

GENERATION

HRALI SME MARVEL'S SPIDER-MAN 2

TESTOVALI SME
MSI Modern MD271UL

TÉMA
Prichádza Canon ZIMNÝ CASHBACK,
ktorý ti vytrie zrak!

VIDELI SME
Killers of the Flower Moon

RETRO
The Legend Of Zelda:
Ocarina Of Time

SÚŤAŽ





PLAY GO SMART
LIVE EASY • PLAY HARD

NAJNIŽŠIE CENY V ROKU!

BLACK FRIDAY

www.pgs.sk



Rozlietaný ako jesenný šarkan

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

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

Okrem toho, že som si užíval hamburger z losa a nakrúcal spotených olympijských športovcov s Huawei hodinkami, s rovnakým nadšením som prijal definitívne ukončenie ságy pohltienia Activision Blizzard zo strany Microsoftu – sága dlhá dva roky, plná súdnych t'ahaní, prepisovaní zmlúv, plných popolníkov a obhajob pred regulačnými úradmi, tak doznala svojho konca. Čo to znamená pre herný biznis ako taký nateraz nechám v rovine úvah, každopádne, predmetná a svojou sumou rekordná akvizícia je jedným z medzníkov v rámci interaktívnej zábavy, ktorej dopady môžeme reálne pocítiť až o dekádu, či viac rokov.

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

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Prichádza Canon ZIMNÝ CASHBACK, ktorý ti vytrie zrak!



Ak patíš medzi tých, ktorí radi vyčkávajú, tak si sa zrejme dočkal Canon cashbacku, ktorý predčí všetky tvoje očakávania! Vďaka aktuálnej promoakcii ZIMNÝ CASHBACK si môžeš vybrať svoju vysnívanú zrkadlovku, objektív alebo mini foto tlačiareň a ušetriť pritom niekoľko stoviek eur. Tak neváhaj, zaostrí na svoj vysnívaný produkt a pridaj sa do komunity Canon srdciarov! Všetky dôležité informácie nájdeš na www.canon.sk/zimnycashback alebo u autorizovaných predajcoch značky Canon.

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

Budúcnosť sú bezzrkadlovky

Posledné roky sa nesú na vlnách systému EOS R! Ak ťa doteraz táto vlna nepohltila, tak tentokrát sa jej zrejme nevyhneš. Systém EOS R ťaží z viac ako troch desaťročí inovácií radu EOS a prináša revolučný bajonet RF, ktorý nielen

podporí tvoju kreativitu, ale aj ponúkne dynamickejšie možnosti ako zachytiť čaro momentu. Ak poškul'uješ skôr po APSC snímači, tak na výber máš z Canon EOS R50, R10 a R7. V prípade, že máš namierené rovno na fullframe, tak potom trojica R6 Mark II, R5 a R3 predstavuje nekompromisnú kombináciu optickej,

mechanickej a elektronickej dokonalosti, ktorej výsledkom je rýchle automatické zaostrovanie, blesková komunikácia medzi fotoaparátom a objektívom, či interná stabilizácia. Nezáleží teda, či si začiatočník, hobby fotograf alebo profesionál, z tejto ponuky si vyberie skutočne každý! A nezabudni doplniť svoje nové telo o niektorý



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

CASHBACK:

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

PowerShot do každej rodiny!

Tentokrát síce v cashbacku nenájdeš žiaden kompaktný fotoaparát zo série G, ale tešiť sa môžeš na posledné novinky radu PowerShot, ktoré aj napriek kompaktným rozmerom prekonajú tvoje očakávania. Športových fanúšikov, či pozorovateľov divokej zvery osloví extrémne spratný monokulárny fotoaparát PowerShot ZOOM. Rodiny a ľudia bažiaci po smart zariadeniach by mali siahnúť po fotoaparáte PowerShot PX, ktorý stačí položiť na stôl a on si už samostatne poradí s videom a fotografiami z rodinnej oslavy alebo večernej párty s kamarátmi. A najmä vlogerov a vášnivých cestovateľov, ktorí si zo svojich ciest robia záznam, určite poteší kompaktná vlogovacia kamera PowerShot V10.

CASHBACK:

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

Odfot' a vytlač'!

Neduhom posledných rokov je definitívne uchovávanie fotografií len v digitálnom prostredí, ku ktorým sa mnohokrát už

nevraciam. Ideálnym spomienkovým nosičom sú práve vytlačené fotografie, ideálne také, ktoré si zachovávajú svoje farby aj desiatky rokov. Práve to ponúka mini foto tlačiareň Canon SELPHY Square QX10. Obohat' svoj denník o spomienky v podobe malých fotografií!

CASHBACK:

SELPHY Square QX10 | 30 EUR



Huawei otvoril vo Fínsku unikátne laboratórium



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

zmysle nositeľnej elektroniky a do vývoja a výskumu inteligentných hodín ročne investuje obrovské sumy peňazí v snahe priblížiť sa novým míľnikom a poskytnúť svojim verným zákazníkom niečo, čo im konkurencia nedokáže ponúknuť. V tejto súvislosti aktuálne v hlavnom meste Fínska otvoril Huawei svoje unikátne a v Európe vôbec prvé laboratórium zamerané

na výskum zdravia a fitnessu, do ktorého sme dostali exkluzívnu pozvánku.

Keď sa začne hovoriť o laboratóriách v akomkoľvek kontexte, väčšina si automaticky vybaví zamračených ľudí v bielych plášťoch, ktorí od rána do večera štrngajú so skúmavkami a umývajú pipety, zatiaľ čo im na pozadí bliká nmoderný monitor od





PC. V prípade spomínaného laboratória v Helsinkách je táto predstava úplne mylná, čo som mal možnosť vidieť na vlastné oči. Huawei si na ploche s rozlohou takmer 1 000 metrov štvorcových účelovo rozmiestnil špeciálne upravené sekcie, ktoré sú vybavené najmodernejším testovacím zariadením, tak aby mohol precízne zbierať dáta o dvadsiatke športových aktivít. Hlavným bodom je, samozrejme, výskum. Algoritmy v aplikáciách testované scenármi v reálnom živote, s dôrazom na detekciu a overovanie vstupných údajov podľa najnovších výskumných štandardov - skrátene povedané; pot a slzy cenami ovenčených športovcov zhromažďované do digitálneho lieviku s cieľom posunúť kvalitu monitorovania športových výkonov na ďalšiu úroveň. Monitoruje sa viac ako 200 fyziologických a biomechanických ukazovateľov. Medzi 5 hlavných oblastí patrí bazén s protiprúdom,

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

Spoločnosť Huawei vybudovala vlastný bazén s protiprúdom na základe profesionálnych noriem, vďaka čomu sa dá presne posúdiť reálny plavecký výkon. Bazén je vybavený dynamickými vodnými tryskami, ktoré dokážu vytvoriť regulovateľný prúd s prietokom až 350 m³/hod. a okrem iného umožňujú úpravu teploty a celkovú kvalitu vody.

Keďže lyžovanie je stále jedným z najpopulárnejších športov, celé laboratórium integruje lyžiarsky tréner s nastaviťelnou rýchlosťou, sklonom a interaktívnymi traťami a brámkami. Predmetná rampa je vybavená snímačmi,

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

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

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

Z toho, čo som mal možnosť vidieť, a teraz sa budem zase opakovať, sa Huawei chce stať jedným z hlavných tiahúňov vo vývoji nositeľných zariadení vybavených užitočnými a okolo medicíny krúžiacimi funkciami a práve aktuálne otvorené laboratórium v Helsinkách je toho jasným dôkazom. Čo nám to celé prinesie v budúcnosti, to sa môžeme len domnievať, každopádne, progres a postupné využívanie zbierania dát spojené so stále rastúcou obľubou Huawei hodín, toho budú katalyzátorom.

Filip Voržáček



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Remaster SaGa Frontier 2



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

Remaster Dark Forces



Tak napokon došlo aj na jeden z najlepších Doom klonov, legendárny Star Wars: Dark Forces. Remaster tejto akčnej klasiky si vzalo na paškál Nightdive Studios, ktoré nám prinieslo už hneď niekoľko podarených remasterov, vrátane fantastického remasteru Shadow Man Remastered. Dark Forces prinesie vylepšenú grafickú stránku, podporu vysokých rozlíšení a framerateov, pokročilé metódy nasvietenia i nové grafické efekty. Špeciálne pre PC prídá podpora myši, ktorá v pôvodnej hre nebola, a ktorá tak dodá pôvodnej hrateľnosti nový rozmer. Čo sa hrateľnosti týka, tá bude zachovaná, avšak zmodernizovaná a v niektorých konkrétnych prípadoch aj upravená. Čo to však znamená, nevieme a zistíme to asi až pri hraní. Hra vyjde na PC a všetky konzoly 28. februára 2024.

Spirit of the North 2



Náladotvorná akčná adventúra s lišiakom v hlavnej úlohe sa vracia v priamom pokračovaní. Spirit of the North vyšla v roku 2019 ako malá nenápadná indie hra, ktorá v sebe však ukrývala veľké srdce a príjemnú hrateľnosť, za čo ju hráči odmenili kladným prijatím. V tomto chce Spirit of the North 2 pokračovať. Hra prinesie viac toho, čo sme už videli, pričom tentokrát budeme hľadať tajomných strážcov, aby sme ich vytrhli spod pazúrov zlého šamana Grimnira, a pritom nám už bude tentokrát pomáhať aj havran. Hra sa bude odohrávať v otvorenom svete prepchanom do prasknutia tajomnými zákutiami, environmentálnymi hádankami i čriepkami lore, ktoré budeme môcť odhaliť. Nebude chýbať ani kustomizácia vzhľadu lišáka a odomykateľné skilly, ktoré nám budú nápomocné.

Metal Gear Vol. 1 prepadákom



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

Babylon X ohlásený



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

Nový The Elder Scrolls



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

Lollipop už len ako remaster



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

Lords of the Fallen boduje



Reštart série Lords of the Fallen s rovnakým názvom prijali kladne kritici i hráči.

Aj keď sa nedá hovoriť o nejakom premožiteľovi série Dark Souls či hre posúvajúcej soulslike štýl akčných RPG na novú úroveň, zdá sa, že tvorcovia sa poučili z kritiky ich prvej hry Lords of the Fallen, ktorá vyšla ešte pred takmer 10 rokmi. Tentokrát namiešali ten kýžený elixír temných svetov a náročnej hratel'nosti s omnoho väčšou ľahkosťou. Tvorcovia hry uvádzajú, že predaje presiahli magickú metu 1 milióna predaných kusov naprieč všetkými platformami. Čo sa recenzii týka, Metacritic uvádza „Generally Favorable“ skóre 75/100 z doterajších 54 recenzii. Hráči na hru nazerajú o niečo kritickejšie. Aj preto sa hra drží na hranici 7/10, čo je priemer doterajších 654 recenzii.

Nový Commandos



Starým baretom ešte rozhodne neodzvoni.

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

Squadron 42 dokončený



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

Pillars of Eternity 3?



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

Kolekcia Cyberpunk 2077



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

Witchfire

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



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

Šialenstvo sa začína.

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

Začínate v schátranom kláštore, ktorý slúži ako základňa, kde sa môžete oboznámiť s hernými mechanizmami, variť elixíry, skúmať, zlepšovať si štatistiky, meniť výbavu a napokon sa vydať na dobrodružstvo.

Namiesto lineárnych úrovní ponúka Witchfire niekoľko veľkých máp.

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

Roguelike s prímiesou Dark Souls

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

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





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

Vysoká obtiažnosť s obrovskou hodnotou pre opakované hranie

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

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

Zlá rovnováha

Asi najväčším problémom hry je momentálne škálovanie obtiažnosti.



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

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

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

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

Witchfire majú vo zvyku vyčerpávať vašu staminu, čím sa váš pohyb veľmi spomalí. A v tomto bode sa stráca tempo. V hre, v ktorej ide o uhýbanie a vyhýbanie sa útokom, je nemožnosť pohybu tým najhorším trestom. V jednej sekunde ležérne bežíte k skupine nepriateľov a v ďalšej už pomaly krívate a neviete, čo sa stalo. Scenáre, v ktorých som sa schovával za skaly, aby som mohol strieľať na bežných nepriateľov, sa vďaka úbytku staminy stávali príliš často.

Vizuál, ktorý zaujme

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

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

Vynikajúce nasvetlenie, farebná škála, efekty a detailné modely skutočne navodzujú pocit osamelosti a hrôzy. Po zvukovej stránke má hra tiež čo ponúknuť.

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

Slovo na záver

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

Ján Schneider

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

ČAS AKO KLÚČ



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

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

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time je predovšetkým stále jednou z najlepšie hodnotených videohier všetkých čias – na Metacritic dostala celkové skóre 99 na základe 22 profesionálnych a uznávaných recenzií. Vo svetle súčasnosti a výrazného nárastu počtu médií by samozrejme toto číslo nebolo tak oslnivé, avšak na to sa história už zásadne nepýta. Dôležitejšie je, že hráteľnosťou má Ocarina (ako ju familiárne dnes bežne môžete nazývať) stále čo povedať aj teraz, na sklonku rokov 2023/24. Ako je to možné? Odpoveďou je pretrvávajúca snaha firmy Nintendo vnášať do svojich exkluzívít vždy niečo nevídané a voči konkurencii zásadne inovatívne. Na tomto AAA

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

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



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

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

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

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

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

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

Verdikt

Jedna z najlepších hier všetkých čias.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratel'nosť	- Nič
+ Ovládanie	
+ Grafika	
+ Zvuk	
+ Puzzle	
+ Náročnosť	

HODNOTENIE:



The Crew Motorfest

PLNOHODNOTNÝ NÁSTUPCA, ALEBO IBA PLAGIÁTOR INÝCH SÉRIÍ?



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

Keď v roku 2013 svetlo sveta uzrel trailer na novú arkádovicu s názvom The Crew, veľa hráčov (mňa nevynímajúc) slintalo nad možnosťami otvoreného sveta zasadeného do zmenšenej podoby USA. Samotná hra síce už tak neohúrila, no aj vďaka dlhoročnej snahe vývojárov prinášajúcich nové DLC a patche bola schopná vybudovať si stabilnú základňu fanúšikov. Tí boli viac ako potešení príchodom pokračovania v podobe The Crew 2, ktoré hneď na úvod prinieslo rad vylepšení a uspokojilo ich na ďalších

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

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

„underground“ počiatkov vydal ešte ďalej, keďže sa odohráva na zmenšenej kópii ostrova O'ahu, teda Havaj. Ten je totiž dejiskom festivalu vítajúceho všetkých od adrenalínu závislých, vôňu spálených gúm milujúcich a na vysokooktanovom palive fungujúcich ľudí. Nechcem sa v tom veľmi špárat, ale koncept pretekárskeho festivalu som už niekde videl.

