

Digitálno-Lifestyle magazín pre každého  
v spolupráci s [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

Číslo 149 / máj 2024 | [www.generation.sk](http://www.generation.sk)  
Online verzia pre všetkých zadarmo

# GENERATION

**HRALI SME**  
**HORIZON**  
**FORBIDDEN WEST PC**

## TESTOVALI SME

*Lenovo ThinkPad Z13 Gen 2*

## TÉMA

*Moje dobrodružstvo s prvým  
vozom Škoda v Gran Turismo*

## RETRO

*Hotel Dusk: Room 215*

## VIDELI SME

*3 Body Problem*

**SÚŤAŽ**



# D-Link®

# EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

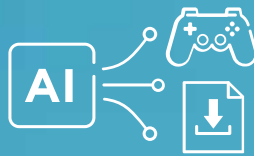
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



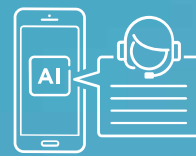
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

**R15**  
AX1500 Smart Router

**M15**  
AX1500 Mesh Systems

**E15**  
AX1500 Mesh  
Range Extender







## Turbulentné obdobie

Ak som prednedávnom, špeciálne v rámci našich príhovorov, písal o nejakom pozvoľnom pracovnom rozbehu v rámci nového roka, tak jeho piaty mesiac by sa z tohto pohľadu dal už takto vopred, minimálne mojimi slovami, označiť za maxi-málne hektický. Nielen že sa musím vnútorne psychicky pripravovať na posledný deň, kedy oficiálne započnem štvrtú dekádu svojho života, ale súčasne sa mi na stole v extrémne krátkej dobe nahromadila priam hrozitánska kopa testovacích vzoriek. Už teraz vás tak môžem pripraviť na budúcu záplavu zaujímavých článkov, ktorým bude dozaista kral'ovať unikátny smart gril na uhlie ovládaný cez aplikáciu v mobile. Nechajme však budúcnosti dostatok času, nech dozreje, a pod'me sa spoločne sústrediť na obsah „vytesaný“ do najnovších stránok nášho a hlavne vášho magazínu.

Amazon po miernych rozpakoch zo seriálovej adaptácie Pána Prsteňov aktuálne vypustil von nemenej ostro sledovaný seriál Fallout a aj ja sám som bol prekvapený, s akou kvalitou prvá séria vtrhla na obrazovky a suverénne nasala pozornosť miliónov nadšených divákov po celom svete. Májové číslo vám však okrem televíznych odporúčaní prináša aj poriadnu porciu nových testov na poli kancelárskeho hardvéru, z čoho by som rád upriamil pozornosť napríklad na atypickú klávesnicu, svojím dizajnom pripomínajúcu skalnaté pohorie. A za predpokladu, že škodoradosť je vašou obľúbenou formou sociálneho relaxu, určite si nezapadnite nalistovať našu reportáž z premiérového odhalenia unikátnej elektrickej Škodovky. Ja sám som mal totižto možnosť posadiť sa za volant prvého Škoda vozidla vyrobeného do hry Gran Turismo a nedopadlo to zrovna hviezdne. Ako vidíte, s aktuálnym číslom Generation sa rozhodne nudiť nebudete.

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.

## Dozrievajú technológie RTX a DLSS ako dobré víno alebo kysnú na ocot?



Je to síce už pekných pár rokov, ale stále si takmer živo pamätám, aký „humbug“ nastal, keď spoločnosť Nvidia koncom roka 2018 oznámila príchod novej generácie GeForce kariet, po novom nie z predponou GTX, ale s bájnymi písmenkami RTX, odvolávajúcimi sa na staro-nový spôsob vykresľovania obrazu za pomoci sledovania lúčov svetla, teda ray-tracing. Osobne som mal možnosť pozrieť sa na tieto karty a ich schopnosti už v Auguste 2018 na veľtrhu videohier Gamescom v nemeckom Kolíne a musím povedať, že som ako veľa iných nebol okamžite presvedčený o ich „úžasnosti“. Časy sa však menia. Nvidia si za RTX stále stojí, a preto je vhodné zamyslenie, kam sa za posledných pár rokov posunuli technológie, ktoré tieto karty podporujú.

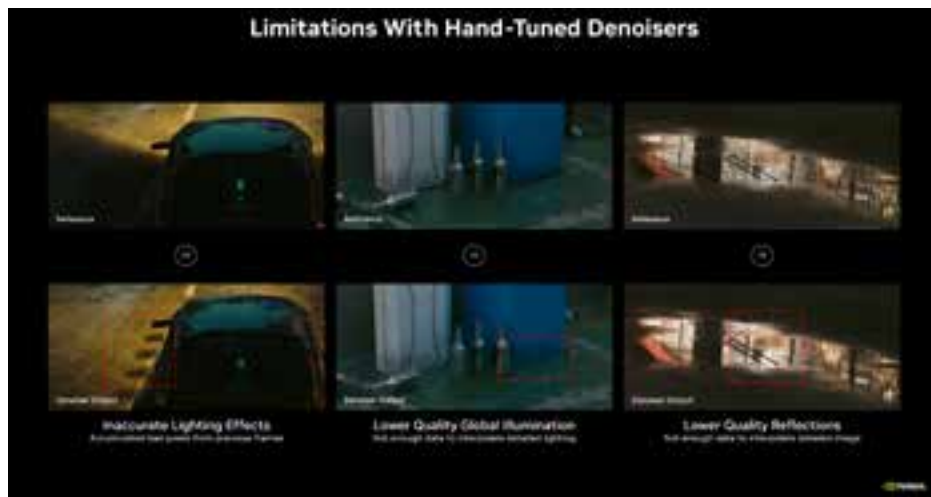
Dospievanie technológií ray-tracing a DLSS v hrách nepochybne pohlo herným odvetvím. Nové AAA hry a dokonca aj niektoré indie tituly si už nemôžeme predstaviť bez podpory ray-tracingu, vďaka čomu sa stále viac približujeme ére vizuálnej dokonalosti, no našťastie v Nvidia nezabúdajú ani na optimalizáciu výkonu.

Ray-tracing so svojou schopnosťou napodobňovať správanie svetla v

reálnom živote definitívne zvýšil vizuálnu prítlačivosť hier tým, že poskytuje úžasne realistické odrazy svetla a tieň. Odvrátená strana vizuálnej dokonalosti je dopad na počty generovaných snímkov za sekundu, takže hlavne spočiatku si hráči mohli vybrať medzi dychberúcim zobrazením a vysokou obnovovaciu frekvenciou. Tu však prichádza na scénu technológia DLSS, teda použitie upscalingu poháňaného AI jadrami s podporou strojového a hlbokého učenia, vďaka čomu si môžu aj majitelia menej výkonných kariet

vychutnať plynulejšie hranie pri vyšších rozlíšeniach bez kompromisov vo výkone.

Napriek tomu, že najnovšia generácia Nvidia RTX grafických kariet nesie číselné označenie 4XXX, ide len o tretiu generáciu kariet špecificky dizajnovaných pre ray-tracing. My sme sa na momentálne schopnosti a možnosti pozreli vďaka spoločnosti Gigabyte a jednej z ich najnovších kariet, konkrétne GeForce RTX 4070 Ti SUPER AERO OC 16G, ktorej „bračeka“ v prevedení Gaming sme už



predstavili aj v plnohodnotnej recenzii. Stoja teda technológie ray-tracing, najnovšie DLSS 3.5 a ďalšie, za to alebo ide len o hadí olej, prázdne frázy, ktorými sa Nvidia snaží predávať svoje karty a developeri predávať najnovšie hry?

Najprv asi pár slov na vysvetlenie každej z trojice najzaujímavejších technológií, ktoré RTX karty podporujú, hoci o nich už v predošlých riadkoch čo-to zaznelo.

## 1. Ray tracing (Sledovanie lúčov)

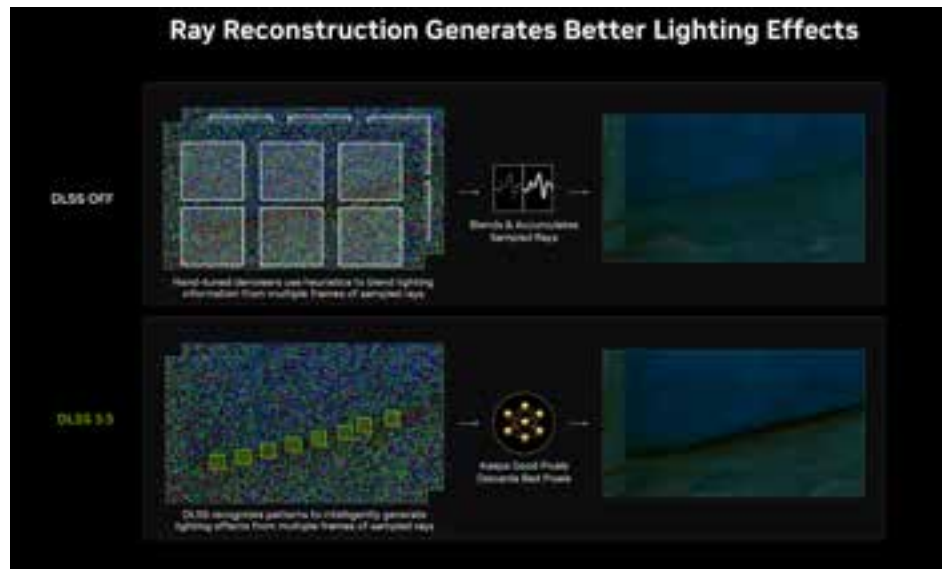
Drvivá väčšina všetkých vydaných hier je postavená na rasterizačnom systéme zobrazenia. Dokonca aj najmodernejšie hry, ktoré sa chvália podporou ray tracingu sa stále v určitej, menšej či väčšej forme, spoliehajú na rasterizáciu. Pri nej je, zjednodušene povedané, každý zobrazovaný objekt najprv natretý farbou, potom sa použije logika, aby sa zobrazili iba pixely, ktoré hráč môže vidieť. Oproti tomu sledovanie lúčov viditeľné pixely najskôr zafarbí a neskôr ich identifikuje s objektmi.

Sledovanie lúčov generuje snímky počítačovej grafiky sledovaním cesty svetla z pohľadu hráča cez 2D sledovaciu rovinu (rovina pixelov), von do 3D scény a späť k zdrojom svetelných zdrojov. Keď svetlo prechádza scénou, môže sa odrážať od jedného objektu k druhému (vďaka čomu vznikajú odrazy), môže byť blokované objektmi (vytvárajúc tieň) alebo prechádza priehľadnými alebo polopriehľadnými objektmi (spôsobujúc refrakcie). Všetky tieto interakcie sú kombinované tak, aby vytvorili konečnú farbu a osvetlenie pixelu, ktorý sa potom zobrazuje na obrazovke. Medzi výhody patrí ultra-realistické zobrazenie a lepší herný zážitok, medzi nevýhody veľká záťaž na výkon, čím môže utrpieť plynulosť hry. ([Video: Overdrive Mode](#))

## 2. DLSS 3.5

NVIDIA DLSS je skratka pre Deep Learning Super Sampling (Hlboké učenie super vzorkovania), no toto pomenovanie je v dnešnej dobe už mierne zastarané, pretože pod DLSS teraz patria aj ďalšie funkcie mimo super vzorkovania. Najzákladnejšia implementácia DLSS, dnes označovaná ako DLSS 2, fungovala na princípe skúmania renderovaných snímok a odhadovania, ako by asi mali vyzerat' pri vyššom rozlíšení.

Na praktickom príklade, pri výbere rozlíšenia 4K a režimu kvality DLSS Quality v titule Cyberpunk 2077 je hra renderovaná v 1440P rozlíšení a následne je rozlíšenie snímok zvýšené na 4K. Toto funguje vďaka zapojeniu dvoch rozdielnych častí



grafického čipu, a hoci to znie ako hogo-fogo mágia, pre bežných hráčov je naozaj ťažké rozlíšiť, či sa na obrazovku premieta natívne 4K rozlíšenie alebo cez DLSS vylepšené 1440P. Vol'ným okom je však jednoducho rozlíšiteľný nárast snímok obrazovky, pretože v mnohých situáciách (hoci záleží od hry aj od iných nastavení) je nárast FPS kľudne aj dvojnásobný.

Najnovšie DLSS však nie je iba o „super-samplingu“, ale AI funkčnosť nových Nvidia kariet dokáza už pri DLSS 3.0 aj generovať snímky len na základe odhadov, vďaka čomu z hier takmer úplne zmizol micro-stuttering, teda krátkodobé zasekávania, ktoré dokázalo vytrhnúť hráča z deja. Na záver, verzia technológie DLSS s číslom 3.5 urobila veľké pokroky na poli zlepšenia výkonu sledovania lúčov.

Moderný ray-tracing stále nedokáže pracovať s dostatok lúčov na vyplnenie úplne každého pixelu displeja (to by bolo aj na najmodernejší hardvér príliš náročné). Pri statickom renderovaní sa na obídenie tohoto problému používa technika „denoising“, no výsledky tejto techniky nie sú dokonalé a trvajú prídlho, aby boli použiteľné pri renderovaní v reálnom čase. DLSS 3.5 tento problém rieši opäť vďaka AI a hlbokému učeniu, vďaka ktorému karta tuší, ako by mala scéna vyzerat' a vie lepšie odhadnúť výsledok. ([Video: 4K NVIDIA DLSS 3.5](#))

## 3. Nvidia Reflex

V Nvidia našťastie nemyslia iba na majiteľov najnovších grafických kariet, ale čas od času priniesú nové technológie, ktoré podporujú dokonca aj takmer 10 rokov staré karty. Takou technológiou je Nvidia Reflex, ktorá vďaka spolupráci hardvéru a softvéru dokáže znižovať odozvu aj o desiatky percent. Takzvaný „Low Latency

Reflex Mode“ môžu vývojári hier jednoducho zakomponovať do svojich aj starších titulov a vďaka zlepšenej komunikácii medzi CPU, GPU a monitorom je možné drasticky znížiť odozvu. Pri klikačkách alebo menej akčných hrách to nemusí znieť dôležito, no každý milovník FPS hier vie, že akákoľvek výhoda môže znamenať rozdiel medzi sladkým víťazstvom a hnevom.

Nvidia Reflex funguje nielen na softvérovej báze. Úplne nový čip, ktorý analyzuje odozvu a zabezpečuje čo najlepšie výsledky je zakomponovaný aj do nových monitorov s podporou Nvidia G-Sync a dokonca sa objavuje už aj v hernom príslušenstve, napr. v myšiach. Momentálna podpora hier sa zatiaľ ráta iba v desiatkach, no tak ako aj pri iných technológiách je očakávané, že ich počet sa bude len zvyšovať.

Odhliadnuc od týchto technológií ponúkajú najnovšie grafické karty od Nvidia aj samostatne naozaj úctyhodný výkon. Napríklad už spomínaná karta [Gigabyte GeForce RTX 4070 Ti SUPER AERO OC 16G](#), ktorú sme si mohli pár týždňov odskúšať, si poradila aj s tými najnovšími titulmi v 2K a 4K rozlíšení a najvyššími grafickými nastaveniami, a to pri vcelku príjemných teplotách a takmer minimálnej hlučnosti.

Oplatí sa teda v dnešnej dobe zainvestovať do nových Nvidia kariet? Odpoveď je vlastne jednoduchá, nakoľko s ich vysokým výkonom zvládnu všetky moderné hry, vďaka ray tracingu ich zobrazia ešte lepšie ako pri bežnej rasterizácii, s DLSS 3.5 si užijete prekvapivo vysoké FPS takpovediac zadarmo a pokiaľ ste fanúšikom akčných multiplayer hier, ulahodí vám výhoda oproti konkurencii v podobe nižšej odozvy.

Takže áno, RTX karty pomaly ale isto dozrievajú ako víno, našťastie neostávajú na ocot ako zabudnuté výstrelky.

## Moje dobrodružstvo s prvým vozom Škoda v Gran Turismo

NEMILOSRDNÉ SVETLÁ REFLEKTOROV



Svet videohier prerastá ako Cordyceps naprieč všetkými súčasnými technológiami a odolat' dosahu tohto v úvodzovkách vírusu modernej doby, je v istom časovom horizonte nemožné. Preto sa nie je čomu čudovať, že aj tak historicky bohatá značka výrobcu automobilov ako je Škoda sa rozhodla, že by pre nich nebolo na škodu (haha) preniesť talent svojho dizajnérskeho a konštrukčného zázemia do populárnej hernej série. Výsledkom je aktuálne odhalený koncept vozu Škoda Vision Gran Turismo, ktorý sa formou update balíčka dostáva do siedmej časti simulácie pretekania od Polyphony Digital.

Odhalenie samotné prebiehalo viac než exkluzívne, v priestoroch pražskej PLAYzone arény a okrem zástupcov médií a rôznych, nielen okolo hier sa krútiacich osobností, prišiel tú pomyselnú plachtu z nového

autíčka strhnúť sám otec GT, Kazunori Yamauchi. Ja osobne som sa na evente mal pôvodne zúčastniť len ako novinár, avšak osud to nakoniec zariadil predsa len trochu inak – jemne Gogol'ovsky. V rámci svetovej

premiéry GT Vision sa odohrali vôbec prvé naživo prenášané preteky s týmto autíčkom, v ktorých sa šesťica skúsených jazdcov posadila do kokpitov, aby si v rámci virtuálneho priestoru hry GT7 vyskúšala, aké





to je jazdit' na unikátnom a vôbec prvom hernom koncepte od Škodovky. Medzi menami pretekárov by ste našli známe osobnosti živiace sa krútením volantu, či už v hernej alebo reálnej podobe a rovnako tak aj zmes herných žurnalistov. Hádajte, kto bol ten šiesty na rošte, na začiatku aj na konci...

Nechcem, aby význam celej reportáže balansoval medzi núteným obhajovaním svojej neschopnosti obstáť v tak tvrdej konkurencii a významom celého podujatia, ale dobre viete, že ja do svojich textov rád vkladám aj citovú rovinu, pretože tak je to jednoducho pre obe strany oveľa zábavnejšie. Áno, nemal som proti nim počas jedenástich kôl, ktorým predchádzala kvalifikácia a krátky tréning, jednoducho žiadnu reálnu šancu (jedine snád', že by som im nasypal do minerálok Guttalax), keďže



som GT7 naposledy hral v čase jeho vydania, čo už sú viac než dva roky a keďže mi sám popredný strojca tohto auta v neskoršom interview povedal, citujem „Škoda Vision Gran Turismo sme vytvorili tak, aby pocit z jeho ovládania nenechával ani len sekundu priestoru na zaváhanie“. Keď si uvedomíte, že tento koncept elektrického vozu s dvomi motormi na každej náprave a výkonom 800 kW dokáže vyvinúť rýchlosti 300 km/h behom pár sekúnd a spojíte to s mojou dvojročnou GT7 abstinenciou, výsledok, navyše pod t'archou reálneho simulačného jazdenia, jednoducho nemohol skončiť inak než posledným miestom. Aby som však opäť prepol do modusu „Beter Call Saul“, tak som sa snažil nikomu na trati neprekážať a čo najmenej vychádzať mimo trate.

Tým popredným strojcom samotného vozu, s ktorým som sa mal možnosť sa premávať jedenást' ostrých kôl na Spa, je Martin Porteš. Martina som si neskôr zobral bokom a vyspovedal v pomerne svižnom tempe, o čom ešte plánujeme

vydať separátny článok. Môžem vám však už teraz spraviť menší náhľad do zákulisia vývoja predmetného autíčka.

Celá tá vízia vznikla v hlavách dizajnérov v Škodovke počas obedových prestávok ešte okolo roku 2019. Toho času sa blízky okruh kolegov, milujúcich a aktívne hrajúcich sériu

Gran Turismo, začal rozprávať o tom, ako by to asi vyzeralo, ak by stvorili unikátne vozidlo a dostali ho do ich oblúbenej hry. Inšpiráciou a predlohou sa stali Škoda 1100 OHC a 130 RS, z čoho prvé menované, prezývané aj Spider, malo koncom šesťdesiatych rokov pretekať v slávnom 24 hodín Le Mans, avšak na základe politickej situácie sa to tomuto inak vizuálne nádhernému vozidlu nikdy nespĺnilo. Martin Porteš a jeho kolegovia preto realizáciu konceptu do GT7 týmto spôsobom napravujú krivdy minulosti a dávajú možnosť miliónom hráčov po celom svete, aby modernú verziu „Pavúka“ zobrali nielen do Le Mans, ale kamkoľvek len budú chcieť.

Osobne som presvedčený o tom, že pri koncepte Vision Gran Turismo to celé len tak neskončí a v budúcnosti sa Škodovka bude snažiť svoje „know-how“ previesť aj do ďalších podobných nápadov, či už pôjde o vízie alebo sériovo vydávané vozy. Už teraz je však vysoko pravdepodobné, že v rámci výberu jazdcov na premiérové pretekanie nesiahnu opäť po mojom mene.

Filip Voržáček



## Šógun



**Seriál Šógun, adaptácia bestselleru od Jamesa Clavella, je teraz dostupný v plnom rozsahu desiatich častí na Disney+. Seriál, ktorý sa už od svojho uvedenia teší veľkej kritickej, ale aj diváckej obľube sa natáčal vo Vancouveri.**

Dej seriálu nás preniesie do Japonska v roku 1600, kde sa ocitáme na počiatku vojny, ktorá následne zmení celé storočie. Jednou z hlavných postáv je anglický lodivod John Blackthorne (Cosmo Jarvis), ktorý so svojou lodou stroskotá nedaleko rybárskej dediny. Blackthorne pozná tajomstvo a má k nemu aj dôkazy, anglické lodné denníky, ktoré sú pre neho a jeho posádku kompromitačné.

Ďalším dôležitým charakterom je postava vládcu Jošia Toranagu, ktorého stvárnil výborný Hirojuki Sanada. Toranagu a Blackthorna následne prepojuje prekladateľka Mariko (Anna Sawaiová). Charakter Mariko pôsobí veľmi záhadne, o čom svedčí už aj pôvod jej kresťanského vierovyznania a to, že je poslednou žijúcou osobou zo svojho zneucteného rodu. Postava Blackthorna sa musí v rámci seriálu naučiť navigovať komplexné politické a kultúrne prostredie feudálneho Japonska. Nakoniec sa dokonca zaplieta do vtedajších mocenských bojov.

### Seriálová príprava

Seriál Šógun uviedla spoločnosť FX, ktorá vynaložila veľké prostriedky na

to, aby tento seriál dostal plnohodnotné spracovanie verné svojej predlohe. V súčasnej dobe vzrastá záujem o takúto produkciu, čo sme mali možnosť vidieť aj u iných produkčných a streamovacích spoločností. Či už ide o animovanú tvorbu Blue Eye Samurai od Netflixu, alebo hraný výborný seriál od HBO Tokyo Vice, rozhodne vplyv japonského ale aj kórejského televízneho materiálu naberá na popularite.

Vysokú mieru autenticity seriálu okrem iného dodáva spolupráca s japonskými konzultantmi a umelcami. Príprava historických kulís nebola jednoduchá a vyžadovala vysokú mieru vierohodnosti, takým príkladom sú napríklad ručne vyrábané strešné škridly, na ktorých strávil špecializovaný tím až tri mesiace

– tých sa nakoniec vyrobilo viac ako 10 000 kusov. Čo sa týka množstva plnohodnotných kulís, tých sa pripravilo len pre prvé dve časti toľko, koľko sa bežne využíva pri natáčaní filmov s 80 až 100 dňovým natáčaním. Seriál nepoľavil ani v rámci výroby ďalších produkčných prvkov. Jedným z nich sú aj kostýmy, ktoré sa samozrejme vyrábali ručne. Kostýmy boli vytvorené individuálne s dôrazom na jednotlivé prvky oblečenia a ich význam – napríklad počet vrstiev na oblečení zrkadlil postavenie postavy. Počet záhybov na mužských nohaviaciach hakama dokazuje to, aký je jej nositeľ mocný a majetný.

Aj v tomto bode sa odzrkadľuje výnimočnosť japonského tímu, ktorý dodával jedinečné návrhy a látky – herec Hirojuki Sanada, ktorý sa na seriáli podieľal aj produčne, sám zdôraznil, akým dôležitým prvkom v rámci kostýmovej prípravy je využitie japonských nití. Samotnú náročnosť vytvárania kostýmov podtrhuje aj fakt, že sa na nich podieľalo až do 125 kostýmových dizajnérov, pričom sa vytvorili tisíce kostýmov a absolvovali stovky skúšok.

Šógun zaznamenal vysoké hodnotenia a stal sa jednou z najpopulárnejších premiér v kategórii hraných seriálov pre dospelých na celom svete na Disney+. Celkovo seriál od svojho uvedenia vzhľadom 9 miliónov divákov, pričom seriál zosadil z pomyselného trónu sledovanosti 2 sériu úspešného seriálu The Bear.

Miroslava Glassová





## Umelá inteligencia v smartfónoch

MOTOROLA EDGE 50 PRO TO POSÚVA NA NOVÚ ÚROVEŇ



Prevratným vylepšením, hlavne v dobe sociálnych médií sú fotoaparáty poháňané AI. Dokážu automaticky rozpoznať scény či objekty a prispôbiť nastavenia pre dosiahnutie optimálnych výsledkov. Rovnako si poradia aj so šumom, vylepšia detaily a vytvoria pôsobivé efekty. Aj novinka Motorola Edge 50 Pro sa môže stať skvelým partnerom v kreatívnom biznise, pri cestovaní či dokumentovaní každodenného života, vďaka jeho Moto AI kamere. A preto je toto zariadenie vhodné pre kreatívnych profesionálov a náročných používateľov, ktorí hľadajú smartfón s ohromujúcim displejom, špičkovým fotoaparátom s umelou inteligenciou a výkonným procesorom.

### Ked' zaúraduje umelá inteligencia

S fotoaparátom Motorola Edge 50 Pro si prídu na svoje aj nároční používatelia. Jeho prepojenie s Moto AI robí už zo samotného fotografovania zážitok. Ak si radi fotky dodatočne upravujete, poteší vás funkcia Photo Enhancement Engine, ktorá automaticky vylepší fotky alebo videá za vás a ušetrí vám tak čas. Sila

AI sa naplno prejaví aj počas nahrávania v pohybe, vďaka adaptívnej stabilizácii, ktorá zaisťuje, aby bolo výsledné video bez otrasov. A pre tých, ktorí obľubujú personalizované veci je tu funkcia Style Sync, ktorá využíva umelú inteligenciu na vytváranie vlastných tapiet z fotografií zhotovených pomocou fotoaparátu alebo obrázkov z galérie. Môžete si tak odfoťiť svoj outfit a vytvoriť tematické pozadie, ktoré s ním bude štýlovo ladit'.

### Dokonalá audiovizuálna kombinácia

Okrem AI smartfón vyniká aj ďalšími skvelými funkciami. Hlavnou hviezdou je samozrejme 50 Mpx hlavný fotoaparát, a to najmä vďaka superširokouhlej clone f/1,4. Zachytíte s ním úžasné detaily aj v náročných svetelných podmienkach, pričom selfie fotoaparát s automatickým zaostrovaním zaručí, že vaše portréty budú vždy perfektné. Svoje fotografické výtvyry si potom vychutnáte na 6,7-palcovom pOLED displeji s rozlíšením Super HD, ktorý vás v kombinácii so zvukom Dolby Atmos vtiahne do deja vášho obľúbeného seriálu.

### Dizajn ako žiadny iný

Výnimočnosť Motorola Edge 50 Pro podčiarkuje aj jeho dizajn, ktorý je výsledkom spolupráce so spoločnosťou Pantone. Telo z pieskovaného hliníka je hladké a príjemné na dotyk, pričom si môžete vybrať z dvoch typov povrchovej úpravy. Jemná vegánska koža je vo variantoch klasickej čiernej Black Beauty alebo pastelovej fialovej Luxe Lavender.

Pre tých, ktorí sa chcú odlišiť a zaujať je na výber špeciálna edícia Moonlight Pearl s perleťovou povrchovou úpravou, ručne vyrobenou v Taliansku. Smartfón má ľahkú konštrukciu a tenký profil, ktorý sa perfektne hodí do ruky, a navyše je odolný voči vode a prachu, vďaka certifikácii IP68.

### Výkon a výdrž, na ktoré sa môžete spoliehať

Motorola Edge 50 Pro poháňa procesor Snapdragon® 7 Gen 3. To znamená, že vám pôjde všetko hladko a plynulo aj pri maximálnom zaťažení. Výkonnému procesoru sekunduje 12 GB RAM a 512 GB úložného priestoru, takže môžete fotiť a natáčať koľko sa vám zachce. Ruka v ruke s tým ide aj silná batéria, ktorá pohodlne zvládne aj intenzívne celodenné používanie. Ak sa vám však vybijie, s rýchlym 125W TurboPower nabíjaním smartfón úplne dobijete už za 18 minút.

### Unikátny umelecký projekt

Spolu s uvedením Motorola Edge 50 Pro spoločnosť Motorola predstavila aj špeciálny projekt: „Umenie vo vašich rukách“, ktorý je prvý svojho druhu.

Zapojilo sa do neho 8 fotografův z 8 krajín Európy, ktorí prostredníctvom fotografií vytvorených objektívom fotoaparátu Motorola Edge 50 Pro predstavili miestne umenie, štýl a dizajn mestského prostredia v 8 krajinách. Výsledné fotografie si viete pozrieť na stránke [www.hellomotoart.com/sk](http://www.hellomotoart.com/sk), kde sa zároveň môžete zapojiť do súťaže o výlet do vybraného európskeho hlavného mesta.

## Nikon Z6 II

POTREBUJEM PRECHOD NA FULL-FRAME?



Je to už viac než rok, čo som pustil von recenziu na bezrkadlovku Nikon Z30, ktorá kompletne zmenila môj prístup k tvorbe reportážnej a produktovej fotografie. Než som vôbec dostal možnosť poctivo a dlhodobo testovať model Z30, moje povedomie v rámci uvedeného segmentu fotoaparátov s vymeniteľnými objektívmi bolo pomerne ploché - recenzoval som síce niekoľko modelov od SONY, avšak sotva si viete vytvoriť ucelenejší názor na celý segment len na základe opakovaného nazerania do portfólia jednej a tej istej značky. Práve až príchod Nikonu a neskôr aj fotiakov značky Canon, vo mne začal naplno búrať akúkoľvek predstavu o mobilnom telefóne, čoby viac než dostatočujúcom formáte liahne fotografií, ktoré pri svojej práci pravidelne vytváram. Výsledkom bolo, že som si vlastný Nikon Z30 kúpil ešte počas testovania vzorky

(len podotýkam, že za viac než dve dekády na pozícii technologického redaktora, som nikdy nič podobné neurobil) a dodnes ho využívam denne počas práce. Ako to už ale býva, s jedlom rastie chuť a keďže Z30 používa APS-C snímač, zaujímalo ma, ako by som bol spokojný s plnohodnotnou Full-frame kamerou a či nie je preto načase presedlať na vyšší model. Pre pozbieranie skúseností v tomto konkrétnom smere som preto oslovil opäť lokálneho distribútora spoločnosti Nikon, ktorý mi ochotne vyšiel v ústrety a na dlhodobý test zapožičal Full-frame model Z6 II - nezabudol mi k nemu naložiť aj trojicu rôznorodých skiel, s ktorými by som si mohol patrične pokropiť pracovnú rutinu, či už sa rozprávame o štúdiovej alebo reportážnej fotografii.

Určite je na mieste spomenúť, ostatne, tak ako som to spravil aj v úvode

recenziu na Z30, že moje praktické skúsenosti s bezrkadlovkami ako takými nemôžem a ani nechcem stavať do pozície technologického redaktora, ktorý má s týmto odvetvím kamier bohaté skúsenosti. Ak sa preto k tomuto článku dostal niekto oveľa skúsenejší v danom smere a nájde v ňom akúkoľvek faktickú chybu alebo nezrovnalosť, nech neváha a upozorní na ňu.

Moje doterajšie koexistovanie s modelom Z30 môžem, ono to ostatne vyplynulo asi už z úvodu, charakterizovať ako pozitívne. Prechod na Full-frame senzor spolu s Z6 II som preto vnímal ako upgrade, ktorý by v mnohom mohol všetko zmeniť. Fotoaparát Z6 II bol uvedený na trh takmer dva roky skôr než Z30 a pochopiteľne, na rozdiel od tridsiatky, toho času neprichádzal čoby kamera primárne určená na vlogovanie.

Z danej pozície preto ide o oveľa ťažšie a súčasne aj väčšie telo (Z30 má váhu a rozmery 405 g pri 128 x 74 x 60 mm a Z6 II naopak 705 g a 134 x 101 x 70 mm - bez skiel), ktoré nedisponuje možnosťou prevrátenia 3,2 palcov veľkej obrazovky tak, aby ste sa mohli počas nakrúcania alebo fotenia zo statívu kontrolovať. Na rozdiel od Z30 má však jeho bračiek vstavaný elektronický hľadáčik. V recenzii na Z30 som absenciu hľadáčiku neriešil ako chybu, keďže som si prehľadnosť snímaných objektov dokázal kontrolovať cez 3 palce veľkú LCD obrazovku. Poviem vám však, že akonáhle som pri práci so Z6 II začal hľadáčik aktívne používať, zvykol som si naň tak zásadným spôsobom, že keď som nakrúcal sám seba cez Z30, aktívne som si musel v štúdiu pripájať externý monitor. Jednoducho tu zase platí, že čo človek nikdy nevyskúša, nevie o čo prichádza.

Okrem hľadáčika, čoby prednosti, ktorú viem jasne doceniť hneď zo začiatku, vnímam ako menšiu výhodu modelu Z6 II podporu duálneho ukladania - užívateľ má k dispozícii nielen slot pre SD karty, ale rovnako tak môže využiť oveľa sofistikovanejšie CFexpress karty. Oba pamäťové vstupy sa nachádzajú na pravej strane tela fotoaparátu, s tým, že kryt si viete pohodlne otvoriť jednou rukou. Apropos, tú menšiu výhodu dokáže Z30 v zmysle SD kariet obratom okresať podporou UHS-II, keďže Z6 II je na tom o jeden stupeň horšie a podporuje „len“ UHS-I.

Zhodnotiť praktické aspekty o držaní a schéme ovládania z mojej pozície, kedy s týmto druhom fotoaparátu pracujem nielen vonku, ale aj v pohodlí interiérov, je dosť schizofrenické. A to celé samozrejme vychádza aj z povahy samotných zariadení, kedy Z30 proporciami viete zamestnať predovšetkým v teréne a pri ideálnom svetle si s ním dokážete nazbierať pútavé



video/foto materiály aj medzi štyrmi stenami. Zaujímalo ma teda, či onen rozdiel v snímačoch bude pri mojom štýle práce tak zásadný, že Z30 predám a pripláťm si dvojnásobok priamo za Z6 II alebo vyberiem niečo v jeho štýle. Nikon Z30 využíva APS-C CMOS snímač s 21 Mpx rozlíšením a naproti tomu Nikon Z6 II je vybavený Full-frame BSI-CMOS snímačom s rozlíšením 25 Mpx. Hlavným rozdielom medzi uvedenými typmi snímačov je ich fyzická veľkosť, kde Full-frame snímače sú logicky väčšie ako APS-C snímače. Niekomu by sa mohlo automaticky zdať, že jasnou prevahou výhod disponuje práve ten väčší snímač, lebo toho v úvodzovkách vidí viac, avšak realita je taká, že oba formáty majú svoje výhody ako aj negatíva a je práve na konzumentovi, aby sa pri výbere toho správneho zariadenia dokázal zorientovať a zistiť, ktorý HW jeho potrebám bude čo najlepšie vyhovovať.

Moja prezývka, teda tá v rámci internetového života, ktorá sa so mnou nesie od istého času je Apsi - na požiadanie vám korešpondenčnou cestou viem vysvetliť o čo ide. Preto je snímač APS-C tak

nejako už v základe šitý práve pre mňa a aj keď som sa to počas testovania Z6 II snažil mnohými spôsobmi vyvrátiť (predovšetkým sám sebe), zdá sa, že v tomto ohľade nie je dôvod myslieť si, že prechod na Full-frame nejako zásadne zlepšil moju výslednú prácu.

V štúdiu, kde mám k dispozícii pestrý set svetiel a viem si scénu nastaviť tak, aby vyhovovala mojim požiadavkám, je úplne jedno, či nakrúcam s Z30 alebo Z6 II - obe kamery majú limit 4K a aj keď drahší Nikon disponuje možnosťou video záznamu pri 120 FPS, toto pre moju tvorbu produktových recenzií, nakrúcaných v uvedených podmienkach, nehrá žiadnu zásadnú úlohu. Pri reportážnej fotke sa Z6 II dostáva mierne do vedenia na základe rýchlejších reakcií pri fotení a rovnako tak, z mojej skúsenosti, lepšie zvládnutom automatickom zaostrovaní. Keďže som však technologický novinár a v mojom hľadáčiku sa objavujú často laptopy, mobilné telefóny, prípadne iná spotrebná elektronika, tak nie je dôvod nemať čas na zdlhavesšie nastavovanie - ak sa samozrejme rozprávame o manuálnom moduse. Tu Z30 nemá dôvod zúfať, keďže







svojou kompaktnosťou ho viem nosiť v rukách dlhodobo alebo strčiť do stredne veľkého batohu aj s ďalším vybavením. V teréne, zatiaľ čo som zbieral rôznorodý materiál, či už pracovnej alebo osobnej povahy, som sa za ten mesiac veľakrát utvrdil v tom, že nateraz nepotrebujem prechod od zavedenej rutiny.

