

GENERATION

TESTOVALI SME

ACER PREDATOR TRITON 17X

HRALI SME

*Call of Duty:
Modern Warfare III*

TÉMA

*Lenovo predstavilo
svoj handheld*

VIDELI SME

Blue Eye Samurai

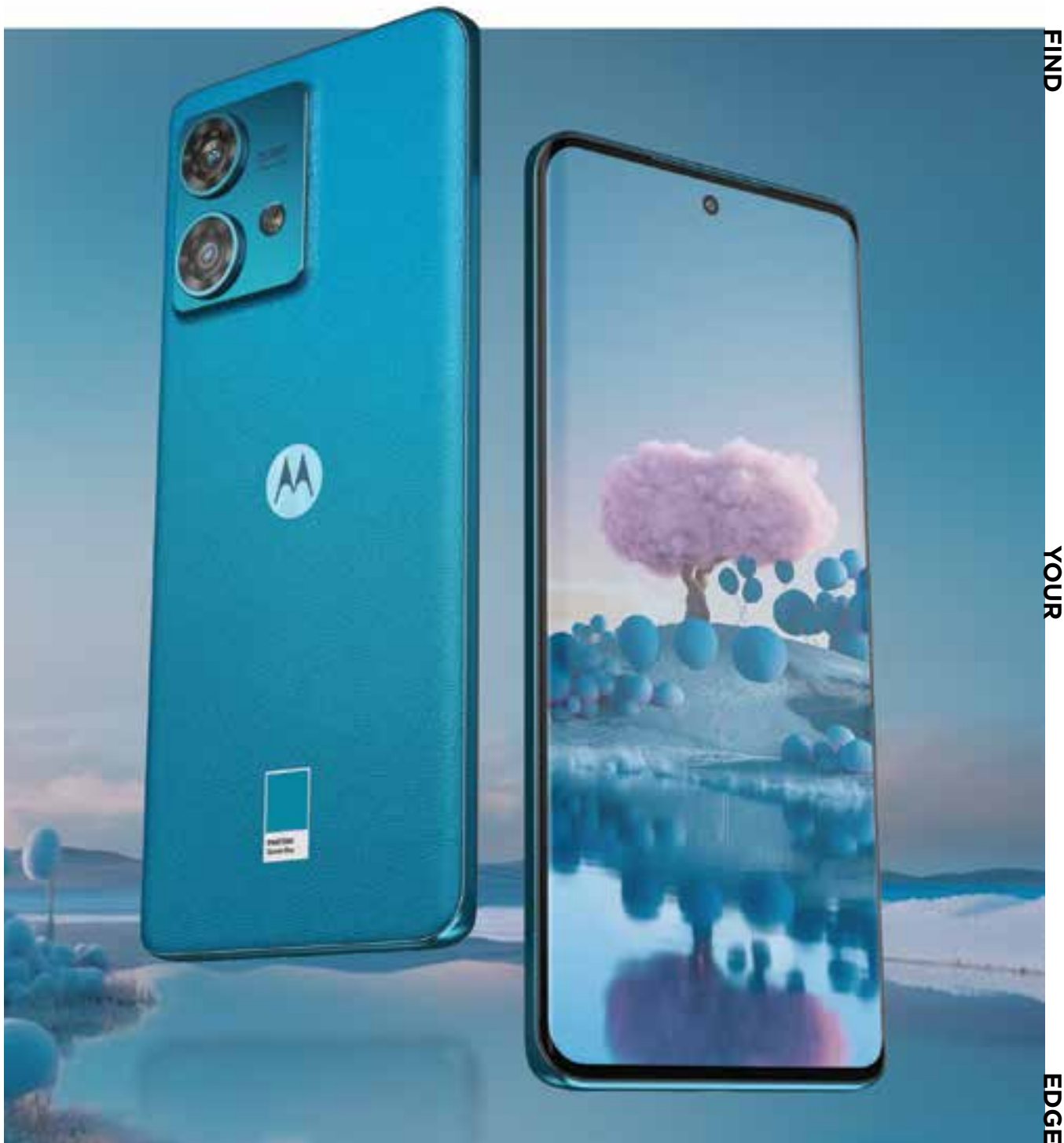
RETRO

Harvest Moon



SÚŤAŽ





FIND

YOUR

EDGE



motorola
edge ⁴⁰_{NEO}

**PONORTE SA
DO SVETA FARIEB**

Vodeodolnosť IP68
12GB RAM



Všetko raz končí

Kalendár nesúci zhluk čísel s trojkou na konci si môže definitívne vydýchnuť. Vonku sa nám začínajú znižovať teploty, nech už je globálne otepľovanie akokoľvek nezastaviteľné a pre navodenie dokonalej decembrovej atmosféry nám ostáva už len dosypať trocha toho cukru, či už na vianočné koláče, alebo na cesty a chodníky. Posledný mesiac v roku sa tak nebudú riešiť žiadne zásadné vydania v zmysle videohier, ale naopak sa skôr spustí kolotoč rozdávania ocenení za už dávno vydané projekty. Napríklad taký Baldur's Gate 3 suverénne ovládol tohtoročný Golden Joystick Awards, keď sa mu podarilo odniesť si celkovo šesť sošiek pre hru samotnú a jednu navyše pre Neila Newborna za najlepší výkon vo vedľajšej úlohe. Samozrejme, ešte nás však čaká zo všetkých vôbec najpompéznejšie rozdávanie ocenení, pod záštitou The Game Awards, kde už zverejnené nominácie naznačujú predsa len o čosi iný scenár, než sa udial v Anglicku.

Dovoľte mi v závere tohto môjho (v roku 2023) posledného príhovoru ešte ono očakávané, no napriek tomu potrebné klišé. Chcem vám v mene svojom, no i celej našej redakcie podakovať za priazeň, ktorú nám opakovane prejavujete virtuálnym listovaním nášho a hlavne vášho magazínu a teším sa, až sa v januári opäť stretneme. Než sa tak však stane, určite nezabudnite poobracat' nasledujúce stránky, kde vás opäť čaká bohatý obsah v správne namiešanom koktejle plnom noviniek, predikcií, testov a úvah.

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.

Lenovo predstavilo svoj prvý handheld

PC HANDHELD WARS



Videohry hýbu svetom a nárast obratu z ich predaja ide konzistentne rok čo rok hore. Doba, keď sa o ten povestný koláč popularity delilo len pár veľkých firiem, je dnes už jednoducho preč, a tých relevantných výrobcov pribúda ako húb po daždi. Posledné dva roky sa aj v tomto duchu začali na trhu oveľa intenzívnejšie objavovať takzvané PC handheldy, čiže prenosné herné zariadenia koncepčne podliehajúce štandardom aké, nadnesene povedané, založilo Nintendo v roku 1989, keď hodilo do sveta prvý Game Boy. Práve globálny úspech Nintendo a zásadný posun v hardvérových limitoch dokázal donútiť aj v zmysle hardvéru historicky neúspešné Valve, aby to zase raz skúsilo, a výsledkom toho je oslavovaný Steam Deck. Od toho momentu sa pridali aj ASUS s ROG Ally, s ktorým práve priamo bude súperiť aj novinka opatrená logom Legion, a teda prenosná herná konzola Lenovo Legion GO.

Práve na Legion GO som sa pred pár dňami bol konečne pozrieť aj osobne, zatiaľ čo nám ju vedenie Lenovo predstavilo oficiálnou

cestou v rámci uvedenia na slovenský a český trh. Event prebehol v prostredí zaujímavo koncipovaného baru v centre Bratislavy a mali sme na ňom možnosť si vypočuť pomerne erudovaných, aj keď nie bez evidentne nutných PR fráz, prednášku

ohľadom minulosti aj budúcnosti portfólia herného hardvéru značky Legion. Z toho, čo mňa osobne z celej akcie zaujímalo najviac, vytáhum práve možnosť zobrať konečne do rúk PC handheld Legion GO, keďže inak predstavovaný





notebook Legion 9i som mal možnosť predbežne skúšať už pred mesiacom.

Ešte než prejdem k samotným, ako sa povie, hands-on dojmom, určite stojí za zmienku pár faktických údajov. Legion GO je vôbec prvá prenosná herná konzola od Lenova, ktorá mimo možnosti hrania kdekol'vek zapadá aj do ekosystému toľko spomínanej hernej divízie Legion. Pointa o slobode hrania kdekol'vek je jasne daná, každopádne voči ROG Ally si Lenovo neodpustilo niekoľko takzvaných navyšovaní priemerných atribútov, a preto prináša 8,8 palcový displej, výkonný AMD Z1 procesor a prepojitelnosť s hernými okuliarmi. Tou najzásadnejšou deliacou čiarou voči konkurencii je však takzvaný „switch štýl“.

Nebudem tu teraz rozbiehať žiadne testovacie koleso, na to bude dost času v momente, keď mi kuriér doručí review vzorku, každopádne z toho, čo som mal možnosť na akcii skúsiť, vám teraz dám stručný súhrn dojmov. Jasnou prednosťou sa stáva možnosť odopnúť postranné ovládače a samotnú obrazovku si položiť do vhodnej vzdialenosti pred sebou. Oceňujem rovnako tak dobre reagujúci track-pad,



ktorý práve konkurenčný ROG Ally nemá a v nemalej miere aj rolovacie koliesko známe z bežnej myši, ktoré si našlo u GO miesto na pravej vnútornej strane ovládacej schémy.

Povrchová úprava a celková celistvosť šasi je niečo s čím som mal problém už pri prvom dotyku s GO a sám som zvedavý, ako sa predmetný hardvér bude správať pri podrobnejšom skúmaní - minimálne je však isté, že tak ako Switch, tak aj GO v tomto ohľade dopláca na svoju modulárnosť. Handheld je však skutočným obrom a s váhou 854 gramov (ROG Ally má 608

gramov) a veľkosťou cca 30 x 13 x 4 cm suverénne preberá štafetu čoby poročný víťaz handheldových vojen, ktorý si do vrečka nohavíc nemáte ako strčiť.

Menšia otočka smerom k PR oddeleniu Lenova. Potvrdenie kvapalného systému chladenia ma naplňuje istým optimizmom, ale už menej pozitív vidím v celkovej výdrži batérie ako aj absencii VRR. V tomto ohľade to jednoducho z mojej strany bude chcieť hlbkový rozbor a samozrejme aj patričné porovnanie s uvedenou konkurenciou.

V závere len krátko na margo okuliarov Lenovo Legion. Ich cena sa pohybuje okolo 400 eur a funkčnosť, mimo zapojenia do vyššie opísaného handheldu, je možná aj s bežným počítačom/laptopom vybaveným USB-C vstupom s DP Alt. Dávam palec hore za Micro OLED displej s rozlíšením 1920 x 1080 na oko - z toho, čo som skúsil na evente bol obraz krásne ostrý a prirodzený.

V nožičkách okuliarov sa dokonca nachádzajú vstavané reproduktory, ktoré na prvú dobrú zneli dostatočne výkonne. Ako vidíte, Lenovo so svojou hernou Legion divíziou napreduje a vyráža do boja s konkurenciou aj v rámci PC (Windows 11) handheld mašínok a za mňa sa v tomto boji stáva už teraz relevantným hráčom.

Filip Voržáček



Smart hodinky: Ideálny tip na vianočný darček pre každú ženu



Vianočné obdobie je tu čo nevidieť a s ním aj otázka, čím pod stromčekom potešiť vašu neznú polovičku. Ak jej chcete urobiť radosť niečím užitočným, no zároveň elegantným, smart hodinky sú skvelým tipom na darček. Príkladom, ktorý spĺňa oba tieto atribúty, sú najnovšie hodinky od Huawei - model Watch GT 4 sú nielen efektným šperkom a módnym doplnkom, ale aj praktickým pomocníkom pri každodenných úlohách, ktorý ocení každá dáma.

Elegancia na zápästí

Každá žena si potrpí na krásu nielen samej seba, ale aj jej doplnkov. Aj preto menšia verzia hodínok ponúka ciferník s priemerom 41 mm, ktorý skvele sadne na jemné dámske zápästie. Vďaka trom štýlovým remienkom z bielej kože, nerezovej ocele a v milánskej verzii so zlatým remienkom, tieto hodinky dokonale doplnia každý outfit, takže si ich určite zamiluje aj tá najnáročnejšia dáma. Čo je však ešte lepšie, s viac ako 25 000 dostupnými ciferníkmi a

možnosťou vytvoriť si vlastný ciferník s personalizovaným nastavením farieb, widgetov, či pozadia s fotografiami, budú tieto hodinky vždy dokonale ladiť s jej osobným štýlom alebo náladou.

Zdravý životný štýl na dosah ruky

V dnešnej uponáhľanej dobe je zdravý životný štýl pomerne ťažko zvládnuteľnou záležitosťou. Huawei Watch GT 4 je však ideálnym spoločníkom najmä pre tie dámy, ktoré chcú aktívne žiť a cítiť sa dobre. Hodinky pripomínajú dennú aktivitu podľa nastavených cieľov a ponúkajú viac ako 100 športových režimov vrátane chôdze, tanca či cvičenia s hula-hoop. Navyše, s integrovaným meračom kalórií StayFit Calorie Tracker sledujú príjem a výdaj kalórií, čím nositeľke pomáhajú jednoducho udržať si vyváženú stravu.

Špeciálna pozornosť pre ženy

Hodinky Huawei Watch GT 4 poznajú ženské potreby a aj preto v sebe po

prvýkrát integrujú smart sledovanie menštruácie. Vďaka tejto funkcii bude mať vaša partnerka pod palcom sledovanie menštruačného cyklu, ovulácie aj plodných dní, vďaka čomu budú hodinky neoceniteľným spoločníkom pre každú ženu. Okrem toho merajú dĺžku a kvalitu spánku, a poskytujú detailné štatistiky v aplikácii Huawei Zdravie, či ponúkajú rady na zlepšenie spánku.

Kompatibilné s iOS a Android

Ďalšou výhodou týchto hodínok je aj ich kompatibilita. Hodinky je totiž možné spárovať a plnohodnotne používať so smartfónmi, ktoré bežia na systémoch Android a iOS. Poteší aj výdrž batérie - až 7 dní. Vďaka tomu ich stačí nabíjať len raz za týždeň, čo iste ocení každá zaneprázdnená žena. S Huawei Watch GT 4 svojej drahej polovičke darujete nielen štýlový doplnok, ale aj spoločníka, ktorý podporí jej zdravý a aktívny životný štýl. Rozžiarte svojej partnerke Vianoce užitočným darčekom a elegantným šperkom v jednom zariadení.

VIANOCE

S PLAY GO SMART

Z NAŠICH DARČEKOV

SI VYBERIE KAŽDÝ!



www.pgs.sk

VIANOCE
S PLAY GO SMART

VIANOCE
S PLAY GO SMART

VIANOCE
S PLAY GO SMART

VIANOCE

TIP NA DARČEK

Vianočné darčeky, ktoré potešia každého



CREATIVE STAGE AIR V2

Kompaktný USB Soundbar pod monitor s Bluetooth 5.3 Stage Air V2 ponúka pôsobivý vysokokvalitný digitálny zvuk s výraznými basmi. Je tiež ideálny pre všetky typy médií - filmy, hudbu a hry.

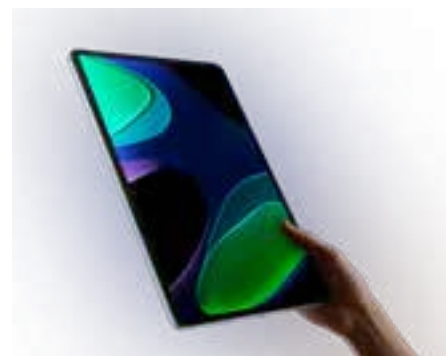
Cena: 41,90 €



ENDORFY LIX PLUS WIRELESS

Elitná medzi myšami. Ultraľahká LIX Plus Wireless sa nezľakne žiadnej výzvy. Je to skutočne najlepší priateľ technologického hrdinu – silný a lojálny spoločník každého hráča a tvorca bez ohľadu na úlohu.

Cena: 59 €



XIAOMI PAD 6

Xiaomi Pad 6 má hliníkové telo hrubé len neuveriteľných 6,5 mm a osadený je 11" 144Hz LCD displejom s QHD rozlíšením - pri kúpe od 4. do 31. decembra dostanete kryt so zabudovanou klávesnicou v hodnote 89 € zdarma.

Cena: 89 €



LOGITECH BRIO 300

Rad Brio 300 tvoria webové kamery s rozlíšením Full HD 1080p, vysokým dynamickým kontrastom, automatickou korekciou svetla a mikrofónom s redukciou šumu, takže používatelia sú dobre vidieť a počuť.

Cena: 55,90 €



CANON POWERSHOT V10

Stvorená pre vlogovanie! Presne taká je kamera Canon PowerShot V10. Vynikni s ňou v online svete a snímaj svoj obsah diskretné. Vďaka výklopnému displeju, veľkým stereofónnym mikrofónom a stojanu, si pripravený na akciu za pár sekúnd!

Cena: 449 €



TP-LINK ARCHER AIR R5

Wi-Fi 6 pre rýchly a spoľahlivý internet, OFDMA pre súčasné prenosy, WPA3 pre bezpečné pripojenie, inteligentné funkcie pre lepší signál, jednoduchá správa cez aplikáciu.

Cena: 105,90 €



MSI PRO MP251 
101,90 €

Vianočný darček pre tých, ktorí hľadajú dokonalý monitor pre prácu aj zábavu. MSI PRO MP251 má menší 24.5" IPS panel, ktorý zaisťuje živé farby a široké pozorovacie uhly. S obnovovacou frekvenciou 100 Hz si užijete plynulý zážitok pri sledovaní videí či hraní hier až do neskorých hodín. Technológia EyesErgo pomáhajú minimalizovať únavu očí, zatiaľ čo Eye-Q Check sleduje vaše správanie pred monitorom a ponúka tipy na optimalizáciu nastavenia na ochranu zraku. Do špeciálneho otvoru na stojane si môžete postaviť telefón a šetriť tak miesto na vašom stole.



MSI G32CQ4 E2 
289,99 €

Herný monitor MSI so zakrivením 1500R a uhlopriečkou až 31,5" je rozšírený o rôzne funkcie a celú škálu technológií, ako napríklad AMD FreeSync Premium. Dostanete nielen zakrivený monitor, ale najmä 31,5" obrazovku s rozlíšením WQHD 2560 x 1440 obrazových bodov, za ktorými stojí VA panel. Okrem toho sa dočkáte závratnej obnovovacej frekvencie – až 170 Hz a odpoveď na pokyn dostanete už za 1 ms. Zariadenie je tak určené pre hráčov, ale svoje povinnosti zodpovedne splní aj v rámci výpočtovej techniky.

OPPO RENO10 PRO 5G 
649 €

Nový telefón OPPO Reno10 Pro 5G je to pravé orechové pre každého fanúšika kvalitných fotiek. Vďaka jeho dvojnásobnému zoomu zaostříte aj na tie najmenšie detaily, ultra širokouhlý fotoaparát zaisťuje, že sa na fotku vmestí veľká skupina ľudí a ultra jasný selfie fotoaparát s automatickým zaostrovaním sa postará o tú skvelú kvalitu vašich fotiek. Reno10 Pro 5G je navyše ľahký a štíhly, takže ľahko padne do vrečka a jeho hmotnosť v taške takmer neucítite. Nabíjanie telefónu je tiež naozaj rýchle, len za 10 minút sa dá dostať až na 48% batérie.



SAMSUNG THE FREESTYLE 2. GENERÁCIE 
od 999 €

Tento projektor pôjde všade s vami. Dizajnový projektor je kompaktný, ľahký a hravo prenosný. Je ako stvorený napríklad na letné premietanie filmov na chalupu. Po pripojení na internet funguje ako klasická televízia. Je schopný dosiahnuť až 100" uhlopriečku obrazu, prekvapí 180° rotáciou a sýtosťou farieb PurColor. Automaticky vyladí, vyrovná a zaostří obraz. Vďaka zabudovanej hernej konzole poteší aj hráčov videohier, ktoré môžete hrať aj z postele.





MSI CORELIQUID E360 WHITE



Výkonný kvapalinový chladič s 3 ventilátormi, RGB osvetlením a jednoduchou inštaláciou. Ideálny na štýlové a účinné chladenie vášho herného počítača.

Cena: 144,90€



MARVO HEADSET HG9088



Bluetooth headset Marvo HG9088, kompatibilný s PC, PS4, PS5, Xbox One a Android, špeciálny 2.4 GHz adaptér pre smartphony, odnímateľný mikrofón, 7 farieb podsvietenia, výdrž viac ako 12 hodín.

Cena: 49 €



KRESLO RED FIGHTER C7



Red Fighter C7, pomáha správne držať telo, nastaviteľná výška a sklopné operadlo, hojdačný mechanizmus, nastaviteľné podrúčky, povrch z PU kože a semišu, odnímateľné vankúšiky, nosnosť 132 kg.

Cena: 145 €



TCL QLED 4K TV 55C745

Televízor TCL QLED 4K TV 55C745, ktorý získal ocenenie EISA "GAMING TV 2023-2024", je najlepšou voľbou na hranie hier na najnovšej generácii konzol a počítačov.

Cena: 669 €



EVOLVEO STRONGPHONE W4

Odolný telefón EVOLVEO StrongPhone W4 s certifikáciou IP68. Telefónu nevadí voda, blato, sneh, prach ani tvrdé zachádzanie.

Cena: 65 €



GENESIS THOR 404 TKL

Genesis Thor 404 TKL je nová mechanická klávesnica pre začínajúcich hráčov, tak aj pre skúsených profíkov. Užívateľia si môžu vybrať medzi spínačmi Gateron Yellow Pro a Kailh Box Brown V2.

Cena: 98 €



SAMSUNG GALAXY WATCH6



Osobný tréner a lekár v jednom, to sú Samsung Galaxy Watch6. Zbierajú dáta o vašom spánku aj fyzickej aktivite, vyhodnocujú ich a výsledky s vypracovaným tréningovým plánom pošlú na váš smartfón.

Cena: od 319 €



WESTERN DIGITAL WD_BLACK C50 1 TB



Karta WD_BLACK C50 1 TB pre Xbox je určená na rozšírenie interného úložiska konzoly Xbox radu X|S, vďaka čomu majú hráči k dispozícii oveľa viac svojich obľúbených herných titulov bez toho, aby ich museli prenášať do konzoly a z nej.

Cena: 197 €



SANDISK ULTRA MICROSD UHS-I 1.5TB



1,5TB karta SanDisk Ultra microSD UHS-I - najrýchlejšia 1,5TB vysokokapacitná karta microSD UHS-I na svete. Ideálna pre zariadenia so systémom Android, Chromebooky a notebooky so systémom Windows. Ponúka obrovský priestor aj rýchlosť.

Cena: 175 €



ROG ALLY

699 €

Najvýkonnejší herný počítač do vrecka. ROG ALLY je splneným snom všetkých hráčov. Presne tých, ktorí si radi naplno užívajú AAA tituly a nezávislé hry aj na cestách. Kompaktný dizajn prenosnej hernej konzoly sa tu totiž spája s výkonným procesorom AMD Ryzen Z1 Extreme.

7-palcový displej má rozlíšenie 1080p, frekvenciu 120 Hz a podporuje technológiu FreeSync Premium. 608 gramov čistej váhy a prepracovaná ergonómia zabezpečujú komfort aj v dlhej hre. ROG ALLY využíva Windows 11, takže majiteľ si užije hry zo všetkých herných obchodov aj ostatné MS služby.



ENDORFY VIRO PLUS USB

50,90 €

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

ASUS ZENBOOK S 13 OLED

1 299 €

Extra elegantný a výkonný - tento notebook budete chcieť mať stále pri sebe. Úplne vždy. Zenbook S 13 OLED je totiž tenučký iba 11 milimetrov a váži pár gramov vyše kilogramu.

Každodenné použitie garantuje aj konštrukcia s parametrami vojenských štandardov a hliníkové veko zdokonalené ponorením do špeciálneho roztoku. Zvýšila sa tým odolnosť proti opotrebovaniu či korózii, zlepšil sa tepelný manažment aj životnosť. Veľkým lákadlom je 13,3-palcový OLED displej špičkovej kvality. Dokonale zobrazuje farby a zároveň eliminuje škodlivé modré svetlo.



ASUS VIVOBOOK GO 15 OLED

719 €

Špičkový displej aj skvelá cena. Vivobooky sú dlhodobo milované študentmi aj používateľmi, ktorí chcú všestranne vybavený notebook za dobrú cenu. Verzia Vivobook Go 15 OLED má odolné šasi so štandardmi odolnosti MIL-STD 810H a špičkový 15,6-palcový OLED displej. Práve ten je ideálny na dlhú prácu aj multimediálnu zábavu, keďže vyžaruje menej škodlivého modrého svetla a šetrí oči. Notebook poháňa procesor Ryzen 5 7520U, nechýba podsvietená ergonomická klávesnica, veľký touchpad a rýchle nabíjanie. Všetko dobré.





LOGITECH WAVE KEYS

73,90 €



Chcete si užiť maximálne pohodlie pri práci na počítači?

Zaobstarajte si klávesnicu Logitech Wave Keys a spoznajte, aká dokonalá môže byť ergonómia.

Táto bezdrôtová klávesnica je špeciálne tvarovaná, a navyše je vybavená opierkou dlane, ktorá poskytne oporu vašim zápästiam a podporuje prirodzenú polohu pri písaní.

Pripojiť k PC ju môžete pomocou Bluetooth alebo miniatúrneho prijímača Logi Bolt. Následne môžete pomocou klávesy Easy-Switch prepínať medzi notebookom, tabletom a telefónom.

Kompatibilná je s Windows, MacOS, iPadOS či ChromeOS.



XIAOMI 13T

499 €

Dvojicu najnovších smartfónov od Xiaomi si pod stromček môžete zadovážiť za zvýhodnených podmienok. Xiaomi 13T Pro je zlacnený z bežných 899 eur na 749 eur a model Xiaomi 13T zas z 599 eur na 499 eur. Ide o ozajstné vlajkové lode s AMOLED displejom, 144Hz obnovovacou frekvenciou a rekordným jasom, takže je čitateľný aj na priamom slnku hoci aj na zjazdovke. Obe dva disponujú trojicou profi fotoaparátov, ktoré pomáhala vyvíjať legendárna značka Leica a nechýba nadštandardná batéria s extra rýchlym nabíjaním. Rozdiel je len v o chlp nižšom výkone a trochu pomalšom nabíjaní modelu 13T.

KINGSTON XS1000 / 1-2 TB

od 69,90 €



Pre všetkých, ktorí chcú mať dôležité dokumenty a súbory neustále pri sebe je určený odolný vrečkový SSD disk Kingston XS1000, ktorý svojimi parametrami predstavuje novú generáciu kompaktných externých diskov na cesty.

Cez USB 3.2 port podporuje rýchlosti čítania až 1 050 MB/s a dokáže zapisovať až 1 000 MB/s, čo je rýchlosť, ktorá vás nebude obmedzovať ani pri kopírovaní extra veľkých súborov.

V porovnaní s typickým prenosným SSD diskom má len polovičnú veľkosť ak keď má kapacitu 1 alebo do 2 TB. Je ideálnym spoločníkom na výpravy za prácou alebo zábavou.



GIGABYTE G5 MF

1020 €

GIGABYTE G5 MF je poháňaný výkonným 12-jadrovým CPU Intel Core 12. generácie, ktorý ponúka používateľom tie najplynulejšie herné zážitky, rýchle spracovanie multimédií, streamovanie a súčasné spúšťanie viacerých aplikácií bez spomalenia a kompromisov. Herná karta NVIDIA GeForce RTX 4050 využíva najpokročilejšiu GPU architektúru NVIDIA Ada Lovelace a prináša obrovský skok vo výkone vďaka DLSS 3 s umelou inteligenciou a umožňuje realistické vykresľovanie s Ray Tracingom. Technológia Max-Q navyše optimalizuje výkon systému, napájanie, výdrž batérie.





LENOVO LEGION 9i

3 900 €



Nový herný notebook Lenovo Legion 9i je stávkou na istotu aj pre tých najnáročnejších hráčov. Ako prvý svojho druhu má integrované kvapalinové chladenie, ktoré dokonale chladí aj pri vysokom zaťažení. A rozhodne sa mu nemusíte báť naložiť, pretože disponuje monštróznym výkonom 13. generácie procesorov Intel Core i9, grafikou Nvidia GeForce RTX 4090 a najpokročilejším AI čipom na svete Lenovo LA2. Ohromujúci je aj unikátny dizajn z lisovaných uhlíkových vlákien, vďaka čomu je notebook mimoriadne ľahký a zároveň odolný.



LENOVO LEGION GO

800 €

Nová herná prenosná konzola Lenovo Legion Go poteší pod stromčekom každého nadšenca počítačových hier. Táto vrecková konzola sa môže pochváliť vysokým grafickým výkonom, ktorý je porovnateľný s klasickými stolovými konzolami. Je prešpikovaná množstvom užitočných vychytávk a funkcií, ako je napríklad veľká 8,8-palcová dotyková obrazovka, odnímateľné ergonomické ovládače pre väčšiu flexibilitu herných štýlov alebo rýchle nabíjanie, s ktorým dobijete 70% batérie už za pol hodinu. Toto všetko podčiarkuje štýlový dizajn s RGB osvetlením.

MOTOROLA MOTO G54 5G POWER EDITION

199 €



Darujte pod stromček smartfón moto g54 5G Power edition od spoločnosti Motorola. Skrýva sa v ňom až 6000 mAh batéria, vďaka ktorej vám telefón doslova vydrží aj niekoľko dní. Okrem toho má prémiovú výbavu. Počnúc displejom s rozlíšením Full HD+ s obnovovacou frekvenciou 120 Hz cez priestorový zvuk Dolby Atmos až po procesor MediaTek Dimensity 7020, 12 GB RAM a 256 GB úložisko, ktoré viete rozšíriť s microSD kartou. Milovníkov fotografovania poteší hlavný fotoaparát s rozlíšením 50 Mpx s optickou stabilizáciou obrazu. Najlepší pomer ceny a kvality vo svojej triede v Motorola portfóliu.



D-LINK EAGLE PRO AI AX3200 M32

184,90 €

Trápia vás neustále problémy so stabilitou a kvalitou vašej domácej Wi-Fi siete? Predstavujeme vám ucelený WiFi 6 Mesh systém D-Link M32 s umelou inteligenciou (AI), vďaka ktorému si budete môcť vychutnať pripojenie novej generácie v štandarde WiFi 6 s rýchlosťou prenosu dát až až 3 200 Mb/s. Umelá inteligencia neustále optimalizuje a zlepšuje pokrytie signálom v každej miestnosti tak, aby každé zariadenie v sieti malo rýchle, stabilné a efektívne pripojenie k internetu. Vďaka AI tiež dochádza k odstráneniu mŕtvych zón – výpadky signálu budú vo vašej domácnosti s Wi-Fi systémom D-Link M32 minulosťou.





TAPO RV30 PLUS

489,90 €



Robotický vysávač Tapo RV30 Plus. Špičkový sací výkon až 4200 Pa. Vydrží upratovať až 5 hodín na jedno nabitie, odstráni bežné nečistoty a prach usadený v kobercoch, ale aj vytrie.

S navigačnými systémami LiDAR a Gyroskop si dopodrobna zmapuje interiér a sám sa vyprázdni do štvorlitrového odpadkového koša.



CANON EOS R8

1 799 € (telo)

Vychutnajte si širší dynamický rozsah, znížený digitálny šum a krištáľovo čisté detaily – to sú výhody modelu EOS R8.

Dodajte svojej tvorivosti plnoformátovú inováciu, lepší efekt bokeh, širšie zorné uhly a kvalitu obrazu, ktorá vás ohúri – dokonca aj pri slabom svetle.

ESET HOME SECURITY PREMIUM

49,90 €



Nová ponuka pre domácich používateľov ESET HOME Security vám umožňuje vybrať si z troch úrovní ochrany a zabezpečiť všetky zariadenia v domácnosti. Stredný level predplatného ESET HOME Security Premium aktívne chráni váš digitálny svet pred neustále sa vyvíjajúcimi hrozbami. Spravujte heslá, šifrujte údaje a zabezpečte online transakcie vďaka oceňovanému bezpečnostnému riešeniu. Na diaľku uzamknite a vyhľadajte zariadenia alebo sledujte stav zabezpečenia. Posilnite svoje online súkromie s funkciou Ochrana súkromia v prehliadači. Toto riešenie je nabité funkciami, no nezatážuje systém.



ACER NITRO V15

999 €

Herný notebook Acer Nitro V15 s operačným systémom Windows 11 a až 32GB pamäte DDR5 a podporou až 2TB SSD úložiska M.2 PCIe poskytuje rýchly štart systému a dostatok priestoru pre aplikácie, súbory a hry. Aby bola zaistená optimalizácia počas dlhých herných seáns, je zariadenie vybavené tandémom synchronizovane rotujúcich ventilátorov a systémom chladenia s dvoma nasávacími otvormi, ktoré nasávajú vzduch z klávesnice a spodného krytu a potom vyháňa teplo rôznymi prieduchmi strategicky umiestnenými na bokoch a zadnej strane. Zmysly hráčov poteší 15,6" FHD IPS displej s obn. frekvenciou až 165Hz a dobou odozvy 3ms.





BRAUN SERIES 9 PRO+
549,90 €



Braun Series 9 Pro+ je najpokročilejší holiaci strojček na fúzy od značky Braun, ktorý uspokojí aj tie najnáročnejšie potreby. Holiaci strojček je vybavený špeciálnymi zastrihávačmi, ktoré si poradia s rôznymi typmi a hustotou fúzov, takže nemusíte opakovane strojčekom prechádzať žiadne oblasti. Po použití jednoducho holiaci strojček umiestnite do stanice 6v1 Smart Care, ktorá ho vyčistí, premaže, vysuší, nabije a optimalizuje, aby sa predĺžila životnosť čepelí.



BRAUN BT9
132,90 €



Zastrihávač fúzov Braun BT9. Úplne nový pomocník od spoločnosti Braun, s ktorým budú vaše fúzy vyzerat' ako po nedávnej návšteve holiča. Vďaka ľahko použiteľným nástrojom, ktoré ponúka Braun BT9 si budete môcť upraviť bradu presne podľa svojich predstáv. Balenie obsahuje okrem zastrihávača s nastavcami aj hlavicu pre dokonalé kontúry, hlavicu na presné detaily, cestovné puzdro, nabíjačku a holičskú šablónu.