Vyvážené arkádové ovládanie a AI v prevedení slon v porceláne

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



Horizon, tak arkádovosť a ovládanie je tak niekde na polceste medzi oboma sériami. Niektoré zákruty je rýchlejšie prejsť zatiahnutím ručne a následne pustením nitra, no pri konzervatívnom používaní brzd je možné staviť aj na grip.

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

Starý známy tuning áut a vizuálne „vylepšovanie“

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

autách už nepadajú iba lepšie diely, ale niektoré sú často nižšej úrovne, ako už je na vozidle nainštalovaný. Systém vylepšovania je jednoducho zdĺhavý a mám pocit, že mu vývojári ostali verní hlavne preto, aby nútili hráčov míňať reálne peniaze za hernú menu.

Plusom však je, že pokiaľ má človek chuť si všetky vylepšenia vygrindovať, nestojí mu nič v ceste a nemusí minúť ani cent. To sa týka aj väčšiny vizuálnych vylepšení, hoci pri niektorých možnostiach by som dal slovo vylepšení do sarkazmus indikujúcich úvodzoviek. Každý síce máme nejaký vkus a štýl, no neónové logá svietiace po bokoch auta či farebné „kockaté“ pneumatiky nie sú nič pre mňa.

Vylepšený vzhľad, no staré známe limity

Po vizuálnej stránke je The Crew Motorfest vcelku veľkým krokom vpred. Niežby boli jednotka a dvojka vyslovene škaredé kusky, no je na nich viditeľný postup času. Pri The Crew

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

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

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

Odklon od veľkého príbehu k mini epizodám

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





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

Celkovo nebol žiaden playlist prídlhý, aby ma prestali baviť autá v ňom používané a Motorfest ponúka dostatočne pestrý výber áut a vozidiel s rôznym zameraním.

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

Veľa dobrého, ale aj niečo zlé

Nebudem ďalej tliachať o všetkých maličkostiach, radšej rovno vypíšem, čo sa mi na hraní The Crew Motorfest naozaj

páčilo a tiež to, čo mi bolo proti srsti, prípadne som nad tým krútil hlavou.

Do toho dobrého patrí určite fakt, že hoci je mapa Motorfestu o dosť menšia ako v Crew a Crew 2, na prvý pohľad sa zdá byť živšia ako prázdne pláne Ameriky. Stále jej však chýba akýsi šmrnc, ktorý sa dá nájsť napríklad v GTA tituloch. Ovládanie je arkádové a vyvážené, a považujem ho za oveľa lepšie ako v minulých dieloch. Vizualy hry sú naozaj skvelé, hlavne svetlo, tieň a odrazy od realistických modelov vozidiel.

Možnosť prepínať medzi vozidlami za jazdy je niečo, čo ponúka v tejto miere len The Crew séria a stále je to taká zábava. Multiplayer je fajn, ponúka aj zaujímavé odmeny a rebríček pre najlepších hráčov a netrpí tak zlými hráčmi ako iné hry (hoci možno som doteraz len mal šťastie). Potešila aj možnosť ovládať nakláňanie áut a motoriek pri skokoch, čo síce nie je realistické, ale bavíme sa tu predsa o arkádovej hre. A definitívne ma potešilo, že pri spustení The Crew Motorfest je možné importovať garáž

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

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

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

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

Zhrnutie

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

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska hra	Ubisoft Ivory Tower	Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Payday 3

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



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

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

Príbeh série pokračuje

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

sú zmrazené, a tak ste znovu na nule. Nezostáva vám nič iné než comeback do kriminálneho sveta. Lenže príbeh novej časti hrá iba naozaj malú rolu, keďže je servírovaný pomocou krátkych filmových úsekov. Považujem to za veľmi správny krok vzhľadom na žáner hry. Nedávalo by zmysel, ak by hráč po každom odohratí misie musel preskakovať túto ukážku. Avšak pokiaľ vás zaujíma, ponúkne celkom zaujímavý detektívny thriller, pretože okrem získavania financií sa snažíte prísť na to, kto prerušil váš bezstarostný život.

Viacere spôsoby hrania

Vráťme sa však späť k lokalitám. Takmer každú z misií môžete prejsť dvoma spôsobmi – nenápadne alebo hlučne. Nenápadný spôsob, taktiež známy ako stealth, je v novom počíne štúdia Starbreeze prepracovanejší než v predchádzajúcich hrách. Mapy sú totiž rozdelené do troch sektorov: verejných, súkromných a zabezpečených. To vytvára realistickjšie situácie, pretože

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

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

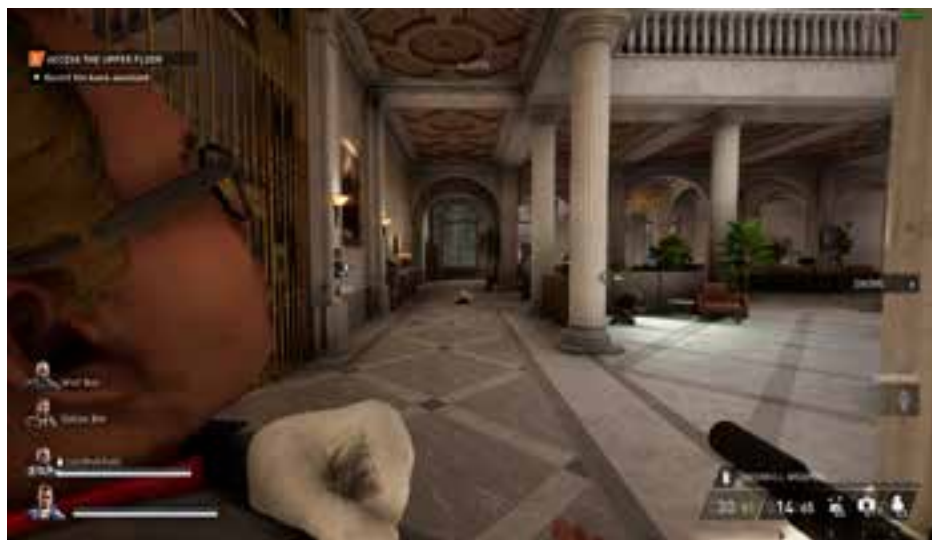
Pokiaľ však nemáte náladu na zakrádanie sa, obchádzanie nepriateľov a zneškodňovanie kamier, môžete rozpútať peklo. V tomto prípade sa vašim vyjednávacím nástrojom stanú zbrane, vyhrážky a ťažká technika. Keďže ste spustili alarm, všetky bezpečnostné systémy sa uzamknú a vy musíte nájsť iný spôsob, ako sa dostať k cennostiam. Problém však vidím v tom, že vývojári nedokázali vymyslieť



dostatok kreatívnych spôsobov, ako tak urobiť. Vo viacerých lúpežiach je potrebné, aby ste hackli nejaký terminál, no signál je prislabý. Riešenie? Stojte na predom určenom bode niekoľko sekúnd, následne sa presuňte ďalej, až kým sa nedostanete do systému. Keď som to zrazil po prvýkrát, nemal som na to názor, avšak rovnaký systém existuje aj v ďalších misiách, čo z neho robí repetitívnu záležitosť.

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

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



Arzenál zbraní a vybavenia

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

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

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

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

Hrateľnosť

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

ide o Remington Model 870), ktorá ani zďaleka nenaplní svoj potenciál.

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

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

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



privel'a kráť, spustí sa alarm. Podobná mechanika by mohla fungovať vtedy, keď vás chytia v oblastiach, kde nemáte čo robiť. Nechcem povedať, že stealth je príliš ľahký, no určite je potrebné trochu ho sťažiť, keďže oproti hlučnému priechodu sa naozaj môže zdať jednoduchý.

Náročnosti

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

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

musieť obchádzať, pokiaľ sa nechcete odhaliť. Na zabitie nepriateľov budete potrebovať zakaždým rovnaký počet zásahov, čo je skvelé, pretože sa z nich v ťažších úrovniach nestanú špongie, ktoré pohltia celý zásobník a nič sa im nestane.

Avšak vy sa stanete viac krehkými, vďaka čomu začnete využívať prostredie vo váš prospech. Tieto úrovne by som však zvolil až vtedy, keď budete mať vylepšené zbrane, a budete poznať dané misie. Získate tak napínavejší zážitok, ale aj väčšie odmeny.

Verdikt

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

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

Branislav Fábry



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Starbreeze St.	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrá hrateľnosť a strel'ba	- zatiaľ málo obsahu
+ pekné a rôznorodé lokality	- chýbajúci voice chat
+ vyvážené náročnosti	- neschopní boti
	- technické problémy

HODNOTENIE:



EA Sports FC 24

PREZLIEKANIE KABÁTOV



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

Ako je to s licenciami?

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

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

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

Nenápadná zmena, ktorá mení pravidlá hry

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

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

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

podľa mňa aj prináša reálnejšie vyobrazenie samotného futbalu.

Brankári a špeciálne schopnosti hráčov

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

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

Z FUT sa stáva UT

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

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



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

Kariéra

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

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

Slovo na záver

EA Sports FC 24 so svojimi vylepšeniami opäť kraluje virtuálnemu futbalu.

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

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

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

Striedania nie sú dostatočne agresívne a trajektória lopty je pri niektorých strelách a krížnych prienkoch prinajmenšom úsmevná.

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

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ citel'ne pomalšie tempo, ktorá je zábavnejšie	- umelá inteligencia je stále umelá
+ vylepšená hrateľ'nosť a jej možnosti	- stále veľký dôraz na mikrotransakcie
	- brankári vás ani tento rok nepotešia

HODNOTENIE:

★★★★☆

Forza Motorsport

NA SPRÁVNEJ CESTE, ALE EŠTE NIE V CIELI



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

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

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





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

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

Ako návrat domov... po rekonštrukcii

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

diele. Hoci som skôr fanúšikom arkádových racingoviek, simulátorom a realistickým titulom som občas otvorený. Preto bolo naozaj príjemné cítiť sa ako pri návrate do rodného domova, kde som sa už dlho neukázal. Kuchyňa je premalovaná, v obývačke je nový nábytok, k domu pribudla garáž a aj strechu bolo treba vymeniť. Ale stále je to ten istý dom, aký som pred šiestimi rokmi obýval. Ako metafora to vcelku funguje, nie? Áno, po spustení hry je vidno, že ide o moderný a nie viac ako päť rokov starý produkt, menu je prehľadné, futuristické a pritom neokázalé. Kto už mal spustenú jednu z predošlých Forza hier, zorientuje sa v ňom bleskurýchlo. A kto ešte Forzu nehral, strávi maximálne pár minút, kým zistí, kde sa čo nachádza.

Nový jazdný model po starom

Forza Motorsport ale vždy išla svojou vlastnou cestou a hoci obsahuje perfektné modely reálnych áut, tratia a takmer fotorealistickú grafiku, jazdný model nikdy nebol úplne simuláciou. Dôraz bol kladený skôr na zábavné jazdenie ako na divokom koni, než ako na frustrujúce krotenie

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

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

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

Vizuálne prevedenie

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





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

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

Zábava, zábava, zábava - alias veľa rovnako dobrého = repetitívnosť

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

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

z viacerých tratí a väčšieho počtu kôl ako neskoršie výzvy s rýchlejšími autami.

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

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



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

Funkčný systém penalizácií a (ne)funkčnosť AI protivníkov

Realistickejšie hry sa často inšpirujú pravidlami motošportu a v prípade nevhodného jazdenia udelujú tresty. Niektoré tituly to majú vyriešené lepšie, iné nie až tak. V predošlom diele Forza Motorsport patrilo riešenie penalizácií skôr do tej druhej skupiny. Šesť rokov je však dosť času, aby bol tento systém vylepšený a ja môžem s radosťou povedať, že drvivú väčšinu času funguje tak, ako by mal. Vďaka tomu mohli z tratí zmiznúť bariéry z pneumatík, ktoré zabezpečovali, aby si hráči neskracovali trať preletením rovno cez šikany. Pokiaľ som nevyšiel z trate naozaj takým štýlom, ktorí mi citelne zlepšili čas, trest nebol nikdy udelený. Rovnako aj pri miernych t'ukancoch s AI protivníkmi, najmä v zákrutách, si systém nič nevšímal, pokiaľ som nevytlačil protivníka či dvoch a nezískal tak nezaslúžené pozície. A funguje to dokonca aj pri hraní s ďalšími ľuďmi, nielen s AI.

Práve umelá inteligencia je však časť, v ktorej Forza mierne pokrívka. Poznáte frázu, že ľudia osamote sú inteligentné bytosti, ale dav ľudí sa riadi výškou IQ toho najhlúpejšieho účastníka? Asi tak to funguje aj tu. Pri štarte dvadsiatich a viacerých áut sú protivníci nerozhodní, pomalí, takmer vyhl'adávajú kontakt a veľmi radi vytláčajú hráča, ktorý sa ich snaží bez dotyku obehnúť po vonkajšej časti trate. Keď sa však zvýšia rozostupy a najmä keď sa od stupídnej masy odpútajú jeden, prípadne dvaja AI pretekári, môžu

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

Honba za peniazmi a grind za vylepšeniami

Žiaden hráč nemôže očakávať, že hneď po prvom spustení hry bude mať dostupné úplne všetko. Autá, kozmetické predmety, peniaze a po novom systéme vylepšovania áut. Nevie, čo majú štúdiá proti osvedčeným systémom vylepšovania, aké boli už v hrách ako Need for Speed Underground, ale obchod s vylepšeniami v jednom titule ide čisto kasíno štýlom, ďalší sa tvári, ako by bol vytrhnutý z RPG a niektoré pretekárske kúsky vylepšovania neponúkajú žiadne. Vo Forza Motorsport sa autá, našťastie, vylepšovať môžu, no ide o strašný grind, v ktorom som málokedy videl zmysel. Aby ste totiž na auto mohli nainštalovať lepšie komponenty, je potrebné najprv získať dost' XP správnym jazením v pretekoch na zvýšenie jeho úrovne, čo následne odomkne nové diely. Ale to ešte nie je všetko.

