prehrabávanie medzi nastaveniami je intuitívne a prirodzené. Celkovo sa podobné hry najlepšie hrajú na ovládači, no aj schéma k+m je tu úspešne implementovaná, a ak nemáte žiadny gamepad, používaním klávesnice spolu s myšou vôbec neutrpíte. Hra beží nádherne, a aj keď nepodporuje odomknutý framerate, 144 fps maximum je viac než postačujúci.

Hi-Fi Rush je nadupaná rytmická akcia s hrateľnosťou, ktorá má hĺbku, mamutími levelmi, ktoré budete prechádzať celé veky, a nikdy neprestávajúci humor, ktorý síce občas trať vedľa, no inak sa tvorcom veľmi podaril. Nádherný artštýl nakoniec len podčiarkuje moje slová o tom, že táto hra je tvorcom The Evil Within, a vlastne aj celej Bethesda, úplná trefa do čierneho. Berte!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná hra	Tango Gameworks	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ obrovské levely	- skákacie pasáže	
+ hrateľnosť má hĺbku	- mohli byť náročnejšie	
+ chytľavý súbojový systém	- krátke on-rail pasáže	
+ hra je vtipná a zábavná	- hudba mohla byť variabilnejšia	
HODNOTENIE: ★★★★★		



# ĎAKUJEME PROGAMINGSHOP A MP3

## LET'S PLAY LET'S GO BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU, KTO NEBOL HRÁČ

ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA  
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT



PLAY GO SMART

LIVE EASY PLAY HARD



## CANON EOS R50 - ZAMERANÝ NA VIDEO A MOBILITU

Vďaka ľahkej konštrukcii a pohodlnému úchopu je možné zobrať EOS R50 so sebou takmer kamkoľvek. Pomocou polohovateľnej dotykovej obrazovky je možné komponovať záber z ľubovoľného uhla a to aj s fotoaparátom otočeným k sebe na vlogovanie, či autoportréty. Kreatívny asistent automaticky ponúkne vhodné nastavenie pre rôzne scény, zatiaľ čo funkcia kreatívneho bracketingu umožňuje nasnímať viac variantov každej snímky s rôznymi parametrami.

Canon EOS R50 disponuje snímačom formátu APS-C s vysokým rozlíšením a ponúka skutočnú kontrolu nad hĺbkou ostrosti, vďaka čomu zhotovuje ostré, detailne prekrasnené snímky s príjemne rozostreným pozadím. Taktiež, ako už bolo spomenuté, dokáže zaznamenávať video v rozlíšení 4K s rýchlosťou 30 snímok za sekundu, prevzorkované z rozlíšenia 6K. Automatické zlučovanie snímok vo fotoaparáte zaručuje ostrosť pri fotografovaní detailov zblízka.

R50 sa tiež môže pochváliť zníženým digitálnym šumom, obmedzením svetlých prepalov pri nočnom fotografovaní a vyšším kontrastom pri širokom dynamickom rozsahu.

R50 vám dáva nové možnosti uplatniť kreativitu, okrem iného aj vďaka funkcii automatického ostrenia so zdvojenými bodmi Dual Pixel CMOS Auto Focus II, ktorá deteguje a sleduje osoby, zvieratá a vozidlá a umožňuje rýchlo zaostriť aj na objekty v pohybe. K tomu ponúka sekvenčné snímanie rýchlosťou 12 sn./s s elektronickou prvou lamelou alebo 15 sn./s s tichou elektronickou uzávierkou.

Kompatibilita s objektívmi RF a možnosť použiť objektív radu EF s adaptérom umožňuje fotografovať skutočne čokoľvek a presne podľa vašich predstáv. Vďaka multifunkčným sánkam môžu vloggeri, alebo streameri k fotoaparátu ľahko pripojiť externé príslušenstvo. Napríklad mikrofón, ktorý tak bude odolnejší voči okolitému hluku, ako pri pripojení káblom. Sánky môžu

tiež slúžiť na napájanie nového príslušenstva z batérie fotoaparátu, takže používatelia nemusia riešiť energiu pri práci v teréne.

Fotoaparát dáva ambicióznym tvorcom obsahu možnosť prekračovať hranice bez toho, aby museli opustiť svoje zavedené postupy. Pripojenie cez Wi-Fi a BT umožňuje pomocou aplikácie Camera Connect prenášať snímky a videá z fotoaparátu a okamžite ich zdieľať alebo ovládať prístroj na diaľku. Pripojenie cez Bluetooth je tiež ideálnym riešením pre vlogovanie alebo skupinovú fotografiu, pretože umožňuje jednoduché ovládanie pomocou diaľkového ovládača BR-E1 alebo smartfónu a to vrátane zhotovovania snímok, či spustenia a zastavenia nahrávania. Fotoaparát EOS R50 je tiež možné používať ako webovú kameru pri pripojení cez USB vďaka technológii UVC/UAC, pričom nie je nutný žiadny ďalší softvér.



## Sound Blaster X5



**Sound Blaster X5 zosobňuje to najlepšie zo zvukového inžinierstva a dizajnu spoločnosti Creative a je vybavený komponentmi audiofilskej triedy na dosiahnutie výnimočnej kvality zvuku. Je to prvý Sound Blaster, ktorý je vybavený konštrukciou s dvoma DAC - 2 DAC prevodníky Cirrus Logic CS43198 poskytujú bezstratové prehrávanie vo vysokom rozlíšení 32-bit / 384 kHz cez PCM s mimoriadne vysokým dynamickým rozsahom až 130 dB DNR. Skreslenie zvuku prakticky neexistuje vďaka prevzorkovanému viacbitovému modulátoru pre neuveriteľne nízke celkové harmonické skreslenie s hodnotou 0,00018 %.**

Sound Blaster X5 bez problémov podporuje všetky slúchadlá, od štúdiových s impedanciou až 600 ohmov vrátane najnáročnejších planárnych magnetických slúchadiel až po citlivé in-ear monitory s výstupnou impedanciou 1 ohm. Oceňovaná technológia slúchadiel Xamp, ktorá sa nachádza v high-endovom rade Sound Blaster AE a Sound BlasterX

G6, dostáva vylepšený dizajn, ktorý v spojení s konfiguráciou s dvojitým DAC a dvojitým Xamp prináša plne vyvážený výstup a zážitok zo slúchadiel v modeli X5. Debutuje konštrukcia novej úrovne pre verný zvuk, ktorá využíva 2 špecializované obvody Xamp, ktoré zosilňujú ľavý a pravý kanál samostatne v izolácii v celom reťazci zosilnenia, čím účinne eliminujú rušenie v obvode, šum a vzájomné presluchy. Model X5 ešte viac vyniká tým, že tento typ zvukovej konštrukcie v jeho cenovej kategórii (pod 300 USD) len tak nenájdete.

Po pripojení k aplikácii Creative je možné vykonávať úpravy pomocou 10-pásmového ekvalizačného frekvenčného grafu, pridávať efekty Acoustic Engine, ako napríklad Surround, Crystalizer, Bass alebo Dialog+, alebo používať CrystalVoice na zlepšenie kvality komunikácie. Keď máte náladu na hranie, režim Scout Mode vylepšuje zvuk v hre, aby zvýraznil detaily a získal konkurenčnú výhodu. Sound Blaster X5 podporuje aj ASIO 2.2 na prehrávanie

a nahrávanie s nízkou latenciou, ako aj jednoduchý prístup k viacerým zvukovým vstupom a výstupom.

K dispozícii sú obojsmerné konektory RCA a TOSLINK Optical, praktický zvukový a napájací port USB-C, ako aj 3,5 mm vstupný port pre mikrofón s ľahko prístupným ovládačom zosilnenia mikrofónu. K dispozícii je aj 4,4 mm port pre vyvážené slúchadlá štúdiovej triedy a 3,5 mm port pre bežné slúchadlá. Je vybavený prijímačom Bluetooth 5.0 a vyhradeným hostiteľským zvukovým portom USB-A na pripojenie bezdrôtových zvukových vysielačov, ako aj externých reproduktorov USB, náhlavných súprav a mikrofónov.

Vďaka súprave ovládacích prvkov sú tlačidlá a prepínače na prednej strane zariadenia Sound Blaster X5 ľahko prístupné a priamo na dosah ruky pre každého audiofila.

Cena Sound Blaster X5 je 309,99 EUR a je k dispozícii v online obchode Creative.

## Fractal Design Celsius S24 BKO

ROKMI OVERENÁ KLASIKA



**Viete ako si ul'ahčiť prácu redaktora? Nechajte za seba recenziu napísať umelú inteligenciu! Stačí napísať „vodné chladenie Fractal Design Celsius S24 BKO“ a už sa na vás valí krásny odstavec v slovenčine.**

„Vodné chladenie CPU v All-In-One prevedení, čo znamená, že všetky komponenty sú zmontované do jedného systému s dvojicou 120 mm ventilátorov s reguláciou otáčok PWM, ktoré sú pripojené k radiátoru 284 x 122 x 31 mm. Chladiaci blok je vyrobený z medeného základu a k radiátoru vedú dve 40 cm hadice. Celsius S24 BKO je navrhnutý tak, aby bol jednoduchý na inštaláciu. Jeho účinnosť pri chladení procesora sa pohybuje na vysokej úrovni, čo umožňuje chladit' aj dnes najvýkonnejšie CPU.“

Na umelú inteligenciu to nie je zlé, ale čosi tam chýba – taká tá osobná „l'udská“ skúsenosť. Takže o prácu sa zatiaľ báť nemusím, umelá inteligencia ma o ňu zatiaľ nepripraví, no bohužiaľ mi ani moc nepomohla.

Vlastne POMOHLA! Mám napísaný úvod – stačí len doplniť, že Fractal Design je švédsky dizajnér a že AIO toto vodné chladenie sa vyrába už nejakých 6 rokov, čo je na počítačových komponent fakt dlhá doba. Dokonca sme tento model už raz recenzovali (v roku 2020), no máme tu novú generáciu procesorov a keďže táto rokmi overená klasika prešla pár kozmetickými úpravami, môžeme ju smelo využiť aj s poslednou generáciou procesorov.

Fractal Design sa aj v roku 2023 drží jednoduchého balenia s minimalistickým dizajnom. V krabici sú poukladané všetky komponenty – zmontovaný radiátor

s už napustenou chladiacou kvapalinou a zmontovanou pumpou s chladiacim blokom na CPU, dva 12 cm coolery, jednoduchý tlačný manuál a rôzne montážne prvky pre uchytenie chladiaceho bloku na rôzne typy socketov.

Že sme nespomenuli chladiacu pastu? Tá v balení nie je, no na chladiacom bloku je nanosená tenká vrstva teplo vodivej pasty. Možno je to lepšie riešenie, pretože l'udia majú tendenciu dať pasty príliš veľa, alebo naopak menej ako treba a tá sa potom nerovnomerne rozloží po ploche procesora, čo má negatívny vplyv na efektívnosť odvádzania tepla. Takto je problém vyriešený už z výroby.

V balení sú vrecká s montážnou sadou pre Intel aj AMD. My sme chladič inštalovali na najnovší procesor i7. A tu bol problém. Na obale síce je info „LGA 1700 ready“ (dodatocne prilepená malá nálepka, no v manuáli pre tento socket postup chýba a nie je dostupný ani v online verzii na webe. Našťastie sa inštaluje klasickým spôsobom ako aj u konkurencii, takže s trochou snahy tento krok isto zvládne aj menej skúsený používateľ.



Na radiátor je potrebné ešte pomocou pribalených skrutiek namontovať dva 12 cm coolery Dynamic X2 GP12 a zapojiť do hubu napájacie konektory. Toto riešenie sa nám veľmi páčilo. V skrinke sa tým eliminujú zbytočné káble a všetko sa zredukuje na jeden napájací konektor, čo je neskutočne elegantné riešenie. Žiaľ má to aj jednu obrovskú nevýhodu, pretože týmto spôsobom sú pumpa aj coolery regulované spolu jedným káblom. Iste, dá sa to vyriešiť jednoduchou prepojkou (rozdvojkou), ktorou by sa coolery napojili na iný port na základnej doske, ale výrobca zvolil túto taktiku a všetky káble alebo hadičky ukryl pod veľmi príjemné opletané nylonové rúrky. Pôsobí to vysoko profesionálne a veľmi elegantne.

Do chladiaceho bloku je integrovaný kruhový prepínač (prsteneč), ktorého pootočením sa volí režim PWM alebo AUTO. V režime AUTO beží pumpa pri izbovej teplote (okolo 20°) na 2000 otáčok a ventilátory chladenia na 500, čo prakticky znamená, že chladenie takmer vôbec nepočut'. Pri zvyšovaní teploty sa postupne pozvoľna automaticky pridávajú otáčky až niekde okolo 55-60° C dosiahnu svoje maximum a chladič beží naplno. Samozrejme po schladení sa opäť otáčky pozvoľna znižujú až na tých 2000/500 RPM. Chladiaci výkon teda reguluje sama pumpa, ktorá podľa aktuálnej teploty mení rovnako aj otáčky ventilátorov.

Režim PWM má trochu iný priebeh. Tu sú otáčky regulované signálom zo základnej dosky a priebeh výkonu si pre rôzne hraničné hodnoty určujete sami pomocou nejakej externej aplikácie alebo nastavenia BIOSu. Režim AUTO teda plynule kontinuálne pridáva chladiaci výkon v závislosti na aktuálnej teplote, zatiaľ čo PWM určuje prioritu cez profil a maximálny tichý chod môže byť posunutý aj do vyššej limitnej teploty. PWM regulácia je bežná u väčšiny dnes predávaných chladičov a podporuje ju už hádam každá základná doska.

Dodávané ventilátory Dynamic X2 GP12 patria k tým tichším. Majú ostré lopatky pre lepšie prerážanie vzduchu a pri strede lopatiek sú jemné zárezy, ktoré pomáhajú naozaj tichému chodu aj pri veľkej rýchlosti otáčania. Rýchlosť otáčok je možné regulovať v rozpätí od už spomínaných 500 do 2000 otáčok,



príčom podľa výrobcu je hluk pri maximálnej rýchlosti iba 32,2 dB. Pre úplnosť treba spomenúť aj parametre pumpy, ktorá má reguláciu od 1950 do 3150 otáčok a dosahuje hluk pod 20 dB (to je skutočne zanedbateľná hodnota takmer pod hranicou počuteľnosti).

Radiátor chladenie má rozumný rozmer pre montáž takmer do každej skrinky. Určený je pre použitie s dvojicou 12 cm coolerov (z toho je odvodený názov modelu S24). Existuje aj model S28 logicky s 2 x 14 cm coolerami. Radiátor má solídne jemné rebrovanie, ktoré je dobré pre plynulý prietok vzduchu z coolerov a zároveň efektívne rozloženie tepla a chladenie pri prechode chladiacej kvapaliny rebromi radiátora.

Chladiaci výkon postačuje aj na chladenie poslednej generácie procesorov, no pri najvýkonnejších modeloch i9 je to občas už trochu na hranu. Tu by sme určite odporúčali radšej investovať do výkonnejšieho S28 alebo systémov S36/S42 s tromi coolerami (získate najmä tichší chod pri vyššej záťaži, pretože väčšou plochou lepšie odvádzajú pasívne teplo).

Systém nemá RGB podsvietenie, čo však nemusí byť prekážkou. Moja skrinka napr. má vysvietené skoro všetko a preto nie je problém, že dva vetráky hore a blok na CPU by zostali čierne. V predaji je aj verzia s bielymi vetrákmi, ktoré by v rozsvietennej skrinke odrážali farebné svetlo a naozaj by to tu bolo trochu v úvodzovkách „presvetlené“. Niektoré komponenty proste vyniknú aj keď nesvietia a keby niekto silou mocou potreboval to RGB, vetráky sa dajú vymeniť za iné PWM, alebo si môžete kúpiť iné vodné chladenie s RGB podsvietením.

### Verdikt

Fractal Design Celsius S24 je rokmi overená klasika a zmeny, ktoré prináša novšia verzia sú naozaj len kozmetické, ale ako sa hovorí – keď je niečo dobré, netreba to meniť.

Chladič je dostatočne výkonný aj pre najnovšiu generáciu procesorov. Nie je hlučnejší alebo menej výkonný ako jeho konkurencia. Pri našich testoch podal veľmi dobrý výkon a aj keď tento model nemá RGB podsvietenie,

v ponuke Fractal Design nechýbajú ani rôzne svietiace verzie, čiže keby niekto chcel, stačí si len vybrať správny model.

Systém, kde si priamo na pumpu mechanickým prepínačom volíte chladiaci režim (PWM a Auto) je dosť netypický. Ťažko povedať či je toto riešenie lepšie, alebo horšie, ako nastavovanie cez nejakú externú aplikáciu, no v PWM režime je možnosť manuálne si vyladiť výkon podľa teploty priamo pomocou riadenia základnou doskou a kto chce, vie si jednoducho prerobiť aj samostatnú reguláciu ventilátorov nezávislú od výkonu pumpy (stačí k tomu jediný kábel). Aj PWM má zvyčajne „automatický“ režim, resp. nejaké profily orientované prioritne na tichý chod, alebo vysoký výkon chladenia, čiže riešiť to manuálnym prepínačom dnes asi nemá veľký zmysel, ale možnosť tu je.

Výrobca ponechal otvorenú aj možnosť rozširovania chladiaceho systému pridávaním ďalších komponentov. Skúsený modder môže S24 využiť ako solídny základ pre vlastné custom riešenie – stačí dokúpiť pár komponentov a prerobiť tento základný AIO systém na veľké chladiace riešenie.

Pre väčšinu bežných používateľov je to, čo ponúka Celsius S24 BKO plne postačujúce. Z pohľadu výkonu patrí S24 k tým lepším a pritom sa cenou drží v nižšom strednom pásme. Jednoducho dobré a výkonné AIO vodné chladenie s rozumnou cenou. Veríme, že bude spoľahlivo fungovať minimálne tých 5 rokov, na ktoré vám dáva samotný výrobca záruku.