Faktor orezania obrazu pri APS-C snímači aj tak vo finále viete skrotiť vhodne zvoleným sklom, kde Z30 už zo svojej povahy vlogovacieho zariadenia ide v ústrety akejsi všestrannosti a v tomto smere jej to ide stále, aj po roku, perfektne. Mohli by sme sa rovnako rozprávať o detailoch, kde Z30 snímač nemá anti-alias filter a preto dokáže vytvoriť ostrejšie a

detailnejšie zábery, avšak hrozí tu neuh v podobe rušivého moaré efektu. Ale zase by sme skončili pri tom, že to nie je nič, čo by nevyriešila postprodukcia.

Teraz mi došlo, že pri opisovaní oboch zariadení tak trochu preskakujem rody. Kameru mám v ženskom a fotoaparát v mužskom. Akokoľvek ide o neživý predmet bez schopnosti sa rozmnožovať, cítim, že mám k tomu celému viac osobný vzťah. Fotografia, špeciálne fotografia, je totižto synonymom tej absurdnej predstavy o zastavení času a tie najsilnejšie snímky, aké si viete vo svojom živote vytvoriť a následne zaarchivovať, sa pre vás môžu stať spojnicou k nekonečnej škále pocitov. Moje testovanie Z6 II po boku dlhodobých

skúseností so Z30 bolo vo finále príjemne stráveným časom. Zistil som, že obe zariadenia majú toho veľa spoločného a tých rozdielov je vlastne oveľa menej, než by ste si mysleli, špeciálne pri pohľade na cenovky – Z30 sa aktuálne predáva za sumu cca 900 eur (telo) a Z6 II viete kúpiť za zhruba 2 000 eur (telo). Pritom, čo sa týka konektivity a intuitívnosti ovládania, vidím nielen podobnosť, ale v prípade Z30 dokonca aj miernu prevahu. K čomu toto celé polo-review rozjímanie vlastne dospelo?

Na vlastné oči som sa presvedčil, že Full-frame snímač v oveľa drahšom tele kamery nemá pre (moje) potreby človeka, čo do svojich článkov a video projektov vyžaduje stále maximálnu profesionalitu, žiadne zásadné opodstatnenie. Väčšie snímače poskytujú fotografom automaticky väčšiu kontrolu nad hĺbkou ostrosti a rozmazaným pozadím v porovnaní s menším snímačom pri snímaní s rovnakou ohniskovou vzdialenosťou a clonou. Ale. Obe telá, ako už názov napovedá, fungujú s bajonetom Nikon Z, čo znamená, že si medzi sebou vedia prehadzovať dnes už šesťdesiat objektívov. Áno, treba si uvedomiť, že Z6 II snímač disponuje funkciou stabilizácie obrazu a Z30 ju nemá, avšak tridsiatka dané negatívum dokáže potlačiť výberom skla schopného obraz samostatne stabilizovať. Ako vidíte, zistil som, že oba svety majú svoje negatíva a pozitíva, avšak ani náhodou neplatí to, že by sa profesionál so Z30 v rukách, pri výbere vhodného skla, nevedel dostať k uspokojivej výstupnej kvalite.



Filip Voržáček



PLAY GO SMART



**ĎAKUJEME  
PLAY GO SMART  
A MP3**

**LET'S PLAY  
LET'S GO  
BE SMART**

SVET NEPATRIL NIKOMU,  
KTO NEBOL HRÁČ

GAMING, HRY A ZÁBAVA  
NOTEBOOKY A POČÍTAČE  
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

LIVE • EASY • PLAY • HARD

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

## Nositeľné kamery AXIS W110

POMÔŽU VLAKVEDÚCIM NA SLOVENSKU ZVYŠOVAŤ BEZPEČNOSŤ VO VLAKOCH



Železničná spoločnosť Slovensko (ZSSK) v priebehu mája výrazne zvýši úroveň bezpečnosti pre cestujúcich vo vlakoch. Vlakvedúci budú postupne vybavení osobnými kamerami Axis W110, ktoré umožňujú zaznamenávať video aj zvuk v krízových situáciách. Pre pilotný projekt ZSSK bolo zakúpených 420 kamier, ktoré budú v prvej etape nasadené vo vlakoch západného Slovenska. Nositeľnú kameru budú mať vlakvedúci počas svojej služby pripnutú na uniforme.

V prípade Axis W110 ide o ľahší a užívateľsky prívetivejší typ nositeľnej kamery, ktorý bol navrhnutý špeciálne na ochranu zamestnancov v odvetviach ako je doprava, maloobchod alebo zdravotníctvo. Kamera vznikla na základe obrovského dopytu po nositeľných kamerách aj mimo oblast'

policajných a poriadkových zložiek. Je to totiž výborný preventívny nástroj, ktorý zároveň chráni a dokumentuje. Už ich samotná prítomnosť ľudí odrádza od agresívneho správania a pozitívne ovplyvňuje aj vystupovanie na verejnosti – nech už ide o nositeľnú kameru alebo potencionálneho agresora.

Používatelia aj verejnosť majú pocit, že nie sú sami, čo prispieva k pocitu bezpečia a celkovej pohody. AXIS W110 má vynikajúcu kvalitu obrazu a zvuku – zábery sú mimoriadne ostré a čistý zvuk poslúži na forenzné využitie v prípade riešenia incidentov.

„Cieľom tohto projektu je ochrániť cestujúcich aj vlakový personál pred prípadnými konfliktnými situáciami a celkovo zvýšiť kvalitu cestovania vlakmi

ZSSK. Za posledný rok nám síce vo vlakoch počet incidentov mierne klesol, musíme však naďalej pracovať na tom, aby cestovanie vlakmi bolo komfortné a bezpečné. Verím, že toto malé a ľahké zariadenie tomu dopomôže,“ uviedol Peter Helexa, generálny riaditeľ ZSSK.

Kamera AXIS W110 funguje ako samostatné zariadenie. Má rozmery 75×55×19 mm a hmotnosť len 85 g (117 g s magnetickým držiakom). Video nahráva v rozlíšení Full HD s horizontálnym uhlom až 140°. Batéria má výdrž 7 hodín na jedno nabitie.

Kamera je postavená na otvorených štandardoch a ponúka jednoduchú integráciu s aplikáciou AXIS Camera Station a ďalšími systémami VMS (správa videa), alebo EMS (správa



dôkazov) tretích strán – lokálne, aj v cloude. Vďaka end-to-end šifrovaniu spĺňa štandardy FBI pre kybernetickú bezpečnosť, aj súlad s predpismi HIPAA.

### Incident sa zaznamená už pred spustením

Kameru si vlakvedúci vyzdvihne po nástupe do smeny a pripne ju na oblečenie. Po zapnutí kamera nahráva automaticky 30 sekundovú slučku, ktorá sa neustále prepisuje. Záznam sa spustí až v momente, keď vlakvedúci stlačí tlačidlo nahrávania, no pred záznam sa pridá aj spomínaných 30 sekúnd, čo umožní „návrat v čase“ a lepšie zmapovanie kontextu danej situácie, aj správania jednotlivých účastníkov incidentu.

Kamera nepotrebuje internet, ani žiadne sieťové pripojenie, takže sa k nej nedá ani pripojiť na diaľku. Nahrané záznamy sa odosielajú až po vrátení kamery do nabíjacej stanice a na zabezpečených serveroch ZSSK zostávajú uložené po dobu 5 dní. Po tomto čase budú automaticky zmazané, teda pokiaľ samotný vlakvedúci, alebo polícia nepožiadajú o ich archiváciu pre potrebu dokazovania alebo ďalšieho šetrenia. Po celý čas je video šifrované, aby nebolo možné jeho príp. zneužitie nepovolanými osobami bez príslušných oprávnení.

### Pozitívny ohlas

Kamery mali možnosť otestovať vlakvedúci v Bratislave počas dennej aj nočnej smeny. Boli príjemne prekvapení ako pozitívne tento malý pomocník ovplyvnil správanie



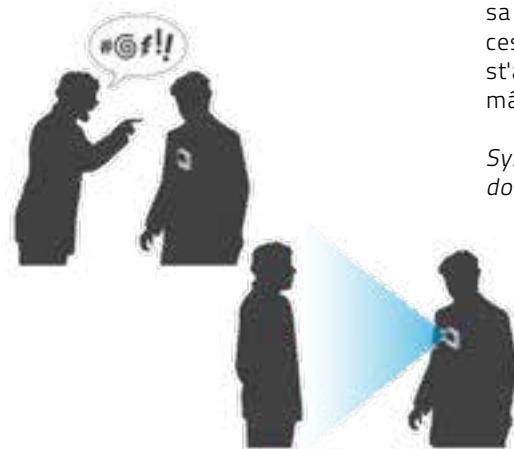
cestujúcich a pomohol im získať rešpekt aj u inak problémových pasažierov napr. bez platného cestovného lístka. Keď čierny pasažier uvidel červené svetlo nahrávania, bez slova zaplatil sankciu. Bez kamery by si táto situácia vyžadovala oveľa viac presvedčania a možno aj kriku.

Marek Ivan, zo spoločnosti Axis Communications dodal: „Železničná spoločnosť Slovensko je prvým

*národným dopravcom v Európe, ktorý pre zvýšenie bezpečnosti cestujúcich a svojich zamestnancov uvádza do prevádzky riešenie pre vlakvedúcih na báze nositeľných kamier Axis. Otvárajú sa tým nové efektívnejšie možnosti riešenia sporných situácií.“*

Pripomenúť treba fakt, že Železničná spoločnosť Slovensko už niekoľko rokov využíva aj zvukové nahrávanie v osobných pokladniciach. Záznam sa využíva napríklad pri sťažnostiach cestujúcich. S vyhodnocovaním sťažností na základe nahrávok má ZSSK dobrú skúsenosť.

*Systém nositeľných kamier ZSSK dodala spoločnosť SECORAMA s.r.o.*



# NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

## Zberateľka remaku Gothic



Po veľkej kritike, ktorá sa svojho času zniešala na pripravovaný Gothic Remake, sa remake po mesiacoch ticha konečne znova pripomína. THQ Nordic ohlásilo zberateľskú edíciu, odhalilo nový oficiálny artwork a prinieslo zopár nových screenov. Kolektorka bude stáť 200 eur a ponúkne popri samotnej hre aj niekoľko hmotných vecí. Súčasťou ale nie je žiaden Season Pass, či nedajbože dodatočné exkluzívne misie. Podľa všetkého, tvorcovia nechcú remake kaziť týmito výdobytkami moderných hier a to je len dobre. Gothic Remake Collector's Edition obsahuje hru Gothic Remake, masku Spácha (34 x 24 cm), kožený náramok s logom Gothic, zápisník s koženým obalom a logom Gothic, a aj herný soundtrack. Veríme, že si tvorcovia kritiku vzali k srdcu a pripravila remake hodný pôvodnej hry.

## Dátum vydania Metaphor



Najnovšia IP od Atlusu, ktorý je známy predovšetkým kvôli sérii Shin Megami Tensei, je Metaphor: ReFantazio. Za týmto zvláštnym názvom sa skrýva hra podobná Persona, len je bez Persona a celkovo so silným steampunkovým nádychom. Hra bola najnovšie priblížená do detailov, ktoré si zhrnieme. Avšak na začiatku hneď prezradíme, že Metaphor: ReFantazio vyjde 11. októbra na PC, PS4, PS5 a Xbox Series. Hlavnou premisou hry bude rýchlosť. Tvorcovia oproti predchádzajúcim titulom urobili pár zmien, aby docielili čo najlepší pacing hry bez nejakých zádrhelov. A to bude dôležité, pretože motívom hry bude nadväzovať vzťahy s miestnymi kmeňmi s cieľom získať podporu pre trón. Tento námet zaručí, že sa budeme pohybovať po obrovskom svete plnom rozmanitých kultúr.

## Dátum vydania Wizardry I



Remake tohto hard-core party-based first-person dungeon crawler RPG, ktorý pôvodne vyšiel na Apple II, vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch 23. mája.

Aj keď, priznáme sa, s názvom remake máme trochu problém. Táto verzia totižto beží na rovnakom kóde ako verzia z Apple II. Rovnako tak by sme ale mali problém s tým, ako by sa volal remaster. Hra má totižto úplne novú grafiku, nielen pôvodnú remasterovanú. Asi najlepšie by bolo tento remake volať grafický remake. Hrateľnosť ostáva rovnaká. Hráč si avšak budú môcť nastaviť rôzne stupne náročnosti, dokonca hrať náročnejšiu verziu Wizardry I ako originál. Do in-game menu pribudol beštár monštier a užívateľské rozhranie bolo prepracované tak, aby bolo pohodlne ovládateľné aj gamepadom.

## Remaster PO'ed



To, čo sa na začiatku mohlo zdať ako klasický „prvý apríl“, nakoniec žiadnym vtípom nie je. PO'ed: Definitive Edition je remaster FPSky, ktorý pripravuje Nightdive Studios. Remaster priniesie podporu vysokých rozlíšení, 144 fps, moderné ovládanie, antialiasing a rozlíšeniam prispôsobivý HUD. Nová verzia hry bude mať taktiež možnosť zapínateľných/vypínateľných quality of life funkcií a taktiež, čuduj sa svete, aj pôvodných bugov. Čo sa ďalších funkcií týka, remaster priniesie novú hardcore náročnosť a 15 achievementov pre hunterov. PO'ed: Definitive Edition vyjde v zatiaľ nestanovený dátum na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch. Šialene napumpovaná strielka PO'ed vyšla ešte v roku 1995 na PS1 a dnes už dávno zabudnutú konzolu 3DO od Panasonic.

## Remake Front Mission 2



Tak ako to bolo v prípade podareného Front Mission 1st: Remake, takto na to ide aj remake dvojky. Myslím tým niekoľko mesačnú exkluzivitu na konzole Switch, po ktorej prejde aj na ostatné platformy. Front Mission 2: Remake sa objaví na PC (GOG, Steam, Epic), PS4, PS5, XONE a XSERIES 30. apríla. Keď hra v minulom roku vyšla na Switchi, bolo to vôbec prvýkrát, kedy sa táto hra dostala mimo hraníc Japonska. Ale aspoň oficiálne. Pôvodná verzia vyšla ešte v roku 1997 na prvý PlayStation, kedy ohúrila hráčov i recenzentov emocionálnym a ľudským príbehom, odohrávajúcim sa na pozadí veľkolepých taktických súbojov medzi mechmi. Remake priniesie modernú 3D grafiku, hlbokú kustomizáciu mechov, tzv. Wanzerov, možnosť volného pohybu kamery a vylepšenú hrateľnosť.

## Slovenský Jötunnslayer



Po dlhšej dobe môžeme opäť napísať niečo o novej vysoko rozpočtovej akčnej hre z našich luhov a hájov. Ide o Jötunnslayer: Hordes of Hell, sekačku, ktorá nás zavedie medzi temné tvory chladnej severskej mytológie. Hra to bude rogue-like survival hack and slash s adrenalínovými súbojmi proti vlnám nepriateľov. Jötunnslayer bude mať základ v taskoch a misiách odohrávajúcich sa v Deviatich svetoch, v ktoré verili obyvatelia severnej Európy v predkresťanskom období. Nebude chýbať odomykanie perkov, upgradovanie schopností, vylepšení a výber z niekoľkých herných postáv. Každá ponúkne svoju vlastnú sadu schopností a zbraní. Nebude to ale len bezmyšlienkovitá akcia, v bojoch proti bossom budeme totiž musieť použiť náš dôvtip a prispôbovať svoje taktiky.



## 63 Days od tvorcov Hatred



**Commandosovíek nie je nikdy dost'. To si najskôr tiež povedalo Destructive Creations, keď po vydaní War Mongrels, začali pracovať na hre, ktorú dnes poznáme ako 63 Days.** Bude to taktická stratégia v reálnom čase. Vezmeme do rúk dobrodružov s rozličnými schopnosťami a vydáme sa čeliť hrozbe nacistického Nemecka. Hratel'nosť je asi aj zbytočné predstavovať. Taktika a stealth tu hrajú hlavnú rolu, taktiež správne namixovanie družiny tak, aby bolo plazenie sa nepriateľským územím čo možno najhladšie a najtichšie. Kl'účom je vhodné rozdelenie úloh a postavenie postáv v krytoch a tieňoch. Príbehovo bude hra sledovať prvú generáciu Poliakov, na ktorých pleciach bude teraz oslobodiť Poľsko spod jarma jednotiek SS. Hra vyjde ešte tento rok na PC, PS4/5, XONE a XSERIES.

## The Rogue Prince of Persia



**To, čo sa šušovalo, je napokon aj realita. Prince of Persia: The Lost Crown nebude jediným „perzským princom“ v tomto roku.** Privítajte neuveriteľne ohybného The Rogue Prince of Persia, rogue-like akčnú hru s animáciami hladkými ako pšeničná múka. Arštýl bude ale odlišný. Zabudnite na fešné 3D z „2D pohľadu“, tentokrát to bude čisté 2D s veľmi svojou farebnou paletou. Predsa len, muž zo Stredného Východu, čiže muž s tmavšou pokožkou, tu má pokožku ružovo-fialovú. Parkúr, animácie princa a tranzície medzi jednotlivými údermi pôsobia až ako dvojzrzmerná verzia bojového systému Freeflow zo série Batman: Arkham. Hra vyjde prekvapivo (zatiaľ?) len na PC, konkrétne Steame. Ešte väčšie prekvapenie je, že hra si najprv prejde fázou Early Accessu, a to už od 14. mája.

## Beyond the Ice Palace II



**35 rokov stará klasika Beyond the Ice Palace prinesie pokračovanie majúce krásnu 2D 16 bitovú grafiku, pričom artštýlom bude verne odkazovať na svojho predchodcu.** Nie že by na tom u tak starého predchodcu vlastne nejako záležalo, ale ide o chvályhodný cit pre detail. Hra to bude rovnako tak akčná plošinovka zameraná nielen na rýchle reakcie, ale taktiež aj občasnú environmentálnu puzzle. Hra prinesie aj ľahké role playing prvky ako vylepšovanie atribútov, napríklad ako vitalita či útočná sila. Hlavnými zbraňami budú reťaze s ostrými zakončeniami na oboch stranách. Tvorcovia ich vtipne zakomponovali do príbehu. Na začiatku totiž bude hlavná postava uväznená práve tými reťazami, ktoré bude neskôr používať ako svoju zbraň. Čaká nás blúdenie v štýle metroidvania.

## Tales of the Shire



**Titul Tales of the Shire: A The Lord of the Rings Game pripravuje štúdio, ktoré je známe vďaka svojej práci na filmovej trilógii a iných filmoch, pre ktoré vytváralo miniatúry.** Je simuláciou života / sociálna hra podobná napríklad takému Animal Crossing. Vytvoríte si svojho hobitíka, zbierate úrodu, okopávate záhradku, budujete si svoj malý hobití domček, budete sa stretávať s inými hobitíkmi a tak zhruba si nažívať v Povode (dedinka v Grófstve). Budú tu ale aj akčnejšie prvky. Budeme môcť skúmať okolie, zúčastňovať sa na denných aktivitách, nadobúdať nové skilly, variť a zdieľať naše jedlá s ostatnými. Ešte nie je známe, či pôjde o iných hráčov alebo len NPC. Tales of the Shire: A The Lord of the Rings Game vyjde túto jeseň na PC, PS5, XONE a Switch.

## TR: Definitive Edition



**Vcelku dlhá exkluzivita, čo povieť? Srandy bokom. Každopádne faktom je, že Crystal Dynamics vydal Tomb Raider: Definitive Edition po 10 rokoch aj na PC.** Pôvodne bola edícia vydaná v roku 2014 na PlayStation 4 a Xbox One. Vyšla rok po pôvodnej verzii rebootu Tomb Raider. To, či sa vám oplatí ísť do Tomb Raider: Definitive Edition, to závisí samozrejme na vás. Avšak míňať približne 20 eur za to, aby hráč získal trochu zmenenú Laru a trochu upravené nasvietenie, to sa nám múdre dvakrát nezdá. Táto edícia obsahuje aj všetky DLC, avšak to isté ponúka aj Tomb Raider: Game of the Year Edition. Upozornenie: Ak si hru chcete predsa len kúpiť, zamierť na Microsoft Store. Hra totižto vyšla (zatiaľ!) len tam. Na Steame, Epic či GOG by ste ju hľadali márne.

## Pokračovanie Hellgate



**Bol to ten zvláštny rok 2007, kedy vyšli nezabudnuteľné pecky ako Modern Warfare, Super Mario Galaxy, The Witcher či Assassin's Creed.** Niekedy medzi vydaniaми týchto herných hitov sa na svet dostalo aj pomerne nenápadné akčné RPG Hellgate: London. Aj keď bolo nenápadné, tak predsa si našlo svoju hráčsku základňu. Hra zaujala roguelike hratel'nosťou, generovanými mapami, možnosťou hrať z pohľadu tretej osoby i prvej osoby, či kooperatívnym PvE hraním. Hellgate dostal rozšírenia Hellgate: Tokyo a Resurrection. Avšak plnohodnotné pokračovanie prichádza až teraz - Hellgate: Redemption. Tvorcovia z HanbitSoft vyhlasujú, že pôjde o AAA hru pre PC a konzoly bežiacu na Unreal Engine 5. Na ďalšie info si budeme musieť počkať ešte nejaký ten piatok.



# Hotel Dusk: Room 215

NEOPAKOVATEĽNÉ



Pripravujúc nedávno recenziu istého atypického herného handheldu, o ktorom si budete môcť prečítať aj na stránkach nášho magazínu, som sa myšlienkami vrátil do nezabudnuteľnej éry konzoly Nintendo DS. Samozrejme, na dve spojené obrazovky, z čoho spodnú bolo možné využívať formou dotyku, herná scéna a špeciálne Nintendo nikdy len tak nezabudnú, ostatne, DS im vygenerovalo astronomické zisky a pripravilo pôdu pre pokračujúcu líniu vreckových herných mašínok, avšak na hry samotné sa pod nánosom turbulentnej doby dá zabudnúť pomerne rýchlo. Existuje dokonca niekoľko atmosférou jedinečných adventúr, ktoré by podľa môjho názoru dokázali obstáť ešte aj dnes a to bez výrazných úprav, ale o ktorých súčasná scéna nič netuší. Jednou z takých hier je za mňa rozhodne Hotel Dusk: Room 215. Japonský Cing skrachoval v roku 2010 a jeho labuťou piesňou bolo, ironicky,

duchovné pokračovanie práve Dusk: Room 215. O ňom sa však dnes rozprávať nebudeme, jednak svojou kvalitou projekt voči izbe 215 výrazne strácal a potom, je už z princípu nutné začať

zrodom samotným. Konceptuálne je reč o klasickej point-and-click adventúre, čo by vo vás samozrejme nemuselo vzbudzovať žiadne vášne, každopádne, keďže bol Hotel Dusk: Room 215





vytvorený exkluzívne pre koncepcne unikátne DS, razom sa pocit z interakcie zásadne mení. Prvá vec, ktorú hráč musel po spustení tohto projektu urobiť, bolo otočiť celú konzolu na bok a jej prezentáciu si tak užívať na štýl knihy. Za tých viac než šesť rokov aktívnej existencie DS hardvéru, kedy sa naň dali stále kupovať hry, vyšlo len zopár diel meniacich bežnú orientáciu interakcie s ním a Hotel Dusk: Room 215 bol z nich, minimálne za mňa, najzábavnejší. Nešlo však o zábavu v nejakej rovine padajúcich kociek Tetrisu, čo by pochopiteľne pri uvedenej polohe konzoly napadlo asi každému, ale išlo skôr o hutnú detektívnu drámu z pohľadu nie zrovna idealisticky vykresleného hlavného hrdinu.

Kyle Hide, bývalý policajný detektív z New Yorku, prichádza do malého zanedbaného hotela na predmestí Los Angeles počas pátrania po svojom bývalom partnerovi menom Brian Bradley. Píše sa rok 1979 a je pár dní po Vianociach, čo znamená, že v hoteli je len hŕstka klientov a navyše osobnostne tak pestrých, že David Lynch by nad nimi dozaista zaplesal. Z toho

večného cestovania unavený Kyle dostáva na prespanie izbu číslo 215, o ktorej sa povráva, že je schopná plniť prania. Navonok úsmevná legenda o čarovnej izbe sa však pomerne rýchlo mení na pomalé rozpletanie poriadne zamotaného kľbka záhad, ktoré Kyle počas skúmania minulosti hotela zisťuje. Ak som si dovolil tak suverénne projekt Hotel Dusk: Room 215 označiť za životaschopný aj v aktuálnom období, tak to bolo predovšetkým kvôli komplexnosti jeho scenára a rôznorodého vetvenia príbehu ako takého. Asi je vám jasné, a to môžem aj bez strachu o prezradenie nejakého kľúčového momentu povedať, že osud strateného Briana je silne previazaný s hotelom samotným a preto motivácia bývalého detektíva ostať v izbe 215 naberie automaticky ráznejšie kontúry.

Vývojári sa okrem možností rozhodovania a vetvenia príbehu snažili výrazne odlíšiť od bežných adventúr aj pomocou vizuálneho štýlu. Výsledkom sa stala rotoskopická animácia vnímaná z pohľadu prvej osoby, ktorá v kombinácii s cieľným umeleckým nedokreslením objektov,

vytvárala pocit, že hráč realizuje interakciu na čerstvom maliarskom plátne. Hádanky síce nespádali do kategórie tých náročných a niektoré riešenia ste dokázali pochopiť ešte skôr, než vám hra vôbec umožnila pristúpiť k puzzle, každopádne, vďaka tomu proklamovanej atmosfére ste tieto menšie nedostatky nevnímali zase až tak zásadne. Scenár je rozdelený na niekoľko kapitol, počas ktorých je vašou úlohou preskúmať rôzne časti hotela, zbierať pri tom predmety a na konci levelu pomocou týchto predmetov argumentovať v rozhovoroch s dôležitými NPC postavami – bol to a dnes vlastne stále aj je svieži nápad, obzvlášť v spojitosti s ovládaním zahŕňajúcim dotykové pero a smerový kríž Nintenda DS. A keď už dookola spomínam atmosféru, tak jej sila by rozhodne nebola tak intenzívna, ak by na pozadí nehral perfektne zvolený soundtrack od mena Satoshi Okubo. Spomenul som slávneho režiséra, za ktorého menom sa okrem ikonických a dnes už kultových filmov skrýva aj nemenej populárny seriál mestečko Twin Peaks a ak by som pojmánie hudby mal k niečomu prirovnať, tak by to bolo práve k mrazivo hravému soundtracku k tejto šou.

Izba 215 vo vizuálne cielene odpudivom hotelíku pri Los Angeles je v mnohom metaforickou bránou vedúcou priamo do mysterióznych detektívnych filmov minulého storočia. Osud to tak chcel, že práve niečo takéto malo možnosť svojho času vzniknúť na unikátnej vreckovej mašinke Nintendo DS, avšak ako som vravel už v úvode, po pár technických zásahoch a prispôbeniu sa súčasným herným strojom, by sila príbehu zachytená v tejto adventúre, dokázala osloviť nejedného súčasného vyznávača klasických detektívok. Uvidíme, či sa toho raz niekto zhostí a vyhrabe tak z hliny zabudnutia ďalší klenot interaktívnej kultúry.

## Verdikt

Diamant driemajúci v špine zabudnutia.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra	Cing	Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra	- Menej náročné puzzle
+ Hratel'nosť	
+ Zvuk	
+ Príbeh	
+ Spôsob interakcie	

### HODNOTENIE:





## Horizon Forbidden West

OPAKOVANIE JE MATKA MÚDROSTI



Zázraky sa dejú, povedalo si pred pár rokmi vcelku veľa hráčov (mňa nevynímajúc). V roku 2020 sme sa totiž dozvedeli, že tituly, ktoré boli dovtedy exkluzívne dostupné len na konzolách od Sony, bude možné a bežné hrať aj na počítačoch. S veľkým humbukom – a trojročným oneskorením za vydaním na PS4 – vtedy prišiel veľmi vydarený kúsok Horizon Zero Dawn. Odvtedy si počítačovní hráči mohli užít viacero hier z tvorby PlayStation Studios, ale vďaka úspechu pôvodného Horizonu bol príchod pokračovania očakávaný takmer s napätím. Sony nesklamalo a tentokrát si PC hráči počkali iba rok aj pol.

Horizon Forbidden West nadväzuje na kritikmi uznávaný a hráčmi obľúbený postapokalyptický svet Horizon Zero

Dawn, ktorý zaviedol hráčov na cestu plnú robotov, boja o prežitie, spoznávania minulosti a hľadania riešení pre zabezpečenie budúcnosti celého ľudstva.

### Príbeh

Nasledujúce dva odseky slúžia len na osvieženie pamäte, čo sa vo svete Horizonu odohralo pred udalosťami Forbidden West, takže pozor, spoiler alert! Zero Dawn predstavil hlavnú hrdinku Aloy, ktorá bola od narodenia outsiderom v matriarchálne zameranom kmeni Nora, pri ktorom vyrastala, keďže jej matka zomrela pri pôrode a jej identita nebola známa. Preto sa jej ujal tiež outsider menom Rost. Napriek predsudkom a diskriminácii, ktorým čelila, Aloy preukázala neveriteľné nadanie

pre lov a boj. Spoločne so schopnosťou používať „Focus“, starodávnou technológiou umožňujúcou skenovanie okolia a strojov, ju to odlišovalo od ostatných. V dospelosti Aloy začala zisťovať kľúčové informácie o minulosti vrátane pravdy o „Starých“, vyspelej civilizácii, ktorá kedysi prekvitala. Preto sa rozhodla pustiť do pátrania po odhalení tajomstiev svojho pôvodu a udalostí, ktoré viedli k súčasnému stavu sveta.

Počas prechádzania Horizon Zero Dawn pomaly odhalíte príbeh o technologicky vyspelej civilizácii, ktorá vytvorila AI systémy v snahe o záchranu sveta... teda až potom, ako vymyslela bojové AI schopné samostatného myslenia, replikácie a získavania paliva z biomasy. Pikoškou je, keď Aloy odhalí



svoj pôvod a zistí, že jej „matkou“ je doktorka Elisabet Sobeck, hlavný génius stojaci za projektom Zero Dawn, ktorý mal zachrániť ľudstvo, a že Aloy sa nenarodila bežným spôsobom, ale bola naklonovaná z jej DNA.

To jej počas napredovania otvorí mnoho dverí (doslova). Koniec hry je venovaný súboju s Hadesom, armádnym AI ovládajúcim agresívne stroje, no aj po dohraní ostáva stále veľa otázok nezodpovedaných.

Tu nastupuje Forbidden West, pokračovanie série a príbehu. Porážka Hadesa z Aloy spravila legendu, no vo svete stále nie je všetko v poriadku. Zachvátila ho totiž nová pohroma menom Red Blight, doslova požierajúca všetko, čo sa jej postaví do cesty. Aloy preto musí sprevádzkovať AI nazvanú GAIA, ktorá sa skladá z viacerých AI súčastí – a medzi tie patrí napríklad aj Hades.

Podobne ako v predošlom diele, Aloy aj teraz počas svojich ciest nachádza nielen nepriateľov a prekážky, ale aj spojencov a odpovede na veľa otázok, ktoré sa objavili už počas Zero Dawn. Príbehovo je na tom Forbidden West aspoň podľa mňa ešte lepšie ako jednotka, ale je vidno, že hoci hra nekončí tradičným cliffhangerom, stále necháva niektoré veci otvorené a pripravuje si tak pôdu pre pokračovanie.

## Pocity z hrania

Horizon Forbidden West prináša oproti Zero Dawn viacero vylepšení, či už ide o intuitívnejšie a citlivejšie ovládanie, alebo o systém vylepšovania zručností a schopností. Po stránke vylepšovania je skvelá možnosť zameriť sa na špecifické schopnosti, vďaka čomu si hráči dokážu prispôbiť Aloy svojmu preferovanému hernému štýlu, či už ide o oblubu

v súbojoch na diaľku, nenápadnom zakrádaní sa a odstraňovaní prekážok bez odhalenia, ale aj stávke na hrubú silu a čo najväčší „budzogaň“. Ja som zástancom zbavovania sa nepriateľov z väčšej vzdialenosti a bez spozorovania, no je nutné povedať, že pri niektorých bossfightoch sa súbojom na blízko nedá vyhnúť, takže najlepšie je vyskladať si postavu, ktorá zvládne všetko a nešpecializuje sa len na jeden štýl boja.

Rada pre budúcich hráčov, nevyberajte si hneď tú najvyššiu obtiažnosť Ultra Hard, akokoľvek „skilled“ sa cítite. Ja som sa takmer nebol schopný dostať ani k prvému bossfightu a hoci je pri nižších obtiažnostiach možné meniť ich kedykoľvek počas hrania, pri spomínanej Ultra Hard to neplatí.

Pre ležérnych hráčov odporúčam úroveň Story a Easy, tí zručnejší si už to svoje nájdu pri Normal a Hard, prípadne Very Hard. Ultra Hard je naozaj pre fajnšmekrov, ktorí už túto hru prešli a majú obľubu v miernom sadomasochizme.

## Pocity z herného sveta

V Horizon Forbidden West na nás čaká otvorený svet, ktorý je rozsiahly a bohatý na rozmanité typy prostredia s úžasnými vizuálmi od ruín San Francisca až po takmer nedotknuté pobrežné oblasti.

Autori do toho primiešali aj trochu prieskumu odohrávajúceho sa pod vodou, takže je vždy čo skúmať. Okrem pokračovania osobnej cesty Aloy má Forbidden West za cieľ preniknúť hlbšie do tajomstiev starého sveta a odhaliť viac o predchádzajúcej civilizácii a udalostiach, ktoré viedli k súčasnému stavu sveta. Nepriatelia sú nielen vizuálne dobre spracovaní, ale

každý sa inak správa, inak reaguje na agresivitu a má iné schopnosti, takže súboje s nimi sa tak rýchlo nezunujú.

## Koniec(?)

Hra trpí jedným z neduhov, ktoré trápia veľa titulov s otvoreným svetom, a tým je grind na konci. Málokto by open world kúsok sa tomu vyhne, no niektoré tímy trpia viac, niektoré menej. Pri Forbidden West poteší aspoň možnosť meniť obtiažnosť za behu, vďaka čomu je napríklad zbieranie predmetov, ktoré sú nutné na rôzne vylepšenia, ako-tak stráviteľné.

Stále by som bol však ochotný dať ruku do ohňa za to, že by tomuto titulu nechýbalo ani 20 hodín herného času, ktorý je vyplnený len behaním z bodu A do bodu B a zháňaním predmetu F, rastliny XYZ a časti stroja s kódovým označením „pakšametal“ len preto, aby sa dalo ľahšie napredovať v príbehu. Ale toto všetko je, samozrejme, problémom len vtedy, keď chcete hra prejsť naozaj podrobne, speedrunneri momentálne držia rekord na niečo viac ako hodine a pol. A to platí pre konzoly, uvidíme, ako sa im podarí skresť čas v počítačovej verzii. Čo sa týka konca (bez toho, aby som niečo prezrádzal), tam poskytuje Horizon Forbidden West vcelku uspokojujúce rozuzlenie viacerých príbehových oblúkov a zároveň ponecháva priestor na ďalšie skúmanie a budúce dobrodružstvá.

Horizon Forbidden West veľmi šikovne nadviazal na zaujímavý rozpracovaný príbeh z prvého dielu. Ľudskí aj mechanickí nepriatelia, spojenci, ktorí za Aloy položia aj život, úskoky a podrazy, ale aj prekvapivé odhalenia, to všetko je zabalené do šatu otvoreného sveta s jedinečným vizuálom, ktorý vyráža dych. Pokiaľ vám imponujú tituly ako Tomb Raider, Mad Max alebo Days Gone, potom si Horizon Forbidden West určite nenechajte ujsť.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra	Guerrilla Games	Ceneqa

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelá hrateľnosť	- S postupom času stále väčší grind
+ Bohatý živý herný svet	
+ Dychberúce vizuály	
+ Dobre rozvinutý príbeh	

### HODNOTENIE:



## Dogyuun

AJ PO TROCH DEKÁDACH STÁLE KVALITNE KALENÁ JAPONSKÁ OCEĽ



Ak hľadáte na názov Dogyuun a čudujete sa, čo to vlastne je, tak vás hneď usmerním na správnu kol'aj. Nie, Dogyuun nie je žiadnou novinkou, ktorú ste si z nejakého dôvodu nevšimli (aj keď na Gamesite sa o hre raz písalo), Dogyuun je totiž starou automatovkou ešte z roku 1992. Dôvod, prečo sme sa zdanlivo z ničoho nič rozhodli napísať recenziu na 32 rokov starú hru, je avšak prostejší, než by sa možno zdalo. Hra bola totiž pred nedávnom portovaná na PC spolu s ďalšími troma žánrovo podobnými hrami - Grind Stormer, Truxton 2 a Twin Hawk. Tie je možné zakúpiť osobitne alebo v kolekcií Toaplan Arcade Shoot'em Ups 4.