Autodiely nie je možné kupovať za peňažné odmeny z pretekov. Nie, tie slúžia na kupovanie kozmetických predmetov a nové autá. Na vylepšenia je určená separátna mena, ktorej nikdy nie je dost'. A dvojnásobne stupídny je fakt, že keď si aj nejaké auto naozaj obľúbite, vylevelujete, vylepšíte do určitej úrovne a následne sa rozhodnete kúpiť ďalšie totožné auto, ktoré chcete používať v pretekoch s iným



obmedzením výkonu, musíte tento proces opakovať. Pár tátošov som dostal do veľmi dobrého stavu, ale naozaj nevidím zmysel snažiť sa vylepšovať viac ako pár vozidiel. To by som potom totiž nerobil nič iné, len sa ráno zobudil, najedol, celý deň grindoval a šiel spať. A ani peniaze samotné nie je tak jednoduché získať. Áno, za každé preteky sú finančné odmeny a zaujímavý je aj systém, keď sa môžete rozhodnúť, z akej pozície chcete štartovať a podľa toho získate bonus, pokiaľ skončíte na pódiu. To však znamená, že každé preteky sa spoiatku zmenili na demolition derby, kým som sa nepredral dopredu a nedobehol zrazu veľmi rýchlych pár protivníkov. Vždy by to však mohlo byť aj horšie, ehm, Need for Speed Payback, ehm.

Zoznam tratí a áut a vyhlídky do budúcnosti

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

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

Zhrnutie

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

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné množstvo áut	- systém vylepšovania
+ dobrý jazdný model	- občasná hlúposť AI protivníkov
+ prepracovaný multiplayer	- nutnosť grindovať
+ bohatá sólo kampaň	- repetitívnosť

HODNOTENIE:



NBA 2K24

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



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

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

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

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

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

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

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

Pozitívne zmeny

Čo sa týka samotného basketbalu, ten je podľa mňa vynikajúci a znovu o čosi uveriteľnejší. Najväčšou novinkou je systém ProPlay, ktorý tvorcom umožnil vytvoriť verné animácie tých najväčších hviezd NBA na základe reálnych záberov. Aj obyčajné layupy pôsobia unikátne a málokedy sa mi stalo, že už pri tom, ako sa vyberiete ku košu a zatiahnete páčku, budete podľa animácie vedieť, ako to asi dopadne.

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



majú vyšší basketbalisti stále výhodu, už sa to nedá zneužívať. Vývojári sa taktiež dušujú, že do koša zahodili minuloročnú novinku v podobe ťažšej strel'by, čo kvitujem. Tentokrát to v rôznych módoch funguje rôzne. A hráčov na Xbox Series X a PS5 poteší aj možnosť zahrať si proti sebe.

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

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

Všade samé mikrotransakcie

Na mód sa však viaže jeden problém, ktorý zožiera sériu už roky rokúce. Áno, ide o mikrotransakcie. Keď si vytvoríte hráča, začínate s hodnotením 60. Je logické, že ako nováčik nemôžete ihneď dostať do vienka všetky schopnosti, máme tu dva háčiky. V prvom rade to vyznieva humorne, keď o vás každý básni, aký ste talent, a vy pritom máte

problém trafiť trojku, keďže bodíkov do štatistík nemáte na rozdávanie. V druhom rade, dostať sa na aspoň akú-takú úroveň vyžaduje poriadny grind. Teda, pokiaľ sa nerozhodnete zaplatiť. Ak si človek zakúpi špeciálnu verziu NBA 2K24, dostane aj 100 000 VC, čo je špeciálna mena, ktorú vie použiť na vylepšenie atribútov. Stotisíc virtuálnych koruniek ale stačí iba na to, aby ste sa dostali na hodnotenie 75.

A aj potom potrvá desiatky hodiny, kým budete môcť konkurovať hráčom online. Mnohí z nich pritom tento grind preskočia práve tým, že vyťahnu svoje peňaženky a pekne-krásne si zaplatia aj stovky eur. Ako potom chce 2K prilákať občasných hráčov, ktorí nemajú toľko času? A aj prostredie The City, čo je sociálny hub prepájajúci offline aj online hranie, na mňa pôsobí ako jedna veľká reklama na všetko možné a naviguje sa mi v ňom naozaj ťažko.

Najväčších zmien sa však jednoznačne dočkal kartičkový mód MyTeam. Vývojári minulý rok svojimi rozhodnutiami v

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

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

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

Fajn novinky a úžasná klasika

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





za isté míľniky si viete obstojne zarobiť. Každý týždeň je k dispozícii aj množstvo kartičiek basketbalov, ktorí môžu byť vaši, ak splníte niekoľko úloh. Tie nie sú príliš ťažké, čo poteší aj casual hráčov. Tvorcovia sa o mód príkladne starajú a v podstate každý deň pridajú nejakú zaujímavú novinku.

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

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

WNBA či jednoduchšiu obdobu street basketbalu. A zabudnúť nesmiem na Crème de la Crème hry, mód MyNBA Eras tentokrát aj s érou LeBrona Jamesa.

Ten je znovu snom všetkých fanúšikov basketbalu vďaka veľkej možnosti prispôsobenia si zážitku. Viete si ho nastaviť tak, aby ste si z NBA 2K24 urobili takmer plnohodnotný basketbalový manažér s čo najväčšou dávkou realizmu a s možnosťou priamo zasiahnuť do zápasu, ak však nemáte chuť na viachodinové sedenia nad jednou sezónou a jednoducho chcete ukojiť vaše fantázie, dá sa urobiť aj to. Nastavíte si fantasy draft, šupnete Luku Dončiča do vášho oblúbeného tímu, vypnete komplexné prvky, ako sú morálka hráčov, tímová chémia či rôzne pravidlá NBA a idete na to. MyNBA je



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

Dobrá a zlá verzia

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

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

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

Záver

NBA 2K24 je veľmi dobrá záležitosť, ktorú môžem odporučiť každému fanúšikovi basketbalu pod jednou podmienkou – musíte ju hrať pravidelne až do ďalšieho ročníka. Ak nie, tak si určite vystačí aj s predchádzajúcimi dielmi, pretože novinka nepriináša zmeny hodné 70 eur.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sim. basketbalu	Visual Concepts	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Marvel's Spider-Man 2

DÔVOD, PREČO ĽUDIA MILUJÚ PLAYSTATION



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

V mojom hernom hl'adáčiku by ste len ťažko našli tituly, ktoré stavia svoje karty na obl'úbené komiksové postavy, aj preto som na pokračovanie Spider-Mana pozeral pomedzi prsty.

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

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

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

Nerozlučná dvojka

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

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

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



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

Investícia, ktorá sa oplatí

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

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

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

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

O minihrách

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

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

postupne zistíte, aká dôležitá je pre neho jeho matka a aj to, ako dospelé reaguje na to, že v ich rodine vzniká nový vzťah. Je veľmi ťažké konkretizovať príbehové zvraty, resp. na čo v týchto vetách aktuálne narážam, keďže sa chcem vyhnúť akémukoľvek prezradeniu príbehu, ale myslím, že pokiaľ titulu dáte šancu, presne pochopíte, kam smerujem. Musím povedať, že postupné dávkovanie a rozvoj postáv majú správne tempo a zvraty sa dávajú skutočne lišiacky.

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

Postavy a nepriatelia

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

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



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

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

Top kvalita

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

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



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

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

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

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

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

Záver

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

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Insomniac Games	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Assassin's Creed Mirage

OD KLASIKY K MODERNÉMU DIZAJNU A ZNOVA SPÄŤ



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

Pamätáte si ešte na Valhallu?

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

a Valhalla, celkom páčil. Veľká kopa vecí, ktoré sa dajú robiť a množstvo mechanizmov. Sériu sa jednoducho vydala týmto smerom a mne to vyhovovalo.

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

Napojenie na predchádzajúci diel je tu spravené pomerne zaujímavo

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

pomáhať chudobným a bezbranným a tak ďalej. Jednoducho taký Jánošík z Bagdadu. Avšak čo čert nechcel, zapletie sa s radom asasínov. Tu už sledujete jeho príbeh a osud a viac vám prezrádzať určite nebudem. Ide v podstate o také kliše, ktoré som čakal už po prvých pár minútach. K tomu ešte utrúsím poznámku, že práve z dôvodu napojenia na predchádzajúci diel môže Mirage pôsobiť ako väčšie DLC do Valhally.

Hra sa dočkala niekoľkých zmien

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

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

Odteraz budeme detektívom s dôrazom na stealth

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

Čo sa týka RPG prvkov, tých veľa nečakajte. Vašej postave môžete odomknúť nejaké schopnosti, ktoré vám pomôžu, taktiež si budete vylepšovať a odomykať jednotlivé špeciálne zbrane ako dýky, uspávacie šípky, granáty a podobne. U kováča si zas viete vylepšiť zbrane a brnenie. Celé vylepšovanie je však veľa jednoduché, dokonca by som povedal, že až smiešne. V podstate ide o vedľajšiu časť hry a ak je človek šikovný, nie je ani príliš potrebná. Samozrejme, s ťažšími úlohami sa bude vylepšenie hodiť, no viete to ako-tak „oklamať“.

Niektoré úlohy či obchodníci vyžadujú žetóny, ktoré dostávate počas hrania. Chcete podplatiť miestnych nebezpečných chlapíkov, aby začali „búšiť“ do nepriateľa? Žiaden problém, dáte im vzácny žetón a oni pôjdu na vec. Tentokrát teda už nepodplácať peniazmi, ako to bolo v minulosti. Nebolo by to nič zlé, avšak z tohto konkrétneho mechanizmu som mal veľa nedobrych pocitov. Neustále som totiž premýšľal nad jednou vecou – čo keď ten žetón budem potrebovať neskôr? Prečo ho použiť práve teraz? Niektoré brnenia mi vizuálne nesadli, hoci som si obľúbil ich štatistiky. A túto vec autori zvládli bravúrne. Postave viete obliecť kostým a tak si ju v podstate „preskinovať“. Super! Výborná časť hry je aj tá



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

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

Na hru sa stále dobre pozerá, aj keď jej už nerozumieme

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

Mirage síce vyšťaví vašu grafickú kartu, ale pozerat' sa naň dá stále, najmä na budovy, horizont a okolie. Súbojových animácií je tu akosi menej, čo mi trochu prekážalo. Priznám sa, stealth akcie ma veľa mi nevidia a radšej dávam priestor súbojom.

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

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

Záverečné hodnotenie

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

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: stealth akcia	Výrobca: Ubisoft	Zapožičal: Ubisoft
--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



NHL 24

NOVÁ HRATEĽNOSŤ, STARÝ OBSAH



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nadšenie z bohatých noviniek v hrateľnosti opadlo pri testovaní dostupných režimov. Jediné postrehnuteľné zmeny sa ukázali v režime World of CHL, kde autori pridali v súčasnosti veľmi populárny battle

pass, nový obchod, vylepšili úpravu hráča či ľahko pozmenili systém turnajov. Be a Pro zas na druhú stranu pôsobí, že ide o dokonalú repliku minuloročnej verzie a nové tam nie je nič.

„Vylepšenia“ režimu kariéry vyzerali úplne ako poznámky z nejakej záplaty, ktoré majú odstrániť chyby z minulého ročníka, prípadne zvýšiť/znížiť intenzitu určitých úkonov od AI. Jediným skutočným vylepšením je možnosť získať aj strácať X-factor schopnosti v závislosti od veku a výkonov hokejistu. X-factor schopnosti sú zaujímavé doplnky, ktoré sa viažu na určitý aspekt hry, ktorý u daného hokejistu vylepšujú. Môže ísť napr. o schopnosť, keď je hráč rovnako rýchly s pukom na hokejke ako aj bez neho, môže mu to vylepšovať presnosť striel zápästím či striel bez prípravy, obrancom to zasa môže zlepšiť schopnosť vypichovania pukov, brankárom reakčný čas a pod. Tých schopností je tu niekoľko desiatok.

Posledným režimom je zrejme ten najpopulárnejší. V Hockey Ultimate Team je vašou úlohou vyskladať si svoj vysnívaný tím bez obmedzení. Tento režim sa takisto dočkal malých úprav, ktoré nemôžeme nazvať úplne kozmetickými, dalo by sa hovoriť skôr o doladovaní a šperkovaní zabehnutých vecí. Jednotlivé módy v ňom si prešli menšími zmenami prevažne v oblasti odmeňovania, ale už asi tak štyri roky majú rovnaký základ. Niežby boli zlé, po takej dobe by to však už chcelo nejakú razantnejšiu novinku. Slovenských fanúšikov určite poteší pridanie Zdena Cháru a Mariana Hossu, za ktorých si takisto môžete zahráť. Doplnili tak naše legendy z predošliých hier – Petra Šťastného, Petra Budaja, Michala Handzuša a Stana Mikitu.

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

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

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

Verdikt

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

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
šport	EA Sports	EA

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Samba de Amigo: Party Central

ĎALŠIA RYTMICKÁ HRA



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

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

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

O viac ako dvadsať rokov neskôr prišlo Nintendo s pokračovaním Samba de Amigo: Party Central. Keďže joy-cony pri Nintende Switch padnú akurát do ruky a sú to dva samostatné kusy hardvéru, tvorcovia sa nemuseli namáhať s tvorbou nových ovládačov a hra si vystačí so základným vybavením Nintendo. Tu ale podľa pamätníkov pôvodnej hry nastáva prvý problém. Staré ovládače nielenže vyzerali ako maracas, oni aj boli skutočnými maracas a vydávali zvuk. Tomuto je ťažké konkurovať aj napriek tomu, že joy-cony boli počas svojej doby výnimočným kusom hardvéru. Dôvodom tejto kritiky môže byť aj spomienkový optimizmus a fakt, že v našej pamäti sa všetky herné zážitky uchovávajú ako zážitky omnoho lepšie, krajšie a plynulejšie.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Verdikt

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

Martin Majda



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: rytmická hra Výrobca: Sega Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kampaň
+ Farebná atmosféra
+ Progres cez nákup oblečenia za hernú menu

- Zle vyladené ovládanie
- Ďalšie skladby súčasťou platených rozšírení

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ghostrunner 2

NINDŽA PARKÚR, ČASŤ DRUHÁ



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

Ak by som to chcel stručne napísať hneď na začiatku... tak to napíšem, ale to urobiť nechcem. Tak ako vaša postava v hre, aj vy sa k výsledku musíte prebojovať poctivo. Pod'me sa teda spolu pozrieť, aký podarený titul nás čaká.