Marcel Trinásty



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: <a href="http://www.fractal-design.com">www.fractal-design.com</a>	Cena s DPH: 146€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ solídny výkon	- tento model bez RGB
+ kvalitné prevedenie	- neúplný manuál
+ dizajn	
+ cable manažment	
+ 5-ročná záruka	
HODNOTENIE: ★★★★★	

## Endorfy Meta BK

KRÁL' JE MŔTVY, NECH ŽIJE KRÁL'



Značka Endorfy sa vám môže javiť ako ďalšia nová sonda do peňaženiek večne nespokojných konzumentov, ktorej vlastne ešte tečie mlieko po brade, no opak je pravdou. Endorfy sa totiž zrodilo z populárnej hernej divízie pol'skej spoločnosti SilentiumPC, ktorú ste aj vďaka nám spoznali pod názvom SPC Gear - odteraz je pod týmto zaujímavým názvom spojené všetko od desktopových skriniek cez klávesnice či myši až po herný nábytok. Produkty opatrené ich logom sa v našich testoch nehanbili zbierať tie najvyššie možné hodnotenia a preto aj mňa nesmierne zaujímalo, či náhodou po prechode na novú značku, deklarujúcu rovnako novú filozofiu, nedôjde aj k degradácii výslednej kvality. Preto vám dnes ponúknem svoj pohľad na ich v úvodzovkách prvú hernú stoličku pod brandom Endorfy.

Ide o kreslo s označením Meta BK, ktoré, ak už nič iné, rozhodne búra zavedené konvencie v rámci svojho segmentu.

V čom je Endorfy Meta BK inou hernou stoličkou oproti cenovo identickej konkurencii? Jej dizajn a konštrukčné spracovanie nespadá pod rovnakú šablónu, na ktorej sa vezie deväťdesiat percent čínskych tovární.

Za tie roky, čo testujem herný, ale vlastne aj kancelársky nábytok, mi moje unavené prsty rozrezalo veľké množstvo papierových škatúl (nielen metaforicky) v rôznych cenových reláciách. Meta BK však bola jednou z mála novinek, pri ktorých som si nielenže musel podrobnejšie pozrieť manuál, ale taktiež sa skúmam okom zamerať na množstvo konštrukčných detailov, ktoré som doteraz u podobných

produktov nevidel. Mohol by som vás nudiť podrobnosťami a porovnaniami medzi tým a oným kreslom, ale viem, že čas je každým dňom cennejšou komoditou, preto prejdem rovno k veci. Konštrukčné spracovanie testovanej vzorky - akokoľvek je z veľkej časti iné než u cenovo podobných a čiastočne aj drahších kresiel - nevykazuje žiadny zásadný pokles vo výslednej kvalite ako z krátkodobého, tak aj z dlhodobého pohľadu. Je rovnako dobre vidieť, že brand Endorfy sa snaží odlíšiť od zvyšku aj tým, že dbá na detail a nechce svoje produkty účelovo zhadzovať do jedného vrečka plného klonov.

### Aj pre väčšie pozadia?

Skladanie prebiehalo v pokojnom tempe a za necelých pätnásť minút som sa už mohol slávnostne posadiť. Samotný

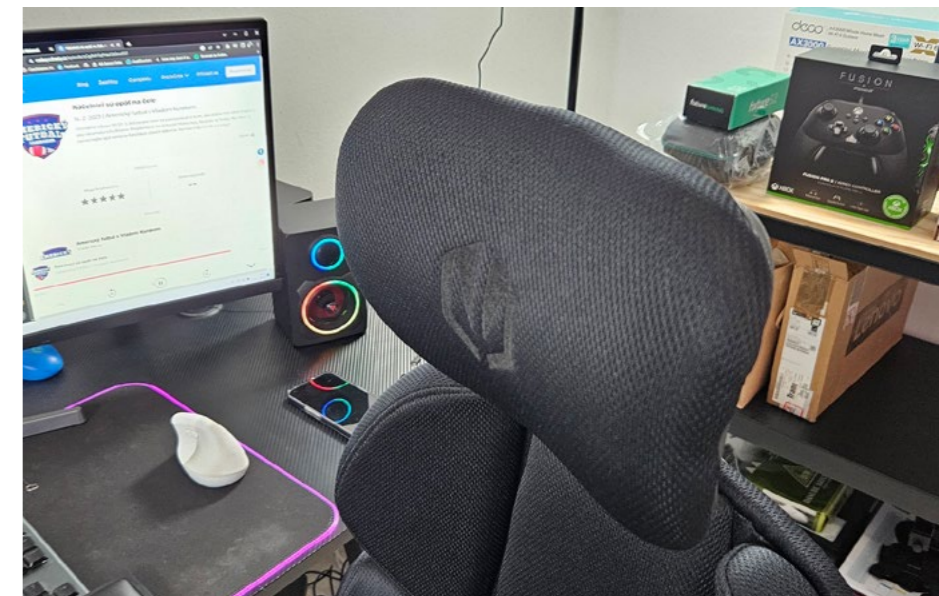
proces skladania iba urýchlili zrozumiteľný návod s presným popisom jednotlivých komponentov a logicky zabalené skrutky.

Výrobca ponúka dva farebné varianty, pričom jednej dominujú červené prvky na čiernom pozadí a druhá je čisto v rézii čiernej farby. Materiálovo sú obe verzie totožné. Kovový pavúk s polohovateľným piestom sa uchytáva o kovovú sedačku obalenú priedušným textilom, tá následne prechádza do rovnako polohovateľnej chrbtovej opory s bedrovým výstupkom, dvoch operadiel pre lakty a nakoniec nastaviteľnej podpory pre krk a hlavu.

Šasi je celistvé a neobsahuje žiadne odnímateľné vankúše, napriek tomu operadlo krásne lemuje chrbticu a podporuje ju v rámci zdravej pozície.

Po stránke dizajnu je Meta BK kreslom, aké sa čiastočne podobá na pretekárske sedačky z áut, čo v sebe spája vizuálnu atraktivitu a zároveň aj isté fyziologické benefity. Výrobca udáva toleranciu váhy od 120 do 150 kilogramov. Sklon operadla sa potom pohybuje od 100 až do 125 stupňov (tu je menšia nevýhoda, keďže bežné herné kreslá umožňujú polohovanie až do čisto horizontálnej roviny tak, aby sa v krajnom prípade bolo možné na kresle aj vyspať).

Pri kreslách tohto formátu je dôležitá nielen toľko opakovaná zdravá podpora celého tela, ale aj dostatočné pohodlie v rámci dlhodobého sedenia. Kreslo Endorfy Meta BK v týchto aspektoch dozaista obstálo a aj vďaka svojej dostatočnej variabilite vo výškovom nastavení laktových opierok mi bolo schopné poskytnúť ideálny komfort počas náročnej



práce (do nej spadalo recenzovanie hier a písanie textov). Výrobca siahol po priedušnej syntetickej látke s pevným prešívaním, na ktorom som nenašiel žiadne zásadné kazy. Látka samotná je však náchylná na zbieranie nečistôt a preto, na rozdiel od koženky, nezvláda dlhodobo odolávať vrstveniu prachu a iného bordelu - jednoducho povedané, o toto kreslo sa treba poctivo starať.

Páčila sa mi rýdzo čierna farba prešívaného loga aj flexibilita lisovanej peny, ktorá držala tvar aj pod nemilosrdnou váhou môjho pozadia. Čo sa týka správnej podpory v oblasti krku a hlavy, o ktorej som čo-to písal už vyššie, je tu jedna dôležitá premenná. Používatelia nižšieho vzrastu (pod jeden a pol metra) a rovnako ľudia s výškou viac ako 190 centimetrov nebudú mať možnosť si ideálne nastaviť oporu hlavy a krku. Preto

je dobré si ešte pred kúpou ujasniť, či sú vaše proporcie preň patrične vhodné.

### Správne smerovanie

Súčasná cena herného lomka kancelárskeho kresla Endorfy Meta BK sa pohybuje tesne nad hranicou dvesto eur. Na základe mnou spracovaného a viac než mesiac trvajúceho záťažového testu môžem povedať, že je úplne adekvátne a značka Endorfy s úspechom pokračuje na kvalitatívnej linke, ktorú nastavilo už staršie portfólio SPC Gear. Nová stolička vám ponúkne komfort a štýlový dizajn, za ktorý sa nebudete hanbiť ani v prípade umiestnenia do zdieľanej kancelárie, a čo je najpodstatnejšie, pojme aj váhovo obdarenejších konzumentov. Ak by som tomuto kusu nábytku mal niečo vyčítať, tak by to bola absencia plného horizontálneho sklonu chrbtovej opory, nie práve prakticky riešené prepínanie módu pomocou dvoch pák zo spodnej hrany a občasné puknutie v hlavnom kĺbe - to sú však veci, ktoré sa často objavujú aj pri oveľa drahších herných stoličkách.

### Verdikt

Kvalitné a svojej ceny hodné kreslo od Endorfy

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 215€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nemožnosť
+ Kvalita konštrukcie	horizontálnej polohy
+ Tiché kolieska	- Prepínanie nastavení
+ Odolné šasi	- Zachytávanie
+ Vzdušná textília	nečistôt
HODNOTENIE: ★★★★★	

## TP-Link Tapo C420S2

BEZKÁBLOVÉ KAMERY AKO TREND?



Počas posledných šiestich mesiacov sa mi na stole ocitá už druhá porcia bezdrôtových domových kamier, ktoré sú zamerané na monitorovanie bežných domácností či firemných priestorov. A to bez toho, aby som o to niekoho vyložene prosil. Do úvodnej vety si nejako elegantne zasuňte slovné spojenie „cenovo dostupná“ a dostanete virtuálny most vedúci priamo do akejsi predikcie ohľadom rastu nového trendu. Áno, výraznú dostupnosť tohto špecifického formátu hardvéru pomaly, ale isto vnímam ako rastúci trend, preto je určite správne, aby sme sa venovali obsiahlejším testom daných zariadení naprieč čo najpestrejším zoznamom firiem. Už som mal možnosť takto zhodnotiť bezdrôtovú kameru od Xiaomi, ktorá nedopadla vyložene katastrofálne, a teraz sa spoločne pozrieme na o niečo komplexnejšiu konkurenciu od TP-Link.

Môžete si myslieť, že nič také ako vonkajšiu bezpečnostnú kameru vlastne nepotrebuje, ale ja sám som sa už veľakrát presvedčil o tom, že neraz môže byť nesmierne nápomocná. Predtým, než sa pustím do rozbalovania a rozboru kvality Tapo C420S2 na základe viac než mesiac trvajúceho testovania, uvediem výstižný príklad. Posledné mesiace sa môj život krútil výhradne okolo rekonštrukcie a následného zariadenia rodinného domu. Pribežne som však vonkajší priestor objektu vybavil trojicou bezdrôtových bezpečnostných kamier, medzi ktorými boli aj produkty od TP-Link. Krátko pred jedným z posledných víkendov pred st'ahovaním som priamo na dvore preberal nábytok v hodnote niekoľkých stoviek eur a platil keš. Celé to prebiehalo štandardne. Kuriér mi oznámil cenu produktu, ktorú som považoval za správnu, spočítal som

peniaze a dal mu ich – celá transakcia trvala sotva minútu a bolo vybavené. Neskôr som si však prezrel faktúru a uvedomil si, že na nej bola o sto eur nižšia suma. A čo teraz? Nechcem, pochopiteľne, tvrdiť, že to zamestnanec nemenovanej doručovacej spoločnosti urobil zámerne, dobre viem, akú majú náročnú prácu, ale nech už to bolo tak alebo onak, ja som bol v tom momente ľahší o nemalé peniaze. Ak by som nad hlavou nemal umiestnenú kameru Tapo C420S2, sotva by som sa vedel dodatočne pokúsiť o refundáciu, čo sa mi, našťastie, nakoniec aj vďaka tomu podarilo. Na uloženom zázname totiž bolo jasne zachytené, akú sumu kuriér uviedol, a obrazovo bol potvrdený počet peňazí, ktorý mu dávam. A tak mal tento príbeh šťastný koniec. Toto je len jeden z mnohých príkladov, keď vám niečo ako bezpečnostná kamera môže byť k úžitku.



### Cena verzus výkon

Bezdrôtové kamery sú atraktívne predovšetkým vďaka svojej kompaktnosti a jednoduchosti počas inštalácie. Bez zásahov do muriva, bez nutnosti t'ahania kabeľáže pod soklom, bez volania patričného odborníka a tým pádom dodatočných nákladov (tento fakt si však dajte do jemných úvodzoviek, ktoré vám vysvetlím o pár riadkov nižšie). Ako to už však býva, na jednu veľkú porciu pozitív pripadá aj niekoľko nezanedbateľných negatív.

V tomto prípade je to napríklad životnosť batérie, resp. nutnosť častého manipulovania s kamerou s cieľom doplniť jej energiu. Ale vráťme sa na začiatok. Cena za balenie, ktoré obsahuje dva kusy kamier, odnímateľné akumulátory, príslušenstvo pre uchytenie o tvrdý povrch a operačnú základňu, bola stanovená na zhruba 250 eur. To je výrazne pod sumami, ktoré padajú za kvalitné sieťové kamery – je však predmetné duo od TP-Link rovnako a dostatočne kvalitné? Určite áno, hoci všetko má svoje úskalia. Spomínaný štartovací

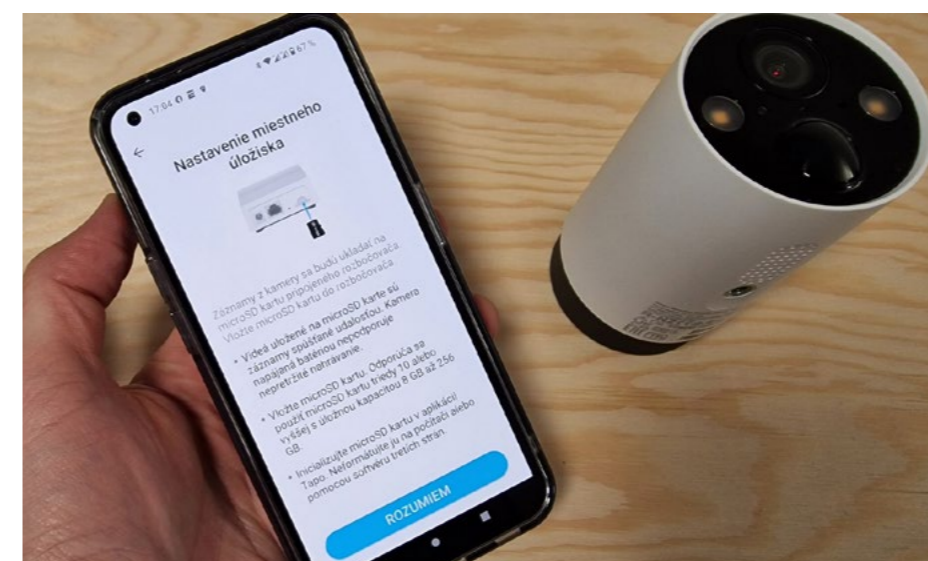


balíček je v zmysle výbavy skutočne bohatý a jediné, čo tu vlastne chýba, je microSD karta na ukladanie záznamov. Ak ju nebudete mať, môžete využiť platený cloud v správe TP-Link, inak si záznamy z kamier nemáte ako archivovať. Cloudové úložisko je nutné uhrádzať mesačne alebo ročne, pričom čím viac kamier máte, o to

zápästím. Oceňujem ale duálny spôsob uchytenia aj širokú variáciu polohovania pomocou manuálneho kľúbu. Obe kamery som doslova naskrutkoval na drevené trámy a keďže majú dostatočnú IP ochranu (IP65), nechal som ich napospas nepriaznivému počasiu. Počas viac než mesiac trvajúceho testu na začiatku tohto roka tak stihli prežiť nielen husté sneženie, ale aj výdatné dažďe a extrémne mínusové teploty. Všetky tieto veselé situácie so ťou zvládli, hoci pri mínusových stupňoch bola životnosť batérií, pochopiteľne, o niečo viac zrezaná.

### Spol'ahlivá aplikácia

Verím, že ste na stránkach nášho magazínu zaregistrovali jeden z mojich nedávnych testov rôznych zariadení spadajúcich pod ekosystém Tapo, ktorých cieľom je čo najefektívnejšie zautomatizovať chod bežnej domácnosti (žiarovky, zámky, spínače, senzory, alarmy, LED pásky a tak podobne). Spomínal som aj kamery C420S2, keďže ich obsluha a správa sa realizuje cez jednu a tú istú aplikáciu. Aplikácia je dostupná zadarmo a čo sa týka jednoduchosti, s jej prístupnosťou





a úrovňou interakcie som bol maximálne spokojný. A čo všetko si na kamerách vlastne môžete cez app nastaviť? TP-Link Tapo C420S2 je 2K kamera schopná využívať umelú inteligenciu na detekciu objektov, zaznamenávať video so zvukom v momente, keď niečo naruší jej senzory, automaticky prepínať režimy z noci na deň a dokonca využiť vstavané reflektory na presvietenie nočnej scenérie v plnej farbe.

Kvalita 2K záznamov je na vysokej úrovni, aj v úplnej tme budete vedieť rozoznať nezakryté tváre a dokonca z dobrého uhla identifikovať poznávacie značky vozidiel – vždy záleží na umiestnení kamery. Používateľ si môže nastaviť citlivosť spustenia nahrávania a ofiltrovat' tak domáce zvieratá či vetrom poháňanú záclonu, pričom počas Live prezerania si dokáže zapnúť nahrávanie sám a, samozrejme, aj vytvoriť fotografie. Nedá sa však povedať, že by spustenie nahrávania pomocou automatickej detekcie bolo úplne bezchybné, keďže sa mi niekolkokrát stalo, že systém nedokázal rozbehnúť nahrávanie

aj napriek tomu, že sa pred kamerou prechádzalo, metaforicky povedané, stádo slonov. Obojstrannú komunikáciu potom realizuje dobre znejúci vstavaný reproduktor a z tohto dôvodu je kamera vhodná aj na umiestnenie pred vchodovú bránu, kde však čiastočne riskujete jej odcudzenie. Jednotku preto treba dať čo najvyššie.