BRAUN SILK-EXPERT PRO 5
549 €



Najlepší IPL epilátor od Braun, Silk-Expert Pro 5, ponúka rýchlu a dlhotrvajúcu epiláciu až na jeden rok. Epilátor Braun Silk-Expert Pro 5 IPL vysiela záblesky každú pol sekundu, takže nevynechá žiadne miesto, a je vybavený senzorom Skin Pro 2.0, ktorý automaticky a priebežne optimalizuje každý záblesk podľa odtieňa pokožky, takže ošetrovanie je úplne bezpečné a bezbolestné. IPL epilácia je vhodná pre ženy a mužov s tmavšími chlčkami, spočiatku sa musí pravidelne opakovať. Prvé výsledky sú viditeľné už po 3 týždňoch.



BISSELL CROSSWAVE HYDROSTEAM PET
529 €

Čistenie podlahy je nekonečný kolotoč. Postačia spoločné rodinné raňajky, domáce zvieratá, alebo len obyčajný prach, ktorý sa opäť usadil v kúte. Horúca para však je užitočným nástrojom na dosiahnutie dokonale čistej domácnosti a oceníte ju aj pri čistení podláh. Dokáže rýchlo uvoľniť aj zaschnuté, lepkavé škvrny a nečistoty, zneškodniť baktérie bez použitia ďalších chemikálií a dokonca odstrániť plesne alebo alergény. Jedným z takýchto užitočných pomocníkov je aj Bissell CrossWave HydroSteam PET.





D-LINK EAGLE PRO AI AX1500 4G+ (G416)

129,90 €



Smart router AX1500 4G+ (G416) je ideálny pre tých, čo majú problémy so zlým alebo často vypadávajúcim pevným pripojením k internetu a chcú využívať spoľahlivejší rýchly mobilný 4G LTE internet. Tento 4G smart router sa ľahko inštaluje a nastavuje, v rámci radu EAGLE PRO AI podporuje funkcie mesh siete a predstavuje kombináciu najmodernejšej bezdrôtovej technológie Wi-Fi6 so šikovnými funkciami umelej inteligencie. Vstavaný AI optimalizátor Wi-Fi neustále vyhladáva najmenej rušený kanál, aby ponúkol vždy to najlepšie pripojenie, aby zabezpečil maximálnu stabilitu prenosu dát a spokojnosť používateľov. G416 zvláda mobilné pripojenie 4G+ LTE Cat 6 s rýchlosťou až 300 Mb/s a umožňuje vytvoriť dvojpásmovú Wi-Fi6 sieť s celkovou rýchlosťou až 1500 Mb/s. Všetko za skvelú cenu.

KINGSTON XS2000 (KAPACITA 512MB AŽ 4TB)

od 56,90 €



Prenosný SSD disk do vrečka XS2000 využíva rýchlosť rozhrania USB 3.2 Gen 2x2 a svojimi parametrami predstavuje novú generáciu kompaktných externých diskov. Podporuje bleskové rýchlosti až 2 000 MB/s a ponúka kapacitu až 4 TB na prenášanie a editáciu obrázkov vo vysokom rozlíšení, 8K videí a veľkých dokumentov. Disk sa pripája cez rozhranie USB Type-C, čo umožňuje ľahko používať súbory na ľubovoľnom počítači alebo mobilnom zariadení, vrátane nových iPhone. Pri porovnaní s typickým prenosným SSD má iba polovičnú veľkosť, odoláva vode a prachu a je dodávaný s odnímateľným ochranným puzdrom. Ideálny spoločník na cesty.



KINGSTON FURY RENEGADE SSD

142,90 € (2TB s chladičom)/126,90 € (2TB bez chladiču)

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



LOGITECH MX KEYS S

114,90 €

Zdokonalená bezdrôtová podsvietená klávesnica MX Keys S ponúka rýchle, plynulé a pohodlné písanie vďaka nízko profilovým klávesám Perfect Stroke, ktoré sú vytvarované presne pre vaše prsty. Táto komfortná klávesnica je vybavená inteligentným podsvietením, ktoré rozpozna keď sa ku klávesnici približujú ruky a automaticky prispôbi svoj jas podľa svetelných podmienok v miestnosti, čo je teraz možné individuálne nastaviť aj v aplikácii Logi Options+. Klávesnica je k dispozícii v grafitovej alebo svetlosivej farbe a má vylepšené rozloženie kláves s tromi novými klávesmi pre maximálnu produktivitu a spoluprácu.



acer

THE ALL-NEW SWIFT GO



IT'S
GO
TIME

3 ROKY
ZÁRUKA

Swift Go

Doprajte svojim očiam potešenie vďaka OLED displeju s rozlíšením až 2,8K

Buďte hrdinom multitaskingu s procesormi Intel® Core™ 13. generácie

Lahký a tenký notebook s celodennou výdržou batérie



OLED 

Starring Swift Go feat.
Intel® Evo™



Nominácie na Game Awards zverejnené



Tak ako to býva vždy o takom čase v každom roku, tak aj tento začínajú byť nosnými témami autorských článkov redakcií určité bilancovania a zhodnocovania.

Aj keď je ešte trochu skoro na súhrnné rebríčky tých najlepších hier, čo sa nám páčilo a čo nás sklamalo. Na to je najvhodnejší december, prípadne január nasledujúceho roka. Tak ak je vašou snahou vytvoriť súťaž o najlepšie hry, v ktorej sa hlasuje, musíte daných súťažiacich predstaviť porote, nech to je už odborná alebo laická verejnosť, s určitým predstihom. Presne to sa aj udialo ohľadom najprestížnejších herných „Oskarov“ The Game Awards,

ktoré pred rokmi založil a dodnes zastrešuje Geoff Keighley.

Dnes už poznáme nominácie, a tie priniesli niekoľko prekvapení. No tak Bethesda, to predsa nie je koniec sveta. Tu už asi aj trochu predbieham. Tá najprestížnejšia cena, a teda cena za hru roka je príliš horúca na to, aby som ju spomenul hneď na začiatku, a tak sa najprv povenújme ďalším, predovšetkým tým, ktoré sa týkajú herných žánrov. Venovať sa nebudeme všetkým, keďže je ich niekoľko desiatok. A ruku na srdce, asi by sme dokázali spočítať na prstoch jednej ruky tých, ktorí by netrpezlivo čakali na ohlasenie nominácií v takých kategóriách ako najlepší tréner

ešportového mužstva alebo najlepší tvorca obsahu za tento rok.

Začnime teda hneď z kraja. Nominácie na akčný žánor prekvapia z hľadiska toho, že ani jedna hra nie je vyložená typická AAA hra. O cenu bude súťažiť Armored Core VI, Dead Island 2, Ghost Runner 2, Remnant 2 a Hi-Fi Rush. Naopak, o cenu najlepšej akčnej adventúry za tento rok sa pobije plejáda silných titulov. Ved' posúďte – Alan Wake 2, Marvel's Spider-Man 2, Resident Evil 4, Star Wars Jedi: Survival a najnovšia Zelda Tears of the Kingdom. Súboj o najlepšie RPG bude minimálne rovnako zaujímavý. Medzi nominovaných sa dostali Baldur's Gate 3, Final Fantasy XVI, Lies of P, Sea of Stars a Starfield. Pohľad na nominácie o cenu za najlepšiu stratégiu šokuje tím, že troch z piatich nominovaných tvoria hry od Nintendo, konkrétne remake Advance Wars, Fire Emblem Engage a Pikmin 4. V tejto kategórii budú ešte súťažiť aj Cities: Skylines II a Company of Heroes 3.

O hru roka bude bojovať šesť hier, medzi ktorými sú Alan Wake 2, Baldur's Gate 3, Marvel's Spider-Man 2, Resident Evil 4, Super Mario Bros. Wonder a Tears of the Kingdom. Ako ste si už určite uvedomili, Starfield úplne prepadol a okrem RPG sa nenachádza v žiadnej inej dôležitej kategórii. Ani najlepšia réžia, najlepší artštýl či najlepšia hudba.



Problémy remaku KotORa



Ešte nechceme mal'ovať čerta na stenu, no pripravte sa na to, že remake možno ani nikdy nevznikne. Jedno z najlepších RPG všetkých čias, fantastický Star Wars: Knights of the Old Republic, bolo pôvodne ohlásené ako exkluzivita PS5, na ktorej pracovalo štúdio Aspyr. Neskôr došlo k výmene štúdiá a na hru tak začalo pracovať Saber Interactive. Odvtedy sa ako keby po hre zľahla zem a dnes už vieme, že to nebolo náhodou. Vytvoriť tento remake sa zdá už len ako utópia. Na verejnosť sa od novinára Jeffa Grubba dostala informácia, že celý projekt je mŕtvy a že sa na hru už nepracuje. Naopak, Jason Schreier z Bloomberg po kontaktovaní Saber Interactive uverejnil, že vývoj remaku stále pokračuje. Grubbov zdroj bolo ale samotné Sony, a to už o hru pravdepodobne nejaví záujem.

GTA VI trailer čoskoro



Tak sme sa predsa len dočkali, teda ešte len dočkáme. No je to už skutočne len za rohom. Rockstar oficiálne ohlásil, že trailer na Grand Theft Auto VI vyjde v priebehu decembra. Očakávania sú vysoké. Napätie by sa dalo krájať a predstavy sa predbiehajú medzi sebou. Aká to bude hra? Bude mať úžasnú grafiku? Čo nové prinesie? Budeme môcť hrať prvýkrát v sérii už aj za ženu? Stane sa legendárnou hrou ako prakticky všetky hry od Rockstaru doteraz? Nuž, nie že by som si tieto otázky kládol ja sám, to skôr fanúšikovia tejto série si už netrpezlivo hryzú nechty a modlia sa, nech to všetko dopadne čo najlepšie. Čo si budeme hovoriť, ono to určite dopadne dobre a predaje sa budú rátať v desiatkach miliónov predaných kópií, a tie určite dajú zabudnúť na fail s remasterom.

Kodžima na Game Awards



The Game Awards nie je miestom, kde sa len odovzdávajú hry, ale taktiež je to vychyteným miestom, kde neraz dochádza k dost' zásadným herným ohláseniam. Tento rok to pravdepodobne nebude iné, keďže by sa ho mal zúčastniť aj Hideo Kojima, tvorca Metal Gear a Death Stranding. Ten by podľa predpokladov mal ohlásiť svoju novú hru a ľudia prostredníctvom internetu už nejaký čas horlivo diskutujú, o akú by malo ísť. Padli rôzne názory, od Silent Hills až po nový Metal Gear Solid. Aj keď akokoľvek by sme sa potešili jednej či druhej hre, s najväčšou pravdepodobnosťou, ak Hideo niečo ohlási, tak ohlási pokračovanie Death Stranding. Na druhú stranu, netreba zabúdať, že Hideo spolupracuje s Microsoftom na spoločnej exkluzivite a možno sa to ohlásenie bude týkať tejto hry. Uvidí sa 7. decembra.

Reklamy v hrách Ubisoftu



Taktiež vás postihla panika, rozbúšilo srdce a hľadali ste si najkratšiu cestu k niečomu, na čo by ste si mohli rýchlo sadnúť, aby ste v sebe udusili to nekontrolovateľné chvenie sa? Nie ste sami.

Ubisoft znova niečo chystá a znova to je niečo, kvôli čomu máme chuť kričať z plného hrdla. Avšak nie od radosti. Ubisoft v súčasnosti testuje uvádzanie reklám počas hrania ich hier a technickou chybou mal s testovaním svoju skúsenosť aj istý francúzsky herný novinár. Tomu sa v čase hrania Assassin's Creed Odyssey zjavila počas putovania starovekým Gréckom reklama na Assassin's Creed Mirage s 20 percentnou zľavou. Snáď sa tento koncept nikdy nepretaví do reality, pretože potom by sme už mohli herný priemysel naozaj pobozkať na rozlúčku.

Ďalšie COD z histórie



Budúcoročné Call of Duty nás opäť vráti do histórie, aj keď nie až tak minulej ako trebárs Call of Duty WWII. Vrátime sa totiž do časov, kedy televíznym správam velili horiace vrtné veže piesok z blízkovýchodných búrok. Áno, bude to čas búrlivých deväťdesiatok a hustého porastu Saddama Hussaina. Hra, ktorá sa pravdepodobne bude volať Call of Duty: Black Ops – Gulf War, nás zavedie do druhej vojny v Perzskom zálive, počas ktorej západ bojoval proti imperialistickým chut'kam Iraku. Na hru pracuje Treyarch, a to celé štyri roky, čiže oproti najhoršej hre série, tohtoročnému Modern Warfare III, by hra mala byť aspoň teoreticky neporovnateľne kvalitnejšia. Samotné prostredie a atmosféra tejto vojny nie je v hrách veľmi využívaná, čiže by to mohlo byť zaujímavé.

Opravy Starfieldu



Či už ste fanúšikmi Starfieldu alebo nie, určite sa všetci svorne zhodneme, že táto hra nebude patriť do výkladnej skrine štúdiá. Zastaralá dizajnom, až príliš tradičná role-playing systémom, nedotiahnutá z hľadiska jej herných mechaník. A v neposlednom rade buggy. Tie sa Bethesda, síce veľmi pomaly, ale predsa snaží odľad'ovať a dokonca pridávať aj nové, niekoľko mesiacov komunitou žiadané featúry. Nový patch priniesol dlho žiadanú podporu DLSS, ktorá sa nakoniec ukázala ako umne implementovaná, keďže dokáže zvýšiť framerate o 10 až 20 fps. Podľa štatistik túto hru dnes hrá menej hráčov než momentálne hra Skyrim, a teda sa natíska otázka, či Bethesda nemala zareagovať promptnejšie. Predsa len prídavky a opravy sú pekné, no čo z nich ak prichádzajú neskoro?

Harvest Moon

ZÁKLADNÝ KAMEŇ ŽÁNRU



Už to tak vo svete chodí, že niekto hold musí spraviť ten prvý krok, odhodlať sa a položiť prvý základný kameň, nech už ide o duchovnú, či fyzickú rovinu všeobecných začiatkov. Vo svete videohier sa metrika takýchto začiatkov mapuje oveľa lepšie, než napríklad v prípade právne často neskoro zachyteného duševného vlastníctva rôznych vynálezcov a preto sa aj úvodník do ďalšieho retro článku nebojím postaviť na tomto suverénnom tvrdení. Prvou komplexnou farmárskou simuláciou z pixelov bol Harvest Moon, vydaný v roku 1996 na konzolu Super Nintendo Entertainment System (ďalej už len SNES). Práve o nej vám poviem trochu viac v rámci môjho spomienkového turné, pracovne nazvaného s „Generation

do vzdialenej minulosti”, ktoré tu je s vami už niekoľko rokov.

Dnešné farmárske simulácie sú už pochopiteľne v zmysle možností výrazne vzdialené od vyššie spomínaných začiatkov a pôvodná schéma interakcie v hre Harvest Moon od štúdia Amccus, sa vo svetle súčasnosti môže javiť ako archaická, ba až arkádová. Treba si však uvedomiť, že než nejaký Harvest Moon vôbec prišiel, drvivá väčšina hier sa krútila okolo niekoľkých overených postupov, v ktorých by ste sadenie, zalievanie, okopávanie a predávanie vypestovaných produktov hľadali len márne. Práve tento známy farmársky, či presnejšie povedané pestovateľský aspekt, nebol zďaleka tým jediným, čo spomínaná hra na SNES ponúkala.

Príbeh začína v momente, keď ste čoby hráč prevtelený do osoby mladého farmára, ktorý zdedil spustnutú usadlosť po svojich starých rodičoch. Dostanete zhovievavý termín dvoch rokov na zúšľachtenie farmy a jej premenu zo stavu neplodnej hrudy zeme do najproduktívnejšej farmy v okolí. Začnete preto každý deň skoro ráno vstávať, aby ste sa najprv zbavili popadaných stromov, navalených kameňov a prerastenej buriny. Aspekt interakcie, pri ktorej je naozaj v prvých krokoch nutne opakovane likvidovať niekoľko predmetov od rána do noci môže znieť silne stereotypne, ostatne, šťastie to tak aj reálne bolo, avšak, ak ste dnes fanúšikom hier ako Farming Simulator, tak dobre viete, že repetitívnosť je vlastne hnacím motorom všetkých farmárskych simulácií a práve



Harvest Moon ju pomáhal stvoriť. Pýtate sa vy, čo farmárskym hrám neholdujete, prečo by niekto vôbec strácal s takýmto druhom interaktívneho stereotypu čas? Dôvodom je jednak istý druh špecifického relaxu, ale rovnako tak aj tá odmena na pozadí, ktorú v niektorých prípadoch farmár len tuší, ale v mnohých prípadoch o nej vlastne aj z pozície prirodzených simulačných postupov dobre vie. Ak niečo chcem zasadiť, najprv tomu musím pripraviť pôdu a to je stále len prvý z mnohých krokov na ceste k úspechu.

Ďalším kolieskom v hnacej súprave simulácií, ktoré obsahovala aj hlavná hviezda tohto retro spomínania, je RPG vývoj ako taký a postupné rozširovanie jednotlivých možností farmy. Predávanie vypestovaných plodín na trhoch, čomu predchádza zalievanie kanvou, okopávanie a hnojenie, sa neskôr premení na investovanie do lepšieho náradia a nákup hospodárskych zvierat – z nich zase pramenia ďalšie formy zúčtenia väčšej investície. A zrazu už nevstávate na budík, ale na podivné zvuky kohúta a v hlave si priebežne počítate korunky prameniace z predaja

slepačích vajec. Jedno vedie k druhému a úroveň relaxu narastá priamou úmerou. Napriek tomu, že Harvest Moon bol prvým, metaforicky povedané, zasadeným semienkom, dokázal napríklad ponúknuť absolútne nevídaný prvok v zmysle uzatvárania manželstiev a následného potomstva. Musím povedať, že vo svetle dneška by asi forma zoznamovania v hre Harvest Moon nevyzerala nejak extrémne pozitívne, keďže, aby ste vôbec mohli svoju vyvolenú požiadať o ruku, bolo nutné sa o nej dozvedieť dostatok informácií a tie získať nasledujúcim spôsobom: Doslova ste sa museli bez jej vedomia vlámať do domu, kde žila a prečítať si jej tajné denníky. Následne sa v lokálnom obchode sprístupnila možnosť kúpy špeciálneho modrého pierka, ktoré bolo symbolom spustenia žiadosti o ruku. Divné? Áno, je, ale ja sám som si to v čase hrania vôbec neuvedomoval, ostatne, nemôžete sa mi ani čudovať, mal som sotva trinásť rokov. Vývojári museli uvedený stereotyp spojený so sadením plodín čo najviac rozdrobiť pomocou rôznych úloh a preto do hry pridali sezónne festivaly, na ktorých bolo možné



súťažiť s, v tom čase, najkvalitnejšou/ najväčšou zeleninou. Nemohli pritom opomenúť ani prírodný cyklus a preto sa v zime farmár nemohol oprieť o zisky zo sadenia a musel využívať svoje hospodárske zvieratá, čo je, ostatne, ďalším odrazom reálneho farmárčenia. V tejto videohre vlastne nenájdete žiadny jasne definovaný finálny cieľ, keďže spomínané dva roky revitalizácie zdedenej farmy sú len tutoriálom a akonáhle po jeho prekonaní dostanete pocit, že vás hrateľnosť Harvest Moon niečím zabáva a naplňa, nebudete chcieť náhle skončiť, naopak, dáte reštart a pôjdete do toho celého znova a to až do objavenia všetkých tajných bonusov.

Mapa síce nie je veľká, no aj napriek tomu do nej vývojári dostali hromadu zaujímavostí a odkazov, ktoré si hráči musia poctivo vypátrať. Vizuálne sa Harvest Moon dokázal zaradiť medzi štandardy 2D grafiky v rámci SNES výkonu a ani z pohľadu dneška, kedy registrujeme šialené úspechy jeho duchovných nástupcov ako Stardew Valley, čo je hra, ktorá by bez existencie Harvestu rozhodne nevznikla, má pôvodný vizuál stále svoje nezabudnuteľné čaro.

Harvest Moon som vám v úvode retro článku označil ako základný kameň videoherných farmárskych simulácií a v závere by som to mohol ešte vyšperkovať tvrdením, že v zlatej ére deväťdesiatych rokov šlo rovnako tak o jednu z mála hier schopných ponúknuť tak intenzívnu dávku relaxu spojenú s netradičnou formou stereotypu. O to viac je možno smutný jej celkový osud, ktorý síce rámcuje niekoľko dobrých pokračovaní, no tiež tak aj stratu súdnosti vývojárov a nechcenú zmenu názvu, ktorá dodnes mátie nejedného z nás.

Verdikt

Základný kameň farmárskych a čiastočne aj vzťahových simulácií.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulácia	Amccus	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrateľnosť	- Chýba nekonečný cyklus farmárčenia
+ Grafika	
+ Zvuk	
+ Možnosti	
+ Simulačné prvky	
+ Manželstvá a deti	

HODNOTENIE:

★★★★★

EA Sports WRC

RELY, KTORÉ SI ZASLÚŽIME, NIE, KTORÉ CHCEME...



Je to už tak dávno, čo som hral svoju prvý rely titul, že sa cítim nesmierne starý, keď si na to spomeniem. Bolo to na pracovnom notebooku môjho uja a nešlo to ani len vo fullscreen. Písali sa 90. roky a na názov si už nepamätám. O playku som vtedy nesníval, ale keď som ho dostal na Vianoce v roku 2001, zrazu som mal prístup k dobovým titulom, pričom jedným z nich bol kúsok s názvom Colin McRae Rally. Bola to nesmierna zábava a fakt, že novinka v podobe EA Sports WRC je od tých istých vývojárov, ma vrátil do detstva, keď bolo všetko krásne a bezstarostné.

Teda až do momentu, keď do môjho života vstúpila ďalšia rely hra – Richard Burns Rally. Tu už končila arkáda a začala tvrdá drezúra v simulácii. Doteraz

si pamätám tie lekcie a kto počúva náš podcast, ten vie, že tento titul mi asi aj párkrát zachránil život. Potom už žiadna podobná hra nebola to, čo by som čakal. Spolu s Gran Turismom zo mňa vytvorili hráča ženúceho sa za dokonalosťou. Arkády išli bokom a jediný titul, ktorému som to odpúšťal, bolo Need for Speed (ale tiež nie večne).

Čo teda WRC? Dokázalo splniť vysoké nároky? V prvom rade musím podotknúť, že je to dlhá doba, čo som hral podobný titul. Dost' dlhá doba... Našťastie, svoje hrdzavé schopnosti som veľmi rýchlo – aj na moje prekvapenie – nadobudol naspäť. Novinka totiž prináša geniálny systém nastavenia obtiažnosti v percentách a s pomocou rôznych ďalších ponúk (dĺžka trate a podobne), čiže

som si to dal na 50%, vybral si reálne dĺžky tratí a hor sa na to. Neskôr som si obtiažnosť mierne zvýšil, no aj tak som celkom jasne dominoval, čiže pocit z hrania bol výborný. A o tom to je, nie? Zabaviť sa a výzvy si nastaviť tak, aby sme nemali z hrania depresiu.

Fyziku hry musím pochváliť. Nemôžem povedať, že to je skutočný simulátor, ale nemá od toho ďaleko. Autá sa správajú výborne a reakcie zodpovedali povrchu, na ktorom sa nachádzali. Musím však vytknúť vplyv počasia. V dobe recenzovania som mal pocit, že aj keď panuje silný dážď, tak sa auto správa veľmi podobne ako počas jazdy na suchom teréne. Viem, určite si hovoríte, že „ved' na to je zmena pneumatík“, no tu vás zastavím, pretože aj to mi príde ako

celkom zbytočná funkcia. Ich zmenu som ani nebadal a ak áno, tak veľmi málo.

Zaujímavou novinkou pre mňa bola možnosť buď si prvé auto vybrať zo známych značiek, alebo si vyskladať svoje. Samozrejme, zvolil som si skladačku. Dopadlo to celkom fajn, vo svojej podstate na začiatku nemáte veľmi na výber. Škoda len trošku generických a nudných bodykitov. Dúfam, že v budúcnosti pribudnú ďalšie možnosti.

Podme sa teraz pozrieť na režim, kde strávite najviac času, ktorým je kariéra. Zo začiatku to je pekný zmätok. Hra vám predstavuje celé fungovanie kariéry, ktoré dáva zmysel, ale tiež vyvíja dost' psychologický nátlak. Ide o to, že máte svojho sponzora, ktorý vám dáva peniaze a vy ho musíte udržiavať šťastným, prípadne neutrálnym, no rozhodne nie nešťastným. Logické. Vyhrajte preteky, na ktoré on dal svoju pečiatku, že mu na nich záleží a on bude rozhadzovať peniaze na vaše autá a mechanikov! Teda... nie tak celkom. Každý týždeň je niekoľko pretekov a môžete si vybrať iba jedno podujatie. Často sa rozhodujete, či idete na preteky, kde pôjde o sponzora, prijmete mechanikov, alebo si zasút'ažíte o diely.

Mechanici a inžinieri sú dôležití, pretože vďaka nim medzi etapami kvalitnejšie a lacnejšie opravíte auto. Veľmi dôležitá vec, na čo som prišiel tou horšou cestou. Vyhrál som preteky ale rozšrotoval som svoje vozidlo, čo znamenalo drahé opravy a to, že do cieľa som dorazil v „núdzaku“. Bol som v tom, že ukazovateľ spokojnosti sponzora sa posunie doprava (do zelena), avšak prekročené výdaje na opravy celý môj úspech zatienili a na „šťastí“ mi odobralo. Celý týždeň zbytočný a to je rana... Keďže som si nastavil dĺžku trati na maximum a jedno podujatie má deväť etáp, stálo ma to dve hodiny života a nervov. A to všetko iba pre negatívny ohlas. Poteší.



V kariére môžete začať, kde chcete, či už ako „junior“ WRC 2, prípadne skočíte rovno do WRC a teda prvej ligy. Do tej sa viete aj prepracovať, len to bude chcieť kopy času a trpezlivosti. Ak si zvolíte túto cestu, tak hra ponúka naozaj dlhú kampaň. Veľmi dlhú, čo je vlastne dobré.

Lokality a trate musím pochváliť aj skritizovať. Áno, často pôjdete tie isté, len z opačnej strany, alebo dve spojené dokopy, na zábave to však neuberá, práve naopak. Kde-tu si spomeniete, ako z úseku vyt'ažiť maximum, lebo ste sa poučili z predchádzajúcich chýb. Postupne sa aj naučíte, ktoré veci opravovať, ktoré nie, ktoré len ľahko a ktoré je mať dobré v perfektnom stave. Ja som napríklad prišiel na to, že aj karoséria je fajn opraviť, inak si ľahko odhrnete tyčku riadenia. Nastaviť si viete aj intenzitu poškodenia, ale na „reálnu“ som si teda netrúfol.

K tratiam mám asi len tri negatívne postrehy. Štruktúra cesty mi často prišla generická a fádna. Taktiež som si všimol, že auto sa špinilo veľmi čudne. Akoby sa nešpinilo tým, po čom jazdí, ale ako dlho jazdí. Zvyknutý som bol na iné a myslím, že súčasná generácia strojov to dokáže vykresliť v reálnom čase. No a ďalší postreh k tratiam – prišli mi také mŕtve, nič sa tam nedialo. Ešte za

starých čias si pamätám odbiehajúcich divákov z trate, zver alebo ruch okolo cesty. Tu nič. Všetko len také mŕtve bábiky a občas náhodné či nelogické veci pohodené pri kraji vozovky (kto by tam zaparkoval traktor s vlečkou plne naloženou drevom na celý deň?).

Keď už sme pri tom kritizovaní, podotknem aj nie úplne najlepšie technický stav. Na PS5 hra občas trpela poklesom snímkovania a obraz občas tak zvláštne preblikol, resp. akoby sa prelomil v polovici.

Čo som pozeral videá na YouTube, nie je to ojedinelý prípad, vraj to má na svedomí prechod na engine Unreal 5. Dá sa to pochopiť, avšak dúfam, že príde opravná aktualizácia. V dobe písania recenzie ešte rozhodne nebola vonku.

Verdikt

EA Sports WRC je vo svojej podstate výborná hra, ktorá ponúkne neúmerne veľké množstvo zábavy. Pokiaľ si zvolíte dlhšiu cestu, čaká vás zadost'učinenie z dlhého a zaslúženého postupu. Áno, technicky sa dala zvládnuť lepšie a harcovníci si poprflú na niektoré veci, ak ste však rely nehrali dlho, prípadne ako nováčik uvažujete o tomto žánri, kúpou chybu neurobíte. Treba sa však obrnúť trpezlivosťou.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Preteky, simulátor	Codemasters	EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ výber vozidiel	- neživé trate
+ nastavenie obt'ažnosti	- auto sa nešpiní logicky
+ zaujímavé lokality	- počasie nič dokopy nerobí
+ fyzika	

HODNOTENIE:



Super Mario Bros. Wonder

ZÁZRAK V KAŽDOM LEVELI



Žáner 2D plošinoviek je zrejme starší ako väčšina ľudí, ktorí budú čítať túto recenziu. Za prvú hru v ňom je označovaný Donkey Kong z roku 1981, pričom o dva roky neskôr prišiel na trh prvý Super Mario a odštartoval tak začiatok miliardovej IP. Živiť tú istú formulu viac ako 40 rokov nie je ľahký údel, pričom v 2D plošinovkách sme za tie roky zažili už kadečo. Preto som bol trochu skeptický, keď som videl, že najnovší prírastok do série sa volá Super Mario Bros. Wonder, čiže zázrak. No čo za zázrak už len chcú priniesť do osvedčeného a zároveň dost' lineárneho žánru? Vývojári zo spoločnosti Nintendo sú známi tým, že skúšajú. Nie vždy im to vyjde, no to ani zd'aleka neznamená, že prestanú experimentovať. V histórii nájdeme bohatú zásobu nápadov japonského giganta, ktoré nevyšli – či už išlo o hry, alebo napríklad aj o celé konzoly s mizernou reputáciou, ako sú Virtual Boy, ktorým spoločnosť totálne netrafila, prípadne relatívne nedávne Wii.

Aby bolo hneď od začiatku jasné, zlomenie žánru sa nekoná. Super

Mario Bros. Wonder je veľmi dobrá platformovka s množstvom inovatívnych nápadov, no ak by sme sa chceli rozprávať o zázraku v žánri, tak ten spôsobil napr. Fez – každý, kto tento kúsok hral, naň určite tak skoro nezabudne. Wonder v názve odkazuje na jeden z nových mechanizmov, ktoré sa v hre nachádzajú. Ako by každý očakával, Mario s priateľmi žije (ako na začiatku každého dielu) pokojný život a práve je na návšteve v priateľskom Flower Kingdom, keď sa zrazu objaví Bowser. Naozaj nečakané. Po úvodnej škriepke s Bowserom medzi vami a drakom stojí šesť rôznorodých svetov plných nových levelov.

Spoločnosť vám bude robiť kráľ Flower Kingdom (roztomilá húsenica), ktorý vám hneď vysvetlí všetky špecifiká nového kráľovstva a najmä Wonder Flowers. Keď sa ich dotknete, začnú sa diať zázraky. Niekedy je to len výraznejšia zmena vizuálu, napr. sa zjaví nejaký nový typ príšery, no občas ide o výraznú obmenu hrateľnosti úrovne. V každom prípade, vymyslieť nejaký

nový zvrät v každom leveli muselo dať tvorcom zabráť a nemyslím, že tu nájdete dvakrát ten istý. Wonder Flowers sú základným t'ahúňom titulu a ak prejdete level bez toho, aby ste ju našli, bude vám to ľúto a pravdepodobne sa k úrovni vrátite. Jediným dôvodom, prečo by ste sa im chceli vyhnúť, môže byť strach z epilepsie, keďže množstvo Wonder Flowers sprevádzajú blikajúce efekty. Veľmi rád by som vám o nich povedal niečo viac, no nechcem vás pripraviť o prekvapenie.

Pri Wonder Flowers novinky ani zd'aleka nekončia. Mario začal zbierať odznaky a každý z nich mu dáva špeciálnu schopnosť. Odomykáte ich postupne v leveloch, prípadne ich viete nakúpiť v obchode. Keď neuspějete v úrovni, v menu nájdete odporúčania, ktorý odznak by vám tam najviac pomohol. Na výber máte dvojitý skok, power-up na začiatku každého levelu aj záchranu pred pádom do jamy alebo lávy, stačí si vybrať spomedzi asi dvadsiaticich nových schopností. Novou je aj mena fialových mincí, ktoré sa nezamenia



pri každej stovke za ďalší život pre Maria, ale nakupujete za ne veci v obchodoch roztrúsených po mape. Môžete si zaobstarať napr. stojany s charakterom v určitej póze, tie potom umiestnite niekde v leveli a vytvoríte tak checkpoint pre ďalších ľudí, ktorí budú hrať tento level online.

Noviniek sa dočkal aj spomínaný online. Okrem roztomilých checkpointov je zásadnou zmenou to, že si už s ostatnými hráčmi tak neprekážete, pretože každý je na svojej vrstve.

V predchádzajúcom diele bola hra štyroch hráčov náročnejšia, než ak by ste sa snažili level prejsť sami. Vždy, keď sa dvaja ľudia súčasne snažili preskočiť

prekážku, niečo sa nepodarilo a celkovo to bol dosť chaos. Túto situáciu sa podarilo výrazne zlepšiť a multiplayer vám dokonca pripomína políčko na mape, v ktorom môžete otvoriť svoje hry pre ostatných ľudí na internete. No najpríjemnejším multiplayerom je stále hranie viacerých na jednej konzole. Na ovládanie vám stačí jeden Joy-Con, takže s dvomi párnami sa pokojne zabavíte štyria. Objavovanie bláznivých zvrátov v leveloch je ešte príjemnejšie, keď sa máte s kým podeliť.

Každý znalec ságy vie, že tituly Super Mario Bros sa zväčša odohrávajú v Mushroom Kingdom. To, že tentokrát je dejiskom Flower Kingdom, nie je iba o zmene názvu. V tomto kráľovstve žijú

úplne iné bytosti, čo sa odráža najmä na zásobe doposiaľ nevidených nepriateľov.

Neprekáža, že v princípe robia to isté, čo niektoré príšery z predchádzajúcich dielov, vyzerajú inak. No hra, samozrejme, prináša aj nových nepriateľov s novým správaním. Asi najvýraznejším je býk, ktorý sa proti vám rozbehne v momente, ako si vás všimne. Ak si dobre načasujete skok a skočíte na jeho chrbát, odvezie vás bezpečne až k najbližšej prekážke, do ktorej narazí. Mnohokrát sa takto viete dostať aj na miesta, kde by sa inak nedalo.