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

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

Podstata Ghostrunner 2 je jasná. Prídete do lokality a likvidujete všetko, čo vidíte – stačí vám na to jeden sek katanou. No to, že nepriateľ zabijete jednou ranou, vie urobiť aj on vám. Pripravte sa preto na umieranie a keď hovorím umieranie, myslím tým stovky neúspešných pokusov. Stovky. Aj tentokrát sa učíte, kde čo je, ako v daných sekciách pokračovať, a to štýlom pokus – omyl, až kým sa nenabíflíte niečo tak dokonale, že postúpíte ďalej. V tomto sa, našťastie, nič nezmenilo. Hra je navyše celkom štedrá, čo sa checkpointov týka, takže to nikdy nebude priveľmi stresujúce. Teda, aspoň ja som nemal chuť hodiť ovládač do televízora.

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

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

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



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

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

Autori sa naozaj snažili nepokaziť to, čo už bolo vyladené, pričom zároveň chceli pridať niečo nové tak, aby to nebolo invazívne natoľko, že to poškodí hru. Ja som prvý diel nikdy neprešiel. Niekde v 90% sa vyskytol bug, ktorý hru pri loadingu novej sekcie vypol.

Update prišiel o pár dní, no ja som už recenzoval niečo iné. Keď som sa po pár týždňoch chcel k titulu vrátiť, moja svalová pamäť bola poškodená a nedokázal som sa vrátiť do brutálneho tempa pred koncom, resp. neobetoval som tomu dostatočné množstvo času. Prečo to spomínam?

Lebo pokračovanie je dost podobné. Nabaluje sa ako snehová guľa. Jednotka bola úžasná v tom, že neustále pridávala nové prvky a vďaka tomu bola svieža. Dvojka v tomto nezaostáva a aj keď to

robí inak, stále platí, že čím ste ďalej, tým komplexnejšie je všetko, na čo narazíte. Preto je táto hra v podstate taká jednohubka ako aj jej predchodca. Krátkodobá pamäť vám výrazne napomáha v postupe. Ak vypadnete z tempa a dáte si pár dní pauzu, návrat bude veľmi bolestivý a málokto môže mať trpezlivosť (v závislosti od rýchlosti nadobudnutia svojich skilov naspäť) znova pokračovať. Toto je asi jediné negatívum, čo som na titule našiel.

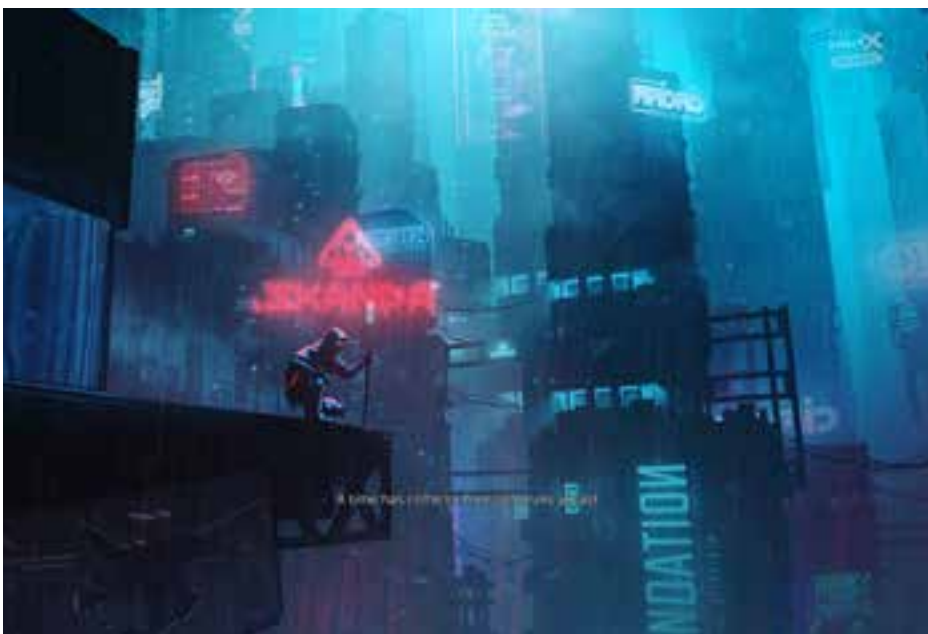
Áno, mal by som asi aj popísať obligátne grafiky a zvuky, ale to sa ozač dá zhrnúť do jedného odseku. Táto hra o tom nie, hoci áno, vyzerá perfektne a nezaostáva ani po audio stránke. Ghost Runner 2 je o hrateľnosti, zameriava sa na dokonale zvládnuté mechanizmy ovládania postavy a kombinuje to so zaujímavým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

Spraviť pokračovanie hry nie je také ťažké. Spraviť dobré pokračovanie, to už je výzva, najmä keď ide o druhý diel. Ten je totiž rozhodujúci, ktorým smerom sa séria vyberie. Nielen predajmi, ale aj príbehom a mechanizmami. Preto sa na „dvojku“ vždy dívam pomedzi prsty, kým sa do nej pustím. V prípade Ghost Runner 2 som si ale vydýchol, pretože takto sa to robí, do psej matere.

Verdikt

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

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Bojovka	One More Level	Hype

PLUSY A MÍNUSY:

+ parkúr	- nič
+ príbeh	
+ motorka	

HODNOTENIE:



Metal Gear Solid: Master Collection - Volume 1

NÁVRAT DO BUDÚCNOSTI



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

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

Definícia stealth žánru

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

a náročnou stealth hratel'nosťou. Na tento úspešný počín nadviazalo pokračovanie Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, ktoré vyšlo v roku 2001, ale s ešte veľkolepejšou produkciou a dlhými filmovými sekvenciami. O tri roky neskôr k nám dorazil Metal Gear Solid 3: Snake Eater a stáva sa najkontroverzejším dielom série z dôvodu zasadenia do hustej džungle. Zároveň prináša hratel'nosť, ktorá je doslova bojom o prežitie. V roku 2023 sa v spoločnosti Konami rozhodli vydať súbor prvých Metal Gear titulov v kolekcií s podtitulom Master Collection - Volume 1 a ponúknuť hráčom možnosť vyskúšať si ich na aktuálnom hardvéri. Nejde však o remaky, ale iba o kompiláciu už vydaných kusov. Otázka však znie – kúpiť si túto klasickú kolekciu, alebo radšej počkať na skutočné remaky?

Cesta k počiatkom série Metal Gear Solid

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

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

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

Hry, ktoré sú dobré aj dnes

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

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

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

Bonusy a jedno sklamanie

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

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



Solid 3: Subsistence (alebo ich bonusový obsah), by ste tu, bohužiaľ, hľadali márne. Bolo by tiež pekné, keby okrem pôvodného Metal Gear Solid kolekcia obsahovala aj upravenú verziu remaku pre GameCube s názvom Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

Technologické retro

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

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

Navyše, absencia ovládania pomocou myši zrejme nepoteší nejedného

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

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

Záver

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

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Stealth akcia	Výrobca: Konami	Zapožičal: Cenega
--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Canon RF 10-20mm F4L IS STM



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

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

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

Lenovo ThinkCentre M90a Pro Gen 4



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

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

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

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

Logitech Wave Keys



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

Creative Live! Audio A3



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

Canon imageFORMULA DR-S250N



Canon Europe predstavuje svoj najnovší kompaktný stolný skener, imageFORMULA DR-S250N, ktorý je ideálnym riešením pre moderné, flexibilné pracovisko.

S rýchlym a jednoduchým skenovaním a všestrannými možnosťami konektivity cez LAN alebo USB, tento skener formátu A4 je výborným nástrojom pre efektívnu kolaboráciu a správu dokumentov. Umožňuje používateľom jednoducho pripojiť sa prostredníctvom QR kódu na svojich mobilných zariadeniach a je kompatibilný s rôznymi platformami, vrátane PC, MacBookov a Chromebookov.

S funkciou priameho skenovania a špičkovými funkciami spracovania obrazu, imageFORMULA DR-S250N neustupuje v kvalite, zatiaľ čo maximalizuje produktivitu.

Má tiež robustné funkcie zabezpečenia a je navrhnutý s ohľadom na udržateľnosť.

TCL P74



Spoločnosť TCL Electronics prichádza s novou radou P74 veľkoformátových 4K HDR televízorov, ktoré posúvajú hranice zážitku z domácej zábavy na novú úroveň.

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

Lenovo Legion Slim 5 16 Misty Grey

KOMPAKTNÝ, KOVOVÝ, VÝKONNÝ



Lenovo to s notebookmi vie. Dokazuje to už veľa rokov, aspoň čo si ja osobne pamätám. Od čias, keď sa pod krídla tejto spoločnosti dostala modelová rada ThinkPad na tomto poli neurobili priveľa prešl'apov, a do toho počítam aj niektoré kúsky s objektívne prestrelenou cenou s prihliadnutím na hardvérové parametre. Teraz sa ale nebudeme o kancelárskych či profi strojoch, ale o herne zameraných mašinách. Tento segment pre spoločnosť Lenovo zastrešuje rada Legion produktov, a či už ide o tie najvýkonnejšie modely, alebo o entry-level kúsky určené na hranie e-sport titulov, ide v 99 percentách prípadov o kvalitné zariadenia.

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

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

Stále osvedčený dizajn a rozloženie

Po celom svete by vypukli nepokoje, vlády by padali, tektonické dosky by zapli turbo. Aspoň tak si predstavujem situáciu, v ktorej by Lenovo radikálne zmenilo dizajn svojich

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

(Skoro) celokovové telo Legion 5 Slim stále (našťastie) ponúka rozloženie, kedy sa pänty obrazovky nachádzajú cca centimeter od zadnej časti v ktorej sa nachádza drvivá väčšina portov. Veľa hráčov pri svojich notebookoch stále trpí, keď im z bokov



notebooku trčí 5 káblov z toho niektoré priamo do miest, kde zvyknú hýbať myšou. Riešenie Legion notebookov je premyslené a nadmieru ergonomické.

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

Obstojný výkon a vyvážený hardvér

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

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

Obstojné prevedenie

Telo Legion Slim 5 napriek svojmu mierne väčšiemu pôdorysu a tenšiemu prevedeniu netrpí takmer žiadnym prehýbaním, ktoré býva najviac badateľné na samotnej obrazovke a bokoch spodnej časti. Klávesnica je kvalitná a ponúka intuitívne a hlavne plnohodnotné rozvrhnutie, no pocit pri dlhšom písaní na nej nebol stále stopercentný. Trackpad je však veľmi dobrý a reproduktory dokážu ozvučiť aj mierne

väčšiu miestnosť v prípade, že máte chuť u seba hostovať impromptu filmový večer.

Zamrzí však absencia čítačky odtlačkov prstov, ktorú však na poli plusových a mínusových bodov vyrovnáva absencia zvukov vzlietajúceho tryskáču pod plnou záťažou notebooku pri udržaní obstojných teplôt procesora a grafického čipu.

Testovanie

Nižšie si môžete prezrieť grafy, ako sa Legion Slim 5 16 darilo v hrách aj syntetických testoch.

Zhrnutie

Myslím, že je na mieste priznať spoločnosti Lenovo, že to s notebookmi vie. Skvelé a ergonomické prevedenie, dobre vyvážený hardvér a neokázalý dizajn robí z tohoto zariadenia veľmi dobrú voľbu. A hoci som si pri zistení cenovky najprv myslel, že je priveľmi vysoká, po rýchlej kontrole trhu sa v daných parametroch nenachádza takmer žiadna konkurencia.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Canon EOS R50

MUSÍM POROVNÁVAŤ



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

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

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

ne musí trápiť nič viac než vymýšľanie vlastného obsahu – samozrejme, že toto tvrdenie je zovšeobecňujúce, pretože pre dobrý video alebo foto obsah je potrebné si vedieť osvetliť scénu a nezabudnúť ani na kvalitný zvuk. R50 je duchovným nástupcom stále dostupného M50, s tým rozdielom, že R50 využíva RF nosič objektívov, aký sa dnes nachádza aj vo vyššej kategórii bezrkadloviek od Canonu. Kvalita spracovania celého tela je v rámci danej triedy uspokojivá a štandardne ide o tvrdený plast s jemne pogumovanou úchopovou časťou, kde v oblasti palca užívateľ nájde drvivú väčšinu dôležitých spínačov. Prvé porovnanie s Nikonom Z30 ide v pozitívnom slova zmysle pre R50, keďže Canon sa drží konvencie a v tomto fotoaparáte nezabúda na digitálny hľadáčik doplnený o nůdzový blesk (blesk si viete vyklopiť mechanicky). Je to samozrejme o preferenciách, no aj



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

V balení nenájdete žiadnu kabeláž?

Canon nám síce do redakcie nezaslal kompletne balenie fotoaparátu ako takého, avšak na základe menšieho pátrania po internete som zistil, že v originálnej krabici na vás po vybalení nečaká žiadny druh kabeláže (toto považujem za nie zrovna plusový bod na margo výrobcu). Tak či onak, už spomínaný hľadáčik som počas fotenia testovanou vzorkou využíval viac než sporadicky a musím oceniť jeho ostrosť a rovnako tak aj správnu detekciu priloženia oka. Keď už som R50 zobral do oboch rúk, či už aby som si vyklopil



zadný displej, alebo len nastavil potrebné atribúty fotky/video, vždy som mal príjemný pocit z celkového tvaru aj dizajnu - len by som si prial objemnejšie telo, ale to už je samozrejme problém mojich veľkých rúk. Práve vyklápačik displej vo veľkosti troch palcov ponúka vysoké rozlíšenie a tiež slušnú hornú hranicu jasú (viete na ňom skontrolovať potrebné veci aj pod náporom slnečných lúčov) a samozrejmosťou je jeho dotyková obsluha. Keď už spomínam ovládanie, tak samotné menu sa svojou

kvalitou a prehľadnosťou dá spodobniť s dokonalým systémovým menu v Nikon Z30, ktoré ja osobne nevnímam nijako chaoticky, či neprehľadne.