Tapo Care, služba spravujúca platený cloud, je vec, s ktorou budete bojovať už od prvého nákupu, keďže (čo si budeme hovoriť) málokomu sa chce platiť dodatočne za niečo, čo by malo byť v zásade zadarmo. Našťastie, dá sa to ako-tak zachrániť zastrčením microSD karty do základne, ktorá ostáva permanentne pripojená do siete a na váš router. Je nesmierne náročné zdefinovať časovú výdrž batérií, v každom prípade už len fakt, že sa články dajú kedykoľvek jednoducho vybrať z plastového šasi a nabiť separátne, prípadne si zakúpiť ďalší pár a vždy len vymieňať, prekonáva vyššie spomínanú konkurenciu od Xiaomi. Rozhodne však neskočte na lep PR letáku, ktorý hlása 180 dní plného chodu,

keďže tento údaj je rýdzo laboratórny a vyrášaný na základe niekoľkých spustení záznamov v ideálnom podnebí za jeden deň. Reálne som kameru vo dvore pred vchodom nabíjal počas mesiaca dvakrát a druhú, umiestnenú vzadu na záhrade, len raz. Čím menej interakcie, o to dlhšia výdrž.

Testovaná vzorka na mňa z dlhodobého hľadiska rozhodne zapôsobila a svojím spracovaním a prístupnosťou dokázala preskočiť spomínaný produkt od Xiaomi. Ide preto o tú lepšiu bezdrôtovú externú kameru, s ktorou si môžete priebežne monitorovať dom a jeho okolie a ktorá je dostupná aj v rámci nášho trhu. Treba tu však rátať s pár problémami, kam spadá platenie za cloudové úložisko, životnosť batérií, nie úplne stopercentná detekcia objektov a pevne nastavený bod snímania (rybie oko nie vždy pokryje všetko).

### Verdikt

Jedna z tých rozumnejších volieb pri potrebe nákupu bezdrôtových bezpečnostných kamier.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	250€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 2K obraz	- Batéria
+ Nočné reflektory	- Neúplná detekcia objektov
+ Jednoduchá inštalácia	- Ľahko odcudziteľné
+ IP ochrana	
HODNOTENIE: ★★★★★	



FINAL CUT FOR REAL & OCCRP  
UVÁDZAJÚ

FILM O UDALOSTI, KTORÁ NAVŽDY ZMENILA SLOVENSKO

# KUCIAK VRAŽDA NOVINÁRA

V KINÁCH OD 23. FEBRUÁRA 2023

REŽISKA MATT SARNECKI STRHA JANUS BILLESKOV JANSSEN PRODUCENTKA SIGNÉ BYRGE SORENSEN SPOLUPRAJÚCA PRODUCENTKA JULIA LOVE BABUŠČAK KAMERA ANNA SMOROŇOVÁ ZVUK MAREK POLEDNA HEDRA KRISTIAN ETONES ANDERSEN COLOA GRADING JIANZHI ZHANG KINEMATANT POC COLOR GRADING ANDERS V. CHRISTENSEN  
KOPRODUCKENTI DREW SULLIVAN PAUL RADU JITKA MOTRLOVÁ ZUZANA KUČEROVÁ THOR HAMRUS BANK ASISTENTKA PRODUCENTKY EYA KUBANIOVÁ VIKINGNI PRODUCENTI JAKUB KOULA MARJA KRISTENSEN KODOVANITR POSTPRODUCER FRANCESC SITES-SARDA PRODUCENT FINAL CUT FOR REAL OCCRP  
VKOPRODUCKA WDR VSPOLUPRAČ S ARTE V KOPRODUCKI FRAME FILMS GOTFAT PRODUCTIONS S PRODUCENT CZECH FILM FUND THE WEST DANISH FILM FUND V SPOLUPRAČI S DR NRK SVT MULTIMEDIJNY PRETALJ INEPHIL



## ROG Strix SCAR 18

ŠTART AKO SA PATRÍ



Rok 2023 je síce stále len vo svojej prvej tretine, ale ak ide o očakávaný nový hardvér, už teraz je možné začať pozorovať akési úvodné vychádzajúce hviezdičky. Vonku momentálne síce padajú mínusové rekordy, avšak mne osobne je počas písania tohto textu viac ako horúco. Pýtate sa prečo? Horí mi tu termín na krátkodobý test herného notebooku od Republiky pre hráčov, ktorú poznáte pod skratkou ROG a keďže by som vám toho rád povedal v tejto súvislosti čo najviac, nebudem to dnes, tak ako je bežné mojím zvykom, už v úvode nejakú zásadne natáhať a ideme rovno na vec.

Strix je odvodený od starorímskeho a gréckeho slova označujúceho sovu a znamená najbystrejší sluch a zrak. Strix preto berte ako dokonalú schopnosť vnímať okolie tak, aby ste zistili a pohotovo reagovali čo i len na najmenší pohyb. Strix

znamená prežitie na hrane inštinktu. Takto nejakoby by sa dal, minimálne z pohľadu PR oddelenia ASUS-u, definovať rad ich herných notebookov Strix, ktorý sa pre aktuálny rok rozšíri o vynovené verzie Scar 16/18l, G16/18, Scar 17 a G17. Mne sa do rúk dostal práve osemnásť palcový kolos vybavený komponentmi, ktoré z daného stroja rázom spravili jeden z najvýkonnejších herných laptopov súčasnosti. Konfigurácia vybavená procesorom Intel Core i9 (13980HX), grafickou kartou GeForce RTX 4090, a to všetko s 32 GB RAM, vás v lokálnych vodách bude stáť astronomickú sumu 3 999 eur, avšak, ak trochu uberiete z nárokov, je možné danú cifru výraznejšie skresť.

Tak či onak, dobrý a spolahlivý herný notebook stojí vždy na viacerých, menej či viac dôležitých, aspektoch a práve o nich vám teraz čo-to poreferujem.

### Je to kolos

Dizajnový aspekt a výber konštrukčných materiálov boli v súvislosti s modelmi Strix Scar vždy špecifickéj povahy. Nie každému bolo po chuti dávať tisíce eur za čiastočne plastové a navyše priehl'adné šasi, ktoré bliká na všetky svetové strany. ASUS, respektíve ROG, však vidí do koncových čísiel lepšie než tá šomrajúca časť (ne) kupujúcich konzumentov, a preto je nová osemnásťka opäť definíciou mohutnosti alebo priam monštruóznosti. Predmetný notebook totižto váži takmer štyri kilogramy a na bežné prenášanie v rukách preto rozhodne nie je stavaný. Keď už by ste sa ho pokúšali natlačiť do batohu, bude potrebné k danej váhe ešte priložiť nemenej ťažký adaptér, čím výsledná hmotnosť môže v praxi pekne preveriť aj tréňované chrbtové svalstvo. Dajme

však bokom proporcie. Takýto obrovský herný stroj si kupujete predovšetkým s vidinou komfortu počas samotného hrania a nie pri transporte, keďže veľký panel a kompletná klávesnica sa s nejakou kompaktnosťou príliš nekamaráta. ROG Strix Scar 18 je v zmysle RGB liniek skutočne extravagantným hardvérom, keďže ho stačí len zapnúť a, metaforicky povedané, sledovať rozsvetovanie vianočného stromčeka. Pásik je po celej zadnej a prednej hrane a svieti navyše aj samotné logo na hornej strane krytu.

Plastové je tu takmer všetko, ak dáme bokom vrchné kovové veko a rovnako



hrubé pánty, ktoré vyklápajú panel len do minimálnej úrovne. Napriek tomu všetkému som bol prekvapený z celkovej celistvosti šasi, kde nič nevzrga a nepraská.

Môj obligátny test krútenia, počas ktorého notebook chytím oboma rukami a snažím sa ho protichodným tlakom vyžmýkať ako mokrý uterák, dopadol na výbornú, a preto sa nemusíte obávať, že by ste si za vyššie uvedené nemalú sumu kupovali nejaký rachotivý šrot. Povrchová úprava je, navyše, vo všetkých miestach priam láskavá voči ľudskému dotyku.

Aj keď je vnútorná časť, určená na opieranie dlaní, náchylná na zbieranie odtlačkov, naopak, tá vonkajšia sa vďaka svojej matnosti týmto nepríjemnostiam s úspechom vyhýba. Od takto veľkého a mohutného tela s hrubými hranami by ste logicky očakávali, že vám ponúkne extrémne veľkú fyzických vstupov. Nechcem teraz síce tvrdiť, že ROG Strix Scar 18 ich neponúka dost', avšak v rámci svojich možností je tá ponuka jednoducho nečakane skromná. Na pravej strane nájdete duo USB-A (3.2) vstupov a naopak na ľavej dvojicu USB-C (nanešťastie priepustnosť nabitia nepresiahne úroveň sto wattov, a tak je nabíjanie týmto spôsobom extrémne zdĺhavé). Zoznam portov potom uzatvára HDMI (2.1) a kombinovaný audio vstup.

### Podpora BT 5.2 a Wi-Fi 6E

Zo spodnej strany efektne vystupuje pogumovaná skratka ROG, vďaka ktorej je stabilita zariadenia na akomkoľvek rovnom povrchu priam dokonalá. Výrobca sa za tie dlhé roky postupného a detailného pilovania jednotlivých modelových značiek z Republiky pre hráčov už nemusí púšťať do výrazného experimentovania, ale napriek tomu výstrednému je nová SCAR osemnásťka plná menších zmien, ktoré si všimnete až po dôkladnej štúdií. Tak trochu som dúfal, že zmeny zasiahnu aj kvalitu webovej kamery, avšak, nanešťastie, jej schopnosť prenášať obraz, ako aj zvuk, ostáva niekde okolo priemeru – ak by sme sa rozprávali

o železe za tisíc eur, nepoviem ani popol, avšak tu je to predsa len trochu iná cenová relácia, a aj preto by si Strix Scar 18 zaslúžil niečo viac. Tak či onak, po odklopení veka pomocou jedného prsta na vás vyskočí už spomínaná kompletná klaviatúra s nízko profilovými spínačmi a obrovským track-padom, ktorý je jemne posunutý do ľavej strany. Pracovať, hrať či vykonávať postprodukcii s touto klávesnicou a touch-padom je jedna veľká paráda, aj keď z počiatku mi robilo menšie problémy zvyknúť si na minimálnu medzeru medzi numerickou časťou a smerovými šípkami – tie sú totižto po novom v štandardnej veľkosti, čo pri minulej verzii neplatilo. Stále však nechápem, prečo tá RGB diskotéka, ktorú si samozrejme môžete cez integrovaný ROG softvér prispôbovať ako veľkonočné vajíčko nakreslené na Marfušinej tvári, nedokáže osvetliť aj kompletnú radu klávesov F – v tme máte jednoducho problém nájsť to F, ktoré práve potrebujete. Uvedený track-pad je nielen obrovský, ale súčasne zvláda krásne kopírovať ťahy vašich prstov a reagovať expresne na každé zopnutie. Takto to mám rád.

Úroveň hlasitosti inak dobre vyladených reproduktorov by mohla byť o niečo vyššia, keďže v momente, keď sa vám pri náročných hrách roztočí trio interných ventilátorov, ide o ekvivalent boja Davida





s Goliášom a počutelnosť je v silnej defenzíve. V tomto prípade je preto lepšie uprednostniť headset a oceniť tak predovšetkým výborný proces chladenia, s ktorým má predmetný výrobca už dlhé roky úctyhodné výsledky. Späť k panelu. Osemnásť palcová obrazovka je v rámci modelového radu premiérovu nastavená na pomer strán 16:10, čo jej dodáva novú úroveň prestíže a súčasne tým pomáha nielen počas hrania, ale aj pri práci – predsa si ten obrovský výkon nenecháte len na hry?! V súvislosti s QHD rozlíšením (2 560 x 1 600) je rovnako veľkou výhodou obnovovacia frekvencia 240 Hz / 3 ms, ktorá v kombinácii so synchronizáciou s grafickou kartou dokáže naservírovať spolahlivé plátno nielen pre bežných, ale aj pre profesionálnych hráčov.

Jediné, čo by som jeho IPS panelu vytkol, je v rámci tejto technológie už tradične nižšia úroveň svietivosti, ktorá dosahuje sotva 500 nits – s touto obrazovkou preto neodporúčam liezť do slnečného exteriéru. Ak by ste si však zobrali model Scar 16, tu vám výrobca ponúka miniLED panel s oveľa lepšími parametrami než má osemnásťka.



### Bezkonkurenčný výkon?

Padlo to v tomto texte už viackrát, ale napriek tomu všetkému to rád ešte raz zopakujem. Konfigurácia, aká dorazila s daným modelom, sa suverénne dá považovať za jednu z najvýkonnejších na trhu – Intel Core i9 (24 jadier a 32 vlákien), Nvidia GeForce RTX 4090 (16GB), RAM 32GB DDR5, 2 TB SSD a výborné chladenie schopné v tom správnom okamihu prepnúť na ideálny profil, a tak skrotiť najmodernejšie hry aj na najvyšších možných nastaveniach. Vďaka daným črevám dostanete okrem G-sync aj podporu Advanced Optimus. Úprimne, nemal som absolútne dostatok času na hlbšie analýzy, išlo skutočne o rýchlostest. Každopádne, z toho, čo som stihol vypožorovať, je daný model jasne pripravený na pochrúmanie akejkoľvek AAA značky súčasnosti, a to bez kompromisov. Dokonalá stabilita, vyšší hluk z ventilátorov za cenu správneho chodu, citlivé a rozumné prepínanie výkonnostných profilov a evidentne jasný skok oproti minulému modelu. Samozrejme, neodpustil som si spáchať aj menšiu postprodukcii v rámci náročnejšieho video editu a ani v tomto ohľade nenastal pochopiteľne žiadny

výpadok konzistentnosti. Na samotný záver som si nechal pár poznámok, ktoré súvisia so životnosťou 90Wh batérie. Tú, ako spomínam vyššie, môžete tankovať aj cez USB-C, avšak priepustnosť sa zasekne na 100 wattoch. Lepšie je preto siahnuť po priloženom adaptéri, ktorý vám prístroj nabije z nuly na maximum už počas dvoch hodín. Pri maximálnom výkone dokážete fungovať jednu hodinu, pri kancelárskej práci a svietivosti panelu jemne za polovicou zhruba päť hodín.

ASUS sa so svojou ROG divíziou vrátil do nového kalendárneho roku vo veľkom štýle, až mám strach, aby to celé už pri štarte neprepáli. Ich vrcholová konfigurácia v rámci modelu Strix Scar je totižto sviežim závanom v stojatých vodách herného náradia. Okrem vynovenia špecifického dizajnu máme na stole výborne chladený a výkonnostne neprekonateľný laptop so zaujímavým panelom a pevným šasi. Jemne ma však mrzí absencia kvalitnejšej webovej kamery, nekompletné osvetlenie klávesnice a márne pátranie po čítačke pamät'ových kariet.

### Verdikt

Podarené a výkonnostne sotva prekonateľné železo

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	3 999€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Bez čítačky kariet
+ Konštrukčná pevnosť	- Webová kamera
+ 240 Hz panel	- Nekompletné osvetlenie klávesnice
+ Výkon	
HODNOTENIE: ★★★★★	

## RECENZIA HARDWARE

# Lenovo Yoga Slim 7 ProX

POCITY



**Všetko je o pocitech. Ako ľudia, verím, že sa za nich stále považujete, sa nimi denne nechávame ovplyvňovať. S pocitmi zaspávame, vstávame, jeme a s pocitmi plánujeme aj svoju budúcnosť. Nech už práve teraz robíte čokoľvek, vrátane čítania tohto textu, robíte to s istou zmesou pocitov. Ja sám sa počas testovania hardvéru, nech sa akokoľvek snažím mať maximálne profesionálny prístup, nechávam často strhnúť pocitmi. Čím viac je produkt kvalitatívne rozpoltený, stručne povedané; nejde o čiernobiely priemer plný sivej a nudy, o to skôr ma metaforicky vyfacká hutná dávka pocitov. Najnovšie ma zaplavila taká silná dávka pocitov, počas recenzovania štýlového pracovného notebooku značky Lenovo, až mi to vyrazilo dych. Chcete vedieť viac?**

### Chýba čítačka kariet

Metaforicky povedané: Lenovo pred viac ako dekádu začalo cvičiť jógu, aj preto

sa samotný názov spájal s produkciou konvertibilných notebookov, čiže prenosný kompromis medzi laptopom a tabletom. Ako záujem o ich vizuálne modernú líniu hardvéru rástol, Lenovo pod identickým

názvom prišlo aj s ďalšou elektronikou, vrátane klasických notebookov bez plne otočných päntov. Aj keď sa smerovanie hardvéru menilo, jeho filozofická podstata ostávala až dodnes rovnaká





– Yoga reprezentuje prémiové a vysoko kompaktné počítače určené do biznis prostredia so širokým presahom využitia.

V duchu tohto tvrdenia si dnes povieme viac o štýlovom pracovnom náradí Lenovo Yoga Slim 7 ProX, ktorému konštruktéri natlačili pod kapotu výkonný procesor od Intelu a nemenej zaujímavú grafickú kartu z továrne Nvidia. V prípade CPU ide o Intel Core i7-12700H a čo sa týka grafickej karty, tak tu je reč o GeForce RTX 3050, samozrejme, že Lenovo ponúka svojim zákazníkom dostatočne široké možnosti v rámci rozloženia čriev, čo nás však vracia už ku spomínanému

vysokému stupňu variability využitia. S vyššie uvedenou konfiguráciou si jej majiteľ môže zrealizovať náročnú postprodukcii a súčasne pokryť bežnú kancelársku prácu, čo je priama indícia do sveta elegantného, ale stále v podstate pracovného železa.