Vol'nosť pri výbere poradí levelov nie je v sérii úplnou novinkou, no tentokrát nám to tvorcovia uľahčili tým, že každej úrovni priradili obtiažnosť od jednej po päť hviezdčiek. Už na začiatku teda viete, či bude level príjemnou prechádzkou s niekoľkými nepriateľmi, alebo nervy skúšajúcou jazdou, kde vás každé menšie pochybenie vráti na začiatok.

Ďalšou novinkou sú bonusy, ktoré Maria vylepšujú. Začínate klasicky, prvým je stále hríb, ktorý vás zväčší, no ďalej je to pestrejšie. Okrem starého známeho kvetu, ktorý zabezpečí, že môžete strieľať ohnivé gule, je na výber aj Bubble Flower, vďaka ktorej môžete strieľať bubliny. Tie ničia nepriateľov, no takisto na nich môžete na chvíľu vyskočiť a urobiť si platformu tam, kde potrebujete. Nájdete tu aj Drill Mushroom, čo zmení Mariov klobúk na





vrták, ním sa potom viete prekopat' cez prekážky, ktoré vám stoja v ceste.

Na záver je tu Elephant Fruit, ktorý vás (nečakane) zmení na slona. Práve toto vylepšenie dáva na začiatku asi najmenší zmysel, no časom som si ho veľmi obľúbil. V prvom rade je Mario väčší, čo znamená, že ho trať viac nepriateľov a prekážok. Jeho základnou silou vtedy je, že si vie nabrat' vodu do choboty a následne ňou polievať kvety, prípadne chobotou ničiť nepriateľov zblízka.

Pravé čaro sa skrýva v roztomilosti. Všetky animácie Maria ako slona sú dotiahnuté do rozkošnej dokonalosti. Keď chce vojsť do potrubia, zasekne sa v oblasti pása a musí sa pretlačiť, to isté sa udeje, keď sa z neho snaží vyjsť.

Ak sa skrčí, nejakým zázrakom sa mu podarí dostať sa na výšku „nízkeho“ Maria, no o to viac na zemi pôsobí „rozčapene“. V každom prípade, tvorcovia boli na slona mimoriadne hrdí a toto vylepšenie prevláda vždy, keď nie je potrebný iný mechanizmus. Ničoho



nového sme sa nedočkali vo výbere charakterov. Tu vývojári stavili na istotu a okrem Maria a Luigiho si môžete zahrať za Princess Peach, Daisy, Toad v modrej, žltej a ružovej farbe a na záver tu je štvorfarebný výber pri dráčikovi Yoshim. Okrem toho zachovali aj „jednoduchú verziu pre mladšieho súrodca“, čiže hru za Nabbita, ktorého nezrania príšery. Tento mód je naozaj určený najmä

tým, ktorí sa s videohrami ešte len zoznamujú a preskakovanie cez prekážky je pre nich výzvou samou o sebe.

Je zrejme, že z hardvéru Nintendo Switch sa už viac vytiahnuť nedá, napriek tomu pôsobí Super Mario Bros. Wonder živšie a prepracovanejšie než jeho predchodca. Animácie všetkých charakterov aj nepriateľov sú pestré a pri pozornom sledovaní si všimnete množstvo roztomilých detailov.

Keď sa napr. s Mariom priblížite k útesu, začne naznačovať opatrnú chôdzu, pokiaľ rýchlo vojde do potrubia, zostane mu vo vzduchu klobúk a on ho rýchlo uchmatne. Nie je to nič svetoborné, čo by v inom

prípade z nudnej hry urobilo výbornú, ale množstvo detailov novinku zo série Super Mario naozaj posúva na ďalšiu úroveň.

Verdikt

Vyšiel ďalší Super Mario a každý, kto na tomto talianskom klampiarovi vyrastal, vie, čo má robiť. Tí, ktorí by neprešli prvý level Super Mario Bros. so zatvorenými očami, majú skvelú príležitosť naskočiť do 40-ročnej ságy, ktorá je plná kletov a tvorcovia s ňou evidentne majú ešte veľké plány.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D plošinovka	Nintendo EPD	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ posun v kvalite vizuálov, hoci hry na Nintendo Switch už nemôžu vyzerat' lepšie	- tvorcovia vedia, že ďalšiu Mario hru budú nasjkôr dizajnovat' na novú konzolu a nechceli robiť zmeny v hrateľnosti
+ lepší multiplayer	

HODNOTENIE:

★★★★★

Last Train Home

ČESKOSLOVENSKÉ LÉGIE A ICH PRÍBEH O POSLEDNOM VLAKU DOMOV



Pri hre, ako je Last Train Home, je náročné zostať objektívny. Príbeh a zasadenie je o nie až tak vzdialených dejinách dvoch bratských krajín a keď prvýkrát začujete slovenčinu a češtinu, vynorí sa vám úsmev na tvári. Československí legionári, ktorí sa snažia dostať z Ruska po prvej svetovej vojne domov do novovzniknutej spoločnej krajiny, sú témou, ktorá nielenže nemá dostatočné zastúpenie v kultúre, ale vo všeobecnosti sa o nej málo vzdeláva. A keďže legionárom bol aj môj prastarý otec, táto téma je mi o to bližšia.

Množstvo prehliadaných hrdinských príbehov

Last Train Home síce vznikalo za asistencie a dohľadú Československej legionárskej obce aj historikov, no reálnymi postavami a udalosťami je skôr inšpirovaný, než by sa snažil podávať 'presnú výpoveď'. Základná premisa však zostáva a ostatné udalosti sú pre potreby herného deja upravené. Aby sa československí legionári dostali domov do čerstvo vzniknutého Československa, potrebujú prejsť cez ruské územie, ktoré sa

zmieta v občianskej vojne medzi Bolševikmi a Bielym hnutím. Keďže smerom na západ sa situácia výrazne vyostřila, musia sa vydat' na východ do Vladivostoku. A práve úspešná cesta Transsibírskou magistrálou je vašou výzvou a cieľom. Mimochodom, skutočná cesta legionárov z Vladivostoku smerovala rôznymi lod'ami a trasami napr. cez USA, Kanadu, Japonsko, Singapur, Indiu, Egypt až do Talianska a Francúzska, kde nasadli do vlakov a prišli do Prahy. Celá evakuácia zabrala rok a osem mesiacov. Dnes nepredstaviteľné cesty sú plné príbehov, ktoré by si zaslúžili akékoľvek vizuálne spracovanie.

Žánrovo ide o mix taktickej a survival stratégie. Predstavte si niečo ako Frostpunk vo vlaku a pri misiách taktickejšou Company of Heroes na spôsob Commandos. Veteráni si môžu zaspomínať aj na českú klasiku Original War. Väčšinu herného času strávite manažmentom vášho vlaku, kde budete musieť riadiť hneď niekoľko dôležitých aspektov. Okrem základných surovín, ako sú uhlie či jedlo, ide o drevo, kov alebo látku

na vylepšenie jednotlivých vagonov. Keďže sa krajina zmieta vo veľkom konflikte a všetkého je nedostatok, po ceste musíte vlak zastavovať a preskúmať okolité body záujmu. Ide napríklad o rybník, malú dedinku alebo les. Každá lokalita vám môže poskytnúť niektorú z cenných surovín, ale ak sa na vás št'astena neusmeje, legionári sa môžu naspäť vrátiť s prázdnyimi rukami, ba dokonca aj zranení. Ako sa im zadarí, to ovplyvňujú aj povahové črty a fyzické schopnosti jednotlivých legionárov. Pokiaľ je niekto dobrý lovec alebo rybár, určite je vyššia šanca, že sa z lesa či rybníka vráti s žiadaným úlovkom.

Cesta vlakom je postupne ťažšia a ťažšia. Ubúda uhlie aj jedlo, zima je čoraz väčšia a neskôr pri dlhších zastaveniach hrozia aj nálety. Navyše, budete aj v časovej tiesni a pod tlakom sa následne musíte správne rozhodnúť, čomu budete venovať čas, pretože s pribúdajúcimi náročnejšími podmienkami nemôžete navštíviť všetky zaujímavé body na mape. Každé zastavenie vlaku je v podstate riziko, ktorého následky



môžu byť za určitej situácie vážnejšie než to málo surovín, ktoré ste získali skúmaním. Situáciu vám môže uľahčiť vylepšovanie lokomotívy a samotných vagónov. Môžete ich zatepliť, vybaviť pieckou a pripraviť tak na tuhú zimu, alebo pridať viac postelí a navýšiť tak kapacitu vlaku. V prípade lokomotívy zas viete znížiť šancu nehodovosti či množstvo spotrebovaného uhlia. Lokomotívy je počas hry dokonca možné vymieňať za iné s odlišnými vlastnosťami a nakupovať viete aj vagóny. Napríklad špeciálny delostrelecký vagón vie výrazne zjednodušiť misiu, kde stojíte proti väčšiemu množstvu nepriateľov. Ide však o nákupy za značné množstvo financií.

Aby všetko vo vlaku fungovalo, ako má, jeho posádka musí byť priradená na správne posty. Okrem bojových rolí má väčšina legionárov aj svoj post vo vlaku. Nieкто musí lokomotívu riadiť, iný prikladat' uhlie, ďalší liečiť zranených, variť a podobne. Manažmentu legionárov však nepomáha mierne preplnené herné rozhranie, ktoré by si zaslúžilo sprehladniť. Keďže pri každej príležitosti na odchod z vlaku legionárov formujete do roty s minimálne



tromi členmi a snažíte sa maximálne využiť ich schopnosti, často sa stáva, že si vyberiete niekoho, kto sa aktuálne venuje niečomu inému, alebo len listujete zoznamom hore-dole. Hra síce indikuje, že daný pasažier má svoje priradenie, no všimol som si to až neskôr a celkovo čas, ktorý trávim vyberaním, je na dlhšiu dobu. A to najmä preto, že ak dávate dokopy

rotu pre veľkú misiu, musíte niektorých legionárov uchmatnúť z už existujúcich rot.

Výborným mechanizmom je možnosť odomykať nové role pre vašich legionárov. Z vlakového technika sa tak v boji môže stať ostrel'ovač a medik v jednom. Keďže levelovanie prebieha celkom rýchlo, záložné pozície viete mať vždy pripravené. Nesmieme zabudnúť ani na faktor morálky. Počas cesty sú vaši bojovníci často vystavení hrôzom vojny a jazvy si odnesú aj na duši. Niektoré slabšie povahy dokonca získajú aj negatívne povahové rysy. Pomocou pri nízkej morálke môže byť väčší úspech, ale aj alkohol alebo cigarety. Takto na papieri to určite znie ako veľké množstvo manažovania naraz, no svoje prvky hra odhal'uje postupne

a všetko sprevádza vizuálny tutoriál. Ten sa zobrazí pri každom novom mechanizme alebo odomknutej schopnosti a ku všetkým sa môžete dostať v prehľadnom menu.

Taktické súboje pri odhalení vedia dať zabrat'

Druhú veľkú časť hry tvoria bojové misie, pričom primárne v nich ide o posun v príbehu. Musím pochváliť najmä dobre napísané dialógy a atmosféru, s akou do nich vstupujete. Nikdy sa mi nestalo, že by som misiu vnímal ako povinnú jazdu. Vo väčšine prípadov bola náplň zaujímavá a napínavá. Súboje prebiehajú v reálnom čase, ale máte dostupnú pauzu, počas ktorej je možné rozdel'ovať pokyny. Vzhľadom na to, že dostupných bojových zaradení je päť – strelec, zdravotník, granátnik, gul'ometník a prieskumník – postup viete vďaka ich schopnostiam adekvátne nakombinovať. Väčšinou ale budete stáť proti presile a aj lekárnička je pomerne vzácnym zdrojom, takže frontálny útok málokedy prichádza vhod. Lepšou voľbou je tichý postup, keďže vysoká tráva a kríky ponúkajú kryt, kde vás nie je možné vidieť. V tomto bode sa



však prejavuje žalostná umelá inteligencia. Vojaci na zabitia kolegov nereagujú, niekedy stoja a prizerajú sa tomu, ako náložou zničíte zásobovacie auto aj s posádkou a najviac, čo dokážu, je prísť sa pozrieť bližšie, vyhodnotiť, že všetko je v poriadku a vrátiť sa na svoj post. Navyše, priestor, kým vás AI zbadá, je veľmi benevolentný. Stealth je jednoducho najlepšou taktikou, aj keď s častým quicksave a quickload prístupom.

Málokedy možnosť uložiť postup kedykoľvek kritizujem, ale v tomto prípade musím. Napriek tomu, že som si zvolil druhú najťažšiu obtiažnosť (ktorú hra odporúčala), metódou pokus-omyl som sa mohol vyhnúť každej maličkosti. Nepodaril sa mi postup zľava? Skúsím inú uličku. Nevýšiel pokus o tichý prístup? Vyskúšam znova. Hodil som granát o pár centimetrov vedľa? Nevadí, hádžeme ešte raz. Quicksave sa stal mojou najsilnejšou zbraňou a vďaka nemu som dlhý čas neprišiel o jediného legionára, hoci som hraním strávil výraznú dobu. To je v rozpore s tým, v akej atmosfére by sa Last Train Home vlastne mal niesť. Verím tomu, že keby som hru mohol ukladať len v určitých bodoch, prípadne v dopredu vývojármi nadefinovaných momentoch, pridalo by to na autenticite beznádejnosti a zároveň opatrnosti. A ak by niekomu takýto prístup nevoňal, môže zvoliť ľahšiu možnosť, kde by ukladanie bolo povolené.

Keď už dôjde na ostré boje, bez využitia krytu je to samovražda. Podobne ako v Company of Heroes vojakov viete poslať do krytu napríklad za plot alebo vrecia s pieskom. Túto možnosť však nemáte vždy a nepriatel'ia sa vás budú snažiť obísť, prípadne útočiť z viacerých strán. Pripravenie pred väčším bojom je preto na mieste. Gul'omety sa dajú rozložiť, aby pokryli väčšiu plochu, granáty zase slúžia ako dobrý štart prestrelky. A aj ústup vie byť vhodná taktika, najmä ak ste na cestu uložili míny. V súbojoch vie pathfinding občas potrápiť ako umelú inteligenciu, tak aj vašich



vojakov. Zaseknúť sa môžu o prekážku na ceste, prípadne jeden o druhého, no nedeje sa to často. Otravné je to najmä pri stealthe, keď sa nepriateľ z ničoho nič otočí, lebo vybočil z vopred zadaného trasy. V neskorších fázach hry príde aj na ťažšiu techniku, ako sú obrnené vozidlá, delá či tank. A ak v nich nie je posádka nepriateľ'a, môžete si ich uchmatnúť pre seba a taký tank vie cestu vpred výrazne zjednodušiť. Bojové misie sú zábavné, nápadité a čas pri nich plynie, ani nevíete ako.

Aj keď je hra na relatívne dlho a cestovaním do Vladivostoku môžete pokojne stráviť štyridsať hodín, obsah sa niekedy od polky začne recyklovať. Mimo hlavných misií tak robíte v podstate to isté a väčšia variabilita by neuškodila, hlavne pri bočných aktivitách. Veľkú pochvalu si najmä v dnešnej dobe zaslúži stav hry, kde som nenarazil na žiadny pád, väčší bug či technický problém. Naozaj nevídané, najmä na rozsah a jednotlivé aspekty titulu.

Last Train Home vzhľadom na svoje hardvérové nároky vyzerá až prekvapivo dobre. Poháňa ho Unreal Engine 4 a bez DLSS som na najvyšších detailoch mohol hrať v

1440p bez akýchkoľvek prepádov v snímkach za sekundu, pričom nedošlo ani na žiadne trhanie obrazu. Výtvarný štýl si drží svoju identitu a príbeh sprevádzajú štylizované kresby, ktoré skvele zapadajú do atmosféry hry. Ukončenie kapitoly dokonca sprevádza hrané video, ktoré zobrazuje dianie vo vlaku. Celkovo na audiovizuálnom spracovaní cítiť vyššiu úroveň, než sme bežne zvyknutí. Čerešničkou (hlavne pre nás a bratov susedov) na torte je dabing. Nevie, či som vlastne slovensky dabované postavy vôbec niekedy v hre počul, no ide o príjemný bonus.

Verdikt

Z Last Train Home je cítiť, že bol pripravovaný s citom, rešpektom a poctou. Brnenskému štúdiu Ashborne Games sa podarilo vytvoriť veľmi kvalitnú stratégiu, ktorej úspech by som si prijal aj mimo našich končín. Skladá sa z dvoch chytľavých herných komponentov, ktoré sa skvele dopĺňajú a až na pár výčítiek je to kvalitná cesta až do konca. Audiovizuálne spracovanie je výborné, hardvérové nároky prívetivé a celé to fičí dokonca bez technických problémov. Titulu by však určite pomohlo balansovanie obtiažnosti, samotných herných mechanizmov či správanie umel'ej inteligencie. Nič, čo by sa nedalo vyriešiť updatmi po vydaní hry.

Juraj Vlha



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival stratégia	Ashborne Games	THQ Nordic

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra a zasadenie deja	- biedna AI nepriateľ'ov
+ chytľavá hrateľ'nosť	- stealth ako taký
+ výborný technický stav	

HODNOTENIE:



Like a Dragon Gaiden

KAŽDÝ MAFIÁN RAZ NAPOKON POVIE POSLEDNÉ ZBOHOM



Vec sa má tak, že aj to pre vás najplnohodnotnejšie remeslo, či si už pod tým slovom predstavíme háčkovanie alebo vybijanie zubov členom znepriatelených gangov, vám môže skôr či neskôr ísť po čase už poriadne na nervy, a to dokonca až tak, že sa s tým rozhodnete skončiť. Spôsobov, ako to ukončiť, je mnoho. Bud' s tým jednoducho seknete, alebo svoje vedomosti posuniete na nejakého svojho učňa, alebo trebárs, a čo predpokladám, že ide o raritnejšiu vec, je, že budete predstierať svoju vlastnú smrť. Iste, ak sa venujete rezbárstvu, asi by ste do takýchto netradičných riešení nešli, aj keď neviem, nie som rezbár, no ale ak ste bývalý člen Jakuzu, tak vám takáto radikálne vyparenie sa môže prísť veľmi vhod. Obzvlášť ak ste Kazuma Kiriju, hlavný hrdina série Yakuza, respektíve Like a Dragon.

Ten už svoje posledné zbohom síce povedal v Yakuza 6: The Song of Life, no dnes už vieme, že len dočasne, nakoľko

sa ho tvorcovia pokúsili vzkriesiť predsa len ešte raz. Like a Dragon: The Man Who Erased His Name bolo pôvodne plánované ako len DLC pre monštruózne sa javiaci hlavný chod Like a Dragon: Infinite Wealth, no to sa časom rozšírilo do takých rozmerov, že sa ho SEGA rozhodla vydať ako plnohodnotnú hru (hoci je znateľne kratšia než predchádzajúce hry série). Či to bol dobrý nápad alebo nie, na to si už musíte odpovedať sami, avšak ja si myslím, že Like a Dragon Gaiden je viac menej dôstojnou rozlúčkou s jedným z najlepších herných hrdinov vôbec. Avšak ani náhodou to nie je najlepšia Yakuza/ Like a Dragon a už vôbec nedosahuje kvalít spriatelenej série Judgment, preto hodnotenie 4 hviezd berte skôr ako 3 a trištvrte. Je to predsa len stále spin-off. A v porovnaní s pred pár mesiacmi recenzovaným spin-offom [Like a Dragon Ishin!](#) ide o niečo lepšiu hru.

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name stavia na rovnakých

princípoch ako predchádzajúce hry série. Máte tu príbeh, ktorý sa zdá najskôr veľmi jednoduchý, no napokon sa poriadne zamotá a prinesie hneď niekoľko zaujímavých zvrátov. Máte tu otvorené prostredie mesta posiateho chuligánmi, ktorí sa s vami veľmi radi pustia do bitiek, hromadou minihier pre spríjemnenie chvíľ, reštaurácií pre doplnenie si zdravia a obyvateľov, ktorým je treba pomôcť. Máte tu niekoľko bojových systémov a odomykanie skillov. A napokon tu máte aj tony achievementov pre achievement hunterov, ktoré je treba splniť, aby sa ich (alebo aj vaša) hladina OCD nerozbúrila ako more pri podmorskom zemetrasení. Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name je typickou hrou série s prvkami, ktoré, ak ste niekedy nejakú hru Yakuza/ Like a Dragon hrali, určite poznáte.

O príbehu by som sa veľmi podrobne rozprávať nechcel, nakoľko všetko zaujímavé, čo by som napísal, by



sa dalo považovať za spoiler. Dej a predovšetkým Kazuma je tradične záдумčivý s množstvom scén s osudovým posolstvom. Ved' to poznáte, všetky tie kamerové zábery zblízka snímacie tváre postáv, ktoré sa pri tom tvária buď drsne, melancholicky, alebo odmerane. Ako som už písal, spočiatku je pomerne jednoduchý a priamočiary, no neprejde veľa času a už sa to začne tradične poriadne zamotávať, ako sa to na hru typu Yakuza patrí. Suma sumárum, príbeh nie je žiaden Pán prsteňov, ale v rámci žánru je v poriadku. Platí tu, čím viac ste si doteraz s Kazumom zažili, tým viac by ste všetky tie malé nuansy deja mali oceniť.

Na rozdiel od Yakuza: Like a Dragon a pripravovaného Like a Dragon: Infinite Wealth, ktoré sú už t'ahovými RPG, je táto hra stále brawlerom v reálnom čase. K dispozícii sú tentokrát len dve súbojové štýly – Agent a Yakuza. Každý zo štýlov ponúka svoje vlastné odomykateľné skilly a pohyby, či špeciálne útoky.

Súbojový systém ako taký je oproti Ishin! našťastie o dost' svižnejší a je zábavný, no musím povedať, že nemá na ladnosť a plynulosť takmer do dokonalosti vyšperkovaného systému v takom Lost Judgment. V tomto sa The Man That Erased His Name príliš nelíši od predchodcov. Trocha ma ale mrzí, že chvíľu potrvá, kým vám príbeh dovolí odomknúť si ďalšie skilly, než tie, ktoré máte na úplnom začiatku.

Každá hra Yakuza je známa svojimi vedľajšími aktivitami. Tieto hry sú minihrami doslova posiate, a pritom aj tie minihry sú rozdelené do kratochvílnych, ktoré zabavia na pár sekúnd alebo pár minút a na tie, ktoré sa rozvíjajú naprieč celou hrou a slúžia akoby protiváha hlavnej hrateľnosti. Z tých drobných

spomeniem napríklad mahjong, očko, šípky, karaoke a podobne, čiže minihry, ktoré ste už v sérii určite hrali. Môžete tu hrať aj automatové hry ako Sonic Fighters, Sega Racing 2 alebo Motor Raid, teda automatovky, ktoré už boli videné v predchádzajúcich hrách série, respektíve jej spin-offoch.

Ak ste to už niekedy všetko absolvovali, nebojím sa povedať, že mnohé z nich možno už ani neskúsite, a možno sa zabavíte na pár chvíľ. SEGA by sa už totiž mohla zamyslieť a priniesť nové automatové hry, ktoré by pôsobili sviežo a nie len ako kopírka predchádzajúcich nápadov. Snáď sa mi to s Infinite Wealth aspoň z časti splní.

Čo sa tých do hrateľnosti hlbších a dlhotrvajúcich vedľajších minihier týka, tu je už zábava omnoho výraznejšia. Vracajú sa preteky vreckových autíčok Pocket Circuit, ktoré sa naposledy objavili v remaku jednotky Yakuza Kiwami.



Sú to preteky na vopred definovaných dráhach s malými terénymi autičkami, ktoré môžete vylepšovať a vymieňať im mnoho súčastí, čo má zásadný vplyv na ich účinnosť voči súperom.

Je tu taktiež Coliseum, kde môžete nielen bojovať sám ako postava, ale taktiež si zháňať nových bojovníkov a vytvárať s nimi tímy pre tímové bitky. Táto v úvodzovkách minihra má niekoľko módov ako turnaj, špeciálne zápasy a podobne. Bojovníkov môžete aj levelovať a robiť z nich užitočnejšie stroje na zabíjanie. Áno, zabíjanie. Sú to totiž súboje v klietke na život a na smrť.

Tretím a azda a aj najväčším vedľajším, ktorý je v podstate prepojený s hlavnou náplňou je sieť Akame. Po uliciach sa potľka mnoho bezdomovcov alebo aj úplne obyčajných zúfalých ľudí, ktorým je treba pomôcť. Sieť Akame tieto požiadavky monitoruje a vysielá vás ich splniť.

Čím viac požiadaviek splníte, tým vyšší level Akame má a tým sa vám odomykajú aj nové možnosti investovania, napríklad do obchodu Akame, ktorý vyššími investíciami nadobudne užitočnejšie veci na pulte. Bohužiaľ, v tejto časti je hra veľmi lacná a pracuje len s obyčajnými fetch questami, čo znamená, že v drvivej väčšine musíte len niečo niekomu doniesť a pritom to niečo sa nachádza len pár metrov od neho v obchode. Je to t'ážký filler, ktorý by snáď už v hrách z roku 2023 predsa nemal ani existovať.

Sieť prevádzkuje mladá, v úvodzovkách, aktivistka Akame, ktorá vám predsa len z času na čas ponúkne aj riešenie requestov, čo



sú príbehové verzie týchto fillerov s omnoho zábavnejšou hrateľnosťou a predovšetkým vypointovaním ich dejov. To sú už tie príbehové vedľajšáky, ktoré tak na sérii Yakuza/ Like a Dragon dlhé roky milujeme.

Dokážu byť zábavné, dokážu byť smutné, dokážu byť prekvapivé. Jeden z takých requestov je ísť preskúmať nový podnik Heavenly, ktorý, ako sa ukáže, je klub, v ktorom s vami bude pri stole sedieť hosteska.

Zvrátené na tom je, že tá hosteska (alebo tie hostesky, nakoľko je ich viac) je prednatočená skutočná žena, ktorá bude reagovať na to, čo jej budete vravieť. Veľký bizár a veľká úchylnosť, pri ktorej som sa necítil vôbec dobre. Samozrejme, do tohto podniku môžete

chodiť aj nad'alej a získavať si srdcia miestnych ...ehm... živých hostesiek.

Na Like a Dragon: The Man Who Erased His Name už vidieť technickú zaostalosť používaného enginu. Zdráham sa povedať, že hra vyzerá pekne. Nie, hra nevyzerá pekne. Hra vyzerá maximálne tak funkčne, no to, čo možno ešte tak fungovalo pred dvoma-troma rokmi, dnes už neobstojí. Hoci mám pocit, že hra vyzerá horšie, než staršie počiny ako Lost Judgment, alebo už spomínaný pripravovaný Infinite Wealth. Je to spin-off, dokonca pôvodne DLC, a tak si viem dobre predstaviť, že tá hra nemala až takú prioritu, čo sa rozpočtu týka, no tomu mala podľa mňa odpovedať potom aj cena hry. Hra síce stojí len 49,99 eur, čo je o dosť menej, než ako stoja dnes priemerné AAA hry, no keď si vezmete

najkrajšiu hru súčasnosti Alan Wake II, ktorú si môžete kúpiť za rovnakú cenu, tak vás to prinúti zamyslieť sa. Ale nedá sa povedať, že by tvorcovia nereflektovali realitu, keďže nová hlavná hra série Infinite Wealth stojí o celých 20 eur viac.

Like a Dragon: The Man Who Erased His Name je záverečnou bodku za životom jedného veľkého herného hrdinu, ktorý tu, pravdepodobne, už skutočne naposledy rozdáva kopance, čo by zložili aj slona. Nie je to ale úplne dokonalý počín, ktorý by si Kazuma azda naozaj zaslúžil pri svojej poslednej ceste, nakoľko obzvlášť tie trápne fetch questy sú priam degradáciou osláv jeho osoby a graficky už engine t'ahá za kratší koniec.

Našťastie tu je väčšia časť toho dobrého, ktoré napokon z Like a Dragon Gaiden robia hru hodnú odporúčania. Len ak ste fanúšikom série, tak sa ešte musíte pripraviť na to, že občas sem a tam zažijete pocit déja vu.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ herný príbeh	- zastaralejšia grafika
+ Pocket Circuit, Coliseum, Akame Network	- primitívne fetch questy
+ súbojový systém stále zábavný	- minihry by si už žiadali refresh

HODNOTENIE:





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

Kúpite 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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

RoboCop: Rogue City

NÁHRADA ZA KATASTROFÁLNY TRETÍ FILM PO TRIDSIATICH ROKOCH



RoboCop síce nie je tak populárny akčák 80. rokov ako ostatné klasiky typu Terminátor alebo Rambo, no dystopický svet a najmä jeho hlavný hrdina ponúkajú veľa priestoru pre kreatívne štúdio. Tým poľským Teyon jednoznačne je, o čom svedčia aj ich predchádzajúce hry, ktoré sa zamerali na práve vyššie spomínané kultové postavy. Kvalitatívne to však hlavne v prípade Ramba nebolo nič extra, pričom práve RoboCop: Rogue City vyzerá, že chytili ten správny smer.

Vernosť na maximum až po RoboCopove „Trouble“

Rogue City nie je titul pre masu a ani sa ním nesnaží byť. Vývojári dobre vedia, na koho cieľia a idú do toho naplno. Vernosť a poklona predlohe je cítiť zo všetkých strán. Či už je to farebná paleta, reklamy, produkty, rôzne odkazy, postavy, ale aj sarkastický čierny humor. Jednoducho,

všetko dýcha atmosférou filmov. Peter Weller si navyše zopakoval svoju úlohu RoboCopa, takže aj jeho hlas prispieva k pocitu, že ide o seriózne pokračovanie.

Dej je zasadený medzi druhý a tretí diel trilógie, pričom do Detroitu sa dostal nový zločinec. Nový chlapík, ako znie jeho meno, má v hrsti kadekoho aj na najvyšších pozíciách polície a politiky. Samozrejme, ostáva to na RoboCopovi, aby ho odhalil a prekazil jeho diabolské plány. Aby toho nebolo málo, treba k tomu pridať aj štipku sprisahania, posttraumatický syndróm a máte čo vyšetrovať.

Hra prekvapivo nie je typickou lineárnou strieľačkou zo starej školy, ako by ste možno očakávali. Samotné strieľanie a akčné sekvencie tvoria odhadom dve tretiny náplne a zvyšok je detektívna práca, rozhovory a aj únavné chodenie.

Jednotlivé misie sa skladajú z návštev rôznych lokalít, ktoré ponúkajú aj bočné cestičky, pričom nahliadnuť môžete aj do niekoľkých interiérov. RoboCop, verný svojej predlohe, žiaľ, nevie behať, zohnúť sa či skákať.

Skúmanie otvorených lokalít preto vie byť často úmornejšie, než by hráč čakal. Našťastie, časť Detroitu, ktorú opakovane navštívite, je pomerne živá a často po ceste natrafíte na bočnú úlohu alebo nejaký incident, takže vašu pozornosť vždy niečo upúta. Po úspešne dokončenej misii vás čaká návrat na policajnú stanicu spolu s vyhodnotením, ako sa vám darilo.

Následne dostanete ďalší brífing, prípadne pomôžete kolegom s menšími úlohami. Striedanie akčných sekvencií s policajnou prácou tempu hry nijak neuškodilo, práve naopak. Pre mňa je

tento prístup ideálny a tých približne 17 hodín som sa dobre zabával.

Čo by to bol za akčák v štýle 80s bez poriadnych prestreliek?

Akcia je ako z reklamy na čokoládu Forte - „To je mäso!“. Naozaj, v Rogue City sú prestrelky masaker, kde pozostatky nôh, rúk či rozstrelených hláv spolu s kusmi omietky, zlomeného nábytku, skla a ostatných predmetov nebude chcieť odpratávať žiadna upratovačka. Pomáha tomu aj prehnaný fyzikálny model, pri ktorom telá, prípadne ich časti lietajú cez celé miestnosti. Aj zásah z obyčajnej pištole je evidentný a nepriatelia na zásahy často verbálne reagujú. A ako bonus, RoboCop so svojou silou nemá problém niekoho schmatnúť a hodiť do ostatných nepriateľov, prípadne o strop. Ďalším faktorom sú explózie, keďže všade je obrovské množstvo výbušných sudov či propánových bômb, ktoré môžete aj hádzať. Taký kovový kontajner sa zase dá použiť ako provizórny štít a následne zmeniť na lis pre všetko medzi ním a stenou. V skratke, keď sa situácia upokojí, máte pocit, že sa bojiskom prehnal hurikán.

Nástrojov na vysporiadanie sa s gangstermi Detroitu je celá plejáda, no najvernejšou zbraňou aj tak zostáva klasická pištoľ Auto 9, ktorá sa schováva v nohe RoboCopa. Okrem nej sa vám do rúk dostanú rôzne druhy brokovníc, útočných pušiek, samopalov a aj niekoľko špeciálnych kúskov s výbušnými vlastnosťami. Avšak proti vylepšenej Auto 9 (hlavne v neskorších fázach hry) sú ostatné strelné zbrane v podstate len pre efekt. Vernú pištoľ viete upraviť inou základnou doskou s rôznymi čipmi, vďaka čomu z nej získate napríklad plne automatickú zbraň na úrovni bežného rotačného gul'ometu.

Okrem modifikovania Auto 9 hra obsahuje aj strom schopností, pričom ako prvú určite vylepšíte dedukciu, pretože na poslednej úrovni vám zvýši množstvo získavaných skúsenostných bodov až o tridsať percent. Tie, mimochodom, získavate za všetko, čo urobíte. Dokončené misie, bočné úlohy, ukončené vyšetrovanie či nájdené dôkazy a, samozrejme, aj za samotnú pacifikáciu nepriateľov. Okrem toho si môžete odomknúť rôzne vylepšenia ako štít, zosilnený pancier odrážajúci gul'ky, tlakovú vlnu, vylepšené skenovanie či spomalenie času. Priznajte sa, kedy naposledy ste hrali strieľačku obsahujúcu bullet-time, alebo teda klasické spomalenie času ako z Matrixu?



Pokiaľ sú vašimi oponentmi ľudia, hra exceluje a ukazuje to najlepšie, čo môže ponúknuť. Situácia sa však mení, ak sa proti vám postavia iné robotické mašiny. Prvý súboj s ED-209, známym aj z prvého filmu, bol veľmi bolestivý, zdĺhavý a nezáživý. Možno aj kvôli mnou zvolenej úrovni náročnosti, no tzv. „bullet-sponge“ nepriateľov v hrách, do ktorých len vsypete jeden zásobník za druhým, naozaj nemám rád. Týchto situácií, našťastie, nie je veľa a primárne sa postavíte proti niekoľkým frakciám gangov či špeciálnych jednotiek.