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

24,2 Mpx, uvedená konkurencia prichádza v úvodzovkách len s 20,9 Mpx rozlíšením. Keď sa dnes pozriete na už spomínaný YouTube, pestrosť publikovaného obsahu skutočne nepozná hraníc. Tvorcovia sa chcú nakrúcať jednoducho pri všetkom (v medziach zákona) a z toho pramení čo najvyššia schopnosť fotoaparátov/kamier stíhať zaostrováť na ich šou. Varenie, malovanie, jazdenie, upratovanie, hranie, moderovanie a ja neviem čo ešte, to všetko si žiada spoľahlivé automatické ostrenie. Canon EOS R50 v tomto smere ponúka jednoduchú paletu nastavení, pričom sa detekcia objektov triedi medzi ľuďmi (oči, tvár a hlava), zvieratami a samozrejme aj rýchlo idúce predmety. Na základe môjho testovania sa ukázalo, že v 3/4 situácií snímania objektov v pohybe si kamera dokázala poradiť s ostrením a vo zvyšku prípadov bola takpovediac mimo. Pri statických záberoch fungovalo automatické ostrenie takmer bez chyby. Oveľa viac plusových bodov si však R50 odnáša z kadencie zachytávania snímok pri sériovom cvakaní, kde viete do jednej sekundy vtesnať až pätnásť záberov pomocou elektronickej uzávierky. Uložené snímky si samozrejme môžete nechať v RAW formáte, ale aj iných bežne využívaných formátoch. A ako je na tom stabilizácia?





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

Vybrať si ten správny

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



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

naznačovať nie zrovna excelentnú výdrž (Nikon Z30 v tomto smere ponúka až 9,7 Wh). Preto som pri nakrúcaní dlhých záznamov v exteriéroch musel neraz všetko prerušiť a počkať, až sa mi z externej batérie doplní šťava - každému kto si kúpi R50 preto odporúčam rovno, okrem kabeľáže objednať aj dve náhradné batérie, inak môžete mať problém. Papierovo je ale jedna baterka schopná, bez použitia hľadáčiku, nastrieľať niečo málo cez tristo snímok a s hľadáčikom o stovku menej. Odhladnuc od skutočnosti, že ak by som posledný rok v práci, ale aj v osobnom živote, nevyužíval Z30, dozaista by som EOS R50 od Canonu považoval za to najlepšie, čo sa mi v rámci

bezzrkadloviek pre začiatočníkov dostalo do rúk. Mám tu však isté výhody, hlavne ohľadom istoty pri držaní a spoľahlivosti pri ostrení, ktoré v mojich očiach konkurenciu stavajú o stupeň vyššie. Aj napriek tomu však testovanú vzorku pasujem do prvej top trojky cenovo dostupných a na obsluhu nenáročných fotokamier, s ktorými budete vedieť svoju tvorbu dostať v pôsobivej kvalite do celého sveta.

Verdikt

Kompaktná, ľahká a na ovládanie intuitívna bezzrkadlovka Canon EOS R50 je dozaista správnou voľbou pre každého, kto chce svoju tvorbu dostať od limitov mobilného telefónu do sféry oveľa vyššej kvality a možností v rámci nastavenia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Canon Cena s DPH: 1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga Pro 9 16IRP8

TOTO NIE JE BEŽNÉ PRACOVNÉ NÁRADIE



Notebook Lenovo Yoga Pro 9 v nekompromisnej konfigurácii 16IRP8 rozhodne nie je nástroj do rúk priemerného školáka, akokoľvek by vás počiatočný pohľad na jeho dizajn mohol zvädzať k tomu, že ide o bežného pomocníka do kancelárie. V tomto prípade je totižto reč o viac než dvojtisícovom železe s extrémnym výkonom, ktoré cieľi na kreatívnych ľudí živiacich sa vytváraním audiovizuálneho obsahu.

V minulosti som vám aj ja osobne ponúkal sondu do prostredia rýdzo kreatívnych počítačov od rôznych značiek, Lenovo nevynechávajúc, a preto som rád, že sa na tejto pokračujúcej vlny môžeme spoločne zviazať aj smerom k aktuálnym trendom a novinkám v tejto síce špecifickej, ale pre mňa osobne stále nesmierne fascinujúcej triede prenosných zariadení.

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

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

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

Múdro skrytá kamera

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

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

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



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

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

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

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

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



Vysoký výkon

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

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

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



kartu NVIDIA GeForce RTX 4070. S takouto motorizáciou si, samozrejme, užívatelia ušetria hromadné ohryzánie nechťov počas renderovania náročných videí, avšak, to je len zlomok výhod.

Treba však jedným dychom dodať, že ja osobne som s testovanou vzorkou mal niekol'ko problémov, ktoré museli skončiť až násilným reštartom - väčšina z nich vznikla opakovaným prechodom z režimu spánku do plného chodu. Verím, že sa daný problém medzičasom podarí alebo už podarilo výrobcovi odstrániť. Apropos,

súčasne s Lenovo Yoga Pro 9 16IRP8 som recenzoval aj nový Legion 9 a neváhal som preto nainštalovať niekol'ko hier aj na rýdzo kreatívne železo, len tak pre pobavenie - potenciál na hranie tu je rozhodne výrazný a ani touto cestou by som sa, v prípade ak si notebook kúpite, vôbec nebál ísť.

V prípade maximálneho výkonu sa hluk ventilátorov pohyboval jemne nad hranicou päťdesiatich decibelov a teplota šasi nestúpila nad priemerné hodnoty. Oveľa viac pozornosti som však pri testovaní venoval celkovej výdrži batérie.

Vstavaná batéria s kapacitou 75 Wh dokázala pri bežnom vyt'ažení vydržať niečo málo cez šesť hodín s tým, že jej dobytie z úplného dna na maximum trvalo deväťdesiat minút. Veľkou výhodou je možnosť dobíjania priamo cez USB-C, čo rieši často nepríjemnosti s t'ahaným objemným adaptérom.

Suma sumárom, Lenovo Yoga Pro 9 16IRP8 sa právom môže postaviť do zástupu prémiového železa určeného do kreatívnych rúk, keďže ponúka atraktívny dizajn, obrovský výkon s presahom do hernej sféry, výbornú webovú kameru a nadpriemerný dotykový displej.

Verdikt

Výkonný a prémiový laptop určený do rúk ľuďí živiacich sa kreatívnu tvorbou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal: Lenovo
Cena s DPH: 2 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Výkon
+ Odolnosť
+ Klávesnica a track-pad
- Celistvosť zadnej strany
- Kontrast displeju

HODNOTENIE:



KIVI

UKRAJINSKÝ TELEVÍZOR ZA FACKU



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

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

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

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



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

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

Google TV

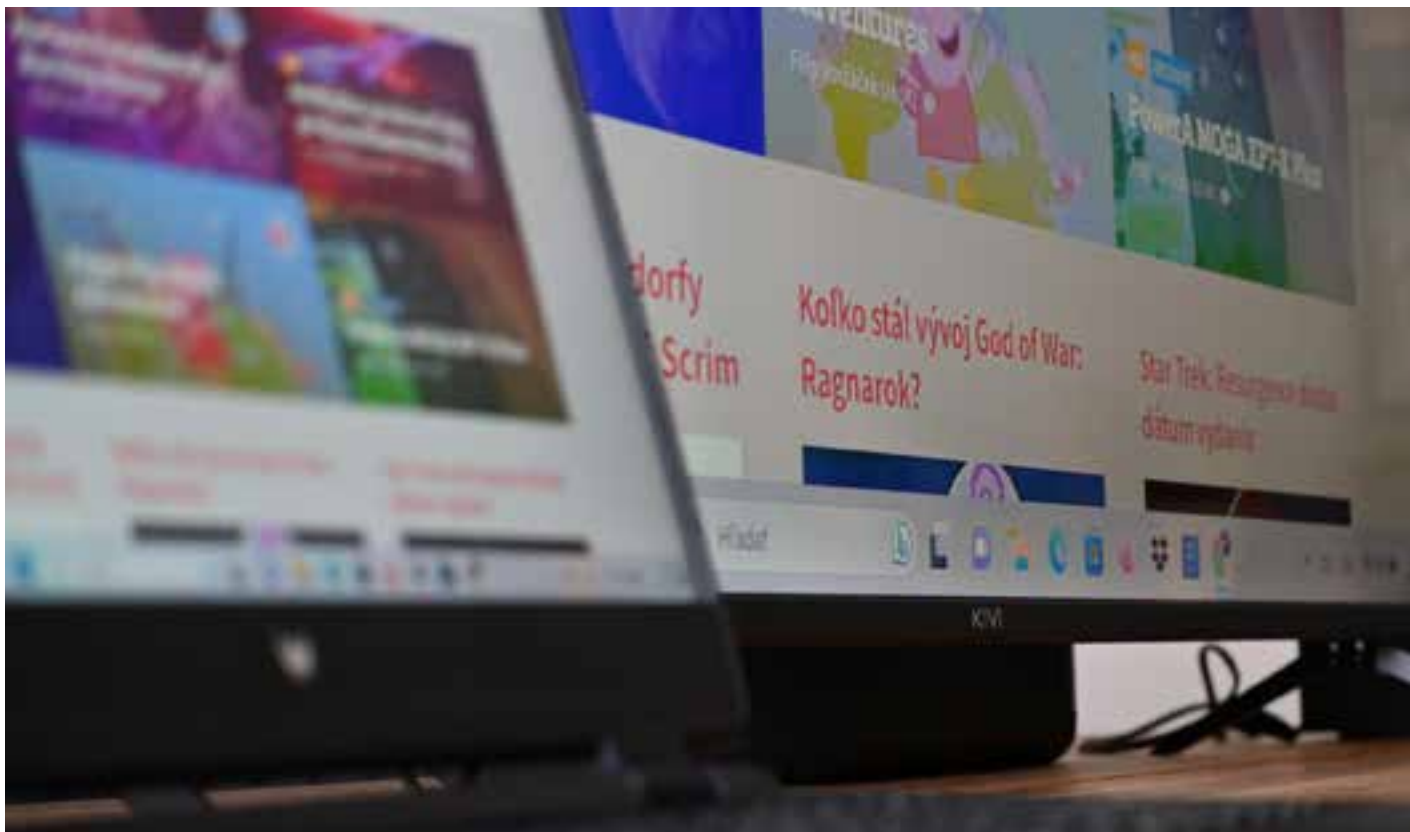
KIVI 55U750NB, čiže testovaný model s 55 palcovou LED obrazovkou, je na prvý pohľad štandardným Android televízorom, aké si dnes môžete zaobstarať aj od iných výrobcov. Jeho najväčšou prednosťou, a to platí nielen v rámci tuzemských pomerov, je dozaista cenovka. Uvedená verzia vás bude stáť necelých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



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

až po HBO a v tom druhom sa nachádza dokonca aj herný režim. Jednotlivé aplikácie fungovali bez výrazného zaostávania, aj keď sa mi sem tam stalo, že pri niektorých úkonoch bolo nutné počkať pár sekúnd než si čip uvedomí, čo sa po ňom vlastne v daný moment požaduje. KIVI media je nielen špeciálne tlačidlo na ovládači, ale súčasne aj nečakane bohatá studnica dodatočného obsahu. Spadajú tam zadarmo vysielané televízne kanály, špeciálne programy a dokonca aj arkádové hranie (je vidieť, že KIVI sa snažilo prísť s vlastnou pridanou hodnotou, ale obávam sa, že aj napriek pestrej ponuke na to lokálny konzument nebude nejako zásadne reflektovať a nemyslím si, že to pre neho bude z dlhodobého hľadiska mať valný význam). Game modus podporuje už spomínané znižovanie odozvy a pri aktivácii, okrem iného, presmeruje všetok výkon čipu výhradne na vykresľovanie vizuálu na obrazovke. Hranie hier cez televízor so 4K rozlíšením a podporou HDR10 štandardu





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

Dostanete ročné predplatné detského kanálu Da Vinci Kids

Aj napriek vymenovaným limitom bolo hranie na testovanej vzorke slušným zážitkom. Nízka latencia je jednoducho cenená viac, než nejaké rozmazané okraje okolo objektov a rovnako tak nechcení duchovia pri silnejšom pohybe. Tak či onak, kto očakáva, že si v tejto cenovej hladine bude môcť zadovážiť 55 palcovú 4K TV s podporou VRR a iných herných funkcií, mal by na niečo také rovno zabudnúť a skôr sa poobzerať po nejakom zľavnenom monitore. KIVI sa s modelom U750NB snaží servírovať viac než len onen obligátne vyvážený pomer medzi výkonom a kvalitou a myslím, že sa mu to vo finále darí. Predmetný televízor som pripojil na internet cez vstavaný Wi-Fi modul (podporuje aj BT rozhranie) a stabilita prenosu dát nevykazovala žiadne výpadky. Pri sledovaní televíznej produkcie, či už z externého média, alebo priamo cez streamovaciu aplikáciu, bolo možné zažívať príjemnú svietivosť panelu i uspokojivo optimalizovaný kontrast, kde sa vďaka technológii MEMC nedostalo na trhanie obrazu, či ďalšie nepríjemné vizuálne vsuvky. Mohli by sme samozrejme teraz viesť obsiahle diskusie o celkovej kvalite HDR, ale opäť by to skončilo pri nevyhnutnom papagájovaní

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

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

Na záver som si už nechal len pár krátkych poznámok, ktoré nepotrebujú nejaké širšie rozmazávanie. O audio sa postarala licencia od JVC, čiže od známej japonskej spoločnosti s takmer storočnou tradíciou (v roku 2027 to bude práve sto rokov od jej založenia). Zvukovú linku ladia cez dva interné reproduktory s výkonom 12 W, čo vo finále dáva viac než uspokojivo nastavené audio bez nechcených vedľajších efektov. Ovládanie TV sa realizuje pomocou malého a po dizajnovej stránke príjemného diaľkového ovládača s Bluetooth modulom,

no komunikácia s operačným systémom v TV je možná aj cez hlasové povel, keďže diaľkový má v sebe vstavaný mikrofón. Čo ma však v tomto prípade prekvapilo najviac, bola možnosť aktivácie motion ukazovadla, ktorého využitie si viem predstaviť počas prepojenia televízora s laptopom alebo desktopom v rámci nejakých prednášok. A tu by sme to celé objavovanie nových technologických brehov mohli ukončiť. Ak som mal vnútorne v sebe akúkoľvek obavu o to, či KIVI bude vôbec schopné konkurovať iným, lokálne známejším výrobcam televíznej techniky, po zoznámení sa s ich najnovším modelom TV som na všetko razom zabudol. V danej cenovej relácii a pri súčte jeho predností, vám totižto neviem odporučiť nič lepšie, než vyššie opísaný 4K Android televízor z Ukrajiny.