### A čo tá rana?

A čo ten dôvod straty kyslíku, o ktorom som vám referoval hneď v úvode? Jeho hlavným zdrojom je nádherný minimalistický dizajn s oblými líniami, vďaka ktorému je predmetný laptop ako živá voda vytvorená z kovu a skla. Na tele jeden a pól kilogramu vážiaceho šasi by ste totižto našli len štipku

plastu. Akonáhle to celé zoberiete do rúk, okamžite začnete uznalivo prikyvovať ako tie trápne postavičky s hlavou na pružinke, ktoré ešte aj dnes môžete vidieť za zadným oknom kdejakého automobilu.

Za predpokladu, že máte už plné zuby trendu ostrých hrán, o ktoré si môžete brúsiť nechty, tak práve Lenovo a konkrétne Yoga Slim 7 ProX vás spoločne opäť vrátia do čias ikonických, a dnes už neexistujúcich SONY VAIO. Konštrukcia je pevná a dokáže odolať aj drsnejšiemu zaobchádzaniu – môj štandardný test, pri ktorom sa protichodným tlakom dvoch rúk snažím skúšaný hardvér zakrútiť ako mokrý uterák, zvládol predmetný model absolvovať, a to bez jediného puknutia a vrznutia. Pritom vrchné veko zvládnete otvoriť až do horizontálnej polohy za pomoci jedného prsta. Rozmerovo kompaktné šasi v sebe však logicky nemá prehnaný počet fyzických vstupov, a tak sa pripravte na jeden HDMI (2.1), kombinovaný audio vstup, duo USB-C so všetkým (Thunderbolt 4) a 3,5 mm vstup na headset. Absentuje akýkoľvek vstup pre pamäťové karty, čo osobne považujem za chybu.

### Web kamera obstála

Webová kamera s Full HD rozlíšením má svoj vlastný fyzický spínač pre zatemnenie, ktorý nájdete na pravej hrane, ale súčasne zvláda spracovať aj čítanie tváre pomocou Windows Hello rozhrania. Po odklopení veka sa vám pod prstami zjaví minimalizovaná klávesnica s krátkou dráhou zopnutia, ktorá aj cez svoje limity dokázala naplniť aj moje vysoké nároky

v rámci tvorby textu, čo môžete brať ako takú malú neoficiálnu medailu.

Pod klávesnicou sa nachádza obrovský track-pad so skleneným povrchom, ktorý správne reaguje na dotyky prstov, a to bez výrazných omylov. Navyše povrch, ako aj zvyšok celého šasi, nemá problém odpudzovať nechcené nečistoty, čo je ďalším plusom na margo našej hodnotiacej tabuľky.

A keďže píšem vyslovene len v pozitívnom duchu, je načase to trochu pribrzdiť a premostiť na opis príslušného panelu. Lenovo v tomto smere odignorovalo trend OLED panelov a prinieslo síce IPS obrazovku, avšak s rozlíšením 3K, čo v praxi znamená 3072 x 1920. Pre zlepšenie pracovných podmienok v rámci úprav fotografií má užívateľ možnosť využiť takmer úplné pokrytie sRGB. Maximálny jas síce nie je žiadny zázrak a na priamom slnku predmetné železo nemá priestor sa nejako zásadne uplatniť, avšak hranica 400 nits vám dodá aspoň v interiéroch dostatok svetivosti. Kto by priamo vyžadoval verziu s dotykovým panelom a nemal by problém si za ňu priplatiť, tak Lenovo ponúka aj taký variant.

### Výborné chladenie

Záver som si už tradične nechal na opis výdrže batérie, čo je aspekt, aký by sme, aj voči vyššie uvedenému a pozitívne ladenému textu mohli vnímať ako najväčšie negatívum. Už viete, že Yoga



Slim 7 ProX má dostatočný výkon na viac než len pracovné využitie, avšak realita prevádzkového času, kedy nemáte možnosť predmetný laptop priamo napojiť na elektrickú energiu je o dosť tragickejšia.

Čísla v tomto prípade hovoria nemilosrdne. Pri bežnej práci, kedy som jas panelu nechal na strednej úrovni a venoval sa len prezeraniu webových stránok a písaniu textu, sa časomiera dokázala sotva prehupnúť cez sedem hodín, čo aj voči konkurencii v podobnej cenovej kategórii môžeme označiť za chabý výsledok. Akonáhle som pustil náročný program na úpravu videa, uvedený časový

údaj sa podľa očakávania osekala ešte viacej, nehovoriac o spustení staršej videohry – maximálnu záťaž zvláda akumulátor podržať necelé dve hodinky.

Z testovanej vzorky, Lenovo Yoga Slim 7 ProX, som bol nakoniec viac ako nadšený. Minimalistický dizajn plný elegantných kriviek mi dokázal nečakane priškrtiť kyslík. A keď si uvedomím, koľko výkonu bolo Lenovo schopné natlačiť do tenkého odolného šasi a všetko bez toho, aby to malo negatívny dopad na proces chladenia, tak nemám pred záverečnou bodkou, prečo šetriť nadšením. Pre ten typ konzumentov, hľadajúcich pracovné náradie s dostatočným výkonnostným presahom, za ktoré by sa na verejnosti nemuseli hanbiť, mám v zmysle vyššie opisovanej vzorky jasné odporúčania. Treba si však pripraviť trpezlivosť pri častom nabíjaní slabšej batérie a rovnako na sklamanie nad IPS panelom, ktorý je dnes jednoducho voči modernejšej OLED technológii v čoraz väčšej defenzíve.

### Verdikt

Štýlovo elegantný pracovný notebook s presahom.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo  
Cena s DPH: 1 800€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Jedinečný dizajn
- + Použité materiály
- + Klávesnica a track-pad
- + Web kamera
- IPS panel má svoje limity
- Batéria
- Bez čítačky pamäťových kariet

#### HODNOTENIE:





## MSI Vigor GK71 Sonic Blue

REVITALIZÁCIA



Už minulý rok na stránkach nášho magazínu zažila herná klávesnica od MSI komplexný rozbor. Dnes si máme možnosť osviežiť pamäť a súčasne skontrolovať revitalizovanú podobu daného hardvéru obohatenú o modré spínače. Po dlhej dobe som mal na testovanie vzorky extrémne málo času a do toho celého, ako to už býva, ma v uličke za domom prepadla banda tancujúcich bacilov v červených šatkách a s dierami na kolenách. Skolený chrípkou som musel celý proces testovania presunúť do postele a aby som stíhal dátum vydania, tak som si zobral prácu domov a povýšil som to na novú úroveň.

Mechanické klávesnice sú dnes už bežnou súčasťou herných brlohov a dokonca by sme štatisticky mohli vypozerovať ich častý nákup aj do kancelárií, kde je spolažlivosť spínačov pre užívateľov na vrchných priečkach v rámci kladov a záporov. Tento druh hardvéru má v portfóliu obrovské množstvo známych, ale aj menej populárnych firiem a MSI, akokoľvek to zoberiem zo svojich skúseností, rozhodne vie, ako poskladať slušnú mechanickú klávesnicu so životnosťou presahujúcou tie obligátne dva roky. Pred rokom som nemal možnosť hodiť očkom po verzii s červenými spínačmi, a preto ma tohtoročná

obmena za modré, doplnená o fakticky identické šasi a spracovanie, dobehla ako tá chrípka. Začneme trochu negatívne. MSI Vigor GK71 Sonic Blue je káblková herná klávesnica s cenou potáčajúcou sa na hranici 140 eur. Samozrejme, MSI má plné právo si vypýtať za svoje produkty, kolko sa mu zachce, avšak v tejto cenovej kategórii si dnes viete zadovážiť rovnako kvalitnú, ba si dovoľím tvrdiť, že ešte o chlp kvalitnejšiu klaviatúru so vstavanou batériou, čo je jednoducho fakt. Oceňujem však, že v balení sa nachádza nielen klávesnica, ale aj kvalitná podložka pod dlane s pamäťovou penou a na dotyk príjemnou umelou kožou. Z hornej časti čiastočne plastového a čiastočne kovového šasi (hliník zastupuje vrchná doska) vytíča dostatočne dlhý pletený kábel, ktorý však nie je možné od tela klávesnice odpojiť, čo beriem ako ďalšie negatívum. Dizajnová časť je však pôsobivá a akonáhle predmetný hardvér zasuniete do PC, doslova vás ožiari jasné RGB svetlo derúce sa zo všetkých hrán spínačov.

### Lacnosť

U takto drahého hardvéru ma pomerne zarazil výber materiálu, z ktorého sú tlačidlá vyrobené. Áno, vrchná časť je



nechceli st'ahovať spomínaný softvér od MSI, regulovať RGB osvetlenie môžete aj priamo kombináciou niekoľkých klávesov – nie je to nič zložité. Mimo písania som testovanú vzorku, pochopiteľne, preveril aj cez niekoľko videohier, či už offline alebo online, a ani v jednom prípade nebolo možné badať akékoľvek technické nedokonalosti.

Toto si MSI vie aj naďalej ustrážiť, začo im dávam palec hore. Veľkou výhodou, hlavne pri dlhých sedeniach, sa stala pohodlná opierka pre dlane, ktorá ako keby z oka vypadla istému zelenému hadovi, čo sa kazí častejšie než ruská elektronika.

zo stále pomerne ceneného ABS plastu, avšak transparentné boky, cez ktoré má účelovo presvitáť celá tá pulzujúca RGB diskotéka, je vyrobená z nesmierne lacno pôsobiaceho akrylu. Keby som sa rozhodol vybrať jedno tlačidlo a silno ho drviť medzi dvoma prstami, tak je len otázkou času, kedy ten plast praskne – takéto pocity si môže dovoliť low-budget klávesnica za 50 eur, ale nie prémiovo sa tváriaci hardvér.

Dobre, teraz dajme bokom plast a podme sa pozrieť, čo sa s testovanou vzorkou stalo v momente, keď som ju prepojil s notebookom. Jednak sa teda rozbehli kolotoče, ale súčasne sa mi na ploche otvorila ponuka na stiahnutie MSI softvéru – toto cením, keďže nie každému sa chce pátrať na internete po tom pravom app súbore, s ktorým by dokázal využiť aj ďalšie prednosti svojho čerstvo zakúpeného hardvéru. Vďaka vrchnej hliníkovej doske sa inžinierom z MSI podarilo navodiť aspoň čiastočný efekt tuhosti tela, aj keď by som bol rád, ak by zvyšok plastu hodili za hlavu a ostali práve len u kovu, evidentne nemôžem mať všetko, čo mi napadne.

Dost' bolo irónie, podme sa pozrieť na pravú hornú hranu, kde je usadená mediálna lišta. Jej dominantou je veľké otočné koliesko určené na reguláciu hlasitosti, ako aj trojica samostatných spínačov – logicky si ich cez spomínanú aplikáciu môžete naprogramovať



podľa svojich potrieb, ale ich primárnou funkciou je manipulácia s videom.

Kvalita materiálu u Vigor GK71 Sonic ma jednoducho neočarila, hlavne v porovnaní s konkurenciou v podobnej cenovej kategórii, avšak pri hernej klávesnici je o niečo dôležitejšia jej schopnosť prenášať povely vašich prstov do softvéru bez akejkoľvek latencie.

V prípade modrých spínačov sa môžeme rozprávať o minimálnom spätnom tlaku a rovnako tak kratšej spínacej dráhe. V praxi sa mi počas tvorby textu už po pár minútach prestali hromadiť chybné kliky a dokonca som si dokázal zvyknúť aj na ostrejší zvuk. Rozloženie klávesov je kompletne, a to vrátane numerickej časti s tým, že ak by ste

Prepracovali sme sa na záver recenzie na vynovenú hernú klávesnicu MSI Vigor GK71 Sonic Blue.

Kvalitou šasi ide o totožný produkt ako rok stará verzia, avšak práve prínos v podobe modrých spínačov môže istú časť platiacich zákazníkov donútiť konať. Síce som osobne z použitých materiálov u tohto hardvéru neskákal zrovna do výšky, ale ak dávate prednosť spolažlivosť pred vizuálom a milujete údernú RGB linku, tak by ste si predmetnú klávesnicu mali zaradiť na svoj zoznam.

### Verdikt

Spolažlivá mechanická klávesnica, ktorej by však svedčilo odstrihnutie káblu a väčší dôraz kladený na prémiový efekt.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 140€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Spolažlivosť	- Cena
+ Modré spínače	- Veľká plastu
+ Mediálna lišta	- Kábel sa nedá odopnúť
+ Kvalitná podložka pod dlane	
HODNOTENIE: ★★★★★	

## Endorfy Viro Plus USB

VÝBORNÝ ZVUK, KVALITA A KONEKTIVITA ZA PRIJATEL'NÚ CENU



Vznik novej značky Endorfy je výsledkom medzinárodnej obchodnej expanzie. Cieľom výrobcu je svojimi novými produktami osloviť fanúšikov moderných technológií. Pozreli sme sa na zúbky ďalším slúchadlám, konkrétne modelu Endorfy Viro Plus USB, ktoré nás veru zaujali.

### Balenie

Balenie je v tomto prípade nadštandardné. Veľká škatuľa obsahuje slúchadlá, používateľský manuál, náhradné náušníky v látkovom prevedení (na slúchadlách sú od výroby nasadené koženkové), odnímateľný mikrofón, dokonca krytku na zaslepenie otvoru, keď ho odpojíte, rozdvojku na 3,5 mm jack a nakoniec ešte ďalší predlžovací kábel s ovládaním hlasitosti a mikrofónu. Komu by nestačilo ani toto, tak je tu aj redukcia na USB pripojenie, resp. externá zvuková karta, ktorá vytvára 7.1 zvuk. Takto si predstavujeme poriadne balenie!

### Dizajn a ergonómia

Spracovanie slúchadiel je príkladné a veľmi kvalitné, o tom netreba asi nijak polemizovať. Vďaka kovovému rámu sú veľmi pevné, plastové časti pôsobia kvalitne, náušníky sú z mäkkej a príjemnej koženky. Čelenka je opäť z mäkkého materiálu, potiahnutá

koženkou a vrch je dokonca prešívaný. Náušníky majú priemer 53 mm a ako už bolo spomenuté, v balení sa nachádzajú náhradné, látkové. Nastaviteľnosť polohy je maximálne dostatočná a vyhovovať bude zrejme väčšine užívateľov. Ergonómia je teda veľmi príjemná a slúchadlá na ušiach neprekážajú a nijako netlačia ani po pár hodinách používania. Potešia aj pozlátené koncovky konektorov. Na ovládači je možné nájsť ovládacie prvky hlasitosti pomocou ovládacieho kolieska potenciometra a taktiež zapínacie tlačidlo mikrofónu.

### Zvuk a používateľské dojmy

Zvukový prejav sme chválili aj pri modeli Viro Infra, no v tomto prípade sa posunul zase o niečo ďalej. Potešia vás príjemné hlboké basy a taktiež pomerne vysoká hlasitosť. Celkovo hodnotíme zvukový prejav slúchadiel ako nadpriemerný, opäť tu máme aj príkladné odhlučnenie, do exteriéru nepreniká takmer žiadny hluk a platí to aj naopak. Po nasadení slúchadiel na uši prestanete vnímať okolitý svet. Používateľský software umožňuje vytváranie rôznych profilov, či už na počúvanie rôznych hudobných žánrov, prípadne na hranie hier, alebo si užívateľ môže prispôbovať a vylepšovať kvalitu zvuku podľa svojich potrieb a preferencií.

### Záverečné hodnotenie

Rozmýšľal som, čo môžem reálne týmto slúchadlám vytknúť. Je to úprimne veľmi ťažké. Ak by stáli okolo 100 a viac eur, poviem si, že by som si vedel predstaviť ešte hlasnejší a kvalitnejší zvuk. Ale pri cene, ktorá začína na približne 50 eurách? Asi by som chcel príliš. Veľmi kvalitné spracovanie, ešte lepšia ergonómia, na svoju triedu rozhodne nadpriemerný zvuk, ktorý nesklame ani náročnejších poslucháčov, skvelé odhlučnenie a bohaté príslušenstvo.

Kúpou rozhodne chybu neurobíte a určite by som im dal šancu. Možno splnia očakávaná aj náročnejších používateľov, ktorí si potrpia na zavedené prémiové značky.

Viliam Valent

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy      Cena s DPH: od 50€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborné spracovanie a použité kvalitné materiály
- + Príjemná ergonómia
- + Výborná kvalita zvuku
- nič

#### HODNOTENIE:



# Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

## MSI PRO MP341CQW

STÁVKA NA ISTOTU V KAŽDOM BIZNISE



MSI so svojimi monitorami útočí na každom fronte. Od známych herných sérií, cez modely pre tvorcov rôzneho umeleckého obsahu až po menej typické prenosné monitory. Taiwanská firma je skrátka zárukou, že si každý zákazník nájde „to svoje“. Okrem vyššie vymenovaných sa výrobca sústreďuje aj na ďalšiu kategóriu, a tou je biznis a produktivita. Mimoriadne kvalitné monitory so šikovnými technológiami a väčšinou aj s prijateľnou cenou. Jedna z novinek sa dostala aj k nám a my sme tak mali možnosť vyskúšať si model MP341CQW zo série PRO.

Novinka je samotnou firmou prezentovaná ako ideálny monitor do každej kancelárie. Sľubuje nám dostatočne vysokú kvalitu,

navyše s ochranou zraku počas celodennej práce. Tento zakrivený monitor sa vyrába len v bielej farbe a ide o naozaj decentný dizajn, ktorý síce nikoho v miestnosti vyslovene nezaujme, ale zároveň nepôsobí vôbec rušivo. Stojan, v tvare nie práve perfektného kruhu s drsnejším povrchom, poslúži aj ako úložný priestor, napríklad na nabíjačku k smart hodinám. Možno by sme už v dnešnej dobe mohli vyčítať aj zbytočný čierny rám medzi samotnou obrazovkou a plastovým panelom obliehajúcim samotné zariadenie, ktorý trochu narušuje inak celkovo príjemný dojem.

Rozmery 809,3 x 469,5 x 237 mm a váhu 7,7 kg nijako výrazne nevyčnieva spomedzi konkurenčných modelov. Monitor disponuje 34-palcovým širokouhlým VA

panelom, s maximálnym rozlíšením 3440 x 1440, pomerom 21 : 9 a obnovovacou frekvenciou 100 Hz. Maximálne pohodlie pri používaní zabezpečí okrem iného aj zaoblenie v hodnote 1500 R. Čo sa týka portov, monitor disponuje štandardom v podobe dvoch HDMI 2.0 a jedným DisplayPort vstupom. Keďže v sebe skrýva aj dva 2W reproduktory, tak tu, logicky, nájdeme aj 3,5 mm audio výstup. Vzhľadom na samotné biznis zameranie nechýba ani Kensington zámok.

Začneme s hodnotením trochu netradične, a to aplikáciou MSI Display Kit, ktorú si obvykle nechávame až nakoniec. V tomto prípade je totiž obzvlášť nápomocná a ponúka, napríklad, štyri rôzne návrhy rozloženia jednotlivých aplikácií, ktoré sa v

pracovnom prostredí naozaj hodí. Okrem toho tam nájdeme aj nastavenie displeja alebo záložku s rôznymi nástrojmi na nastavenie myši, klávesnice na obrazovke, zväčšovacieho skla a podobne, ktoré ponúka samotný operačný systém.

V neposlednom rade ponúka nastavenie farieb, ktoré si každý užívateľ môže prispôbiť podľa svojich preferencií, prípadne využiť jednu z predpripravených možností. Jednou z nich je aj možnosť Eye Saver, ktorá výrazne redukuje námahu a následnú únavu očí. Využíva pritom technológie „Eye care+“ a „Anti-flicker“, ktoré už nejakú dobu dáva firma MSI do svojich monitorov, ktoré, okrem iného, zabezpečujú stabilný výstupný prúd a blokujú a pohlcujú modré svetlo. Celodenný „pobyt“ v kancelárii vás tak tol'ko „nevysťaví“.

Kvalita samotného monitoru, čo sa týka používania a obrazu, je viac než dostačujúca. Treba mať na pamäti, že predsa len ide o biznis zariadenie do kancelárií, takže preto nemôžeme zamerať pozornosť ani na hranie, ani na tvorivú grafickú činnosť. Zariadenie je, okrem bežnej administratívnej práce, skvelé napríklad pre hudobných nadšencov a taký Ableton Live, alebo aj iné DAW aplikácie, vyzerať skvostne, a preto sa s takýmito aplikáciami pracuje ešte lepšie. Svojich fanúšikov by si monitor určite našiel aj v IT sektore, ale tu sa pomaly dostávame k prvému z celkovo len dvoch výraznejších negatívnych aspektov. Monitor totiž nie je možné takmer vôbec ohýbať. Nedá sa nastaviť do vertikálnej polohy ani nakloniť a, dokonca, aj stojan má pevný, takže ho užívateľ nevie natočiť či regulovať jeho



výšku. Jediná možnosť pohybu je náklon v uhle od -3,5° do 21,5°. Vráťme sa ale opäť k pozitívnym vlastnostiam, jednou z nich je aj podpora systému VESA, ktorá ale v tomto prípade plní až dvojité úlohu.

Okrem samotnej možnosti pripevnenia zariadenia na stenu, je tu aj druhá možnosť, a to pripevnenie Mini PC od firmy MSI zo série Cubi. Spojenie tejto malej, ale výkonnej krabičky s rozmermi len 12 x 5 x 12 cm a monitora MSI PRO MP341CQW je ideálnou kombináciou do menších alebo do dizajnovu ladených kancelárií. Vo všeobecnosti ide o veľmi zaujímavú možnosť, pretože vo svojej kategórii patrí monitor, vzhľadom na

svoje parametre, medzi tie lacnejšie kúsky a určite pri vašom výbere nového zariadenia dokáže zamiešať kartami.

Ako sme už v recenzii spomínali, monitor disponuje dvoma zabudovanými 2W reproduktormi. Tie v podobných zariadeniach nikdy práve nevynikali a inak tomu nie je ani teraz. Kvalita, ako aj hlasitosť, je naozaj na nízkej úrovni, predsa len, ide o zariadenie, ktoré by ju potrebovalo o niečo vyššiu. Prítomnosť audio výstupu je viac než vítaná a v konečnom dôsledku dokáže tento nedostatok negovať.

### Verdikt

Stávka na istotu takmer do každej kancelárie. Kombinácia naozaj skvelých parametrov s technológiami na ochranu zraku a mimoriadne prijateľnou cenou dokáže zamiešať kartami pri výbere vášho zariadenia. Absencia širších možností mechanického nastavenia síce trochu zamrzí, ale nakoniec nedokáže pokaziť celkový dojem z ďalšieho vďareného produktu z dielne MSI.

Ondrej Ondo



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 400€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita vyobrazenia
- + zaujímavý, zato decentný dizajn
- + kvalita spracovania
- biedne možnosti mechanického nastavenia
- slabé reproduktory

### HODNOTENIE:



# Endorfy Solum Studio

NEMÁM SLOV



Pol'ská značka Endorfy vznikla koncom minulého roka, a to spojením SPC Gear a SilentiumPC. Navonok by sa mohlo zdať, že sa bude venovať striktne len hernému segmentu, ale opak je pravdou. Okrem tradičného zamerania na hernú komunitu, bažiacu po spol'ahlivom príslušenstve, sa Endorfy chce sústrediť aj na produkciu zariadení určených mimo gaming sféry, do ktorej spadajú aj (polo)profesionálne štúdiové mikrofóny. V tejto súvislosti sa mi dostalo cti otestovať ich vôbec najnovší štúdiový mikrofón s prívlastkom Solum, ktorý priam explicitne definuje filozofiu skrytú za celou značkou Endorfy.

V jednoduchosti je krása a Endorfy Solum Studio je toho jasným dôkazom. Ide o kondenzátorový mikrofón s pozlátenou membránou, ktorý je určený na streamovanie, nahrávanie videí či dnes opäť extrémne populárnu tvorbu podcastov. Za necelých dvesto eur sa vám dostane do rúk kus poctivo prepracovanej elektroniky, ktorú nemôžem nazvať inak

než dokonalým originálom. Ak by som za tie roky testovania mal využiť svoje bohaté skúsenosti a vytvoriť nejaký zoznam v zmysle toho najlepšieho čo si môžete u nás zaobstarat', tak práve táto testovaná vzorka by trónila na samotnej špičke môjho rebríčka. Z papierovej krabice na vás vypadne už hotový produkt, a to

bez čo i len stopového množstva plastu. Zloženie a zapojenie tohto mikrofónu je otázkou jednej minúty. Trojkĺbové kovové rameno v magnetickými zámkami jednoducho zasuniete do otočnej svorky, ktorú si vopred upevníte o dosku stola, a potom už stačí len pripojiť USB-C kábel k samotnému mikrofónu.



dotykové tlačidlo (fyzicky reaguje aj na silné stlačenie), ktoré je určené pre vypnutie snímania a opätovné zapnutie (indikáciou aktuálneho stavu je veľké dvojfarebné LED svetlo). Naopak na jeho zadnej strane sa nachádza USB-C vstup, páčka pre reguláciu úrovne hlasitosti a fyzický vstup (3,5mm) pre slúchadlá. Produkt pôsobí prémiovým dojmom a podľa môjho názoru stojí za každé jedno euro, ktoré si zaň Endorfy pýta.

## Súčasťou balenia je penový filter

Z textu vyššie jasne vidieť, že si ma dizajn a celkové spracovanie mikrofónu doslova obtočilo okolo svojho neexistujúceho prsta.

## Minimalizmus

Strojcovia ramena by si zaslúžili potlesk z balkóna. Základňa, aj po letmom otočení uzávierky, drží vďaka pogumovaným častiam pevne na svojom mieste a zvyšok ramena sa do nej zastrkáva s rovnakou ľahkosťou. Kabeláž je vedená vnútorom cez hrubé hliníkové potrubie, a aj keď sú jeho kĺby plastové, ide o kvalitný tvrdý plast, ktorý vďaka čiernej farbe krásne splýva so zvyškom mikrofónu. Je vidieť, že autori chceli odbúrať akýkoľvek neporiadok na vašom stole, veď kto už má v oblúbe všade sa povalujúce káble, a to sa im s prehľadom podarilo. Rameno ani pri drsnejšej manipulácii nevydáva žiadne nepríjemné zvuky (podobné mikrofóny využívajú bežné strunové ramená, u ktorých sa často ozýva kovové praskanie) a pohybuje sa ako dobre naolejovaný stroj. Práve túto podobu by som mohol využiť aj v zmysle opisu celkového dizajnu predmetného nosiča mikrofónu, keďže celý dizajn vyzerá ako autonómna časť robotických ramien, ktoré dnes môžeme vidieť v rôznych moderných továrňach.

Pomocou troch metrov dlhého USB-A/C káblu, ktorý stačí zapojiť do desktopu/laptopu, rozbehnete kompletnú funkčnosť



Endorfy Solum Studio. Žiadne dodatočné nastavovanie, žiadne programy a aplikácie, jednoducho zapojíte a môžete začať šíriť svoje múdre slovo do celého sveta. V dnešnej dobe zákazník ocení čo najvyššiu kvalitu a jednoduchú inštaláciu, a presne toto testovaná vzorka od pol'skej spoločnosti Endorfy dokonalo spĺňa.

Telo samotného mikrofónu s kardioidným zberom hlasu je kompletne kovové a na jeho pravej strane sa nachádza veľké

Ako je však na tom kvalita samotného prenosu hovoreného slova? Strávil som viac než dva týždne prskaním, niekedy doslova, do pozlátenej membrány mikrofónu Solum Studio a musím povedať, že čistotou prenosu si tento kus hardvéru môže pokojne podať ruku s oveľa drahším náradím od konkurencie.

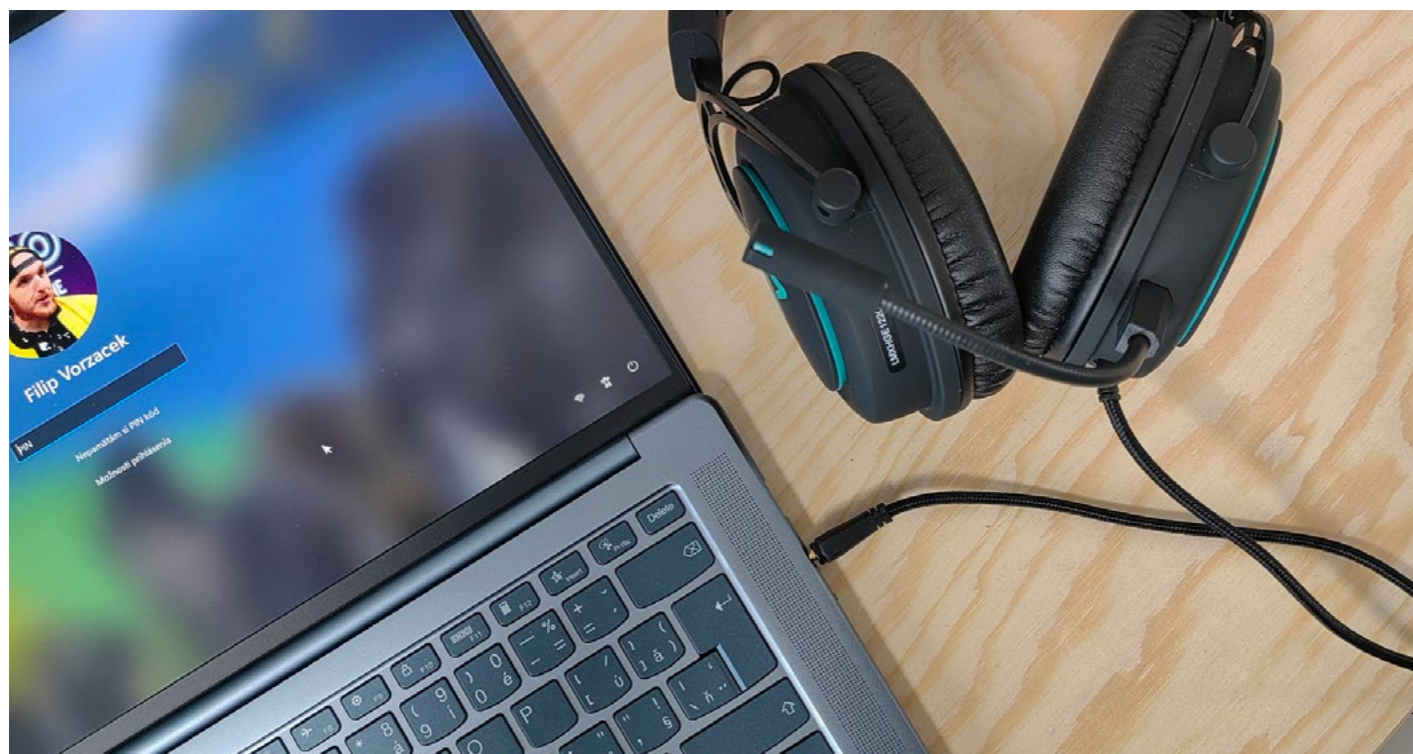
Nezaznamenal som žiadny náznak technickej nedokonalosti, a preto samotný mikrofón odporúčam nie len začínajúcim streamerom, tvorcom videí a podcasterom, ale v tomto ohľade rovnako aj skúseným veteránom. Určite nebudete ľutovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- nič
+ Kvalita spracovania	
+ Minimalizmus	
+ Penový filter	
+ Dokonalé rameno	
HODNOTENIE: ★★★★★	

# LAMAX Heroes General1

PREZIDENTSKÝ HEADSET?

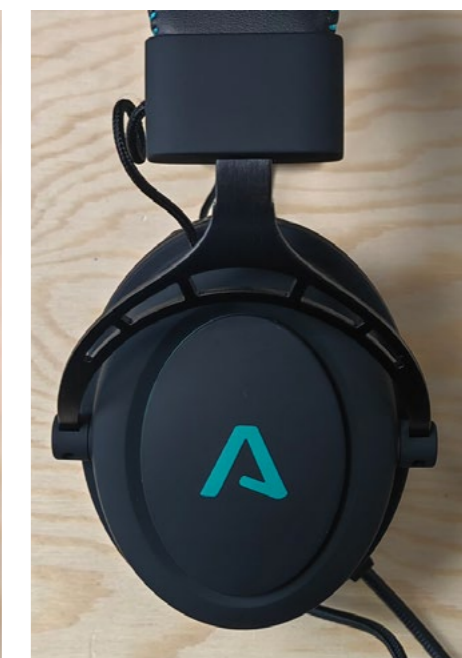
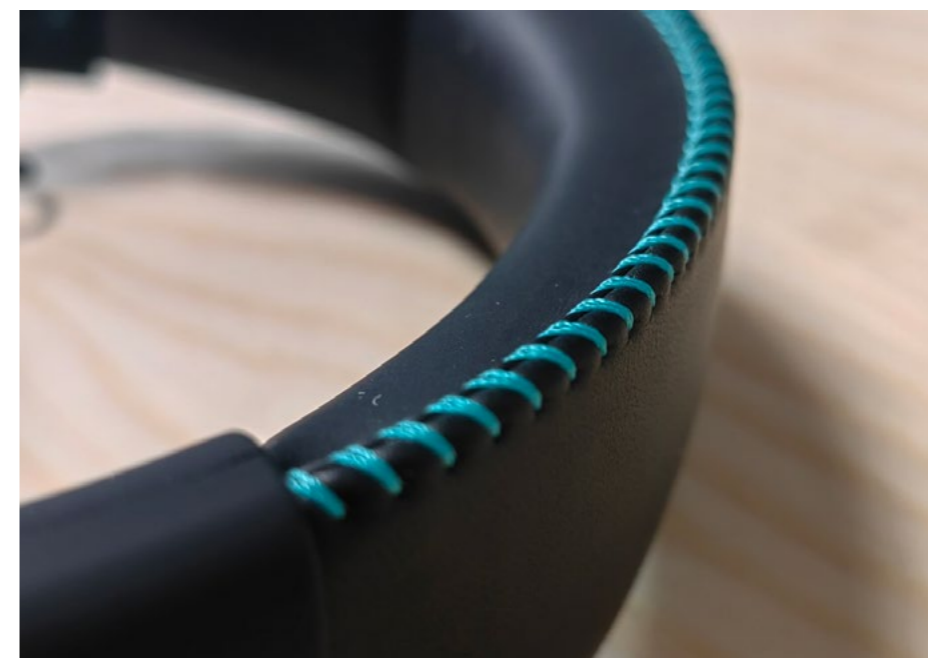
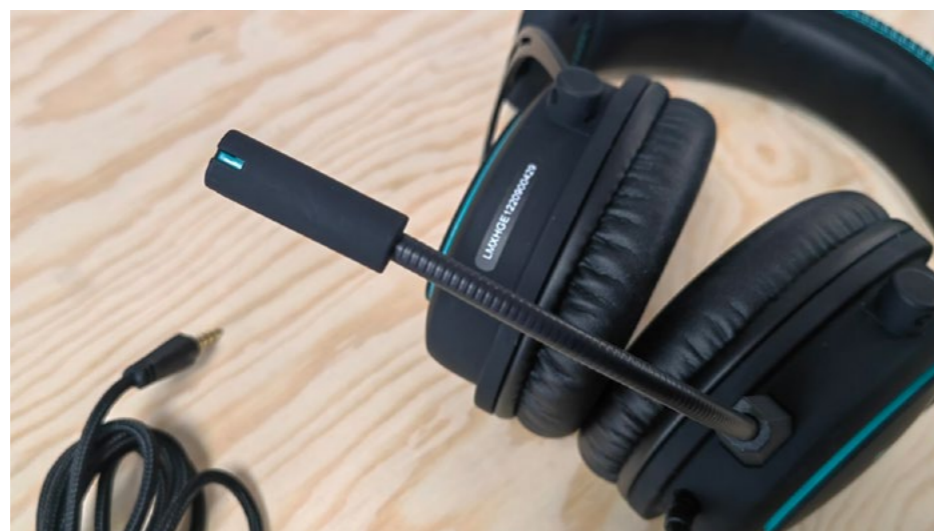


Česká společnost LAMAX, sústrediaca sa na produkciu cenovo výhodného a súčasne spoľahlivého hardvéru, disponuje v súčasnosti novým modelovým radom herných headsetov, z čoho jeden, ten cenovo výhodnejší, sme vám predstavili už pred časom - ak si spomínate na test Heroes Guard1 a moje svojské priradenie k cene za obed, určite viete o čom je reč. Tak či onak, nad uvedeným ochrancom číslo jedna sa nachádza ďalší stupeň v kvalite, ktorý LAMAX nazval príhodne General1. Cenovo sa tu teraz budeme rozprávať o dvojnásobnej sume, aká padla práve pri ohodnocovaní Guard1, avšak s týmto navýšením súčasne prichádza aj adekvátny výsledok.

Najdrahšie herné slúchadlá od firmy LAMAX sú stále v cene, akú bežne dávame v supermarkete, zatiaľ čo na dne košíka sa nám povaluje tak žalostne málo produktov, až by jeden zaplakal. Heroes General1 v cene cca 50 eur vám v balení našťastie ponúknu viac než len vzduchoprázdno a okrem headsetu samotného dostanete odnímateľný mikrofón, predžiovacie pletené

káble pre samostatné zapojenie slúchadiel a mikrofónu a nepotrebný manuál. Akonáhle som testovaný vzorku vybalil z krabice, okamžite bolo jasne poznateľné, že uvedená cenová relácia odzrkadľuje použité komponenty. Po dizajnovnej, a vlastne aj po konštrukčnej stránke sa v tomto prípade dizajnéri nechali silno inšpirovať dnes už

kultovou konštrukciou konkurenčného HyperX Cloud Alpha, čo im pochopiteľne nemôžem mať za zlé. Ostatne, práve tieto anglické slúchadlá definujú akúsi spoľahlivosť a to až do morku kostí. Heroes General1 je vybavený kovovými úchytmi mušle skrývajúcej 53 mm meniče a samotný hlavový most je obalený



koženkou držiaca po kope na dotyk príjemnú pamäťovú penu. Napriek tomu, že strojcovia použili práve kovové uchytenie klapiek, váha zariadenia je v kombinácii s ideálne nastaveným prítlakom mušle k hlave sotva cítiť a to aj pri celodennom nosení.

## Znesie údery o stôl

Konštrukcia tohto generála vám umožní s ním zachádzať bez nejakých bielych rukavičiek, ostatne, aj keby nie, tak dobre vieme, ako sa hráči po čase a v patričnej eufórii vedú správať k svojmu hardvéru, nech už stál päťdesiat alebo päťsto eur. Testovaný našťastie nemal problém zniesť ono obligátne odhadzovanie na stôl a pevnosť jeho šasi vydržala aj v momente, keď som si na slúchadlá, podotýkam, že omylom, v plnej paráde sadol.

Povrchová úprava plastových častí prešla čiastočným pogumovaním a preto sa na povrchu tak jednoducho nezachytávajú

mastnoty z rúk, či iný druh znečistenia. Odnímateľný mikrofón zlepšuje dizajnovú prezentáciu v momente, keď sa rozhodnete headset premeniť na slúchadlá a užívať si prednosti spomínaných meničov (o tom však v článku ešte bude reč). USB kabeľ s prepletaním je dostatočne dlhý a zakončená 3,5 milimetrovou jack koncovkou.

Aj preto nemáte problém daný headset spárovať s PC/laptopom, konzolami všetkých druhov a dokonca aj s mobilným telefónom. Široká kompatibilita sa rozhodne cení, zvlášť, ak vám môžeme potvrdiť vysoký potenciál v rámci celkovej audio prezentácie. Súčasťou kabeľáže je aj plastový prepínač pre zapnutie/vypnutie mikrofónu a tradične nesmie chýbať koliesko pre reguláciu hlasitosti.

Dostávame sa k tomu najdôležitejšiemu, čo má charakterizovať spoľahlivý herný headset a teda ku kvalite audia. LAMAX Heroes General1 sa môžu pochváliť

výborným zrážaním akejkoľvek latencie smerom nadol, čo priamo pri hraní zabezpečuje okamžité reprodukovanie toľko potrebných zvukov (kroky nepriateľa, výstrely v pozadí a podobne). Súčasťou audio prezentácie je aj bohatá podpora basovej linky, ktorú výrobca príhodne nazýva LAMAX BeatBass.

Nielen vďaka nej si predmetné slúchadlá dokážem predstaviť aj ako každodennú súčasť pre reprodukovanie audio tvorby, čo je samo o sebe skratkou k možnosti odpojiť ohybný mikrofón. A keď už spomínam mikrofón, tak ten, tak ako u oveľa lacnejšej verzie Heroes Guard1, exceluje v prenose čistého hovoreného slova - môže za to funkcia noise cancellation, ktorá vie potlačiť väčšinu ruchov okolo hráča. Tak trochu mi tu však chýbala možnosť prepojiť zariadenie so softvérom a pomocou aplikácie sa predsa len pohrať aj s ekvalizérom - čo si budeme hovoriť, nič nie je dokonalé, až do momentu, než priložíte ruku k dielu.

## Verdikt

Viac než solídne herné náradie poskladané z kvalitných komponentov.

Filip Voržáček

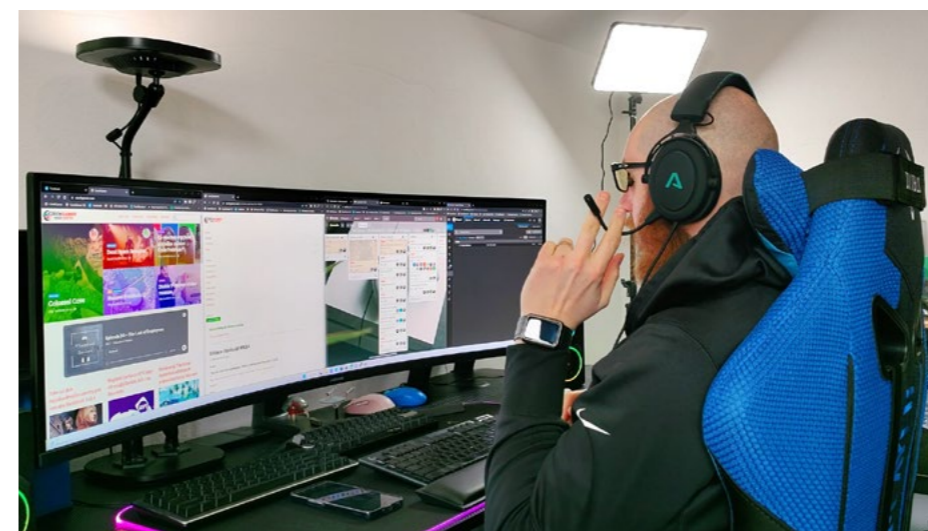
### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax  
Cena s DPH: 55€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Ikonický dizajn
- + Pohodlie
- + Bez latencie
- + Mikrofón
- + Zvuk
- Bez aplikácie

### HODNOTENIE:



## Nothing Ear (stick)

INAKOSŤ



Príbeh dnes už 33-ročného pána menom Carl Pei by sa dal právom označiť za inšpiratívny. Tento rodák z čínskeho Pekingu vo svete technológií zanechal obrovskú stopu, aj keď možno poznáte viac jeho produkty než jeho iniciály. Tak či onak, Carl Pei bol jedným zo zakladateľov úspešnej značky mobilných telefónov OnePlus, ktorá sa za pomerne krátku dobu dokázala presadiť na celosvetovom trhu. A v momente, keď spomínanú spoločnosť opustil, aby si založil nový brand, bolo okamžite jasné, že ani ten sa len tak nestratí. V súčasnosti je vo svete jeho vlastná značka Nothing takmer rovnako rešpektovaná ako OnePlus a stačil jej na to len jeden jediný model telefónu. Sám vlastným Nothing Phone mobil a aktuálne ho považujem za to najoriginálnejšie, čo si v súčasnosti na trhu v rámci strednej a vyššej triedy telefónov môžete kúpiť. Aj preto som bol nesmierne zvedavý, aké sú v rámci Nothing portfólia kvalitné ich druhé bezdrôtové slúchadlá s príznačným názvom Nothing Ear (stick).

Tie nám do redakcie na test zaslal priamo Nothing, začo mu už vopred ďakujem.

V tomto momente vlastne ani neviem, kde začať. Za tie roky, čo recenzujem hardvér a audio techniku, viac-menej na pravidelnej báze, som v rámci dizajnu a celkového spracovania nikdy nemal možnosť otestovať niečo také ako Nothing Ear (stick). Bezdrôtové štuple do

uší, nech už to budete familiárne nazývať akokoľvek, sú často terčom výsmechu.

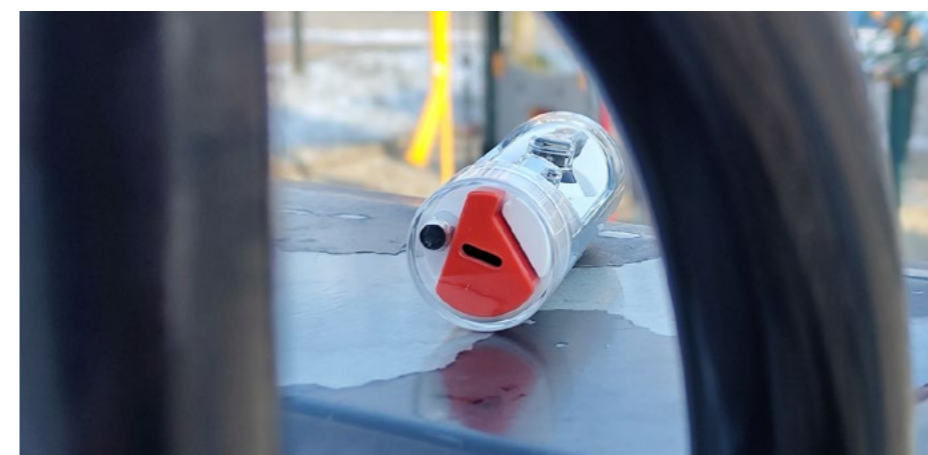
Práve pre ich špeciálny efekt pokriveného zrkadlového dizajnu – ako keby všetko vzniklo z jednej autorskej skice a sotva sa niekto pokúša do nej vniesť svieži vietor. Iste, povieť si, načo nasilu meniť veci, ktoré majú byť predovšetkým funkčné a pohodlné, hlavne ak to funguje a zákazníci



si to kupujú na pravidelnej báze. Dizajnérom zo spoločnosti Nothing bolo zdôraznené, ako aj pri tvorbe originálneho konceptu ich telefónu, aby prišli s niečím novým, čo si vyslovene pýta svoj vlastný patent.

Samsung podobným spôsobom prešiel od bežných štupľov k akejsi podobe fazuliek, naopak SONY ešte nedávno skúšalo do našich uší natlačiť odporčne čo najväčšie basy a Apple? Apple sa posledné roky drží akejsi formy zlomených tyčínok bez káblu.

Veľkí hráči si jednoducho ustálili spomínanú skicu a nemajú dôvod ju meniť. Ak ste však nováčik na scéne, automaticky musíte šokovať a skúsiť zaujať na prvú dobrou. Spoločnosti Nothing sa to s ich druhou verziou bezkáblových štupľov do uší rozhodne podarilo.



### Chýba bezdrôtové nabíjanie

Unikátne puzdro sa nedá nabíjať inak než prostredníctvom USB-C káblu (ten je súčasťou balenia) a mne osobne tu chýbala možnosť posadiť tento vizuálny skvost na bezdrôtovú nabíjačku. Produkt som testoval počas zimy a nosenie vo vrecku veľkej bundy mi nijako zásadne neprekážalo, čo však už môže byť problém s nástupom letných dní – tesnejšie oblečenie a menšie vrecká.

Druhým problémom môže byť častá potreba čistenia vnútornej časti puzdra, do ktorého sa mi dostával prach a malé kúsky nitiek. Teraz dajme bokom dôvody, pre ktoré by ste mali tieto slúchadlá ignorovať a presuňme sa k dôležitejším veciam.

Nothing Ear (stick) disponujú ochranou voči vode a prachu (IP54) a dokážu úspešne rozoznať, či ich máte práve zasunuté v uchu alebo nie. Veľkým nedostatkom je absencia pasívneho potlačania ruchu, keďže bez silikónovej redukcie neviete dosiahnuť čiastočné vákuum a výrobca rovnako odignoroval aj aktívne potlačanie okolitého ruchu – v súčasnosti to je pre mnohých dôležitá funkcia.

### Podmanivý dizajn

Ústredným motívom je trubica s otočným systémom vyklápania – taká malá vitríčka. Tá vám príde v papierovom obale, ktorý po roztvorení s radosťou zrecyklujete (pretože sa s ním nič iné nedá robiť) a už prvý kontakt s hlavnou hviezdou balenia – dokovacou stanicou – vo vás bude vyvolávať nečakané veľké otázky.

Jednou z nich je: Dokážem niečo také veľké nosiť vo vrecku a budem vôbec schopný si tú obrovskú fazuľu natlačiť do ucha? Našťastie, odpoveď na seba nenechá dlho čakať.

Áno, 4,4 gramové vážiacie slúchadlá svojím rozmerom trhajú akékoľvek neoficiálne štatistiky a po vložení do ucha nastane lotéria – buď vám slúchadlá budú sedieť, alebo ich budete musieť reklamovať, pretože vás budú tlačiť, alebo vám budú vypadávať.

Štuple totižto nemajú žiadne silikónové redukcie rôznych veľkostí a práve ich výrazný priestorový objem má čo najlepšie vyplniť ušný otvor. V mojom prípade sa táto

čiasť lotéria pretavila v úspech, takže som bol schopný pokračovať v testovaní.

Ak hľadáte bezdrôtové slúchadlá ideálne na šport a chceli by ste s niečím takýmto bežať po dráhe či skákať cez švihadlo, tak Nothing Ear (stick) pre vás nebude ideálny kus elektroniky – v uchu síce držia, ale beh ani iná fyzická aktivita im zrovna nesvedčí.

Ale kráčanie cez mesto dopadlo zakaždým bez akýchkoľvek problémov a ani raz sa mi nestalo, že by som čo i len jedno slúchadlo musel naháňať po ulici.





Pripomínam, že testovaná vzorka stojí cca 120 eur a v tejto cenovej kategórii sa už bežne predávajú slúchadlá s ANC.

### Uspokojivý zvuk

Vo vnútri konštrukcie slúchadiel sa skrývajú 12,6 milimetrové dynamické meniče, ktoré na papieri odvádzajú viac ako dobrú prácu, avšak je nesmierne dôležité, kam s nimi vyrazíte a aký druh audia si pustíte. V exteriéri mesta, kde sú na pozadí známe a typické echá, si nie je možné vychutnať hudbu, tak aby ste dokázali vnímať všetky jej úrovně. Ale hneď ako sa zavriete do interiéru, pokojne aj do stredne zaplnenej kaviarne, kvalita audia ide automaticky hore.

Preto som si testovanie Nothing Ear (stick) vonku užíval viac pri podcastoch a naopak v tichej kancelárii som prepínal na obľúbený hudobný výber. Slúchadlá môžete spárovať s akýmkoľvek telefónom či počítačom, a to cez rozhranie Bluetooth 5.2. Prenos je stabilný a bez výpadkov. Veľkou výhodou je zrýchlené párovanie bez nutnosti komplikovaného nastavovania naprieč zariadeniami, samozrejme, najintuitívnejšie je rozhranie cez Nothing telefón (v jeden moment je možné však mať slúchadlá pripojené len k jednému zariadeniu).

Ak daný mobil nemáte, stačí si stiahnuť aplikáciu Nothing X, kde je ponuka nastavení identická ako u rozhrania v Nothing mobile. Softvér od vás nebude chcieť žiadne otravné registrácie, prehnane zložité postupy párovania ani nič podobné. Stačí len slúchadlá vložiť do ucha a pustiť to čo si chcete pustiť. Ak vám nebudú výšky, stredy



a basy vyhovovať, prepnete na ekvalizér a všetko si prispôbíte svojim potrebám.

A ako je na tom batéria? Samotné slúchadlá pri plnom výkone dokázali neustále fungovať zhruba šesť hodín, čo je rozhodne menej, než vám vie ponúknuť cenovo podobná konkurencia – a to pripomínam absenciu ANC. Našťastie, je tu samotné puzdro, ktoré dokáže dobiť slúchadlá. Je tu však stále niekoľko premenných a zvlášť pri scenári, v ktorom budete často vybavovať telefónne hovory.

Telefonovanie v hlučnom prostredí dokázalo prekonať aspekt počúvania hudby v hlučnom prostredí, keďže mikrofón zvládol filtrovať takmer všetko, mimo môjho hlasu, čo je určite pozitívum. V tejto súvislosti je dôležité vedieť zvládať aj gestá pri interakcii so slúchadlami, ktoré si môžete prispôbovať cez už spomínanú aplikáciu.

Na rozdiel od iných podobne koncipovaných štupľov do uší si Nothing Ear (stick) vyžaduje trochu drsnejšie stlačenie, čo osobne vnímam pozitívne, keďže sa nemôže stať, že by ste si nechcenou úpravou pozície slúchadla v uchu spustili napríklad pesničku v momente, keď to vôbec nepotrebuje.

Takýmto spôsobom je možné zadávať príkazy cez obe slúchadlá a celkovo získať dvanásť interakčných bodov. Trocha ma zarazila absencia HD kodekov. V tomto ohľade tu máme podporu AAC a SBC, čo bežnému užívateľovi asi bude stačiť, ale ak už dnes vyložene požadujete aptX kodeky, je nutné skúsiť už spomínané SONY alebo inú firmu.

### Vďaka modusu s nízkou odozvou viete slúchadlá použiť aj na hranie hier, sledovanie filmov a seriálov

Spoločnosť Nothing je novým hráčom na trhu a jeho druhá generácia bezdrôtových slúchadiel právom vzbudzuje pozornosť. Z dizajnovej stránky ide o dominujúce slúchadlá s dobre znejúcou audio kulisou. Problém môže nastať pri proporciách, ktoré nemusia vyhovovať úplne každému, ale ak vám sadnú, je vysoko pravdepodobné, že si ich okamžite zamilujete.

Už teraz sa teším až táto firma v budúcnosti príde so svojou druhou verziou mobilného telefónu a rovnako aj s ďalšími štupľami do uší, keďže presne tento druh osvieženia bol na stagnujúcom, ba až sterilnom trhu potrebný.

### Verdikt

Štýlové slúchadlá s jedinečným spracovaním a uspokojivou audio prezentáciou.

Filip Voržáček

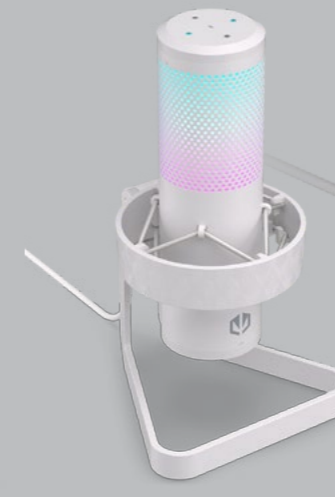
ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Bez HD kodekov
+ Ochrana voči vode	- Veľkosť puzdra
+ Aplikácia a jej prístupnosť	- Čistenie puzdra
+ Rýchle párovanie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

# Súťaž

## 1. cena Endorfy Supremo FM5 Gold 750w



## 2. cena Endorfy AXIX Streaming Onyx White



# NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

## Bafta



Filmy *The Banshees of Inisherin* alebo *Everything Everywhere All At Once* boli tento rok stredobodom Zlatých Glóbusov a určite budú aj Oscarov. Preto bolo veľkým prekvapením, keď si na Britských Filmových cenách premenili iba pár nominácii.

Jasným víťazom sa stal nemecký film *Na Západnom Fronte Kl'ud* (*All Quiet on the Western Front*) od režiséra Edwarda Bergera. Ide o nové filmové spracovanie známej knižnej predlohy od Ericha Marie Remarqu.

Film vznikol v produkcii od streamovacej služby Netflix a počas večera sa mu podarilo premeniť až 7 nominácii. Okrem niekoľkých technických cien, ako cena za najlepšiu kinematografiu, hudbu a zvukové prevedenie, si v závere večera prebrali aj cenu za najlepšieho režiséra, adaptovaný scenár a najlepšiu cudzojazyčnú film.

Film rovnako ako kniha, rozpráva príbeh o vojakoch bojujúcich v prvej

svetovej vojne - takzvanú stratenú generáciu. Vo svetle súčasnej politickej situácie film nabral na novom zmysle a žiaľ len naďalej potvrdzuje zbytočnosť vojnových konfliktov.

Ako poznamenal samotný Berger, o niekoľko dní uplynie prvé výročie vpádu ruských vojsk na územie Ukrajiny a rovnako ako to hovoril Remarque, v žiadnej vojne nie sú hrdinovia.

Čo sa týka ostatných víťazov *Banshee* premenilo 4 ceny vrátane ceny za najlepšiu britskú film, ktorá veľmi pobavila najmä režiséra Martina McDonagha. Okrem toho sa im tiež podarilo premeniť nominácie hercov vo vedľajších úlohách, ktoré si prebrali Barry Keoghan a Kerry Condon.

Ďalším filmom so 4 premenenými nomináciami bol film *Elvis*, ktorý si zaslúžene prevzal cenu za technickú kategóriu kostýmu a make Upu, a tiež aj pre Austina Butlera v hlavnej roli.

## Deadpool 3 má zlosyna



Emma Corrin znovu a zaslúžene rozširuje svoje herecké portfólio o ďalší dlho očakávaný film.

Potom čo bolo začiatkom februára oznámené, že hviezda štvrtej série *Crown* bude účinkovať

vo filme *Nosferatu* od Roberta Eggersa, prišla hneď o týždeň ďalšia správa, že sa objaví aj v pokračovaní filmovej série *Deadpool*.

Podľa prvých správ by mala hrať *Deadpool*ovho protivníka. Zatiaľ ešte ale nie je jasné v akej spojitosti. *Deadpool 3* bude prvým z tejto série, ktorý oficiálne vzniká pod hlavičkou MCU so Shawnom Levym v úlohe režiséra a Rhettom Reesom a Paulom Wernickom v úlohe scenáristov.

Ryan Reynolds sa opäť vracia ako náš oblúbený vulgárny hrdina a so sebou prináša aj dlho očakávaný príchod Hugh Jackmana v role *Wolverina*. Je vysoko pravdepodobné, že v nadchádzajúcich týždňoch sa bude obsadenie tohto filmu naďalej rozširovať o ďalšie známe tváre.

Ako bolo oznámené Reynoldsom, film príde do kín s oneskorením, až v roku 2024.

## Tetris vo filme



Keď sa povie že vzniká film na motíve hry o *Tetris*, čo si pod tým má divák predstaviť? No rozhodne nepôjde o film v pixelovom rozlíšení.

Film sa bude dejovo zameriavať na boj o autorské práva a v hlavnej úlohe bude Taron Egerton, hviezda filmov ako *Black Bird*, alebo

*Rocketman*. Egerton stvárni Henka Rogersa, dánskeho podnikateľa, ktorého táto hra uchváti natoľko, že chce získať práva na jej medzinárodnú produkciu. V ceste sa ale stretne s odporom od sovietskych autorít, agentov KGB, ale aj herného tvorca Alexa Pajitnova (Nikita Jefremov). Snímok vzniká v produkcii Apple TV+ a vo februári sme mali možnosť vzhliadnuť prvý, akciou nabitý trailer. Sovieti ale nebudú jedinými, ktorí budú stáť o práva. O medzinárodnú produkciu v tom čase stáli aj britský mediálny magnát Robert Maxwell (Roger Allam) so synom, alebo veľký šéf spoločnosti Nintendo Hiroshi Yamauchi (Togo Igawa). Pôjde o dej na základe skutočných udalostí, aj keď už teraz je jasné na základe traileru, že sú trochu upravené. Tieto udalosti ale jednoznačne prispeli až ku kultovému statusu danej hry, ktorá vznikla v období napätia medzi západom a východom.

## Flash



Ezra Miller si v posledných mesiacoch prešiel v osobnom živote viacerými správaniami až po obvinenie z únosu.

Tentokrát ale nejde o kauzu z jeho osobného života, ale o filmovú novinku, film *Flash*. Trailer bol predstavený počas Super Bowlu.

Z traileru je známe, že stále strašený smrťou svojej matky, Barry Allen (Miller) použije svoje schopnosti, aby cestoval v čase do minulosti a upravil udalosti ktoré viedli k tomuto činu.

Tento pokus ako inak vedie k úprave súčasných udalostí a Barry a jeho rodina sú uväznení v realite, kde sa vrátil Generál Zod (Michael Shannon).

A áno, tiež tam nie sú iní superhrdinovia, ktorí by Barrymu mohli pomôcť. Preto sa Barry rozhodne povieť niekoho kto je už na dôchodku.

Tým niekým je Batman v podaní Michaela Keatona. Čo nám prezradil trailer je, že sa ale stále môžeme tešiť aj na Afflecka, no otázka je v akom množstve. Barrymu sa okrem Batmana podarí získať aj pomoc od Sashe Call ako Kary Zor-El, ktorá bude stvárňovať *Supergirl*. Vo filme sa naďalej objaví Ron Livingston v role Barryho otca. Film by sa mal dostať do kín v priebehu tohto leta.



# The Banshees of Inisherin

ÓDA NA ÍRSKO V PODANÍ MARTINA MCDONAGHUA



V roku 2008 nám Martin McDonagh vo filme V Bruggách doniesol spojenie osobností, o ktorom sme nevedeli, že ho potrebujeme. Rovnako ako pre divákov, bolo toto spojenie osudové aj pre dvoch hercov – Colina Farrella a Brendana Gleesona. Obaja totižto kývli na spoločné natáčanie sedem rokov pred tým, než film dostal oficiálne zelenú.

## Príbeh o dvoch kamarátoch... alebo je to celé inak?

Dej filmu Duchovia Inisherinu sa odohráva na odl'ahlom ostrove pri západnom pobreží Írska a sleduje celoživotných priateľ'ov Pádraica (Colin Farrell) a Colma (Brendan Gleeson), ktorí sa ocitnú v slepej uličke, keď Colm nečakane ukončí ich priateľ'stvo. Ohromený Pádraic sa s pomocou svojej sestry Siobhán (Kerry Condon) a problémového mladého

ostrovana Dominica (Barry Keoghan) snaží napraviť vzt'ah a odmieta prijať nie ako odpoveď. Pádraicove opakované snahy však len posilňujú odhodlanie jeho bývalého priateľa a keď Colm predloží zúfalé ultimátum, udalosti sa rýchlo vyhrotia a majú šokujúce následky.

Film režíroval už spomínaný Martin McDonagh, kráľ majstrovského spojenia drámy a čiernej komédie mimoriadne úspešných filmov ako Tri billboardy kúsok za Ebbingom, V Bruggách a Sedem psychopátov.

Príbeh filmu sa odohráva na malebnom fiktívnom ostrove Inisherin (natáčalo sa na západoírskych ostrovoch Inishmore a Achill, kde je dodnes zachovaný tradičný írsky kolorit), na ktorom žije len pár miestnych. Jedinečný, prírodne krásny ostrov, napriek tomu úplne rovnaký ako mnoho iných

– podobný prostredím, jednotvárnym štýlom života so zaužívanými stereotypmi a typizovanými charaktermi. Hoci na pevninu, kde práve zúri občianska vojna (z histórie známa ako „The Troubles“), je to blízko, ľudia z ostrova sa to akoby netýka. Pôsobia izolovane, žijú si sami vo svojom svete, s vlastnými problémami.

Dej plynie veľmi pomaly, pracuje s viacerými kontrastmi a metaforami. Odl'ahlý ostrov je plný krás, ale aj nudy. Na jednej strane nádherná panenská príroda – more, útesy, zelené pláne, na strane druhej osamelosť a frustrácia. Medzi domácimi panuje nezaujem až nenávisť človeka k človeku, ale zároveň aj mimoriadna láska k zvieratám. Miestna postaršia žena, „banshee“ (v preklade duch, víla), ktorej sa obyvatelia ostrova vyhýbajú, sa prechádza s kosou, pozoruje domácie a prorokuje. Jej varovania sú však



ignorované a považované za neškodné. Snímka pôsobí úsporne a symbolicky. McDonagh stavia celý dej na tom, čo mu ide najlepšie – krátky a úderný dialóg. Na divákovi ostáva posúdiť, čo je dôležitejšie: Zanechať po sebe nejakú stopu, hudbu, ktorú si budú aj o sto rokov prehrávať? Ľudia podľa nôt, alebo byť láskavým a dobrým, čo si budú pamätať len vaše deti, či vnúčatá.

Ťažobu hlavnej dejovej línie na sebe opäť nesie zohratá dvojica Farrell a Gleeson a ide im to skvele. Farrellova jednoduchosť, prostota, ale aj hnev, či prekvapenie sú zahrané bravúrne. Jednoduché emócie jednoduchého dedinského muža bez ambícií žiť inak, avšak neobvyčajne lojálneho a zničeného náhlým rozhodnutím priateľa nebyť viac priateľmi. Gleeson hrá ľahostajného suseda Colma, ktorý už nechce strácať čas počúvaním Pádraicových rečí a rozhodne sa zanechať odkaz svetu komponovaním hudby. Kerry Condon, ako Pádraicova starostlivá

a milujúca sestra Siobhán, uteká pred ľahostajnosťou ľudia a jednotvárnosťou života na ostrove a jej charakter slúži ako morálny kompas oboch hlavných hrdinov. A nakoniec Barry Keoghan v úlohe Dominica, jednoduchého miestneho hlupáčka, syna policajta, ktorý chce ľúbiť, ale nie je mu to dopriate. Keoghan bol taký nadšený rolou v tomto filme, že súhlasil s natáčaním pred tým, než si vôbec prečítal scenár a je vidieť, že do svojej postavy dáva všetko.

Film je surovo nežným a zároveň dramatickým rozprávaním. Priniesol príbeh o osamelosti, láskavosti, ale aj zodpovednosti. Nesie mnoho rôznych protikladov – jednoduchosť a zložitnosť ľudského bytia, vernosť svojim hodnotám, absencia ambícií, túžba zbaviť sa citov a žiť inde a inak. Spoločným menovateľom je však jedno a to isté – láska a jej nedostatok v rôznych formách. Je už viac menej jasné, že sa stane ďalšou pop-kultúrnou klasikou, ako to je v prípade filmu V Bruggách.



## Zlatý glóbus, Bafta... možno Oscar?

Duchovia Inisherinu okrem Zlatého glóbusu pre Colina Farrella v hlavnej úlohe premenili aj nominácie v kategóriách Najlepší film – komédia alebo muzikál a Najlepší scenár.

Film má aktuálne aj deväť nominácií na Oscara. Okrem toho, tento neobvyčajne skvelý film vyhral štyri ocenenia BAFTA: Výnimočný britský film, Originálny scenár, Cenu pre herca vo vedľajšej úlohe pre Barry Keoghana a Cenu pre herečku vo vedľajšej úlohe pre Kerry Condon.

Ocenenia od akademikov a filmových znalcov nie vždy naznačujú synergiu s názorom divákov, ich vkus a hodnotenia sa nie vždy zhodujú. Avšak v prípade tohto filmu bude divák s vysokou pravdepodobnosťou rovnako spokojný ako odborníci. Toto už viac či menej naznačoval aj 15 minútový potlesk v stoji, ktorý film dostal na festivale v Benátkach.

„Keď sa jeden z celoživotných priateľ'ov rozhodne pretrhnúť ret'az tvoriacu ich priateľ'stvo, márne snahy toho druhého o záchranu hrotia situáciu až do chvíle, než nastáva ultimátum.“

Andrea Halušková

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Martin McDonagh Rok vydania: 2022  
Žáner: Dráma / Komédia

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dej  
+ Obsadenie  
+ Scény – exteriéry  
- Brutálny čierny humor, ktorý sa nemusí páčiť každému

### HODNOTENIE:



## Slúžka

NOVÁ HISTORICKÁ DRÁMA OD SOLČANSKEJ



Režisérka Mariana Čengel Solčanská sa môže popýšiť už niekoľkými filmovými hitmi. Jej filmy sú plné drámy a v určitých smeroch nahliadajú na našu súčasť históriu, škandály a aféry. Jej najnovší film Slúžka v tomto nie je výnimkou. Opäť má historický charakter, tentokrát nás však zavedie do vzdialenejšej histórie ako jej predchádzajúce snímky. Na to, či sa tento film môže oprávnene zaradiť do kategórie jej filmových hitov, sa pozrieme v tejto recenzii.

### Na motíve skutočných udalostí

Filmový scenár filmu Slúžka vznikol na knižnom motíve rovnomenného diela Hany Lasicovej. Ak ste mali možnosť spomínať knihu čítať, po vzhliadnutí snímky asi povieť že išlo len o veľmi voľné prerazprávanie pôvodného príbehu. Dej filmu je v porovnaní s knihou dost

upravený a mnohé detaily, no aj hlavné dejové línie sa líšia od predlohy. Solčanská v tomto dost testovala svoju kreatívnu licenciu. Osobne nemôžem povedať, že by to tomuto filmu uškodilo. Kniha je zaujímavá, avšak dovolím si povedať, že Solčanská vo svojom rozprávačskom štýle prevyšuje talent Lasicovej.

### Namiesto Viedne Praha

Film nás privádza do obdobia romantizmu, pred udalostí začiatku prvej svetovej vojny a pred rozpad Rakúsko-Uhorska. Európu ovláda stredná šľachta a rozdiel medzi jednotlivými triedami je obrovský. Do zbohatlíckej rodiny zavíta Anka (Dana Droppová), 15 ročné dievča z vidieka, konkrétne z Banskej Štiavnice. Hrdinka vyrastá v neúplnej rodine so svojou matkou, ktorej postavu si zahrála samotná režisérka. Na spoločenský nátlak

okolía sa jej matka rozhodne vydat' za ovdoveného baníka, ktorý po svadbe rozhodne, že Anka musí dom opustiť a vydat' sa do služby ako slúžka. Celý príbeh sledujeme z pohľadu Anky a teda spoločne prežívame aj kultúrny šok príchodu z dediny do pražského veľkomesta. Zo dňa na deň ocitá v dome vysoko postaveného rakúsko-uhorského úradníka (Karel Dobrý) a jeho manželky (Zuzana Mauréry).

### Nový život

Ankinou novou rodinou sa stáva služobníctvo, najmä kuchárka Kristína (Anna Geislerová), slúžka Líza (Vica Kerekes), či záhradník Štefan (Lukáš Pelč). Nový život spočiatku nie je ľahký, čomu nepomáha ani Ankin vzťah s najstaršou dcérou Resi (Radka Caldová). Táto nevraživosť sa však postupne transformuje na nové emócie v podobe



romantického vzťahu medzi týmito dvomi mladými ženami. Resin otec má však už s dcérou svoje plány a rozhodne sa ju vydat'. Všímvavý divák určite zaregistruje, že manžela Resi hrá Cyril Dobrý, ktorého otec Karel Dobrý hrá filmového otca mladej Resi. Manželstvo od počiatku nie je šťastné, aj kvôli silnejúcim citom, ktoré sa v dievčatách začnú prebúdzat'. Po návrate z manželskej cesty rastie frustrácia a hádky mladého páru, až kým Resi neotehotnie a následne neporodí dcérku. Príchod svetovej vojny vidí Resi ako možnosť, ako sa nechceného manžela zbaviť a poprosí Anku, aby zistila, ako toto doceliť prostredníctvom mágie. Tu nám Solčanská, vyštudovaná kultúrna antropologička, približuje povery, ktoré ešte v tomto období pretrvávali v nižšie postavenej vrstve obyvateľstva, čím len dotvára obraz kultúry spoločnosti.

Rituál sa však nepodarí a Resin manžel sa vracia z bojiska ako zlomený muž. Od tohto bodu sa dej dramaturgizuje a Resi a celá domácnosť sa musia prispôsobiť agresívnym alkoholickým výbojom jej manžela. V závere filmu dochádza k rozchodu, nie Resi a manžela, ale jej rodičov, čo má za následok aj zánik domácnosti a Ankin návrat späť do Banskej Štiavnice. Nepriamo ju tak čaká rovnaký osud ako jej matku.

### Dej z pohľadu žien

Celková línia filmu sleduje osudy žien – či už z chudobného prostredia ako Anka a jej mama, alebo z vyššej šľachty ako Resi a jej matka. Aj keď na prvý pohľad úplne odlišné, ich osudy majú niečo spoločné a síce, že v akomkoľvek postavení je strojom ich osudu muž a sú do rozhodnutí tlačené silným spoločenským tlakom doby. Svetlou výnimkou tejto rovnice je práve kuchárka Kristína, ktorá, hoci pochádza z dedinského prostredia, má v



domácnosti u každého rešpekt. Ako som spomínala v úvode, film ide v porovnaní s knižnou predlohou iným smerom. Dejovú líniu v knihe predstavuje vzťah medzi mužom a ženou z rôznych spoločenských pomerov. Solčanová na to však ide inak a ukazuje nám ten istý vzťah, no z pohľadu dvoch žien. Aj keď ide o ťažkú dobu pre takéto vzťahy, nejde o vzťah nereálny.

Film odráža obraz doby a rozhodne sa v nej nežije ľahko. Spoločnou charakteristikou knihy a filmu je žiaľ trochu jednotvárny dej. Čo však nie je jednotvárne, je zobrazenie na slovenské pomery tabuizovanej témy inakosti. Inakosť tu vždy bola, nielen v dobe súčasnej, ale aj v minulosti. Hoci je film Slúžka miestami až príliš romantický, ide o kvalitný počin vhodný európskeho formátu. Odohráva sa skoro celý primárne pod strechou jedného domu, no neočakávajte, že z tohto prevedenia budete mať klaustrofóbiu. Čo je dôležité, napriek tomu, že sa dej odohráva v

minulosti, podarilo sa mu presne zobrazit' témy rodovej nerovnosti aj inakosti, ktoré sú relevantné aj v súčasnosti.

**„Nový historický film zasadený do Rakúsko-Uhorska, ktorý popisuje príbeh 15ročnej Anky. Anka je nútená opustiť domov a odísť do Prahy, kde pracuje ako slúžka v bohatej rodine.“**

Miroslava Glassová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Mariana Čengel Solčanská Rok vydania: 2023 Žáner: Dráma / Historický

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dej z pohľadu žien
- + Kvalitné herecké obsadenie
- + Kamera
- Nelogický záver
- Miestami stiesnené prostredie

HODNOTENIE: ★★★★★

## Invalid

AJ NA ŠTYROCH KOLESÁCH SA DÁ BOJOVAŤ S MAFIOU



Začiatkom februára sa dostali do kín dva nové ambiciózne projekty z domáceho prostredia. Režiséri Mariana Čengel Solčanská aj Jonáš Karásek po svojich filmoch ako Únos, Sviňa, Kandidát, či Amnestie upustili od politicky angažovaných tém a vstúpili do divácky ovel'a príjemnejších vôd. Prvá menovaná uviedla snímku Slúžka, ktorá hovorí o vzťahu dvoch dám a jednej nemeckej rodiny počas rozpadu rakúsko-uhorskej monarchie. Druhý menovaný zase predstavil čiernu komédiu z deväťdesiatych rokov.

### Cesta k invalidnému vozíku

Laco Hunder (Gregor Hološka) je údržbár. Jeho rodina sa mu kvôli jeho výbušnej povahe a opakovaným návalom zlosti rozpadá. Syn uteká z domu po tom, čo Laco zničí jeho sen stať sa

breakdancerom a rozbije mu rádio. Manželka chce od neho opraviť pokazený šijací stroj a odmieta s ním verbálne komunikovať, pokým si syna neodobrí, no nakoniec odchádza od Laca aj ona.

S víziou zmierenia a stmelenia vlastnej rodiny sa Laco pustí do opravovania šijacieho stroja a zároveň sa zapletie s miestnou mafiou, ktorá obchoduje s elektronikou, pretože chce synovi kúpiť rádio. Dopadne však zle. Laca okradnú a zbijú tak, že sa nemôže postaviť na nohy. Skončí v kanáli a jeho záchrancom sa stáva Róm Gabo (Zdeněk Godla). Ten si mylne myslí, že za Lacov pád do kanála môžu jeho synovci (ukradli totiž poklop). Gabo mu to chce vynahradiť a začne Lacovi pomáhať. Polícia však Hunderovmu príbehu neverí kvôli jeho pozitívnemu vzťahu k alkoholickým nápojom, a tak Laco s Gabom berú spravodlivosť do vlastných rúk.

### Snaha o inovatívne rozprávanie

Film Invalid mal trochu pridlú expozíciu. Po celkom dobrých ohlasoch na film som ale prvú polhodinu sedel a rozmýšľal, či pozerám rovnaký film, ako ten, o ktorom som počul. Aj keď sa dej v druhej polovici slušne rozbehol, podobný temporytmus by táto komédia zvládla už od samotného začiatku. Nemyslím si však, že by za to mohol strih, či dĺžka záberov, ale skôr kasting a dialógy postáv. Tie trochu prvoplánovo a popisne vykresľovali ich expozíciu. O scenár sa postaral Tomáš Dušíčka. Je fajn, že na Slovensku vznikajú aj filmy s retrospektívnym rozprávaním, kde sa prelínajú časové osi. No spôsob, ktorý tvorcovia využili v Invalidovi je taká najjednoduchšia cesta, ako to dosiahnuť (niečo sa udialo a diváci sa skrz rozprávanie postavy vracajú v čase a dané súvislosti sa chronologicky vysvetľujú). Každopádne,

hviezdičku za snahu o komplikovanejšie rozprávanie si film zaslúži.

### Žeby predsa politika?

Aj keď som v úvode spomínal, že o nejakej politickej angažovanosti sa v Invalidovi hovoriť nedá, no predsa len kúsok politiky presiakol na povrch. Samotný režisér v jednom rozhlasovom rozhovore povedal: „Umenie by sa nemalo brániť tomu, riešiť zásadné témy, ktoré pred nami stoja. To samozrejme súvisí aj s filmom.“ Vo filme Invalid nie je politika hlavnou hybnou silou deja, skôr dokresľuje atmosféru deväťdesiatych rokov. S nástupom demokracie sa otvorili možnosti aj pre organizovaný zločin, ktorý sa podobne, ako to bolo v Amerike, cez odbory snaží dostať k žriedlu, aby svoj biznis „zlegalizoval“. Koniec koncov, vidíme to v politike dodnes. V Invalidovi sa však tentokrát objavuje len komunálna politika, no je dobre vidieť, že na veľkosti politického subjektu ani veľmi nezáleží. Špinavosti sa dejú aj v malých mestách či na dedinách. Čo sa humoru týka, ten je tiež veľmi politicky nekorektný. V Invalidovi sa riešia dve výrazné témy, ktoré dodnes v našej spoločnosti rezonujú – spolunažívanie majority s rómskou minoritou a boj proti mafii. Avšak, aby sa s tým človek dokázal lepšie zžiť, je to vystavané celé na rozpade jednej rodiny a na rozprávaní Gabo (jeho svedeckej výpovede). Invalid je taká zaujímavá mixáž detektívky, komédie a drámy, ktorá na čiernom humore vykresľuje celkom vážne a stále aktuálne témy.

### Moderný vizuál

Kto pozná filmy od Azyl Production, ten môže tušiť, že si tvorcovia z tejto spoločnosti dajú na vizuáli záležať. Každým novým filmom prinesú na domáce strieborné plátno zaujímavé trikové obrazy, na ktorých spolupracujú spolu so Studiom 727. Okrem toho režisér Jonáš Karásek využíva aj skúsenosti s prácou v reklame. O vizuálnu stránku vecí sa určite pričínal aj Tomáš Juríček, ktorý s režisérom spolupracoval na Kandidátovi, Amnestiách, ale napríklad aj na poviedkovom filme DOGG. Film mal dobré kompozície aj zaujímavé sviety. Juríček sa vyhral aj s pravidlami farebnej palety v kruhovom spektre.

### Herci – neherci

Čo sa týka obsadenia, tam sa udialo dosť prešlapov. Tie väčšinou vznikajú pri tvorbe kombinovaním hercov s nehercami. Niekedy to proste vidieť a tie neherecké výkony trochu plávajú v tieni tých hereckých, čo vedie k potápaniu celej



lode. Tentokrát to však bolo paradoxne naopak. Napríklad postava vyšetrovateľa – spisovateľa (Daniel Fischer) bola úplne strela mimo misu. Nemyslím si, že by Fischer nezvládol dobre zahrať takého t'ut'ka. Celkom fajn mu to vyšlo vo filme Piargy, avšak v Invalidovi bola jeho postava nemastná neslaná a trochu preafektovaná. Na druhej strane neherec Zdeněk Godla svoju úlohu zvládol aj napriek jazykovej bariére ovel'a lepšie. Od roku 2019 sa na obrazovkách a striebornom plátno začal aktívnejšie objavovať aj Gregor Hološka. Dá sa povedať, že film Amnestie bol pre neho zlomový. Tam zahviezdil ako burič Gujda, a kým sa dovtedy objavoval len v epizódnych postavách rôznych rýchlokvasných seriálov, po tomto úspechu sa začal obsadzovať častejšie do väčších rolí a aj do filmov. Aj keď Hološka skúsenosti s herectvom má, z rôznych divadiel, možno je práve spojenie neokukanosti na plátno, herectvu bez pátosu a spontánnosti, vďaka čomu sa mu podarilo do filmu Invalid dostať viac autenticity, než hociktorému hereckému kolegovi. Ostáva už len dúfať, že nespadne do kategórie herca jednej postavy, lebo podobnosť s Gujdom z Amnestií bola veľká (nárečie, cholerik, hrubý slovník). V nehereckej časti obsadenia sa mihli aj rapové stálice Vec, Majk Spirit, či Rytmus, no aj vlogger GoGo a stand up komik Tomáš Hudák.

### Marketing na úkor kvantity

Z marketingového hľadiska je to určite výborný krok, nakoľko veľké mená filmu spravia vlastne PR. Otázkou je, či potom nie je takýto reklamný ťah na úkor kvantity. Nechcem povedať, že by slovenskí herci neboli dobrí a kvalitní v tom, čo robia, avšak mnohým divákovi na ČSFD vadila

napríklad posledná scéna. Tá má byť decentnou bodkou a završením celého dejového oblúka. V obraze sa objavili mená ako Petra Polnišová, Lukáš Latinák, Michal Kubovčík, či už spomínaný Tomáš Hudák. Po hereckej stránke išlo o malý štek, ktorý pokojne mohol dostať nejaký čerstvý absolvent, prípadne komparzista.

Ludia sem tam potrebujú vydýchnuť a ich obava, že otvoria chladničku a budú tam ľudia z Partičky, SOS, či stand upov je dosť vysoká. Obsadiť takéto drobné postavy toľkými veľkými menami len preto, aby sa o filme písalo, môže vo výsledku dielu skôr uškodiť než pomôcť. No a samozrejme nebol by to film z našej zemepisnej šírky, keby v inak celkom dobre spravenej komédii nebol na konci nejaký fackovací útok všetkých proti všetkým (naposledy napríklad vo Vitaj doma, brate).

**„Film Invalid je čierna komédia, ktorá tne do živého. Scenáristicky sa pokúša využívať netypické rozprávanie a po obrazovej stránke môže divák čakať veľmi dobré kino. Herecky však ešte potrebuje pomocné kolieska.“**

Adrián Mihálik

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Jonáš Karásek

Rok vydania: 2023  
Žáner: Komédia

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + zápletky
- + chémia medzi Hološkom a Godlom
- silný marketing
- dosť veľa vtipov vystavaných len na použitie vulgarizmov

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

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIA

**Šéfredaktor** / Zdeněk HIRO' Moudrý  
**Zástupca šéfredaktora** / Filip Voržáček  
**Webadmin** / Richard Lonščák, Juraj Lux  
**Jazykovi redaktori** / Pavol Hirka, Veronika Jančovičová  
**Odborná redakcia** / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Ráč, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Michaela Hudecová, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bžičiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

### GRAFIKA A DIZAJN

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

**Titulka**  
Returnal PC

### MARKETING A INERCIA

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

### INTERNATIONAL LICENSING

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

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

### PRODUKCIA A DISTRIBUCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>  
Archív tlačenných 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](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DŮLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

# D-Link®

# EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control



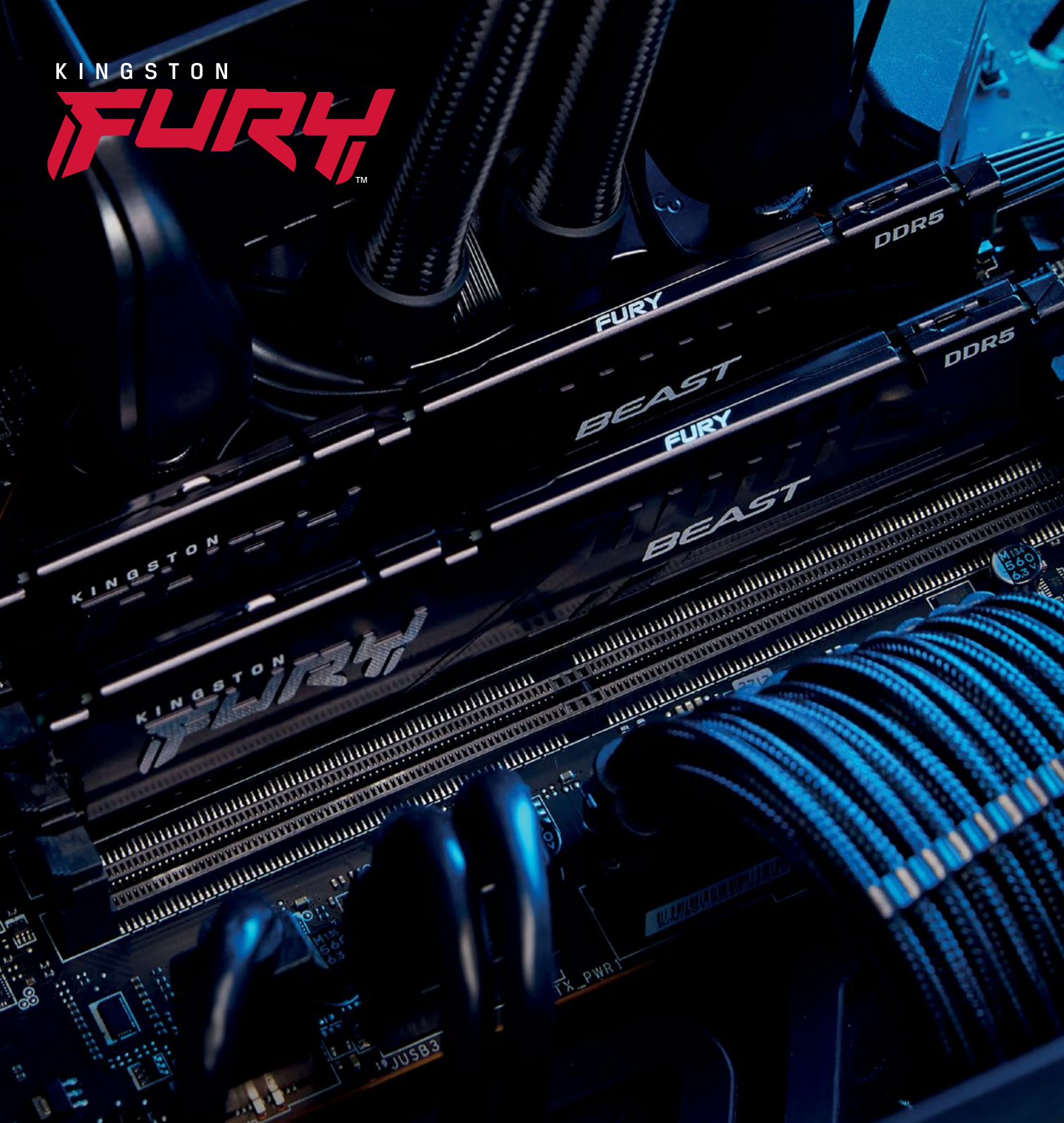
**R15**  
AX1500 Smart Router

**M15**  
AX1500 Mesh Systems

**E15**  
AX1500 Mesh  
Range Extender

KINGSTON

**FURY**<sup>TM</sup>



*Pamäte Kingston FURY Beast DDR5  
Využi naplno potenciäl DDR5*



<https://kings.in/PR2022DatacompKingstonFURY>

© 2022 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Anglicko. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 1932 785 469.  
Všetky práva vyhradené. Všetky obchodné značky a registrované obchodné značky sú majetkom ich príslušných majiteľov.