Lesk kovu na RoboCopovi je vďaka Unreal Engine 5 o úroveň vyššie

Po technickej stránke je RoboCop nezvyčajný kúsok. Na jednej strane je postavený na Unreal Engine 5, čo so sebou prináša množstvo benefitov oproti hrám minulej generácie. No keďže sa stále radí medzi prvé tituly poháňané týmto motorom, trpí aj všetkými čerstvými neduhmi. Niektoré textúry sú až absurdne realistické a množstvo detailov vie ohúriť, avšak niekedy trvá aj niekoľko sekúnd, kým sa korektné načítajú, pričom tento proces prebieha po blokoch, či už veľkých napríklad na ceste, alebo malých na oblečení postáv. To sa týka aj dohľadnosti - aj keď ju v nastaveniach vymaxujete, pri kráčaní vidíte, ako sa scenéria pred vami postupne mení a viditeľné je to najmä na svetelných efektoch, ktoré sa akoby zrazu objavujú. Na škodu je aj chýbajúca podpora hardvérového nasvietenia technológiou Lumen. Jej softvérová verzia je nedokonalá a za určitých okolností spôsobuje vizuálne artefakty, ktoré pôsobia rušivo. Titul tým pádom neobsahuje žiadnu podobu raytracingu alebo pathtracingu. Nepotešia ani bugy, pričom niektoré

mi znemožnili v hre pokračovať a pri jednom, ktorý sprevádzal pád celej hry, som musel navštíviť aj Steam fóra, aby som zistil, či vôbec má riešenie. Optimalizácia je, našťastie, oproti trendu roku 2023 dobrá a aj na 3070 Ti sa RoboCop: Rogue City hýbal nad 60 snímkach za sekundu pri maximálnych detailoch. Hudobných motívov je pomenej, no ide najmä o skladby z filmov alebo ambientné tóny zmiešané s ruchom mesta. Zvuky sú rovnako ruka v ruke s filmom a pokiaľ si ho pustíte pred hraním, nepoznáte rozdiel.

Verdikt - Id Buy That For A Dollar!

Ako film prijal svoj bečkový údel a stal sa klasikou, verím, že to isté sa bude dať časom hovoriť o Rogue City. K zdrojovému materiálu autori pristúpili najlepšie, ako mohli a vytvorili chytľavý a atmosférický titul, ktorý je plný nadupanej akcie. Poteší aj množstvo obsahu nad rámec bežnej lineárnej strieľačky. Škoda niektorých slabších momentov, bugov a technickej stránky. Napriek tomu hodnotím s privretým okom vyššie a dúfam ak nie v pokračovanie, tak aspoň v rovnaký trend pri ďalších tituloch od štúdia Teyon.

Juraj Vilha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Teyon	Dead Good PR

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborné spracovanie predlohy	- bugy a technické problémy
+ parádna atmosféra dystopického Detroitu	- problémy spojené s enginom
+ skvelá a efektná akcia	

HODNOTENIE:



Call of Duty: Modern Warfare III

JE TO DLC, ALEBO PLNOHODNOTNÁ HRA?



Ak čakáte odpoveď na otázku z nadpisu, vedzte, že tá je jednoduchá – ani jedno. Na tretí diel reštartu série som sa tešil tak, ako sa teší môj trojročný syn na Vianoce, pričom už po dokončení druhého dielu (ktorý odporúčam určite si kúpiť aj s jednotkou) som sa nevedel dočkať, ako sa do príbehu opäť vrhnem. Áno, som jeden z tých, ktorí singleplayer Call of Duty žerú a nehanbím sa za to. No pri trojke to so mnou išlo ako na húsenkovej dráhe. Raz som sa tešil, potom som bol zmätený a následne som sa opäť radoval...

Príbeh má potenciál a dokonca aj koniec je zaujímavý

Isto ste počuli, že vývojári urobili tento diel za rekordný čas, tvorba Call of Duty: Modern Warfare III im totiž zabrala iba približne šesťnásť mesiacov. To je obdobie, za ktorý sa síce poriadny AAA titul dá vytvoriť, no o celom procese môžeme polemizovať. Má všetko, čo má takáto hra mať? Je

dĺžka dostatočujúca? Neobsahuje bugy? Nie je to copy & paste z histórie?

Po prvom spustení vás čaká launcher celého COD a priznám sa, že z tejto funkcie, ktorú Activision prináša, som bol celkom zmätený. Teda, viem, že o podobné veci nás obohatili už v minulosti, ale nepáčili sa mi a tak som ich akosi vytesnil z pamäte. Launcher vám dá na výber, či si zahráte singleplayer, alebo dáte prednosť multiplayeru. Ak kliknete na hru pre jedného hráča, spustí sa vám v podstate ďalšia aplikácia, tá sa opäť načítava a načítava a vy potrebujete pevné nervy a najmä SSD disk.

Na príbehovú časť som sa nesmierne tešil. Začiatok bol fajn a všetko bolo ako kedysi. Spočiatku som si ani nejak nevšimol, či sa tu podpísal čas vývoja. Teda, až do momentu, keď sa spustila misia v akomsi malom battle-royale, resp. na minimapke s otvoreným svetom. Chvilu som rozmýšľal, či som omylom nepustil nejaký kooperačný mód – alebo

čo má toto znamenať? Kde je moja obľúbená koridorová akcia, pri ktorej si oddýchnem a poriadne zastriem? Nikde, prišiel sem akýsi nový hybrid.

Minimapky sú zaujímavé, no do COD mi príliš nepasujú

Nič sa nedeje, povedal som si a hral som ďalej. Tieto misie ma však neskutočne hnevali. Svet je otvorený a väčší a môžete mať voľnú ruku. Na mapke máte úlohy, ktorými je zničenie troch helikoptér na rôznych miestach.

No a vy so svojou postavou proste idete, snažíte sa nebadane zakrádať, ale nepriateľ akoby mal röntgenové oči a uvidí vás na veľkú diaľku, čo znamená, že po vás začne strieľať a spustí sa poplach. To ma poriadne hnevalo, lebo som nevedel, či to tak má byť. Alebo robím niečo zle ja? No nič, povieť si, tak bude prestrelka. Vystrielate okolie, obrovským výbuchom odpálite vrtulník, všetko utíchne a idete ďalej. Na mape

sa všetci o pár stoviek metrov d'alej tvária, akoby sa nič nedialo a hľadajú opäť. A vy ste presúvate k d'alšej úlohe a zažívate rovnaký scenár.

Najviac ma ešte zmiatli akési truhlice, v ktorých sa nachádzali lepšie a lepšie zbrane – teda, mali fialové, oranžové, zelené časti. Mali tieto veci pre mňa predstavovať skutočnú výhodu, alebo som sa len mal tešiť z farieb a pocitu, že mám opäť lepšiu a vymakanejšiu zbraň? Musím ich vôbec zbierať? V hlave sa mi vírilo toľko otázok a ja som na ne nevedel rýchlo nájsť odpoveď. Navyše, tie boli iba v tomto type misí.

Našťastie, tieto otvorené mapy striedajú koridorové misie, nejaká tá misia, kde z lietadla odpaľujete rakety, či misia s prísnyim stealthom. Striedajú sa rôzne typy a doba plynie. Príbeh prejdete za približne päť hodín, čo je naozaj málo. MW II pritom mal príbeh nastavený solídne, na osem hodín. Nie je to veľa, viem, ale oproti tomu, koľko trvali iné kúsky zo série, to bol posun vpred. A teraz sa tvorcovia vrátili pod šesťhodinovú hranicu.

Čo sa týka samotného príbehu, ten je v Modern Warfare III v podstate fajn. Starí známi hrdinovia, pár zratov, pekné animácie medzi úlohami, chvíľky napätia a aj potitulková scéna. To je všetko super, no za uvádzaciu cenu by som čakal niečo viac. A tu sa snažili tvorcovia opäť stavať na multiplayer.

Zachráni to hra pre viac hráčov?

Multiplayer je opäť solídny, ako to bolo doposiaľ. Aj predchádzajúce diely som



mal kvôli nemu celkom rád. Musím sa taktiež priznať, že Call of Duty je jediná multiplayerová strieľačka, v ktorej viem ako-tak uhrat' hru. Skúšal som napr. taký Battlefield 2042, no tam som bol iba obyčajný chodiaci terč. A tu si proste viem nájsť seberovných. Je to lepším matchmakingom? Netuším, ale celkovo mi to sedí oveľa viac.

Máp a módov je tu požehnané, spomeniem napríklad 6v6, 10v10, Invasion mód a podobne. Každý z nich je niečím iný a zaujímavý. Ako bonus tu nájdeme aj prerobené mapy zo starého COD (z toho ešte pred remakom, samozrejme).

Aj tu si časom odomykáte rôzne vylepšenia zbraní, levelujete si ich a vďaka tomu ich viete viac upravovať. Multiplayerové mechanizmy ostávajú v podstate rovnaké, ako ich poznáte z predchádzajúceho dielu, čo je dobré. Operátorov je tu tiež kopa a nestane

sa tak, že by ste si svoj vizuál, resp. skin do hry nenašli. No a Battlepass, rôzne eventy a možnosť minúť nejaké tie peniaze pomocou mikrotransakcií robia multiplayer záležitosťou, ktorá dobu hrania Modern Warfare III o niečo predĺži. A to je fajn.

Záverečné hodnotenie

Škoda, že tvorcovia nového Call of Duty šetrili na singleplayeri a dobu vývoja o niečo nenatiahli. Misie na mapách pôsobia ako jednoduchá záplata, ktorá je, žiaľ, dobrá pre vývojára, nie pre hráča.

Ten je zvyknutý skôr na koridorové misie a tento nový typ mu nemusí sadnúť. Do toho si pripočítajte kratšiu dobu, normálnu cenovku hry a máme tu nahnevanú komunitu, ktorá potom bombarduje rôzne webové stránky negatívnymi recenziami. Scenár príbehu je pritom napísaný výborne a grafika je nádherná. Zamrzí, že tomu celému nesekunduje kvalita, na ktorú sme boli kedysi zvyknutí. Multiplayer sa snaží Call of Duty: Modern Warfare III zachrániť a pomerne sa mu to darí, no to nie je všetko, čo dnes hráči chcú. Prosím, nabudúce zapracujte na singleplayeri – to je to, čo primárne chceme.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Sledgehammer G.	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná grafika	- dĺžka singleplayerovej časti
+ fajn scenár príbehu	- launcher hry
+ multiplayer je na veľmi dobrej úrovni	- umelá inteligencia nepriateľov
	- cena

HODNOTENIE:



Alan Wake 2

TRAGICKÝ OSUD OBALENÝ V STRACHU



Trinášť rokov. Tak dlho trvalo štúdiu Remedy, kým sme sa dočkali pokračovania Alan Wake. Má to prozaický dôvod. Nie je to dôsledkom toho, že by hra bola vo vývojárskom pekle, ale skôr toho, že nebola komerčne až tak úspešná a skôr išlo o titul, ktorý si získal malú, no vášnivú fanúšikovskú základňu. Dobrou správou však je, že toto čakanie naozaj stálo za to.

Napriek tomu, že Alan Wake 2 je pokračovaním, na svojho predchodcu sa veľmi nepodobá. Remedy sa totiž vo svojej blahosklonnosti rozhodlo, že napätia bolo v jednotke príliš málo a preto z dvojky urobilo štandardný survival horor. A aj keď mnohí budú s touto zmenou subjektívne nesúhlasit', v konečnom dôsledku sme sa dočkali lepšieho produktu, ktorý má jasne nastavené mantinely a dokonale medzi nimi kľučkuje.

Alan Wake 2 sa odohráva trinášť rokov po udalostiach jednotky, čo je asi odkazom na vyššie spomínaný fakt, kedy prvý diel vyšiel. V hre sa však prekvapujúco

nechopíme Alana Wakea, ale agentky FBI menom Saga Anderson, ktorá je so svojím partnerom Alexom Caseyom (s tvárou Sama Lakea a hlasom Maxa Payna) privolaná do Bright Falls kvôli zvlášť brutálnej vražde. Veľmi skoro sa ale ukáže, že ide o naozaj jedinečný prípad, ktorý má priame spojenie s našim obľúbeným spisovateľom. Ten túto dvojicu doslova využíva vo svojom hororovom príbehu, ktorý sa pred ich očami mení na skutočnosť.

Nebojte sa, hra, samozrejme, nezabudla ani na Alana. Vývojári efektívne ponúkajú zrkadlový príbeh dvoch postáv, ktorých činy vplyvujú na toho druhého cez udalosti a procesy, ktoré sa nedajú označiť inak ako nadprirodzené. Tu sa Remedy naskytla skvelá možnosť osviežiť hrateľnosť faktom, že môžete ovládať dve rôzne postavy. A odhliadnuc od toho, že každá z nich je vo vlastnom prostredí a má k dispozícii vlastné zbrane, aj ich svety sú úplne odlišné – či už po stránke vizuálu, alebo samotného prístupu k hraníu. Zatiaľ čo Saga je agentka FBI a zameriava sa

na riešenie zločinov, postupnú dedukciu a profilovanie svedkov, tak Alanova časť hrateľnosti sa zameriava na fakt, že je spisovateľom. Dokáže tak meniť svoje okolie šmahom „pera“ a ovplyvňovať svet okolo seba spôsobom, akým to Saga nevie. Je to skvelá symbióza ich povolání za účelom toho, aby ste sa nenudili, pričom to funguje do konca.

A to aj napriek tomu, že prostredie v hre nie je až tak veľké. Tu svoje čaro pridáva aj rozprávanie príbehu, ktoré uľahčuje fakt, že sa musíte vracat' na rovnaké miesta.

Efektívne sa Alan Wake 2 skladá z dvoch základných prostredí. Saga sa pohybuje v Bright Falls a jeho okolí, Alan zas v hororovej verzii New Yorku. Ide však o prípad kvality na úkor kvantity. Remedy sa totiž podarilo vytvorit' prostredia s tak skvelou „dušou“, že pridávat' niečo navyše by prinieslo viac škody ako úžitku. Navyše, ak ste hrali Control, tak určite spoznáte aj prepojenie na túto hru cez tzv. Remedy Connected Universe.



Hráč si po určitom momente v hre môže ľubovoľne prepínať medzi jednotlivými kapitolami a hoci tento nápad v rovine teórie funguje skvele, ja by som vám odporúčal striedať jednotlivé postavy vždy po dokončení kapitol, pretože to podľa môjho názoru poskytuje najkohéznejší zážitok, čo určite zistíte pri záverečných kapitolách. V každom prípade, dôležité je, že voľba je na vás.

Ako som spomínal, za každú postavu sa hrá tak trochu odlišne. Nielen v tom, čo prežívajú a aké záhady musia vyriešiť, ale aj v samotnom štýle. Keď sa chopíte Sagi, je to efektívne kópia Resident Evil 4 či titulov zo série The Evil Within – manažment zdrojov spojený so zdaním menšieho množstva protivníkov s narastajúcou obtiažnosťou a niekoľko súbojov s bossmi. To je veľká zmena oproti jednotke, ktorá bola známa väčším množstvom protivníkov a pohybom, ktorý sedel skôr do akčných adventúr. Zmena žánru následne diktuje aj vzdialenosť kamery od postavy, počet nábojov v inventári a jeho manažment a taktiež určitú t'arbavosť pri pohybe. Tempo sa tak



oproti predchodcovi výrazne spomalilo. Saga má však k dispozícii aj možnosť vylepšovať zbrane, čo prináša tak žiadaný aspekt RPG prvkov. Alan je zas na mieste, kde sa okolo neho pohybujú temné bytosti, avšak iba v siluetách niektorých sa skrýva protivník. To vytvára zvláštnu hru identifikácie toho, kde sa nepriateľ nachádza, keďže nemáte dostatok zdrojov

na to, aby ste si „posvietili“ na všetkých. Aj Alan má k dispozícii upgrade systém, no ten funguje formou tzv. „Words of Power“, ktoré sú rozmiestnené po celom temnom fiktívnom New Yorku a vylepšujú rôzne aspekty Alana v boji.

Nebolo by to však Remedy, kedy sme tu nenašli trochu bizarnosti – odhliadnuc od samotného konceptu príbehu, kedy stránky napísané spisovateľom ovplyvňujú dianie v reálnom svete. Alebo... je tento svet vôbec reálny? Úprimne, takmer celý Alanov príbeh je absolútne pozitívne bizarný, čo nemusí sadnúť každému, no na druhej strane sú jeho základné motívy zakorenené v temných udalostiach straty, smútku a hnevu, čo

dáva potrebný pocit toho, že by mohlo ísť o realitu. Hlavným komponentom príbehu z Alanovej strany je jeho manželka, pri Sage zas jej dcéra. Nič totiž nie je tak, ako sa na prvý pohľad zdá, a hoci jeden z hlavných dejových zvrátov sa dá relatívne solídne odhadnúť, príbeh prináša množstvo prekvapení a momentov, ktoré si budete pamätať dlho po hraní. Postavy sú skvele napísané a v žiadnom prípade nejde o „kartóny“, ktoré sú tu len preto, aby tam boli. Remedy navyše šikovne využilo postavy z predchádzajúceho dielu nielen na to, aby poukázalo na trinásťročný posun, čo scenár hry používa vo svoj prospech, ale aj preto, aby pre fanúšikov jednotky vytvorilo akýsi obraz uceleného sveta, ktorý je zmiataný tajomstvom na dne jazera Cauldron Lake.

Audiovizuálne ide o majstrovské dielo. Úprimne mi vyráža dych, čo dokázalo Remedy vytvoriť s takýmto množstvom vývojárov – to sa už v dnešnej dobe radí do AA a nie AAA kategórie. Alan Wake 2 je nielen jedným z najkrajšie vyzerajúcich titulov roka, ale aj jednou z najkrajšie vyzerajúcich hier histórie.





Môže za to excelentné nasvietenie, absurdné množstvo detailov v prostredí a scenérie, ktoré engine dokáže vytvoriť. Navyše, audiovizuálnemu zážitku dopomáha aj štruktúra titulu, ktoré je puntičkársky vyskladaná – po konci každej kapitoly nasleduje skladba, ktorá vnára do zážitku atmosféru.

Nejde pritom o lacný trik, ako navodiť dojem seriálu z kompletneho príbehu, ale o reálny prvok hry, ktorý si zamilujete. Taktiež musím Remedy pochváliť za asi najohavnejšie „Game Over“ obrazovky, ktoré som mal možnosť vidieť možno od času reštartovanej série Tomb Raider. Niektorí možno budú Remedy vyčítať implementáciu hraných cutscén, ktoré na prvý pohľad nesedia do koloritu hry, no veľmi rýchlo si na to zvyknete a

dokonca by som povedal, že po určitej kapitole si ich kompletne zamilujete.

Technicky jediné väčšie výhrady, ktoré by som mal, sú občasné bugy, ktoré sa však postupne riešia (Xbox verzii napríklad zo začiatku vypadával zvuk v cutscénach) a taktiež aj systém ukladania.

Môžete namietat, že ide predsa o survival horor a opakovanie dlhších úsekov v prípade smrti je dostatočným trestom za nešikovnosť alebo nepozornosť, no úprimne by som privítal, keby miestnosti na ukladanie hry boli rozložené na viacerých miestach. Taktiež by som upravil fakt, že keď ste v Mind Place/Writer's Room, tak svet okolo vás plynie nad'alej, čo vás môže počas hrania nachytať. A ešte jedna poznámka.

Alan Wake 2 je naozajstným next-gen titulom, a to nielen preto, že vyzerá tak, ako vyzerá, ale aj preto, že prináša efektívne inovácie herného dizajnu, ktoré umožňuje práve fakt, že z podpory vypustil staré mechanické disky. Presne toto som si predstavoval, keď sa hovorilo o nových herných prvkoch, ktoré predtým neboli možné alebo ktorých implementácia by nebola kvôli dlhým načítavacím obrazovkám praktická.

Verdikt

Alan Wake 2 je nielen excelentnou hrou, ale jednoducho aj jednou z najlepších hier v roku 2023. Ide o úžasné dobrodružstvo, ktoré vás chytí a nepustí, a to aj napriek relatívne dlhému trvaniu kampane. Tešiť sa môžete na skvelé využitie konceptu dvoch postáv, výborné využitie technologických možností a famózne rozprávaný príbeh, ktorý sa neobjí šokovať témami a aj rozuzlením.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Remedy Ent.	Remedy Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý audiovizuál	- tu a tam drobný bug
+ implementácia duálneho príbehu	- checkpointov by mohlo byť viac
+ vypilovaná hrateľnosť	

HODNOTENIE:



 ENDORFY



0301866177
y to more than
salivity, passion and craft
ogy heroes.

Solum Voice S

Takes so little
to be heard.

Solum Voice S je váš nový mikrofón pre streamovanie, chatovanie a podcasting. Zaberie veľmi málo miesta, aby uvoľnil priestor pre vlogovanie, lov drakov alebo nahrávanie. Dobre funguje taktiež s ramenami pre mikrofóny ENDORFY, takže pokiaľ radi pri chatovaní rozhadzujete rukami, je to voľba pre vás.



- ➡ **Kompaktný dizajn**
- ➡ **Kardioidna charakteristika**
- ➡ **Ovládanie citlivosti**
- ➡ **Dotykové tlačidlo mute**
- ➡ **RGB podsvietenie**
- ➡ **Plug and play**



We are all *technology* heroes

EY1B013

➡ **More at**
www.endorfy.com

ASUS Zenbook Pro 14 OLED

ASUS Zenbook Pro 14 OLED (UX6404), najnovší prírastok do série Zenbook Pro, je navrhnutý pre tvorcov obsahu, ktorí hľadajú kompaktný, ale aj výkonný notebook. Tento 14,5-palcový model kombinuje eleganciu s technologickou vyspelosťou, pričom vyniká predovšetkým svojím OLED NanoEdge displejom. Displej má pomer strán 16:10, rozlíšenie 2,8K, obnovovaciu frekvenciu 120 Hz a podporu Dolby Vision. Zabezpečuje vysokú kvalitu obrazu s mimoriadne živými farbami, plynulým pohybom a detailmi, ktoré zaujmú každého užívateľa. S certifikáciou PANTONE® Validated a 100-percentným pokrytím farebného priestoru DCI-P3 je ideálny pre profesionálnu grafickú prácu.

Výkon notebooku je na špičkovej úrovni, vďaka procesoru Intel® Core™ 13. generácie, až do i9 série H, a grafickej karte NVIDIA® GeForce RTX™ 4070.

Tieto komponenty spolu s 16 GB rýchlej DDR5 RAM a možnosťou rozšírenia o ďalších 16 GB SO-DIMM, a 1 TB SSD úložiskom, zabezpečujú hladký chod pri najrôznejších kreatívnych činnostiach. Pracovný komfort zvyšuje ASUS DialPad, umožňujúci intuitívne ovládanie aplikácií, a bohatá ponuka I/O portov, vrátane Thunderbolt 4™ USB-C®, USB 3.2 Gen 2 Type-C®, USB 3.2 Gen 2 Type-A, HDMI® 2.1 a kombinovaného audio jacku.

Displej má okrem vysokého rozlíšenia a plynulosti obrazu aj funkcie pre adaptívne stmievanie a automatické nastavenia jasu, ktoré predlžujú životnosť OLED technológie a znižujú riziko vypálenia obrazu. Ochranné sklo Corning® Gorilla® Glass NBT™ zvyšuje odolnosť displeja, ktorý je tiež kompatibilný so stylusom ASUS Pen 2.0 s technológiou MPP 2.0, poskytujúcim 4 096 úrovní tlaku. Zenbook

Pro 14 OLED je výnimočný aj svojou energetickou výdržou. Batéria s kapacitou 76 Wh umožňuje dlhodobé používanie bez potreby častého nabíjania, čo je ideálne pre prácu na cestách. Grafická karta NVIDIA GeForce RTX 4070 poskytuje dostatočný výkon aj pre náročné grafické a video aplikácie, zahŕňajúc hlboké učenie a ray tracing. MUX Switch znižuje latenciu a zvyšuje obnovovaciu frekvenciu, čo je obzvlášť užitočné pri hernom obsahu.

Chladiaci systém ASUS IceCool Pro, s dvoma ventilátormi a štyrmi výdychmi, efektívne odvádza teplo a zabezpečuje optimálnu teplotu komponentov. Prachové filtre chránia vnútro notebooku pred znečistením, čím predlžujú jeho životnosť a znižujú potrebu údržby. Konektivita cez WiFi 6E je vylepšená technológiou ASUS WiFi Master Premium, ktorá zahŕňa funkcie ASUS WiFi Stabilizer a ASUS ASUS Zenbook Pro 14 OLED (UX6404) sa bude na slovenskom trhu predávať za cenu 2 599 eur.



Genesis Thor 404 TKL



Genesis Thor 404 TKL, nástupca modelu Thor 303 TKL, je mechanická klávesnica navrhnutá pre náročných hráčov.

Ponúka možnosť výberu medzi spínačmi Gateron Yellow Pro a Kailh Box Brown V2, každý s vlastnými charakteristikami. Gateron Yellow Pro má výdrž 60 miliónov kliknutí, 2mm aktivačnú vzdialenosť a tlak 50 g, zatiaľ čo Kailh Box Brown V2 ponúka odolnosť 80 miliónov kliknutí, rovnakú aktivačnú vzdialenosť a tlak 55 g. Klávesnica podporuje Hot-Swap technológiu pre výmenu spínačov, zdokonalené stabilizátory, vysokokvalitné mazanie a uzavretý kryt pre zvýšenú stabilitu a tichý chod. Obsahuje špecializovaný softvér na úpravu makier a RGB podsvietenia, a je dostupná v bielom alebo čiernom prevedení za ceny od 89 EUR (Gateron) do 98 EUR (Kailh).

Motorola Auto Enhance



Motorola predstavuje novú funkciu Auto Enhance, automatické vylepšenie fotografií, v aplikácii Fotky Google pre svoje nové telefóny motorola edge 40 neo a moto g84 5G.

Väčšina spotrebiteľov Motoroly fotí bez dodatočných nastavení alebo úprav, preto táto funkcia umožňuje používateľom jednoducho vylepšiť farby a osvetlenie fotografií ihneď po ich nasnímaní. Algoritmus založený na umelej inteligencii automaticky upravuje vyváženie bielej, expozíciu, svetlô, tieň, kontrast a sýtosť. Spracovanie snímky sa vykonáva na pozadí, čím sa zabezpečí, že používateľ nezmešká žiadny okamih. Smartfóny Motorola tiež používajú aplikáciu Fotky Google ako natívnu aplikáciu pre organizáciu fotografií a videí, čo uľahčuje vyhľadávanie a zdieľanie spomienok podľa osôb, miest a vecí.

WD Prináša 24TB a 28TB HDD



Western Digital uvádza na trh 24TB HDD disky CMR a rozširuje svoje portfólio 28TB HDD diskami SMR, čím reaguje na rastúce potreby v oblasti hyperškálovateľných riešení, cloudových úložísk a podnikových dátových centier. Tieto produkty sú navrhnuté s ohľadom na efektívnosť,



škálovateľnosť a udržateľnosť, čím pomáhajú zákazníkom dosiahnuť nižšie celkové náklady na vlastníctvo a zároveň naplniť ciele v oblasti udržateľnosti.

Vývoj HDD technológií v spoločnosti Western Digital zahŕňa technológie ePMR, OptiNAND™ a UltraSMR. Nový rad

24TB CMR diskov s desiatimi platňami je určený pre zákazníkov v oblasti hyperscale a cloudu. Paralelne, firma začína dodávky 28TB SMR diskov, ktoré nasledujú po úspešných 26TB modeloch. Tieto produkty podčiarkujú dôležitosť HDD v dátovo náročných aplikáciách a infraštruktúrach dátových centier.

Nové disky sú súčasťou snahy spoločnosti o poskytnutie úložiska s vysokou kapacitou a efektívnosťou. Sú vyrobené s 40% podielom recyklovaného materiálu a sú energeticky účinnejšie. Ultrastar DC HC680 SMR a HC580 CMR disky sú určené pre rozmanité pracovné zátáže, vrátane hromadných úložísk, cloudového úložiska a archívacie.

Spoločnosť tiež uvádza 24TB WD Gold CMR SATA disk, zameraný na systémových integrátorov a poskytovateľov služieb pre malé a stredné firmy. Tento disk poskytuje spoľahlivosť a výkon potrebný pre prácu s veľkými podnikovými dátami, čo ho robí vhodným pre široké spektrum aplikácií.

PowerA Spectra Infinity Enhanced

SVETIELKA NÁDEJE



Americká spoločnosť PowerA sa už roky špecializuje na výrobu rôznorodého herného príslušenstva, z ktorého najväčšia časť, čo sa dokázala na pomyselnom čele pripraviť k našim brehom, spočíva v ovládačoch určených pre PC a Xbox konzoly. Na našich stránkach ste už preto mali možnosť čítať rôzne recenzie na predmetnú značku a dnes sa spoločne pozrieme na cenovo dostupný gamepad, ktorý akoby z oka vypadol tomu, čo sa predáva s konzolami Series X/S. Jediným významným rozdielom je na prvý pohľad až prehnane farebná iskra v spomínanom očku.

Akokoľvek sa spoločnosť Razer (to je tá americko-singapurská továrň, ktorej percentuálna poruchovosť v rámci záruky atakuje niekdajší rekord Xboxu

360) snaží do všetkých svojich výrobkov natlačiť tú povestnú rumunskú diskotéku, štandardne sa RGB linky neinstalujú do tradičných ovládačov a skôr ich nájdeme v podložkách, myškách, či klávesniciach.

Tak či onak, PowerA Spectra Infinity Enhanced, čoby káblový ovládač v dizajne Xboxu, je celý lemovaný svetelnou nit'ou, ktorú si užívajúci môžu čiastočne nastavovať. Považujete niečo takéto za výhodu? Tak práve tento gamepad v hodnote necelých päťdesiat dolárov je pre vás to pravé orechové.

RGB ako výhoda?

Začnem paradoxne práve RGB podsvietením, ktoré by sa u testovanej

vzorky mohlo zdať ako prednosť a sčasti to tak vlastne aj je. S predmetným doplnkom mám však jeden zásadný problém. Akokoľvek Spectra Infinity Enhanced disponuje čiastočnou podporou aplikácie, cez daný softvér od PowerA nie je možné regulovať farbu svetla ani definovať zóny. Všetko si tak užívateľ musí nastavovať priamo cez gamepad a ak sa vám zdá ako dobrý nápad, ste na omyle.

Regulácia RGB je tu nesmierne krkolomná a bez návodu ju nie je možné vôbec zrealizovať. O to horšie je, že aj keď má daný ovládač svetlennú linku vedenú po celom okraji plastového šasi s povrchovým pogumovaním a súčasne ju nájdete aj vedenú okolo tlačidiel, intenzita podsvietenia nie je konzistentná a v hornej časti je

ovel'a slabšia než v strede. Osvetlenie je možné nastavovať v rámci troch zón cez štyri základné farby z čoho každú je možné prepnúť do piatich odtieňov ako aj zadefinovať úroveň jasú. Na jednu stranu tu kritizujem nedotiahnuté spracovanie RGB, avšak, ako vidíte, PowerA milovníkom tohto doplnku ponúka viacero možností, ako si ho nastaviť a to je treba jasne spomenúť ako pozitívum.

Programovanie svetiel ide ruka v ruku aj s programovaním dvoch zadných tlačidiel, čo je, okrem „vianočných svetielok“, ďalšou výhodou voči bežnému Xbox ovládaču. Musím povedať, že na rozdiel od RGB je ich nastavovanie ovel'a jednoduchšie. Na zadnej strane tela nájdete špeciálny spínač, určený pre priradovanie zdvojených funkcií a jedinú, čo užívateľ musí sledovať, je predné LED svetielko, ktorého blikanie znamená sprístupnenie programovania.

Doraz zadných triggerov je možné polohovať do troch úrovní (spol'ahlivost' som overil priamo cez sofistikovaný softvér a všetko sa javí korektné a bez zásadnej latencie), čo je rovnako výhodou oproti bežnému Xbox gamepadu. Je tu samozrejme stále onen limit v podobe káblového pripojenia (dokonca so zastaranou microUSB koncovkou), avšak napriek tomu môžete PowerA Spectra Infinity Enhanced spárovať, okrem nových Xbox strojov, so starou generáciou zeleného X aj s PC, či už s desktopom alebo notebookom.

3 metre dlhý pletený kábel

Okrem limitu v rámci káblového pripojenia cez USB ako aj problémov, ktoré môžete



a vlastne dozaista aj budete prežívať počas nastavovania RGB podsvietenia, mi počas viac než mesiac trvajúceho testu asi najviac vadil pogumovaný povrch.

Nie že by jeho čierna farba nejako nepasovala k celému dizajnu, ostatne, keď čiernu doplníte svetielkami, vyzerá to vo výsledku vždy perfektne, avšak pogumovaný povrch je veľký lapač odtlačkov a nečistôt a nebudem vám sem ani písať, koľkokrát som ho za tie štyri týždne musel drhnúť - a to sa nepovažujem za čistotu neznášajúceho jedinca. Inak asi nemám testovanej vzorke už čo zásadne vytknúť. Protitlak analógových páčok je nastavený

výborne a rovnako aj reakcia jednotlivých spínačov, jednoducho všetko to, na čo ste si už zvykli pri hraní na klasickom Xbox ovládači pre Series X/S hardvér, sa tu dá označiť za úspešne zreplikované. K tomu celému si treba pridať už vyššie tol'ko glorifikovanú RGB diskotéku, nastavovanie úrovne zopnutia zadných triggerov, možnosť programovania dvoch spínačov a súčasne tak spol'ahlivosti, ktorá sa už automaticky spája s predmetným výrobcom.

Herný káblový gamepad PowerA Spectra Infinity Enhanced dnes môžete u rôznych zahraničných a overených predajcov zakúpiť za vysoko prijateľnú sumu, ovel'a nižšiu než som spomínal v úvode a ak náhodou uvažujete, že by ste si k svojmu PC/Xboxu zohnali spol'ahlivý a v istom smere unikátny gamepad, práve tento ovládač by pre vás mohol byť vhodným variantom.

Verdikt

Klady preskočili záporu a predmetný gamepad by preto rozhodne nemal upadnúť do zabudnutia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PowerA
Cena s DPH: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Xbox dizajn
- + RGB linka
- + Programovateľné spínače
- + Cena
- Kábel môže byť prekážkou
- Aplikácia je k ničomu
- Nastavovanie RGB

HODNOTENIE:



BenQ MOBIUZ EX270QM

CESTA ZA IDEÁLNOU CENOU KONČÍ V KRAJINE BLUDU



Považujem to za jemne ironické, keď si v hlave retrospektívne prehrávam všetky tie kvantá textových hodnotiacich útržkov, v ktorých som svojho času sebavedomo prehlasoval, že mať monitor podporujúci viac, ako 144 Hz je absolútne zbytočné či už sa živíte e-sport hraním, alebo na obrazovke striháte videá kopulujúcich dikobrazov zo Serengeti. Doba sa však mení v turbulentnom tempe, a to čo sa ešte pár rokmi dozadu považovalo za nadštandard, tak dnes to je očakávané minimum. Platí to aj vo svete zobrazovacej techniky, ktorú zákazník môže využívať buď na hranie interaktívnych diel, alebo na tvorenie excelovských tabuliek. V aktuálnej recenzii sa spoločne porozprávame o zaujímavom a nielen hernom monitore značky BenQ, ktorý sa v modelovom rade MOBIUZ snaží prekonať ono očakávané minimum a prichodiť k tomu ešte nejaké to know-how ako bonus.

Kde je tá pomyselná hranica, za ktorú priemerný spotrebiteľ nie je ochotný zájsť, len aby si domov priniesol cenovo najvýhodnejší herný/pracovný monitor? Osobne si myslím, že v tomto prostredí akákoľvek snaha o nastavenie nejakej pevnej deliacej čiary jednoducho neexistuje. Ak chcete, aby vám do očí svietila tá najšpičkovejšia technológia podporená ďalšími separátnymi funkciami, tak nemôžete chcieť na technike šetriť. Aj preto už v úvode recenzie na 27 palcový monitor BenQ MOBIUZ EX270QM jasne hovorím, že kto chce ušetriť, nech skúsi hodiť očkom po Xiaomi, kde sa ešte stále dá hovoriť o účelovom podliezaní cenovej latky. V tomto prípade sa totižto budeme rozprávať o cenovo vyššej relácii, čo v praxi znamená takmer 900 eur. Dať takúto sumu za IPS panel s rozlíšením 2560 × 1440p môže byť pre viacerých problém. Testovaná vzorka totižto ponúka obnovovaciu

frekvenciu 240Hz s 1ms, uspokojivé HDR a dizajn, ktorý vie chytiť za srdce.

Slušná svietivosť

Cez to všetko, čo som už vyššie naznačil, sa testovaná vzorka svojou výbavou prikláňa skôr na stranu čistokrvného herného náradia, než by sa zvládala štylizovať do nejakého výrazného prieniku v zmysle vizuálnej tvorby a postprodukcie. Po rozbalení na vás v záplave bieleho polystyrénu čaká plne plastové šasi s kovovým ramenom a s odnímateľným a polohovateľným stojanom – pozor, skutočnosť, že monitor nemôžete pomocou stojanu otočiť do vertikálnej polohy, už čo to naznačuje o spomínanom prieniku mimo hier. Apropo, stále nechápem, prečo 90 % výrobcov monitorov využíva pri balení štandardný polystyrén, ktorého gul'ôčky považujem, hneď po bzučiacich komároch,



za najotravnejšiu vec na svete. Akokoľvek je tu všetko zo strieborného plastu, respektíve zadná časť šasi, tak nenápadná integrácia RGB podsvietenia v zmysle štvorice symetrických liniek je absolútne geniálny nápad. Celý dizajn vo mne evokoval účelový a štýlový cyberpunk efekt, na ktorý by som si dokázal okamžite zvyknúť, či už by monitor sedel na mojom pracovnom stole, alebo by slúžil ako záložná obrazovka pre hranie/recenzovanie softvéru.

Monitor disponuje skutočne tenkými rámkami a na jeho zadnej strane nájdete rovnako všetky dôležité vstupy. Reč je hneď o dvojici HDMI 2.1 portov doplnených o DisplayPort 1.4 a USB-A rozbočovač. OSD rozhranie je orientačne úplne v poriadku a môžete v ňom interagovať aj pomocou pribaleného dial'kového ovládača alebo prostredníctvom slušne reagujúceho spínača na spodnej hrane panelu, v každom prípade niektoré jeho funkcie mi prídu skôr v teoretickej rovine. Práve pri testovaní spol'ahlivosti spomínaného ovládača som zistil, že testovaný monitor je vybavený nielen špičkovou kvalitou obrazu s dostačujúcou úrovňou svietivosti v rámci interiérov (niečo okolo 400 nits), ale aj nečakane dobrým ozvučením.

Na zadnej ploche sa nachádza aj subwoofer s výkonom 5W, vďaka ktorému je audio prezentácia počas hrania alebo sledovania videí nadštandardná, ale pri 27-palcových monitoroch ide vlastne o suverénnu raritu. Počas recenzovania som BenQ MOBIUZ EX270QM prepojil s konzolami, ako aj s tradičným herným desktopom. A tam, kde PlayStation 5 a Xbox Series X očakávané nedokázali prelíeť podporovanú hranicu obnovovacej frekvencie, konkrétne pri vyššom rozlíšení, tak v prípade hrania na PC, to bol skutočne očarujúci vizuálny zážitok, ktorým som z časti dokázal



vytesniť skutočnosť, že sa nepozerám na OLED panel s nekonečným kontrastom.

FreeSync

Samozrejme, oficiálna podpora FreeSync automaticky neznamená, že G-Sync by bol mimo, ale pre konzumenta je to jasný signál, že Nvidia nedodala danému modelu oficiálnu pečiatku, a tak sa počas hrania s ich grafickými kartami práve cez daný monitor môžu vyskytnúť potenciálne nejaké tie problémy. Pravda je však taká, že osobne som skúšal niekoľko herných notebookov s Nvidia GPU a žiadne nedostatky som nezaregistroval. Pri aktivovaní HDR sa vám možnosti úprav obrazu scvrknú len na reguláciu jasú, v každom prípade OSD vám dáva v tomto smere dostatok manévrovacieho priestoru, a to vrátane spustenia HDRi, filmového alebo čisto herného režimu. Dajme však tieto veci bokom a sústreďme sa na to najzákladnejšie, a to na kvalitu obrazu počas hrania, nech už máte aktivovaný RPG alebo FPS modus. Skúšal som cez BenQ MOBIUZ EX270QM spustiť veľké množstvo AAA hier a prevažne som dával prednosť tým, kde sa snímkovanie roztáča ako detský kolotoč. Práve v tomto momente som zistil, aký luxusný obraz testovaná vzorka vlastne zvláda poskytnúť, a to bez akýchkoľvek duchov a iných nežiadúcich elementov.

Nový BenQ MOBIUZ v 27-palcovej verzii ma vo finále potešil viac, než som pred testom očakával. Osobne si myslím, že IPS panelom odzvonilo, aj keď sa daná technológia naviazaná na LCD stále zubami nechtami drží na trhu, predovšetkým vďaka e-sport scéne, ale skôr či neskôr nastane čas, keď jej OLED definitívne ukončí existenciu. Testovaná vzorka spadá do sekcie plnohodnotných herných panelov s čiastočným presahom, kde

medzi jeho hlavné prednosti môžeme zaradiť jedinečný dizajn, vysokú obnovovaciu frekvenciu, takmer nulovú odozvu a perfektnú audio kulisu. Stačia vám tieto informácie na obhájenie ceny deväťsto eur? To je už na vás.

Verdikt

BenQ dokazuje, že je to spoločnosť s jasnou víziou, ktorá neprešľapuje na mieste a ktorá svoj hardvér tlačí kvalitatívne neustále hrdlo vpred.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BenQ
Cena s DPH: 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Decentné RGB
- + Funkcie
- + HDRi
- + Výnimočný zvuk
- Cena môže robiť problém
- Niektoré nastavenie v OSD nevykazujú žiadny efekt

HODNOTENIE:



Niceboy Watch GTR

HISTÓRIA TIKANIA



Hodinky, ako ich dnes poznáme, začali písať svoju históriu ešte v šestnástom storočí, pričom ich náramková verzia, ktorá pripomína tú súčasnú, zažila komerčný debut až po roku 1900 v oblasti vojenského priemyslu. Prvé hodinky mali totiž na rukách letci a rozhodne nie preto, aby mohli pomocou nich hodnotiť fotky na Instagrame. Faktom však je, že meranie času a jeho mapovanie v čo najpraktickejšej forme sprevádza ľudskú rasu od počiatkov vekov a dnes už vieme doložiť historické odkazy na slnečné hodiny čoby tisícky rokov starú technológiu z Egypta. Moderné trendy tak aj bežnú formu ukazovania aktuálneho času postupne patrične zdeformovali a od vízie anglických džentlmenov, ktorí si krútili striebornou retiazkou na palube potápajúceho sa Titanicu, sme sa prepracovali k noseniu miniatúrnych obrazoviek s výkonom kancelárskych notebookov. Dnes už tzv.

smart-watch produkuje veľa spoločností a z toho pramení aj veľký cenový rozptyl jednotlivých koncových zariadení. Ja vás teraz zoznámim s hodinkami, ktorých pôvodná štartovná cena bola zrazená pod magickú hranicu 100 eur a ktoré sa v čase písania tejto recenzie dali u vybraných predajcov zohnať ešte za výrazne nižšiu sumu. Stojí však niečo takto lacné vôbec za to, aby ste si nechali spotiť vaše zápästie?

Začnem tým pozitívnejším, čo som si z dlhodobého testu Niceboy Watch GTR odniesol. Po dizajnovej stránke aj po stránke použitých materiálov sú predmetné hodinky skutočne mimo škatuľky v zmysle lacných smart-watch. Ich hlavnou devízou sa tak stáva prémiovo pôsobiace kovové šasi obličných tvarov, ktoré na zápästí pôsobia elegantným dojmom – umocňuje to dozaista aj 22 milimetrov široký remienok z umelej kože. S váhou

na hranici 50 gramov som Watch GTR dokázal mať bez problémov na ruke viacero dní v kuse s minimálnymi následkami v rámci nepohodlia. Uvedené telo je, navyše, opatrené ochranou IP67, čo znamená, že by ste sa s ním mohli pokojne vybrať do prašného, ale aj vlhkého prostredia.

Aj napriek tomu vám aj cez danú a dozaista vysokú certifikáciu neodporúčam vyložené skákať do bazéna, keďže prípadné poruchy v tomto smere sa reklamujú náročne. Tak či onak, pohodlie pri bežnom nosení ide ruka v ruke s výbornou výdržou batérie, vďaka ktorej som bol schopný fungovať takmer celý týždeň bez nabíjania. Určite mi dáte za pravdu, ak poviem, že používateľ túžiaci po chytrých náramkových hodinkách s displejom tak nejako očakáva aj dostatočné pohodlie pri športovaní, ostatne výrobca už v PR letáčkoch láka na detailné meranie aktivity vrátane seriózneho športu. A tu

nastáva hneď niekoľko problémov, ktoré som počas testu Watch GTR spozoroval.

Nič pre športovcov

Na pravej hrane hodínok sa nachádza dvojica fyzických spínačov, ktoré sú určené na ovládanie. Jeden z nich je vybavený funkciou rolovania v rámci interakcie – môžete s ním krútiť a posúvať si informácie na AMOLED obrazovke. Problémom však je, že obe tlačidlá sú až prehnané vystúpené a rovnako tak je prehnaná aj ich citlivosť na zopnutie, čo má za následok mnohé nepríjemnosti počas športovania. Hodinky som testoval pri jazde na bicykli a viackrát sa mi stalo, že som si prebiehajúcu aktivitu nevedomky zastavil po tom, ako sa mi okraj ruky alebo rukavice oprel do tlačidiel. Ďalším problémom je relevancia samotných nameraných údajov, ktorá nemá s realitou príliš veľa spoločného. Niceboy deklaruje využitie monitoringu dvanástich športov pod snímačmi okysličenia krvi a teda aj priamo výšky krvného tlaku pochádzajúcej v zavesení za srdcovým tepom. Očakávať od hodínok za pár desiatok eur, že sa v tomto smere zvládnu vyrovnávať oveľa drahšej konkurencii, by asi bolo vyložené naivné, ale tak nejako som dúfal, že predpokladané skreslenie bude čo najbližšie realite. Prax však ukázala, že Watch GTR v tomto smere doslova varí z vody a jeho presnosť je ďaleko za hranicou štatistickej chyby. Ešte viac ma však zamrzelo, že monitorovanie spánku bolo pri porovnaní s druhým podobne koncipovaným hardvérom doslova súhrnom nezmyslov, z ktorých som sa nevedel vysomáriť.

Popri elegantne pôsobiacom dizajne a kvalite použitých materiálov



oceňujem rovnako slušnú kvalitu 1,35-palcového AMOLED panela s rozlíšením 390 x 390 pixelov.

Po prepojení s prehľadnou Niceboy aplikáciou pomocou BT rozhrania má používateľ možnosť voľby medzi dvoma stovkami rôznych ciferníkov a určite ocení aj prípadné aktivovanie Always-on funkcie.

Akokoľvek je uvedená aplikácia prehľadná, tak jej schopnosť udržať sa v spárovanom režime s hodinkami je už na tom celkovo horšie. Testovaná vzorka sa mi počas dňa dokázala bez varovania odpojiť od telefónu niekoľkokrát po sebe a musel som následne manuálne všetko nanovo párovať. Prítomná je aj možnosť odbavenia telefonického hovoru, ktorá

v rámci danej cenovej relácie môže znamenať nečakanú výhodu – kvalita zvuku je na slušnej úrovni a ak sa pomocou danej funkcie budete chcieť narýchlo zbaviť otravného telefonického spamu, bude vám vo finále dostačovať.

Akokoľvek, a to ste určite aj z textu vyššie jasne pochopili, ma predmetný model hodínok od Niceboy potešil výzorom a niekoľkými funkciami vrátane výdrže batérie, všetko ostatné (a v zmysle využiteľnosti pri športe aj oveľa dôležitejšie) už na tom tak pozitívne nie je.

Pre aktívnych športovcov a konzumentov, ktorí túžia po presnom meraní telesných funkcií, by kúpa Watch GTR bola jasným sklamaním. Ak však od tohto konceptu nevyžadujete nič viac než počítanie krokov a odpovedanie na notifikácie, prípadne vybavenie telefonátu, toto všetko vám bude dopriať a ako bonus dostanete pekný a cenovo prívetivý dizajn na ruku. Voľba je na vás.

Verdikt

Silno limitované hodinky určené pre nenáročných konzumentov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy
Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + IP67
- + Displej
- Odpájanie od telefónu
- Namerané nezmysly
- Nič pre športovcov

HODNOTENIE:



Asus ROG Harpe Ace Aim Lab Edition

ASUS ROG + AIM LAB = NAJLEPŠIA HERNÁ MYŠ NA TRHU. JE TO ODVÁŽNE TVRDENIE?



V prípade Asus ROG Harpe Ace Aim Lab Edition tu na prvý pohľad máme celkom obyčajné balenie, po otvorení ale prichádza pár prekvapení. Okrem manuálu, záručnej karty a protišmykových samolepiek na myš tu nájdeme aj rôzne samolepky, náhradné protišmykové nožičky, nabíjací kábel USB-C a d'akovné kartičky. Netreba zabudnúť ani na to, že myš bola zabalená v čiernom vrecúšku na prenášanie. Ide jednoducho o príslušenstvo, ako sa patrí, pričom v dnešnej dobe je to určite nadštandard.

Dizajn, spracovanie a výbava

Asus píše, že použitý materiál je plast z bionylónu a mal by vydržať náročné zaobchádzanie a prostredie, čiže dlhodobé vystavenie potu, mastnote a nečistotám. Materiál na pohľad aj na dotyk vyzerá kvalitne a taktiež príjemne. Taktiež je poriadne odolný, nie je možné ho len

tak poškrabať, nechtami už tobôž nie. Spracovanie je tiež veľmi fajn, myš nemá žiadne ostré hrany, ktoré by boli na dotyk nepríjemné. Pri silnejšom stlačení sa aj napriek nízkej hmotnosti myš nijako neprehýba a nestláča. Tlačidlá taktiež držia na svojich miestach bez vôle a kývania. Konštrukciu jednoducho hodnotím ako špičkovú bez akejkoľvek nedokonalosti.

Asus ponúka možnosti pripojenia pomocou technológie Bluetooth, čo je fajn na prácu a na nehnerné činnosti najmä vzhľadom na oveľa nižšiu spotrebu energie ako 2,4 Ghz pripojenie. Na druhej strane, 2,4 Ghz pripojenie mi vydržalo týždeň intenzívneho používania, takže Bluetooth som ani nemal potrebu používať – tá možnosť tu ale je. Posledná možnosť je káblové pripojenie.

Myš Harpe Ace je vybavená špičkovým senzorom ROG AimPoint. Ten je

založený na senzore od PixArt, konkrétne PAW3399DM-T4QU, Asus ho však ešte vylepšil. Senzor poskytuje maximálne rozlíšenie až 36000 DPI s maximálnou akceleráciou 50G. Asus sa taktiež pýši špičkovou kalibráciou a presnosťou senzora. Spínače sú opäť „asusácke“, konkrétne ide o ROG 70M Mechanical Switch so životnosťou 70 miliónov kliknutí.

Používateľské dojmy, výdrž a používateľský softvér

Ergonómia je jeden z najdôležitejších parametrov v oblasti herných myší. Asus ju v tomto prípade zvládol na jednotku s hviezdíčkou. Harpe Ace mi dokonale zapadla do dlane a po x hodinách práce a následne aj hrania som nepocítil žiadnu únavu alebo bolesť ruky. Myš som testoval takmer tri týždne skoro každý deň a používala sa skvele. Dokonca sa priznám, že som po



tomto období mal chuť moju Asus ROG Gladius II chuť zahodiť – a to zďaleka nie je zlá myš, práve naopak. Len ten rozdiel v ergonómii a hmotnosti bol obrovský v prospech Harpe Ace. Umiestnenie tlačidiel bolo pre mňa tiež ideálne, nemusel som prsty ani nat'ahovať, ani krčiť.



Keďže ide primárne o bezdrôtovú myš, dôležitá je v tomto prípade aj výdrž batérie. Nový kúsok od Asusu má v sebe ukrytú batériu s kapacitou 500 mAh, aj keď by ste to zvl'adom na nízku hmotnosť asi nečakali. Kapacita možno na prvý pohľad nijako ohromujúca, ale opak je pravdou a výdrž bola obdivuhodná. Myš mi vydržala viac ako týždeň na jedno nabitie aj napriek pomerne intenzívnemu používaniu – cez deň ako pracovnú a večer ako hernú. Aj sám výrobca garantuje na jedno nabitie až 90 hodín, čo zrejme bude blízko realite.

Softvérom je už veľmi dobre známa a podľa môjho názoru výborná aplikácia od Asusu s názvom Armory Crate. Poskytuje obrovský rozsah nastavení aj pre najnáročnejších používateľ'ov, od nastavenia citlivosti, profilov, mapovania tlačidiel až po RGB podsvietenie.

Keďže však ide o Aim Lab myš, je tu aj druhý softvér, ktorý môžete použiť. Používa sa na tréningovanie zameriavania, najmä v

FPS tituloch, pričom ho nájdete zadarmo na Steame. FPS hráčom to môže pomôcť pri hľadaní toho správneho nastavenia v konkrétnych hrách, aby im myš fungovala vždy rovnako, keďže Aim Lab im ho vždy môže nájsť a pomôcť navoliť.

Priznám sa, že som to príliš nevyužil, keďže takýmto kúskom príliš neholdujem a online hranie FPS titulov sa nevenujem – práve tam to bude mať asi najväčší prínos.

Záverčné hodnotenie

Asus za Asus ROG Harpe Ace Aim Lab Edition jednoznačne chválime. Ide o špičkovú hernú myš, na ktorej je vlastne ťažké nájsť niečo negatívne.

Poteší bohaté príslušenstvo, skvelý tvar a ergonómia aj výborná výdrž na baterku. Kto chce používať myš s káblom, tiež nie je obmedzovaný, keďže kábel je veľmi dlhý. Spracovanie a použité materiály sú na špičkovej úrovni. Keďže ide o hernú myš, poteší špičkový senzor a aj mimoriadne nízka hmotnosť.

Cena necelých 100 eur síce na prvý pohľad nie je práve najnižšia, ale za tak kvalitný produkt a za všetko, čo dostanete, je vlastne viac ako dobrá. Jednoznačne palec hore!

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus Cena s DPH: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Technické parametre – skvelý senzor a kalibrácia
- + Špičkové spracovanie
- + Bohaté príslušenstvo
- Žiadne

HODNOTENIE:



Acer Predator Triton 17X

MONŠTRUM...



Najnovšie herné tituly v tých najlepších nastaveniach, a čo najväčšom rozlíšení. To je sen takmer každého hráča. Častokrát sa však treba uspokojiť s nižším rozlíšením alebo menej náročnými nastaveniami. A hlavne, najčastejšie si ten najlepší zážitok užijú hráči doma, za desktopom, bez možnosti zabaviť sa na cestách. Čo keď sa ale ukáže mobilné zariadenie, ktoré výkonom konkuruje naozaj nadupaným stolným počítačom. So 17 palcovou obrazovkou, Intel procesorom najnovšej generácie a najlepšou grafikou, ktorú Nvidia ponúka? Je to notebook. Je to monštrum. Je to nový Acer Predator Triton 17X.

Ako už väčšina hráčov aj nehráčov vie, označenie Predator dáva spoločnosť Acer svojim najvýkonnejším produktom zameraným hlavne na hráčov, čomu sú uspôsobené ako funkcie, tak aj vzhľad.

Produktové pomenovanie notebook má naozaj široký záber, od 300 eurových kvádrov plastu, ktorých pomalosť je schopná otestovať trpezlivosť aj toho najstoickejšieho človeka, cez tisíc-eurové herné a kancelárske kúsky.

Obsah balenia a dizajn

Krabica v ktorej Acer Predator Triton 17X dorazil, sa nelíši od iných prémiových a výkonných herných notebookov. Čierny kartónový zovňajšok v sebe ukrýva nabíjací adaptér s váhou malého diet'at'a a notebook je bezpečne uložený v nárazníkoch z mäkkej peny a ďalšej kartónovej krabici. Ďalej sú v balení brožúrky s manuálom, zárukou a ďalšími informáciami, a tiež herne ladené nálepky. Po vybalení príslušenstva, a hlavne tých hlavných súčastí obalu, svetlo sveta uzrel doteraz najvýkonnejší notebook, aký

sa mi osobne dostal pod ruky. A napriek tomu, že som tušil, čo od tohoto produktu očakávať, som bol mierne zarazený. Už na prvý pohľad je totiž Triton 17X odlišný od väčšiny herných notebookov, až tak, že som chvíľu premýšľal, či mi z Aceru omylom neposlali nejaký kancelársky, či profi model. Triton 17X totiž neponúka vzhľad, aký by mohol nastať po zrážke dvoch raketoplánov, ale jeho čierne telo v tvare kvádra, bez akýchkoľvek výstupkov, externých RGB LED svetielok, či iných trčiacich pakšametlov indikuje skôr tiché prostredie zdieľaných kancelárskych priestorov. Našťastie ma takmer okamžite po uchopení a najmä zdvihnutí, prešli všetky predsudky a mal som istotu, že v rukách držím niečo naozaj špeciálne. Celokovové šasi pôsobí naozaj prémiovo a ako som už naznačil, jeho úctyhodná váha, na chlp menej ako 3 kilogramy, indikuje zakomponovanie



výkonného hardvéru. Napriek tomu však nejde o "tučné" zariadenie, s hrúbkou maximálne 2.2 cm by bolo stále jednoduché si ho pomýliť s kancelárskym notebookom.

Komponenty a výkon

Ku nám do redakcie dorazil model PTX17-71-91TG, teda úplná špička celej ponuky Predator Triton 17X notebookov. To najhlavnejšie je asi dvojica – procesor Intel Core i9-13900HX (kódové označenie Raptor Lake) s 24 fyzickými jadrami (8 P-jadrá + 16 E-jadrá) a 32 vlákнами o takte 3.9 až 5.4 GHz a grafická karta Nvidia RTX 4090, obe chladené za pomoci liquid metal termálnej pasty a vapor chamber chladičov. Pri grafickej karte je nutné poznamenať, že ide o Mobile verziu, čo znamená menej výkonné jadro AD103 (oproti AD102 na desktopovej RTX 4090), iba 16 GB GDDR6 VRAM namiesto 24 GB GDDR6X a nižšie počty grafických jadier, TMU a ROP. Stále však ide o tú najvýkonnejšiu grafiku, ktorá je momentálne v herných notebookoch dostupná. Ďalej nami testovaný model obsahoval až 64 GB DDR5 5600 MHz RAM a tiež dvojicu 2 TB NVMe SSDčiek v RAID 0. Viac ako slušné. Samozrejmosťou je aj WiFi 6E a Bluetooth 5.1 ako aj 2.5 Gigabit ethernet a na záver, čerešnička na torte, čítačka odtlačkov prstov zakomponovaná do touchpadu, pre jednoduché prihlasovanie.

Konektivita

Hoci Triton 17X disponuje vcelku tenkým telom, nie je po stránke portov a konektivity príliš ochudobnený. Samozrejmosťou sú aspoň dva USB 3.0 porty, jeden na každom boku, ktoré poslúžia na pripojenie periférií. Tým asistujú dva USB-C porty s

podporou Thunderbolt 4.0 štandardu, a tiež schopné notebook nabíjať výkonom až 100W, čo však zaostáva za samostatným adaptérom s proprietárnou koncovkou o výkone 330W. Ďalej je na notebooku už spomínaný plnohodnotný RJ45 LAN port, kombo audio jack, čítačka SD kariet a HDMI.

Všetky porty sa nachádzajú na bokoch zariadenia, nakoľko sa inžinieri v Acer rozhodli celú zadnú stranu zariadenia premeniť na jeden výdych chladenia, snažiaci sa skrotiť výkon pod kapotou. Absencia portov na zadnej strane mierne zamrzí, hlavne keď som si už navykol minimálne napájanie a USB pripájať na veľa herných notebookoch zozadu.



Tento kompromis ale chápem, oveľa radšej budem znášať kábel trčiaci z boku zariadenia, ako prehrievajúci sa hardvér.

Displej

Samozrejme, hráčom a používateľom by neboli nič platné akokoľvek výkonné komponenty, keby nebolo dobre zvládnuté zobrazovanie a monitor. Acer Predator Triton 17X disponuje 17 palcovým displejom postavenom na Mini LED technológii. Rozlíšenie 2560x1600 s pomerom 16:10, označené ako WQXGA, 3 ms odozva, 250 Hz obnovovacia frekvencia, svietivosť až 1000 nitov a 100% pokrytie z RGB spektra môžu znieť ako rozprávka, no pri Triton 17X je to krásna realita. Obrazovku tohoto notebooku som porovnal s IPS LCD desktopovým monitorom, a tiež OLED panelmi, a hoci na OLED sa kontrastom nechýtal, iné 2K IPS panely strčil do vrečka.

Klávesnica, touchpad a reproduktory

Po otvorení notebooku majiteľov privíta obrazovka s naozaj úzkymi rámcami a klávesnica s mierne netradičným rozložením. Hoci ide o 17 palcové zariadenie, v Acer sa rozhodli nezakomponovať do Triton 17X numerickú klávesnicu, ktorá by sa doňho pri troche snahy určite zmestila. Napriek absencii NUM PADu je však klávesnica Triton 17X vcelku vydarená. Nejde síce o žiadnu mechaniku, no písanie aj hranie na nej bolo oveľa príjemnejšie, ako na niektorých externých herných kúskoch. RGB podsvietenie ovládateľné cez Predator softvér je takisto príjemná možnosť a poteší aj samostatné tlačidlo, ktoré zapína



program PredatorSense. A aj po stránke touchpadu sa Triton 17X stále radí medzi nadpriemer. Zlatý štandard touchpadov sa stále rovná Apple, no tomuto touchpadu, hlavne vďaka zväčšeným rozmerom, nie je veľmi čo vyčítať. Jeho povrch je príjemný na používanie, trackovanie pohybov je presné a pokiaľ si so sebou na cesty nezoberiete externú myš, tak s ním prežijete bežnú prácu aj mierne náročnejšie úlohy.

Softvér

Zbohom Windows 10, mali sme t'a radi, no už je rok 2023 a všetky nové zariadenia sú dodávané s Windows 11, v tomto prípade vo verzii Home. Na správne fungovanie zariadení však nestačí len operačný systém, treba k nemu aj nejaké tie programy. Každá spoločnosť je iná. Každá firma má iný prístup ku predinštalovaným aplikáciám, alias bloatware. Takmer každé zariadenie je však v dnešnej dobe dodávané s už nainštalovanými aplikáciami, ktoré bežný používateľ nemusí v živote využiť. Acer do tohoto notebooku napratal "iba" 13 vlastných aplikácií (diagnostika systému, záruka, Predator ovládací panel a ďalšie) a 6 aplikácií od iných firiem, medzi ktoré patrí napríklad malware menom McAfee antivírus, či o niečo praktickejšia ExpressVPN. Každopádne nejde o nič

strašné, čo by 10 minút v paneli Pridať alebo odstrániť programy nevyriešilo. Hlavné je, že PredatorSense, program na ovládanie všetkého dôležitého, od ventilátorov, cez taktovanie systému, až po podsvietenie klávesnice funguje lepšie, ako kedykoľvek predtým. Ako bonus ponúka Acer ešte program Planet9, ktoré ponúka miesto pre interagovanie hernej komunity, organizáciu turnajov, či spoluprácu hráčov pri zlepšovaní sa v e-sportových hrách.

Audio, webkamera a batéria

Acer Predator Triton 17X ponúka až 6 reproduktorov strategicky rozmiestnených na hranách a na vrchnej časti vďaka čomu je audio zážitok nadmieru príjemný ako pri hraní, tak aj pri konzumácii iného obsahu. Webkamera s rozlíšením 1080P tiež nie je to najhoršie, čo som mal možnosť vyskúšať, dokonca aj v porovnaní s niektorými externými kúskami.

A dokonca aj batéria s kapacitou 99 Wh sa zdá byť postačujúca. Vďaka schopnosti notebooku úplne vypnúť dedikovanú grafickú kartu a vďaka E-jadrám na procesore vydrží batéria viac ako 5 hodín pri bežnej práci a menej náročných úlohách. Pri hraní tento čas samozrejme klesne na necelé 2 hodiny, ale pri takto

výkonnom hardvéri sú aj toto úctyhodné čísla. Acer Predator Triton 17X sa neradí medzi ultrabooky, či pracovné notebooky, a preto by bolo nezmyselné od neho očakávať, či dokonca vyžadovať desiatky hodín fungovania. Kto si toto zariadenie kupuje, musí vedieť, že jeho hlavné sily sa ukážu až po pripojení adaptéru.

Testy v hrách a benchmarkoch a teploty

S viac ako schopným hardvérom vnútri a pre hráčov zaujímavým monitorom si ubuže Triton 17X dobré výsledky v hrách aj produktivite. Nižšie si môžete pozrieť výsledky z testovania ako v herných tituloch, tak v syntetických testoch.

Zhrnutie

Acer Predator Triton 17X je monštrum. Dostal pod ruky a doteraz najprémiovejšie pôsobiaci herný notebook, aký som kedy videl. Nekompromisný výkon spojený s funkčným chladením, vyladeným softvérom a inkognito dizajnom z neho robia veľmi zaujímavú možnosť, po ktorej by som definitívne siahol, kebyže jeho cena nie je takmer 4500 eur. S prihladnutím na hardvér však nemám pocit, že by bola táto cena prehnaná. A keďže vie, vianoce sa blížila, ak si ho budem dostatočne priať, možno si ho nájdem pod stromčekom. Alebo asi nie. Snívať môžem.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena s DPH: 4 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ NADUPANÝ hardvér	- vyšší hluk pod zátazou
+ veľmi dobré chladenie	- absencia numerickej klávesnice
+ 250 Hz + 1000 nit Mini LED monitor	- váha

HODNOTENIE:

★★★★★

MSI MAG275CQRF-QD

NA MOMENTY, PRI KTORÝCH SA KAŽDÝ SNÍMOK POČÍTA



Monitor je jednoznačne najdôležitejší doplnok k počítaču, pretože bez neho sa používať nedá. Dokonca aj priaznivci prenosných počítačov si častokrát domov dokupujú externé monitory, ktoré zvyčajne poskytujú okrem samozrejme väčšej obrazovky aj nejaké tie ďalšie výhody. Vybrať si ale zo zdanlivo nekonečnej ponuky monitorov nie je ani zd'aleka jednoduché. Špecifikácií je množstvo, informácií o nich tiež a nie každý má čas alebo trpezlivosť sa preto výberu monitora venovať. Práve preto si dnes ukážeme schopného kandidáta vo vyššej strednej triede herných monitorov, MAG275CQRF-QD, od technologického giganta MSI.

Na dosah ruky

Začnime teda tam, kde to celé začalo. Pri balení. Obyčajná kartónová krabica väčších

rozmerov na prvý pohľad pôsobila, že sa v nej ukrýva akurát monitor, nič viac. Nie je tomu ale celkom tak. Po nahliadnutí do jej vnútra na mňa okrem dvoch dielov na montáž, teda držiaka na monitor a stojana vyskočilo aj zopár rôznych káblov.

K dispozícii tam boli káble typu HDMI, DisplayPort, USB Typu-B, a napájací konektor, teda vlastne celý externý zdroj, z ktorého monitor čerpá elektrickú energiu.

Z hľadiska konektivity oceňujem široký výber konektorov na zadnej časti zariadenia. Používateľ má možnosť pomocou spomínaného USB typu B použiť monitor ako USB hub, teda klávesnicu, myš, prípadne aj slúchadlá si môžete napojiť priamo z neho. Taktiež je na monitore aj konektor USB-C, ktorý môže spĺňať 2 funkcie. Bud' ho použijete ako náhradu DisplayPortu,

alebo vám posluží na až 15W nabíjanie zariadení. Všetko je teda na dosah ruky.

Dizajnová špička

Menším sklamaním pre mňa bolo keď som si monitor trochu ohmatal. Zistil som, že jedinou naozaj odolnou časťou monitora je jeho držiak/stojan. Zvyšok tvoril obyčajný tvrdý plast, od ktorého som očakával o niečo väčšiu pevnosť, pretože pri menšom tlaku bolo vidieť ohýbanie, čo je samozrejmosť, ide predsa o plast, no to bolo sprevádzané aj naozaj miernym vŕzganím. Celkovo by som ani nepovedal, že monitor je vyhotovený z lacných materiálov, to vôbec nie, no na takú cenovú kategóriu by som očakával o málinko viac.

Čo sa ale týka dizajnu, tu v mojich očiach MSI ukázalo obrovský zmysel

pre detail a monitor, aj keď je určením skôr herný, pôsobí dosť profesionálne a herné črty dáva najavo len málo. Snáď najpozorovateľnejším znakom toho, že sa jedná o hráčske zariadenie, je podsvietenie na zadnej časti monitora, ktoré v konečnom dôsledku pôsobí fantasticky. Takisto dodávaný stojan vyzerá naozaj štýlovo a prémiovo. Na elegancii zariadeniu pridávajú naozaj tenké hrany a matné vyhotovenie. Za mňa je dizajn jedným z tých výraznejších prvkov tohto produktu a určite ho hodnotím ako veľké plus.

Skúsenosti z používania

Podme sa teda pozrieť na to, čo asi každého zaujíma najviac, teda na kvalitu obrazu a displej samotný. Hneď na začiatok musím podotknúť, že som nemal možnosť vyskúšať kvalitu pripojenia cez USB typu C, no na oficiálnej stránke produktu je uvádzané, že pripojenie cez USB-C je takmer ekvivalentné s pripojením prostredníctvom DisplayPortu. Keď už sme pri tom, tak zariadenie sa dá pripojiť ešte aj cez HDMI, no cez HDMI nepodporuje pripojenie do plnej uvádzanej výšky obnovovacej frekvencie, ktorá je 170 Hz.

Rozlíšenie displeja je 2560 x 1440 pixelov, teda prekročili sme hranicu Full HD a dostávame sa k 2K (WQHD). Dôležité je povedať, že 2K je na monitor danej veľkosti takmer minimom, pretože ak by bolo na danom paneli rozlíšenie nižšie, bolo by vidieť, že pixely sú väčšie (je ich menej) a kvalita obrazu by na to mierne doplatila.

2K je teda zlatý stred, alebo aj štandard pri danej cenovke. Aby som ale ukončil tému obnovovacej frekvencie, rozlíšenia a portov, tak HDMI podporuje plné 2K rozlíšenie na 144 Hz, DisplayPort

a USB-C podporujú taktiež 2K, no s obnovovacou frekvenciou 170 Hz.

Pri konektivitě ešte chvíľku ostaneme, nakoľko monitor ponúka aj prepojenie s počítačom na úrovni rozšírenia portov, teda je možné naň napojiť myš, klávesnicu a slúchadlá, prípadne nabíjať prakticky čokoľvek, čo má USB-C konektor s výkonom až 15 Wattov. S týmto som mal kladné skúsenosti, najmä keď som používal káblové periférie, pretože som ich nemusel napájať zo na počítač a všetko som mal na

dosah ruky. Keďže hovoríme o monitore, sú tu aj ďalšie vlastnosti, ktoré je potrebné rozobrať. Dôležitým parametrom pri výbere herného monitora je typ panela, ktorý bol pri jeho výrobe použitý. V našom prípade sa jedná o Rapid VA panel, ktorý je úpravou štandardného VA panela priamo od spoločnosti MSI. Štandardným znakom VA panelov je, že majú takmer perfektnú reprodukciu čiernej farby, ktorá je o niečo slabšia v prípade známych panelov IPS a TN, taktiež disponujú niekoľkonásobne vyšším kontrastom, no ich hlavnou





nevýhodou býva zvyčajne vyššia doba odozvy ako u TN panelov a menej žiarivé farby ako u IPS panelov. Výrobca ale svojou úpravou eliminoval nedostatok vyššej odozvy a monitor sa teda pýši odozvou 1 ms. Produkt má teda stále menej žiarivé farby ako IPS displej, ale na oplátku zas skvelé pozorovacie uhly, nízky čas odozvy, lepší kontrast a „čiernejšiu čiernu.“

To ale samozrejme nie je všetko, čo MSI s týmto displejom spravilo. Povrch displeja je prekrytý antireflexnou vrstvou, čo je veľmi jednoducho povedané niečo medzi matnou a lesklou obrazovkou. Hneď pod ňou sa nachádza vrstva nazývaná Quantum Dot, ktorá zväčšuje farby a poskytuje väčšie farebné rozhranie. V nastaveniach, ku ktorým sa do väčšieho detailu dostaneme neskôr, je možnosť zapnúť si Premium Color režim, ktorý znova ešte mierne napomáha farebnej hĺbke, čím v konečnom dôsledku používateľ dostane monitor s naozaj nádhernými farbami, na ktorých

sa pozerá nadmieru príjemne aj vďaka Anti-Flicker technológii, ktorá minimalizuje preblikávanie obrazovky, ktoré unavuje oči.

V neposlednom rade monitor disponuje aj lákavou a žiadanou funkciou HDR, ktorá pri hrách a filmoch, ktoré ju podporujú, robí s kvalitou obrazu naozaj divy.

Určený na hry

O tom, že sa jedná o herný monitor, nie je pochýb, no MSI sa rozhodlo implementovať radu zaujímavých funkcionalít, ktoré vám umožnia posunúť zážitok z hry na inú úroveň. Alebo aj nie. MAG275CQRF-QD podporuje funkciu VRR pre konzolové hranie, ktorá eliminuje trhanie obrazovky, čo sa môže zísť najmä pri akčnejších tituloch. Ďalšou zaujímavou funkcionalitou je aj inteligentné mieridlo, ktoré automaticky mení farbu podľa pozadia a nočné videnie, ktoré efektívne zosvetlí tmavšie oblasti v hre. Využitelnosť týchto funkcií je

diskutabilná, no v konečnom dôsledku je pekné, že na to spoločnosť myslela.

Keďže MSI má viacero herných doplnkov k počítaču, nesmie chýbať možnosť synchronizácie podsvietenia medzi zariadeniami podporujúcimi Mystic Light, čo je v krátkosti aplikácia na personalizáciu podsvietenia. Nie je to ale jediný softvér, ktorý môžete v spojitosti s týmto monitorom používať.

Spoločnosť poskytuje softvér na ovládanie tohto monitora, ktorý sa nazýva Gaming Intelligence. Ten je voľne dostupný k stiahnutiu na stránke výrobcu a poskytuje viacero možností nastavenia vášho zariadenia, personalizácie, prispôsobenia na hry a dokonca tam nechýbajú ani makrá, ktoré vám umožnia nastaviť si produkt na každú hru zvlášť.

Záverečné hodnotenie

MSI MAG275CQRF-QD je špičkový herný monitor s množstvom zaujímavých funkcií a vlastností, ktoré ohúria nejedného hráča. Výborne poslúži aj náročnejším používateľom. Ide síce o monitor, za ktorý zaplatíte veľa peňazí, no stoja za to. K dokonalosti mu chýba len menšie vylepšenie kvality spracovania.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konektivita
+ Dizajn
+ Kvalita obrazu
- Spracovanie neadekvátne cenovke

HODNOTENIE:



SONY INZONE Buds

HERNÉ SLÚCHADLÁ BEZ EXTRAVAGANTNÉHO DIZAJNU



Zas a znova sa budem opakovať, každopádne isté veci je treba pripomínať, špeciálne v kontexte chápania nie vždy zrejmych súvislostí, ktoré často uvádzam vo svojich textoch. Preto opäť pripomínam, že spoločnosť SONY má bohatú skúsenosť s produkciou bezdrôtových slúchadiel, či už štupľov alebo klasických klapiek, avšak paradoxne len pred rokom predstavili nový modelový rad INZONE, ktorý sa dizajnom a svojou filozofiou pripojenia radí medzi striktný herný segment.

Na trhu sa tak postupne ocitli cenovo odstupňované klasické headsety s rôznou výbavou a dokonca prišiel rad aj na monitory vhodné pre profesionálov z radov eSport líg. Vôbec posledný update nesúci značku INZONE však reprezentujú

klasické štuple s prívlastkom Buds, ktoré sú predzvest'ou rovnako ohlásených slúchadiel Pulse Explore, vytvorených v dizajne konzole PlayStation 5. O tejto konkrétnej novinke si však povieme viac až začiatkom budúceho roka, kedy sa dostane aj na náš trh. Teraz vám poreferujem o skúsenostiach s fazul'kami, ktoré som nazbieral počas mesačného testovania.

Modelový rad INZONE sa svojím výzorom jasne hlási ku konzole PlayStation 5, aspoň tak to bolo v prípade doterajších headsetov a monitorov. INZONE Buds sú však v tomto jemne zdržanlivejšie a po dizajnovej stránke sa držia skôr v ústraní a nechcú provokovať. Môžeme preto pokojne hovoriť o neutrálnej vizáži, ktorá v prípade čierneho prevedenia (v ponuke nájdete aj

biely variant) dokáže bez problémov splynúť s okolím. U herných slúchadiel je však viac než dizajn dôležitá celková ponuka funkcií, a v tomto aspekte sa testovaná vzorka dá charakterizovať ako bohato zásobená. Aby som však zachoval postupnosť, vymenujem vám predne tie najzásadnejšie body skúmania kvality vonkajšku.

Z porporčne malého a ekologicky prívetivého balenia vylezie nečakane mohutná dokovacia stanica na štýl krabičky do akej sa bežne dávajú snubné prstene. Prvé dotyky ma okamžite naviedli oveľa jasnejšie do vnímania recyklovaného plastu, čo je samozrejme úplne v poriadku a správne, avšak akonáhle som odklopil veko a odhalil obsah, objavil sa prvý problém. Pánt na truhličke drží veko pomerne neisto a celé to



pôsobí nečakane lacným dojmom - aby ste tomu lepšie porozumeli, tak INZONE Buds stoja cca 200 eur, čo ich automaticky radí do segmentu prémiových štupľov do uší, kde sa na celistvosť a kvalitu komponentov prihliada s oveľa väčším dôrazom. Ak však dám bokom nie práve dobrý stav tuhosti pántu, magnetické vkladanie a vyberania slúchadiel, k čomu ešte treba pridať aj medzi ne zasunutý USB-C dongle pre prepojenie s PC/Mobil/PlayStation, tak ten je už na tom kvalitatívne oveľa lepšie.

Vysoký stupeň pohodlia

V balení nájdete obrovské množstvo náhradných silikónových nastavcov, každopádne mne už ten základný po zasunutí do ucha vytvoril ten správny efekt vákuu, čo je presne to najideálnejšie pri koncepte fazuliek zatlačených v sluchovode. Ďalším dôležitým aspektom sa stáva pohodlie počas nosenia. Hráči si totižto sotva strkajú niečo do uší len na hodinku alebo dve a pre nich je prvoradá, aby predmetné slúchadlá mohli používať počas celého dňa a na konci im z uší nestriekala krv.

Tento aspekt INZONE Buds s prehľadom zvládajú naplňať a vôbec sa tomu nečudujem, s ohľadom na všetky tie skúsenosti výrobcu, o ktorých som písal už v úvode článku. Systém vkladania do ucha je pritom jednoduchý. Stačí si púčik najprv zasunúť do sluchovodu a potom len jemne pootočiť - po minúte už nebudete vôbec vedieť, že máte v ušiach cudzí predmet.

Obe strany púčikov majú dotykovú funkciu, kde ľavé slúchadlo ovláda ANC (aktívne potláčanie okolitých ruchov a vnímanie okolia), a to pravé zase reguluje hlasitosť a veci spojené s audio stopou. Zaujala ma lesklá povrchová úprava slúchadiel, čo síce vyzerá efektne, ale pri pravidelnom používaní sa povrch ľahko zatapká od prstov. Nechajme teraz

dizajn dizajnom a pod'me konečne na to najdôležitejšie, čím je funkčnosť.

Nároky hráčov na akýkoľvek headset sú jasne dané: rýchlosť a spoľahlivosť pripojenia, vysoká kvalita mikrofónu a rovnako tak verná reprodukcia zvukov bez latencie. V tomto smere je tu prítomný práve už spomínaný USB kl'úč s 2,4 GHz pripojením, ktorý jednoducho zasuniete do PC alebo PlayStation 5 a po vložení do ucha už nečakáte ani sekundu naviac - pochopiteľne, to všetko v prípade, ak máte slúchadlá dostatočne nabité. Batéria pri spárovaní pomocou USB kl'úča vydrží 12 hodín a rovnaká porcia času sa skrýva v rámci rýchleho dobytia aj v puzdre. Mimo uvedeného kl'úča je ešte možné využiť párovanie cez Bluetooth LE, avšak pri tejto forme prepojenia je nutné rátať s vyšším stupňom latencie. Slúchadlá som skúšal spárovať s mobilnými telefónmi, laptopmi, desktopmi a dokonca aj s hybridnou konzolou Switch od Nintendo a vo všetkých prípadoch som uspel.

Každopádne, aplikáciu INZONE nájdete v podpore opäť a zase len v rámci PC ekosystému, a preto akékoľvek nastavovanie ekvalizéra, dotykového ovládania a podobne, sa dá realizovať len na počítačoch a nie na mobiloch alebo konzolách. SONY si tak zas a znova cielene strieľa do vlastnej nohy a podľahá súčasne odháňa nemalé percento potencionálnych zákazníkov. Tak či onak, kvalita zvuku pri 8,4 milimetrových meničoch je na vysokej úrovni, či už je reč o hraní videohier alebo počúvaní podcastov lomeno muziky a nesmiem zabudnúť na podporu 3D zvuku pre PS5.

AI

Japonská spoločnosť SONY začína vo svojom audio hardvéri čoraz viac využívať aj umelú inteligenciu. V prípade modelového radu INZONE A

špeciálne slúchadla Buds je AI konkrétne zamestnaná s cieľom zosilňovať audio linku počas komunikácie, tak aby sa z nej vytratil nechcený šum a akékoľvek ruchy v pozadí. Fungovalo to perfektne už pri mnou nedávno testovaných slúchadlách INZONE H5 a rovnako dobre to funguje aj pri Buds. Aktívne potláčanie okolitých ruchov je potom už len tou očakávanou čerešničkou na torte schopnej vás odrezat' od akéhokoľvek silnejšieho hluku, ktorý pri hraní alebo počúvaní hudby ani náhodou nechcete vnímať. Čistota zvukovej linky je krásne vyvážená a napriek tomu, že basy vám z logických dôvodov nechcú vymlátiť ušni maz druhým koncom hlavy von, stále sú pevnou súčasťou audia ako takého. Počas testovania pri hraní akčných projektov som sa zamerával na ostrosť strel'by a schopnosť odlíšiť kroky nepriateľov od bežných zvukov a aj tu sa testovaná vzorka ukázala byť jasným a relevantným pomocníkom. Preto som vlastne zvedavý, čo začiatkom budúceho roka prinesie už v úvode spomínaný model Pulse Explore, ktorý totižto bude o niečo drahší než Buds slúchadlá.

Verdikt: Pre každého, kto si chce do svojho PC/PlayStation ekosystému dotiahnuť spoľahlivé štuple do uší, ktoré je možné zobrať pokojne aj von do terénu, sa Buds z radu INZONE môžu právom stať horúcim kandidátom na kúpu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dlhodobé pohodlie
- + 3D audio pre PS5
- + Zvuk
- + Mikrofón
- + Výborné ANC
- Kvalita pántu na puzdre
- Aplikácia len pre PC

HODNOTENIE:



Bissell CrossWave HydroSteam PET

DÁME SI REPETE



Určite poznáte všetky tie ošúchané frázy o druhých šanciach, ktoré ako ľuďstvo používame vo vzájomných vzťahoch rôzneho druhu. Existuje však niečo také ako dať druhú šancu vysávaču a mopu? Nad touto otázkou som dumať počas rozbalovania novinky od spoločnosti Bissell a usúdil som, že vlastne celé to klišé o srdcovúcom odpúšťaní je utopickej povahy, vyložene v láske a priateľstve, avšak ak ide elektroniku, nie je potrebné to nejak zásadne prehŕňať. Áno, pred dvomi rokmi som počas recenzovania hybridného vysávača značky Bissell jasne povedal, že pre model CrossWave C3 nedokážem nájsť toľké pochopenie, aby som ho niekomu vedel vyslovene odporučiť. Dnes tu však bude reč o novom pokuse zo strany uvedeného amerického výrobcu spotrebnej elektroniky, votrieť sa mi do srdiečka a súčasne si tak aj v očiach

vás, našich čitateľov, napraviť reputáciu. Napravovať sa bude modelom HydroSteam PET, ktorý prináša univerzálny a viacúčelový čistič, určený nielen milovníkom domácich zvieratiek, vybavený prémiovou funkciou horúcej pary, ktorý som mal možnosť testovať viac ako štrnásť dní. Ako toto netradičné žehlenie reputácie dopadlo, to sa dozvieme v nasledujúcom texte.

Musím sa trochu samolúbo potľapkať po ramenách, keďže v roku 2023 som v rámci testovania upratovacej techniky zaznamenal svoj rekordný počet zárezov, ak to tak môžem povedať. Vôbec poslednou recenziou na Xiaomi MI TruClean W10 Ultra, ktorý som si na základe dlhodobého a komplexného skúšania nakoniec aj sám kúpil, som však stanovil latku kvality extrémne vysoko. Spomínaná konkurencia sa preto automaticky musí objaviť aj

v tomto texte a na základe koncepcnej podobnosti oboch produktov nemôžem vynechať ani ich priame porovnanie. Začnime však stručným opisom. CrossWave HydroSteam PET od Bissellu je hybridný nástroj určený na kombinovanie vysávania, mopovania a parného čistenia. Medzi jeho priame výhody patrí upratovanie na tvrdom a súčasne mäkkom povrchu (pomocou spínača na rúčke stačí zapnúť jeden z troch dostupných režimov), čím predbieha vyššie uvádzanú konkurenciu a navyše, na rozdiel od Xiaomi má CrossWave odnímateľnú nádržku na vodu, do ktorej môžete pridať špeciálne prípravky na čistenie a dezinfekciu. Nateraz vám to musí znieť v tom duchu, že v tomto prípade americký vysávač nakopal ten čínsky do zadku, avšak v závese za uvedenými prednosťami je potrebné jedným dychom dodať, že TruClean W10 Ultra je plne bezkáblový, zatiaľ čo



HydroSteam bez priameho zapojenia do siete nefunguje, má automatický dok pre bezdotykové tankovanie vody, je schopný samočistenia a sušenia valcov/filtrov a disponuje schopnosťou zohriať vodu nad 70 stupňov. Mohol by som ešte uviesť viac Pre a Proti, ktoré by tie pomyselné misky váh roztancovali ešte oveľa intenzívnejšie, každopádne, ak hľadáte výkonný vysávač/mop do domácnosti plnej zvierat a kobercov, cez vaše výberové sito spomínaný TruClean W10 Ultra od Xiaomi automaticky neprelezie, keďže ide o produkt určený iba na tvrdé povrchy. Pod'me sa preto plne venovať predmetnej novinke od Bissellu.

Nemám rád káble

Áno, je to tak, budúcnosť elektroniky jednoducho neráta s káblami a ak by som mal uviesť najväčšie negatívum testovanej vzorky, tak by to bola nutnosť priameho napájania kabelážou. Na druhú stranu, a to teraz zo mňa hovoria tie už v úvode spomínané skúsenosti, je niekedy určite vítané, že môžete obrovský dom bez problémov poupratovať na jeden t'ah a nevybije sa vám baterka priamo počas najväčšieho boja so špinou (predstavte si, ako po obývačke naháňate westernový chumáč zvieracích chl'pov a prachových guľičiek a tesne pred tým, než ho konečne nasajete, zahľási vysávač pauzu na nabitie). Hmotnosť tohto tyčového pomocníka je 5,67 kg a hoci pre mňa manipulovať s ním a vykrúcať ho do všetkých smerov nebol problém, moja manželka s tým už isté problémy mala. Ohybný kĺb v dolnej časti, kde sa nachádza valec, je navyše obmedzený v rozsahu pohybu a preto som sa počas upratovania v stiesnených priestoroch nevedel dostať úplne všade. Späť však ešte k jeho dizajnu. CrossWave HydroSteam sa vôbec nesnaží vymaniť zo škatul'ky tyčových vysávačov a len sotva by ste ho vedeli odlíšiť od kolegov z rovnakého modelového radu v ponuke Bissellu.

HydroSteam má v sebe kombinovanú nádrž pre suchú a mokrú špinu s objemom 0,82 l a rovnako tak samostatnú nádržku na čistú vodu, do ktorej pred začatím upratovania prilievate jeden z ponúkaných roztokov - výrobca pochopiteľne odporúča používať len ich originálne prípravky, no osobne nevidím problém v tom, ak by ste do nádržky naliali akýkoľvek konkurenčný roztok určený na čistenie a dezinfekciu podláh. V balení som našiel náhradný rotačný valec, plastovú podložku určenú na odstavenie vysávača, náhradný filter a už spomínaný čistiaci prostriedok. Apropos, oceňujem praktickú grafiku na nádržke určenej pre čistú vodu, ktorá vás navedie na presné naliatie čistiaceho roztoku.

Ideálny režim pre alergikov je SteamWash. Stačí len počkať pár sekúnd, kým HydroSteam naštartuje svoj parný systém, následne pomocou spínača na rúčke navlhčí valec a môžete sa pustiť do boja s akoukoľvek špinou usadenou na tvrdom povrchu. Tu sa ukázala najväčšia sila testovanej vzorky, keďže, v kombinácii s vyššie spomínaným prípravkom, pár t'ahmi som dokázal vyčistiť zaschnuté kvapky



tekutiny (dcérka sa nám naučila piť a ješť súčasne, zatiaľ čo robí stojky na hlave) a pomocou pary všetko vydezinfikovať.

Chce to trochu praxe, odhadnúť, ako dlho vlastne vlhčiť valec, avšak, po pár upratovacích cykloch to dostanete „do oka“ a už budete presne vedieť, kedy je valec suchší. Po ukončení čistenia jednoducho vytiahnete nádržku so špinavou vodou, odopnete filter a zbytok špiny vysypete do koša. Mimochodom, v nádržke sa nachádza aj praktické sito na vlasy, chl'py a hrubú špinu. V rámci údržby je rovnako nutné odopnúť aj samotný valec a jeho vrchné plastové veko poumývať. Valec je dobré nechať uschnúť, ale ak by ste chceli





pokračovať v čistení domu, či bytu, stačí jednoducho vložiť jeho náhradného kolegu (tu spomeniem ešte konkurenciu, keďže Xiaomi MI TruClean W10 Ultra disponuje separátnou nádržkou pre sušenie valca a súčasne zvláda sušiť aj valec zasunutý priamo vo vysávači). Proces čistenia hodnotím celkovo pozitívne. Vráťme sa však späť k upratovaniu ako takému.

Výkon HydroSteamu je dostatočný na koberec s nízkym vlasom, avšak v našej obývačke máme pod hlavným stolom huňatú verziu a z neho testovaná vzorka nedokázala dostať viac než chlpy zo psa a prach - hrubé nečistoty, kam spadajú napríklad omrvinky z jedla, ostali na svojom mieste. Oceňujem však, že vôbec môžete prepnúť na režim kobercov a skúsiť nasat' aspoň niečo skryté v ich útrobách. Hlučnosť vysávania udávaná výrobcom (76 dB) sa viac-menej potvrdila.



A nedostatky?

Späť k úvodu recenzie. Spomínal som dva roky staré testovanie CrossWave C3, ktorý koncepcie môžeme spodobniť s CrossWave HydroSteam PET. Zásadným problémom C3 však bolo, že nedokázal počas umývania nasat' všetku špinavú vodu späť do nádržky na to určenej a zanechával za sebou nepríjemne mokré linky - spomínam si, ako moja manželka rezolútne C3 odsúdila práve kvôli tomu. Preto som sa pri testovaní HydroSteamu zamerail aj na tento aspekt a som veľmi rád, že sa moje obavy nepotvrdili. Testovaná vzorka svojím výkonom krásne nasáva všetku špinavú vodu a zanecháva tak za sebou len maximálne čistý, umytý povrch. Ako to už ale býva, nič nie je dokonalé a popri očakávanom probléme s kabelážou, kde vás na veľkých plochách začne po čase otravovať neustále hľadanie zásuviek, sa vynorilo pár ďalších. Prvým je neustály chod motora aj v momente, keď vysávač sklopíte do vertikálnej roviny - očakával by som, že sa automaticky prepne do nejakého spánku. Druhý nedostatok sa bude z mojej strany horšie definovať, keďže som jeho podstatu nedokázal ani po dlhom testovacom procese vypozerovať. Počas upratovania sa mi často stávalo, že akonáhle som s vysávačom

silnejšie udrel do nábytku, tak niečo v oblasti filtra upchalo nasávacie potrubie (podľa hluku vyskočil výkon na maximum) a HydroSteam prestal zbierať špinu. Následne stačilo vysávač vypnúť a krátko na to som počul, ako čosi odpadlo od veka nasávania a všetko zase začalo fungovať. Snažil som sa vypátrať dôvod a myslel som si, že to robí už spomínané sito na vlasy, avšak problém sa opakoval aj po jeho odstránení.

Bissell si v mojich očiach a aj v súvislosti s predchádzajúcou skúsenosťou dokázal napraviť reputáciu a tentokrát nemám dôvod vám kúpu jeho pomocníka do domácnosti neodporúčať. CrossWave HydroSteam PET, ako už samotný názov napovedá, je tyčový hybridný vysávač lomeno mop s bohatou výbavou, určený tam, kde sa okrem ľudí pohybujú aj domáce zvieratá. Špeciálne pre alergikov, čo má zase nadväznosť na používanie rôznych dezinfekčných prípravkov, sa môže daný produkt stať verným pomocníkom. Sú tu isté prekážky a ja verím, že som vám ich jasne zadefinoval vyššie, avšak pozitíva jasne prevládajú a mne neostáva už nič iné, než dodať pomerne rozumnú cenovku: 550 eur.

Verdikt

Funkčný a praktický pomocník do veľkej domácnosti, kde nechýbajú chlpatí miláčikovia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Bissell Cena s DPH: 550€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 4 v 1
- + Kvalita konštrukcie
- + Na tvrdé podlahy aj koberce
- + Umývanie parou
- Kábel
- Váha
- Neznáma strata výkonu

HODNOTENIE:



DENZEL WASHINGTON

EQUALIZER

POSLEDNÁ KAPITOLA

**SPRAVODLIVOSŤ
NEPOZNÁ HRANICE**

Pozerajte tu



© 2023 Columbia Pictures Industries, Inc., TSG Entertainment II LLC.
Eagle Pictures SpA and Lantern Entertainment Pictures, LLC. All Rights Reserved.

**SLEDUJTE
ONLINE**

STARMAX



Huawei WATCH Buds

ZBYTOČNÝ KRÍŽENEC MAČKY A PSA?



Technologický pokrok sa už odnepamäti snaží ul'ahčovať každodenný život bežným ľuďom, avšak v skutočnosti sa to nie vždy stretne s úspechom, či už na strane samotnej technológie, alebo platiaceho zákazníka. Jednou z obľúbených skratiek pri vývoji akejkoľvek elektroniky je takzvané spájanie dvoch vecí do jedného celku. V minulosti sme tak mohli byť svedkami šialených hybridných nápadov formátu; mikrovlnná rúra skombinovaná s elektrickým varičom, či miniatúrna TV obrazovka integrovaná do rádia. Neraz sa však spájanie dvoch zdanlivo odlišných produktov pod jedno a to isté šasi stretáva aj s pádnou odozvou a dnes nie je problém investovať do konvertibilných notebookov, čo sú súčasne tablety, alebo do prenosných herných zariadení pripojiteľných aj ku klasickým televízorom. Keď som ale pred časom zbadal nápad spoločnosti

Huawei skíbit' prémiové inteligentné hodinky s bezdrôtovými slúchadlami, moje obočie začalo podozrivo stúpať do nebeských výšin, a nejako som si v tom momente nedokázal predstaviť, čo z toho môže v praxi reálne vzniknúť. Dnes už mám výsledok danej inovácie viac než mesiac na ruke, a preto vám o ňom môžem s radosťou povedať viac.

Spoločnosť Huawei si myslí, že tam vonku sú státisíce ľudí túžiacich po náramkových hodinkách s integrovaným puzdrom pre bezdrôtové slúchadlá, a nech už máte na tento ich predpoklad akýkoľvek názor, ja patríam medzi nich. Pôvodne som koncept WATCH Buds vnímal vyložené len ako bizarnú zaujímavosť, ktorú si vyskúšam, otestujem a krátko nato na ňu aj zabudnem. Avšak pravdou je, že už po pár dňoch používania som si na ten celý nápad „mat'

bezdrôtové slúchadlá priamo v hodinkách' zvykol natol'ko, že som von prestal brávať aj klasickú verziu štupľov do uší. Pochopiteľne, v snahe dosiahnuť čo najideálnejší výsledok, sa výrobca pri tvorbe takto unikátnych hodínok musel uchýliť hneď k niekoľkým kompromisom a o nich vám čoskoro poviem viac. Pod'me však na vec pekne postupne a začnime najprv hodnotením hodínok ako takých, keďže aj tie si logicky zaslúžia pádny rozbor. WATCH Buds prichádzajú na trh v rozmeroch 47 x 47,5 x 15 milimetrov pri váhe 77,5 gramov, čo môže navonok vzbudzovať odstrašujúci dojem, minimálne v zmysle hrúbky celého šasi, avšak tá nie je o nič väčšia napríklad vo verzii WATCH 4 Pro (a to sú prémiové hodinky, do ktorých si žiadne slúchadlá nestrčíte). Jedným dychom však musím dodať, že sa nerozprávame o vyložene tenkom tele a kto má v rámci inteligentných hodínok problém nosiť



na zápästí čo i len klasický priemer s tým, že mu neustále prekážajú, s WATCH Buds v tomto smere nenájde spásu.

Hrubé, ale elegantné

Telo hodínok je vyrobené z nehrdzavejúcej ocele a výklopná časť, čiže priamo displej, je opatrená zaobleným a odolným kremíkovým sklíčkom s veľkosťou 1,43 palca (ide o dostatočne jasný AMOLED panel s rozlíšením 466 x 466 pixelov). Produkt vám príde v balení s 22 milimetrovým koženým remienkom, čo celému výzoru hodínok dodáva pôsobivý a eleganciou oplývajúci efekt. Dizajn sa mi v tomto prípade skutočne zapáčil na prvý pohľad, špeciálne obrovské a jediné fyzické tlačidlo guľatého tvaru, umiestnené na pravej hrane – jediná škoda, že jeho rotáciou nedochádza k žiadnej interakcii v softvérovom rozhraní. Prvým dost' výrazným kompromisom, ktorý



Huawei musel urobiť, je odolnosť voči vode nastavená len na IPX7, čo znamená, že hodinky v zatvorenom stave môžete ponoriť maximálne do hĺbky jedného metra, a to po dobu tridsiatich minút. Čo je však horšie,

samotné slúchadlá majú len IPX4 štandard, preto je nebezpečné sa s nimi prechádzať v daždi alebo ich nebudaj umývať pod prúdom vody – jemné otretenie vlhčenou handričkou však znesú. A keď už spomínam práve celú tú pridanú hodnotu testovanej vzorky, poďme sa pozrieť dovnútra zariadenia. Na spodnej hrane, tesne nad remienkom, sa nachádza mechanický spínač, ktorého zatlačením sa odklopí celý displej hodínok. Z jeho vnútornej strany sú magnetmi pripevnené dva púčiky so silikónovou membránou (v balení nájdete viac redukcií, tak aby ste mohli dosiahnuť ideálne tesnenie vo vašich ušiach).



Nemusíte si trápiť myseľ tým, ktoré slúchadlo je pravé alebo ľavé, keďže obe majú rovnaké zaradenie a smerovanie zvuku prepínajú automaticky. Spracovanie výklopnej časti hodínok pôsobí prémiovým a dostatočne odolným dojmom (rozhodne nejde o ekvivalent hračkárskych plastových

hodínek s cukríkmi vnútri, ktoré sa bežne predávajú na kolotočoch) a samotný displej po otvorení vždy reaguje aj vizuálne pôsobivou animáciou. Po vložení do ucha a nájdení tej ideálnej pozície je jasne cítiť, že toto nie sú štuple vhodné na behanie a vyvolávanie silných otrasov v oblasti hlavy – mohli by ste razom prísť o oba púčiky a ani si to nevšimnúť. Akokoľvek ale slúchadlá nemôžem kategorizovať do rýdzej fitness sekcie, tak hodinky, aj vďaka všetkým očakávaným monitorovacím funkciám (zdravie, spánok, aktivita), zvládajú dôstojne mapovať vaše pravidelné športové výkony a prostredníctvom aplikácie Zdravie vám o nich aj náležite referovať. Púčiky sú vyrobené z kovovej zliatiny a svojím výzorom pripomínajú nábojnice do strelnej zbrane. Proporcne sa rozprávame o veľkosti 22 x 10 x 10 milimetrov s váhou 4 gramy na jedno slúchadlo. Je vlastne obdivuhodné, že spoločnosti Huawei sa do takto malého tela podarilo natlačiť toľko technológie, keďže okrem dotykovej formy ovládania tu máme aj plnohodnotné mikrofóny určené na telefonovanie, senzory pre ANC a, samozrejme, aj miniatúrne batérie. A tu sa dostávame k ďalšiemu kompromisu, ktorým je samotná výdrž slúchadiel.

Slabšia výdrž

Výrobca síce udáva výdrž hodínek na báze jedného týždňa, avšak to je trochu zavádzajúce, keďže takýto údaj dosiahnu



len v prípade vypnutia automatického dobíjania slúchadiel. Samotná výdrž púčikov je totižto necelé tri hodinky pri aktivovanom ANC a tu musím dodať, že funkcia aktívneho potlačania okolitých ruchov sa, pochopiteľne, aj na základe proporcií slúchadla, nedá ani náhodou porovnať s úrovňou v klasických štupľoch od Huawei. Pri vypnutom ANC získate jednu hodinku streamovania hudby navyše. Za predpokladu, že budete slúchadlá využívať pravidelne a nabíjať si ich práve cez dokovacia kolísku v hodinkách, spoločne vám WATCH Buds vydržia zhruba tri dni.

Čo sa týka podpory zvukových kodekov, máme tu solídnu paletu zahrňujúcu L2HD, AAC, SBC a, samozrejme, aj kodeky priamo od Huawei. Maximálna úroveň hlasitosti je dostačujúca na to, aby ste si mohli užívať svoju obľúbenú muziku alebo podcasty v interiéroch, pokojne aj s menším okolitým ruchom (ANC to akotak zvládne potlačiť), ale v exteriéroch a špeciálne v šume veľkomesta nečakajte v tomto smere žiadne zázraky. Každé jedno slúchadlo ide do boja s ruchmi pomocou dvoch mikrofónov a zvláda to sotva na päťdesiat percent. Interakcia pomocou klepania na koncovú časť funguje naproti tomu výborne a môžete ňou bez problémov prijímať hovory, posúvať skladby, spúšťať nedopočúvané stopy alebo sa vracat o krok späť. Zdá sa však, že samotné slúchadlá nedokážete spárovať s ďalšími zariadeniami, čo by údajne mohol zmeniť pripravovaný budúci update – budeme to sledovať. A ako vlastne znejú? Už základný zvukový profil, bez toho, aby som doň musel zasahovať cez ekvalizér, bol viac ako uspokojivý a sám som nečakal natoľko kvalitný audio zážitok od takých malých slúchadiel (dokonca je tu badať aj solídnu basovú linku a stredy neznejú vôbec plocho). Rovnako dobre viete odbaviť aj telefonický hovor, hoci úplne nerozumiem





funkcii HD hovorov, ktorá sa po aktivácii od tej bežnej nijako neodlišovala.

Bolo by to prinajmenšom divné, zakončiť recenziu na inteligentné hodinky hodnotením slúchadiel zastrčených v ich tele, a preto som si na záver ešte nechal pár poznámok aj na margo hodín ako takých. Spoločnosť Huawei pri skladbe konceptu WATCH Buds zobrala overené technológie v rámci iných svojich náramkových hodín a skrížila ich s nápadom týkajúcim sa vyššie spomínaných audio púčikov. Ak by som úroveň monitorovania zdravia/športu prostredníctvom testovanej vzorky mal nejakú prirovnať k iným Huawei hodinkám, asi by som z klobúka skúseností vytiahol model GT 3. Čo to znamená? Investíciou do hodín, za aké by sa nemal prečo hanbiť ani agent jej veličenstva, získate dostatočne presný hardvér určený na štatistické zbieranie dát o vašom každodennom pohybe (či už aktívnom, alebo pasívnom), a rovnako dobre vám aplikácia Zdravie dokáže monitorovať spánok, stres alebo vaše srdiečko. Špeciálne pre milovníkov behania tu je možnosť komplexných

nastavení a s nimi spojenej správy dát, nehovoriac o dostatočne presnom GPS polohovaní, a to aj v zajatí betónovej džungle. Operačný systém Harmony pôsobí v praxi svižným dojmom a počas recenzovania som s hodinkami nemal ani raz výrazný technický problém, nemusel som ich reštartovať alebo natvrdo vypínať, len aby som sa dostal k tej či onej aplikácii. Záverom to teda vidím takto. Každý z vás, kto mal vždy veľkú slabosť pre inteligentné hodinky od Huawei a bol s ich technológiami celkovo spokojný, sa nemá prečo obávať investície aj do WATCH Buds, špeciálne ak často stráca/hľadá puzdro s bezdrôtovými slúchadlami a je v záujme spojenia týchto dvoch svetov ochotný prehrýznúť zopár kompromisov – vyššia cena, slabšia výdrž batérie, slabšie ANC a rovnako tak hrubšie telo hodín.

Verdikt

Unikátny koncept 2 v 1, ktorý v praxi skutočne funguje.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiový produkt
- + Hodinky a slúchadlá v jednom
- + Solídny zvuk z púčikov
- Nižšia IP ochrana
- Hrúbka hodín
- Batéria

HODNOTENIE:



ROG Strix Scope II 96 Wireless

ROG AKO TRENDSETTER



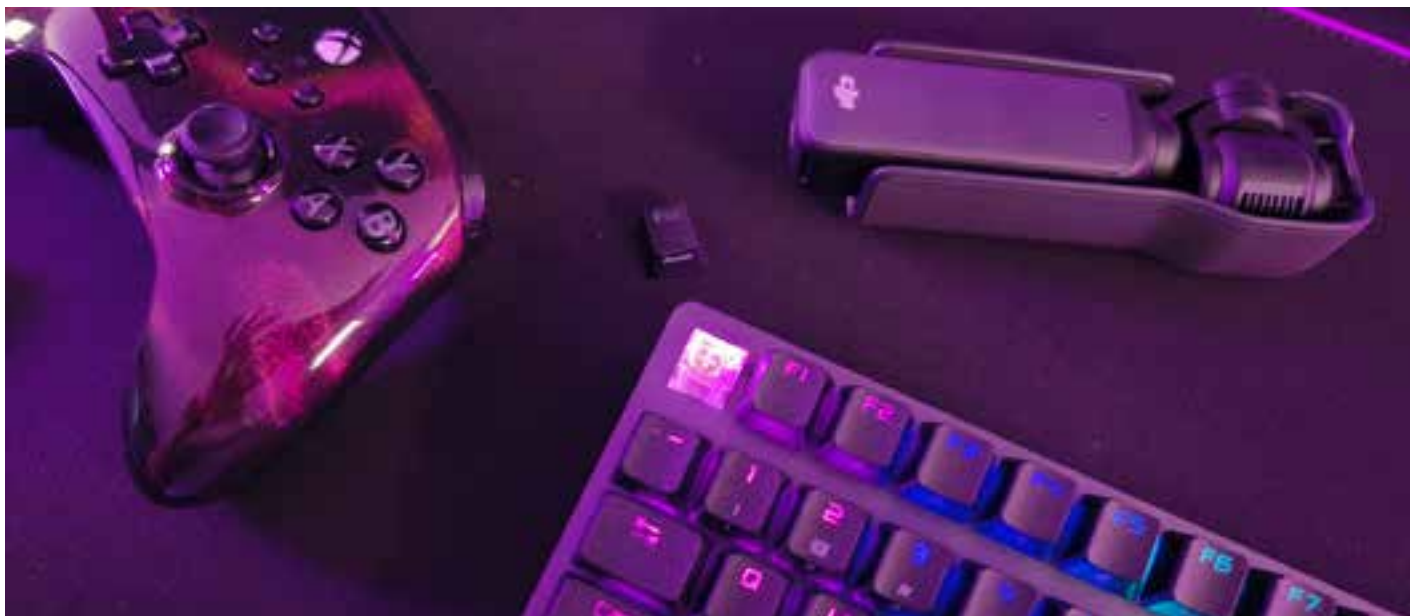
Vo svete prémiových klávesníc nedávno vybuchla malá-vel'ká bomba. Herná divízia spoločnosti ASUS, známa pod skratkou ROG (Republika hráčov), sa totižto rozrástla o model Strix Scope II 96 Wireless. Fakticky môžeme hovoriť o duchovnom nástupcovi rovnako úspešnej klávesnice Azoth, ktorú odborná, ale aj laická verejnosť dost' jednoznačne pasuje na top hernú klaviatúru aktuálne končiaceho sa roku. Strix Scope sa mi dostala do rúk pred mesiacom a od prvých momentov roztancovala moje žuvacie svalstvo – to je vtedy, keď mi padá sánka úžasom už pri rozbal'ovaní a opakovane tlačí piest hore a dole bez toho, aby som vydal čo i len jedno zmysluplné slovo. Kým však pobežíte do obchodu, či už toho virtuálneho, alebo kamenného, bude určite vhodné, ak vám podrobne rozpíšem všetky klady a prípadne aj zápory (tých príliš veľa nečakajte), ktoré som počas dlhodobého testovania spomínaného hardvéru odhalil.

Začnime, ako sa povie, od Adama (v rámci korektnosti by som mal dodať rovno aj od Evy, každopádne nechcem zase znieť nasilu ako snehová vločka). ROG Strix Scope II 96 Wireless mala v čase písania tohto textu cenovku oscilujúcu okolo sumy 150 eur, čo mňa voči početnej konkurencii, hovorím teraz v zmysle prémiových klávesníc, vyložene zarazilo – aby ste tomu rozumeli, z toho, čo som mal možnosť tohto roku testovať, sa drvivá väčšina ešte drahších herných klávesníc svojou kvalitou na Strix Scope II 96 ani len nechytala. Pevné plastové šasi s kovovou vrchnou doskou (váha niečo málo cez jeden kilogram) znesie bez problémov aj drsnejšie zaobchádzanie a svojím neortodoxným rozložením klávesov, minimálne v segmente videoherného náradia, stíha ponúknuť nielen multimediálnu lištu, ale aj numerický blok (číslovka 96 v názve reprezentuje práve ponuku klávesov). Aj v tomto by som rád ASUS, respektíve ROG pochválil, keďže sa

držia svojej filozofie trendsettera a neboja sa ísť do istého rizika, začo si ich, a to teraz narážam aj na segment pracovného/kancelárskeho náradia, stále vážim. To podstatné však začína pod PBT krytkami s drsnou povrchovou textúrou a krásnou priepustnosťou RGB podsvietenia.

Kto maže, ten jede

Strix Scope II 96 Wireless je opatrená lineárnymi spínačmi NX Snow s krásne hladkým chodom, odporom 45 gramov a bodom interakcie 1,8 milimetrov. Čo je však na nich špeciálne, je kompletne premazanie už priamo z továrne, čo jednak nebýva úplne bežnou praxou, navyše to spríjemňuje zvukovú stopu klávesov ako takých – apropo, tieto mechanické spínače sú celkovo výrazne tiché a môžete tak s nimi pokojne operovať aj v kancelárii plnej kolegov alebo v domácom prostredí pri „na zvuky citlivých“ rodinných príslušníkoch.



Komu by však aj cez to všetko tiché spínače NX Snow nevyhovovali, už spomínaná unikátnosť šasi vám umožňuje vymeniť každý z nich za akýkoľvek iný v rámci štandardu MX 3 a systému piatich hrotov. Okrem USB-C kabeľáže nájdete preto v balení aj špeciálny nástroj na vyt'ahovanie spínačov priamo z tela klávesnice. Týmto spôsobom si viete namiešať akýkoľvek balík rozdielnych spínačov podľa vašich potrieb, čo síce na trhu nie je unikát (v roku 2019 prišiel s vymeniteľ'nými spínačmi tlačidlami napríklad Logitech v rámci svojej klávesnice G PRO X a ja som ich toho času za to doslova velebil), ale stále ide o raritu, špeciálne ak sa teraz v rýchlosti vrátíme k cenovej relácii, kde sa v súčasnosti pohybuje testovaná vzorka od ROG. Svoj úžas z pocitu hrania a písania na Strix Scope II 96 Wireless som už jasne deklaroval vyššie a nemám prečo v tom ďalej pokračovať, preto sa rovno posuňme k ponuke konektivity.

Strix Scope II má v talóne tri spôsoby prepojenia s PC alebo iným zdrojom. V prvom rade tu je klasické USB-C a dostatočne dlhá kabeľáž, nachádzajúca

sa priamo v balení. Nasleduje miniatúrny USB-A prijímač (2,4 GHz), ktorý má svoje vlastné miesto na vrchnej hrane klávesnice aj s magnetickou sponou, zaručujúcou, že tento dongle pri preprave len tak nestratíte. V tret'om rade je tu, samozrejme, ešte možnosť spárovanie klávesnice cez bluetooth. Asi vám nemusím písať, že pre hranie je z danej trojice najideálnejší kábel a dongle, avšak pre kancelársku prácu bude postačovať aj bluetooth spojený s vyšším stupňom latencie. Čo mi opakovane otvorilo ústa do nemého výrazu, bolo zistenie o celkovej výdrž batérie. Strix Scope II 96 totižto pri prepojení cez USB kľúč zvláda na jedno nabitie spoľahlivo fungovať šialených 1 500 hodín, treba však podotknúť, že je to bez RGB podsvietenia. S jeho aktiváciou sa však od káblu viete odrezat' celkovo na viac než 100 hodín a to je rovnako úctyhodný výsledok. Pri spomínaní podsvietenia musím opakovane vyzdvihnúť celkovú ostrosť a krásnu celistvosť RGB, ktorú si pochopiteľne viete regulovať cez aplikáciu Armoury Crate, rovnako ako všetky ostatné funkcie daného hardvéru. O čom

je konkrétne reč? V pravom hornom rohu sa nachádza rolovacie koliesko a v jeho blízkosti podsvietené logo ROG s funkciou zopnutia. Práve vďaka nemu si používateľ dokáže intuitívne prepínať štvoricu funkcií ovládaných priamo spomínaným kolieskom. Jednoduché a hlavne praktické.

Súčasťou obsahu balenia je aj podložka pod dlane, ktorá sa pomocou magnetov pripína k spodnej hrane klávesnice. Je potiahnutá koženkou a pod ňou sa nachádza jemná vrstva pamäťovej peny – ťažko teraz povedať, ako bude podložka vyzerať po roku intenzívneho používania, ale z mojej dlhoročnej praxe naprieč testovaniami klávesníc od mnohých výrobcov viem vyčítať, že skôr či neskôr každá takáto podložka povolí. ROG Strix Scope II 96 Wireless je jasným adeptom na ocenenie za najlepšiu hernú klávesnicu v roku 2023, ktorá ide do boja s obrovským množstvom predností. Kvalitné šasi, dlhá výdrž batérie, očarujúce RGB, premazané spínače, ich plná vymeniteľnosť a v neposlednom rade celkovo prémiová kvalita spracovania.

Verdikt

Najlepšia herná klávesnica roku 2023.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Prémiové spracovanie
+ Batéria
+ Premazané spínače
+ Kompaktnosť

- Nič

HODNOTENIE:



Logitech Wave Keys

VLNA PRE VAŠE POHODLIE



Moja prvá bezdrôtová kancelárska klávesnica, ak do toho nerátame integrovanú klávesnicu v notebookoch, bola značky Logitech a zhodou okolností bola zo série Wave Keys. Spomínam si, že dokázala sama o sebe zniesť skutočne drsné zaobchádzanie a nevyžadovala žiadnu prehnanú údržbu. A cez to všetko, že som ešte počas jej používania nepôsobil ako technologický redaktor, už som na nej písaval recenzie na videohry a súčasne realizoval správu rôznych webov. Na modelový rad Wave Keys mám práve z tohto dôvodu krásne spomienky, a preto keď nedávno Švajčiari oznámili vôbec najnovší a rovnomenný model, s nadšením som prijal ponuku na jeho testovanie.

Čerstvá, chrupkavá a ešte teplá Wave Keys klaviatúra s CZ/SK rozložením klávesov mi dorazila v klasickom papierovom prebale s dôrazom kladeným na ekológiu. V balení

toho príliš veľa nečakajte, keďže predmetná kancelárska klávesnica je prepojená napevno s opierkou pre dlane (o nej ešte dnes bude reč) a súčasne má už z výroby v sebe aplikované vymeniteľné dve AAA batérie – zadným vyklopením dvierok od batérií zistíte, kde sa nachádza priestor pre vloženie miniatúrneho USB-A kl'úču. Práve USB dongle som však konkrétne na prepojenie s počítačom nepotreboval, keďže už po prvom zapnutí klávesnice, spínač on/off sa nachádza na prednej hrane šasi, sa mi ponúkla možnosť rýchleho BT spárovania. Cena sa na našom trhu pohybuje na hranici sedemdesiat eur s tým, že máte možnosť si vybrať z dvoch farebných prevedení (čiernej a bielej). A prečo spomínam práve cenu? Wave Keys je koncepčne striktné kancelárskym náradím s dlhou životnosťou, ktoré bolo zostrojené na základe rovnako dlho trvajúcich skúseností firmy Logitech a páči sa mi fakt, že aj keď by si za tieto

skúsenosti daná firma mohla pýtať ešte o niečo viac dukátov, robí pravý opak.

BT alebo USB kl'úč

Výrobca v tomto prípade cieľ predovšetkým na maximálne pohodlné písanie opreté o správnu ergonómiu a práve tá, toľko proklamovaná vlna, je premietnutá nielen do názvu, ale hlavne do tvaru celého tela klávesnice. Pochopiteľne sa tu rozprávame o membránových spínačoch zasadených do plastového šasi, ktoré je však takmer z polovice odliate z recyklovaných materiálov, ale čo ma zaujímalo najviac, boli dlhodobé zistenia ohľadom sl'ubovaného komfortu. S testovanou vzorkou som preto strávil viac než mesiac a stala sa mojou každodennou pomocníčkou v rámci pracovnej rutiny – písanie, obsluha webu a bežné kancelárske úkony. Za celý tento čas som nezaregistroval žiadny negatívny



dopad na fyziológiu môjho tela, ba naopak, mierne zvltný tvar mi počas dlhodobého udierania po klávesoch prinášal nečakanú mieru uvoľnenia. Medzi spínačmi je vytvorená dostatočná vzdialenosť a mimo štandardného rozloženia môžete využívať aj plne upraviteľnú mediálnu lištu umiestnenú v hornej časti klávesnice - všetko sa tradične nastavuje cez softvér Option+, v ktorom máte k dispozícii kompletnú správu kancelárskeho hardvéru od Logitechu.

Ešte než sa posuniem ďalej, tak určite stojí za zmienku možnosť podrobného mapovania spínačov a prepojenia s aplikáciami, kam spadá dokonca aj dnes pre niekoho životne dôležitý ChatGPT.

Výrobcom udávané tri roky výdrže jednej sady AAA batérií znejú skutočne neuveriteľne, keďže pripojenie cez USB Logi Bolt (2,4 GHz) alebo BT nemá v rámci latencie nejaké herné atribúty, dá sa tomu reálne uveriť, o to viac keď vám poviem, že klávesnica ako taká neobsahuje žiadnu formu podsvietenia. Áno, v noci jednoducho práca odpadá, pokiaľ nie ste schopný písať automaticky a poslepiačky. Zadná hrana vám umožňuje vyklopiť dve



nožičky so štvorstupňovým náklonom, a keď už som vyššie spomínal možnosť prepojenia klávesnice cez Bluetooth, tak vás bude rovnako zaujímať fakt, že súčasne viete Wave Keys spárovať až s tromi zariadeniami a jednoduchým spôsobom si medzi nimi vybrať to, ktoré práve potrebujete. Membránové spínače vydávajú minimálny hluk a môžete do nich preto

intenzívnejšie búšiť, aj keď nepracujete v plne izolovanej kancelárii. Na samotný záver som si nechal stručné hodnotenie priamo integrovanej podpory pre zápästie.

Švajčiari si v tomto prípade dali záležať viac ako dosť, keďže do spodnej časti vložili vrstvu pamäťovej peny, na ňu následne umiestnili takzvanú nosnú plochu a celé to uzatvorili na dotyk mäkkou a jednoducho čistiacou sa gumovou úpravou.

Pri celodennom písaní som si nemohol pre svoje dlane želať nič lepšie, a aj keď som bol ohľadom pohodlia tejto podložky najprv dosť skeptický, nakoniec sa ukázalo, že ide o zásadnú prednosť Wave Keys klávesnice.

Logitech Wave Keys má z môjho pohľadu jednu jedinú chybu a tou je absencia podsvietenia. Ak dáme tento, metaforicky povedané, vlas v polievke preč a začneme sa rozprávať o zvyšku, ostane nám na stole relevantný zástupca ergonomického kancelárskeho náradia s dlhodobou životnosťou, ktoré vás navyše nebude stáť prehnané peniaze.

Verdikt

Spol'ahlivé kancelárske náradie s puncem Logitech skúseností.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ergonómia	- Bez podsvietenia
+ BT/USB	
+ Dlhá výdrž batérií	
+ Dizajn	
+ Softvér	

HODNOTENIE:



SONY INZONE H5

NEČAKANÁ PÄTKA



Minulý rok sa spoločnosť SONY rozhodla, že svoje bohaté skúsenosti v segmente audio a TV techniky začne zúročovať aj v rámci svojej hernej divízie PlayStation. Oznámila to prostredníctvom modelového radu INZONE. Súčasťou boli tri funkčne rozdielne headsety v rozličných cenových reláciách a duo monitorov s rozdielnou preferenciou v rámci rozlíšenia.

Otestoval som si všetky spomínané headsety a dokonca som mal to šťastie dostať pod hodnotiacu lupu aj oba panely INZONE M. Ak by som mal teraz súhrnne zhodnotiť kvalitu predmetného hardvéru jedným slovom, tak by to bolo slovíčko ladené v maximálne pozitívnom duchu. Úprimne som však nečakal, že už po roku prídu Japonci s ďalším headsetom dopĺňujúcim stávajúce číslovanie (H3, H7, H9), avšak, realita je taká, že sa nám

na trhu len nedávno objavil model H5 vyplňujúci akúsi medzierku, o ktorej kvalitách vás teraz porozprávam.

Spoločnosť SONY má rada s označovaním svojich slúchadiel, či už štupľov do uší alebo klasických uzatvorených konštrukcií, priam čistý chaos. Ak ste sa niekedy snažili zorientovať v ich portfóliu, nepochybujem o tom, že sa vám už po niekoľkých minútach začali krížiť oči. Nateraz to však vyzerá, že v modelovom rade INZONE je ešte aký-taký poriadok a aj označenie slúchadiel H5 preto budem schopný rozumne zaradiť medzi vyššie spomínanú trojicu z minulého roka.

Najprv začneme cenou, ktorá je stanovená do výšky 150 eur. Aj na základe tejto indície tak vieme H5 zaradiť medzi H3 a H7, kde je cenový rozdiel priepastný a výrobca tak chce dostať do strednej triedy herných

headsetov zopár nie úplne bežných funkcií. Konkrétne SONY tu stavuje na umelú inteligenciu, ktorá si v prípade H5 našla miesto v sekcii redukcia šumu v mikrofóne a doplní to plne bezdrôtovým ako aj káblovým pripojením či 360-stupňovým priestorovým zvukom – len pripomínam, že značka INZONE bola síce dizajnovo spodobnená s konzolou PlayStation 5, no jej relevantné využitie je aj v PC vodách.

Pre PC a PlayStation

Aktívne potlačanie okolitých ruchov je u uzatvorených konštrukcií často niečo, do čoho sa výrobcom nechce ísť, pretože to automaticky a logicky navyšuje finálnu cenovku. Mohli by sme sa teraz rozprávať o tom, či si 150-eurové H5 nezaslúžia aspoň nejaké ANC, každopádne v tomto prípade sa SONY rozhodlo spoliehať



na pasívne odhlučnenie a podporiť tak predaj H9, ktoré ANC majú (ich cena bola v čase písania článku cca 300 eur).

V balení headsetu sa nachádza všetka potrebná kabeláž určená či už na nabíjanie vstavanej batérie alebo prepojenie s PC lomenou konzolou. Okrem nálepiek a papierovej dokumentácie tam nájdete aj USB-A dongle s fyzickým prepínačom určeným na zadefinovanie zvukového zdroja.

Dizajnovú filozofiu som naznačil už v úvode, SONY chcela, aby modelový rad INZONE ostal celistvý a vizuálne zapadol do rodiny PlayStation. Výsledkom sa tak stávajú dve farebné verzie (čierna a biela) poskladané z odolného plastu a v rámci náušníkov textilný pot'ah z priedušnej látky. Headset váži sotva 260 gramov a prítlak hlavového mostu je nastavený



ktorý u konzol nenájdete. Tu vidím jeden zásadný nedostatok, nad ktorým by sa v SONY mali do budúcnosti zamyslieť. Jedna vec je aktivovanie priestorového zvuku cez aplikáciu v telefóne, kde si užívateľ musí odфотографovať svoje uši, respektíve ich tvar, a softvér následne určí ideálny 360-stupňový priestorový zvuk (toto nie je u SONY nič nové).

Čo sa týka nastavenia cez ekvalizér, tu má PC scéna jednoducho navrch, keďže to, čo si nastavíte cez počítač, sa vám do konzoly neprenesie, a to mi príde ako strelenie sa do vlastnej nohy.

Neviem, nakoľko sú potom fotografie mojich uší relevantnými vstupnými dátami pre spomínanú aplikáciu (už pri testoch klasických slúchadiel od SONY som to celé vnímal skôr ako vtip),

avšak, kvalita priestorového zvuku servírovaného cez testovanú vzorku bola vo finále viac ako oslnivá.

Na BT zabudnite

V koncepte, kde nemôžete fyzicky oddeliť mikrofón od tela slúchadiel, sa automaticky neočakáva integrácia technológie Bluetooth, keďže behať po vonku so sklopenou anténou by v očiach vašich spoluobčanov vyzeralo prinajmenšom čudne – jedným dychom však musím dodať, že model H9, BT sám o sebe mal, avšak, silne pochybujem o tom, že ho niekto reálne aj využíval. Tak či onak, celková kvalita audia je v prípade testovanej vzorky na vysokej úrovni.

Podpora 3D zvuku pri PlayStation 5 je samozrejmosťou a bolo o nej napísané už dostatok článkov, no mňa skôr fascinovala



súhra jednotlivých audio línií, kde sa basy nesnažili predbiehať ostatné vrstvy a celé to tak napomáhalo chuti pustiť si mimo hier do uší aj svoju obľúbenú muziku. Úplne rozumiem snahe podporovať ďalšie verzie headsetov radu INZONE, ktorú SONY potvrdzuje práve týmto piatym zárezom. Ide totižto o ciele nie na percentuálne vysoký podiel majiteľov ich konzole PlayStation 5, ktorí sú súčasne aktívni aj v PC vodách. Práve tieto slúchadlá, schopné existovať v dvoch rovinách, sú pre nich ekonomicky výhodnejšie než by sa možno na prvý pohľad zdalo.

Na záver som si ešte nechal niekoľko slov na margo výdrže batérie a kvality už spomínaného mikrofónu – spomínate na reči z úvodu o potláčaní šumu pomocou umelej inteligencie?

Výrobcom udávaná cifra 28 hodín chodu sa pri teste ukázala byť takmer

presná, keďže mi vo finále stopky ukázali dokonca o hodinku viac, ale tu zase platí aspekt používania – aktivita mikrofónu, úroveň hlasitosti atď. Pre vás je dôležité vedieť, že headset môžete mať na hlave viac než jeden deň v kuse, čo už nepovažujem za extra zdravé.

A teraz k mikrofónu. Otočný kĺb v rámci pozície automaticky prepína snímanie hlasu do pozície on alebo off, čo je rozhodne praktické rovnako ako u kolegov z rovnakého modelového radu.

Čo sa týka obojsmerného potláčania okolitého ruchu v čase, keď hovoríte do snímaču, je tu skutočne poznateľný nárast oproti konkurencii v rámci strednej triedy herných headsetov. Môžeme sa rozprávať o čistote a minimálnej vrstve šumu. Apropos, v čase písania recenzie mi do redakcie pristáli aj INZONE Buds, ďalšia novinka v rámci identického radu, a ide o

štipule do uší pre hráčov, ktoré sú vybavené rovnakou technológiou snímania hlasu (o nich vám budem referovať neskôr).

Ku koncu už len strohé zhrnutie. Nákup H5 odporúčam rozhodne každému hráčovi preskakujúcemu od PC k PlayStation 5 a naopak – v takomto nastavení sa jedná o maximálne rozumnú kúpu, ktorou si na hlavu zavesíte dizajnovú príjemnú a súčasne konštrukčne pevnú slúchadlá určenú na celodenné nosenie vybavenú výborným mikrofónom a nadpriemerným audiom.

SONY by však do budúcnosti mala zapracovať na celkovej rovnosti softvéru tak, aby zotrela náskok PC pred PlayStationom. Či sa jej to podarí s ďalším modelom, to už ukáže len čas.

Verdikt

Pre hráčov na PlayStatione a PC súčasne je H5 v rámci strednej triedy herných headsetov ideálnou voľbou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 3D Audio
+ Pohodlie
+ Zvuk
+ Mikrofón
+ Pre PC a PS

- Nesúrodosť nastavení medzi PC a PS

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

SteelSeries Alias

NECHOĎTE NAKUPOVAŤ HLADNÝ AKO PES...



Po viac než ročnej pauze sa mi do redakcie dostal opäť produkt lokálne dobre známej a po stránke kvality všeobecne spoľahlivej značky SteelSeries. Tentokrát v podobe kondenzátorového mikrofónu s kardioidným vzorom. Nech vás však tieto pojmy nejako zásadne nevyrušujú, v skratke ide o stolový USB mikrofón, ktorý funguje na štýl plug-and-play, čo znamená, že jeho zapojenie a prevádzka si nevyžaduje žiadne zásadné technické znalosti, čím sa cieľová skupinka prípadných záujemcov výrazne rozširuje. Je však SteelSeries Alias skutočne hodný dvesto eur? A čo iné okrem atraktívneho dizajnu a priam hypnoticky krásnych LED svetielok ponúka? O tom si povieme viac v nasledujúcej kaskáde poskladanej z mojich viet alias skúseností s mikrofónom samotným.

Určite ste to už počuli viac než raz; nakupovať potraviny hladný, to sa

jednoducho nerobí. Práve toto spoločensky známe porekadlo, ktoré pri súčasnom náraste cien funguje viac než inokedy, by sa dalo použiť aj pri výbere mikrofónu. Ste začínajúci YouTuber, alebo chcete rozbiehať podcastovú šou? Kúpa kvalitného mikrofónu je základným stavebným kameňom vášho potenciálneho úspechu a jeho výber by ste preto nemali podceňovať. Čím viac ste však pri nákupe doslova nedečkávi a riadite sa prvým dojmom, o to horší problém si môžete vo finále dotiahnuť domov. Oči jedia a oči rozhodujú, čo platí nielen pri potravinách, ale rovnako tak aj pri výbere elektroniky. V prípade testovacej vzorky Alias od SteelSeries sa v tomto ohľade rozprávame o vizuálne nádhernom kúsku hardvéru, na ktorom si výrobca dal skutočne záležať - pevný kovový stojan s prechodom do plastovej základne s pogumovaním, spoľahlivá tlmiaca kolíska, dotykové ale aj fyzické ovládanie a celkovo prémiová aura

vznášajúca sa nad ekologicky korektným balením. Pre mňa ako recenzenta však platí, že sa nikdy nesmiem nechať takzvane opit' rožkom, a preto som, akokoľvek mi dizajn nového a nielen herného kondenzátorového mikrofónu od dánskeho výrobcu prirordzene sadol do noty, išiel počas mesačného testu do hĺbky a chcel som zistiť, či samotný vizuál nemaskuje chabý obsah.

**Frekvenčná odozva
50-20 000 Hz so záznamom
24-bit/48 kHz**

Než si však povieme viac o kvalite nahrávok a možnosti nastavovania zbernice v zmysle SteelSeries softvéru, musím sa ešte vrátiť k výbave. Jej súčasťou je totiž kovový závit (3/8 a 5/8 súčasne) pre uchytenie zariadenia o rameno, čo je rozhodne nadštandard a nie každý výrobca ho do balení svojich podobne koncipovaných



mikrofónov vkladá. Druhá výhoda spočíva v možnosti regulovania zvuku idúceho do káblu pripojeného headsetu pomocou fyzického kolieska umiestneného na plastovom ostrovčeku uprostred textilného mora (to je opäť moja neohrabaná metafora, ktorou sa vám snažím opísať prednú časť testovanej vzorky) a rovnako tak v druhom koliesku umiestnenom naopak na zadnej strane a určenom na nastavovanie zmiešavania zvuku. Ako som spomínal už vyššie, tak predná strana má aj dotykovú plochu, ktorou mikrofón prepnete do "Mute" funkcie - keďže v strednej časti sa nachádza päťstupňový LED panel a každá takáto interakcia je sprevádzaná jednoduchou, ale v zmysle celistvosti dizajnu krásnou indikáciou. Pomocou softvéru GG si navyše užívateľ môže regulovať intenzitu svietenia tohto LED pomocníka a dokonca aj nastavovať farbu jednotlivých úrovní - užitočná a súčasne aj efektná funkcia.

Pod'me konečne na to najdôležitejšie, a to kvalitu zbierania zvuku, respektíve, už mnou v tomto texte jemne naznačenú paletu možností v rámci nastavovania. Kondenzátorová kapsula s kardiodným

polárnym vzorom zaznamenáva 24 bit zvuk pri 48 kHz a už vyššie spomínaných 50 až 20K Hz. Toto všetko sú cifry aké by vo vás nemali vyvolávať žiadny prehnaný úžas, keďže ich môžete nájsť aj pri výrazne lacnejšej konkurencii v segmente herných mikrofónov.

Cez to všetko je kvalita zbernice už v základnom module nastavení výborná a váš hlas je zaznamenávaný v čistej podobe a bez akýchkoľvek nechcených ruchov na pozadí - môže za to využívanie AI v softvérovej rovine, ale rovnako tak aj dobre spracovaná tlmiaca kolíska. SteelSeries navyše práve pri vydaní predmetného mikrofónu Alias sprístupnilo funkciu, ktorú nazýva Sonar pre streamerov.

Pomocou nej si v rámci PC viete, zjednodušene povedané; aktivovať virtuálny mixpult a v ňom dosiahnuť zvuk v štúdiovej kvalite. Funguje to? Áno funguje, ale je otázkou, koľko majiteľov daného mikrofónu sa bude chcieť vrátať v nastaveniach ekvalizéra a skúšať jednotlivé profily vhodné práve pre jeho stream. Aby to teraz nevyznelo nejako negatívne, je určite super,

že GG aplikácia obsahuje aj túto formu nastavenia, avšak z mojich skúseností a čo mám aj napočúvané od kolegov pracujúcich so zvukom, tak je často oveľa pohodlnejšie upravovať akokoľvek jemne nedokonalý zvuk až pri postprodukcii a nekomplikať si tak život používaním duplicitného audio softvéru. Rozhodne však dávam palec hore pre SteelSeries za túto nie úplne štandardnú prednosť, ktorou Alias vybavili.

Cez to všetko, že značka SteelSeries je opradená kvalitou, mal som ešte pred testom ich nového mikrofónu isté obavy. Nakoniec sa však nič také, čo som v prvej časti recenzie naznačoval, nepotvrdilo a kúpou tohto plug-and-play pomocníka nič nepokazíte, či už ste začiatovník alebo skúsený veterán. Veľkou výhodou je samozrejme toľko proklamovaný dizajn, v ktorom sa skĺbila tradičná funkčnosť s modernou a celé to podtrháva široká škála možností pri nastavovaní audio zbernice. Jedným dychom však treba dodať, že pre ľudí s menším rozpočtom by na silu pretláčaná kúpa Aliasu nedávala až tak zásadný zmysel, keďže podobnú alebo v istom ohľade rovnakú kvalitu audio výstupu vedú získať aj pri lacnejších, ale vizuálne menej atraktívnych variantoch.

Verdikt

Dizajnom jedinečný a zvukom uspokojivý mikrofón.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Materiály
+ LED indikátor
+ Dotykové aj klasické ovládanie
- Cena

HODNOTENIE:



Acoustique Quality - AQ M26

VSTUPENKA DO AUDIOFILNÉHO SVETA OD ZLATÝCH ČESKÝCH RÚK



Acoustique Quality (skrátene AQ) je česká spoločnosť pôsobiaca na trhu od roku 1995, avšak, korene jej primárnej činnosti, ktorou je vývoj a výroba reproduktorov a audiozostáv, siahajú až do roku 1992. Práve vďaka svojím bohatým skúsenostiam sú dnes produkty AQ na tej najvyššej úrovni, pričom sú vyrábané priamo v Českej republike, a ponúkajú vynikajúci pomer ceny a výkonu.

AQ využíva vlastnú linku na výrobu vysokokvalitného MDF, z ktorého vyrábajú telá svojich reproduktorov. Využívajú všetky pozitívne vlastnosti tohto materiálu (minimálnu až žiadnu rezonanciu) a eliminujú negatívne. Povrchová úprava jednotlivých reproduktorov je následne vyriešená nalepením dekoratívnej fólie s textúrou dreva, pri prémiových produktoch, však, používa skutočnú prírodnú dýhu, preto môžeme konštatovať, že každý

reproduktor je skutočný unikát. Meniče a elektronika v aktívnych reprosústavách sú taktiež vyrábané na mieru, podľa presných špecifikácií spoločnosti.

Filozofiou spoločnosti je ponúknuť veľmi presnú reprodukciu zvuku pri dosiahnutí neutrálnej krivky – poslucháč bude počuť presne taký zvuk, aký počuli zvukoví inžinieri počas masteringu skladby v štúdiu, a teda na basoch, stredoch ani výškach nie je nič odobrané, ani pridané.

Obal a jeho obsah

AQ M26 prichádzajú starostlivo zabalené v papierovej škatuli. Už počas rozbalovania nás v redakcii zaujala malá nálepka s ručne vypísaným sériovým číslom na vonkajšej strane škatule, čo hodnotíme ako vysokú starostlivosť o každý kúsok, ktorý zišiel z výrobnéj linky. Balenie

obsahuje sústavu dvoch reproduktorov, veľmi detailnú produktovú dokumentáciu a adaptér s vymeniteľnými koncovkami na európsku, anglickú a americkú koncovku do elektrickej zásuvky, diaľkové ovládanie s príbalenými AA batériami a sadu káblov. Oceňujeme skvelé riešenie vymeniteľných koncoviek na adaptéri, absentuje však kábel USB-B. Po prvotnom uvedení do prevádzky akéhokoľvek audio zariadenia je potrebné dopriať mu, aby sa „rozohralo“.

Veľmi nás potešilo, že výrobca udáva aj čas „zábehu“ reproduktorov M26, a to konkrétne 50 hodín, čo je už druhým dôkazom toho, že zamestnanci firmy AQ sú profesionáli, ktorí presne vedia, čo robia.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvé potlačenie nás prekvapila váha, ale aj pevnosť konštrukcie reproduktorov. M26-



ky sú dielom dizajnovnej školy „all-black“, povrchová úprava je skutočne krásna. Predný panel môže poslucháča zmiast', pretože vyzerá ako plastový, u výrobcu sme si však overili, že sa jedná o ozvučnicu z tvarovaného MDF. Okrem bassreflexu na zadnej strane a panelu s konektormi nie sú na M26-kách žiadne plastové diely.

Na prednej strane pravého reproduktora je umiestnený potenciometer hlasitosti, ktorý stlačením plní funkciu prepínača vstupu reproduktorov, vedľa ktorého sa nachádza nenápadná farebná LED diódka; ľavý reproduktor je vpredu ozdobený logom AQ. Na zadnej strane pravého reproduktora sú umiestnené vstupy – Cinch, USB-B a optický kábel, ďalej reproduktorový výstup a na záver konektor adaptéra DC. Ľavý reproduktor na zadnej strane obsahuje iba výstupy a plaketku s modelovým označením a informáciami.

Používanie

Reproduktory sú vo všeobecnosti citlivé na správne umiestnenie, pri audiofilných produktoch to platí dvojnásobne. Oceňujeme, že v používateľskej príručke je danej problematike venovaná jedna celá časť, ktorá poslucháčovi dostatočne vysvetlí správne umiestnenie reproduktorov. Už počas doby rozohrávania AQ M26 sme v redakcii netrpezlivo čakali na moment, kedy budú podrobne nášmu náročnému testovaciemu playlistu a po nekonečných pat' desiatich hodinách neprestajného hrania na tichej úrovni boli komponenty reproduktorov konečne pripravené ísť „na plné pecky“. Zabudovaný zosilňovač so

svojím výkonom 2x30W bohato stačí na ozvučenie akejkoľvek miestnosti v byte či dome (stačí aj na ozvučenie susedov, ktorí sa ľahko môžu nechceno stať spoluposlucháčmi). Obzvlášť pri vysokej hlasitosti si poslucháč užije krištáľovo čistý, presný zvuk a famóznu dynamiku zvuku.

Pri pohľade na 2.0 zostavu už takmer spravidla nastáva otázka: „Nechýba tomu subwoofer?“ – AQ M26 nás presvedčujú, že basy bravúrne zvládajú aj bez použitia samostatného subwooferu. Treba však podotknúť, že basy sú príjemné, jemné, a v audiofilnom svete nie je prioritou precítiť každý basový tón v bruchu, stred na hrudi a výšku v hlave. Priorita je „vyčarovať“ zvuk, ktorý svojou dokonalou harmóniou a definíciou každej jednej audiostopy je možné až „predýchať“. Sme však presvedčení, že aj bežný poslucháč zvyknutý na „komerčný“ (neaudiofilný) zvuk bude nadchnutý zvukovým prejavom M26-iek. V prípade, ak to používateľ uzná za potrebné, môže použiť akýkoľvek softvérový ekvalizér a zvuk si prispôbiť presne podľa seba. Basy, ktoré roztrasú okná, však, nemôžeme očakávať.

Zaujímavé bolo priame porovnanie s reproduktormi Bowers&Wilkins Zeppelin, ktoré v našej redakcii dlhoročne používame a jeho zvukový prejav dôverne poznáme. Nakol'ko je cena Zeppelinu a M26 veľmi podobná, z tohto pohľadu sa jedná o zmysluplné porovnanie. Zeppelin má výraznejšie basy, ale zvuk M26 je predsa len prirodzenejší a v konečnom dôsledku sa nám tento prirodzenejší zvuk páči o čosi viac. Môžeme prehlásiť, že M26 je

plne konkurencieschopné s drahšími reproduktormi. Na záver spomenieme aj našu pozitívnu skúsenosť s kontaktovaním zákazníckej podpory – zamestnanci sú milí, ochotne poradia, vyriešia dané problémy a sú nadšení pre svoju prácu. Ľahko sa môže stať, že sa zákazník so zamestnancom zarozpráva a okrem vyriešenia svojho problému a zodpovedania otázok je obohatený o zaujímavé príbehy, ako v AQ daný produkt vyvíjali, prečo použili zvolené materiály, atď.

Zhrnutie

Acoustique Quality M26 sú aktívne 2.0 reproduktory, ktoré spájajú moderný svet trendu streamovania hudby z telefónu a svet audiofilov. Svojim zvukovým prejavom sú pripravené uspokojiť aj toho najnáročnejšieho poslucháča. Výrobu zabezpečujú v Českej republike ľudia, ktorí sú zapálení audiofilmi. Je len málo produktov, s ktorými sa v našej redakcii ťažko lúčime, keď nás po testovaní opúšťajú – AQ M26 je jedným z nich.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: AQ Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nadpriemerný zvukový prejav
- + ukážkový prístup výrobcu aj zákazníckej podpory
- výrobca mohol použiť novší typ Bluetooth 5.3
- nie je pribalovaný kábel USB-B

HODNOTENIE:



Xiaomi Watch 2 Pro

XIAOMI A WEAR OS?



Čínsky koncern Xiaomi aktuálne uviedol na trh nový model inteligentných náramkových hodín, kde prím v rámci noviniek hrá integrácia Wear OS. Trocha nečakaný operačný systém v prípade Watch 2 Pro obsluhuje výkonný Qualcomm procesor a čo je pre potenciálnych zákazníkov vôbec najpodstatnejšie, tak finálna cena ostáva napriek tomu viac ako priaznivá. S hodinkami som mal možnosť stráviť takmer mesiac, aj keď nemalú časť z toho odpočívali na nabíjacej stanici.

Priznám sa, že počas testovania som nemal vôbec vedomosť o tom, koľko hodinky vlastne budú stáť (niekedy zámerne nečítam PR dokumenty ku konkrétnej testovacej vzorke, aby som si udržal maximálny odstup) a o to viac ma prekvapilo, keď som zistil, že Xiaomi si za Watch 2 Pro pýta „len“ 270 eur. Prečo? Už od rozbalenia

a prvého kontaktu s hodinkami som totižto jasne cítil, že ide o prémiový produkt, kde sa výrobcovia nesnažili nejako zásadne šetriť. Dizajnom sa síce nedá hovoriť o žiadnom novátorstve a hodinky ako také vyzerajú skôr tuctovo, než extravagantne. Som si ale vedomý toho, že nemalé časti konzumentov práve takýto vzhľad vyhovuje. Hodinkám navyše nemožno uprieť snahu o eleganciu. Šasi z nerezovej ocele s vystúpenou hranou okolo 1,43 palcového AMOLED displeja udáva celému tvaru zariadenia príjemný tón. Na pravej hrane sa nachádza hneď trojica spínačov, z čoho v strede je otočná korunka s netradičným pogumovaním. Tá je natoľko vystúpená, že mi neustále robila problémy pri ohnutí zápästia - uvedomujem si však, že nenosím hodinky práve v štandardnej vzdialenosti od dlane a jednoducho ide o môj fyziologický problém, ktorý je sotva prenosný v nejakej všeobecnej rovine. Kto

má však mohutnejšie zápästie a pri ohnutí ruky sa mu výrazne zroluje koža, môže rovnako naraziť na podobnú nepríjemnosť.

Bez ochrany?

Hodinky sa na trhu objavili v dvoch farebných prevedeniach, kde čierna verzia disponuje silikónovým remienkom a strieborná (čo bol môj prípad) koženým, ktorý pôsobí oveľa viac elegantnejšie. Prvé červené svetielko, ktoré mi počas skúmania hodín bliklo pred očami, bola absencia IP štandardu. Xiaomi síce uvádza odolnosť 5 ATM, čo značí, že telo hodín dokáže odolať tlaku ekvivalentnému asi 50 metrov, čo však nenaznačuje, že sa s nimi môžete potápať práve do takejto hĺbky. V praxi to znamená, že s Xiaomi Watch 2 Pro môžete bezpečne plávať v bazénoch a pokojne sa s nimi aj sprchovať,



a to bez akéhokoli'vek otravného sekania alebo nechcenej latencie. Vo výbave je okrem iného eSIM, možnosť' platenia bezdotykovou formou a séria ďalších výhod prameniacich z využívania Wear OS. A tu sa dostávame k tomu, že využívanie Wear OS síce prináša nemalú porciu pozitív, ale rovnako tak aj negatív. Najviac citel'ným je slabšia výdrž batérie, kde pri bežných úkonoch a príležitostnom cvičení môžete rátať' maximálne s dvomi dňami - pri intenzívnom fitnes programe vám hodinky potom nevydržia viac než jeden deň. Áno, je to málo a Xiaomi sa rozhodnutím vyrobiť' inteligentné hodinky s Wear OS jednoducho cielene strelilo do nohy. Je dôležité upozorniť' na to, že spomínané dva dni vytrvajú len s vypnutým Always-On.

avšak nie sú vhodné na hĺbkové ponory. Druhé svetielko zablikalo pri nemožnosti nastavovania intenzity vibrácií, ktorá je síce vysoká a mne fakticky vyhovovala, ale to, čo vyhovuje mne, nemusí inému. Kvalita AMOLED panelu s rozlíšením 466 × 466 pxi je za mňa výborná a so svietivosťou 600 nitov sa viete bez problémov orientovať' v menu, a to aj pri nápore ostrých slnečných lúčov - posúvanie ikoniek je zábavnejšie práve pomocou rotujúcej korunky. Výrobca nanešť'astie neuvádza o aké sklíčko umiestnené nad displejom ide (vieme len, že to nie je zafírové sklo) a preto vám v zmysle jeho odolnosti neviem povedať' nič konkrétne. Funkcia Always-On je k dispozícii v klasickej forme a dokonca, po špecifikovaní v nastaveniach, len v prípade, ak máte hodinky priamo na ruke.

Procesor Snapdragon W5 + Gen1 (4 nm) sa automaticky stáva výkonnou podporou predmetných hodínok a zhodou okolností ide o rovnaký čip, aký majú konkurenčné hodinky Mobvoi Ticwatch Pro 5, ktoré som počas písania tohto článku začínal



recenzovať' - na výsledok sa tak môžete v blízkej dobe tešiť'. Spomínaný procesor ide ruka v ruku s 2 GB operačnou pamäťou a interným 32 GB úložiskom. V praxi to vyzerá tak, že na všetky úkony, ktoré s predmetnými hodinkami budete chcieť' realizovať', dostanete dostatočný výkon

Nabíjanie je však našť'astie možné aj v zrýchlenom režime a v priebehu necelých tridsiatich minút si tak viete hodinky dobiť' z nuly takmer do plna. Dôležité je však podotknúť', že nabíjať' môžete len cez špeciálnu kolísku s konektormi od Xiaomi a nie bezdrôtovo.





Potešia športovcov aj hypochondrov

Nájsť v hodinkách s cenou pod 300 eur funkciu merania zloženia tela je rozhodne silným pozitívom a kto si potrpí na pravidelné monitorovanie percentuálneho pomeru vody, soli, tukov alebo proteínov, nájde u Xiaomi Watch 2 Pro otvorenú náruč. Navyše, merať si môžete aj orientačnú telesnú teplotu, monitorovať komplexné pochody počas vášho spánku, okysličenie krvi a pre ženy nechýba ani zaznamenávanie menštruačného cyklu. Absentuje však meranie EKG. Hoci sa ja osobne nepovažujem za nejakého športovca, no napriek tomu, keď mám čas, zoberiem bicykel a snažím sa spraviť na jeden t'ah aspoň 30 kilometrov. Z toho dôvodu mám za tie roky, aj vďaka testovaniu smart hodínok, už výrazné skúsenosti so spol'ahľivosťou týchto meraní a môžem si preto dovoliť povedať, že to, čo

dnes ponúkajú aj drahšie hodinky (nerátam tam vyslovene športovo orientované a úzko profilované nástroje pre profesionálov za nesmierne sumy), vám Xiaomi Watch 2 Pro čiastočne rovnako zvládne garantovať. Máme tu 150 športových režimov, kde je len niekoľko vyložene špecializovaných na servírovanie relevantných dát a zvyšok si vyráta z priemeru spálených kalórií. A tu je asi najzásadnejší problém, keďže jednotlivé firmy využívajú rôzne dáta a pri priamom porovnaní v rámci jedného konkrétneho tréningu tak môže dochádzať k nepomerom. Správa sa realizuje cez aplikáciu Mi Fitness, avšak počas recenzovania sa mi veľakrát stávalo, že to, čo som nameral cez hodinky, sa mi do aplikácie vôbec neprenieslo - bude to tak chcieť ešte trochu softvérovo vyladiť.

V závere ešte z mojej strany musí zaznieť menšia výčitka na margo spol'ahľivosti a celkového fungovania GPS. V priebehu

recenzovania sa mi totižto opakovane prihodilo, že hodinky nevedeli určiť svoju aktuálnu pozíciu a navyše mali problém zbierať relevantné dáta počas dlhodobých prechádzok. Opäť môže ísť o prekážku, ktorú výrobca dodatočne skoriguje opravným balíčkom, avšak zmieniť to musím, pretože to môže byť oveľa neskôr, než je v súčasnosti akýkoľvek predpoklad.

Ak už nič iné, tak je zaujímavé práve prostredníctvom testovanej vzorky sledovať snahu Xiaomi obohatiť svoje portfólio hodínok o model s integrovaným Wear OS. Ako prvý krok môžem celkovo predmetné hodinky pochváliť, či už konzervatívnym dizajnom alebo prémiovým spracovaním.

Máme tu navyše výkonný procesor, podporu eSIM a dostatok ďalších funkcií. Na druhej miske váh však stojí slabšia výdrž batérie, citeľne chýbajúce Qi nabíjanie, absentujúca IP ochrana a nie úplne dotiahnutý užívateľský komfort.

Verdikt

Solídne a cenovo dostupné hodinky so slušnou výbavou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi
Cena s DPH: 270€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ Výkon	- Žiadna IP ochrana
+ Zrýchlené nabíjanie	- Problémy s GPS
+ Displej	- Bez Qi
+ Korunka	

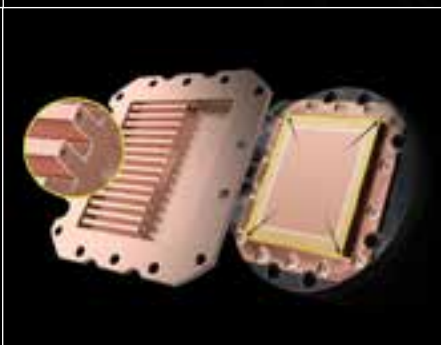
HODNOTENIE:



Súťaž



MSI MAG CORELIQUID E360 White



Otázka: V aktuálnom čísle magazínu máme recenziu na MSI produkt. O aký produkt ide?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.12.2023

Druhá séria Arcane



Netflix oznámil, že Arcane sa vráti späť na obrazovky s dlho očakávanou druhou sériou. Fanúšikovia si ale musia počkať až do Novembra 2024.

Čo znamená, že od uvedenia prvej série uplynú v tom čase až tri roky. Toto

oznámenie ale neobsahovalo informácie o tom, čo presne môžeme od druhej série očakávať. Tento časový odsun môže pre seriál znamenať aj vážne problémy s tým, ako si udržať divácku základňu. Silné momentum, ktoré si po prvej sérii vytvoril aj vďaka množstvu

ocenení ktoré získal, môže takáto čakacia doba oslabiť. Arcane si okrem iného odniesol aj Emmy a dlho panoval v Netflix rebríčku s najväčším hodnotením.

Seriál, ktorý vznikol na motíve známej hry League of Legends, sa vďaka skvelému deju podarilo získať si mnohých divákov, nie len medzi hráčmi pôvodnej hry. Tým, ako sa prvá séria skončila, bola jasné že druhá je len otázkou času.

Produkčne sa na druhej sérii bude opäť podieľať Fortiche Studios, rovnaké animačné štúdio, ktoré pripravilo aj prvú sériu. Okrem Fortiche Studios sa vráti aj Riot Games.

Čo sa týka známych mien, ktoré prepožičali svoje hlasy hlavným postavám, tu sa opäť môžeme tešiť na Hailee Steinfeld ako Vi, Ellu Purnell ako Jinx, Katie Leung ako Caitlyn a určite sa k nim čoskoro pridajú ešte ďalšie známe mená a hlasy.

The Marvels má pomalý štart



V novembri prišiel do kín zatiaľ posledný film z MCU s názvom The Marvels.

Počas otváracieho víkendy ale zaznamenal veľmi nízku divácku návštevnosť, ktorá sa vyšplhala len na 47 miliónov dolárov. Čím z neho spravil zárobkovo najslabší film

z histórie MCU. V porovnaní s Avengers: Endgame so svojimi 1.2 bn dolármi, ktoré drží rekord aj v súčasnosti, sa nedajú tieto zárobky ani porovnať. The Marvels s Brie Larson, Iman Vellani a Teyonah Parris v hlavných úlohách, je pokračovaním filmu Captain Marvel z roku 2019. Od druhého filmového pokračovania

sa väčšinou očakáva, že predčí svojho predchodcu, čo sa pri The Marvels nestalo. Čo je ešte horšie je, že produkčný rozpočet pre tento film bol 220 miliónov dolárov. Momentálne nie je jasné čo stojí za poklesom, či je to následok presýteného filmového trhu so superhrdinskou tematikou. V porovnaní s predposledným filmom MCU Guardians of the Galaxy Vol.3, ktoré prišlo do kín v máji, ale tiež ide o značný pokles pretože tento film zarobil v otváracom víkendy 118 miliónov dolárov. Možnými dôvodmi môže byť napríklad to, že konečne vidíme vplyv uvedenia filmov na streamovacie platformy. Ľudia prostě na film nejdú do kina, ale počkajú kým bude o pár dní uvedený na HBO Max alebo Disney Plus a pozrú si ho z pohodlia obývačky. Ďalším dôvodom môže byť aj ukončený herecký štrajk, ktorý tiež neumožnil hercom a herečkám dostatočne promovat' tento film. Prvé recenzie kritikov filmu tiež nepomohli, nakoľko uvádzajú titulky v zmysle „Takýto film sme videli už 32 krát“. MCU ale tiež môže trpieť tým čo postihlo ich komiksovú tvorbu. Vytváranie veľkého množstva filmov vo veľmi krátkom časovom odstupe, čím stráca divákov, ktorí sú zmätení a otupení.

Vreskot 7 prišiel o ďalšiu hviezdu



Jenna Ortega je už druhou osobou, ktorá sa nevráti v ďalšom pokračovaní filmovej série Vreskot.

Ortega si zahrala v predchádzajúcich dvoch filmoch dôležitú postavu Tary Carpenter a dôvodom jej odchodu je údajný konflikt v natáčaní s druhou sériou úspešného seriálu Wednesday.

Druhú osobou, ktorej odchod bol oznámený ešte pred Ortégou, je Melissa Barrera, ktorá si tiež zahrala v predchádzajúcich dvoch filmoch. Jej odchod bol ale spôsobený kontroverzným príspevkom, ktorý uviedla na svojej sociálnej sieti. Podľa producentov zo spoločnosti Spyglass, ktorý stojí za Vreskotom, Barrera uverejnila nevhodné

príspevky ohľadom súčasnej situácie v Izraeli. Podľa ich slov išlo o výroky na hranici s rasizmom a preto sa rozhodli rozviazať s touto herečkou všetky väzby.

Na základe týchto odchodov môžeme teda predpokladať, že klúčovým obsadením v pokračovaní budú dvojčatá Chad (Mason Gooding) a Mindy Meeks-Martin (Jasmin Savoy Brown).

Toto je už druhé pokračovanie tejto série, ktoré sa musí potýkať s takouto veľkou zmenou obsadenia. Neve Campbell ako ikonická Sidney Prescott bola prvou osobou, ktorá oznámila odchod z predchádzajúceho 6 pokračovania, ale napriek tomu sa opäť objavila vo Vreskote s podtitulom 2022.

Toto rozhodnutie trochu začalo špekulácie o jej možnom návrate do siedmeho dielu. Práve kvôli všetkým týmto zmenám sa siedme pokračovanie ocitá zo dňa na deň v čoraz ťažšej situácii, nakoľko nie je možné dokončiť scenár. Tiež to, či sa ďalšie obsadenie nerozhodne odísť pre vyhadzov Melissy Barrery je tiež otáznou. To ale uvidíme najskôr až v najbližších dňoch.

House of Dragons 2 séria



Fanúšikovia seriálu House of Dragon sa konečne dočkali prvých informácií o plánovej druhej sérii, ktorá by mala prísť na obrazovky HBO v lete 2024.

Hlavnými postavami prvej série a aj druhej budú naďalej Matt Smith, Olivia Cooke, Emma D'Arcy, Eve Best, Steve Toussaint, Fabien Frankel, Ewan Mitchell, Tom Glynn-Carney, Sonoya Mizuno a Rhys Ifans. Dodatočne by sa k nim mali pridať ďalšie postavy, ktoré sme mohli vidieť v prvej sérii ako Harry Collett, Bethany Antonia, Phoebe Campbell, Phia Saban, Jefferson Hall a Matthew Needham.

Nováčikmi druhej série budú Gayle Rankin ako Alys Rivers, Simon Russell Beale ako Ser Simon Strong, Freddie Fox ako Ser Gwayne Hightower a Abubakar Salim ako Alyn of Hull. Okrem hereckého obsadenia sa údajne môžeme tešiť aj na päť nových drakov a návrat do Winterfellu. Prvý trailer ktorý bol zatiaľ len k dispozícii pre novinárov by sa k divákovi mal dostať o niekoľko dní.

Blue eye Samurai

ANIMOVANÝ SAMURAJSKÝ SERIÁL O POMSTE



Modrooký samuraj (po anglicky Blue eye Samurai) je tohtoročnou seriálovou novinkou streamovacej platformy Netflix, ktorá si po svojom zverejnení potichu získala srdcia divákov pútavou grafikou a neopozieraným príbehom. Určite sa však nenechajte odradiť formou! Hoci ide o anime a príbeh skôr pripomína rozprávku, krvavé scény vás čoskoro vyvedú z omylu a budete mať pocit, že sledujete príbeh z pera Akira Kurosawu. Za príbehom stojí manželské duo Michael Green (Green Lantern, Alien: Covenant, Blade Runner 2049) a Amber Noizumi, za animáciou francúzska spoločnosť Blue Spirit.

Kto je Mizu

Dej seriálu je zasadený do Japonska 17. storočia, konkrétne do éry Edo. Toto obdobie Japonskej histórie sa začína bitkou pri Sekigahare, ktorá ukončila občiansku vojnu a nový šógun sa po víťazstve pokúša stabilizovať situáciu v krajine. Jeho prostriedky predstavujú zakázanie vstupu pre väčšinu cudzincov do krajiny a zavedenie sociálnych tried obyvateľstva.

Hlavným hrdinom je Mizu, modrooký ronin zmiešaného pôvodu. Jeho matkou je japonská prostitútko a jeho otec je Angličan. Práve Mizuho pôvod je pre neho v tomto období dôvodom, prečo je od malička vyvrhnutý spoločnosťou a každodennej šikany. Jediný únik nachádza

u majstra Eijiho, slepého kováča, ktorý ho vychováva a učí kováčskemu remeslu. Mizu v práci nenachádza naplnenie a poháňaný pomstou k ľuďom, ktorí mu zabili matku, sa vydáva na cestu odplaty, ktorú môžeme sledovať v ôsmich dieloch seriálu. Mizu má však ešte jedno veľké tajomstvo,





ktoré o ňom nikto nevie. A síce, že pod mužským odevom schováva ženské telo.

Smrť je umením

Modrooký samuraj je epická sága, ktorá nádhernou animáciou vykreslí nielen realie feudálneho Japonska, ale hlavne silný príbeh. Seriál dej prekladá excelentnými bojovými sekvenciami, pri ktorých sa divákovi zatajú dych (okrem iného, aj kvôli množstvu krvi, ktoré obsahujú). Ide každopádne o seriál vhodný len pre dospelé publikum, keďže tvorcovia sa neštitia krví, nahoty, ani násilia. Krásne je taktiež vykreslená aj chémia medzi jednotlivými postavami. Ťažkopádnejšie však hodnotím anglický dabing, hoci sa o neho zaslúžili legendy ako George Takei alebo Kenneth Branagh. Našťastie má však Netflix v ponuke aj japonský dabing, ktorý dáva seriálu nový rozmer.

Hlavná hrdinka Mizu (Maya Erskine, Obi-Wan Kenobi) je potom čerešničkou, ktorá celý zážitok spája a krásne jej sekundujú vedľajšie charaktery samuraja a nepriateľa z detstva Taigena (Darren Barnet, Gran Turismo) a sluhu Ringa (Masi Oka,



Heroes). Paralelne s hlavným príbehom Mizu môžeme tiež sledovať osud ďalšej ženy, ktorá svoje pohlavie, na rozdiel od Mizu, neskrýva, princeznej Akemi.

Princeznú chce jej mocný otec predať do výhodného manželstva s vplyvným mužom. V tomto osude sa ich príbeh spája, nakoľko obe musia bojovať o svoje miesto v patriarchálnom svete. Aj keď si možno každá z nich vyberie svoju cestu, obom ide o slobodu. To, že ide skutočne o divácky

hit a možno aj neočakávaný seriál roka, dokazujú štatistiky sledovania, kde má seriál za prvý týždeň na Netflixu 2,9 miliónov videní. Momentálne ešte nie je jasné, či seriál dostane druhú sériu, no podľa pozitívnych ohlasov a vysokých hodnotení je jej ohlásenie len otázkou času. Na základe poslednej časti však vieme predpokladať, že ak by sme sa dočkali ďalších častí, minimálne na časť série sa presunieme za hranice Japonska.

„Mladý bojovník, hnaný snom o pomste voči tým, ktorí z neho spravila vyvrhel'a. Japonské anime z obdobia Edo o krvavú cestu k osudu. Sú však modré oči to jediné, čo hlavný hrdina skrýva?“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
J. Wu, R. O'Loughlin, ...

Rok vydania: 2023
Žáner: Animovaný / Akčný

PLUSY A MÍNUSY:

+ Animácie
+ Dej

- Anglický dabing

HODNOTENIE:



The Gilded Age

ROMÁNOVÉ OZNAČENIE, KTORÉ PRINIESOL MARK TWAIN, NESIE AJ SERIÁL PREDSTAVENÝ NA HBO MAX, KDE AKTUÁLNE BEŽÍ DRUHÁ SÉRIA A BOLA UVEDENÁ ŠTVRTÁ EPIZÓDA.



Mark Twain označil obdobie od 70tych rokov 19. storočia po začiatok 20. storočia práve takto, s jemnou iróniou, keď vo svojom románe popisoval situáciu vo Washingtone. Kritický opis toho, čo sa ukrývalo pod nánosom „zlatého lesku“ si tvorcovia zrejme adaptovali aj na seriál odohrávajúci sa v New Yorku v tom istom období. Ten v roku 1882 zažíva hospodársky a určite aj spoločenský rozmach a dej sa sústreďuje na kruhy vtedajšej najvyššej spoločnosti. Zámožnosť a majetnosť členov je spoločným rysom, spoločenské postavenie už menej. Aj keď peniaze často rozhodujú o postavení, obyvatelia New Yorku z vyššej triedy sami seba delia neúprosne na tých, ktorí obývajú mesto „od priplávania Mayflower“ a na novousadlíkov – zbohatlíkov, ktorí si miesto v najvyššej a najväčšej spoločnosti nezaslúžili svojím pôvodom, ale zbohatnutím využili meniacej sa situácie. Delenie sa zdá byť v niektorých situáciách absurdné, keďže americký kontinent pozná len prišielcov

z Európy a o to viac, ak sa porovnáva s postavením čiernych obyvateľov, ktorí po občianskej vojne nenadobúdajú slobodné postavenie na žiadnej spoločenskej úrovni, nehovoriac o rovnosti príležitostí.

Seriál sleduje niekoľko osudov a dejových línií, ktoré však spolu súvisia, nakoľko je dej sústredený najviac na jedinú spoločenskú vrstvu. Príbeh začína príchodom mladej a veľmi peknej Marian (Louisa Jacobson – dcéra Meryl Streep), dcéry južanského generála Brooka, do honosného sídla svojej tety Agnes v New Yorku. Pridáva sa k spoločnosti dvoch sestier jej otca – Agnes van Rhijn a Ady Brook a ich služobníctva. Nové prostredie prináša nové vzťahy a tými sa prvá séria zaoberá asi najviac. Hoci by sa život najvyššej newyorskej spoločnosti zdal bezproblémový, keďže na nedostatky sa sťažovať nemôžu, opak je pravdou. Najmä vo chvíli keď sa na 61. ulicu prísť ahujú zbohatlíci – rodina Russlových. Tvorcovia celkom verne popísali opovrhovanie, rozdielne pravidlá

a neprijatie čohokoľvek netradičného a bez hodnôt. Pani Bertha Russellová (Carrie Coon) však vôbec nemieni prijať situáciu ako konečnú a všemožne sa snaží, aby bola ona a celá jej rodina prijatá a vážena v neľútostnom svete intríg a spoločenských noriem. Carrie Coon bola výborne vybratá na túto rolu a jej herecký výkon určite stojí nad všetkými ostatnými v celej sérii. Jej postava je veľmi chytrá, rafinovaná a bez akejkoľvek ambície sa vzdáva. Aj keď jej okolnosti neprajú, dokáže si šikovne raziť cestu vysokou spoločnosťou. Nie vždy je to bez pokorenia a miernych škandálov, no ona sa nevzdáva a snaží sa všetkým okolo dokázať, že si lôžku v opere zaslúži. Napriek tomu, že Bertha pôsobí miestami prospěchársky a arogantne, divák má tendenciu s ňou sympatizovať a držať jej palce. Rozhodne sa s ňou dá žiť viac než s hlavnou postavou Marian, ktorá pôsobí nezaujímavo a naivne.

Výborný výber hereckého obsadenia potvrdzuje aj obsadenie sestier Agnes a



Ady (Christine Baranski a Cynthia Nixon). Je skvelé vidieť Cynthia Nixon aj v inej úlohe, ako hrala doteraz v inom seriáli, ktorý popisuje New York a jeho zvyky na prelome storočí. Obe tieto veľmi dobré herečky vlastne dokážu udržať diváka pri tom, aby to po pár epizódach nevzdal, pretože dej samotný nie je veľmi dramatický a ani zaujímavý, najmä v prvej sérii.

Deju seriálu chýba dramatickosť a prekvapenia, ktoré diváci mohli vidieť v podobnom seriáli Bridgerton. Tu sa najväčšia dráma a vzrušenie prejavili v možnosti elektrifikácie obývačky honosného sídla.



Druhá séria je už napínavejšia a možno aj zaujímavejšia, ale je to zrejme tým, že postavy sú už známe a každý chce prirodzene vedieť, ako ich príbeh dopadne. Dej síce nie je chytľavý, ale spoločenské pomery, zvyky a takmer neprekonateľná hierarchia newyorskej spoločnosti sú zaujímavým spracovaním.

Neuveriteľne krásne sú aj kostýmy, ktoré vôbec nepôsobia lacno a druhotriedne.

Je to oddychovka, nič komplikované, o čom by bolo treba uvažovať aj po skončení série, ale milovníci podobného druhu seriálov určite čas strávený pri tomto seriáli ľutovať nebudú.

„Pozlátený vek nám prináša opis života a udalostí predstaviteľov z konca devätnásteho storočia v Amerike, v hospodársky sa meniacom New Yorku. Osirelá dcéra južanského generála, Marian Brooková, sa presťahuje do honosného domu k svojim tetám. Bude sa Marian vo vzrušujúcom svete na prahu modernej doby riadiť zavedenými spoločenskými pravidlami, alebo si zvolí vlastnú cestu a spôsoby?“

Andrea Halušková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
M. Engler, S. Richardson-Whitfield, ...

Rok vydania: 2022
Žáner: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + kostýmy
- nedostatok prekvapivých momentov
- málo dramatických zvrátov

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 Lonščák, 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 Kuril'ák, 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

Acer Predator Triton 17X

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 tlačených čísiel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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



Digital Security
Progress. Protected.

BEZPEČNÝ DIGITÁLNY SVET PRE KAŽDÉHO

Zvoľte si úroveň ochrany podľa vašich potrieb.
Zabezpečte všetky zariadenia pred malvérom,
stratou peňazí, súkromia či krádežou identity.

www.eset.sk



acer

THE ALL-NEW SWIFT GO



IT'S
GO
TIME

3 ROKY
ZÁRUKA

Swift Go

Doprajte svojim očiam potešenie vďaka OLED displeju s rozlíšením až 2,8K

Buďte hrdinom multitaskingu s procesormi Intel® Core™ 13. generácie

Lahký a tenký notebook s celodennou výdržou batérie



OLED 

Starring Swift Go feat.
Intel® Evo™