Verdikt

Cenovo dostupná a vysoko kvalitná 4K TV.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: KIVI
Cena s DPH: 370€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Jemné bzučanie pri zapnutom stave v tichu
+ Tenké rámičky	
+ Herný režim	
+ Cena	
+ Kvalita obrazu	

HODNOTENIE:



DAVID HARBOUR ORLANDO BLOOM ARCHIE MADEKWE

GRAN TURISMO

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



Pozerajte tu



SLEDUJTE
ONLINE

STARMAX



NIKKOR Z DX 12-28mm

KRÁĽICIA NORA EŠTE NESVIETI



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

Dostaňte viac do záberu

NIKKOR Z DX 12-28mm je ultraširokouhlé sklo, reprezentujúce unikátnu kompaktnosť. Ide o objektív s rozsahom ohniskovej vzdialenosti 12 – 28 mm a s podporou elektronického zoomu. Aby som vás nechcene do tej svojej nory nejakto nenatlačil bez vášho súhlasu, tak stručne povedané: predmetný objektív, pohybujúci sa cenovo na hranici 400 eur, je ideálnym spoločníkom pre cestovateľ'ov, vlogerov, žurnalistov, či jednoducho ľuď operujúcich s mnohými objektami blízko kamery. A takýchto objektov sa vám vďaka uvedenému sklu dostane do záberu skutočne veľa. Najkratšia vzdialenosť pre zaostrenie je 0,19 m, čím si viete suplovať viacero objektívov a nenosiť tak do terénu hromadu zbytočného skla, nadnesene povedané. Nikonu sa použitím ľahkých materiálov podarilo v tomto prípade vyrobiť objektív

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

Tichý zoom

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



celkovo jedenásť prvkov v rámci rýchlosti a otočné koliesko na tele objektívu je možné prostredníctvom nastavenia prispôbiť svojim potrebám. Môžete si manuálne ostríť, nastavovať clonu, či ISO. Už vyššie som spomínal precízne ostrenie, ale tak nejak som zabudol dodať, že celý ten proces zaostrenia je tak rýchly a tichý, že si to človek ani nestihne uvedomiť.

Ostré snímky aj pri nízkej úrovni svetla

Ja osobne preferujem portrétové objektívy, aspoň to som počas doterajšieho času stráveného so Z30 jasne zistil, keďže často fotím testovaný hardvér v detailoch. Je to sčasti aj preto, že napríklad také notebooky a telefóny sú si neraz extrémne podobné a pre dosiahnutie príjemného výsledku fotky hodnej do časopisov a na weby je lepšie sa sústrediť na tie minimálne rozdiely. Rovnako tak sa pri nakrúcaní videa dokážem



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

Taký zvuk, ako keď padne fotoaparát na tvrdú zem...

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

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

Vhodný aj pre gimbal

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

Verdikt

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

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nikon Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Váha a utesnenie voči prachu
- + Pekný bokeh efekt
- + Ostrosť
- + Zoom
- Nič

HODNOTENIE:



TCL 40 SE

DIZAJNOVÝ A CENOVO DOSTUPNÝ, NO ŽIADEN SILÁK



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

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

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

Obal a jeho obsah

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

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

Prvé dojmy a spracovanie

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



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

Telo, komponenty a výkon

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

Predchodca TCL 40 SE, TCL 20 SE ponúkal na svoju dobu postačujúci, osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 460, ktorý s 4 GB RAM zvládol aj menej náročné hry, poradil si aj s ľahším multi-taskingom a pritom nevybil svoju 5000 mAh batériu príliš rýchlo. Cený procesorov a

komponentov však šli v posledných rokoch hore, a asi preto museli v TCL siahnuť po procesore MediaTek MT6765 Helio G37. Tento procesor síce ponúka rovnako ako Snapdragon 460 osem jadier, no každé jeho jadro je o malý kúsok pomalšie, čo znamená, že novinka v modelovej rade je výkonovo slabšia ako jej predchodca.

S tým, že sa za posledné dva roky posunul aj smartfónový softvér a hry, je nižší výkon v niektorých prípadoch naozaj citel'ný. Samozrejme, nešlo o nič úplne tragické, žiadne 5 minútové čakanie na otváranie prehliadačov, či aplikácií s vtipnými videami. Ale vysoký výkon jednoducho v tomto zariadení nehľadajte. Čo však v TCL 40 SE nájdete, je operačný systém Android 13, WiFi 5(AC) + Bluetooth 5.1, NFC, podporu Dual SIM (nano) spolu s MicroSD kartami a stále je tu prítomný aj 3.5mm Jack.

Fotoaparát(y)

TCL 40 SE sa môže papierovo pochváliť až štvoricou 5 objektívov - 8 mpx selfie kamerou + trojicou zadných snímačov (50MP hlavný, 2MP macro, 2MP vzdialenostný), no napriek vyššiemu počtu objektívov žiadne zázraky neočakávajte. Osobne mám podozrenie, že spoločnosť na všetky, aj tie lacné, smartfóny dávajú viac fot'ákov len aby sa nepovedalo. S hlavným 50MP objektívom sa dali na blízku spraviť totožné, ak nie lepšie

fotky ako s 2MP macro fot'ákom a 'depth' fot'ák je málokedy použiteľný. Na pekné fotky s týmto smartfónom treba dobré svetlo, vďaka ktorému hlavný snímač dokáže zachytiť ostré, hoci niekedy príliš farebné sýte fotky.

Zhrnutie

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TCL Technology Cena s DPH: 145€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Huawei FreeBuds Pro 3

DOKONALOSŤ NA DRUHÚ



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

Pokrok jednoducho nezastavíš a špeciálne vo svete spotrebnej elektroniky, kde sú zo strany koncového spotrebiteľa často nespĺniteľné požiadavky, je všeobecný progres pri každom novom produkte akousi nutnosťou. Pred viac než rokom sa spoločnosť Huawei, aj v duchu pokroku, rozhodla pustiť na trh svoje vôbec najprémiovejšie bezdrôtové slúchadlá FreeBuds Pro 2, ktoré som v tom čase označil za "najlepšie štipľové slúchadlá na svete". Dnes sa vám v rámci radu FreeBuds Pro prihovám v súvislosti s testom, nečakane skoro nastupujúcej, tretej generácie, a už v úvode sa neubránim niekoľkým superlatívom bez toho, aby som sa musel báť stihomamu z vlastného hodnotenia FreeBuds Pro 2. Čínsky Huawei totižto v segmente štipľových slúchadiel naďalej kraluje a skúša vylepšovať to, čo sa pôvodne zdalo byť dokonalé.

Vydať čokoľvek, zinkasovať za to čo najvyšší profit a bez akejkoľvek snahy o inováciu celý projekt hodiť obratom do koša a začať nanovo, to je scenár, aký sa v dnešnej dobe rozhodne nevypláca, ale aký bežne vídame. Spoločnosť Huawei v tomto ohľade však skutočne počúva názory nie len nás, novinárov, ale aj námietky a nápady samotných užívateľov. Z tohto dôvodu sa tretia generácia FreeBuds Pro dočkala niekoľkých zásadných zmien, z ktorých značná časť by sotva vznikla bez vás, náročných koncových zákazníkov. Než sa však prostredníctvom nasledujúcich riadkov prepracujem k tomu najzásadnejšiemu, v rámci inovácií, začneme už tradične dizajnom a obsahom balenia.

Huawei FreeBuds Pro 3 sú dvesto euróv premióv štipule do uší, ktoré vám mimo nabíjacej kolísky ponúknu aj štvoricu

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

Slúchadlá krásne držia v žľabe takzvanej ušnice a ani počas drsných otrasov, ktoré som vedel jednoducho nasimulovať počas behu alebo cyklistiky, nemajú tendenciu strácať kontakt s pokožkou a nechcú vyskakovať von. Stále však existuje zanedbateľné percento ľudskej populácie, ktoré môže mať problém s prilnavosťou predmetných gumových nastavcov v akejkolvek veľkosti verzii, s čím sa však jednoducho nedá nič robiť - sme ľudia sotva odliaty z jednej formičky a každý z nás je jedinečným originálom. V predaji nájdete tri farebné verzie (biela, zelená, strieborná), z čoho mne sa do rúk dostala skutočne už na prvý pohľad atraktívna zeleň. Dizajnový aspekt puzdra samotného je silno podobný predchádzajúcej verzii, ale zmenou prešlo vyklopenie veka, ktoré tentokrát vďaka skosenému uhlu vyzerá oveľa efektnejšie.

Lahký púčik s dlhšou výdržou

Samotné slúchadlo váži 5,8 gramu a napriek tomu sa výrobcovi podarilo navýšiť výdrž batérie o viac než hodinu voči minulej generácii a na jeden náh, aj so zapnutým ANC zvládnete počúvať takmer päť hodín čistého času! Toto je absolútna bomba, a ak by ste aktívne potláčanie okolitých ruchov vypli, tak sa viete dostať dokonca na viac než šesť hodín výdrže, to všetko s tým, že

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

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

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

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





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

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

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

Luxus v ušiach aj v ruke

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

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

Spoločnosť Huawei ma jednoducho s vyššie opisovaným modelom slúchadiel prekvapila a obrúsila ten pomyselný diamant, v zmysle predchádzajúcej generácie, do ešte detailnejších a ostrejších kontúr. Môžeme sa tu nástojčivo hádať o tom ako ich telefóny v istom smere trošičku strácajú dych, avšak akonáhle dôjde na hodnotenie kvality slúchadiel a inteligentných hodínok nesúcich ich logo, karta sa razom obracia a konkurencia dostáva dvojité migrény aj s oblohou.

Verdikt

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

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



ASUS ExpertBook B9 OLED

DO RUKY AJ DO BATOHU



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

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

Začneme tými rekordami, keďže od spomínaného Taiwanského výrobcu je cieľené búranie zažitých konvencií už akýmsi štandardom. Tentokrát sa im podarilo vytvoriť vôbec najľahší štrnásť palcový laptop na svete, ktorý sa svojím zameraním štylizuje do pozície kancelárskeho lomeno pracovného železa.

O to viac je to celé fascinujúce, že samotné šasi sa aj napriek svojej mušej váhe a tenkosti (0,99 Kg a 15,7 mm), nedá definovať ako krehké, ba naopak. Telo zariadenia je vyrobené zo zliatiny horčíka a lítia, čo mu mimo cieľného

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

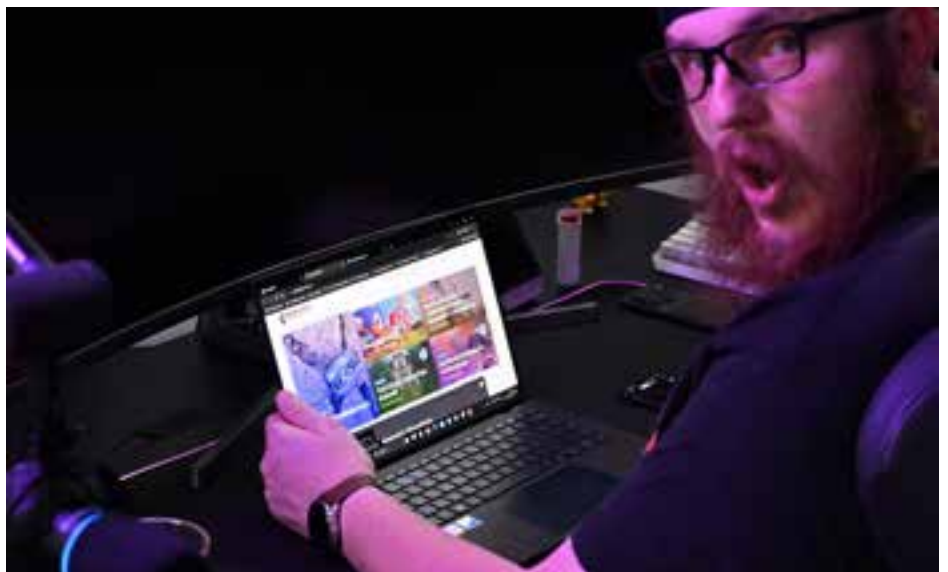


užívateľského komfortu. Pre každého, kto potrebuje ušetriť denne všetok dostupný čas, ktorý by mu inak ukradla nekvalitná technika, je predmetný laptop jasnou voľbou. Ruka v ruke s výkonom je dôležitý aj atribút výdrže batérie. V tomto prípade mňa ExpertBook rovnako očaril, keďže pracujúc (písanie, web,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

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

Vysoký výkon a dlhá výdrž batérie

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





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

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

NFC čítačka v track-pade

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

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

Verdikt

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

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 850€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Xtorm Power Bank Titan

NIČ, ČO BY STE DALI DO VRECKA



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

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

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

V nasledujúcom texte sa preto budem venovať primárne tomu „slabšiemu“ modelu, ktorý si u nás viete zaobstarať za sumu cca 150 eur. Príde vám to veľa? Musím povedať, že na to, o ako kvalitný produkt ide po všetkých stránkach, je cena vlastne úplne v poriadku. Iste, mohli by sme teraz zísť na známe zahraničné a predovšetkým ázijské internetové obchody, kde je možné nájsť výkonnejšie power banky, no s materiálovým vyhotovením a ich dlhodobou spoľahlivosťou by to už bolo oveľa horšie.

Prémiové vyhotovenie

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Podpora Power Delivery

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

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

Verdikt

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

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xtorm	150€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Lauben Low Sugar Rice Cooker 1500WT

RYŽOVAR S DUŠOU



Keď som bol dečko v záplave opakujúceho sa kolobehu so školou a voľným časom, neraz som si našiel pár minút na uvažovanie o svojej budúcnosti. V nej som sa vždy videl v pozícii akéhosi detektíva s nejasným cieľom. Nie snáď, že by som s vysokým cylindrom na hlave a so zdvihnutým malíčkom vedľa šálky horúceho čaju chcel riešiť prípady, na ktoré sa bežná polícia nezmôže, ale skôr som túžil po tom, pátrať po kvalitách technológií budúcnosti. Už vtedy som totižto tak nejako tušil, že prenosným telefónom značky Beneton, čo mi zdvojnásoboval váhu školskej tašky, onen hardvérový boom v spotrebnej elektronike rozhodne neskončí. Dnes, kedy už sny vystriedala mrazivá triezvosť každodennej reality, som preto nesmierne rád, že je to pre mňa vlastne realita s prímiesou snových nitiek minulosti. Áno, mohli by sme dlho diskutovať o tom, akú zábavu prináša nekonečné

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

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

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

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

Zdravší život

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

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



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

a len ju jemne opláchnuť v saponátovej vode. Kto by napriek tomu nebol schopný pochopiť dávkovanie ryže a vody, uznávam, že na pribalenej plastovej odmerke to nie je úplne jasne špecifikované (po odmerku alebo nad odmerku?), na prednej časti prístroja sa nachádza priamo QR kód, cez ktorý sa dostanete k video tutoriálu.