Ako hovorí aj podnázov recenzie, Dogyuun je skutočne kvalitne kalená japonská oceľ, ktorá ma čo povedať aj po dlhých troch dekádach. Nedá sa povedať, že by bola hra žáner meniacim kúskom. To nebola ani vtedy a nie je ani dnes. Avšak jej pulzujúca akcia, kvalitný elektronický soundtrack a špičkové grafické prevedenie

ju bez pochýb radia medzi nadpriemerné kúsky. Je tu síce niekoľko problémov, ktoré sa dajú hre objektívne vytknúť aj dnes, no ak túžite po poriadnej sci-fi strieľačke s patričným retro závanom (bodaj by aj nie, keď táto hra prichádza z retro dôb), Dogyuun môžem len odporučiť.

Keďže ide o pôvodne automatovú hru, môžete si byť istí troma vecami – jednoduchým príbehom, poriadne vysokou náročnosťou a kooperačným hraním. Príbeh je tu klasicky skrytý. Na začiatku vás nečaká animácia, len herné menu. Na to, aby ste si mohli vychutnať príbehovú cutscénu, musíte v menu počkať, kým sa nespustí demonštrácia hrateľnosti.

Tá trvá zopár sekúnd, počas ktorých vám hra predstaví segment hrania jednej z úrovní, a až potom sa dostane na rad dej. Krátka scéna predstavuje troch pilotov, ktorí z nejakého dôvodu skenujú planétu s cieľom niečo nájsť. Jeden z nich menom Kyle však zahynie rukou

obrovského neznámeho robota a zvyšní dvaja sa vydajú na cestu pomsty.

Dodatočné nitky deja bolo pôvodne možné vyčítať z artworku. Trojica pilotov bombardérov Sylfer bola vyslaná ku komunikačnej veži blízko kolónie Dino, ktorá z neznámeho dôvodu stratila signál. Tí mali udalosť prešetriť a zistiť príčinu straty komunikácie. V súčasnosti, kedy sa hra predáva len v digitálnej verzii, si príbeh môžete prečítať len na stránkach GOGu a Steamu, kde sa hra predáva. Čo ale kvitujem je, že tu spomínaná herná animácia vôbec je. Pôvodné automatové verzie na Západe ich neobsahovali kvôli neexistujúcemu prekladu. Tento port tú animáciu má a aj celú preloženú do anglického jazyka.

Či sa nám to páči alebo nie, každá automatovka mala v prvom rade za úlohu zarábať peniaze. Z toho dôvodu boli tie hry náročnejšie, než by sa v slušnej spoločnosti možnože aj patrilo. Čím

náročnejšia hra, tým viac mincí automat vyžadoval pre ďalšie pokračovanie v hraní. Dogyuun je jednou z tých hier, pri ktorej by ste za normálnych okolností prišli o celý svoj majetok, našt'astie port vyžaduje len jednorazových osem eur pre kúpenie a od ďalšieho platenia ste už uchránení. To našt'astie ešte zvýrazňujem, pretože hra je tvrdá ako diamant a s hráčmi sa vôbec nemazná. Nemá problém vyobrazit' na obrazovke mnoho nepriateľov naraz, z ktorých každý v sekunde vystrelí hneď niekoľko projektívov súčasne. Verte mi, že vyhýbať sa v takých situáciách gul'kám, je skutočne už len vecou náhody. A viery vo vyššie bytosti.

Aj keď je hra náročná, tvorcovia pridali do nastavení aj režimy jednoduchších náročností. Nebudem ale klamať, tie dokážu taktiež potrápiť. Našt'astie je tu prítomná aj funkcia pretáčania hry, čo znamená, že kedykoľvek môžete hru v reálnom čase pretočiť ako film na videokazete späť a rozhodnutie, ktoré pre vás predtým znamenalo smrť, zmeniť tak, aby ste prežili. Aspoň na niekoľko ďalších sekúnd. Tvorcovia uvádzajú, že Dogyuun zaznamenáva až celých 18 minút hry, čiže pretáčať sa tu môže až do zbláznenia.

Port je podľa môjho názoru vydarený, ak teda nepočítame úplne chýbajúcu podporu myši. Emulácia pôvodného hardvéru je čistá a rýchla bez grafických chýb či degradovaného zvuku. Celkovo sú tu tony nastavení, od zmeny rozlíšenia cez zmenu snímkovania až po detailné nastavenie CRT filteru. Práve posledná menovaná položka je niečo, čo by som veľmi rád videl aj v iných hrách používajúcich tento filter evokujúci staré TV. Môžete si tu nastaviť hrúbku CRT masky, zakrivenie okrajov pre efekt oblých hrách obrazovky, efekt vignette, kontrast, jas, zatienenie pozadia a



hromadu ďalších vecí. Taktiež by som vypichol ďalšie grafické módy pixel, smooth a steps. Každý z nich poníma pixelovitú grafiku z trocha iného štýlu. Či už budete hrať v pixel perfect móde alebo si pixely necháte trocha rozmazať, hra bude zakaždým vyzerať veľmi dobre. Za to je treba vďačiť skvelému artštýlu s bohatou paletou výrazných farieb.

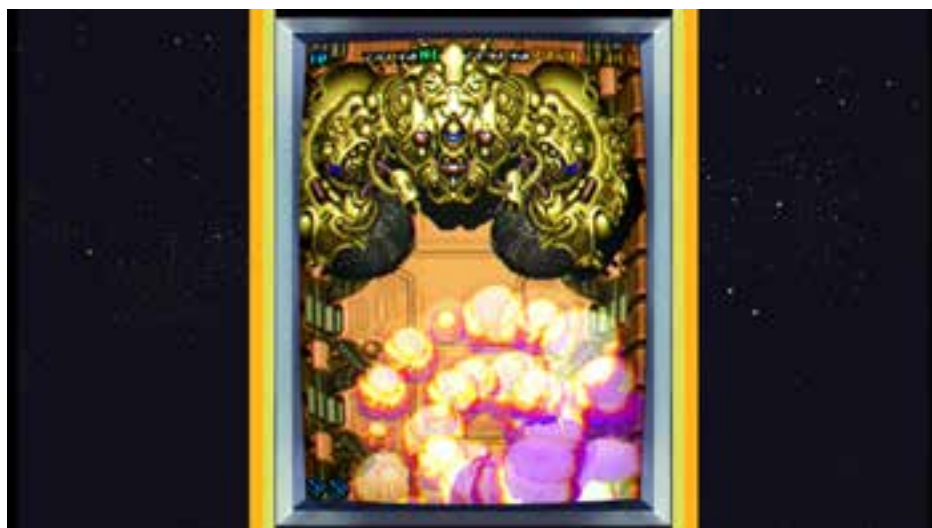
Dogyuun je síce vizuálne nádherná hra, no jej hrateľnosť nie je úplne dotiahnutá. Neexistujú tu powerupy, len zbrane (ktorých by mohlo byť ešte o niečo viac), niektoré levely sú podľa môjho názoru kratšie, než by bolo vhodné, a celkovo neponúkajú žiadnu originálnu náplň okrem ničenia mnohých lietajúcich nepriateľov. Keďže hra má celkovo len desať levelov s výbornými súbojmi s bossmi na konci každého, neunaví vás jej postupne pribúdajúci mierny stereotyp. Tento neduh ale priznali aj tvorcovia, konkrétne skladateľ a programátor Tecuja Uemura, ktorý sa svojho času nechal počuť, že nakoľko ich predchádzajúce hry boli kritizované za nie veľmi pôsobivý vizuál, chceli s Dogyuun dosiahnuť

pravý opak. Avšak to si vyžiadalo daň na tom, že na vytvorenie prepracovanejšej hrateľnosti už nevyšiel čas. Hra je aj napriek tomu stále zábavná. Len čo sa tohto hľadiska týka, radšej nič na úrovni Super Spy Hunter v Dogyuun nečakajte.

Hra ponúka aj kooperačné hranie, bohužiaľ len lokálneho typu. Tento režim je ale niečím unikátny. Obaja hráči môžu spojiť svoje lode, čím dajú vzniknúť jednej veľkej superlodi s omnoho vyššou ničivou silou. Je tu ale jeden podstatný fakt. Zničenie tejto lode znamená zničenie oboch a koniec hry. Používať teda opatrne!

Vizuálne skvostný a náročnosťou extrémne tuhý nárez, ktorý z vás spraví skromnejších a úctivejších ľudí. Prekrásna grafika je to najdôležitejšie na Dogyuun, to nakoniec potvrdzujú aj samotní tvorcovia. Hrateľnosť je ale stále dostatočne explozívna na to, aby vás udržala po celý čas v napätí a strehu. A o to predovšetkým v takýchto hrách ide. Len varovanie na koniec. Ak sa rozhodnete nepoužívať funkciu pretáčania späť, môžete si už pred začatím hrania rovno rezervovať miesto v miestnej psychiatrickej ambulancii. Tá hra vás položí na lopatky. A to nežartujem.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: shoot'em up Výrobca: Bitwave Games Zapožičal: Redakcia

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherná grafika a artštýl	- niektoré kratšie levely
+ explozívna hrateľnosť	- neprináša nič zásadne nové
+ bombastické boss fighty	- len lokálny multiplayer

#### HODNOTENIE:

★★★★☆



# Stellar Blade

ANJEL SMRTI V PEKLE PRÍŠER



**Nebolo to tak dávno, čo Sony navštívilo kórejské štúdio Shift Up Corporation, aby si zblízka mohlo pozrieť Stellar Blade. Zapáčil sa im až tak, že sa japonský gigant rozhodol finančne prispieť, len aby tento titul patril do modrého tímu. Bolo toto rozhodnutie správne? Predsa len ide o štúdio, ktoré nemá za sebou žiadnu väčšiu hru. To ale nemusí vždy byť problém.**

Priznám sa, že nepatrím k fanúšikom titulov z východu. V drvivej väčšine prípadov sú to veci, ktoré idú viac-menej len okolo mňa. Pred pár rokmi som sa však na odporúčanie známej dostal k Nier: Automata. Prečo to spomínam? Nuž, dôvodov je hneď niekoľko. Prvý je asi ten, že pán Keiichi Okabe, skladateľ hudby, sa podieľal na oboch tituloch, druhý je potom ten, že takmer polovica štúdia samotného sú fanúšikmi spomínanej hry.

## Pokračovanie to nie je

A hoci sa novinka Nieru v mnohom podobá, v žiadnom prípade nejde o pokračovanie či prequel. Áno, aj tu

prichádzate na zem z vesmíru, tiež hráte za ženskú bojovníčku (o tej si povieme neskôr), váš part'ák je takisto muž a dokonca máte ako sprievodcu aj dron. A Zem je po apokalypse. Takto to síce znie, akoby ste ozaj hrali Nier, avšak na rozdiel od iných titulov, ktoré sa snažili ísť vlastnou cestou a nie úplne to vyšlo, Stellar Blade to zvládlo veľmi dobre.

Situácia je iná, ľudia sa nenachádzajú na Mesiaci, ale priamo na Zemi a treba ich zachrániť. Na to je tu naša hlavná hrdinka EVE, ktorá je vlastne bojový anjel, ktorý sa o to má postarať. Je z mäsa a kostí, ale keďže je rok 2200+, tak, samozrejme, má možnosť nejakých tých upgradov, čo sa agilit samotných týka (o tom tiež neskôr). Zem pustošia príšery – Naityba – a ľudstvo sa musí skrývať, aby prežilo. Vy ste tam prišli túto situáciu vyriešiť a poviem vám, že to nebude ľahká záležitosť.

## Anjel smrti

Ako som písal už vyššie, hlavná protagonistka je Anjel. Jej meno je síce

EVE, no takto ju volajú miestni. Zrejme je to spojené s tým, že doslova spadla z neba a nemá to nič s jej výzorom.

Áno, vyzerá ako anjel a niekomu môže pripadať až príliš pekná, a to až do miery, keď sa začnete škrabať na hlave nad nerealistickosťou, avšak musím podotknúť, že tvorcovia si za model vybrali skutočného človeka, ktorým je Shin Jae-eun. Viem, že dnes sa vo videohrách krása nenosí, ale nemôžem povedať, že by mi to do príbehu nesedelo. Dôvod nepoviem, musíte si zahrať sami.

EVE sa na zem nedostala pre svoju krásu, ale pre bojové schopnosti. Jej hlavnou zbraňou je meč, ktorý vie zložiť do veľmi peknej ozdoby a pripína sa na sponu vlasov. Musím povedať, že je to elegantné a toto riešenie sa mi spomedzi všetkých podobných titulov páči asi najviac.

Určite je lepšie ako levitujúce trojmetrové kladivo. Okrem samotného meča sa neskôr upgraduje aj dron, takže s ním budete môcť strieľať. Výborne

riešené je aj to, že strel'bu priamo ovládate vy a nie je automatická. Takto môžete rozosievať smrť príšerám, hoci také jednoduché to nie je...

## Stellar Souls

Tento titul rozhodne nepatrí k ľahkým. Aj keď máte na výber z dvoch obtiažností (normálna a príbehová), ani jedna nie je jednoduchá. Normálna vás, samozrejme, potrápi oveľa viac, ale nečakajte, že príbehová je prechádzkou ružovou záhradou. Monštier, ktorých je naozaj mnoho druhov aj tried, na vás bude číhať na každom rohu viac ako dost'. Pripravte sa teda na časté umieranie.

Celkovo musím súbojový systém pochváliť. Nepatrím k ľuďom, ktorí by „soulovy“ vedeli hrať, vždy som pohorel, ale tu som sa na mechanizmy dokázal rýchlo adaptovať a nepriateľov zabíjať. Veľakrát som zomrel, to áno, ale nikdy to nebolo tak, že by som potom nedokázal chvíľu zvíťaziť. Prečo teda porovnávam Stellar Blade so soulovkami? Nuž, kam sa pohnete, tam sú príšery a bossmi, ktorých je tu tiež niekoľko tried, tiež nešetirili.

V boji je dôležité včas a správne blokovat' a uhýbať sa. Keď zvládnete toto a pomedzi to ešte načasovať útoky, máte vyhraté. Každá Naytiba má svoj postup boja a prečítať ich nie je ťažké, len treba skúšať.

Alfou a omega je perfektne načasovanie odrazenia útoku. Každý nepriateľ má tri ukazovatele – prvý je zdravie, druhý štít a tretí rovnováha. Práve každý perfektný blok uberie rovnováhu a keď ju súper stratí úplne, príde o štít a zároveň môžete zasadiť kritický úder. Kvitujem aj stealth možnosť zabitia základných Naytib, stačí prísť nepozorovateľne za nepriateľa a jedným klikom je po boji.



## Rozmanité, ale nie preplácané

Celkovo mám RPG prvky rád, pretože dokážu meniť dynamiku hry. Nie úplné RPG, keďže to robí hry príliš komplikovanými, ale rozumiem aj tým, ktorí čisté RPG preferujú. Tu ale nájdeme vylepšenia, v ktorých sa nestratíte. Meč, ktorý máte, vymeniť nemôžete, pričom ho upgradujete jedným kliknutím, ak na to máte materiál.

Strom schopností je pre zmenu mimoriadne rozmanitý a niektoré časti sú zamknuté, kým ich neotvoríte postupom v príbehu. Nefunguje tu klasické levelovanie, ale zbierate body skúseností, ktoré potom pretavíte do schopností, ktorá sa vám páči. Keďže tu nefungujú spomínané úrovne, zdravie si zväčšujete nájdením „duší“ – hra na toto nemá názov, v podstate nájdete dušu mŕtvej ženy v lokalite a absorbujete jej energiu. Potrebujete tri na zväčšenie zdravia a tri na zväčšenie Beta energie.

Čo sa jej týka, je to špeciálna energia, ktorú potrebujete na špeciálne útoky.

Jednoduché, že? Ako postupujete v hre, odomykáte si ich a sú štyri, pričom sa viažu na krížik, krúžok, štvorec a trojuholník. Vylepšovať si ich môžete v strome schopností a ak sa ich naučíte používať, majú naozaj silný dopad na súboje, hlavne s bossmi. Nechválím však naviazanie na tlačidlo L1, pretože to slúži aj na blok a miliónkrát sa mi stalo, že som chcel po bloku uhnúť alebo skočiť a keďže som držal L1, urobil som špeciálny útok.

Vrátim sa ešte k dronu. Ten si vylepšovať viete tiež a to aj muníciou – je tu hneď niekoľko tipov, ktoré si viete dokupovať v kempoch, ktoré sú rozmiestnené po celej Zemi. Okrem nákupu materiálu si tu aj doplníte zdravie, lekárnicky alebo viete upgradnúť seba či zbrane, ak to daný kemp ponúka. Viete si tiež zmeniť vizáž, a to konkrétne oblečenie, doplnky ako náušnice a okuliare a podobne.

## Mŕtva planéta

Taký pocit som mal, keď som sa prvé hodiny túlal prvou lokalitou. Išlo o ruiny mesta a bolo vidno, že najlepšie časy má niekoľko desiatok, možno aj stoviek rokov za sebou. Jediné živé veci boli príšery. Aj keď spočiatku to bol viacmenej koridor, neskôr sa otvorili ďalšie časti sveta do viac otvorených krajín, pričom príbeh sa presúval do koridorov, zrejme aby hráči počas plnenia hlavnej misie neodbiehalí mimo. Nepovažujem to za zlé rozhodnutie, len konštatujem.

Diverzita lokalít je naozaj pestrá, hoci tie otvorené časti sú zväčša púšte. Rozumiem, že svet je v podstate mŕtvy, no život si vždy nájde cestu, takže trošku viac zelene tu mohlo byť. Nie je to ale ako cez kopirák, niektoré sú viac vertikálne rozložené, iné zas širšie a dlhšie. Čo je najdôležitejšie, iný kraj,



iný mrav, čo platí aj pre Naytiby. Aj keď niektoré nájdeme naprieč celým svetom, každá krajina má svoje unikátne typy.

## Posledné mesto

Našťastie, nemusíte celý čas tráviť v pustinách a ruinách, ale máte si kde oddýchnuť. Mesto Xion je posledná bašta pred Naytibami. Najskôr je pomerne tiché a nie vládne, avšak s vašou pomocou môže ožiť. Nachádza sa tu niekoľko zaujímavostí, no najviac asi tabuľa s misiami od miestnych ľudí, vďaka ktorej si viete privyrobiť nejakú tú korunku, ktorú potom môžete minúť v obchode s potrebami alebo u kaderníka.

Vedľajšie misie sú fajn, ale nečakajte nič premyslené. V drivej väčšine len treba prísť na nejaké miesto, niečo zobrať a vrátiť to majiteľovi. Všetko je, navyše, okamžite dostupné na mape, ani nemusíte hľadať. Len si označíte

misiu a behom chvíle, niekedy s bojom, niekedy bez, už máte, čo potrebujete. Sú ale aj také, ktoré sa zaujímavo rozvinú, takže odporúčam si nájsť čas aj na to.

## Napriek inšpirácii unikát

Ako som písal vyššie, je rozdiel medzi zobrať si príklad a okopírovať. Taktiež je dôležité nájsť si vlastnú cestu a nestratiť identitu. Najhorší príklad, čo si pamätám, bol The Callisto Protocol, kde vývojári z Dead Space až príliš kopírovali zabehnutú značku a dopadlo to tak, že hra akoby nemala vlastnú identitu a bola to len napodobenina skvelej série. Stellar Blade ale týmto netrpí. Inšpiráciu tu vidieť, no to je všetko. Ide vlastnou cestou a neprekáža ani hudobný sprievod, ktorý vám Nier bude pripomínať na každom kroku.

Vie, čo chce povedať a ako to chce povedať. Perfektný súbojový systém,

odľahčené RPG prvky zjednodušujú hranie, ale stále majú dopad na postup a hlavne boj. Sú tu unikátni nepriatelia, pričom každý má svoj špecifický spôsob boja. Je vidieť, na čom tvorcom najviac záležalo a nebola to detailná fyzika zadku a poprsia... Aj keď áno, však hra je z ďalekého východu.

## Verdikt

Stellar Blade je pre mňa prekvapením roka. Po traileri som si povedal, že to vyzerá zaujímavo. Po odohraní ale môžem skonštatovať, že ma hra chytila za srdce.

Úžasný gameplay, postapokalyptický svet preplnený príšerami a sponka vo vlasoch Anjela, ktorá sa v sekunde zmení na ničivú zbraň. Nepamätám si, kedy ma takto zaujal nejaký kúsok a to nie som štandardný hráč „hier z východu“. Toto nie je ani len AAA titul a už teraz je lepší ako väčšina z nich za dlhú dobu. Navyše, hra má viac možných koncov, takže je tu aj znovuhrateľnosť.

Róbert Gabčík



### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Akčná adventúra	Shift Up Corp.	Sony

### PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh	- vedľajšie misie
+ súbojový systém	nie sú úplne
+ vizuál	rozmanité či ťažké
+ rozmanitosť príšer	

### HODNOTENIE:





## Harold Halibut

ŠIALENÁ PIPLAČKA



Začalo to nevinne, tak, ako to ostatne začína vždy, keď sa v hlavách kreatívnych umelcov objavia zárodoky nových ideí a bláznivých nápadov. V roku 2012 sa skupinka kreatívcov žijúcich v Nemecku rozhodla, že si chutnú večeru v pohodlí domova okorenia hypotetickou diskusiou o tom, ako by asi vyzerala ich hra, kompletne vytvorená štýlom stop-motion. Umelecké čítanie a zmysel pre detail, ktorý definoval ich povahy už od študentských čias, túžili spoločne preniesť do interaktívnej adventúry a v tom prvom záblesku idey samotnej rozhodne ani len nepredpokladali, že sa to podarí a hlavne, že to bude trvať viac než dekádu, než sa z ručne vymodelovanej fantázie nakoniec stane skutočná realita. Asi ste už aj na základe nadpisu tohto článku pochopili, že dvanásť rokov strastiplného produkovania adventúry Harold Halibut, čiže videohry

stvorenej na štýl poctivých stop-motion filmov a rozprávok, definitívne skončilo. Nemecká spoločnosť Slow Bros., tvorená dvanástkou statočných priekopníkov, ako som si tento tím sám pracovne pomenoval, totižto práve bez debát prepísala dejiny interaktívnej kultúry, keď na scénu dodala niečo, čo sme tu v rámci hier nikdy, minimálne v takomto rozsahu, nemali. Určite nechcem opomenúť kultových zástupcov krátkej, no napriek tomu intenzívnej éry videohier vytvorených z plastelíny, kde najviac zarezoval Doug TenNapel s jeho point-and-click klasikou The Neverhood, avšak, tieto konkrétne projekty oproti Haroldovi končili vizuálne vyložene pred hranicami použitého materiálu. Slow Bros. sa v rámci umeleckého presahu nechceli pri vývoji sústrediť len na plastelínu ako takú a proces tvorenia scén preto pojali oveľa komplexnejšie.

Je rozhodne trochu atypické začínať recenziu na videohru rozborom jej vizuálnej stránky, avšak robím to cielene a zámerne, keďže Harold Halibut nie je ani náhodou tou ďalšou tuctovou a bežnou point-and-click adventúrou, ktorú si dnes môžete zakúpiť pre svoje PC alebo konzolu. Ešte než prejdem k obsahu, príbehu, hrateľnosti a samotnému pocitu z celého výsledku, považujem za zásadné, spoznať celú tú kreatívnu časť daného diela. Ten, kto niekedy videl prípravu rozprávok alebo filmov tvorených stop-motion technikou, tak určite dobre vie, o akom náročnom procese je tu reč. Každá jedná scéna začína v rukách modelárov a každý jeden pohyb je dielom nekonečného reťazca miniatúrnych a opakovane fotených zmien, to všetko s výsledkom, aby sa napríklad zatrepotal záves pri okne a postava prešla z jedného rohu miestnosti



do druhého. Ako vidíte z priložených obrázkov, tak dvanásť hrdinov zo spoločnosti Slow Bros. zobralo svoju prácu skutočne poctivo a preto bol vývoj nielen fyzicky náročný, ale súčasne aj časovo enormný. Z pohľadu vizuálnej a technickej stránky, kde sa predovšetkým vďaka nutnosti spojiť jednotlivé obrazy a dodať im trochu lesku, primiešala do postprodukcie aj digitálna stopa, hodnotím výsledok ako dokonalý. Je jedno, či ste bábkoherec alebo úplný umelecký, s prepáčením, analphabet. Sledovať interakciu Harolda a ostatných hrdinov strokotaných na cudzej planéte, je tak uhrančivý zážitok, že sa máte chuť neustále zastavovať pri každom, čo i len malom objekte, len aby ste sa utvrdili v tom, že ho skutočne vyrobili

z papiera, vosku, dreva, trávy, plastu, látky, plastelíny, hlíny, zeleniny, ovocia, kameňa, piesku, sadry, kovu a tak ďalej a tak podobne. Počas tých osemnástich hodín hrania (z čoho nosná časť príbehu vám zaberie zhruba dvanásť hodín), som sa cítil ako na školskom výlete za kultúrou. S tým rozdielom, že tú kultúru som mal ja sám v rukách a mohol som s ňou reálne manipulovať.

### Návrat domov

Audiovizuálna stránka je jednoducho fenomenálna a ak hovorím o zvuku, nemám teraz na mysli len témou krásne podkreslený soundtrack, ale rovnako tak aj dokonalý zvolený anglický dabing jednotlivých hrdinov. Podme sa teraz

porozprávať o scenári. Už som vyššie čo-to naznačil, každopádne, pre ideálne vcítenie sa do osudov jednotlivých postáv hry Harold Halibut, budete potrebovať predsa len širší dejový rámec. Planéta Zem na pokraji studenej vojny. Poprední predstavitelia našej rasy, už z povahy vlastného genómu túžiaci po sebazáchove, vyšli do vesmíru archu záchranu. Ide o, na tú dobu, technicky špičkovu vybavenú vesmírnu loď, ktorá na palube nesie budúcich kolonizátorov iných planét. Cesta za dosiahnutím nového domova sa z logických dôvodov, okrem iného opretých o vesmírnu kauzalitu, natiahne na 250 rokov a v momente, kedy sa zdá, že je cieľ jej putovania na dosah, loď nešťastne strokotá na neznámej planéte ponorenej pod vodou. Fedora sa síce rozpadá na viacero častí, tie však neskôr preživšia skupina posádky poprepája unikátnymi tunelmi, a z minima tak vytiaží maximum. Ľudská rasa prežíva adaptovaná vo vodnej izolácii a po vzore mravcov si začína budovať vlastnú podvodnú kolóniu. Väčšina potomkov pôvodných pozemšťanov sa zmieri so svojím osudom a tak nejako tuší, že zomrie na dne vesmírneho telesa bez mena, no hlavná vedkyňa Jeanne Mareaux to odmieta. Jeanne sa neúnavne snaží nájsť spôsob, ako (metaforicky povedané) postaviť Fedoru opäť na nohy a vrátiť ju späť do vesmíru. Hlavný hrdina Harold je v tomto príbehu povoláním údržbár a súčasne jediný asistent Jeanne Mareaux, čo ho predurčuje k mnohým činnostiam





v mnohých kútoch rozbitého plavidla. Harold sa narodil na Fedore a preto slovo domov vníma špecifickým spôsobom, ale v momente, kedy dostane nečakanú možnosť stretnúť sa so zástupcami mimozemského podmorského sveta, začína v sebe objavovať dovtedy nikdy nepoznaného dobrodruha.

Konceptuálne sa tu rozprávame o filmovej adventúre, kde gro hratel'nosti stojí primárne na rozhovoroch a vnímaní súvislostí v zmysle deja samotného. Interakcia s prostredím sa síce dá čiastočne definovať ako riešenie puzzle, avšak rozhodne nečakajte žiadne šialené kombinovania predmetov. V hre fakticky neexistuje inventár a všetko to, čo máte u seba, je vidieť priamo na tele Harolda, prípadne v jeho rukách. Mohli by ste si povedať, že to je chyba a premárnená príležitosť, avšak vývojári chceli dosiahnuť jeden zásadný nosný prvok v ich diele a tým je unikátna atmosféra. Všetky osudy obyvateľ'ov roztriešteného plavidla Fedora majú v sebe neskutočný kus človečiny a toto presne vytvára atmosféru, akú som vo videohre doteraz nikdy nezažil. Pestré osobnosti odkazujúce na skutočný svet, žijúce svoje neraz malicherné osudy na dne kovovej skulptúry niečoho, čo malo zachrániť ľudskú rasu z čias studenej vojny. Predajca klimatizácií a zimného oblečenia s ambíciami stať sa raketovým technikom? Máme. Korporátne sa správajúcu spoločnosť, prevádzkujúcu dopravný systém tunelov medzi rozpadnutou Fedorou? Máme. Latinskoamerického milovníka telenoviel, starajúceho sa o výučbu školákov? Máme. V hre narazíte na tak pestrú zmes uveriteľ'ných osobností, ktorým prepožičaním hlasov vdýchli dušu profesionálni herci. Poháňajú ich tie isté emócie, ktoré ľudskú rasu dovedli na pokraj zničenia ich domoviny



a miesto toho, aby zapadli rádioaktívnym prachom, musia teraz, minimálne časť z nich, spolupracovať, aby prežili. Harold je akcelerátorom poznávania osudov týchto ľudí a hráči sa prostredníctvom jeho povolania môžu ponárať do väčšej hĺbky pochopenia ich činov, alebo, a to je už na vás, zrýchlene plávať po povrchu. Garantujem vám však, že akonáhle sa vám predmetná adventúra, nielen tou svojou unikátnou atmosférou, dostane pod kožu, budete chcieť ísť do hĺbky a vyt'ažiť všetko až na dreň.

Uvedomujem si, že nakoniec asi veľa ľudí vlastne nemá potrebu vidieť tú prácu, ktorá za vývojom adventúry Harold Halibut je a preto v nich automaticky nie je možné vzbudiť presne tú zmes pocitov, o ktorej som hovoril vyššie. Aj keď by som si želal úplný opak, som presvedčený o tom, že predaje nikdy nedokážu reflektovať tú mieru úsilia a profesionálne dokonalo odvedenej práce, ktorú Slow Bros. do svojej vízie vložili. Rovnako je však jasné, že s tým už pred viac než dekadou, keď o hre začínali hovoriť len v teoretickej rovine, museli počítať. Harold Halibut má,

čoby adventúra, dozaista svoje chyby. Tie pramena predovšetkým z povahy jeho umeleckej stránky – niekedy máte problém nasmerovať postavíčku tak, aby spustila interakciu alebo sa s ňou zaseknete v tých šialene vyplapaných interiéroch. Všetko sú to však len odrobinky, ktorým sa navyše po čase naučíte predchádzať a akonáhle si zvyknete na ležérne tempo života na plavidle zvaného Fedora, zabudnete na všetky technické lapsusy. Pochopiteľne, rozprávame sa tu o zábave, ktorá cieľi na úzku skupinu konzumentov, avšak ak do nich spadáte a milujete jedinečné adventúry s filmovým nádychom, nemáte dôvod otáľať.

Apropo, ak si istá francúzska firma môže dovoliť svoju podpriemernú prácu páchnuco po rume označovať za AAAA produkciu a pýtať za ňu horibilné sumy, tak nemeckí Slow Bros., žiadajúc si za Halibuta 34,99 €, fakticky urážajú sami seba. Humorom láskavá, atmosférou jedinečná a audiovizuálom uhrančivá zábava. To je Harold Halibut.

## Verdikt

Skvost, na aký sa z komerčného hľadiska rýchlo zabudne, avšak už teraz navždy prepísal dejiny interaktívnej kultúry

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b> Adventura	<b>Výrobca:</b> Slow Bros.	<b>Zapožičal:</b> redakcia
----------------------------	-------------------------------	-------------------------------

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Audiovizuálna stránka	- Menšie technické chyby
+ Filmový príbeh	
+ Atmosféra	
+ Humor	
+ Hratel'nosť	
+ Minihry	

### HODNOTENIE:





## Acer Predator Helios Neo 14 & Nitro 16

Spoločnosť Acer predstavila nové modely v rámci svojej herných notebookov - Predator Helios Neo 14 a Acer Nitro 16.

Predator Helios Neo 14, menší z dvojice, ponúka obrovský výkon vďaka najnovším procesorom Intel Core Ultra a grafickým kartám NVIDIA GeForce RTX 4070. Tento model zdôrazňuje mobilitu bez kompromisov výkonu a je ideálny pre hranie hier alebo prácu na cestách. Herný zážitok je umocnený vďaka displeju s rozlíšením WQXGA, obnovovacou frekvenciou 165 Hz a 100% pokrytím farebného spektra sRGB, kompatibilným s NVIDIA G-SYNC.

Acer Helios Neo 14 je vybavený pokročilými chladiacimi technológiami, vrátane dvojitého ventilátora s 3D technológiou AeroBlade™ 5. generácie a chladiacim systémom procesora, ktorý používa tekutý kov. To zabezpečuje, že notebook zostane chladný aj pri intenzívnom používaní. Okrem toho notebook obsahuje

technológiu Intel Killer Wi-Fi 6E a porty USB typu C s Thunderbolt 4 pre rýchle pripojenie.

Predator Helios Neo 14 je taktiež vybavený inovatívnymi AI technológiami ako Acer PurifiedVoice™ 2.0 a Acer PurifiedView™ pre kvalitnejší zvuk a obraz. Copilot v systéme Windows 11 umožňuje jednoduchý prístup k AI asistentovi, čo zjednodušuje ovládanie notebooku.

Acer Nitro 16, druhý model, sa zameriava na poskytnutie vysokého výkonu za priaznivú cenu. Je vybavený procesormi Intel Core i7 14. generácie a grafickými kartami NVIDIA GeForce RTX 4060, čo z neho robí výkonného spoločníka pre hranie najnáročnejších hier alebo používanie náročného softvéru. Nitro 16 vyniká tiež v grafike vďaka technológii ray tracing a DLSS 3.5 od NVIDIA, ktorá umožňuje zobrazit' dokonale realistické vizuálne efekty. Notebook je vybavený systémom

Windows 11 s integrovaným asistentom Copilot a funkciami pre videokonferencie, ktoré umožňujú užívateľom lepšie využívať možnosti AI. Zariadenie má aj pokročilú chladiacu systém s viacerými ventilátormi a tepelnými výdychmi, čo zabezpečuje optimálny výkon bez prehrievania.

Acer Nitro 16 ponúka skvelé možnosti pripojenia vďaka portom USB typu C s Thunderbolt 4 a integrovanému Wi-Fi 6E. Experience Zone v programe NitroSense™ umožňuje hráčom prispôbiť si nastavenia zariadenia podľa ich potrieb a sledovať stav výkonu a teploty notebooku.

Predator Helios Neo 14 (model PHN14-51) bude na trhu v regióne EMEA dostupný od júna, pričom ceny sa začínajú na sume 1,999 EUR. Acer Nitro 16 (model AN16-73) tiež príde na trh v regióne EMEA od júna za cenu od 1,599 EUR.



## Logitech Yeti GX



Hoci Logitech nevlasťní značku Blue Microphones dlhodobo, na trh uvádza novú verziu mikrofónu Yeti, ktorá pokračuje v dedičstve Blue. Tento model, Yeti GX, predstavuje moderný a kompaktný dizajn, odlišujúci sa od pôvodných robustnejších rádiových modelov Yeti.

Nový mikrofón je vybavený kovovým stojanom, USB-C kábelážou a adaptérom pre flexibilné ramená, celý vyrobený s dôrazom na kvalitný materiál bez plastových častí. Yeti GX, ktorý stojí 170 EUR, si kladie za cieľ konkurovať známym značkám

ako Endorfy a SteelSeries, vďaka historickému renomé Blue.

Po dizajnovej stránke Yeti GX pripomína modernistickú kapsulu so superkardioidným snímačom, ideálny pre jednoduché zapojenie bez nutnosti dodatočného softvéru, čo ocenia predovšetkým hráči a streameri. Logitech naďalej podporuje produkt prostredníctvom svojho G HUB softvéru, ktorý umožňuje detailné nastavenia a výber z mnohých audio profilov.

Mikrofón využíva technológiu Blue, známu svojou schopnosťou zabezpečiť vysokú kvalitu zvuku bez potreby postprodukcie. V praxi Yeti GX exceluje pri eliminácii pozadových šumov a nechcených zvukov, čo je vďaka jeho superkardioidnému dizajnu, ktorý je optimálny pre smerové snímanie zvuku. Na trhu plnom rýchlo sa meniacich modelov mikrofónov predstavuje Yeti GX stabilnú a kvalitnú voľbu pre tých, ktorí hľadajú spoľahlivosť a výkon v jednom kompaktnom balení.

## Logitech G PRO X 60 LIGHTSPEED



Logitech G predstavuje novú hernú klávesnicu PRO X 60 LIGHTSPEED, ktorá je navrhnutá špeciálne pre profesionálne použitie v e-sporte. Táto kompaktná 60 % klávesnica sa zmestí do malých priestorov, čo je ideálne pre hráčov potrebujúcich viac miesta pre pohyb myši, čo je kľúčové pri FPS

hrách. Navyše, klávesnica je ľahko prenosná na turnaje, čo ocenia často cestujúci hráči.

Klávesnica PRO X 60 používa inovatívnu technológiu KEYCONTROL, ktorá umožňuje prispôbenie funkcií kláves nad štandardné možnosti. Tento systém, ktorý je integrovaný

do softvéru G HUB, poskytuje možnosť nastavenia až 15 funkcií na jednu klávesu, vďaka čomu môžu hráči optimalizovať ovládanie podľa svojich potrieb. Táto funkcia je doplnená technológiou G-SHIFT, ktorá rozširuje možnosti ovládania aj na myši. Zároveň umožňuje hráčom rýchly prístup k nevyhnutným akciám. Na zabezpečenie spoľahlivého a rýchleho pripojenia bez káblov klávesnica využíva bezdrôtovú technológiu LIGHTSPEED. Táto technológia je testovaná v extrémnych podmienkach, aby zaručila odpoveď rovnako rýchlu ako pri káblovom pripojení a odolnosť voči rušeniu, čo je nevyhnutné najmä v preplnených prostrediach, ako sú herné turnaje.

Klávesnica je vybavená GX Optical spínačmi, ktoré sú rýchlejšie ako tradičné mechanické spínače a zabezpečujú okamžitú odozvu bez zbytočného oneskorenia, čo prispieva k presnosti a rýchlosti pri hraní. Táto technológia, spolu s možnosťou prispôbenia a odolným bezdrôtovým pripojením, robí z PRO X 60 LIGHTSPEED ideálnu klávesnicu pre profesionálne súťažné prostredie.

## GeForce Now Ultimate

DRTÍM, DRTÍŠ, DRTÍME HOCIKDE, KDE JE INTERNET



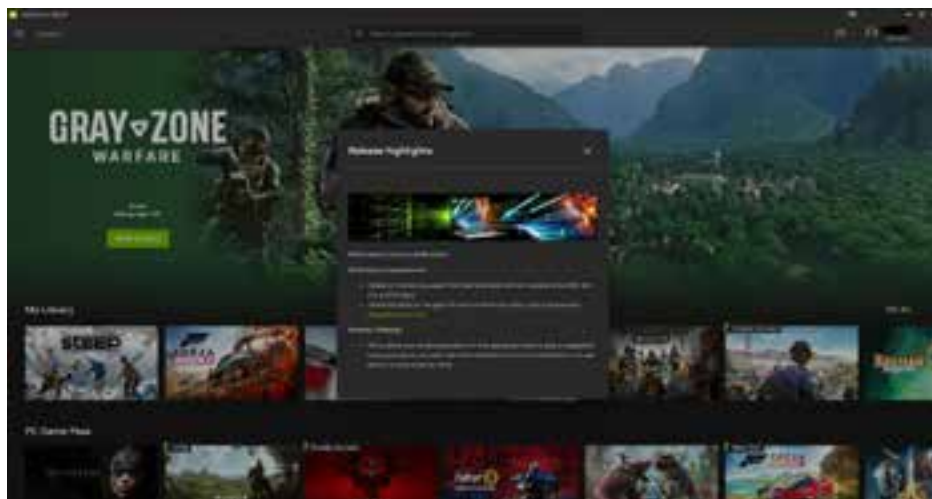
Ja hrám, ty hráš, všetci hráme. Doma za stolom, či na gauči, na ceste do školy, či do práce, cez prestávky, alebo na záchode. Doposiaľ predstavovalo ten najlepší herný zážitok vždy sedenie doma s výkonným počítačom či konzolou a monitorom s vysokou obnovovacou frekvenciou, či veľkou telkou. Samozrejme, aj na cestách-necestách bolo vždy možné hrať, či už na prenosných konzolách, notebookoch, či po novom aj na zariadeniach ako Steamdeck a podobných. Vždy však bolo potrebné nosiť so sebou zariadenie, ktoré hraným titulom poskytovalo svoj výkon a kvôli kompromisom zameraným na mobilitu tým trpel celkový herný zážitok. Čo sa však stane, keď konečne existujú služby, ktoré ponúkajú výpočetný výkon tých najlepších počítačov bez toho, aby ste so sebou museli t'ahať celý full tower?

Cloud gaming service alebo game streaming service. Tri magické slovíčka, ktoré sa okolo hráčov obšmievajú už desiatky rokov, no ktorým stále veľakí ľudia neveria. Čo vlastne toto slovné spojenie predstavuje? Ide o spúšťanie hier na vzdialených serveroch

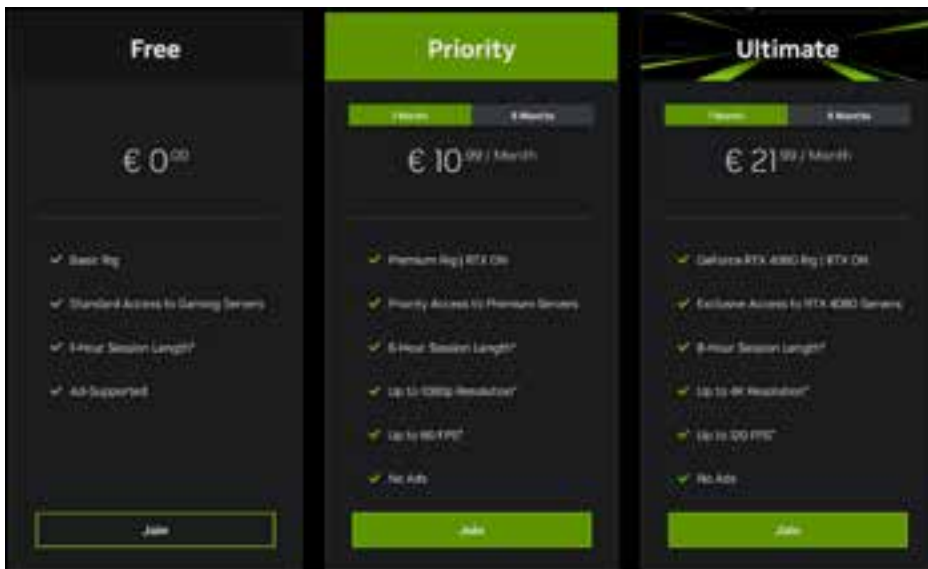
a vysielanú výstupu (video, zvuk atď.) priamo do zariadenia používateľa bez využívania samotného zariadenia na lokálne renderovanie hry. Kto si spomenie na produkt menom OnLive ktorý ešte v roku 2012 sl'uboval modré z neba, no už v roku 2015 zbankrotoval? Čo tak niečo čerstvejšie, čo sa ešte bude držať v myšliach hráčov? Google Stadia, služba ktorá s veľkou

pompou prišla v roku 2019, ale minulý rok úplne zanikla. O možnosť využívať výkon „

v cloude“ sa pokúšalo veľakí spoločností, no málo ich bolo, respektíve aj je, úspešných. Jedna z výnimiek potvrdzujúcich pravidlo je momentálne služba GeForce Now od spoločnosti NVIDIA. A kto je vlastne lepší na hranie hier na diaľku, ako







spoločnosť, ktorá sa zaoberá vývojom a predajom grafických kariet.

## Prečo GeForce Now?

Je zaujímavé, že akurát mne „prischla“ recenzia na službu cloud gamingu, keď mám doma nielen pár výkonných počítačov a konzol, no možno si v NVIDIA natol'ko veria, že dokážu zlomiť aj skalopevného zástancu fyzického hardvéru. Prečo teda vyskúšať GeForce Now? Odpovedí je množstvo, ale hlavných je v praxi len pár. Jednoduchosť a finančná záťaž. Najprv sa pozrieme na jednoduchosť.

V minulosti sa spoločnosti, ktoré sa pokúšali o poskytnutie cloud gamingu stavali k rade problémov stavali rôzne. Prvý problém bolo samozrejme poskytnutie dostatočného výkonu čo najväčšiemu počtu záujemcov. Druhý problém bola rýchlosť internetu. A tretia bola veľkosť hernej knižnice, ktorú mohli hráči využívať. Služba GeForce Now má výhodu v tom, že je za ňou spoločnosť, ktorá samotné grafické karty vyrába, preto pre ňu nie je problém z každej várky vyrobených kusov posunúť nejaké do serverov určených pre GeForce Now a nemusí za drahé peniaze nakupovať grafiky.

Druhý problém, na ktorom pohorelo prvých pár vizionárskych firiem, teda rýchlosť internetu, už dnes tiež nie je tak prítomný. S optickým internetom aj v menších mestách a 5G sieťami sú rýchlosti internetu dostatočne vysoké na posielanie výstupov – obrazu, zvuku a tiež herných vstupov medzi servermi a koncovým zariadením. Tretí problém? Tam, kde sa niektoré spoločnosti snažili ponúknuť úplný balík služieb, čiže nielen cloud gaming, ale aj knižnicu titulov a podporu sa hráči často ocitli v situácii, keď by museli znovu kupovať hry, ktoré možno už vlastnia. GeForce Now nemá vlastnú knižnicu hier, ale je

možné s ním automaticky prepojiť všetky najobľúbenejšie účty/knižnice – Steam, Epic Games, Ubisoft a Xbox (Microsoft). Ďalej je však možné pripojiť aj hry z Battle.net, EA App či GOG.com, hoci túto možnosť som nemal možnosť otestovať. Keď som teda odpovedal jednoduchosť, podme na druhú, možno ešte dôležitejšiu otázku.

Po stránke financií nie je hranie na PC platforme, ani na konzolách žiadna úžasná výhra. Tam, kde konzolisti ušetria nákupom 300-700 eurovej konzoly (plus telky), prerobia na neustálom kupovaní 40-60 eurových hier, zatiaľ čo PC hráči môžu minúť aj niekoľko tisíc eur na nadupaný systém, no budú schopný kupovať veľa hier za oveľa lepšiu cenu.

Ak si na to pozriem sedliackym rozumom a spriemerujem, obe skupiny aktívnych PC/konzolových hráčov sú schopné minúť od 1000-2000 (a viac) eur ročne len aby sa mohli hrať. GeForce Now však takmer úplne eliminuje hardvérovú položku, nakoľko vie bežať nielen na obyčajných kancelárskych počítačoch, ale aj na ďalších zariadeniach, či už ide o mobily, tablety,

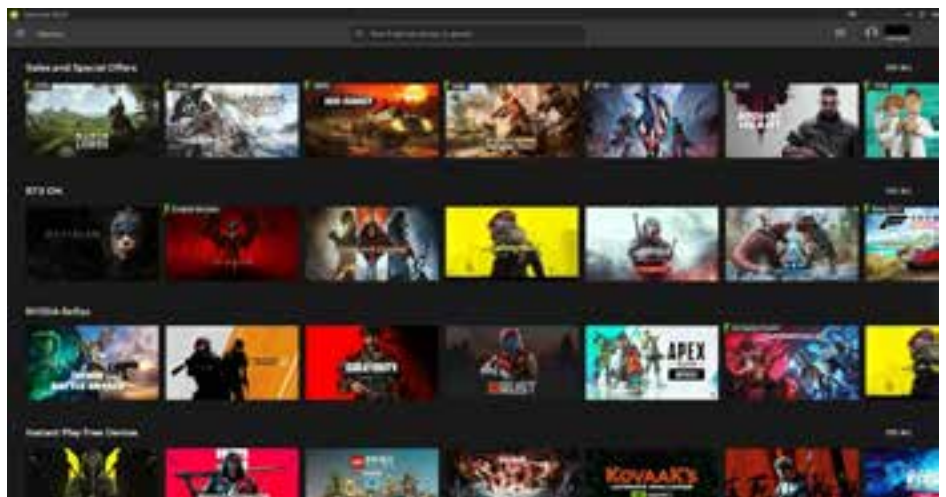
alebo televízory. Aplikáciu dostanete do PC, Androidu, Mac OS a dokonca aj televízorov so systémom Tizen od Samsungu či webOS od LG. Problém nie je ani s iPhoneom, kde sa prihlásite cez web a ten vám hodí zástupcu webovej aplikácie priamo na plochu. Vďaka prepojeniu herných účtov s PC hrami nie je vždy nutné platiť 40+ eur za jednu hru.

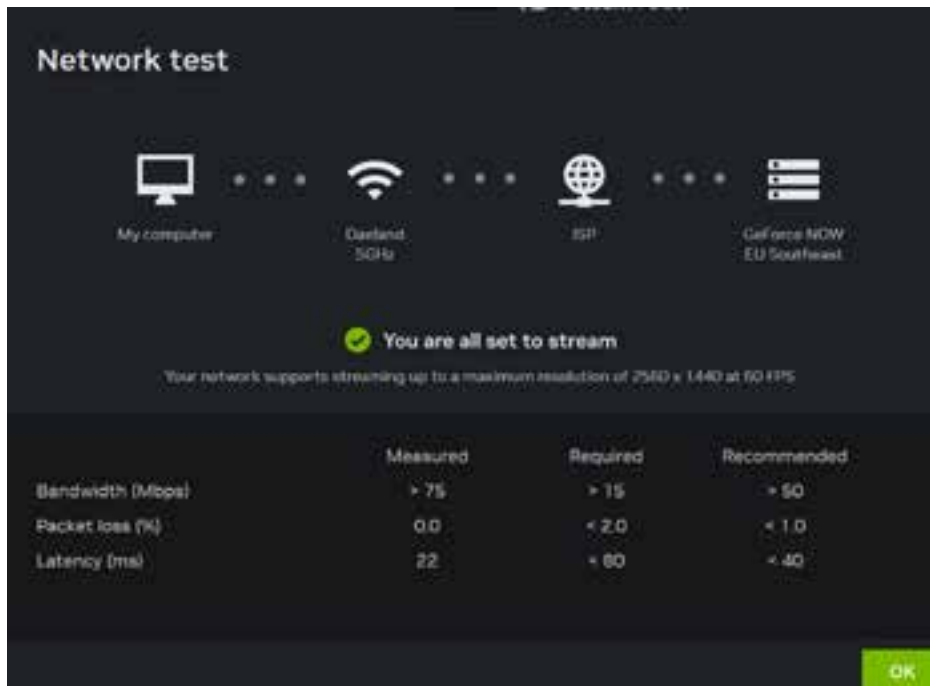
## Cena a výkon

GeForce Now momentálne ponúka 3 úrovne mesačného predplatného a 2 denné možnosti. Free, Priority a Ultimate mesačné predplatné plus Priority Day a Ultimate Day, využiteľné počas jedného dňa. (Ne) prekvapivo Free úroveň si môže vyskúšať absolútne ktokoľvek a poskytuje „základnú PC zostavu“, nutnosť si občas počkať, kým bude nejaká zostava dostupná, maximálnu dĺžku hrania 1 hodinu (bez obmedzenia koľkokrát hráč túto hodinu využije za deň) a možnosť, že si pred pripojením záujemci pozrú až 2 minúty reklám.

Tá zaujímavejšia možnosť, Priority, znamená, že si hráči užijú prémiovú PC stroje s RTX ON s, ako už naznačuje jej meno, prioritným prístupom ku serverom, až 6 hodinové hranie vkuse, maximálne 1080p rozlíšenie a až 60 FPS. Ultimate úroveň nakoniec ponúka PC zostavu s garantovanou grafickou kartou GeForce RTX 4080, až 8 hodinovým hraním, 4K rozlíšením a až do 120 FPS (hoci v niektorých hrách je možné mať aj vyššie FPS). A pri 1080p rozlíšení sa dá dosiahnuť aj 240 fps. Aké sú teda ceny?

Free úroveň je samozrejme zadarmo (a odporúčam ju vyskúšať komukoľvek s internetom), Priority stojí mesačne 10.99 eur/54.99 na 6 mesiacov, Ultimate 21.99 mesačne, alebo 109.00 eur na 6 mesiacov. Priority Day a Ultimate Day sa držia rovnakých podmienok ako ich mesačné náprotivky, no sú platné len na jeden deň a stoja 4.39, respektíve 8.79 eur. Osobne veľmi nechápem cenovej ponuke denných





predplatných, nakoľko sa pri nej skôr oplatí zobrat' mesačné Priority, no pre niekoho kto hrá naozaj len jeden deň z mesiaca, alebo si túto službu chce vyskúšať, to bude môcť byť zaujímavé. Každopádne, na prvý pohľad môže cenník GeForce Now vyzerat' vcelku dost' premrštený, no keď sa naň pozriem poriadne, z každej strany, zrazu sa ukáže úplne iný obraz.

Na ilustráciu ponúknem dve scenáre a GeForce Now ako kontra. 1. scenár - PC hráč - Počítač schopný hrať hry v 4K s ray-tracingom bude spolu s dobrým monitorom stáť okolo 2000 eur. 2. scenár - Konzolový hráč - Konzola a telka/monitor budú stáť minimálne 400, ale skôr okolo 800 eur. Alternatíva v podaní GeForce Now? Repasovaný kancelársky počítač plus dobrý monitor, alebo 4K telka budú stáť okolo 300 eur dokopy a ročné predplatné GeForce Now Ultimate ďalších 220 eur. 500-600 eur na počiatku plus (momentálne) maximálne 220 eur ročne, verzus 800 až X-tisíc? To už neznie tak zle.

Výkon je pritom vyšší než u herných konzolí. Na nich sa ku 120 fps pri 4K rozlíšení nedostanete ani zďaleka. NVIDIA má totiž svoje triky ako DLSS a DLAA, s ktorými i pri Ray Tracingu dokážu byť vyšší kvalitu obrazu, alebo ušetriť výkon a tak solídne navýšiť snímkovú frekvenciu.

## Ako som GeForce Now testoval

Napriek tomu, že mám doma dva fajnové počítače (Ryzen 7 - 5700G, 32 GB DDR4 RAM, GeForce RTX 4060 ti v spálni napojený na 4K telku plus Ryzen 7 - 7800X3D, 32 GB DDR5 RAM, RX 7800 XT desktop s 32" 2K 240Hz OLED monitorom) som sa

posledných pár týždňov nechal unášať na vlnu hrania v oblakoch, alias cloud gamingu. Prvou výhodou, ktorú som si všimol, bola možnosť využívať GeForce Now priamo v telke a preto som nemusel ani zapínať počítač v spálni, keď som sa chcel iba pred spaním trochu odreagovať.

GeForce Now aplikácia v Android TV fungovala bez problémov a po počiatčom setupe som si len zvolil chcenú hru a užíval. Samozrejme je potrebné mať ku telke pripojený buď gamepad, alebo bezdrôtovú klávesnicu a myš, no moderné televízory podporujú bluetooth a pripojenie viacerých zariadení. Na počítači bol postup podobný, hoci som mal stále mierne výčitky, že nevyužívam svoj vlastný hardvér. No pri tejto myšlienke mi okamžite došlo, že sa na túto problematiku pozerám zo zlého uhla, najmä kvôli tomu, že sa blíži leto.

Vysoké teploty grafiky a procesora sú totiž prekliatím každého PC aj konzolového hráča a nakoľko moje obydlie nemá klimatizáciu, v poslednej dobe som sa pomaly pripravoval na úporné potenie pri hraní mojich obľúbených hier. Moderné grafiky a procesory radi fungujú pri naozaj vysokých teplotách a tým, zvyšujú nepohodlie aj v tých najlepšie vetraných obydliach. Keď je však výkon vyžarujúci teplo do okolia vzdialený desiatky, stovky, možno až tisícky kilometrov, tak sa používateľ môže cítiť úplne v pohode, nie? Poslednou možnosťou, ktorú som pri GeForce Now vyskúšal, boli hranie na Android zariadení (v mojom prípade na mobile, no tablet by bol lepší) vonku a môžem spokojne referovať, že aj mimo obydlia bol herný zážitok veľmi dobrý, hoci som hral len v rámci Pezinka a Bratislavy, takže v oblastiach s nižším

pokrytím je možné očakávať problémy ako nižšie FPS, vyššiu odozvu, alebo dokonca nemožnosť vôbec čokoľvek hrať.

## Nevýhody GeForce Now

Nemôžem však GeForce Now iba vychvalovať, táto služba má, ako každý iný produkt, svoje muchy. Tým najväčším je samozrejme nutnosť rýchleho a hlavne stabilného internetového pripojenia. Akonáhle je komunikácia medzi vaším zariadením a Nvidia servermi čo i len na pol sekundy prerušená, bude to viac ako citelné.

Pre hranie doma, či na statickom mieste to nebude také problematické, no keď som sa napríklad snažil hrať na mobile v hromadnej doprave, bolo cítiť vždy, keď sa moje zariadenie prepájalo z jednej antény na druhú. Druhý problém pri hraní na cestách je spotreba dát. Pri GeForce Now Ultimate som bol schopný v priebehu hodiny minúť skoro 11 GB dát a nie každý má, alebo si môže dovoliť neobmedzené dáta v paušále.

Poslednou otázkou je, či je pre kohotoho GeForce Now naozaj potrebný a chcený. GeForce Now totiž napriek možnosti prepojiť herné účty ako Steam, Ubisoft, či Epic, nepodporuje všetky dostupné hry. Pred zaplatením za túto službu určite odporúčam A. otestovať svoju sieť B. odskúšať si GeForce Now s Free úrovňou. A pokiaľ vás zaujíma konkrétna hra, tak si môžete skontrolovať jej podporu na stránkach [Nvidia](#).

## Zhrnutie

Máte doma dobrý internet, alebo máte nekonečné dáta na mobile? Nemáte chuť platiť stovky až tisíce eur za konzoly či najnovší PC hardvér? Hráte radi s RTX ON? Pokiaľ ste aspoň na dve z týchto troch otázok odpovedali áno, tak pre vás môže byť GeForce Now zaujímavou možnosťou. Po stránke funkcionality nejde o nič prelomové, no svojou jednoduchosťou používania a cenou v rámci dlhodobého používania je GeForce Now naozaj skvelá voľba.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Zapožičal:</b>	<b>Cena s DPH:</b>
Nvidia	Free / 10.99-54.99 / 21.99-109.00 eur

### PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon bez starostí	- nutnosť rýchleho a stabilného internetu
+ podpora najpoužívanejších platforiem	- ceny denného predplatného
+ jednoduchosť používania	

### HODNOTENIE:



## MSI Cyborg 14 A13V

STARÁ ZNÁMA PESNIČKA



Pripravovať akúkoľvek recenziu na hardvér je niekedy čiastočne aj detektívna práca, špeciálne ak sa pozriete na výzor testovanej vzorky, ktorý sa sem-tam nečakane vymyká štandardom a nadobudnete pocit, že by bolo vhodné skúsiť vypátrať, čo týmto celým vlastne výrobca chcel povedať – ak samozrejme vôbec niečo chcel povedať. Podobný proces skúmania motívov dizajnérov som aplikoval aj pri príprave nasledujúceho textu, keďže vizuálna stránka herného laptopu MSI Cyborg 14 vo mne už od rozbalenia spustila priam katarziu spomienok na deväťdesiate roky. Začal som si vybavovať všetky tie priehľadné plastové šasi herných konzol od japonského Nintendo, špeciálne dnes už kultových handheldov súhrne a typovo, neraz nepresne, označovaných ako Gameboy. Akonáhle som prestal

roniť slzy za svojou dávno predanou retro zbierkou (predal som ju, aby som mal peniaze na svadbu), behom niekoľkých klikov zrealizovaných na oficiálnej stránke MSI som zistil, že štrnásť-palcový Cyborg je plnokrvným reprezentantom vyložene lacných herných notebookov a transparentné šasi z plastu kvalitatívne pripomínajúceho zlaté konzolové deväťdesiatky, má toto celé len podtrhávať. Iste, nie každý si môže dnes dovoliť investíciu v rádoch tisícok eur, len aby mal doma na stole položenú extrémne výkonnú a prenosnú hernú mašinu, avšak ako sa vraví; nie je umenie vytvoriť drahú a zároveň funkčnú vec. Práve naopak, za umenie sa považuje zostrojenie cenovo dostupného, ale stále spoľahlivého stroja s uspokojivými črevami. Chcete vedieť, kam sa v duchu tohto tvrdenia zaradí MSI Cyborg 14 A13V? Čítajte ďalej.

MSI v prípade vývoja testovanej vzorky odpisoval od samého seba (poznáte to meme, kde stoja oproti sebe identické postavy Spider-Mana a ukazujú prstom jeden na druhého?), keďže fakticky zobral model Cyborg 15 A13V z roku 2023, čiastočne upravil vnútornosti a vložil ho do 14-palcového tela. O samotnej konfigurácii ešte bude reč neskôr. Teraz sa podme venovať už spomínanému dizajnu a súčasne aj konštrukčnému spracovaniu. Nový MSI "low cost" laptop z modelového radu Cyborg je, až na vrchné hliníkové veko, kompletne plastový. Ide teda o transparentný a spomienky vyvolávajúci plast s modrým zafarbením, ktorý pekne prepúšťa RGB osvetlenie. Mimo klávesnice tak svetlo preniká bokmi ako aj spodkom šasi, čo v tme vyzerá dozaista efektne. Kto však nerád spomína na mnou spodobenú éru identicky koncipovaných plastových





konzol alebo ju prípadne vôbec nezažil, môže tento dizajnerský prvok vnímať vylozene negatívne. Mne osobne však v tomto smere výrobca brnkol na strunu, a preto som sa s recenzentskou vzorkou takmer okamžite skamarátil a mal som chuť ju fotiť o niečo viac, než bežne vyzerajúce kancelárske notebooky. Plast je tvrdený a spoločne s kovovým vekom pomáha vytvárať pevnú celistvosť celého zariadenia.

Nevidím dôvod, prečo by toto 1,6-kilogramové šasi nemalo prežiť aj náročnejšie zaobchádzanie. Napríklad v rukách začínajúcich hráčov nízkeho veku. Hrúbka 18,6 mm v zatvorenom stave síce nie je žiadnou hitparádou, ale keďže sa na zadnej hrane nachádza plnohodnotný LAN port a súčasne je reč o 14-palcovej verzii, úroveň prenosnosti je podľa mňa dostatočujúca.

## Thunderbolt nie je?

Čo je vyložene chabé? Ponuka portov a konektorov. O LAN vstupe už viete, avšak okrem neho tu máme už len duo USB-A (3.2 Gen), HDMI (2.1), USB-C (3.2) s podporou DisplayPortu a 3,5 mm audio konektor. Žiadny Thunderbolt a žiadna, finančne nenáročná, čítačka pamät'ových kariet. Ja už som to naznačil vyššie, že presne tento druh lacného herného laptopu si viem predstaviť ako ideálnu voľbu pre diet'a zoznamujúce sa s hernou a výpočtovou kultúrou, čiže ideálny nástroj aj na školské povinnosti. Práve preto som tak nejako očakával, že čítačka kariet alebo USB-C s funkciou priameho nabíjania, to všetko by mohlo byť súčasťou šasi. Nie je a akonáhle odklopíte vrchné veko, tak zistíte, že laptop nemá doriešený ani žiadny spôsob ochrany v rámci biometrie – bezpečnosť je dnes alfou a omegou, špeciálne pri zariadeniach, ktoré kupujeme

naším det'om. Preto moja pracovná teória o vhodnosti kúpi niečoho takéhoto pre svoje školopovinné diet'a definitívne padá. Keď už sme si to veko odklopili, pod' me si čo-to povedať o kvalite obrazovky. Konfigurácia modelu MSI Cyborg 14 vám neumožňuje príplatok za lepší panel, a preto je tu prítomná len jedna verzia displeja. Ide o bežný IPS panel s FHD+ rozlíšením (1920x1200 pxl), ktorého najväčšou devízou je obnovovacia frekvencia 144 Hz. Vďaka stopercentnej podpore sRGB máte na výstupe uspokojivé podanie farieb a pre bežné nároky na hranie hier i prehliadanie internetu by to malo postačovať.

Musíte sa len striktnie vyvarovať umiestnenia tohto notebooku vedľa akéhokoli veku OLED panelu, inak sa vám na prvú dobrú zhnusí (nižšia cena v tomto smere logicky nepustí). Mne osobne sa počas testovania pri hraní hier zdalo,

že uvedená odozva panelu je výrazne nižšia, avšak skôr išlo o klam vyvolaný typickou nevýraznosťou IPS obrazu.

V hornej hrane rámu veka sa nachádza webová kamera (720p) s priemernou schopnosťou prenosu obrazu a bez podpory snímania tváre. Na margo kvality nízko profilových spínačov klávesnice nemám nič negatívne. Protitlak je nastavený na strednú úroveň a akonáhle si zvyknete na rozloženie, prípadne font, začne sa vám na notebooku dobre pracovať. Zaujímavosťou je určite špeciálne tlačidlo pre spustenie AI asistenta (Copilot), ktoré je umiestnené hneď vedľa atypicky malých smerových šípok – takto malé šípky som naposledy videl pri dva roky starej generácii Zephyrus Duo od ROG. Apropos, keďže ide o primárne hernú mašinu, tak spínače WASD sú po vzore šasi rovnako transparentné a krásne prepúšťajú RGB efekty. Tesne pod klaviatúrou sa potom nachádza dostatočne veľký trackpad, ktorý počas testovania nevykazoval žiadne známky nepresného snímania pohybov. Nastal čas pozrieť sa pod kapotu a dýchnuť motoru na klapky. MSI siahol po procesore Intel trinástej generácie, a to konkrétne Core i7 (13620H) s desiatimi jadrami – mnou testovaná konfigurácia bola v základe vybavená grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 4060 a 16 GB RAM. Operačnú pamäť si užívateľ môže vďaka vol'ným zásuvkám dodatočne rozšíriť až na úroveň 64 GB. S takouto „motorizáciou“ je počas hrania náročnejšej AAA produkcie nutné instantne siahnuť po kompromisoch, avšak po ruke vám bude pomerne rozumne reagujúci AI softvér priamo od MSI, ktorý počas spustenia hry slušne optimalizoval výkon pre konkrétne projekty a programy. Práve v tomto smere vzorka dokázala naplniť moje spodobnenia s det'ským užívateľ'om – Fortnite, Minecraft a viac. Pri náročných





otáčkach sa telo laptopu, a to ani v tomto prípade na kritickom mieste, tesne pod spodnou hranou obrazovky, neprehrialo nad päťdesiat stupňov Celzia. Počítač som tak počas plnej zát'aže mohol mať pokojne položený na kolenách. Druhou stranou mince sa stal intenzívnejší hluk vychádzajúci z ventilátorov, ktorý nedokázali prehlásiť ani inak celkovo dobre hrajúce (2x 2W) reproduktory s podporou DTS.

## Slabá batéria

MSI pri výbere batérie zvolil akumulátor s kapacitou 53,5 Wh a do krabice k notebooku pribalil obrovskú 120W nabíjačku - opäť, viac ako nelogické s ohľadom na nemožnosť nabíjania cez USB-C port a pri predstave, že so sebou pri kompaktnom šasi musíte ešte t'ahať obrovskú nabíjačku. Akokoľvek sa softvérová sekcia zariadenia snaží limitovať spotrebu energie, tak Cyborg

14 A13V je vo finále laptop na päť hodín sledovania filmov, dve hodiny nenáročného hrania alebo šesť hodín surfovania po internete. V tomto smere laptop zlyháva a svoje vyt'aženie sústred'uje na kancelárske alebo domáce priestory s elektrickou zásťrkou, ktorú musíte mať vždy po ruke.

Spoločne sme sa dostali k pomyselnému hrdlu hodnotiaceho lievika herného notebooku MSI Cyborg 14 v konfigurácii A13V. Segment vložene lacných prenosných počítačov má stále svoje opodstatnenie, aj keď sa počas produkcie takéhoto železa musí logicky pristupovať k rôznym kompromisom. V prípade nového Cyborga sa cena na hranici 1 400 Eur dá označiť za nízku, špeciálne ak vytiahnete argument o výkone grafickej karty. Avšak konkurenčné zariadenia sa ten „cheap“ efekt snažia vyvážiť jasným posolstvom v tom smere, pre koho je HW vlastne určený.



S týmto má Cyborg veľký problém, keďže ho na základe vyššie spomenutých negatív nemôžem odporúčať pre hry milujúcich školákov, ktorí by daný výkon vedeli prakticky využívať aj mimo domova, akokoľvek sa mi po dizajnovej stránke páči. Kupovať laptop bez Thunderbolt, aby si na ňom dieťa doma zahrlo Fortnite a spravilo domáce úlohy, mi osobne nepríde ako rozumná investícia. Je to železo vhodné na dovolenku? Čiastočne asi áno, ale aj tu narážame na ďalšie limity, akými sú napríklad bezpečnosť a malá obrazovka. Asi najlepšie by sa notebook cítil v pozícii náhradného hardvéru pre príležitostné používanie v pohodlí domova, či už na gauči alebo priamo v spálni. Za touto pevne stanovenou hranicou jeho relevantnosť však automaticky klesá.

## Verdikt

Dizajnovo jedinečný a cenovo prijateľný herný laptop pre začiatočníkov

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 1 400€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ 144 Hz	- Absentuje Thunderbolt
+ Chladenie	- Bezpečnosť
+ Kompaktnosť a odolnosť	

### HODNOTENIE:



## HP Poly Studio P15

A PRÁCA Z DOMU JE HNEĎ JEDNODUCHŠIA



Začiatkom roku 2022 sa spoločnosť Hewlett-Packard rozhodla uskutočniť zaujímavú akvizíciu v hodnote viac než troch miliárd dolárov. HP tak pod svoje krídla získalo spoločnosť Poly, predtým známu ako Plantronics, ktorej hardvérové portfólio sa skladalo z desiatky produktov určených pre audio a video komunikáciu. Bolo to v čase, keď celosvetová pandémia

vyvolala obrovský dopyt po zariadeniach zjednodušujúcich prácu z domu, a kedy sa fakticky všetky veľké spoločnosti formátu HP predhľadali v tom, kto toho vyrobí a predá viac. Ako už dnes vieme, nie každá firma dokázala opisovaný stav trhu využiť efektívne a akási "bolest' brucha po hodoch" dnes preto zapríčiňuje hromadné prepúšťania naprieč celým trhom. HP sa

však firmy Poly evidentne zbaviť nechce a bok po boku s ňou pripravuje zaujímavé novinky pre nadchádzajúce obdobie. Ja vám však dnes prinesiem recenziu na ich starší produkt a to osobný komunikačný videobar, ktorý mal svoju premiéru ešte pred tromi rokmi. To všetko aby sme si, ak ste značku Poly doteraz vôbec neregistrovali, spoločne rozobrali jej kvality z čias kedy ešte pod HP fakticky ani nespádala.

Dnes sa to už možno bude zdať trochu smiešne, avšak v čase vydania osobného videobaru Poly Studio P15 bol tak extrémny dopyt po webových kamerách a príslušenstvu tohto druhu, že zohnať kvalitný hardvér bolo priam nemožné. Ten, kto to so socializáciou v rámci sveta priamo z pohodlia domáceho krbu myslel o to viac vážne, preto neváhal priplatiť a v prípade Poly Studio P15 sa priplácalo skutočne výrazne - produkt stál niečo málo pod šesťsto eur a dnes, ak sa vám ho ešte niekde podarí zohnať, daná cena nebude nižšia viac než o stovku. Konceptne ide o 4K kameru zakomponovanú do skutočne obrovského plastového šasi s krémovou farbou, ktorého vizuálnou dominantou ostáva predný snímač obkolesený látkovou mriežkou s reproduktorom a sériou







mikrofónov. Na spodnej hrane je klasická spona pre uchytenie zariadenia o monitor alebo prípadné nastavenie pri položení na stole - aby však bolo možné naplno využiť všetky prednosti tohto videobaru, sám výrobca odporúča ho posadiť na hornú hranu obrazovky. Konštrukciu hodnotím celkovo pozitívne, aj keď si nie som úplne istý, či proporcie (425 x 70 x 78 mm) budú vyhovovať konzumentom uprednostňujúcim minimalizmus. Pre správne zapojenie P15 sa využíva jeden hrubší kábel s adaptérom do siete a jeden tenší s USB-A koncovkou určenou pre zapojenie do laptopu alebo desktopu. Všetku kabeláž nájdete samozrejme v balení.

## Aplikácia Poly Lens

Akonáhle som pre testovanú vzorku našiel ideálne miesto, krásne v strede môjho pracovného monitoru, bolo nutné si pre správny chod kamery stiahnuť softvér s názvom Poly Lens. Ide pochopiteľne o free aplikáciu, v ktorej má užívateľ priestor na niekoľko nastavení - v základe však nečakajte v tomto smere veľkú hitparádu. Okrem manuálnej regulácie obrazu, ak

nechcete všetko nechať na automatike, máte možnosť prepínať pomer strán obrazu, rýchlosť zoomu alebo potláčať nechcené svetlo na pozadí. Je rozhodne dobré vedieť, že automatický režim ako taký zvláda spraviť všetko podstatné za vás a nemusíte tak strácať čas posúvaním nezmyselných tlačidiel hore-dole po linke. Priamo na kamere sa nachádza manuálna záslepka s otočným systémom, ktorá určite poteší všetkých paranoidných ľudí, čo majú pocit, že ich pripojený hardvér neustále monitoruje. Viac než na potláčanie paranoje, ma však predmetná funkcia tešila z toho pohľadu, že otočením prstenca som kameru automaticky zapínal a vypínal jedným ťahom. Po zapnutí kamera automaticky rozpozná vašu tvár a spustí približovanie k nej, avšak tu mám menšiu výhradu k celému procesu zoomu, respektíve rýchlosti približovania. Aj keď som cez Poly Lens nastavil najrýchlejší stupeň zoomu, ten bol vždy počas videohovorov neskutočne oneskorený. Za predpokladu, že ste zvyknutí pri prezentáciách chodiť hore-dole po kancelárii, tak vás Studio P15 jednoducho nebude stíhať zameriavať. Funguje ideálne v situácii, kedy sa na čas

odtiahnete so stoličkou, aby ste si doliali kávu a zase sa pritiahnete naspäť, avšak nič akčnejšie videobar nezvláda. Sotva v tomto ohľade môžeme očakávať nejakú nápravu cez update, keďže máme tri roky od oficiálneho spustenia predaja.

To najpodstatnejšie v zmysle kvality však musí padať na margo audio a video prenosu. V tomto smere nemôžem na testovaciu vzorku povedať krivého slova. Studio P15 totižto zvláda púšťať do sveta krásne 4K/30FPS videá, kde dokáže v reálnom čase potláčať okolitý šum a stále si zachovať pestrú paletu farieb. Snímanie hlasu s aktívnym potláčaním ozveny zatiaľ čo súčasne hovoria iní účastníci rozhovoru na druhej strane, bolo absolútne bez chyby. Vďaka funkcii NoiseBlockAI dokáže videobar dokonca eliminovať aj zvuk z písania na klávesnici alebo šušťanie papierom. Veľkou výhodou je aj LED signalizácia umiestnená priamo nad snímačom kamery, ktorá vás v prípade zelenej farby jasne informuje, či je mikrofón aktívny alebo nie.

Počas viac než dvoch týždňov som Studio P15 využil na desiatky streamovacích eventov s tým, že ani v jednom prípade nebol z druhej strany počutý report na zlú kvalitu prenosu - samozrejme, do počtu hovorov si zaradíte aj tých niekoľko cielene simulovaných. Jedným dychom však musím dodať, že ako tak čas letí, to čo ponúkali vstavané webové kamery v laptopoch v roku 2021 dnes už úplne neplatí, a aj vďaka vylepšeniu ich interných softvérov, sa komunikácia touto cestou výrazne zlepšila. O to viac je aktuálne problém obhájiť si cenovku vyššie opísaného videobaru, keďže nie úplne dokáže obstáť argument aktívneho zoomu alebo výborného zberu snímaného hlasu. Tak či onak, videobar Poly Studio P15 z môjho pohľadu a v rámci roku svojho vydania rozhodne v teste obstál a budem sa tešiť na ďalšie novinky od tejto firmy, tentokrát už opatrené aj logom HP.

## Verdikt

Spol'ahlivý a komplexný nástroj na video komunikáciu z pohodlia vášho domova

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP  
Cena s DPH: 500€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita obrazu a zvuku
- + Konštrukčné spracovanie
- + Ideálne do kancelárie
- Cena
- Rýchlosť zoomu

### HODNOTENIE:



## Nokia G22

ZAÚJÍMAVÝ MOBIL, KTORÝ SI DOKÁŽETE OPRAVIŤ AJ U VÁS DOMA



V súčasnosti vám spoločnosť HMD Global nemusí v hlave zapínať červené kontrolky, v každom prípade akonáhle k tomu dodám aj názov Nokia, malo by vám to v hlavičke blikať ako kolotoče počas sviatku práce. Nokia si síce dnes už môže len so slzou v oku pripomínať niekdajšiu slávu značky ako takej, avšak cez to všetko sa snažia na trh priniesť opäť niečo, k čomu ich konkurencia nielenže neinklinuje, ba naopak sa k tomu celému obracia chrbtom. Nemám teraz na mysli priamo ekologický aspekt, normy na využívanie recyklovateľných materiálov už plnia aj kedysi zarytí kritici a Nokia síce nevynachádza koleso, ale v prípade ich najnovšieho telefónu G22 prichádzajú s niečím, čo sme tu v komerčnom prostredí vlastne ešte nemali. Pred vyše mesiacom sa mi do rúk dostal nasledovník Nokie G21, ktorým som mal možnosť

otestovať aj s jeho neštandardným príslušenstvom. Príslušenstvom, ktoré bežne u danej elektroniky nevyhl'adávame, a to náradím na opravu.

Nokia tvrdí, že u mobilných telefónov sa štatisticky najviac opravujú tri veci: batéria, displej a konektory. Na základe uvedenej skutočnosti, preto vytvorili mobil, ktorý si pri vlastníctve konkrétneho náradia dokážete, aj v rámci vyššie vymenovaných problémov, opraviť sami doma a bez cudzej pomoci – ak do toho nerátam návod na internete. Celá filozofia stojí na predstave šetrenia, a to nielen vášho času a vašej peňaženky, ale aj samotnej prírody, keďže pri prvom náznaku problémov nebudete bežať do obchodu pre nový mobil a ten starý nehodíte niekam do šuplíka alebo do koša (budete sa čudovať, ale sám som bol svedkom takejto

udalosti). Než sa však dostanem ku opisu samotných procesov a mojich praktických skúseností kutila, konkrétne s výmenou nabíjacieho konektoru u G22, podme si spoločne prejsť obsah balenia testovanej vzorky. Na našom trhu ju dnes viete kúpiť za skutočne prijateľnú sumu pod hranicou dvoch stoviek s tým, že samotný iFixit repair kit by vás mal stáť d'alších zhruba tridsať eur – obsahom sady je kompletne náradie na úpravu telefónov vrátane prísavky pre uchytenie displeja, rôznych pinziet a pomôcok na bezproblémové otváranie krytov elektroniky. Samotný mobil vám príde v plne recyklovateľnej krabičke aj s káblom USB-C/USB-C a ochranným puzdrom z transparentnej gumy. Keďže šetríme životné prostredie, tak adaptér by ste v balení hľ'adali márne a rovnako tak sa na obrazovke nenachádza ochranná



fólia – toto považujem vyložene za chybu aj cez skutočnosť, že kvalita skla je vďaka Gorilla Glass 3 na prekvapivo vysokej úrovni.

## IP52 a plastové telo

Milovníkom dizajnových výstrelkov bude výzor novej Nokie pripomínať vyložene sivú a ničím nevyčnievajúcu nudu – plastový rámik je doslova sivý s tým, že zvyšok, rovnako plne plastového tela, má tmavší odtieň. Cez to všetko sa mobil v ruke dobre drží, a to aj v prípade, ak máte vlhké dlane, a čo je zaujímavé, tak na pravej hrane je umiestnená pomalšie reagujúca čítačka odtlačkov prstov (dôvod vám vysvetlím v časti s komentárom výkonu), ale cez to všetko je spolaľivá. Na spodnej hrane sa nachádza fyzický vstup pre slúchadlá a výrobcom sa podarilo obhájiť aj certifikát odolnosti IP52, čo v súvislosti s už spomínanou opraviteľnosťou znie trochu prekvapivo. Respektíve, bolo to menšie prekvapenie až do momentu, než som si

uvedomil, že práve IP52 môže za to, že Nokia neumožnila oveľa jednoduchšiu výmenu batérie a nechala všetko tradične uzatvorené. Proces výmeny akumulátora je komplikovanejší a budete na jeho realizáciu potrebovať už vyššie spomínanú sadu nástrojov. Plastové šasi zbiera odtlačky prstov a prachové čiastočky, čo znamená, že ak ste alergický na nečistoty na svojom mobile, tento konkrétny budete sľúčať ostošest' až vám z neho vyletí džin, aby vám splnil tri želania.

Akonáhle som testovaný mobil obrátil na druhú stranu a zapol ho, zarazila ma až prehnane veľká hrúbka bočných rámkov, v ktorých sa s úspechom dokázal strátiť aj priestrel pre selfie kameru s výraznou slzou. Rámiky sú skutočne extrémne hrubé, a to aj na uvedenú cenovú reláciu a ešte horšie je na tom kvalita samotného IPS displeja. Ten zobrazuje totižto len HD+ rozlíšenie (1 600 × 720 pxl) pri papierovej svietivosti 500 nits – práve maximálny jas mal neraz problém

preraziť ostrejšie slnečné lúče. Kvalita obrazovky ma celkovo sklamala, a to aj cez fakt, že v rámci obnovovacej frekvencie si môžete aktivovať 90 Hz a v nastaveniach sa nachádza aj akási obdoba Always-On, a to v podobe hodín a dátumu. Chabé rozlíšenie je však na dnešné pomery aj u mobilu za dve stovky, ak to tak poviem, jednoducho dost' zásadnou prekážkou a vôbec by som sa nečudoval, ak by niekto kúpu G22 zarazil práve na základe tejto skutočnosti.

## Displej sklamal

Tam kde som v kvalite 6,5 palcov veľkej obrazovky dokázal nájsť aspoň pár pozitívnych aspektov, paradoxne mimo samotného efektu zobrazovania, sa v hodnotení výkonu už nebudem môcť oprieť o žiadnu barličku. Nokia totižto do strojovne pritiahla červami prešpikovaný procesor Unisoc T606, ktorý ak by ste vložili do automatu na kávu, tak by vám miesto slávneho čierneho nápoja naservíroval gumák v plechovom vedre. Ide o čip, ktorý je neschopný akejkol'vek náročnejšej práce a aj v prípade bežných operácií, kde mu asistuje 4 GB RAM, má problém sa realizovať bez zasekávania. Spustenie viacerých aplikácií na pozadí znamená doslova katastrofu a akonáhle chcete otvoriť čo i len jednu záložku v prehliadači nad jeho kapacitné možnosti, rovno si zoberte dovolenku.

A keď už som sa v tej negatívnej vlne tak pekne rozbehol, príhodím vám k tomu celému aj stručné zhodnotenie audio linky. Nokia G22 je totižto vybavená len jedným jediným reproduktorom, ktorý síce pri maximálnej hlasitosti skúša neznieť, ako keď strčíte hlavu do kontajnera a z celého hrdla zrevete, avšak darí sa mu to len čiastočne. Možno aj preto je prítomnosť fyzického audio vstupu jasnou voľbou pre každého, kto by cez tento mobil chcel







fungovať pri sledovaní videí alebo seriálov a nemal by po ruke bezdrôtové slúchadlá.

Nastal čas hodiť očkom aj na foto výbavu. V tomto prípade hrá prím hlavný 50 Mpx (f/1,8) snímač, ktorý za pekného počasia dokáže vyčarovať slušné snímky s obstojnou AI postprodukciami, ale akonáhle prejdete do tmavšieho prostredia, začína nechcené vyblednutie farieb a šum. Nerozumiem prítomnosti dva 2 Mpx snímačov pod tým hlavným, ktoré zo seba nedokážu vytlačiť ani len podpriemerné výsledky.

Za záchrannú brzdu tu zat'ahuje 8 Mpx selfie kamera, ktorá síce rovnako potrebuje dostatok svetla, ale aspoň sa na rozdiel od spomínanej "zbytočnej dvojky" snaží byť relevantná a niečo reálne poskytnúť. Čo sa týka možností aplikácie pre zber záznamov, tak tu používateľ nájde režim panorámy, nočný režim, makro, spomalené

video alebo časový zber. Formát videa nepresahuje hranicu Full HD pri 30 Fps a ak som už vyššie hlavný snímač tituloval ako priemerný, tak v tomto prípade to už len podčiarknem. Pod'me od fotiek a videí ku výdržu batérie. Nokia poskytuje kapacitu 5 050 mAh, čo na papieri môže vzbudzovať pocit, že do rúk dostanete mobil s vysokou výdržou, avšak opak je pravdou a reálne som bol schopný sa pri bežnej prevádzke dostať sotva cez jeden deň chodu a nejaké tie drobné k tomu. Dôvodom je dozaista už vyššie spomínané využitie procesoru Unisoc T606.

## Opraviť si vlastný mobil je super, ale...

Cvične som si skúsil vymeniť USB-C konektor v recenzovanej vzorke, aby som otestoval užívateľskú prístupnosť hlavnej prednosti prvej Nokie s opraviteľným šasi, ale aj z dôvodu poznatkov v rámci



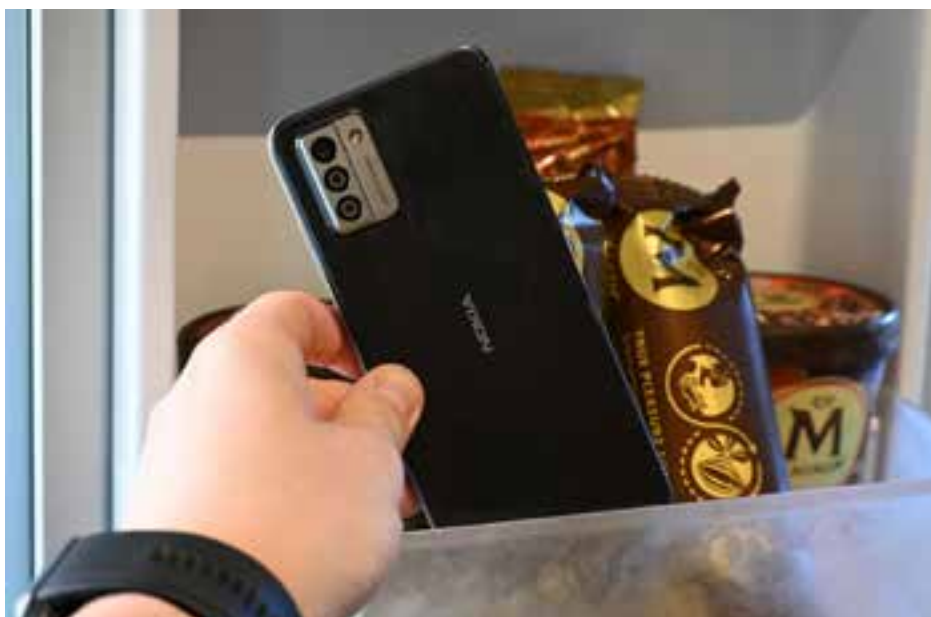
prípravy na opravu ako takú. Spoločnosť iFixit prostredníctvom svojho webu ponúka podrobné vizuálne návody na jednotlivé operácie (batéria, displej a nabíjací port), preto v rámci spomínanej prípravy by ste nemali mať problém sa patrične pripraviť.

Výmena USB-C portu bola pre mňa osobne skutočne zaujímavým dobrodružstvom trvajúcim takmer jednu hodinu a niečo som sa počas jej realizácie priučil, ale pre vás je dôležité vedieť, že by ste to zvládli aj v tom prípade, ak by ste boli v zmysle zručnosti na dost' nízkej úrovni - stačí len sledovať uvedené pokyny. Plne kvitujem snahu Nokie prinášať na trh telefóny koncipované na domáci servis a rovnako chápem ich ekologický popud, ale v prípade kvality G22 je pomerne náročné vám kúpu tohto hardvéru odporúčať len preto, že si v ňom budete vedieť vymeniť jednu z troch uvedených súčiastok. Ak však v budúcnosti firma príde s kvalitnejším mobilom, rozhodne jeho potenciál vzrastie práve aj vďaka možnosti opravenia mimo nejakých stredísk.

## Verdikt

Zaujímavá myšlienka ohľadom opraviteľnosti telefónu bola zadupaná nekvalitou mobilu samotného.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nokia  
Cena s DPH: 160€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Opraviteľnosť	- Výkon
+ Hlavný foto snímač	- IPS panel
+ Gorilla Glass 3	- Len dva roky aktualizácií OS
+ Odolnosť	- Batéria
+ 90 Hz	

### HODNOTENIE:



# Web na pár kliknutí, a k tomu **ZADARMO**

- Výber z viac ako 80 šablón
- Ústretová zákaznícka podpora
- Pomoc s nastavením webu
- Z počítača aj mobilu



[webglobe.sk/web](https://webglobe.sk/web)

 **Webglobe**

Váš úspech online

## ZOOM H1n

BEZ KONKURENCIE?



Nemecká spoločnosť ZOOM sa už dlhé roky špecializuje na produkciu kvalitnej audiotechniky, a to všetko s cieľom uspokojiť nielen profesionálnych alebo amatérskych hudobníkov, ale aj audiovizuálnych tvorcov - tu by sa hodila veta v znení: od plesnivej garáže starej mamy cez štúdio žurnalistiky až pred ostré svetlá reflektorov. Do ich nesmierne bohatého portfólia sa tak pozerajú začínajúci strojcovia podcastov, ako aj skúsenosťami prekypujúci novinári. Naša redakcia mala možnosť vyskúšať lokálne asi najpopulárnejší mikrofón modelovej série H1n, ktorý mnou vyššie uvedené špecifiká vystihuje zo všetkých najlepšie. ZOOM H1n je totižto audio rekordér za ľudovú cenu, ktorý som osobne už videl vo výbave u niekoľkých kolegov a dokonca aj v rukách pracovníkov štátneho rozhlasu. Dajme však teraz bokom nejaké prvoplánové PR, keďže uvedený hardvér

**toho v praxi zvládne skutočne veľa, a preto ma teší, že vám o ňom v nasledujúcich riadkoch budem môcť náležite poreferovať.**

Vyššie som spomenul prijateľnú cenu, ktorú ZOOM pomyšlelne pripevnil na svoj H1n rekordér a bolo by určite vhodné ju aj presne zadefinovať. Aktuálne daný produkt na našom trhu viete zohnať za cca 90 eur, čo je v rámci kvality a celkovej palety funkcií rozhodne viac než férová cifra. Prvá vec, čo ma počas testovania H1n šokovalo, bola jeho celková kompaktnosť a nízka váha (60 gramov). Tento primárne terénny zberač audia, respektíve hlasového prejavu, vám príde v balení spolu s kvalitným puzdrom na zips (počas testu som síce zips dokázal trochu pokaziť, avšak nepripisujem to ako vadu produktu, ale skôr mojej nešikovnosti), penovou redukciovou pre tlmenie ostrejších výkyvov hlasoviek, papierovým manuálom a párom AAA batérií. Ak by som už takto v

úvode článku mal rekordéru niečo menšie vytknúť, tak je to práve využívanie napájania pomocou klasických alkalických batérií. Kto by však chcel v teréne, ale aj mimo neho, daný rekordér napájať cez DC adaptér (je súčasťou balenia), tak mu to umožňuje prítomnosť konektora na tele prístroja.

### Plastové šasi

Predmetný rekordér nie je rozhodne vhodné hádzať bez puzdra kade-tade po pracovnom stole a rozhodne by som si dával dobrý pozor, aby vám naň niekto nesadol – možno vám to znie nepravdepodobne, sám som bol však svedkom situácie, kedy sa počas nahrávania reportáže kolega nechtiac uvelebil na lavicu, kde si nanešťastie jeho kolegyňa zabudla H1n položený hneď vedľa mobilu – telefón prežil, avšak rekordér praskol tesne pod kolieskom regulácie citlivosti snímania



zvuku a bol už nepoužitelný. Všetky fyzické tlačidlá sú na intuitívnom mieste, avšak nedisponujú žiadnou formou podsvietenia, a čo je ešte o niečo horšie, tak ich spracovanie nie je vôbec ohromujúce - nejde o žiadny prémiový nádych ani nič v tomto duchu. Do plastového šasi si musíte zasunúť microSD kartu, aby sa vaše nahrávky mohli archivovať, a to konkrétne vo formátoch WAV (16/24 bitov pri 44,1/48 alebo 96 kHz) a MP3. Zapnutie a pohotovostný režim H1n trvá necelých desať sekúnd v závislosti od veľkosti vloženého pamäťového média a podpora kariet začína na 2 GB veľkosti a končí na 32 GB. Vizuálne rozhranie sa potom zjavuje na 1.25 palcovom monochromatickom LCD displeji, ktorého obrovskou výhodou je permanentné zobrazovanie dôležitých nastavení bez toho, aby ste ich museli loviť niekde v menu.

Zo začiatku som mal trocha strach z toho, že intuitívnosť nastavenia mi v prípade H1n bude spôsobovať menšie bolesti hlavy, avšak cez to všetko, že je na tele zariadenia možno až zbytočne veľa tlačidiel, vo finále má každé jedno svoje opodstatnenie a v praxi to celé zjednodušuje prácu. Uvediem aj praktický príklad: realizoval som textovú reportáž ohľadom odovzdávania ocenení v segmente IT, a aj keď som pôvodne nemal chuť vôbec H1n vytáhať a všetky naplánované interview jednoducho nahrat na telefón a následne prepísať do textu, kompaktnosť a súčasne pohotovostná jednoduchosť daného rekordéru, sa v teréne ukázala byť jednoducho oveľa praktickejšia než mobil - nehovoriac o tom, že sa tu rozprávame o prístroji schopnom nahrávať zvuk v profesionálnej kvalite a bez skreslenia. Než sa však v rámci recenzie prepracujeme práve k opisu audia samotného, poviem vám ešte čo to o možnostiach spomínaného nastavenia. Užívateľ si tu môže zdefinovať presný dátum a čas nahrávok, aktivovať funkciu vypnutia pri dlhodobom nepoužívaní



(šetriť sa batérie, ktoré zvládnu nepretržite nahrávať cca 10 hodín), formátovať vložené médium, definovať názvy súborov a podobne. Podsvietený displej zvláda zobrazovať aj citlivosť zbernice, a kto by nahrávku chcel priamo kontrolovať cez slúchadlá a vyhnúť sa tak prípadným problémom, ktoré sú riešiteľné až vo fáze postprodukcie, môže do tela rekordéru zasunúť jack konektor od slúchadiel.

### Každé fyzické tlačidlo má dôležitú funkciu

Bolo pre mňa radosťou nahrávať cez ZOOM H1n, či už išlo o záznamy určené čisto pre informačný výstup alebo o nahrávky, ktoré som neskôr aplikoval do videí a podcastov. V oboch prípadoch sa kvalita kondenzátorových mikrofónov postarala o jasné vymazanie všetkých tých vyššie spomínaných negatív, ktoré som v súvislosti s testovanou vzorkou počas mesačnej skúšky objavil.

Užívateľ si však musí dávať pozor na prostredie, v ktorom nahráva a keďže výrobca do balenia neuložil žiadnu mačku pre redukciu silného vetra, tak s priloženým penovým „afrom“ je lepšie sa pred akýmkoľvek silnejším fúkaním radšej skryť. Akonáhle ale nájdete ideálne podmienky, a

nemusí ísť priamo o kostol, kde sa šepká a je ozvena, pomocou H1n budete schopní zbierať čisté audio linky. Pri testovaní som zámerne počas nahrávania zvuku v blízkosti hardvéru zapínal ďalšie zariadenia, ako fotoaparát s externým mikrofónom, mobil, tablet či notebook, a to s cieľom odhaliť, čo i len malé rušenie prostredníctvom rádiových a iných vln. Žiadnu anomáliu som v tomto ohľade nezaznamenal a s tým sa spája aj schopnosť rekordéru potláčať akékoľvek šumenie na pozadí nahrávky sú krásne čisté a môžete na nich rozoznávať tie najmenšie detaily. Môže za to dozaista aj low-cut filter, ktorý v rámci nízkych frekvencií potláča dunenie a rovnako nepríjemné praskanie.

Spoločnosť ZOOM si zaslúži obdiv za to, čo všetko s novou verziou H1n dokázalo a nemuselo finálnu cenu hnať oveľa vyššie. Iste, stále je tu niekolo kompromisov, kde na prvé miesto radím dosť krehké plastové šasi, nasledované využívaním bežných batérií a v neposlednom rade aj limitovanou podporou kapacity microSD kariet. Avšak tieto argumenty zoči-voči kvalite záznamov, možností nastavenia a celkovej kompaktnosti jednoducho neobstoja, a ak hľadáte terénny rekordér, či už v rámci profesionálnych alebo amatérskych výstupov, sotva by ste na trhu našli niečo lepšie než práve H1n od firmy ZOOM.

### Verdikt

Perfektný audio rekordér za perfektnú cenu.

Filip Voržáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ZOOM      Cena s DPH: 90€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a váha
- + Displej
- + Nahrávanie zvuku
- + Ovládanie
- + Kompaktnosť
- Plastové telo
- Napájanie batériami

#### HODNOTENIE:



## Logitech Yeti GX

DIZAJN, TEN IM IDE...



Logitech si vlastníctvo značky Blue Microphones síce vyložene „nesyslí“, aktuálne však prináša na lokálny trh ďalšiu verziu modelového radu Yeti stvoreného pôvodne práve pod samostatnou ikonkou Blue. Avšak jedným dychom treba dodať, že na rozdiel od konkurencie sa svoje portfólio mikrofónov Švajčiari nesnažia žmýkať na pravidelnej báze a jednotlivé produkty tak prichádzajú s nepravidelným časovým odstupom. Ja osobne som mal možnosť vidieť Logitech Yeti GX naživo ešte minulý rok, keď nám Logitech za zatvorenými dverami prezentoval svoje hardvérové plány pre aktuálny kalendárny rok a už vtedy ma na predmetnom mikrofóne zaujala jedna zásadná vec. Po dizajnovej stránke vo mne nový Yeti, doslova lusknutím prstov potiacich sa v latexovej rukavici, vyvolal vlnu spomienok na kultovú Nintendo adaptáciu Tetrisu, projekt Dr. Mario. Živo si spomínam, že som krátko na to hl'adajú

tému do retro sekcie magazínu Generation, musel okamžite napísať spomienkový článok práve na zaprášenú NES klasiku z roku 1990. Dnes, po mesiaci podrobného testovania samotného Logitech Yeti GX, zatiaľ čo si mikrofón už viete zakúpiť aj u lokálnych predajcov, som vám konečne schopný povedať trochu viac než len to, že mi pripomína zväčšeninu klasickej pilulky.

Pôvodné štúdiové Yeti mikrofóny sa z čias, kedy ich ešte nevlastnil Logitech, dali v zmysle vizuálnej stránky spodobniť s rádiovou retro kultúrou. Išlo o ťažké kovové základne nesúce váhou nemenej skromné snímače, ktoré však pod ťarchou dnešného dizajnérstva už nemajú šancu uspieť. Naproti tomu sa vizuál Yeti GX dá vnímať ako svieži, modernistický a hlavne kompaktnější. Cenou 170 eur sa Švajčiari cielene snažia konkurovať lokálne rovnako populárnym značkám ako Endorfy

a SteelSeries s tým, že u svojho produktu vsádzajú práve na cenenú históriu značky Blue. Nový Yeti je elegantným spodobnením už uvedenej kapsuly, s ktorým si zákazník kupuje dostatočne dlhú USB-C kabeláž, kovový stojan a redukciu určenú na uchytenie do flexibilných ramien. Výrobca, na rozdiel od svojich aktuálnych klávesníc, pri výbere materiálu vsádza výhradne na kov. Kapsula skrývajúca superkardioidný snímač priamo pod hliníkovou mriežkou je kompletne kovová, až na malé koliesko z transparentného plastu a logo výrobcu, ktoré slúžia na nutnú prezentáciu RGB linky. Pripájanie zariadenia sa realizuje cez USB-C, čiže žiadne XLR konektory sa nekonajú, a tým si Logitech výrazne kráti cestu k tej sorte zákazníkov, ktorá nechce riešiť nič viac, než len jednoduché zapojenie a okamžité používanie. Ja osobne som produkt testoval nie len v rámci pribaleného stojanu v tvare rozkvitnutého listu, v tomto

momente tá elegancia z celého zariadenia len a len srší, ale rovnako tak som ho umiestnil aj na rameno, čo používam v kancelárii. Vďaka nízkej váhe samotného tela si viem predstaviť situáciu, kedy si tento konkrétny mikrofón vkladáte do vrecka bundy a vyrážate na cesty bez toho, aby ste sa cítili nejako nekomfortne.

## Jednoduchá obsluha

Vrchný pop filter kopíruje tvar toľko spomínanej pilulky a môžete si ho kedykoľvek bez námahy dať dole. V strede zadnej časti, čiže tej, kde nie je podsvietené logo výrobcu, sa nachádza multifunkčné koliesko a tesne pod ním spínač na rýchle stlmenie snímaného zvuku. Koliesko má dôležitú funkciu nastavovania citlivosti zbernice, ale čo je zaujímavé, tak jeho stredom sa tiahne tenký a nesmierne dôležitý LED pásik. Funkcia tohto pásiku spočíva vo vizuálnom hlásení ideálneho snímania hovoreného slova a v momente, kedy máte správne nastavenú citlivosť, pásik svieti na zeleno. Akonáhle ste však takzvané prepálený a výstupná kvalita audia by bola odsúdená na postprodukcii, pásik začne svietiť na červeno. Veľmi užitočná funkcia, ktorú ocení ne jeden podcaster – nastavenú polohu ideálneho zvuku je možné jednoducho zamknúť stlačením kolieska. Mnou uvedená konektivita cez jeden jediný USB kábel logicky musí lákať každého, kto sa pri nastavovaní zvuku nechce trápiť s dodatočným softvérom. Napriek všetkému si myslím, že kvalita každého Logitech mikrofónu vybaveného Blue technológiou si tak nejako automaticky pýta nastavovanie cez aplikáciu. V tomto momente nastupuje na scénu známy G HUB softvér, prostredníctvom ktorého si, okrem regulovania RGB podsvietenia (vrátane jeho úplného vypnutia), môže užívateľ prepínať medzi nekonečným množstvom Blue Voice profilov. Chcete mať výstupné audio prehnané cez filter pridávajúci zvuku rádiový nádych alebo chcete svoj hlas



premeniť na hovoriaceho robota? Každý jeden profil má v rámci softvéru svoj vlastný ekvalizér, v ktorom sa skúsenejší majstri zvuku môžu patrične špárat. Pre úplných začiatočníkov odporúčam ostať v medziach stanovených odborníkmi z Blue – apropos, súčasťou G HUB je aj jednoduché testovacie okienko, kde si viete názorne overiť, ako bude znieť výstup vašej krátkej nahrávky.

Do poslednej časti recenzie som si nechal, ako inak, kvalitu zvuku nahrávaného prostredníctvom Logitech Yeti GX. Celý čas sme sa rozprávali o vizuálne prítlačivom a na obsluhu jednoducho plug-and-play mikrofóne schopnom fungovať pomocou jedného USB kábla. Produkt je určený do rúk herných streamerov, YouTuberov ale rovnako tak dokáže nájsť svoje uplatnenie pri nahrávaní podcastov – superkardioidný znamená, že nejde o mikrofón s viacsmerným snímaním, preto nie je určený pre rozhovory medzi dvoma a viacerými osobami. Testovaná vzorka bežiaca na frekvencii 96 kHz pri 24 bitoch, sa počas skúšobných nahrávok starala neomylné o dobre odladené výstupné

audio. Ide o tú formu plochosti, ktorú si bez nutnej postprodukcii zamilujú práve hráči streamujúci svoje interaktívne umenie live a naprieč celým svetom. Rozumne umiestnený snímač dokázal celkom slušne potláčať aj cieľené bubnovanie prstov po hrane stola, avšak osobne odporúčam využiť už spomínané rameno, ktoré akýkoľvek nechcený ruch počas pohybov okamžite eliminuje. Páčilo sa mi, že mikrofón okrem nežiadúcich ruchov a šumov rovnako dobre zvládala filtrovať aj zvuky z mechanickej klávesnice a klikanie myši. Keď to teraz zoberiem vyložene retrospektívne a vytiahnem si vlastné skúsenosti nadobudnuté z testovania cenovo podobných mikrofónov, ktorých som realizoval za posledný rok, tak Logitech Yeti GX sa v tomto smere posúva na popredné priečky medzi konkurenciu chrliacu inak jeden model mikrofónu za druhým. Patrite medzi tých, čo aktuálne pátrajú po všestranom USB mikrofóne s perfektnou softvérovou podporou a kompaktným dizajnom? Sotva vám môžem odporučiť iný než Logitech Yeti GX.

## Verdikt

Kompletný plug-and-play mikrofón za rozumnú cenu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech      Cena s DPH: 170€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie      - Nič  
+ Softvér a jeho možnosti  
+ Kvalita výstupného zvuku

### HODNOTENIE:





## Playdate

VECI MEDZI NEBOM A ZEMOU



Zámorská spoločnosť Panic vo vás po prečítaní jej názvu asi automaticky nevyvolá žiadne notoricky známe asociácie, napriek tomu, že predmetná firma je na scéne už takmer tri dekády a má na konte zástup celosvetovo úspešných projektov. Ich sláva sa začala budovať ešte koncom deväťdesiatych rokov, kedy predstavili FPT klienta Transmit. Ten sa stal na dlhý čas ich prémiovou softvérovou značkou, ktorú neskôr doplnili prehrávačom médií Audion a nástrojom na vývoj webových aplikácií Coda. Toho času sa Panic o vývoj videohier nezaujímala a sústredila sa výhradne na uvedený segment vyložene užitočných programov. Ako sa však doba turbulentne menila a interaktívna kultúra začala naplno prenikať do biznis plánov aj pôvodne inak zameraných ideí, zo značky Panic sa stal v roku 2016 vydavateľ herného softvéru. Ich prvotinou bol indie hit Firewatch,

nasledovaný ďalším fenoménom nezávislej scény, Untitled Goose Game. Dodnes má Panic na svedomí, čoby vydavateľ, existenciu hromady ďalších zaujímavých značiek. Dalo by sa povedať, že práve toto pričuchnutie si k jednoduchým a na vývoj nenáročným arkádam, ktoré sú samozrejme vybavené zábavnou gameplay pointou, vnukol skúsenému vedeniu firmy Panic nápad, vytvoriť unikátny herný handheld, aký sme tu ešte nemali. Panic vypracoval koncepčnú ideu prvého prototypu, následne ju konzultoval so švédskym výrobcom hudobnej elektroniky Teenage Engineering, aby verejnosť v roku 2019 spoločne ovalili niečím, čo navonok vyzeralo skôr ako aprílový žart. Playdate, vrecková herná mašinka s čiernobielym displejom bez podsvietenia, na ktorej bežia jednoduché hry, primárne ovládané malou mechanickou kl'ukou. Zdá sa vám to ako

bizarný nápad? Tento bizarný nápad sa od spustenia predaja v zámorí stal obrovským hitom, napriek tomu, že cenovka atakovala bazárový nákup Nintendo Switch. V momente, kedy výrobca spustil možnosť oficiálneho nákupu danej konzoly aj na území Českej a Slovenskej republiky, bolo jasné, že skôr či neskôr zazvoní kuriér aj pred našou redakciou, aby nám pod dvere zasunul až podozrivo žltý balíček.

Patent na unikátnosť dovedenú do komerčného úspechu má v rámci herných prenosných konzol predovšetkým Nintendo. Ja osobne som mal to šťastie vyrastať po boku ich ikonických handheldov a až na pár bizarných kusov zábavnej elektroniky, ktoré nikdy neopustili hranice Japonska, som ich všetky reálne vlastnil a dlhodobo využíval. Ak by som však dnes mal v tejto súvislosti namieriť ten pomyselný



reflektor pozornosti aj na inú firmu než je „Big N“, neváhal by som ani sekundu. Playdate, čoby hardvérová prvotina od Panic, vyzerá ako Game Boy zo seriálu Rick a Morty, ktorý sa zásahom magického lúča pretransformoval z pôvodne obyčajného žltého papierika prilepeného na chladničke a popísaného nákupným zoznamom plného sacharidov. Pri rozmeroch 76 x 74 x 9 mm a váhe 86 g sa rozprávame o malej roztomilej tabuľke čokolády, ktorú si môžete strčiť do akéhokolvek vrecka a vyraziť na cesty. Hlavnou dominantou industriálne ladeného dizajnu je dozaista monochromatický nepodsietený LCD displej s rozlíšením 400 x 240, nasledovaný skladacou mechanikou kl'ukou a kovovými skrutkami v rohoch plastového šasi. Keď sa na Playdate pozeráte spredu, máte pocit, že ide o nejakú retro kalkulačku, ale no napriek tomu v tom vidíte kus hravej moderny, ba si dovoľím tvrdiť, že aj kúsok umenia. Okrem kl'uky umiestnenej na pravej hrane sa na ovládanie hier používa osemsmernový D-pad a dve akčné tlačidlá. Na spodnej



strane je potom umiestnený USB-C vstup pre nabíjanie batérie (výdrž je rámcovaná na osem hodín) a rovnako tak aj audio konektor pre slúchadlá. Povrch do jasnej žltej odetého tela má matnú textúru a naopak tlačidlá sú z hladkého plastu. Samotná páka nie je



primárnym spôsobom ako ovládať všetky hry, každopádne, mnohí vývojári ju pri tvorbe svojho softvéru zapájajú výraznejšie do akcie, než ich kolegovia. Tým sa interakcia v prostredí jednoduchých arkád celkovým zážitkom napríklad výrazne odlišuje od hrania na mobilnom telefóne - o hrách samotných však ešte bude reč neskôr.

## Ako sa na tom vlastne hrá?

Podstata úspešného kusu hardvéru, nech už ide o zábavný priemysel, či úžitkovú elektroniku určenú na upratovanie domácnosti, stojí a padá na dostatočnej miere pozitívneho používateľ'ského komfortu. Uvediem exaktný príklad. Môžete mať v rukách akokol'vek výkonný kus

prenosného herného PC a púšťať si na ňom Cyberpunk 2077 v plných detailoch, keď radosť z neho vám behom hodinky skazí bolesť rúk zo zle spracovaného dizajnu zariadenia samotného. Playdate v tomto smere trochu naráža na problém súvisiaci s jeho proporciami. Ak ho zoberie do rúk niekto, kto nemá vyložene štandardnú veľkosť dlaní, môžu sa u neho objaviť rôzne nepríjemné fyzické pocity. Aj keď musím jedným dychom dodať, že sa to nedá kategorizovať' nejako plošne - časť hier doteraz vytvorených pre tento atypický handheld totižto dokážete ovládať len samotnou pákou a časť z nich zase výlučne bežným spôsobom. Každopádne, stredne veľké až menšie ruky sa rozmerom Playdate prispôbia oveľa lepšie, než takzvané „lopaty na sneh“. Mechanická páka má skladač'í mechanizmus a ak ju nepoužívate, dokážete ju jednoducho zasunúť do bočnej strany, čo je rozhodne praktické. Playdate som aktívne testoval viac než mesiac a prešiel na ňom drvivú väčšinu dostupného softvéru (vydavateľ nám poskytol novinársky účet a sprístupnil tak všetky terajšie, ale vlastne aj budúce videohry určené pre svoju žltú mašinku).



Za celý ten čas som si, ja osobne, nielen že dokázal zvyknúť na systém interakcie pomocou páky alebo prípadne klasickej schémy, ale navyše som našiel mnoho spôsobov, ako niektoré konkrétne projekty ovládať len pomocou jednej ruky. Aj v tomto smere je Playdate vďaka svojmu dizajnu niečím o kúsok unikátnejším.

Zariadenie som nosil v samostatne predávanom puzdre (jeho cena je cca 30 dolárov), ktorého kúpu rozhodne odporúčam, keďže vám primárne chráni obrazovku pred poškrabávaním. Bez mučenia však v tejto súvislosti musím priznať, že najzásadnejším problémom v zmysle komfortu je rozhodne absencia

akéhokol'vek podsvietenia. Síce bolo pekné zaspomínať na časy prvého Game Boy Advance, kedy bolo úplne bežné žmúriť na obrazovku ako krt, zatiaľ čo ste skúšali poraziť bossa v Castlevania: Aria of Sorrow, ale aby som sa v roku 2024, s handheldom za stovky eur snažil jeho nakláňaním zachytiť aspoň trochu vyhovujúce podmienky, to už je cez hranu aj na mňa.

Playdate je jednoducho vrecková herná mašinka určená do krásneho počasia a akonáhle padne šero, asi je lepšie ju strčiť na nabíjačku a nechať odpočívať. Od prvého vydania, ktoré prebehlo pred dvomi rokmi, sa knižnica dostupných videohier v rámci oficiálneho obchodu nafúkla do

obrovitánskych rozmerov. Dôvodom je možnosť vytvárať softvér pre Playdate pomocou otvoreného vývojového nástroja (SDK), ktorý je jednak bez akýchkoľvek poplatkov a dá sa v ňom orientovať aj z pozície laika. Nechcem teraz vyslovene povedať, že aj úplný amatér dokáže cez noc vytvoriť ultimátnu arkádu, na ktorej následne zbohatne, každopádne, mal som možnosť si SDK orientačne prezrieť, preto daný softvér hodnotím ako užívateľsky prívetivý a výrazne motivujúci.

Ostatne, pri utváraní idey hardvéru Playdate, išlo jeho autorom doslova o to, aby poskytli svoju platformu pre nezávislých a komerčným trhom opomínaných tvorcov. So zakúpením konzoly si súčasne kupujete štartovný balíček 24 hier vydávaných na týždennú bázu (kto nechce čakať, až sa mu zase odomkne nová dvojica, môže si ich pokojne nechať odomknúť všetky súčasne), ktoré v rámci prvej sezóny vytvorili z väčšej časti diskriminovaní kreatívci.

Dnes, kedy je popularita Playdate celosvetovo zase o kus väčšia, nájdete v katalógu koncepcne rôznorodé projekty a dokonca aj porty známych arkád z iných platforiem. Cenovky sa pohybujú od jedného dolára vyššie a akonáhle si majiteľ handheldu vytvorí svoj profil, môže jednoduchým spôsobom skúšať demo verzie. Následne, ak mu projekt vyhovuje, zaplatiť plnú sumu. Páčilo sa mi, že správa systému konzoly funguje perfektne priamo cez ňu, ale rovnako tak dobre aj cez webové rozhranie výrobcu.

Playdate netreba vnímať ako čistokrvný herný stroj, ale skôr príležitostný doplnok. Beriete si ho na cesty s vidinou,





že akonáhle sa začnete niekde nudieť, napríklad na letisku alebo v kaviarni, môžete ho vytiahnuť a na pár desiatok minút sa zabaviť pri tej vašej ideálnej šálke interaktívneho čaju. Ja osobne som si z jeho enormnej ponuky videohier obľúbil desiatky značiek so širokým žánrovým rozptylom. Vizualne uhrančivé adventúry, komplexné RPG, logické arkády, klasické plošinovky, športové hry, hudobné projekty. Garantujem vám, že budete mať z čoho vybrať.

## Zakrúť pákou

Interakcia pákou má nesmierne čaro a v mnohých hrách je, ruka v ruke s dobre nastaveným zvukom na pozadí, výrazným akcelerátorom zábavnosti (o audio stránku sa stará mono reproduktor s dostatočnou úrovňou hlasitosti). Z jej opakovaného mechanického pohybu viete aj navonok bežnú minihru premeniť na niečo viac - ja sám som si v hlave počas testovania Playdate vytvoril niekoľko pracovných nápadov, ako by sa páka dala využiť pri hrách, len si tak ešte nájsť čas a priviesť tieto nápady k životu.

Musím preto aj touto cestou zatlieskať autorom tej nemalej časti hier, ktoré sa na Playdate objavili a kde som len s úžasom pozoroval, aké neskutočné vizuálne orgie môžu byť vytvorené pre tak výkonnostne chabý stroj (CPU - 168 MHz Cortex M7, 16 MB RAM). Každopádne, akonáhle už nebudete mať chuť hrať sa, stačí systém uviesť do stavu spánku a na displeji sa zobrazí ikona hodín - vybrať sa dá z niekoľkých šablón časového zázornenia a v prípade využívania konzoly vyložene len v stave spánku, vám jej batéria vydrží



štrnásť dní v kuse. V zozname hier sa v čase písania tohto textu nachádzalo dokonca už aj niekoľko praktických aplikácií, kam spadajú napríklad kalendáre s možnosťou plánovania - keďže však Playdate nemá dotykovú obrazovku, zadávanie textov na ňom je dosť krkolomné. Rovnako tak, pochopiteľne, existuje aj možnosť neoficiálneho zasahovania do interného softvéru a asi vás neprekvapím informáciou, že na Playdate si dnes, samozrejme po patričnom zásahu, dokážete zahrať ikonickú FPS DOOM - ostatne, interný flash disk má kapacitu 4 GB, čo pri priemernej veľkosti hier rátaanej v desiatkach megabitov ponecháva dostatok priestoru pre nákup obrovského množstva zábavy. Je mi úplne

jasné, že obhajovať cenovku Playdate proti výkonnostne násobne silnejším mašinám ako je napríklad Xbox Series S, je misia nemožná - áno, cenovo ide, vrátane doručenia do nášho regiónu, o totožné zariadenia. Avšak každý z vás, komu sa idea a filozofia tohto netradičného vreckového zariadenia zapáčila už na prvé počutie, asi jasne tuší, do čoho tu vráza svoje financie.

Playdate treba vnímať ako unikátnu vstupenku medzi kreatívne zmyšľajúcich vývojárov originálneho softvéru, pre ktorých je herný mainstream prehnane byrokratický, či dokonca diskriminujúci. A čo je na tom celom najlepšie, na pozvánke môže byť napísané priamo vaše meno, čoby budúcich potencionálnych autorov jedinečnej videohry, akú svet nevidel. Hry, ktorá dokáže obletieť neustále rastúcu „žltú komunitu“ skôr než zatočíte kl'ukou.

## Verdikt

Playdate je nečakanou evolúciou klasického vreckového zariadenia, ktorá jeho majiteľom otvorí bránu do doteraz nepoznaného interaktívneho mikrokozmu.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Panic Cena s DPH: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Odolné a ľahké telo  
+ Jedinečný a praktický dizajn  
+ Kl'uka  
+ Ponuka hier  
- Obrazovka bez podsvietenia  
- Cena

### HODNOTENIE:



# Lenovo ThinkPad Z13 Gen 2

ŠTÝLOVÝ ELEGÁN MYSLIACI NA VAŠE BEZPEČIE



Aktuálne som mal možnosť nazrieť do pomyselných krabíc s najnovšími pracovnými notebookmi na trhu ovela hlbšie (mám tu na stole v čase písania recenzie hneď šesť noviniek) a nielen, že je tá krabica naplnená až po okraj, ale súčasne je v nej možné badať výraznú dizajnersku a funkčnú pestrosť. Jedným z top výrobcov, výkonom a spoľahlivosťou nadštandardných strojov bol a dnes aj stále je spoločnosť Lenovo, špeciálne, ak sa začneme sústreďovať na ich prémiový modelový rad ThinkPad. Práve z nej nám do redakcie nedávno dorazil prenosný počítač Lenovo ThinkPad Z13 Gen 2, s ktorým som mal možnosť koexistovať takmer jeden mesiac, a to nie iba v prostredí kancelárie, ale rovnako tak aj počas prípravy reportáží v teréne.

Pri výbere laptopu, ktorý si kupujete výhradne na prácu v digitálnom svete, zatiaľ čo sa nedá paušalizovať reálny

priestor, v ktorom počítač budete aktívne používať, je určite vhodné vopred vybrať tú mašinu, ktorá je pripravená aj na drsnejšie zaobchádzanie. Lenovo ThinkPad Z13 druhej generácie v tomto smere nie je žiadna chudinka, keďže šasi notebooku je z väčšej časti vyrobené z recyklovaného hliníka a rovnako tak opätovne spracovaného plastu - vrchné veko, ktoré si aj vďaka vystúpenému ostrovčeku s IR kamerou všimne človek ako prvé, čelilo počas môjho testu najväčšou zatlačivou skúškou.

Aktuálne totižto nosím na oboch ukazováčikoch svojich rúk kovové smart prstene, ktoré sú pri kontakte s iným podobne tvrdým materiálom náchylné na surreálnu umeleckú tvorbu - ak prejdete po povrchu, ktorý nedokáže odolávať škrabancom, môžete si takýmto spôsobom poškodiť svoj drahocenný majetok. Recenzentská vzorka dostala hneď dvanásť rozličných vojenských noriem odolnosti

(MIL-STD 810H) a okrem toho, že som s ňou mohol kedykoľvek vybehnúť do extrémneho počasia, tak súčasne zvládala odolávať aj kontaktu so spomínanými prsteňmi. Ide tak o hardvér, s ktorým sa nemusíte obávať drsnejšej manipulácie, ostatne, stačí len letmé zoznámenie krátko po vybalení z krabice a hneď vám bude jasné, že v tomto prípade sa vám tu nesnažím podsúvať nerelevantné PR frázy, ale že píšem čistú pravdu.

## Zabudlo sa na porty

Kompaktné rozmery (294,4 x 13,9 x 199,6 mm) a váha 1,27 kg predurčujú nový ThinkPad k osudu jednoduchého pomocníka fungujúceho počas celodenného nosenia, či už od stola k stolu alebo z kancelárie prakticky kamkoľvek. Tenké rámiky okolo 13,3 palcov veľkého a dotykového OLED panelu s aktuálne moderným pomerom strán 16 : 10 dodávajú otvorenému



ThinkPadu prémiový vzhľad a musím povedať, že tak precízne vyrezaný názov zariadenia aj s patričnou čerešničkou na torte v podobe užitočnej červenej LED ikonky som za tie roky pri testovačkách ešte nevidel – LED svetielko vás okrem iného informuje o stave nabíjania.

Spomínaná Full HD kamera s dobre fungujúcou čítačkou tváre, či už máte nasadené okuliare alebo nie, je v tomto prípade len jedným z dvoch dôležitých bezpečnostných, ale aj vlastne praktických prvkov – ved' komu sa chce stále myslieť na všetky tie heslá.

V dolnej časti klávesnice, hneď vedľa ľavej smerovej šípky, sa totižto nachádza akýsi zdanlivo falošný spínač s funkciou čítania odtlačkov prsta. Keď už spomínam vyššie tých dizajnérov, tak v prípade nového ThinkPadu im musím dozaista zložiť hlbokú poklonu, keďže sa im podarilo vymodelovať maximálne luxusne vyzerajúci kus železa, ktorý sa nestratí medzi žiadnou prestížnou konkurenciou. Nový ThinkPad, vyložený na stole plnom nahryznutého ovocia, rozhodne

nestráca svoju tvár a to som mal možnosť overiť si na vlastné oči. Čo by som mu však rád vytkol a evidentne si tento neduh prebral práve od jablčok, je absencia čo i len jedného USB-A portu. Pripravte sa len na dva USB-C (4) vstupy s funkciou Power Delivery 3.0 a DisplayPort 1.4a, doplnené o audio konektor, čo je podľa mňa jednoducho málo.

K absencii klasického USB vstupu sa pridáva aj chýbajúce HDMI, každopádne, kto si priplatí za LTE verziu, nájde na



pravej strane zásuvku na SIM kartu – malá, ale pre niekoho asi dostatočná náplast'. Oveľa viac potešenia je možné nájsť pri sledovaní očarujúceho OLED panelu, ktorý má, ako som už spomínal, plne dotykové rozhranie – obrazovku si síce nemôžete preklopiť ako pri konvertibilných notebookoch od Lenova, avšak napriek tomu všetkému je možnosť interakcie prstami stále cenovou výhodou, špeciálne pri postprodukcii v rámci úpravy fotografií.

Trinásť palcov veľký displej ponúka klasický uhrančivo hutný farebný kontrast aj so širokými pozorovacími uhlami a vo verzii 2,8K (2 880 × 1 800) súčasne výrazne predimenzovanú ostrosť. Svietivosť na úrovni 400 nitov mi zaručila dobrú čitateľnosť aj na letných terasách a hotelových balkónoch, zatiaľ čo sa mi do šiltu čiapky opieralo prudké slnko. Podpora stopercentného farebného gamutu nás potom okľukou vracia späť k slušným možnostiam v rámci kreatívnej úpravy digitálneho priestoru.

Ešte než sa v poslednej tretine recenzie opriem o kvalitu klávesnice a výkonu, primárne v rámci mnou skúšanej konfigurácie, určite je namieste utrúsiť pár písmen aj na margo výdrže batérie. Súčasťou balenia je v celku kompaktný 65 W AC adaptér, ktorý vám v batohu alebo taške nezaberie veľa miesta. Jeho primárnou





rýchleho presúvania kurzoru klasickým spôsobom sa mi opakovane stávalo, že som si nechceno pret'ahoval záložky v prehliadači kade-tade po obrazovke.

V tomto smere je nutné oveľa dlhodobjšie adaptovanie, aj keď je jasné, že jednému to môže trvať oveľa kratšie než inému. Na samotný záver som si nechal pár viet ohľadom strojovne nachádzajúcej sa v laptope ThinkPad Z13 Gen 2. Lenovo mi zaslalo nemilosrdnú konfiguráciu na čele s procesorom AMD Ryzen 7 Pro (7840U) doplneným o grafickú kartu AMD Radeon 780M a 64 GB RAM. S takýmto výkonom som mal možnosť zasiahnuť do terčíku obsahujúceho

úlohou je dotankovať 51,5 Wh batériu, čo zvláda viac ako svižne - stačí hodinka a máte nad osemdesiat percent kapacity.

Počas plného vyt'aženia je laptop schopný vás mimo elektrickej siete podržať viac než osem hodín a akonáhle si jas znížite na polovicu, k danému údaju si môžete pridať ďalšie tri až štyri hodiny navyše. Čo sa teda týka výdrže batérie, ako vidíte, ide o jasnú prednosť celého zariadenia.

## Je to snád' mnou?

Nízkoprofilová klávesnica, logicky bez numerického bloku, ma počas mesiaca vyložene nesklamala, aj keď som si musel dlhší čas zvykať na zmenšenie stredných smerových šípok (predpokladám, že to celé ide na úkor spomínaného snímača odtlačkov prstov) a nie úplne ideálne riešenú hornú mediálnu lištu.

S čím som však mal počas celej doby práce na predmetnom laptope problém, tak to bol track-pad. Ten totižto nerešpektoval



môj prstoklad. Problém vidím v prílišnej citlivosti a súčasne snímaníu hornej hrany, tej hrany simulujúcej spôsob interakcie myšou v rámci TrackPointu (to je tá gumová červená a patentom podporená pomocníčka nachádzajúca sa medzi písmenami G, H, B). Počas

bežné kancelárske úkony, ale zároveň som dostal adekvátny výkon na strihanie videí a celkovo nadpriemernú úroveň postprodukcie. Keď si toto všetko spojíte s tak tenkým a kompaktným telom, ktoré disponuje navyše výbornou výdržou batérie a perfektnou úrovňou ochrany vašich dát, hneď idú nejaké námietky na klávesnicu a track-pad rýchlo bokom.

## Verdikt

Moderný, ľahký, spolaživý a kompaktný. Taký je najnovší ThinkPad Z13 druhej generácie.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp  
Cena s DPH: 2 500€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn  
+ Výkon  
+ Odolnosť  
+ Bezpečnosť  
+ Výborný OLED panel  
- Absencia portov  
- Vyššia cena  
- Track-pad

### HODNOTENIE:



DAKOTA JOHNSON  
**MADAM WEB**



**MÁ MOC  
VIDIEŤ  
BUDÚCNOSŤ**

**Pozerajte tu**



# PowerA MOGA XP7-X Plus

MOBILNÉ HRANIE?



Je to už päť rokov, čo sa na scéne naplno etabloval dnes nesmierne populárny Xbox Game Pass a, čoby služba pôvodne určená len pre Xbox komunitu, sa neskôr razantne dokázal uchýtiť aj na striktnnej PC scéne. S predplatným s obrovským počtom hier, ktoré sa pomerne pravidelne aktualizujú o AAA novinky, prišiel ruka v ruke aj revolučný koncept cloudového hrania. Žijeme v dobe, kedy je čoraz menej časté upínať sa z pohľadu konzumenta vyložene len na nákup klasických diskov s hrami a aj keď sme, metaforicky povedané, rozkročení medzi hrubou videohernou minulosťou a, dúfajme, žiarivou budúcnosťou, už teraz je možné pociťovať dopady celého toho procesu prechodu. Jedným z jasných pilierov je práve hranie cez slabší hardvér, kde sa výpočty realizujú prostredníctvom stabilného internetu a vzdialených serverov. Niet pochýb o tom, že Microsoft je v tomto smere priekopníkom, ale, ako to

už tak býva, sám by to dozaista nezvládol a užívateľský komfort tak leží aj na ramenách ďalších firiem, dopĺňujúcich menšie dieliky celého toho puzzle. Jednou z takých spoločností je aj firma PowerA, ktorá nedávno uviedla na trh prenosnú perifériu na hranie Xbox projektov prostredníctvom mobilného telefónu.

Ešte než začneme, musím vyššie spomenuté zameranie produktu PowerA MOGA XP7-X Plus doplniť o zrejmu informáciu.

Akokoľvek je tento skladateľný gamepad primárne určený na hranie prostredníctvom mobilu, vďaka jeho prepojitelnosti cez USB/BT je rovnako možné s ním hrať hry aj na stolných a prenosných počítačoch. Dizajnový aspekt sa pri XP7-X Plus zameriava výlučne na výzor Xbox ovládačov, k čomu má spomínaný výrobca samozrejme

všetky patričné pečiatky od Microsoftu. Cena produktu sa pohybuje na hranici sto dolárov a za túto sumu vám príde vizuálne prítiahlivé balenie, vybavené samotnou skladacou jednotkou s nat'ahovacími pántami, stredovou časťou určenou pre separátne opretie mobilu alebo tabletu a dvojicou dôležitých USB káblov.

Ak by som mal nad niečím vyjadriť už takto v úvode recenzie smútok, tak je to využitie microUSB vstupu a aj kabeláže, ktorú je nutné zasúvať do prístroja počas nabíjania, či hrania cez kábel.

Oceňujem však nasledujúcu kompenzáciu. Strojcovia mysleli na skutočnosť, že žijeme v dobe USB-C štandardu a preto k svojmu výtvoru pribalili aj kábel s USB-C adaptérom, aby ste predmetný gamepad mohli bez problémov zasunúť do Android telefónu ako aj laptopu, či prípadne tabletu.





## Bezdrôtové nabíjanie

Hlavným materiálom, ktorý spoločnosť PowerA pri výrobe MOGA XP7-X Plus využila, je plast. Tvrdý plast doplnený o pogumované miesta tam, kde ovládač prichádza do priameho kontaktu s mobilným telefónom. Jednotlivé komponenty sa počas testu ukázali byť dostatočne pevné a páčila sa mi tuhosť samotných analógových páčok, ako aj svižné reakcie jednotlivých spínačov. Problémom, a to sa nebude týkať väčšiny prípadných záujemcov, môže byť väčšia veľkosť samotného hardvéru, no i váha (cca 350 gramov radí XP7-X Plus takmer na samotný koniec peletónu, keďže konkurencia vyrába oveľa ľahšie ovládače tohto formátu). Plne však rozumiem tomu, prečo strojcovia prišli s takýmito proporáciami, keďže čokoľvek menšie by pri dlhodobom úchyte v rukách mohlo spôsobovať nepríjemné pocity, čo pri hraní dozaista nechcete zažívať. Preto je potrebné povedať, že testovaná vzorka je síce na prenos trochu ťarbavejšia, avšak

dokáže vám to vynahradiť tým, k čomu bola zostrojená a teda komfortom počas hrania. Jednotlivé krivky sú opatrené drsnejšou textúrou, takže sa vám ovládač nebude šmýkať ani v spotených rukách. Ani po takmer dvoch mesiacoch pravidelného používania nebolo na testovanej vzorke badať žiadnu materiálovú únavu a jednotlivé časti, vrátane nat'ahovacích pružín, fungovali bez akýchkoľvek známok poškodenia.

Vyskúšal som do tela ovládača vložiť veľké množstvo rôznych telefónov, od malých až po „lopaty“ (doslova 7,13 palcové obrazovky) a jediné, čo by mohlo robiť problém, sú mobily s abstraktne veľkými foto snímačmi. Nie snáď, že by ste do šasi gamepadu nedokázali onen telefón dostať, avšak pri pohľade z profilu by vodorovná symetria pripomínala skôr tvar skejtbordovej dosky než úplnej roviny. Pogumovanie našťastie zabráni akémukoľvek poškrabaniu citlivých častí, takže ak vám nebude prekážať onen ohnutý tvar, je to vlastne úplne jedno.



Pod'me sa teraz pozrieť na formu priameho dobíjania batérie v aplikovanom telefóne. Pri zasunutí mobilu do stredu šasi MOGA XP7-X Plus máte v tomto prípade len jednu možnosť – aktiváciu bezdrôtového tankovania energie. Z boku nie je priestor na zapojenie prípadného USB-C kábla. V tele ovládača sa nachádza integrovaná power banka s kapacitou 2000 mAh, vďaka čomu ste schopní fungovať dlhobojšie, aj keď bude samozrejme záležať od toho, ako náročnú videohru spustíte a či pôjde o cloudové hranie, alebo bežný spôsob. Nabíjanie batérie mi v priemere zabralo sotva jednu hodinku a ak by som mal výdrž nejako zovšeobecniť, tak pri priemernej kapacite prémiového telefónu by som v kombinácii s vyššie uvedenou power bankou dokázal hrať v kuse viac než dvanásť hodín. V ľavom hornom rohu je možné nájsť praktický LED indikátor, informujúci o aktuálnom stave batérie prístroja, a všetky funkcie gamepadu je možné využívať aj priamo pri hraní, respektíve dobíjaní.

## Nie všetko je tak dokonalé

Čo mi počas overovania kvality ovládacej schémy vyložene vadilo? Tuhosť zadných spínačov, ktorá je jednoducho predimenzovaná a ani po dlhšej dobe hrania som si na ňu nevedel úplne zvyknúť. Naopak, analógové páčky by sa dali bez akéhokoľvek prehánania postaviť vedľa tých, čo nájdete na oficiálnom Xbox Series ovládači a sotva by ste poznali rozdiel - ich odpor je dokonalý. Zaujímavou funkciou je možnosť zadenovania jednotlivých funkcií konkrétnych tlačidiel, ktorú viete realizovať aj bez dodatočného softvéru. PowerA MOGA XP7-X Plus je hardvér určený do rúk milovníkov mobilných hier, ktorým bežné ovládanie pomocou ťukania do obrazovky už dávno nič nehovorí. Ide o kvalitný gamepad, s využiteľnosťou aj v rámci PC scény, ktorý, až na pár vyššie spomenutých negatív, jasne patrí na špičku vlastného segmentu.

## Verdikt

Keď hranie na telefóne myslíte skutočne vážne, tento produkt je určený práve vám.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PowerA  
Cena s DPH: 99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Pohodlie
- + Duálne pripojenie
- + Tuhosť šasi
- + Bezdrôtové nabíjanie
- + Mapovanie tlačidiel
- Zadné spínače
- Veľkosť

### HODNOTENIE:



## Logitech PRO X 60 LIGHTSPEED

MALÁ, LAHKÁ, PRENOSNÁ...



Zhruba pred pól rokom sa Logitech postaral o vydanie svojej upravenej TKL klávesnice určenej primárne pre hernú scénu a ak si dobre spomínam, ja osobne som bol z jej spracovania toho času viac ako nadšený. Testom G PRO X TKL LIGHTSPEED som si totižto opakovane potvrdil nemennú relevanciu uvedenej Švajčiarskej firmy v rámci gamingovej scény, čo bolo, minimálne z môjho pohľadu, už vtedy nesmierne dôležité. Dávno to celé totižto nie je o tom, že Logitech suverénne kraluje hernému náradíu pre náročných konzumentov a za ním je dlho dlho nič a potom až nejaká Čína. Dnes je trh s perifériami natoľko členitý a plný rozličných inovácií, že ani firma s tak dlhou a bohatou históriou sa nemôže spoliehať len na silu značky samotnej a musí tvrdo bojovať o každého jedného platiaceho zákazníka. Toto moje tvrdenie môžeme dnes spoločne

**metaforicky použiť ako zrkadlo postavené pred aktuálnu novinku od veľkého L, keďže na celosvetový trh a do lokálneho predaja dorazila Logitech PRO X 60 LIGHTSPEED.**

Anotácia znie jasne. Potrebujete maximálne kompaktnú hernú klávesnicu s tými najmodernejšími spínačmi na trhu, ktorá vás nenechá v štichu ani počas profesionálneho súťaženía vo vašej obľúbenej videohre? Máte možnosť rukou siahnuť po PRO X 60 LIGHTSPEED od Logitechu. Ako suverénna ruka to však je a či sa za promováním a všetkými tými reklamnými frázami neskrýva aj nejaká zrada, tak o tom si teraz povieme viac na základe môjho mesačného bádania. Uvedený model, ako už názov samotný napovedá, spadá do kategórie takzvaných šesťdesiat percentných klaviatúr, čo znamená, že okrem absencie numerického bloku a multimediálnej lišty respektíve

hornej F rady, nemá hráč možnosť na prvú dobrú siahnuť ani po smerových šípkach. Šesťdesiatky sa posledné dva roky tešia veľkému záujmu a preto fakticky každý a to nie len vyložene veľký výrobca herného lomeno kancelárskeho náradia, má vo svojom portfóliu aspoň jeden prezentačný model. Ja osobne tento formát klávesníc milujem práve z toho dôvodu, že som sa za dlhé roky jeho testovania naučil ho využívať naplno v práci a nemám problém na šesťdesiatke tvoriť svoje články bez akéhokoľvek obmedzenia, a súčasne nemám problém na takejto klávesnici testovať interaktívny softvér.

### Bezpečnosť na prvom mieste

PRO X 60 LIGHTSPEED sa na našom trhu predáva za sumu 200 Euro a to v dvoch farebných prevedeniach, čiernej a



vstavanej batérie. Jej kapacita je dostatočná na 65 hodín funkčnosti, ale tento údaj berie s rezervou, keďže je silno podmienený spôsobom pripojenia. To nás privádza práve k možnosti pripojenia Logitech PRO X 60 LIGHTSPEED, ktoré stojí na troch cestách - môžete využiť klasický kábel, skúsiť písanie cez Bluetooth alebo siahnuť po 2,4 GHz kl'úči. Nemusím vám asi vysvetli'ovat', že pre dosiahnutie ideálnej odozvy je nutné použiť práve USB dongle a vsadiť tak na bezchybne fungujúcu LIGHTSPEED technológiu. Pod'me sa teraz presunúť do sekcie spínačov, na ktorých švajčiarsky výrobca vlastne promovanie svojej novinky postavil predovšetkým. Optické mechanické hmatové a optické mechanické lineárne spínače. To je výber s akým pri nákupe

bielej. Nekupujete si tu však len produkt ako taký, keďže súčasťou balenia je (podobne ako u spomínanej TKL) ochranné puzdro s odolným povrchom a vnútro prispôbeným pre kabláň a USB dongle (2.4 GHz). Po stránke dizajnu sa môžeme rozprávať o decentnosti a s prízmúrenými očami istej forme elegancie, aj keď je jasné, že práve výzor je pre mnohých skôr subjektívny aspekt a preto mu nie vždy pri výbere hardvéru tohto formátu prikladajú až takú veľkú dôležitosť. Váha na hranici šesťsto gramov vás nemusí nijako šokovať, keďže jediný kov sa v rámci šasi nachádza v tenkej hliníkovej lište umiestnenej pod optickými spínačmi - tuhosť celého tela je však výborná a klávesnica znesie aj drsné zaobchádzanie. Na spodnej strane nájdete zásuvku pre spomínaný dongle, čo počas transportu bez puzdra zabraňuje jeho strate a rovnako tak aj nožičky pre dosiahnutie osem stupňového zdvihu zadnej hrany. PRO X 60 má ostrejšie rezané kontúry a na jej pravej hrane sa nachádza multimediálne koliesko, ktoré môže spôsobovať potencionálne problémy - jeho odpor je nedostatočný a bežne sa mi stávalo, že počas písania, zatiaľ čo sa môj malíček opiera o hranu



tela klávesnice, som si nechtiac prestavil hlasitosť médií. Pravú stranu zdobí naopak bezchybný spínač pre aktivovanie alebo vypnutie gaming modusu, čiže režimu, ktorý vám v základnom nastavení deaktivuje Windows skratky - cez G HUB je možné ich zoznam prispôbiť vašim potrebám.

Zadná a dostatočne vysoká hrana skrýva ďalej USB-C vstup určený na dobíjanie

predmetnej klávesnice môžete operovať s tým, že mne sa do rúk dostala prvá uvedená možnosť. Jediný rozdiel medzi týmito spínačmi, ak dáme bokom úroveň hluku, je sila s akou vytvárajú interakciu - čiže prerušujú laser. Celková vzdialenosť chodu je 4 mm a spomínaný aktivačný bod 1,8 mm. Viac než suché dáta vás však bude zaujímať skôr ich spolahľivosť a prípadná latencia. Výrobca neudáva a s nami nekomunikuje možnosť spínače vymieňať, avšak z toho čo som sa dozvedel, sa už z podstaty modelového radu PRO jedná o ekvivalent hot-swap spínačov a preto sa dajú prípadne vymeniť za iné. Komu by sa preto snáď po rokoch stalo, že mu nejaké tlačidlo nejakým zázrakom odíde, má možnosť ho nahradiť iným, čo môžeme vnímať ako benefit. Logitech udáva 50 miliónov stlačení v rámci životnosti, čo je síce menej než konkurencia s danou technológiou, ale stále viac ako dost. Akokoľvek nechcem rozporovať kvalitu spínačov, čo do prevedenia interakcie, tak musím reagovať na ich podivné konštrukčné spracovanie a nedostatočné premazanie. Spínače majú vo svojej vrchnej časti dost lacno pôsobiacu vôľu, čo sa najlepšie prejaví v momente,







kedy po celej klaviatúre prejdete chrbtom ruky. Takéto niečo na mňa vôbec nedýcha vyložene prémiovým dojmom a to nás zase môže vrátiť k cenovke uvádzanej v úvode.

## Ach áno, svieti to krásne... ale čo je to ten KeyControl?

Od hernej klávesnice sa tak nejako automaticky očakáva, že bude patrične podsvietená a v tomto smere jej k správnej prezentácii musia pomôcť aj kvalitne spracované PBT kryty spínačov. Ide o dvojité PBT klávesy s chirurgicky presne vyrezanými písmenami a znakmi, cez ktoré si užívateľ vie pustiť akúkoľvek RGB diskotéku – cez G HUB je možné si vybrať rýchlosť svietenia, štýl efektu, animácie, jednoducho blikanie a kaskády od výmyslu sveta. Dajme však diskotéku bokom a podme na to dôležitejšie, na čom ostatne často horí veľká časť šiest'desiat percentných klaviatúr. Horia v tom zmysle, že svoje priestorové limity v počte znakov nechcú zvrátiť užívateľsky jednoduchým zadávaním skratiek. Logitech uvedenú bariéru búra funkciou zvanou KeyControl, ktorá vzišla z

komunikácie medzi nimi a profesionálnou eSport scénou. Asi ste zaregistrovali, že niekto posledných obmien PRO G hardvéru bolo cielene promovanej práve v rámci spolupráce s elektronickými športovcami. Inak tomu nie je ani v prípade mnou testovanej novinky. A čo že to ten KeyControl vlastne je? Ide o funkcionality, ktorú vám najlepšie spodobným jednoduchou metaforou. Predstavte si knihu, ktorá má viacero stránok a vám stačí si ich letmo prezrieť a okamžite viete, ktorá strana o čom pojednáva. V spojení s PRO X 60 predstavujú jednotlivé strany vrstvi modifikátorov, do ktorých si užívateľ vie zaniest svoje vlastné, ale aj cudzie skratky – kombinovaním viacerých spínačov, kde o spustení skratky rozhoduje nie len interakcia ako taká, ale aj jej priebeh (zopnutie, držanie a uvoľnenie). Razom sa tak od bežných makro procesov viete dostať k detailnému mapovaniu príkazov v hrách, zatiaľ čo máte slobodu v tom, čo daná kombinácia otvára alebo zatvára. Za mňa je KeyControl skutočne prelomová forma interakcie, keďže zadané mapovanie je možné prebrať od iných hráčov vo

svete. Do klávesnice si viete natiahnúť konkrétne profily od eSport komunity a to na konkrétne hry, to všetko behom sekundy.

V jeden moment, a bolo to predovšetkým pod vplyvom testovania konkurenčných značiek, som začínal nadobúdať pocit, že Logitech nám tak trochu dopláca na svoju veľkosť a skutočnosť, že už sa nemá potrebu snažiť sa tak výrazne vytýčať v rámci trhu. O to viac mňa vlastne spracovanie jeho najnovšej hernej klávesnice ani nemohlo neprekvapíť, keďže evidentne už necielia na perfekcionizmus. PRO X 60 LIGHTSPEED preto nie je suverénne najlepšou šiest'desiat percentnou hernou klaviatúrou, ktorú som za posledné roky testoval (absencia poriadneho premazania spínačov a ich konštrukčná laxnosť, to je niečo, čo od zariadenia za dvesto euro rozhodne dnes neočakávate), ale cez to všetko sa jedná v základe o spoľahlivé herné náradie s akým nebudete mať v rámci funkčnosti problémy, či už na turnajoch alebo v pohodlí domova. Medzi jeho hlavné prednosti spadá batéria, G HUB softvér, výborný bezdrôtový prenos a funkcia KeyControl.

## Verdikt

Spoločná šiest'desiatka s výbornou inováciou v rámci KeyControl, ktorej by však viac svedčilo oveľa prémiovejšie spracovanie spínačov.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech  
Cena s DPH: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn nemôže uraziť
- + Kompaktnosť
- + Spoločná spínače
- + Vysoká výdrž batérie
- Odpor multimedialného kolieska
- Konštrukčná kvalita spínačov

### HODNOTENIE:



## Nothing Phone (2a)

A STREDNÁ TRIEDA SA OTRIASLA V ZÁKLADOCH...



Pôvodne rodák z Číny, dnes už občan Švédska, to je Carl Pei. Carl je typickým príkladom technologického inovátora, ktorému sa z dlhodobého hľadiska úspešne darí plávať medzi žralokmi. Narážam, samozrejme, na jeho závrtnú kariéru vo svete vývoja a predaja mobilných telefónov, špeciálne na značku OnePlus, ktorú pomáhal rozbiehať a ktorej neskorším predajom si zabezpečil kapitál na pôrod jeho súčasného decka. Sotva tridsaťpäťročný Carl si totižto len pred tromi rokmi začal raziť cestu naprieč trhom mobilov, a to pomocou ďalšej neznámej značky. Na originálnom slovíčku „Nothing“ dokázal, špeciálne pomocou dizajnovej jedinečnosti, vybudovať natol'ko silné základy, že prvé dve verzie rovnomenného telefónu obleteli doslova celý svet. Akokoľvek mu mnohí, ostatne tak, ako svojho času pri premiére telefónu OnePlus,

prorokovali neúspech, aktuálne je možné si zakúpiť v poradí už tretí Nothing Phone. Tentokrát ide o zástupcu nižšej strednej triedy, ktorý sa pod označením (2a) dostal aj k nám do redakcie na dlhodobé testovanie a o ktorom vám teraz poreferujem.

Stredobodom celej tej zmesi pocitov, ktoré vás rýchlosťou svetla zaplavia, len čo trhnete za papierovú pásku na obale, je vnímanie dizajnu. Je úplne jedno, či som otváral slúchadlá značky Nothing, prvú generáciu telefónov, alebo teraz jej aktuálnu, vo všetkých troch situáciách mi spodná sánka klesala práve pre tú mieru originality.

Nemyslím teraz len mobil samotný, ale rovnako spracovanie jeho obalu, príhovor otca zakladateľa, spôsob spracovania kabeláže – všetko je to jedno štýlové divadelné predstavenie, ktorého

súčasťou môžete byť vy, čoby investor do hardvérového umenia. Práve preto je Carl Pei vnímaný ako inovátor, keďže do svojich zariadení cielene vtlačá pečiatku jedinečnosti seba a svojho tímu.

Keď sa dnes pozriete na strednú triedu mobilných telefónov, na tú záplavu modelov nesúcich nezrozumiteľné kódové označovanie (narážam teraz špecificky na Xiaomi a ich, nadnesene povedané, modelový chaos bez konca), nedokážete sa zorientovať. Ja sám, a to sa, mimo iného, recenzovaním telefónov živím, mám s tým neraz problém. A do toho všetkého prichádza Nothing Phone (2a). Lacnejší variant oveľa drahšej dvojky, ktorý sa na prvú dobrú dokáže odlíšiť od všetkých vrátane svojej rodiny a ešte si pri tom v zmysle funkcií a kvality dokáže zachovať svoju jedinečnosť.



## Kompromisov je tu logicky viac

Nothing Phone (2a) sa u nás predáva v dvoch farebných verziách (čiernej a bielej), z čoho nám sa do redakcie dostal ten tmavší z nich. Model s 8 GB RAM a 128 GB úložiskom stojí 329 eur a kto by si chcel priplatiť za 16 GB RAM a 256 GB, bude musieť priložiť na stôl ďalších štyridsať eur. Konštrukčné spracovanie je aj cez fakt, že ide výhradne o plastové šasi, na vysokej úrovni. Zadná strana je plne transparentná a ponúka toľko proklamovaný systém Glyph – trojicu decentných LED pásikov, ktoré obkolesujú atypicky umiestnené duo foto snímačov. Glyph nie je len nejakou marketingovou osobnosťou mobilu ako takého, ale ide o plnohodnotný a plne prispôsobiteľný nástroj na vnímanie notifikácií a vecí s nimi spojených. Nevýhodou plastového a súčasne priesvitného chrbta je, samozrejme, enormná náchylnosť na zbieranie odtlačkov a neskôr aj škrabancov. Akonáhle si preto majiteľia nebudú pri používaní mobilu dávať väčší pozor a zamietnu akékoľvek puzdrá, už v priebehu niekoľkých dní začnú na povrchu zadnej strany pozorovať prvé vlasové škrabance. Je to logické a inak to nie je ani pri mobiloch s chrbtom zo skla, ostatne, prial by som vám teraz vidieť, ako vyzerá môj Galaxy Flip 5 po pol roku používania bez obalu, avšak spomenúť to musím. Glyph vás okrem informovania o prichádzajúcich hovoroch a notifikáciách celkovo môže vizuálne minimalistickým spôsobom upozorniť na stav batérie, odpočítavanie stopiek, čas do príchodu objednaného Ubera a podobne. V tomto sa výrobca opäť posúva ďalej a časom určite pribudnú ďalšie zaujímavosti v rámci prepojenia so špecifickými aplikáciami. Chcelo by

to však ešte doladiť chybičky v zmysle inteligentného správania v špecifických situáciách – prečo sa napríklad osvetlenie nedeaktivuje pri prepojení mobilu s autom?

Ak by som mal vybrať zásadné negatívum pri hodnotení konštrukcie, určite vyťahnem slabšiu odolnosť voči vode a prachu. Nothing Phone (2a) totižto disponuje štandardom IP54, čo voči iným značkám v jeho cenovej kategórii môže dnes vyznievať ako nedostatočné krytie. Pod'me však ďalej. Mobil sa perfektne drží v rukách a pri váhe 190 gramov vám nebude sťahovať nohavice ku členkom. Absentuje podpora pre pamäťové karty alebo eSIM, s tým, že do spodnej hrany môžete súčasne zasunúť

dve nanoSIM. Tlieskam inžinierom Nothing Phone (2a) za rozumné umiestnenie fyzických tlačidiel, konečne sú totižto tam kde reálne užívateľ máva bežne položené prsty – čiže v strede hrany. Presuňme sa k ďalšej zásadnej prednosti, s ktorou sa testovaná vzorka v mojich očiach skutočne blysla, a to k zhodnoteniu displeja. Ide o 6,78-palcový AMOLED panel s rozlíšením 1,5 K (2412 × 1080 pxl/394 ppi), to všetko pri obnovovacej frekvencii 120 Hz. Displej má podporu HDR10+ v rámci farebnej hĺbky 10-bit a svietivosť až 1 300 nitov. Toto sú atribúty, s akými sa musí stotožniť akýkoľvek nákupca v rámci strednej a, dokonca si dovoľím povedať, aj vyššej strednej triedy. Pomer panelu a zvyšku tela je úctyhodných 91,65 %, čo je v danej cenovej triede rovnako unikát, a spomínaná obnovovacia frekvencia je schopná sa automaticky pohybovať medzi úrovňou 30 až 120 Hz. A čo panel vlastne chráni? Tak ako aj u iných telefónov modelového radu Nothing Phone, ide o kvalitné sklo Gorilla Glass 5, opatrené predinštalovanou fóliou už z továrne. Apropos, osobne sledujem Carla Peia na jeho oficiálnom X účte a ešte pred vydaním svojho nového telefónu som preto zaznamenal jeho verejnú anketu s otázkou, kto po kúpe mobilu vybaveného ochrannou fóliou pristupuje k jej odstráneniu a k aplikácii vlastnej. Anketa skončila drvivou výhrou ľuďí, čo si fóliu na svojich mobiloch nechávajú až do momentu, keď už je extrémne poškodená a oni ani nevidia koľko je hodín.

## Čistý a jasne znejúci zvuk

Pod'me na tie črevá, keďže pri cene jemne nad tristo eur konzument pri výbere telefónu





logicky prihliada na plynulosť chodu celého systému viac než na nejakú náchylnosť zbierania škrabancov. Nothing Phone (2a) má pod kapotou typizovaný čip MediaTek Dimensity 7200 Pro. Ide o čip vyrobený procesom 4nm, vďaka čomu zvláda fungovať s relatívne chladnou hlavou aj pri náročných procesoch. Osobne som mal na test verziu s 8 GB operačnou pamäťou a cez to všetko som počas bežného vyťaženia, kde spadala aj kancelárska úprava textov, fotiek a dokonca strihanie nakrútených videí, nezaznamenal žiadne spomalenie. Základom je Android 14 s nadstavbou Nothing OS 2.5. Práve Nothing bonus prináša niekoľko z užitočných predinštalovaných aplikácií, ale jeho najväčším prínosom je doista originálna vizualizácia. Je tu prítomná pre Nothing charakteristická grafika, ktorá vám zjednoduší orientáciu a ponúkne oku lahodiace animácie. Výrobca garantuje tri roky softvérovej podpory a štyri roky bezpečnostných záplat, čo je, naopak v porovnaní s konkurenciou, dnes konkrétne o jeden kalendár menej výhodná ponuka. V inak celkovo tenkom tele sa skrýva aj batéria s kapacitou 5 000 mAh. Vďaka nej som bol schopný s testovanou vzorkou vydržať viac než tri dni pri vyššej frekvencii vyťaženia, a to si k tomu ešte pridajte možnosť dobývania pri výkone 45 W – štatisticky vám tak stačí pol hodinka na to, aby ste do mobilu, motoristickou terminológiou povedané, natankovali viac než polovicu nádrže a mohli vyraziť na cesty. Trocha ma sklamala absencia bezdrôtového nabíjania, ktorú osobne najviac využívam počas cestovania v aute, ale tá v tejto cenovej kategórii dnes stále nie je nejakým štandardom. Na samotný záver recenzie som si nechal onen pár očí zdobiacich zadný kryt Nothing Phone (2a),



čiže fotoaparát. Ide o primárny snímač s 50 Mpx (f/1.9) a ultraširokohlý snímač rovnako s 50 Mpx (f/2.2). Klasický priestrel v hornej hrane obrazovky ešte skrýva 32 Mpx (f/2.2) selfie kameru, avšak tá je z celej trojice skôr nutným zlom. Sotva by bolo na mieste spájať značku Nothing s nejakým konzervatívnym prístupom, každopádne všetky tri telefóny opatrené logom tejto spoločnosti využívajú v zásade identickú kombináciu zadných snímačov. Výsledkom sú na detaily pomerne bohaté snímky, ktoré sa v strednej triede mobilov nemusia za nič hanbiť a ktoré nielen za denného svetla dokážu potešiť aj náročnejšieho konzumenta. Keďže nám tu absentuje teleobjektív, kvalita obrazu upadá pri akomkoľvek pokuse o priblíženie

a nič na tom nezmení ani softvérová snaha o korekciu. Prekvapilo ma však, aké dobré fotky vzišli z nočných momentiek a tiež ako dobre fungovala optická stabilizácia obrazu, eliminujúca nechcené rozmazania.

Video viete zachytávať v 4K pri 30 FPS, kde funguje celkom slušne ostrenie a rovnako tak dobre aj už spomínané zastabilizovanie.

Suma sumárum? Carl Pei a špeciálne jeho Nothing vízia opäť uspeli. Dizajnom jedinečný Nothing (2a) je telefón, ktorý sa v strednej triede nielen že nestratí, ale ktorý v očiach mnohých potencionálnych záujemcov výrazne zamieša kartami. Iste, operuje so zopár kompromismi, ale ruku na srdce, pri uvedenej cene mu vyššie zadefinované mínusy dokážete ľahko odpustiť. Nothing jednoducho nestráca svoju tvár a opäť raz zvláda plávať medzi oveľa kvrilavejšou nadnárodnou konkurenciou a súčasne ju hrýzť do zadku. Nehryzká, doslova hryzie.

## Verdikt

Dizajnom jedinečný, spolačlivý a cenovo dostupný, taký je nový Nothing (2a)

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nothing  
Cena s DPH: 320€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- slabšia IP ochrana
+ Nothing OS	- zbieranie
+ výkon	odtlačkov a špiny
+ cena	- nie je vhodný
+ displej	na náročné hry

### HODNOTENIE:



## Logitech MX Brio

NA OKRAJI ZÁUJMU



Segment webových kamier je presne tým okrajovým hardvérom, ktorý môžeme v posledných rokoch spokojne označiť za vývojovo stagnujúci. Osobne to pozorujem predovšetkým vďaka opakovanému recenzovaniu laptopov, kde je úplne jedno, v akej cenovej relácii sa daný počítač pohybuje, vo finále má v sebe zabudovanú prinajlepšom priemernú Full HD kameru. Výrobcovia si s webovými kamerami jednoducho príliš nelámu hlavu, a preto je dnes fakticky obrovská trhová priepasť medzi kamerou v notebooku a ako tak schopnou kamerou určenou na stream. Existujú pochopiteľne rôzne výnimky ako napríklad nedávno predstavené novinky v rámci telekomunikačného portfólia ThinkSmart od Lenova, avšak pri nich logicky cena letí až k stropu a ide skôr o náradie určené do veľkých kancelárií.

Jednou z tých aktívnejších liahní webových kamier je rozhodne naďalej aj Logitech, ktorý aktuálne inovuje svoje špičkové kancelárske náradie MX a prináša na trh 200-eurovú kameru MX Brio. Podme o

jej kvalitách poreferovať trochu bližšie. MX Brio svojím dizajnom a konštrukciou nevybočuje zo zásuvky skôr kompaktnějších kamier. Kovové telo oválneho tvaru s ostro rezanými hranami na oboch koncoch je široké sotva 10 centimetrov. Keďže výška a hĺbka osciluje na hranici šiestich centimetrov, akonáhle si kameru umiestnite na vhodné miesto, má tendenciu splynúť so svojím okolím. Minimalistický dizajn a grafitová farba jednoducho robia svoje.

Hlavnú časť pozornosti logicky zaberá predný 4K snímač (f/2,0) so širokým okrúhlym lemom – lemmá mechanickú uzávierku a kameru tak môžete kedykoľvek deaktivovať fyzickým otočením. Samotný akt uzatvorenia je sprevádzaný uspokojujivým zvukom zaklapnutia. V priebehu mesiaca aktívneho testovania na mňa v istom ohľade pôsobil až terapeutickým spôsobom.

Na zadnej hrane sa nachádza vstup pre USB-C. Súčasťou balenia je mimo kamery aj kvalitný, ale na môj vkus trochu kratší kábel s USB-C koncokami na oboch stranách.

Kábel má dĺžku 1,5 metra a keďže si v práci pravidelne zdvíham stôl a počítač ostáva pod ním, osobne by som ešte 50 centimetrov pridal. Avšak, to je už len detail, kabeľ si viete nahradiť aj svojou vlastnou.

### Výborný stojan

Magnety sú stále jednoducho super vynález. Aj preto nájdete jeden dostatočne silný na dolnej časti kamery a druhý vo variabilnom stojane. Spodná základňa drží kameru v pevnej pozícii a môžete s ňou hýbať do strán, no kto by stojan nepotreboval, spomínaný magnet na kamere má v strede ešte štandardný otvor pre skrutku. Kameru si tak viete namontovať napríklad na iný statív alebo prípadne rameno od mikrofónu. Umiestnenie je možné klasicky na hornej hrane monitora, ale rovnako si viem kameru predstaviť pod obrazovkou za predpokladu, že máte variabilnú výšku vášho pracovného stola (ten scenár som už spomínal vyššie). Podme sa teraz pozrieť na samotný snímač a kvalitu prenosu. Švajčiari siahli po 8.5 Mpx snímači

od SONY (Starvis), ktorý by podľa ich slov mal svojou kvalitou preskakovať starší model Brio 4K a to takmer dvojnásobne. Dnes už je pri tomto type produktov – viac než skratka 4K – dôležitejšia adaptácia v rámci nepriaznivých svetelných podmienok. V tomto aspekte sa testovaná vzorka ukázala byť nekompromisne dokonalou minimálne v rámci cenovej relácie, v akej sa pohybuje akákoľvek konkurencia.

Užívateľ má možnosť pomerne jednoducho vstupovať do nastavení kamery cez softvér (napríklad Option+; rovnako je možné využívať Logi Tune alebo herný G Hub) a keďže tá v základnom module používa 90-stupňové zorné pole, určite sa nájde nejaký z vás, ktorý ho bude chcieť trochu zúžiť – k dispozícii je d'alej 78 a 65-stupňový uhol. Vďaka širokej clone (f/2.0) zvláda Brio hlbokú ohniskovú vzdialenosť a výsledkom sú scény, v ktorých je výborne zaostrené na udalosti priamo pred kamerou a súčasne aj za ňou. Samozrejme, komplexný a ostrý záber môže niekomu vyhovovať viac než inému, čo sa však dá dodatočne riešiť cez rozmazanie pozadia v rámci mnohých komunikačných aplikácií.

Apropo, filozofia testovaného hardvéru hovorí o zameraní na jednotlivca sediaceho/stojaceho pred monitorom v kancelárii alebo prípadne streamera pracujúceho v pohodlí domova. Práve pre tento formát platiaceho zákazníka poskytuje síce skromnú, ale vo finále dostatočnú porciu nastavení. S kamerou môžete manipulovať nie len fyzicky, ale aj digitálne a meniť si tak – aj zoom, pozíciu záberu, spôsob ostrenia, HDR, vyváženie bielej, teplotu farieb, potlačanie šumu atď. Kto by mal obavy, že nebude schopný nič z toho naladiť tak, aby to správne fungovalo, môže sa vždy spoľahnúť na osvedčený automatický režim. Počas testovania som sa primárne sústredil na kvalitu obrazu snímaného práve v automatickom



režime. Či už som presvetľoval miestnosť externým zdrojom, alebo to nechal čisto na prírodu a nočnej hodine, vo všetkých scenároch bolo jasne poznať, že Logitech MX Brio zvláda udržovať práve snímaný objekt v ostrom rozlíšení a bez zásadného šumu (šum pochopiteľne čiastočne nastáva až pri vyložene tmavej kulise).

Zaujímavou funkciou je Show Mode, pomocou ktorého pri manuálnom naklonení kamery smerom na stôl viete zobrazit' svoje dokumenty alebo rozpracovanú grafiku ostatným účastníkom komunikácie. Daný modus jednoducho virtuálne otočí obraz tak, aby druhá strana videla zaberaný objekt prirodzene. Nápad ako taký je super, avšak pri automatickom obraze kamera nezvládala dostatočne potlačiť jas monitora a zaostriť na dokument, aby vyzeral čitateľne. Dá sa to riešiť manuálnou korekciou, ale je otázne, či sa bežnému človeku bude chcieť s týmto „naťahovať“. Na záver som si nechal hodnotenie kvality mikrofónu. Nové Brio má v sebe vstavené mikrofóny snímajúce vzdialenosť zvuku až do 1,2 metra. Čistota hovoreného slova

sa dá označiť ako výborná, no problém nastáva s nechceným echom na pozadí. Osobne odporúčam zadovážiť si headset (dnes už je to v rámci kvality zanedbateľná položka) a nebudete sa musieť nat'ahovať s pribíjaním ruských kobercov na steny. Na margo kvality Logitech MX Brio nemôžem nájsť žiadnu negatívnu páku. Aj keď by sa v tej sotva početnej konkurencii podobne koncipovaných kamier dalo skĺznut' ku konštatovaniu, že medzi jednookými je ľahké byť kráľom, opak je pravdou.

Logitech neprichádza s nutným minimom, ba naopak, prináša na trh cenovo správne ohodnotenú 4K kameru schopnú uspokojiť aj náročnejších užívateľov. Snímač kamery sa dokáže etablovať na nepriaznivé svetlené podmienky a poskytnúť ostrý a farebne vierohodný obraz. Softvér vie obsluhovať aj začiatočník a ak sa do neho náhodou zavrtá niekto náročnejšie zmýšľajúci, rovnako dostane priestor na sebarealizáciu. Jediná priemernosť tak nakoniec padá na ramená uspokojivého prenosu audia, čo je už sotva pádny argument na hanenie.

## Verdikt

Komplexne fungujúca kamera vhodná aj do nepriaznivých svetelných podmienok.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech      Cena s DPH: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Poradí si aj pri zlom svetle
- + Prispôbenie cez softvér
- Kratší kábel

### HODNOTENIE:





## ROG Phone 8 Pro

PRETRHLA SA NIŤ?



**Ked' sa v minulom roku začal bez varovania internetom niesť neoficiálny šum o možnom ukončení produkcie mobilných telefónov od renomovanej značky ASUS, dostal som neopakovateľnú chuť začať nadávať ako rumunský podlahár. Oba modelové rady vychádzajúce z duálneho užívateľského prostredia (čiže ROG za videohry a Zenfone za bežné používanie) totižto v mojich očiach kopírovali krivku rastúcej kvality a bolo by preto nesmiernou škodou, ak by sa ich vývojová niť náhle pretrhla. Našťastie sa tento šum rozplynul pomerne rýchlo a v momente, kedy mi v rukách pristála pozvánka na novinárske predstavenie ROG Phone 8, bolo jasné, že aj v roku 2024 bude možné investovať do najnovších smartfónov z dielne vždy novátorského ASUSu. Je to práve tá magická osmička, čoby had ohrzajúci svoj chvost, ktorú som mal možnosť nosiť po kapsách**

**neustále viac než mesiac a zistiť tak, ktorým smerom sa spomínaná krivka kvality vybrala tentokrát. Pohybujeme sa stále v striktno okrajovom segmente herného mobilu pre náročných? Alebo nám ROG tentokrát skúša predat' hardvér s oveľa výraznejšou fúziou do sveta tradičných telefónov? Samé otázky, na ktoré vám teraz pochopiteľne a s radosťou odpoviem.**

Najnovší ROG Phone prichádza na trh v niekoľkých verziách, z čoho mne sa do rúk dostala tá v rámci pamäte najvýkonnejšia a to verzia s 32 GB RAM a 1 TB úložiskom. Výrobca ju označuje jasne identifikovateľným prívlastkom PRO, za ktorým sa skrýva príslušenstvo v podobe odnímateľného chladenia, ale aj modifikovateľný mini-LED panel na zadnej strane. Cenovka v našich končinách atakuje hranicu 1 500 eur, čo nás obratom

vracia k minulému modelu ROG Phone 7. Z komplexného pohľadu sa sedmička dala jasne charakterizovať ako nemilosrdne výkonný herný mobil, ktorý však napríklad trpel nedostatočnou kvalitou fotoaparátov a v neposlednom rade aj slabou výdržou batérie. Za predpokladu, že ste vášnivým milovníkom interaktívnej kultúry, určite by ste o ROG Phone 7 toho času dokázali uvažovať, avšak sotva sa tento mobil dal charakterizovať ako telefón na každodenné využívanie. ASUS preto cielene zakročil a osmičku už oveľa výraznejšie priblížil definícii toho bežného mobilu. Stále sa však pri maximálnej pamäti rozprávame o problematickej cene, ktorú nedokáže zachrániť ani dizajnovovo krásny a prakticky využiteľný vetráčik. AeroActive Cooler X má však voči minulej verzii len dva namiesto pôvodne štyroch fyzických spínačov, čo môžeme vnímať ako menšie negatívum,

avšak kompenzáciou je určite jeho schopnosť odvádzať lepšie teplo, keďže ASUS v tomto prípade výrazne navýšil veľkosť plochy určenej pre chladenie. Okrem tohto príslušenstva nájdete, v opäť tematicky motivovanom balení, aj nabíjací adaptér s výkonom 65W.

## Prémiový dizajn

Opakovať vám tú mantru o tom, ako ASUS u svojho hardvéru opakovane zvláda aspekt dizajnu je predpokladám už bezpredmetné. Preto začnem rovno tým, že nový ROG Phone označím za jeden z vizuálne najkrajších prémiových mobilov súčasnosti, na ktorý sa budete radi pozerat' a súčasne ho s láskou pretáčať v rukách. Voči sedmičke prišlo na rad zrazenie proporcií, a to vrátane váhy. Zariadenie má hrúbku 9 milimetrov pri dĺžke 164 mm, šírke 77 mm a jeho váha je prijateľných 225 gramov - ide o desať milimetrov kratšie telo než v predchádzajúcej generácii.

Ak si teraz odmyslím používanie prídavného chladienia, tak mobil je perfektne vyvážený, či už ho držíte na dĺžku alebo na šírku, zmestí sa vám do vrecka bez toho, aby vám tam prekážal a ak náhodou zmoknete, o ochranu sa postará stupeň krytia IP68 - chcená a aj potrebná novinka. Osmička voči sedmičke nepôsobí takým okázalým dojmom a je skôr nenápadnejšia. Rámiky okolo 6,78 palcov veľkého AMOLED displeju sa zmenšili a obrazovku tentoraz chráni Corning Gorilla Glass Victus 2. Daný kompromis padá na krk selfie kamere v tradičnom priestrele v rámci hornej hrany a rovnako tak absenciou predných reproduktorov, čo však osobne nevnímam ako zásadný problém. Výrobca dokázal zachovať pre lepší zážitok z hrania ultrazvukové senzory AirTrigger umiestnené na širšej strane kovového



šasi a rovnako dôležitý sekundárny USB-C port (k nemu sa pripája už spomínané chladienie, ale môžete ho počas hrania využívať aj na dobíjanie zariadenia).

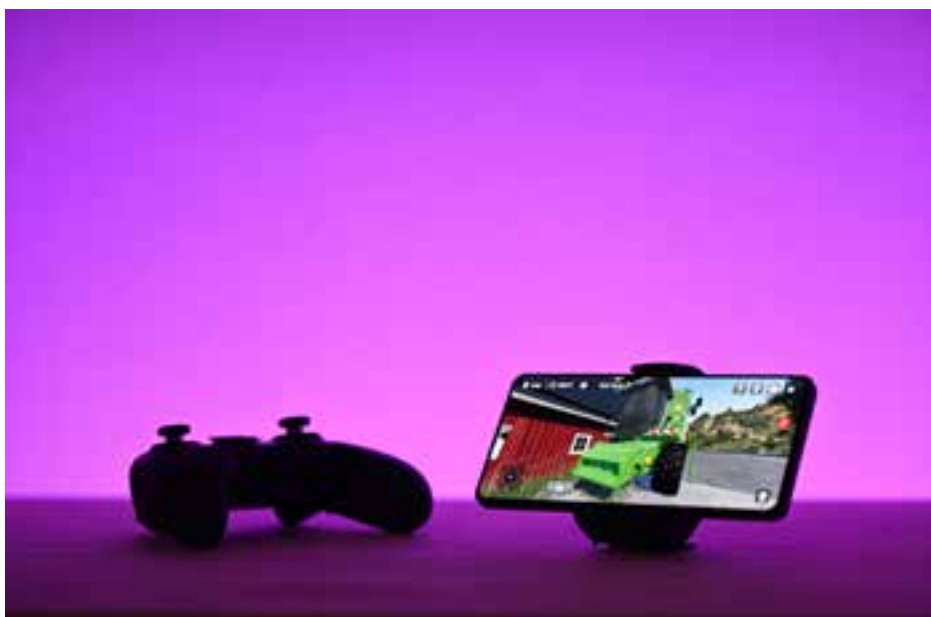
Je zaujímavé, že mnou už spomínaná investícia do PRO modelu tohto herného telefónu neprináša žiadnu možnosť aktivácie RGB osvetlenia. Naopak tu máte striktné farebne sterilný mini-LED panel s 341 bodmi, pomocou ktorého si môžete nechať zobrazovať notifikácie, aktuálny čas alebo prípadne stopky, prichádzajúce hovory a podobne. Nastavovanie tohto praktického pomocníka, ktorý je umiestnený na zadnej matnej strane bez akýchkoľvek ambícií na zbieranie odtlačkov a špiny, sa realizuje pochopiteľne cez komplexnú softvérovú nadstavbu Armory Crate, o ktorej však ešte bude reč neskôr. Napriek tomu, že uvedený herný mobil disponuje krytím IP68 a v hĺbke jedného metra tak

dokáže prežiť bez poškodenia až tridsať minút, sa v jeho spodnej hrane nachádza stále cenený fyzický audio vstup (3,5mm). Presuňme sa teraz k, pre hráčsku základňu, rovnako dôležitému prvku, čiže displeju. ASUS siahol po rozlíšení FHD+ na AMOLED obrazovke od Samsungu, poskytujúcej 107,37 % pokrytie farebného gamutu DCI-P3, 145,65 % pokrytie sRGB a 103,16 % NTSC. Pri HDR môžeme hovoriť o jase na hranici 2 500 nitov, čo je skutočne predimenzovaná úroveň a v klasickom režime vysokého jasu o 1 600 nitoch.

Ide o LTPO panel, čiže užívateľ ocení nastavovanie obnovovacej frekvencie v rozsahu 1 až 120 Hz - aj vďaka tomu sa výdrž batérie okamžite predlžuje. Keďže sa však rozprávame o hernom mobile, tých 120 Hz by bolo predsa len málo a preto ROG v gaming moduse ponúka až 165 Hz, obnovovaciu frekvenciu, akú dnes poznáme výhradne z herných monitorov. Na displej sa potom krásne pozerá v rámci všetkých jeho aktívnych režimov zobrazovania a spadá medzi suverénne klady zariadenia ako takého.

## Vysoký výkon

Všetky verzie ROG Phone 8 sú vybavené čipsetom Qualcomm Snapdragon 8 Gen 3, kde v prípade PRO verzie využivate pre niekoho až zbytočnú 32 GB veľkú operačnú pamäť a 1 TB úložisko. Najnovší Snapdragon je pochopiteľne takzvaný strop a nič lepšie by ste si pri kúpe mobilu bežiacieho na Androide nemohli priať. Akékoľvek procesy, či už išlo o hranie alebo strihanie videí, dokázal motor poháňajúci testovanú vzorku bez problémov pochrúmať a ani sa u toho nezapotil. Softvérová nadstavba sa pri uprednostnení hrania videohier na najvyššej kvalitatívnej





úrovni automaticky vykašle na batériu, avšak užívateľské rozhranie je natoľko pestré, že si môžete väčšinu vecí korigovať pomocou dodatočného nastavenia. Batériu s kapacitou 5 500 mAh, rozdelenú do dvoch článkov, môžete tankovať maximálne pod výkonom 65 W káblom alebo (a to je ďalšia novinka) bezdrôtovo pri 15 W. Papierovo sa ASUS postaral o zrazenie kapacity voči sedmičke, ale keďže zaúradovalo zmenšenie panelu a rovnako tak pokročilosť softvéru, vo finále je údaj výdrže vlastne identický. Rozprávame sa o jednodňovom telefóne pri vysokých nárokoch ohľadom výkonu, čo je

uspokojivé. Nabitie z nuly na maximum trvá necelú hodinku, avšak musíte na to použiť priložený adaptér s vyššie špecifikovaným výkonom. Opisovať prácu s operačným systémom Android 14 by bolo zbytočné, v predchádzajúcich recenziách na iné telefóny som sa tomu sám viackrát venoval a preto prejdem rovno k ROG nadstavbe.

V nej sa nachádza veľa užitočných funkcií, či už je reč o nastavovaní herného alebo bežného užívateľského rozhrania, avšak čo mňa vyslovene zamrzelo, bolo potvrdenie len dvojročných veľkých aktualizácií

a štyroch rokoch bezpečnostných záplat – v tomto prípade konkurencia jasne valcuje ASUS, keďže minimom sú dnes už aspoň tri roky podpory.

Armory Crate je pre vášnivých hráčov a súčasne majiteľov nového ROG telefónu alfou a omegou. Prehľadnosť aplikácie je perfektná a užívateľ má vždy všetko podstatné po ruke, či už ide o mapovanie jednotlivých spínačov, nastavovanie intenzity chladenia alebo zásahy do výkonu. Treba však myslieť na fakt, že nie všetky hry, čo si do mobilu stiahnete, automaticky podporujú softvér X Sense 2.0 využívajúci napríklad strojové učenie a AI ako takú.

Naštastie mohol výrobca zužitkovať bohaté skúsenosti z ich PC handheldu Ally a prehľadnosť rozhrania tak čo najlepšie prispôbiť aj oku menej skúsených užívateľov. Ešte než sa presuniem k poslednému a záverečnému bodu hodnotiacej tabuľky, dlhujem vám pár dôležitých údajov ohľadom konektivity a audia – čo si budeme hovoriť, tie veľké objemy dát treba mať čo najrýchlejšie na disku, nech už sa nachádzate doma alebo vonku. ROG Phone 8 Pro preto ponúka najnovší štandard Wi-Fi 7, Bluetooth 5.3, NFC a zvyšok očakávaných komunikačných skratiek. Zlyháva však v absencii eSIM, ktorú sotva vykompenzuje duo nanoSIM slotov. Na margo kvality zvuku však nemám dôvod vytáňovať nič negatívne, keďže v tele zariadenia sa nachádza dvojica extrémne hlasných, ale napriek všetkému čisto a komplexne hrajúcich reproduktorov. Nie je sa čomu čudovať, keďže zvuk ladila známa spoločnosť Dirac, ktorá







nezabudla na integráciu v rámci nastavení hutného ekvalizéra a v neposlednom rade podporu celej palety kodekov.

Modelový rad ROG Phone nikdy nemal kvalitnejšie spracovaný fotoaparát. ASUS, tak ako pri integrácii vysokého stupňa IP ochrany a bezdrôtového nabíjania, išiel na ruku pôvodne nespokojným zákazníkom, a preto siahol po konkurencii schopnej sade foto snímačov. Futuristicky tvarovaný ostrovček s dvojítm schodom v sebe skrýva hlavný 50 Mpx (f/1.9) snímač využívajúci 6 osí hybridný stabilizátor pre dosiahnutie kvalitného ostrenia aj počas priblíženia. Ďalej je prítomný 32 Mpx teleobjektív s trojnásobným optickým zoomom a ultraširokouhlý 13 Mpx objektív (rozsah 120 stupňov). Z "cvakania" lezú všeobecne

krásne obrázky a to aj za zhoršeného osvetlenia, za čo môžeme pridať kredit softvérovej postprodukcie. Tá, aj cez výrazné zásahy, nijako zásadne nekazí výsledné podanie snímku. Predná selfie kamera má 32 Mpx snímač so širším zorným polom voči sedmičke (konkrétne ide o 90 stupňov) a pri ideálnom svetle sa ním dokážete pekne zvečniť, avšak zásadne len na rozmazanom pozadí. Je zaujímavé, že Bokeh efekt nie je možné pri selfie záberoch nijako korigovať alebo priamo vypnúť.

Za predpokladu, že ste sedmičku pred rokom zavrhlí na základe jej chabej výbavy fotoaparátov, tak ako vidíte, pri novej generácii sa už nemusíte ničoho obávať. Teda, ak sa rozprávame o fotografiách vytvorených z hlavného snímača, keďže

čo sa týka kvality videí, tak tu ku zmenám nedošlo fakticky vôbec. Máte možnosť nakrúcať 8K pri 30 FPS, avšak výsledok je skôr priemernej povahy a pri cenovej kategórii, kde sa tento mobil pohybuje, sa môžeme rozprávať o negatívne.

ROG Phone opäť prichádza s ambíciou stať sa najlepším herným telefónom na trhu, čo sa mu v rámci výkonu rozhodne darí. Jednako je osmička, v zmysle modelovej rady, premiérovou tlačénou do niekoľkých úrovní kompromisu, len aby sa z nej mohol stať klasický telefón na každodenné využívanie. Z tohto automaticky pramení aj niekoľko negatív. ASUS pridalo to, po čom sme tak kričali v minulom roku, čiže IP68, bezdrôtové nabíjanie a kvalitnú sadu fotoaparátov. Avšak pozabudol, trochu nelogicky, na eSIM, dlhšiu softvérovú podporu a kvalitu nakrúcania videí. Pre milovníkov mobilných videohier je však na našom trhu sotva lepšia alternatíva, do ktorej by ste mohli vložiť svoje ťažko zarobené peniaze.

## Verdikt

Najlepší herný mobil na trhu, ktorému sa však tá fúzia s bežnými telefónmi, aspoň nateraz, ešte nie úplne podarila.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 500€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Moderný dizajn
- + Batéria
- + Displej
- + Výkon
- + Herné prednosti
- absencia eSIM
- Nakrúcanie videí
- Podpora softvéru

### HODNOTENIE:



## Lenovo Go Wireless Split Keyboard

ATYPICKÁ A S KORKOM



Nedávno som počas prípravy reportáže narazil na najnovší produktový leták spoločnosti Lenovo, kde som sa počas listovania dozvedel, že v ich portfóliu kancelárskeho náradia sa dlhodobo nachádza klávesnica a myš potiahnutá korkom. Na tom by samozrejme samo o sebe nebolo nič nezvyčajné, ale ak dám teraz bokom vertikálnu bezdrôtovú myšku eliminujúcu problémy s karpálnym tunelom a začnem sa sústrediť výhradne na, po dizajnovej stránke, atypickú klávesnicu, razom tu mám potencionálny impulz na nový hardvérový test.

Než však prejdem k dizajnu ako takému, určite stojí za zmienku vysvetliť už v úvode spomínaný korok. Výrobca tento materiál aplikoval do vstavanej podložky priamo na spodnú hranu inak celkovo plne plastového šasi klávesnice a navyše ho potiahol UV filtrom. Práve

ožiarenie UV by malo korku dodať ochrannú vrstvu, ktorá odolá dlhodobému pôsobeniu ľudských dlaní. Nechcem teraz samozrejme paušalizovať ohľadom nedostatočnej hygieny nás, čoby ľudskej rasy. Každopádne, môžete byť čistotný ako Niles Crane, faktom je, že vylučovanie potu v kombinácii s dotýkaním sa bežných vecí vám počas dňa na pokožku nanáša zdanlivo neviditeľnú špinu a tú následne, pri používaní napríklad kancelárskeho vybavenia, prenášate kade-tade.

Pri klávesnici je kontakt s pokožkou jasná vec a preto som bol zvedavý, či počas mesiaca trvajúceho testovania Lenovo Go Wireless Split dôjde k degradácii kvality jej korkovej podložky. Svedomito môžem prehlásiť, že korok ostal čistý a bez jediného špinavého miestečka, a to dokonca aj po obliatí tekutinou – ošetrený povrch do seba nenasáva vlhkosť. Je

samozrejme otázkou, či sa niečo také bude dať konštatovať aj po roku intenzívneho používania, na to vám teraz však z logických dôvodov neviem nijako odpovedať.

### Nemá numerický blok?

Ergonomický tvar klávesnice Lenovo GO Wireless Split spočíva v rozdelení spínačov na dve samostatné plochy a vyvýšení strednej časti. V praxi tak užívateľ pokladá ruky pod výrazným uhlom voči bežnej praxi, a tým odľahčuje tlaku vytváraného počas interakcie s nízkoprofilovými spínačmi.

Cieľom je odľahčiť ramenám a predlaktiam, ktoré pri dlhých sedeniach za počítačom počas písania trpia najviac. Musím sa vám priznať, že akokoľvek som chcel uvedený hardvér poriadne otestovať, jej tvar vo mne skôr vyvolával jemnú skepsu, než vyložene veľké očakávania.



Po mesiaci som však pochopil, že Lenovo v prípade reči o prirodzenej pozícii rúk nebrnká len na klasickú PR strunu, ale že za tým je aj nejaký reálny výskum.

Pohodlie, ktoré sa dostavilo v momente, kedy som sa definitívne naučil tvoriť články prostredníctvom testovanej vzorky a hlavne ich tvoriť bez chýb, by sa dalo porovnať s pohodlím, ktoré som pred mnohými rokmi pocítil po objavení vertikálnych myší.

V kancelárii sa pravidelne snažím využívať stôl so zdvihom, a preto po pár hodinách sedenia vstávam a pokračujem v práci ďalej opierajúc sa o svoje nohy. Práve tvorenie textu pomocou Lenovo GO Wireless Split a špeciálne počas státia sa úroveň pohodlia stáva jasne identifikovateľnou prednosťou celého produktu, špeciálne ak to porovnam s používaním klasickej klávesnice.

Akokoľvek je svojimi rozmermi predmetná klávesnica skôr z kategórie tých väčších, na pravej strane nenájdete numerický blok - výrobca vám ponúka možnosť dokúpenia separátneho, každopádne, absencia čísiel padá na hlavu ideí samotného zlomu s



vyvýšením. Zo spodnej strany hardvéru fungujúceho výhradne bezdrôtovo (napájanie je riešené formou dvoch alkalických batérií so životnosťou dvoch rokov používania) sa nachádza odnímateľná redukcia výšky spodnej hrany. Vďaka nej je možné dosiahnuť štvorstupňový negatívny náклон - užívateľ má tak ruky

jemne spustené dole, a tým sa rovnako dosahuje vyšší stupeň komfortu. Nejaký čas mi trvalo dostať sa do rytmu tvorenia textu pomocou Lenovo GO Wireless Split, keďže onen atypický zlom v strede som pri hernej alebo kancelárskej klávesnici nikdy predtým nemal možnosť vyskúšať.

Na postupnú adaptáciu však stačilo niekoľko dlhších článkov a ihneď som začal pociťovať rozdiel v rámci fyzického pohodlia. Asi najväčší problém mi robil môj vlastný zlovyk, kedy bežne ľavou rukou a pri určitých slovách bežím stláčať písmenká za hranicou zlomu, ale aj na toto spomaľovanie súvislého tempa som našiel recept a týždeň po rozbalení testovacej vzorky som už na nej písal bez chýb ako drak.

Výsledok? Ak práve nebudem recenzovať ďalšiu koncepčne klasickú klávesnicu,

okamžite siahnem po GO Wireless Split, keďže Lenovo v tomto prípade zase raz trafilo klinček po hlavičke a prišlo s dôležitým ventilom pre každého, pre koho je tvorba textu hlavnou náplňou práce.

## Verdikt

Jedinečné kancelárske náradie, ktoré spríjemňuje dlhodobú prácu s textom.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo      Cena s DPH: 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn mysliaci na vaše pohodlie
- + Odolná podložka z korku
- + Bezdrôtový chod
- Bez numerického bloku

### HODNOTENIE:





## Niceboy Watch Kids Patrol

VIETE KDE SÚ VAŠE DETI?



Často sa v súvislosti s nadobudnutím statusu rodiča v hlave otca a matky prepne akýsi neviditeľný spínač a to, čo oni kedysi ako deti a tínedžeri považovali za dobrodružstvo hodné obdivu, je razom dôvodom pre obavy a rýdži strach. Pozoroval som to sám na sebe, keď sa mi narodila dnes už sedemročná dcérka a rovnako tak to nad'alej pozorujem na kamarátoch a kamarátkach vo svojom okolí. Ide o inštinkt rodiča ochranára, kde nechcete, aby sa vášmu potomkovi čokoľvek stalo a snažíte sa, v duchu nástupu moderných technológií, okolo neho vytvárať akúsi neviditeľnú ochrannú bublinu. Časy sa menia, doba spolu s nimi a ja sám si ako dečko narodené začiatkom deväťdesiatych rokov pochopiteľne spomínam na šialené zážitky z pozície toho decka a dobre viem, že z tých desiatich priemerných dobrodružstiev, čo som zažil mimo školy, bola nemalá časť vlastne nesmierne riskantná – raz som napríklad išiel stopom z Malaciek

do ned'alekej dediny len preto, že som chcel vidieť starých rodičov a to som mal desať rokov. Šialené. V tejto súvislosti ma z pozície technologického novinára zaujímalo, aké produkty si dnešný rodič môže vlastne zadovážiť, primárne s cieľom každodennej ochrany svojich ratoleští a či mimo štandardu, ktorým je dnes už mobilný telefón, vieme vlastne nad detmi rozťahnuť ešte väčší ochranný dáždnik. V súčasnosti pre vás v tomto duchu pripravujem sériu článkov zameraných práve na nositeľnú elektroniku pre deti rôzneho veku a prvou lastovičkou sú cenovo dostupné hodinky značky Niceboy, ktorých najväčšou devízou je funkcia GPS.

Česká spoločnosť Niceboy, ostatne, tak ako je jej zvykom, aj v prípade tohto hardvéru cieľi zámerné na nižšiu cenu. Skutočnosť, že hodinky preto kúpite za sumu do 100 eur môže automaticky prinášať isté pochybnosti o samotnej funkčnosti. Mojmím cieľom preto bolo dlhodobo overiť

spol'ahlivosť samotného GPS modulu, kvalitu GSM komunikácie a intuitívnosť v zmysle ovládania z pohľadu dieťaťa samotného. Základom hodínok je pomerne jasný IPS displej s uhlopriečkou 1,44 palca a rozlíšením 240 x 240 pxl. V zmysle ostrosti ide o absolútny základ, s ktorým však moja dcéra nemala žiadny problém a samého ma prekvapilo, ako rýchlo sa zorientovala v menu. Prvý zásadný problém však môže vzniknúť s nie zrovna skromných proporcií plne plastového šasi, kde hodinky pôsobia až prehnane mohutným dojmom a na tenkom detskom zápästí sú len sotva nenápadným doplnkom. Aj napriek uvedeným proporciám však musím dodať, že ich váha je sotva 50 gramov a preto s nimi vaša ratolešť bude vedieť koexistovať pokojne aj celý deň, bez toho, aby mala pocit nechcenej záťaž. Silikónový remienok je dostatočne dlhý (pojme zápästie s priemerom 15 až 22 cm) a preto by sa hodinky teoreticky dali dať na ruku aj starým rodičom. V balení sa okrem nabíjacieho kábla s USB koncovkou

nachádza aj predplatená SIM karta od T-Mobile s kreditom 10 Kč a 200 MB, ktorú som však v rámci Slovenska pochopiteľne nemal osobne ako aktivovať a na test som preto využil vlastnú SIM kartu od Radosti. Potešila ma skutočnosť, že obsahom balenia je aj ochranná fólia displeja hodínok.

## Slabá výdrž batérie

Výrobca v rámci výdrže batérie udáva tri dni chodu, čo je však absolútne nereálne a nedokázal som tento čas namerať ani v situácii, kedy boli hodinky prepnuté do šetriaceho režimu. Reálne je nutné produkt napojiť do siete každý jeden deň, čo by samo o sebe nebol problém, ak by boli disciplinovaní jedinci, avšak, dobre viete, ako to je s deťmi - neraz sa tak stalo, že si Nelka večer zabudla dať hodinky na nabíjačku a ráno, zatiaľ čo sa chystala do školy, už bolo na niečo také jednoducho neskoro. Najprv som sám neveril, že by sa batéria míňala tak rýchlo, no sám som počas víkendu dcéru sledoval, či náhodou s hodinkami nestvára hlúposti (na prednej časti je viac menej zbytočný foto snímač, s ktorým viete spraviť fotografie v mizernej kvalite a ktorý by vaše ratolesti mohol zvädzať k interakcii), avšak ukázalo sa, že ich využívala výhradne len na zistenie času a počtu prejdenných krokov.

Druhým problémom, ktorý ide v zmysle závažnosti ruka v ruku so slabou batériou, je nie úplne presné udávanie GPS polohy a s tým celým spojená nevyrovnaná spolahlivosť aplikácie. Softvér je pochopiteľne zadarmo a je nutné, aby ste ho z pozície rodiča aktivovali a spárovali s hodinkami a už spomínanou SIM kartou (Pozor! Administrátorom môže byť len jedna osoba). Akonáhle sa vám to podarí, stávate sa správcom, na ktorého je naviazané vaše



telefónne číslo pre prípad, že by došlo k nejakým problémom. Z pozície admina máte dostatočne široké pole pôsobnosti v zmysle povolení (môžete dať napríklad blokovat' prichádzajúce hovory od neznámych čísel, či zadefinovať akési bezpečnostné zóny na mape, ktoré ak dieťa opustí, dostanete o tom okamžite informáciu). Problém však je, že lokalizácia GPS signálu nedokázala ani pri 4G sieti zacieliť moje dieťa tam, kde sa aktuálne nachádzalo a často išlo o omyl v rádoch niekoľkých stoviek metrov.

Okrem GPS a GSM je k dispozícii aj Wi-Fi modul, ktorý má pomáhať posilňovať slabší signál, avšak tu je nutné, aby si dieťa hodinky na Wi-Fi zaplo, čo napríklad v škole môže byť ďalšou prekážkou. Aby vyššie uvedený text nepôsobil vyložene negatívnym dojmom, tak je určite potešujúce, že výrobca zabezpečil IP67 - odolnosť voči vode a

prachu. Dobre viete, ako si deti umývajú ruky a často ide o inscenovaný výjav biblickej potopy. Z pohľadu funkcií, ak dám bokom už spomínaný fotoaparát, ostáva relevantná možnosť sledovania krokov, ktorá na základe mojich zistení korešpondovala s realitou. Rovnako tak si cením vyslanie SOS signálu - 2x po sebe treba stlačiť hlavný spínač, ktorého zopnutím sa spustí tridsať sekúnd nahrávania zvuku a spracovanú správu následne systém odošle priamo do aplikácie a tak rodič dostane hlásenie. Keďže však deti radi a často v zmysle pohybu rukami stvárajú rôzne veci, je tu vysoký koeficient náhodných vyslaní núdzového signálu bez toho, aby v realite šlo o nejakú pohotovosť. A ako je na tom telefonovanie? Z hodínok je možné telefonovať, keďže do nich musíte pre možnosť sledovania na diaľku tak či onak strčiť SIM kartu. Na displeji sa zobrazí klasický číselník, ak by si váš potomok chcel







priamo overiť znalosti základných čísiel a vytočiť konkrétnu osobu, avšak rovnako tak môže siahnuť po už vopred uložených menách. Aj tu je dobré vedieť, že cez správcovský prístup je možnosť manuálneho zadávania čísiel deaktivovať a zabrániť tak detom, aby volali do baru Moea „Vočka“ Szyslaka. Kvalita hovoru samotného, či už čisto z pohľadu zvuku alebo video prenosu cez spomínanú kameru, je podpriemerná, avšak na núdzovú výmenu informácií medzi vami a dieťaťom to bude dostačovať.

### Video telefonát je obmedzený na tri minúty

Je zaujímavé, že spôsob odosielania textových správ sa v prípade Watch Kids Patrol realizuje výhradne prostredníctvom uvádzanej aplikácie (Leefine), kde si rodičia a deti medzi sebou vymieňajú nielen písmenká, ale aj hlasové odkazy – funkčnosť uvedenej služby bola počas testovania prevažne spohľadivá. Je však



otázne, či niečo takéto vôbec učiteľia a učiteľky budú tolerovať na zápsť detí, no aj keby vo vašom prípade dieťa muselo hodinky strčiť do tašky, stále sa s vami môže pochopiteľne spojiť cez prestávku alebo kedykoľvek mimo školy.

Za predpokladu, že by testovaná vzorka bola v rámci batérie schopná vydržať v plnom chode aspoň tie dva dni, určite by jej

kredibilita v mojich očiach výrazne narástla. Avšak, keďže je hodinky nutné každý večer napájať ako smädného koňa z westernu a dieťa na to navyše môže zabudnúť, mám s odporúčaním kúpy v tomto prípade dosť veľký problém. Rovnako tak je istou prekážkou nepresné GPS lokalizovanie polohy, čo mala byť vôbec tá najhlavnejšia prednosť Watch Kids Patrol od Niceboy. Inak oceňujem vysokú odolnosť, vyslanie SOS signálu alebo komunikáciu cez aplikáciu s dostatkom bezpečnostných nastavení.

### Verdikt

Genovo dostupné hodinky pre dieťa, ktoré zráža dole slabá výdrž batérie a nepresné lokalizovanie GPS polohy.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy      Cena s DPH: 99€

#### PLUSY A MÍNUSY:

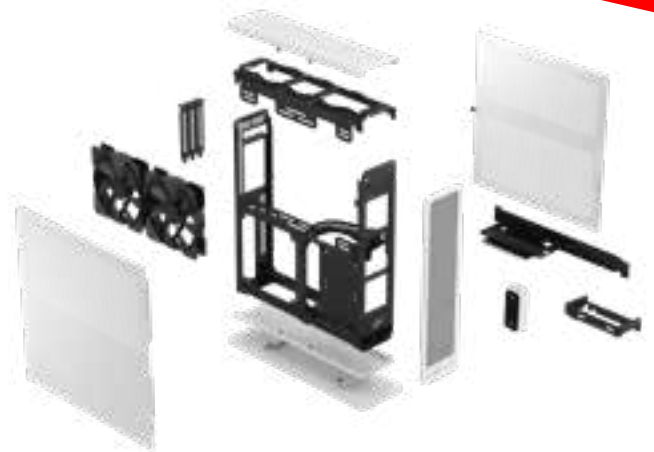
- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| + Odolnosť              | - Batéria                 |
| + Nastavenia zón pohybu | - Nepresné GPS            |
| + Núdzové telefonovanie | - Len jeden správca v app |

#### HODNOTENIE:





# Súťaž



Fractal Design Ridge White



Otázka: V čísle 147 magazínu Generation sme mali recenziu na skrinku o ktorú súťažíme. Kto napísal recenziu?

Na otázku odpovedzte emailom na [sutaze@generation.sk](mailto:sutaze@generation.sk) najneskôr do 31.5.2024

### The Office Spin-Off



**Dlho očakávaný spin-off úspešného sitcomu The Office, americkej verzie seriálu (nie britskej), sa čoskoro dočká začiatku svojej produkcie.**

Seriál satiricky zobrazuje pracovné prostredie typickej kancelárie, kde sa denne

denne stretávajú zaujímavé charaktery ľudí. Celý tím pracovníkov vedie excentrický šéf Michael Scott (David Brett v britskej verzii). Na prípravách sa podieľa originálny spoluprotorca Greg Daniels a v týchto dňoch bolo oznámené prvé obsadenie, ktorými sú Sabrina Impacciatore a Domhnall

Gleeson. Daniels zdôraznil, že séria nebude rebootom pôvodného seriálu ale spin-offom. To ale tiež znamená, že sa oba seriály budú nachádzať v rovnakom svete.

Dôvodom, prečo sa jedná o spin-off je to, že podľa Daniela, sa pôvodný seriál ukončil ideálne a z tohto dôvodu by nechcel seriál nanovo prerábať. Všetky pôvodné seriálové charaktery mali ideálne ukončenie ich dejového archu. Nehovoriac o výbornom pôvodnom obsadení ako Steve Carell, Jenna Fischer, John Krasinski alebo Rainn Wilson, ktoré by bolo veľmi ťažké preobsadiť novými tvármi.

Čo sa týka seriálu samotného, rýchlo si získal veľkú obľubu, ktorá sa neskôr premenila aj na 5 ocenení Emmy. Seriál vznikol ale na predlohu rovnomenného briského seriálu od Rickyho Gervaisa a Stephana Merchanta. Čo sa týka samotného deja spin-offu, ten ešte nie je známy, ako ani to, kedy môžeme očakávať že seriál príde na televízne obrazovky. Samotná produkcia seriálu by mala začať na jeseň tohto roku.

### Mickey Mouse sa dočká hororu



**V roku 2024 po 95 rokoch vypršala autorská ochrana tisíciam charakterov z dielne Disney.**

Tieto charaktery sa stali súčasťou verejnej domény a z tohto dôvodu

je možné, že veľké množstvo z nich uvidíme v kinách alebo na obrazovkách vo filmoch alebo seriáloch nie tak typických pre Disney charaktery. Jedným z týchto filmov bude aj horor, ktorého hlavnou postavou bude

Mickey Mouse – konkrétne jeho vizuálna podoba z roku 1928. Film s názvom *Screamboat* by mal byť uvedený v roku 2025 a podieľajú sa na ňom Christian Cordella a Christian Beckman.

Film vzniká v kooperácii so spoločnosťou Iconic Events. Milovníci hororov asi túto spoločnosť dobre poznajú, nakoľko v minulosti uviedla snímky ako *The Grinch Who Stole Christmas*, čo bola hororová paródia alebo filmy ako *Mean One* alebo *Terrifier 2*.

*Screamboat* začal svoju produkciu už tento rok na jar a dejovo by sa mal zameriavať na postavu Mickeyho Mouse a to ako tento charakter terorizuje osoby na New Yorkskom trajekte. V prípade, že preferujete hororový štýl slasher, rozhodne si prijdete na svoje. Tento film rozhodne na umelej krvi nebude šetriť. Film by mal byť uvedený do kín v roku 2025. A kým na neho čakáte, môžete zatiaľ vzhliadnuť iný horor s ústrednou postavou Macka Pu s podtitulkou krv a med.

# Tommy Shelby sa vráti

**Vyzerá to tak, že sme sa s Tommym Shelbym nevideli naposledy.**

Tvorca série Stephen Knight v marci potvrdil že si Cillian Murphy zopakuje rolu svojho kultového gangstera v pripravovanom filme o Peaky Blinders.

Natáčanie filmu sa začne tento rok v Septembri už tradične v Birminghame. Určite nejde o prekvapivé oznámenie, keďže samotný Murphy potvrdil, že pokiaľ bude scenár dobrý, rozhodne si chce túto rolu zopakovať.

Knight okrem iného zmienil, že film bude mať dve dejové línie, na ktoré by sa chcel zamerať – na to, o aké presne pôjde si budeme ešte musieť počkať.



---

## Sinatra vo filme



**Frank Sinatra, ikonická hudobná ale aj herecká postava dostane svoj film.**

O jej réžiu sa postará Martin Scorsese. Po získaní svojej 10tej Oscarovej nominácie za film *Killers of The Flower Moon*, Scorsese rozhodne neplánuje žiadnu produkčnú pauzu. Práve Sinatra, presnejšie jeho búrlivý súkromný život, by mali byť námetom pre

tento film. Prekvapením určite nebude ani to, že do hlavnej postavy Sinatra Scorsese plánuje obsadiť Leonarda DiCapria. Jennifer Lawrence bola zatiaľ oznámená ako jedna z hlavných možností pre stvárnenie Sinatraovej druhej manželky Avy Gardner. Sinatra bol celkovo ženatý 4 krát. Gardner bol údajne dôvodom pre jeho rozvod s vtedajšou manželkou Nancy Barbato. Ich vzťah trval 6 rokov a bol veľmi

turbulentným obdobím sprevádzaným častými verejnými hádkami. Je ale tiež pravdou, že aj po ich rozchode zostali v blízkom priateľstve. Ich rozvod Sinatra veľmi ovplyvnil aj v štýle pesničiek, ktoré produkoval – hlavne v prechode na melancholické balady, prevažne o láske.

Film ešte nie je plne potvrdený, nakoľko bude Scorsese potrebovať schválenie od Sinatraovej dcéry Tyny, ktorá kontroluje práva svojho otca. Dúfajme, že známy režisér a ešte dve slávne herecké hviezdy prinútiť Tinu podporiť tento projekt, aj keď určite ide o veľmi súkromnú tému. Tým, že Nancy Barbato bola matkou Tyny.

Tento film ale nie je jediným projektom, na ktorý sa Scorsese pripravuje. Plánuje tiež drámu o Ježišovi, ktorú spracováva na základe knihy od autora Shusaku Endo. Endovu knihu *Silence* už spracoval s Andrew Garfieldom v hlavnej úlohe a on by mal byť tiež osobou, ktorú plánuje obsadiť aj do tejto snímky.

To, či by mal stvárniť postavu Ježiša ale ešte nie je jasné. Každopádne na dlhšiu dobu bude Scorsese pomerne dost' vyt'áženým režisérom.



# Opičí Muž

NETRADIČNÝ AKČNÝ TRHÁK ZAČÍNajúCEHO REŽISÉRA



Dev Patel je mužom mnohých tvárí. Od svojho prvého hereckého počínu v teenage seriáli *Skins*, až po oscarovú snímku *Milionár z chatrče*, či výborný film *Lion*, nás neprestáva prekvapovať flexibilitou svojho repertoáru. Tentokrát sa v snímke *Monkey Man*, po slovensky *Opičí muž*, posadil aj na režisérsku stoličku a napísal si k filmu rovno aj scenár. Produkčne sa na filme podieľal Jordan Peele, ktorý počas rozhovorov nešetril chválou na Patela a dodal, že rozhodne nejde o ich poslednú kolaboráciu. Je ale film *Monkey Man* vhodnou snímku pre každého diváka? Kde spočíva jeho kvalita a kde naopak film naráža na limitácie spojené s režisérskym nováčikom? Pozrieme sa na to v tejto recenzii.

## Nezvyčajný bojovník

Dvojhodinový dej filmu je rozdelený do dvoch časových línií – súčasnej a minútej. Práve v línii z minulosti sa dozvedáme o skutočnostiach, ktoré ozrejmujú konanie postavy Deva Patela. Film je prevažne

zasadený do fiktívneho mesta Yatana v Indii. Mesto Yatana spája svet neónov, no je poznačené nemravnosťou a korupciou. Moc a peniaze tu kazia ľuďom, tí, čo ich majú, vládnu a tí, čo nie, sú pre spoločnosť neviditeľní. Patel do snímky dodáva indický kastový systém, pre ktorý sú niektorí obyvatelia ešte na nižšej úrovni než zvieratá a taktiež aj náboženskú

rozpoltenosť, ktorú vo filme reprezentuje Baba Shakti – líder sekty, ktorá ovplyvní osud nášho hlavného hrdinu.

Dev Patel je hlavnou postavou s menom Kid. Kid je poznačený hroznými udalosťami zo svojej minulosti, ktoré sa v priebehu filmu pomaly odhaľujú. Na to, aby sa za tieto krivdy mohol pomstiť, potrebuje





sa dostať, resp. „prebojovať“ do vyšších spoločenských vrstiev. Keď už spomínam to prebojovanie, Kid je bojovníkom v ringu, kde je pre neho charakteristické, že nosí opičiu masku ako symboliku z rozprávania jeho matky o Hanumanovi. Boj v ringu je pre Kida však len dočasnou záležitosťou. Jeho hlavným cieľom je získať dostatok prostriedkov, aby mohol zorganizovať krádež peňaženky Queenie Kappor (Ashwini Kalsekar), ktorá vlastní luxusnú sieť bordelov. Touto krádežou a následným vrátením si u Queenie vybuduje dôveru a možnosť pre ňu pracovať.

Po získaní novej práce sa mu taktiež podarí infiltrovať organizáciu, aj za pomoci drogového dealera Aphonsa (Pitobash). Kid sa postupne z pozície upratovača prepracuje na čašníka, a pokúša sa o prvý atentát na skorumpovaného šéfa polície, ktorého pozná zo svojej bolestnej minulosti. Tento skončí neúspechom a Kid musí v dynamickej bojovej sekvencii utekať pred políciou. Patel sa snaží svojho hrdinu postaviť do úlohy všestranného hrdinu z ľudu, kde na jednej strane dokáže holými rukami zabiť svojho súpera, no pritom je tiež spojencom transgender komunity Hijra. V závere filmu sa podarí

Kidovi celý svoj plán proti skorumpovaným lumpom uskutočniť, čo uzatvára typický koniec pre filmy podobného žánru.

## Film o pomste

Nejde o nový koncept filmu, tému pomsty a hrdinov, ktorí chcú oko za oko, sme videli už vo veľkom množstve podobných filmov bédckového charakteru. Tieto filmy sú tiež veľmi často spojené s veľkým, až neprirodzeným prelievaním krvi. Hlavnou referenciou filmu boli snímky o Johnovi Wickovi, čo je z deja dost' zjavné, nielen v priamej referencii v úvode filmu, ale aj v oblečení hlavného hrdinu.

Prednosť tohto akčného filmu sú bojové scény, kde si Patel vzal inšpiráciu z Indonézie. Dokonca nepol'ávil v akčných scénach ani po tom, čo utrpel počas natáčania niekoľko zranení, vrátane zlomenej ruky. Treba však povedať, že nie všetko vo filme funguje. Pre našinca, neznaleho žánru indických akčných filmov, môže byť miestami sledovanie veľmi rýchleho až nejasného deja komplikovanejšie. Je jasné, o čo sa Patel svojím filmom snažil povedať a tiež jeho preferovaná forma réžie. Len

pre diváka dochádza k spomaleniu deja niekde v polke filmu a aj to je z dôvodu, že hlavný hrdina sa potrebuje zotaviť.

Táto časť filmu je paradoxne najrušivejšia, nakoľko dochádza k úplnému spomaleniu, čo je po akčných scénach trochu nudné. Veľkým pozitívom a t'ahačom deja je v tejto časti filmu Vipin Sharma v podobe Alphu, ktorý je lídrom Hijra komunity, ktorá je neskôr kl'účová pri jednej bojovej scéne.

Je jasné, čo chce Patel ako režisér o tomto svete povedať, no jeho charakter ešte potrebuje na svojom celi popracovať. Ide však o veľmi dobre vystavaný a hlavne neokukaný bojový film, kde je len škoda, že sa v našich končinách nepromuje intenzívnejšie.

Stále ide o veľmi dobrý prvý film nádejného režiséra a Patel len potvrdil, že jeho flexibilita nespočíva len v hereckom nadaní ale pri troche tréningu z neho bude časom aj možný výborný scenárista a režisér. Talent a vášeň rozhodne má, len to celé potrebuje lepšie spojiť.

**„Dev Patel sa prvýkrát predstavuje ako režisér, scenárista, ale aj hlavná postava nového filmu o pomste maskovaného hrdinu – Opičieho muža.“**

Miroslava Glassová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Dev Patel

Rok vydania: 2024  
Žáner: Akčný / Thriller

### PLUSY A MÍNUSY:

- + obsadenie
- + scenár
- + nový pohľad na akčný film
- spomalenie deja v polovici filmu
- intenzívna náboženská tematika

### HODNOTENIE:



## The Three Body Problem

NAPRIEK PRESVEDČIVEJ PREMISE A TALENTOVANÉMU OBSADENIU, NEDOSTATKY SERIÁLU MÔŽU SPÔSOBIŤ NESPOKOJNOSŤ DIVÁKOV.



Osemdielny seriál **Problém troch telies (The Three-Body Problem)** mal pred sebou náročnú úlohu - adaptovať slávnu trilógiu sci-fi románov od čínskeho autora Liou Cch'-sina do vizuálneho príbehu, čo sa vzhľadom na zložitost' východiskového materiálu považuje za ambiciózny počín. Na čele tejto netflixovskej novinky stoja tvorcovia David Benioff a D. B. Weiss, spolutvorcovia jedného z najznámejších seriálov **Hra o tróny**, spolu s producentom Alexandrom Woo, ktorý sa podieľal na seriáli **True Blood: Pravá krv**. Ich cieľom bolo priblížiť rozsiahly a spleťtý príbeh širšiemu publiku a zároveň zachovať jeho intelektuálnu hĺbku a veľkoleposť.

Seriál **Problém troch telies** sa vlastne začína dvomi problémami. Najprv sa stretávame s vyšetrovateľmi, ktorí riešia sériu nevysvetliteľných samovražď vedcov. Následne sa vynára druhý problém, keď veda prestane fungovať. Vedci hlásia výsledky experimentov, ktoré nedávajú zmysel, čím spochybňujú všetky uznávané fyzikálne teórie. Ako sa

rozvíja vyšetrovanie nevysvetliteľných úmrtí, príbeh sa prelína s globálnymi prípravami na blížiaci sa konflikt o osud Zeme a postupne odhaluje vzájomnú prepojenosť týchto nesúrodých udalostí.

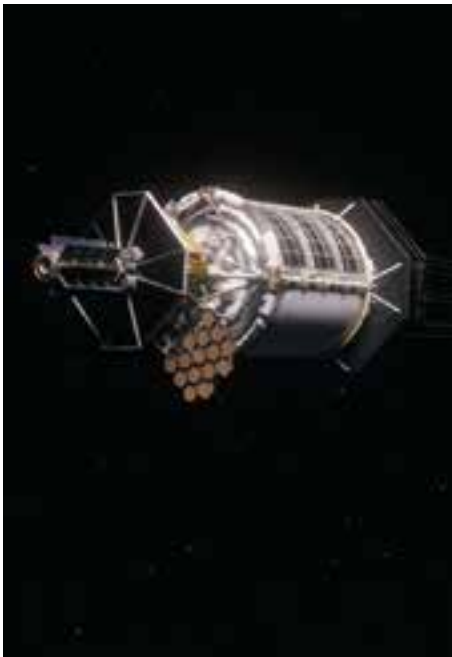
Komplexnosť trilógie, ktorá sa tiahne naprieč tisícročiami, galaxiami a dimenziami, predstavovala pre adaptáciu obrovskú výzvu, ku ktorej tvorcovia pristúpili s odhodlaním. Seriál sa nielenže vyrovnáva s obrovskou výzvou adaptovať komplexnú sci-fi literatúru, ale snaží sa divákov zaujať aj vizuálnym rozprávaním a presvedčivým scenárom.

Pokiaľ ide o kinematografiu a prácu s kamerou, boli využité rôznorodé techniky, aby boli diváci vtiahnutí do bohatého a rozsiahleho sveta. Od rozsiahlych leteckých záberov, ktoré ukazujú rozľahlosť vesmíru, až po intímne zábery, ktoré odhalujú emócie postáv, každý záber je starostlivo vytvorený, aby umocnil zážitok z rozprávania. Za osobitnú pozornosť stojí využitie vizuálnych efektov s ohromujúcim

zobrazením prostredia virtuálnej reality a nadpozemských krajín, ktoré divákov preniesú do vzdialených galaxií a dimenzií. Tieto vizuálne prvky slúžia nielen na umocnenie príbehu, ale prispievajú aj k celkovej atmosfére a nálade seriálu.

Pôsobivý vizuál dopĺňa scenár, ktorý sa obratne pohybuje v spleťtých témach a komplexnom príbehu zdrojového materiálu. Dialógy sú napísané precízne a s dôrazom na detail, sú podnetné, na zamyslenie a zároveň prístupné, čo divákovi umožňuje zapojiť sa do príbehu na viacerých úrovniach. Od filozofických diskusií o mieste človeka vo vesmíre až po momenty intenzívnej drámy a napätia, scenár dosahuje jemnú rovnováhu medzi intelektuálnou hĺbkou a emocionálnou odozvou. Okrem toho je príbeh dobre rozohraný, pričom každá epizóda nadväzuje na predchádzajúcu a vytvára ucelený a kohézny celok. Jadrom seriálu sú postavy, ktorých cesty ožívajú vďaka silným hereckým výkonom a prepracovanému vývoju postáv. Od Benedicta Wonga,





ktorý stvárnil odhodlaného vyšetrovateľa, až po Zine Tsengovú, ktorá presvedčivo stvárnila rozporuplnú vedkyňu, každý herec vnáša do svojich úloh hĺbku a autentickosť. Ich interakcie a vzťahy posúvajú príbeh dopredu a pridávajú do celkového príbehu vrstvy zložitosti a intrígy.

Celkovo možno povedať, že Problém troch telies vyniká nielen ohromujúcim vizuálom a podmanivým scenárom, ale aj majstrovským spracovaním zložitých tém a postáv. Ako sa seriál vyvíja, diváci sú vtiahnutí hlbšie do jeho spletitého sveta a túžia odhaliť záhady, ktoré sa skrývajú v jeho srdci. Svojou kombináciou intelektuálnej stimulácie a emocionálnej rezonancie je dôkazom sily rozprávania príbehov v oblasti sci-fi. Hoci tvorcovia vykonali strategické úpravy, aby zjednodušili niektoré aspekty príbehu pre širšiu atraktivnosť, seriál zostáva verný podstate pôvodného materiálu. Nie je

však bez chýb, keďže záver prvej sezóny sa môže zdať uponáhľaný a niektorým dynamikám postáv a filozofickým témam by prospelo hlbšie preskúmanie. Jedným z pozoruhodných aspektov je tempo a štruktúra rozprávania, ktoré sa občas môže zdať nevyrovnané. Seriál žongluje s viacerými časovými a zložitými dejovými líniami, čo môže viesť k zmätku a dezorientácii divákov, najmä tých, ktorí nepoznajú zdrojový materiál.

Okrem toho, napriek snahe o zjednodušenie príbehu, môže byť seriál pre niektorých divákov stále neprístupný kvôli jeho hutným vedeckým konceptom a filozofickým témam. Hoci sa scenár pokúša vysvetliť tieto myšlienky laicky, pre tých, ktorí nie sú dobre zorientovaní v astrofyzike alebo teoretickej fyzike, sa môžu aj tak ukázať ako odstrašujúce, čo môže čast' publika odradiť. Ďalší bod kritiky spočíva v charakterizácii postáv,

pričom niektoré postavy sa zdajú byť nedostatočne rozvinuté alebo nemajú dostatočnú hĺbku. Hoci sa seriál môže pochváliť talentovaným hereckým ansámblom, nie všetkým postavám sa venuje rovnaká pozornosť a nie sú rovnako preskúmané, čo vedie k premárneným príležitostiam na emocionálnu rezonanciu a spojenie s publikom. Niektoré charaktery sa môžu zdať uponáhľané alebo nedoriešené, takže diváci nie sú spokojní s ich vývojom.

Celkovo možno konštatovať, že hoci seriál plní svoj prísl'ub ambiciózneho sci-fi príbehu, v niektorých oblastiach, vrátane tempa, prístupnosti, charakterizácie postáv a vizuálneho prevedenia, zaostáva.

**„Ye Wenjie, astrofyzikáčka, ktorá počas čínskej kultúrnej revolúcie vidí, ako jej otca ubijú na smrť, je povolaná do armády. Vďaka vedeckému vzdelaniu ju pošlú na tajnú vojenskú základňu v odľahlej provincii. Jej rozhodnutie reagovať na kontakt z cudzej planéty komplikuje životy skupine vedcov v 21. storočí a prinúti ich čeliť najväčšej hrozbe ľudstva.“**

Simona Slivová



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: M. Spiro, D. Tsang, J. Podeswa, A. Stanton Rok vydania: 2024  
Žáner: Sci-fi / dobrodružný / dráma

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Ambiciózna vizuálna prezentácia s vynikajúcimi efektmi
- + Silné herecké výkony
- Nerovnomerné tempo a zložitost' štruktúry príbehu
- Hustá vedecká terminológia

#### HODNOTENIE:



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

# ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

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

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIA

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

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

### GRAFIKA A DIZAJN

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

### Titulka

Horizon Forbidden West PC

### MARKETING A INERCIA

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

### INTERNATIONAL LICENSING

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

### Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475  
E: zdenek.moudry@mission.sk

### PRODUKCIA A DISTRIBUCIA

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

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu [www.generation.sk](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### 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 © 2024 Mission Games s.r.o.  
[www.mission.sk](http://www.mission.sk)

ISSN 2644-6294 (online)





**Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.**

Dobry kamerovy system toho dokaze viac, nez len zaznamenavat udalosti. Zvytuje moznosti prevencie a umoznuje ucinnu efektivnu kontrolu rizikovych situacii. Zaobstaranim novych IP kamier Axis radu M v kombinacii so systemom AXIS Camera Station, vytvorite vysoko efektivne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému Axis, Vám v prípade incidentov dodá jednoznačné dôkazy.

Možnosti rozšírenia a integrácie s ďalšími systémami napríklad na kontrolu vstupu, požiaru signalizáciu, rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť tak potrebnú reakčnú dobu pre prípadné neočakávané situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

**Buďte o krok vpred s technológiami Axis.**  
Viac na [www.axis.com/education](http://www.axis.com/education).



**AXIS**<sup>®</sup>  
COMMUNICATIONS





## 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