Nádoba sa dá umyť aj v umývačke

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

Verdikt

Praktický pomocník vhodný do každej kuchyne.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lauben
Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Asus ROG Cetra True Wireless

SKVELÉ HERNÉ PRÉMIOVÉ „ŠTUPLE“ S PÁR CHYBIČKAMI



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

Balenie

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

Dizajn a ergonómia

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

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

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

Zvuk a ovládanie

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

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



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

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

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

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

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

opätovné spárovanie zariadenia. Nevieam, či ide o chybu a nevyladenosť firmvéru, alebo konkrétneho kusu, rozhodne však išlo o nepríjemnú skúsenosť.

Záver

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

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



MSI Prestige 13 Evo A13M

PRODUKTÍVNY KRPEC



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

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

Kompaktný displej v kompaktnom tele

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

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

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

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

Výkon v podaní Intelu

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

Prekvapivo bohatá konektivita

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

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

Ergonómia a vychytávky

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

Aj systém mierneho nadvihnutia zariadenia po odklopení veka je fajn ako pre ergonómiu pri používaní, tak aj pre lepšie chladenie. Kvitovať tiež musím zakomponovanie oboch bezpečnostných prvkov, Windows Hello aj čítačky odtlačkov prstov do tlačidla zapnúť/vypnúť, nie iba jedného z nich. Trackpad už tak úžasný nebol. Hoci nie je príliš malý, pravý a ľavý klik nie sú pocitovo dostatočne odlišené a viackrát sa mi stalo, že zariadenie si moje kliknutie vyhodnotilo opačne, ako bolo myslené, a to len z dôvodu posunutia prsta o milimeter zlým smerom. Viem, že fyzicky oddelené tlačidlá pravého a ľavého kliknutia na trackpadoch nevyzerajú najlepšie, ale aspoň fungujú, ako majú.

Testovanie

MSI Prestige 13 Evo A13M si v mojich rukách prešiel testovaním ako v pár profesionálnych programoch a programoch určených na produktivitu, tak aj v niekoľkých hrách. Spojenie na energiu nenáročnej i7-čky 13. generácie a Intel Xe grafického čipu je pre produktivitu a miernu kreativitu naozaj zaujímavá voľba. Pri hrách to už tak ružovo nevyzerá, ale to od tohto notebooku asi nikto neočakával. Celkovo je však Prestige 13 naozaj vyvážený stroj, ktorý obstojí nielen na papieri, ale aj v reálnom svete.

Zhrnutie

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 450€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá výdrž na batérii	- vyššia cena
+ dobre riešené chladenie	- iba FullHD+ rozlíšenie
+ Thunderbolt 4	- ničím výnimočný IPS displej

HODNOTENIE:



MSI Modern MD271UL

ODBORNÍKMI OCEŇOVANÝ DIZAJN



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

Ihneď po vybalení sme pochopili, prečo tu máme ďalšieho hrdého držiteľa ocenenia Red Dot. Monitor sa vyznačuje elegantným a moderným dizajnom s tenkými rámkami, vďaka čomu pôsobí mimoriadne esteticky. Jeho tenký profil (len 1,17 cm) a jednoduchá konštrukcia umožňujú, že zapadne dokonale do každej kancelárie. Stojan monitora je vyrobený z hliníkovej zliatiny a je riadne ťažký (2 kg), takže sa nemusíte báť žiadnych nepríjemných prekvapení a pádov a nájdete na ňom aj šikovný organizér na káble. Celkovo ale váži monitor 5,75 kg a čo sa rozmerov týka, tak je to 613,49 x 198,3 x 473,1 mm spolu so stojanom.

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

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

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

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

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

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

V neposlednom rade by bolo na mieste dodať, že firma MSI dbá okrem iného aj na životné prostredie a zaviazala sa zmierniť dopady svojich obchodných činností prostredníctvom ekologickej výroby a riadenia dodávateľského reťazca.

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

Verdikt

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

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 349€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ technológie ochrany očí
- cena

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Logitech PRO X SUPERLIGHT 2

L'AHKÁ AKO PIERKO A KONEČNE S UBS-C



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

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

váhou, kde najzásadnejšie zmeny prišli v rámci internej výbavy. Jediná veľká novinka, ktorú môžete zbadat' už pri prvom obzretí, je integrácia USB-C vstupu - sám som v minulej generácii neveriacky krútil hlavou nad voľbou microUSB portu, a tak nejako som sa snažil Logitech v tomto ospravedlniť, avšak ak by do dvojky aj dnes bez hanby strčili nejaký starší štandard, asi by mi definitívne vybuchla hlava. Máme tam USB-C, čo mimo odpadnutia pátrania po archaickej kabeláži znamená predovšetkým aj rýchlejšie dávkovanie energie počas nabíjania. Váha sa znížila o tri gramy oproti predchodcovi, a to si sotva všimnete, aj keby ste obe myši držali súčasne v oboch rukách (viem, skúsil som to). Jednoduchý tvar krásne padne do ruky, pokojne aj do ruky ľaváka, a stále ma fascinuje tuhosť plastového šasi, ktoré aj cez spomínanú mušiu váhu nemá ani pri drsnejšom zaobchádzaní

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

SUPERLIGHT nie je PR fráza

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



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

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



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

nechcené dvojité kliknutia. Pri testovaní myši v hernom prostredí som, podľa očakávania, nespozoroval žiadne technické nedostatky, ktoré by ovplyvnili môj výkon, ba naopak. Hlavné spínače vydávajú jasný a zreteľný zvuk, čo je rovnako cieľené v rámci používania v eSport prostredí, avšak zvyšné spínače sú oveľa tichšie. Pochopiteľne, myš sa dá využívať aj v kancelárskom prostredí, avšak vyložene by som ju do tohto segmentu, pre ktorý nebola primárne zostrojená, radšej netlačil.

Dlhodobým testovaním prémiovej hernej myši Logitech PRO X SUPERLIGHT 2 sa ukázal pôvodný zámer Švajčiarov, stavať na úspechu minulej generácie a nemeniť to, čo už tak dobre fungovalo pred mnohými rokmi. Máme tu tak na stole spoľahlivú a extrémne ľahkú myšku vhodnú na turnaje, ale aj vaše domáce

herné stoly. Ide o myš, ktorá znesie drsnú manipuláciu a ktorá vďaka svojej výbave zvláda nízku latenciu v rámci interakcie, to všetko navyše s nulovou šancou na nechcené dvojité kliknutia. Pochopiteľne, isté limity sa dajú nájsť v mysliach vás, hráčov MMO žánru, túžiacich po viac než len päťici tlačidiel, ale to už sa rozprávame o oveľa špecifickejšom celení požiadaviek zákazníka na tento segment. Pre všetkých ostatných je voľba PRO X SUPERLIGHT 2 lemovaná samými pozitívami.

Verdikt

Úspešné nadviazanie na kvality minulej generácie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

★★★★★

Creative Zen Air

VÝBORNÉ LACNÉ SLÚCHADLÁ, KTORÉ SA NA NIČ NEHRAJÚ



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



Obal a jeho obsah

Malá papierová krabička obsahuje slúchadlá umiestnené v nabíjacom docku, tri páry silikónových nastavcov do uší veľkostí S, M, L, nabíjací káblík na USB-A a na USB-C a produktovú dokumentáciu. Niet čo dodať - klasické, funkčné, recyklovateľné.

Prvé dojmy a spracovanie

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

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

Používanie

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

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

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



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

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

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



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

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

miestnosti ozvena, avšak bol stále zrozumiteľný a zreteľný.

Zhrnutie

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

Napriek tomu, že ide o lacné slúchadlá, v redakcii sme si ich rýchlo obľúbili. Veríme, že priemerne náročný poslucháč si ich obľúbi rovnako rýchlo.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Cena s DPH: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



MasterLiquid 240 ATMOS

ZDOKONALENÁ DVOJKOMOROVÁ PUMPA V ATRAKTÍVNYM ŠATE



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

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

Balenie

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

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

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

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

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

Teplovodivá pasta

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

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

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

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

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



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

Berte do úvahy aj fakt, že ste ju dostali v balení zdarma a teda vás nebude stáť navyše niekol'ko euro ako „lepšie“ pasty. Kto chce, má tú možnosť, no ja osobne som OK aj s pribalenu CryoFuze.

Vylepšená dvojkomorová pumpa

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

aj efektívnejšiemu odvodu tepla. Pumpa je pritom porovnateľne hlučná (resp. „tichá“) ako konkurenčné systémy (v skrinke ju prakticky nepočuť, pretože aj v maximálnej zát'aži produkuje nepočuteľný šepot).

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

K dispozícii je odkaz na printables.com, kde má CM svoju podstránku a na nej sú vzorové 3D modely, pričom pri nich nechýbajú ani detailné špecifikácie pre záujemcov o návrh vlastného dizajnu. Nápad zaujímavý, no v čase uzávierky tam tých modelov bolo len 8 a všetky pochádzali iba od CM. Akoby ľudia ešte neobjavili možný potenciál tohto nápadu.

MasterLiquid ATMOS ARGB je dostupný v dvoch verziách - väčší 360 cm (3 × 12) alebo nami testovaný ATMOS 240 s radiátorom s dvomi 12 cm (2 × 12) vetrákmi SickLeFlow Edge 120 s tichým chodom a dlhou životnosťou. Podľa špecifikácie majú hlučnosť max 27.2 dBA, no reálne sme pri montáži na radiátor a plnej zát'aži namerali v testovacej skrinke o kus viac.

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





nehlučný, nakoľko ventilátory majú PWM reguláciu a otáčky držia na minime. Pokiaľ však spustíte nejakú náročnú operáciu - konverziu videa, hru, benchmark,... - skrátka čokoľvek, čo zatiaž procesor na maximum, a snažíte sa udržať teplotu na rozumnej hranici povedzme pod 80-90°C, ventilátory sa krúčia na maximum a by máte pocit, akoby ste sedeli vedľa turbíny lietadla.

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

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

Záverčné hodnotenie

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

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

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

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

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

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

Marcel Trinásty



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

★★★★★

ROG Delta S Wireless

CENA JE SÍCE VYSOKÁ, ALE VZHLADOM NA KVALITY, KTORÉ TENTO PRODUKT PONÚKA, JE PODĽA MÔJHO NÁZORU OBHÁJITEĽNÁ



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

Balenie

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

Dizajn a ergonómia

Dizajn a kvalita vyhotovenia slúchadiel zodpovedá značke ROG, je to jednoducho bez kompromisov. Slúchadlá pôsobia veľmi hodnotne, náušníky aj čelienka sú potiahnuté čiernou kožou a vnútro tvorí zrejme nejaká pamäťová pena, ktorá veľmi dobre kopíruje tvar uší. Nastavovacie elementy a kĺby

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

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

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk je výborný, taktiež basová vložka, stredy a aj výšky sú vyvážené. Jednoznačne musím pochváliť špičkové odhlučnenie od okolia. Ak máte slúchadlá na ušiach aj na vyšších hlasitostiach, nie je ich do okolia vôbec počuť. To isté platí aj opačne, po nasadení na uši sa ponoríte do herného sveta a prestanete úplne vnímať svoje okolie. Napriek tomu mám k zvuku jednu výhradu – maximálna hlasitosť je pomerne nízka, je to zrejme spôsobené impedanciou

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

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

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

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

Záverečné hodnotenie

Čo povedať na záver? So slúchadlami som bol spokojný, sú vyrobené zo špičkových materiálov, ergonómia je takmer dokonalá, možnosti nastavenia sú veľmi rozsiahle. Zvuk je tiež výborný, až na nižšiu maximálnu hlasitosť, čo sa asi dá prežiť, aspoň neohlučnete. Pokiaľ ste ale fanúšikom značky Asus a špeciálne ROG série, myslím, že asi nie je nad čím váhať.

William Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Špičkové spracovanie a použité materiály
- + Výborný zvuk v celom spektre
- + Výborný mikrofón
- Slabšia maximálna hlasitosť
- Vyššia cena

HODNOTENIE:



Mercusys Halo H90X

CENOVU DOSTUPNÝ SKORO-PROFÍK



Určite ste to už zažili, možno v práci, na návšteve, nedajbože priamo u vás doma. Nestabilné WiFi pokrytie, alebo rovno jeho vypadávanie, dokáže pokaziť v tejto technologicky závislej dobe aj ten najlepší deň ako máločo. Riešenie? Meshové routery, ktoré sa po správnom rozmiestnení v priestoroch postarajú o bezproblémové fungovanie bez výpadkov, aj pri presúvaní sa so zariadením z izby do izby či von. V redakcii nám pristál kúsok (teda dva kúsky) od spoločnosti Mercusys, ktoré už síce nestoja tak málo ako pár predošlých modelov, ktoré nám už prešli pod rukami, no s ich vyššou cenou prichádza aj rada vylepšení a novej funkcionality.

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

TP-Link. Dobré mesh routery sú od základu navrhnuté, aby spolu perfektne spolupracovali a vďaka jednoduchej škálovateľnosti, teda možnosti pridávať do ich siete ďalšie a ďalšie kúsky, dokážu pokryť aj tie najväčšie obydlia. Táto technológia nie je nič nové pod slnkom, no ešte pred pár rokmi bola dostupná len v profesionálnom segmente a nasadzovaná najmä na miestach, ako sú veľké haly, letiská, či firemné priestory.

Obal a jeho obsah

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

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

Prvé dojmy a spracovanie

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



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

Hardvér

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

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

Inštalácia a používanie

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

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

Zhrnutie

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

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mercusys Cena s DPH: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



ENDORFY Navis F280 ARGB

AIO CHLADIČ, KTORÝ VÁS ZMRAZÍ



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

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

Rečou matematiky: 14 × 14 × 2

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

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

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

Popravde veľa sa toho o nej nedozviete, pretože Endorfy na svojom webe ponúka už iba termálnu pastu Pactum 4 a pod



pôvodnou značkou SilentiumPC sú vo webovom katalógu dostupné len pasty PT-1 a PT2. Nájst' nejaké porovnávacie testy s Pactum PT-3 sa nám ani po dlhšom pátraní nepodarilo a preto neostáva nič iné ako dúfať, že jej vlastnosti budú niekde medzi PT-1/2 a 4, čo by nemuselo byť kritické. Našli sme ale jeden eshop u nás, ktorú 1,5g pasty PT-3 ponúkal za 12,28€, takže „tá pasta skrátka musí byť minimálne podľa tej ceny úžasná!“ (toto bol samozrejme vtip).

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

A napokon radiátor - masívny chladiaci blok, na ktorý sa pripájajú ventilátory pre lepší airflow a rýchlejší odvod tepla. Tu platí jednoduché pravidlo, čím väčší, tým lepší. Rebrovanie majú všetky dnes predávané modely veľmi podobné, takže rozdiel určuje najmä plocha radiátoru a tá sa dá jednoducho spočítať matematicky. U systému 240 je plocha $(12 \times 12) \times 2$ čiže 288 mm².

Predávajú sa ešte aj menšie AIO chladiče s jediným 12 cm coolerom (plocha iba 144 mm²), no ich výkon je tak slabý, že... Použite ich len keď nie je iná možnosť, ale s vedomím, že vzduchom chladený cooler priamo na CPU, alebo bundlovaný

chladič k procesoru majú veľmi podobný výkon. Väčší AIO systém 360 má plochu $(12 \times 12) \times 3$ čiže 432 mm², čo je 1,5-násobne viac ako u 240 (to sedí aj čo sa počtu coolerov týka - 2 vs 3 kusy).

Náš testovaný systém je 280, čo znamená matematicky $(14 \times 14) \times 2$ čiže až plocha až 392 mm²! To je takmer plocha akú majú modely 360 s tromi coolermi. Len pre úplnosť, keby sme mali systém s 3×14 (420), mali by sme plochu až 588 mm², čo je už úctyhodne masívny systém. Najpredávanejšie skrinky pre herné počítače dnes majú vpredu tri 12 alebo 14 cm coolery a hore montážne diery pre zvyčajne dva chladiče s rozmermi 2×12 alebo 2×14 cm (nezriedka pre oba rozmery). Znamená to, že systém 280 je vynikajúca voľba čo sa týka chladenia a rozmerov.

14 cm tiché ventilátory

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

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

Záverečné hodnotenie

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

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

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

Marcel Trinásty



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy
Cena s DPH: 115€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon (chladenie)
+ nízka hlučnosť
+ formát 280 (2 x 14 cm)
+ ARGB
+ cena

- zatiaľ len v čiernej farbe

HODNOTENIE:



Lenovo Tab P12

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



Predaje tabletov kedysi vykazovali neustále stúpajúci trend, no po neustálych rekordných predajoch musel, logicky, prísť aj pád. Chvil' u to vyzeralo, že tablety zo života bežných ľudí takmer úplne vymiznú, no klesajúca tendencia sa zastavila a zariadenia tohto typu si našli svoje miesto v domácnostiach, školách či firmách. Ponuka tabletov je v dnešnej dobe naozaj pestrá od kúskov s hodnotou pár desiatok eur až po niekoľkotisícové modely, z toho dôvodu je, samozrejme, ťažké zaujať. Spoločnosti Lenovo sa to už darí mnoho rokov, preto sme sa radi pozreli na to, či nás presvedčí aj zariadením s názvom Lenovo Tab P12.

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

kvalitný tablet dokáže spestriť používateľov život a v mnohom dokáže konkurovať iným typom zariadení. Preto ma veľmi priťahujú kúsky, ako je práve Lenovo Tab P12, ktoré sa snaží ponúknuť naozaj bohatú funkčnosť a pritom ostáva verné svojim koreňom.

Neokázalý dizajn

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

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

prezentujú posledné kvartálne výsledky. A nemýlia sa. Veľký displej s čiernymi rámečkami, ktoré sú síce viditeľné, ale ani v dnešnej dobe neurazia, a dvojtónové kovové telo v odtieňoch striebornej zaujme, no nebude priťahovať pohľad ako podaktoré zariadenia pripomínajúce pozliepaný výbuch raketoplánu.

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

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

Hardvér, ktorý neurazí a softvér do budúcnosti

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

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

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



Dojmy z používania sú viac ako pozitívne

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

Novinku od spoločnosti Lenovo musím pochváliť, pretože počas cesty poslúžila

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

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

Zhrnutie

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

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

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo Cena s DPH: 480€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Genesis Thor 303

GENESIS SI DAL NAOZAJ ZÁLEŽAŤ



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

Šikovná klávesnica pre hráčov

Bežný používateľ, ale i klasický hráč môže mať ťažkosti so správnym výberom vhodnej klávesnice, či už ide o typ spínačov, vyhotovenie, typ pripojenia či cenu. V tejto recenzii si preto povieme, prečo Genesis Thor 303 je – a, naopak, nie je – vhodným kandidátom na vašu novú perifériu.

Spracovanie

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

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

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

Dizajn

Z hľadiska dizajnu je Thor 303 naozaj vydarená klávesnica. Netajú sa svojím určením, podsvietenie je jasné a výrazné a navyše pôsobí prémiovo, s istou mierou elegancie. Je vidieť, že Genesis si dal s týmto produktom dosť práce, nakoľko ponúka hneď niekoľko upravených verzií modelu Thor 303, ktoré sa odlišujú prevažne spínačmi. Ide o zaužívaný dizajn, ktorý ste do istej miery schopní nájsť aj u iných výrobcov, samozrejme, s istými prvkami originality.

Používanie

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

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

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

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

Záverečné hodnotenie

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

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

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Súťaž

Má váš notebook
už len
USB-C porty

Potrebujete
rýchlejšie rozhranie
na pripojenie k lokálnej sieti

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

Výherca vyhraje tento balík:



D-Link DUB-2340

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

D-Link DUB-2315

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



D-Link DWA-181

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

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Mr and Mrs Smith



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

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

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

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

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

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

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

Mamma Mia 3



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

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

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

Predchádzajúce snímky tejto série *Mamma Mia* a *Mamma Mia! Here We Go Again*, sa zameriavali na

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

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

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

James McAvoy režisérom



Škótsky herec James McAvoy plánuje svoj režijný debut spracovaním zaujímavého

pravdivého príbehu o škótskej rapovej dvojici s názvom Silibil N' Brains.

Štrajk scenáristov



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

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

Producers (AMPTP) verzus predstavitelia najväčších filmových a seriálových štúdií a produkčných spoločností, sa podarilo dohodnúť podmienky ukončenia štrajku.

WGA uviedlo vo svojom vyhlásení, že môžu s hrdosťou povedať, že nový kontrakt je výnimočný najmä v benefitoch a ochrane, ktorú poskytne

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

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

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

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

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

Jeanne du Barry – Kráľ'ova milenka

REŽISÉRSKY DEBUT A PODARENÝ NÁVRAT



Kráľ'ovou milenkou sa nemôže stať hociktorá žena. Rozhodne na túto životnú cestu nie je predurčená nemanželská dcéra kuchárky a farára bez prostriedkov a bez titulov. Avšak to, čo poskytuje urodzeným zdanlivú výhodu, je v schopnostiach nemajetných násobené a nahradené húževnatosťou a odhodlaním Ľudia zo dna spoločenského rebríčka vo Francúzsku v 18. storočí môžu len stúpať. Jeanne du Barry nemala najlepšie vyhliadky, aj napriek jej inteligencii a záľube v umení rôzneho druhu, no jej neodolateľné fluidum a nesporná krása ju neodsúdili na obyčajný život v radoch neurodzenej vrstvy. Ambície, voľné mravy a umenie využiť všetky ženské prednosti sa stali predlohou režisérskemu debutu Maïwenn, ktorá obsadila do hlavnej roly kráľ'ovskej kurtizány samu seba a veľmi dobre sa v tomto pozoruhodnom životopisnom diele zhostila oboch úloh.

Očarujúca Jeanne si nájde cestu do Versailles a získa si bez veľkej námahy priazeň kráľa takmer okamžite. Hoci si

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



vítaná a stretá sa s nespokojnosťou. Je neobl'úbená a i keď pozícia milienky nie je u kráľov novinkou, nijak sa nevyhne hanlivým urážkam, nepríjaniu a pochybnému postaveniu, síce šarmantnej a inteligentnej spoločníčky, no stále len bokovky toho, kto vládne Francúzsku.

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

Obsadenie samej seba do hlavnej úlohy kráľovej milienky vyvolalo v radoch kritikov diskusie, nakoľko príbeh je vystrihnutý z obdobia, kedy Jeanne mala okolo 30 rokov a Maiwenn má 46. Nepresnosť veku však určite nahrádza herecký výkon a ani sporné názory na herečkinu krásu a nedokonalosti v očiach diváka neuberajú jej výkonu na hodnotu. Naopak, jej vyzretosť a vyrovnaný výkon skôr verne zobrazuje, aký náročný musel takto zvolený život byť a koľko vnútornej sily a odvahy musel vyžadovať. Postave pridala vlastnosti, s ktorými sa vie stotožniť aj dnešná žena – ambicióznosť, inklinovanie k búraniam konvencií, nespútanosť, tendencie neposlúchať a nenasledovať pravidlá mužského sveta.

Presne týmito vlastnosťami si Jeanne získala srdce frustrovaného



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

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

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

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

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

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

Ide o pekné dielo, ktoré nepôsobí lacno a plytko. Je síce bez hlbšieho umeleckého podpisu, ale má sympatických hercov, v úchvatných kostýmoch a ohurujúcom prostredí.

Úsmevné momenty si divák pamätá a z kina určite odchádza spokojný.

„Jeanne, mladá dcéra kuchárky, bez titulov a majetku, avšak neobyčajne inteligentná, so záujmom o kultúru, na svoju dobu progresívna a voľnomyšlienkarska sa vďaka svojej charizme a kráse dostane po spoločenskom rebríčku až do spálne Ľudovíta XV. ako jeho kurtizána. Vráti mu radosť do života a oddane stojí pri ňom až do jeho konca. Vášň a nekonvenčnosť, netypická dokonca aj na tú dobu, však priniesie do záhrad Versailles rozrušenie a spôsobí nevídaný škandál.“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Maiwenn

Rok vydania: 2023
Žáner: Dráma / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:



Zabijaci rozkvitnutého mesiaca

ZNEPOKOJUJÚCI PRÍBEH KMEŇA OSAGE A SCORSESEHO MAJSTROVSKÉ FILMOVÉ DIELO



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

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

Tam, kde je ropa, sú aj problémy

Film sa otvára momentom, keď členovia kmeňa Osage objavia na svojich pozemkoch okolo Fairfaxu ropu, čo vedie k prudkému ekonomickému vzrastu celej oblasti. V priebehu niekoľkých rokov sú všetci členovia, na koho pozemkoch sa nájdu zásoby ropy, dostatočne finančne zabezpečení, ale práca sa samozrejme nájde aj pre nových ľudí, ktorí sa sem po vojne vracajú. Jedným z takýchto navrátilcov je aj Ernest Burkhart (Leonardo DiCaprio). Ten sa z vojny do Osage vracia, aby sa postavil znovu na nohy a prácu hľadá u svojho strýka Williama „Billa“ Halea

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

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

Ľudia tu nie sú šťastní, preto páchajú samovraždy

Dej je v období, kedy sa začínajú čoraz viac objavovať telá ľudí z kmeňa Osage a polícia nekoná, pretože všetky sú buď výsledkom nešťastnej náhody alebo



jasnou samovraždou. Ľudia údajne nie sú šťastní a trpia melanchóliou. Tieto nešťastné náhody neobídu ani novú rodinu Mollie a Ernesta. Najprv zomrie jej sestra Minnie na dlhú chorobu. Potom nájdú jej sestru Annu v kaňone s prestrelanou hlavou. Toto v Mollie a jej sestre Rete vzbudí podozrenie a rozhodnú sa spolu s ostatnými členmi kmeňa poslať o pomoc do Washingtonu DC. Dokonca zaplatia konzula, aby všetky prípady komunikoval na najvyšších miestach v Capitele.

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

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

Na scénu vstupuje FBI

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

veľký záujem, väčšou motiváciou je 20 tisíc dolárov, ktoré im Mollie dala.

Jedného rána sa Ernestovi pri vchodových dverách objaví agent Tom White (Jesse Plemons) z FBI. Táto návšteva následne vo filme odštartuje sled udalostí a kruh podozrivých sa pomaly začne uzatvárať. Úprimne si nemyslím, že agenti FBI mali až takú ťažkú prácu pri riešení prípadov. Stačilo, aby mali poriadne otvorené oči, lebo v tomto momente boli do korupcie, krádeží a vražd zapletení už takmer všetci bieli obyvatelia a majitelia obrovských ropných spoločností. Tieto spoločnosti boli pomaly prevedené z členov kmeňa Osage na bielych majiteľov po tom, čo vymreli poslední indiánski majitelia. Čiže stačilo, aby si spojili súvislosti a dostali sa až ku koreňu prípadu.

Jedno klamstvo strieda druhé

FBI Ernesta zatkne pre viaceré podozrenia a pokúša sa ho presvedčiť k svedectvu proti svojmu strýkovi. Nebol by to Ernest, keby celú situáciu neskomplikoval a svedectvo si nerozmyslel. DiCaprio hrá Ernesta výborne, nejde o jeho typickú úlohu. V rámci svojho hereckého rozhrania hral často inteligentné roly podvodníkov alebo policajtov. Tu sa však stretávame s postavou úplne inou, ktorej stvárnenie si vyžiadalo značný herecký talent (ktorý určite má). Čo sa týka Ernestovej inteligencie, ide skôr o osobu s nízkym intelektom, posluhovača svojho strýka, bez vlastného názoru a je veľmi ľahko manipulovateľný. Na druhej strane Bill Hale v podaní DeNira je veľmi inteligentný a manipulatívny. Je pekné vidieť také herecké eso ako je Robert DeNiro na vrchole svojej hry, i keď nejde o pravom zmysle o gangsterký charakter, v ktorom ho vidíme tak často. Prekvapením



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

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

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

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Martin Scorsese

Rok vydania: 2023
Žáner: Dráma / Krími / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Zaujímavý scenár
- + Obsadenie hlavných postáv
- + Hudba
- 3,5 hodiny je prídlhý čas

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

MARVEL'S SPIDER-MAN 2

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, čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2023 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

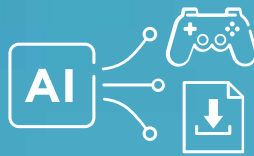
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



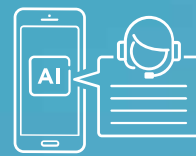
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems

