

GENERATION

TÉMA

SAMSUNG PREDSTAVIL
NOVÉ GALAXY
TELEFÓNY A TABLETY

HRALI SME

WARHARMER 40,000:
SPACE MARINE 2

TESTOVALI SME

ASUS Zenbook S 14

VIDELI SME

Beetlejuice 2

RETRO

Diddy Kong Racing

SÚŤAŽ



Rozsiahle **portfólio** inteligentných riešení Axis pre bezpečnosť:



Nositeľné
zariadenia



Sieťové interkomy



Sieťové rekordéry



Sieťové kamery



Fyzická
kontrola
prístupu



Radary

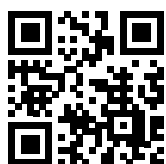


Video manažment
softvér



Audio a
príslušenstvo

Smart innovácie pre bezpečný svet.



Viac info na www.axis.com

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Voda si vždy nájde cestu

Pre tohtoročné desiate vydanie magazínu Generation musím už takto v úvode príhovoru vytiahnuť otrepané klišé o vode. Čas tečie neúprosným tempom, ale nie vždy je ona voda striktnou metaforou. Aby ste tomu rozumeli, tak za posledný mesiac som v rámci príprav reportáží precestoval doslova tisícky kilometrov ponad veľké slané mláky, čo si budete môcť už zakrátko overiť v obsahu októbrového čísla. Ak by som mal skutočne vybrať jedno viac než len symbolické slovíčko, ktoré lemovalo moje vlastné pocity z posledných týždňov, tak by to bolo práve slovo VODA.

Huawei mi v slnečnej Barcelone ukázal svoje najnovšie pokroky vo vývoji nositeľnej elektroniky a zatiaľ čo som relaxoval na húpajúcom sa káataráne neďaleko prístavu, u nás na Slovensku, sladká voda brala ľuďom ich domovy. Po návrate k rodine som našťastie nemusel riešiť nič viac než zatopenú pivnicu, kde vrchol škody bolo vyhadzovanie premočených krabíc s oblečením a po bahne páchnucich topánok, každopádne, myšlienkami som ostával stále tesne nad hladinou krutej reality. Je úplne jedno, ako sa človek povyšuje nad prírodu, v konečnom dôsledku si ten vyššie skloňovaný živel vždy nájde cestu a doženie vás pokojne až na samotnú špičku kostolnej veže.

Verím, že naši čitatelia prežili tie intenzívne dažde s čo najsuchšími nohami a ak náhodou nie, že im niekto podal pomocnú ruku, tak ako mne môj sused s výkonným čerpadlom. Nechcem však, aby ste teraz upadli do nejakej októbrovej depresie a preto rovno premostím k tomu, prečo ste si nás vlastne otvorili. Nasledujúce stránky sú opäť ekvivalentom plného pohára digitálneho osvieženia a popri už avizovaných reportážach z terénu pre vás máme testy rôznorodého hardvéru/softvéru i názory na aktuálne novinky v kinách. Pozývame vás teda, smelo sa pustiť do listovania.

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.

Škoda Superb Laurin & Klement

MOZAIKA Z POCITOV



Sedím v reštaurácii uprostred zábavného parku určeného pre malé deti. Periférne vnímam pohyb šialene pobežujúcich ratolestí rôzneho veku a len s t'ažkosťami sa snažím identifikovať svoju dcéru. Je to sotva hodina, čo dojedla dvojitú porciu palacinek a jej krvným ústrojenstvom sa teraz valí doslova tsunami z cukru, čo znamená, že je schopná všetkého. Pokojne na prvú klapku nakrúti remake kultovej scény z Vyháňača diabla. Hluk sa stupňuje a v momente, kedy nadobudnem naivnú predstavu, že už to jednoducho nemôže byť, čo do maximálnej úrovne decibelov, horšie, z lampiónu tesne nad mojou hlavou sa ozve rev zamestnankyne toho detského safari. Slečna volá jednu časť stáda do sekcie určenej pre narodeninové oslavy - Sandra bude nesmierne rada, ak prijmete jej pozvanie na kúsok torty a úder penovým kladovom do hlavy. Prestávam vnímať okolie a zhlboka dýcham. Zacítim pach kávy

a predraženej bagety. Mimo otupujúceho hlasu brigádničky, ktorá po Sandre oznamuje aj oslavu istého Martinka, registrujem už len tlkot vlastného srdca. Meditatívne zatvorím oči a v duchu prosím všetkých bohov, aby som mohol opäť sedieť v aute. Hovorí sa, že ak si človek skutočne niečo úprimne želá, celý vesmír si dá tú robotu, aby mu to splnil. No, v tomto konkrétnom prípade si síce vesmír dal trochu načas, ale nakoniec som sa aj ja dočkal. Buchnutie dvermi s dvojitými sklami nového Superbu od Škodovky bolo po tom celom traumatizujúcom zážitku pre mňa osobne ekvivalentom dosiahnutia nirvány.

Dúfam, že som vás celým týmto úvodom neunudil, každopádne, počas sumarizovania svojich dojmov z týždeň trvajúceho testu spomínanej limuzíny z Mladej Boleslavy som si odniesol jedno zásadné poznanie - tomuto autu stačilo sedem dní na to, aby mi zabezpečilo neuveriteľne

kvetnatú mozaiku kladných pocitov a celý ten úvod bol len jedným samostatným čriepkom z nej. Chcete spoznať ďalšie?

Vizuálne orgie

Takmer dekádu trvalo, kým sa spoločnosť Škoda rozhodla priniesť na trh novú generáciu svojej limuzíny vyššej strednej triedy. Superb sa tak dočkal štvrtej evolúcie a okrem predvoju v podobe verzie kombi prišiel aj ako liftback - keďže sesterský Volkswagen Passat definitívne rezignoval na koncept sedanu, stáva sa práve liftback Superbu istým ekvivalentom vymierajúceho druhu.

Dôvody posadenia klasických verzí Passatu do úzadia sú pochopiteľne rôzne a dozaista máte pravdu, ak ukážete prstom na trend elektromobilov. Keď sa však nad tým trochu zamyslíme, tak práve Škoda má jasnú šancu vozidlami ako Superb zaplniť dieru na trhu



a uspokojit' čoraz hlasnejších záujemcov o limuzíny strednej triedy - minimálne tie s tradičnou motorizáciou. Ako ste určite dokázali identifikovať už z úvodnej fotky, tak mne sa na test dostala do rúk práve klasická verzia Superbu a to rovno vo výkonnej 2.0 TDI verzii (142 kW) s pohonom všetkých kolies a ultimátnou výbavou Laurin & Klement. Základ tohto adepta na MVP manažérskeho flotlí začína na sume štyridsaťšesť tisíc eur s tým, že mnou týždeň skúmaný model by vás stál ešte o necelých desať tisíc viac.

Podnadpis môjho druhého testu automobilu (prípadne chyby v obsahu chceli lynčovať) je podľa mňa veľavravný. Týždeň intenzívneho používania predmetného autíčka bohato stačili na to, aby som si v hlave vytvoril obrovskú mozaiku z pocitov. Začnime rovno dizajnom - čo si budeme hovoriť, to ako zle alebo dobre konkrétne vyzerá akýkoľvek automobil, už vopred z časti predurčuje jeho komerčný úspech či neúspech. Strojcovia Superbu štvrtej generácie v tomto ohľade dokázali skĺbiť aerodynamickú eleganciu s agresívne pôsobiacou osemuholníkovou maskou.

Ešte než sa človeku začnú pri pohľade na prednú časť jemne mykať kútiky úst, v zapätí mu udrie do očí duo Matrix svetiel z dvoch bi-LED reflektorov (podotýkam, že sa rozprávame o maximálnej výbave a v prípade lacnejších verzií sú tieto svetlomety už len voliteľným doplnkom). Svetlá obsahujú efektne kryštalické prvky, tridsaťšesť diód na každej strane a luxusne pôsobiaci doplnok modrej farby - ide o prémiový detail zvaný Crystalinium. Na margo celkového dizajnu mám ešte niekoľko poznámok z terénu. Mnohým aktuálna verzia Superbu pripomína z boku akýsi lievanec vytvorený z viacerých limuzín od rôznych značiek. Je to však pochopiteľne celé subjektívne a tak ako som sa počas testovania elektromobilu Škoda Enyaq rozplýval nad jeho unikátnym

vizuálnym prevedením, ktorý z každého uhla pohľadu vyžaruje rôzne emócie, tak aj v prípade Superbu som počas jeho obchádzania prežíval podobné pocity. Je to vozidlo schopné prit'ahovať pohľady okoloidúcich a špeciálne ak si zvolíte príplatkovú Ice Tea metalízu, ktorú dcérka veľavravne nazvala slovíčkom: zlatá.

Priestor aký si zaslúžite

Už vyššie spomínaná aerodynamika ide ruka v ruku s pozmenenými proporciami celého auta. Základ ostáva postavený na modifikovanej MQB platforme z Volkswagen Group s tým, že dĺžka narastla o celých 43 milimetrov na takmer päť metrov (konkrétne je to 4 912 mm).

Aj keď sa zo šírky ubralo 15 mm a nový Superb je teraz rozťahnutý na 1 849 mm, výška strechy sa naopak zvýšila o 11 mm (celkovo 1 481 mm) - nastupovanie je preto oveľa pohodlnejšie a nemáte pocit, že si sadáte do jamy. A keď už si takto metaforicky sadáme, podme sa spoločne porozprávať o interiéri. Z uvedených

rozmerov je vám asi jasné, že v tomto prípade sa voľným priestorom vôbec nešetrí. Zadná časť ponúka maximálne pohodlie pre kolena a aj keď som predné kreslo posunul úplne dozadu, spolujazdec vysoký takmer dva metre sa kolenami ani hlavou nedotýkal ničoho. Späť však za volant.

Škodovka premiestnila zadávanie pohybu pre automatickú prevodovku zo stredného tunelu priamo pod volant a tým umožnila vytvoriť dve delené stredné priehradky s takmer šesť litrovým objemom - súčasťou je miesto na nápoje a obrovská bezdrôtová nabíjačka, tentokrát v rovnej polohe, čo znamená, že si pomocou nej nabijete aj skladač mobil. Fyzickú konektivitu zabezpečuje štvorica USB-C vstupov s výkonom 15 až 45W - absolútne perfektná vec vhodná aj na nabíjanie výkonných notebookov, ktorú môžu využívať hlavne pasažieri sediaci v zadnom rade.

Vizuálnou dominantou strednej časti sa stáva jednak trinásť palcov veľký display (v zásade ide o identický panel, aký nájdete v novom Enyaqu 85), ale hlavne trojica mechanických ovládačov s integrovanou obrazovkou. Škoda si toto praktické trio pomenovala ako Smart Dials a okrem primárnej funkcie regulácie teploty ide o plne prispôsobiteľných pomocníkov - môžete si do nich navoliť zadávanie jazdných režimov, vyhrievanie a ventilovanie sedadiel, hlasitosť rádia, upravovanie veľkosti mapy navigácie i mnoho ďalšieho.

V súčasnej dobe, kedy sa všetko ovládanie v rámci infotainmentu realizuje výlučne digitálne, je možnosť priameho kontaktu prstov s fyzickými ovládačmi obrovskou výhodou. Apropos, interakciu môžem celkovo označiť za bezproblémovú, či už v rámci bezdrôtového Android Auto (Apple CarPlay je rovnako podporovaný) alebo takmer nulovej latencie softvéru.





Intuitívne ovládanie cez Smart Dials

Kaplnka s head-up displejom kryje desať palcový panel s ukazovateľom rýchlosti a ďalších pridružených informácií (spotreba, navigácia, čiastočne autonómne funkcie). Je nutné podotknúť, že ak je celkovo dizajn nového Superbu schopný si obhájiť škatulkú premyslenej elegancie, tak práve ona kaplnka nezastrešujúca predný displej po celej jeho šírke z danej kategórie tak trochu vypadáva. Je to ako keď si ľahnete do stanu a trčia vám z neho nohy von. Dá sa na to zvyknúť? Určite áno a aj ja sám som si to po čase prestal všímať, ale vždy keď ku mne sadol niekto, koho som ešte nezviezol, bola práve kaplnka prvá vec, ktorú okomentoval. Výbava Laurin & Klement ponúka luxusne vyzerajúcu dekoráciu palubovky v rámci dreva a prešívanej vegánskej kože - do dokonalosti to celé posúva plne prispôsobiteľná RGB linka tiahnuca sa celým obodom dverí s osvetlenými klúčkami. Plastové rebrované krytie palubovky v strednej časti po boku spomínaného podsvietenia a dreveného motívu vo mne vyvolávalo rôznorodú zmes pocitov. Ako keď zoberiete retro štýl

interiérov amerických áut zo sedemdesiatych rokov a zakomponujete ich do súčasnej moderny. Vyzerá to uhrančivo, avšak už menej zábavné bude čistenie priestoru medzi rebrami, kde sa s úspechom usádzajú prachové čiastočky a iné nečistoty. Interiér nového Superbu je vybavený celkovo takmer tridsiatkou Simply Clever riešení. Zoznam zahŕňa špeciálnu kocku na utieranie šmúh z displejov, držiak na tablet v zadnej časti, vrecká pre mobilné telefóny, legendárny



dáždnik vo dverách vodiča, škrabku na sneh vyrobenú z recyklovaných materiálov umiestnenú v kryte nádrže a podobne. Osobne som bol fascinovaný špeciálnym kengura vekom v hornej časti obrovského kufra (645/1 795 litra), ktoré unesie tri kilogramy a viete si doň efektne upratať takmer čokoľvek. Novinkou spomínanej výbavy je aj možnosť využívania masážnych sedačiek v prednej časti - ide o desať vzduchovým vankúšov masírujúcich váš stuhnutý chrbát pri dlhých cestách.

Ozvučenie Canton zahŕňa 14 reproduktorov

Motorová konfigurácia v prípade testovaného vozidla bola konkrétne v podobe silnejšieho 2.0 TDI (142 kW – 193 k) agregátu s pohonom všetkých štyroch kolies. Škoda má však v ponuke aj akýsi základný štvorvalec 1,5 TSI evo2 (110 kW) doplnený o 48 V štartér generátor a menšiu li-ion batériu. Rovnako tak môžete siahnuť po 1.5 TSI (150 kW) Plug-in Hybride alebo sérii ďalších motorizácií. Spomínaný Mild-hybrid v tomto prípade ponúka funkcie takzvaného plachtenia s nečinným motorom, okamžitú akceleráciu z miesta a čiastočnú rekuperáciu. Ak by som si teraz osobne kupoval nové auto

a uvažoval o Superbe, rozhodne by som svoju pozornosť upriamil práve na jeden z hybridných motorov. Dôvodom je to, že ako dlhoročný majiteľ čistého elektromobilu som si už natol'ko zvykol na bezkonkurenčnú akceleráciu z miesta, že by mi proste v novom aute výrazne chýbala. Neberte to ako negatívum, s testovaným TDI motorom som bol schopný spraviť viac ako tisíc kilometrov na jednu 66 litrovú nádrž, to všetko pri kombinovanej spotrebe cca 6 litrov na 100 kilometrov. Avšak sú určité veci, ktoré by som nevymenil ani za takto obrovský dojazd. Čo sa týka prevodovky, tak nové verzie Superbu sa predávajú už len s automatickou 7-DSG, s ktorou som počas testu nemal žiadny zásadný problém. Pociť zjazdenia, či už v drsnejšom teréne alebo po



hladkom asfaltu bol neskutočný. Škoda vám totižto za príplatok alebo práve ako základ Laurin & Klement výbavy ponúka DCC Plus podvozok doplnený o integráciu adaptívnych tlmičov s duom ventilov. Tie sú určené pre samostatnú reguláciu tlmenia počas odskoku a kompresie. Vozidlo je tak neustále stabilizované, nech už letí do zákruty vysokou rýchlosťou alebo cez nerovný povrch vozovky – žiadne húpanie do strán, tak ako tomu bolo v minulosti, sa už nekoná. Skutočne, dlhé alebo krátke trasy v tomto vozidle, nech už bola kvalita cesty akákoľvek, som si vyložene užíval. Jediné menšie negatívum bolo občasné žblnkanie (neviem ako inak mám popísať ten zvuk vychádzajúci zo spomínaných ventilov), ktoré sa ozývalo od podvozku počas jazdy cez veľké výmole.

Automatické parkovanie nepotešilo

Automobilka z Mladej Boleslavy sa z pochopiteľných dôvodov snaží dostať do

svojich vozidiel čo najviac spol'ahlivých technológií napojených na bezpečnosť a inak na tom nie je ani štvrtá generácia Škoda Superb. Okrem balíčku Travel Assist, ktorý dokáže preberať čiastočnú kontrolu nad autom v rámci monitorovania dopravných značiek a šetriť vám tak peniaze za pokuty či palivo, tu máme dobre fungujúci systém bezpečnostných asistentov v rámci nepredvídateľného pohybu okolo celého vozu. Varovanie pred vystúpením som si obl'úbil a minimálne v jednom prípade to zachránilo zostrelenie cyklistu. Z čoho som však osobne mal najväčšiu vlnu negatívnych pocitov v zmysle mnou proklamovanej mozaiky, tak tým bol parkovací asistent, respektíve automatické parkovanie priečne alebo pozdĺžne. Proces realizácie tohto druhu autonómneho parkovania je jednak zdĺhavý (než si auto nájde pomocou 360 stupňových kamier nejaké miestečko je podmienené pomalým prejazdom a následným vracaním sa), ale čo je ešte horšie, úspešnosť bola v mojom prípade polovičná.

Opakovane sa stávalo, že auto prerušilo proces parkovania v polovici manévru alebo zaparkovalo mimo vyznačených čiar.

Dôvodov môže byť viacero, napríklad daždivé počasie alebo nejasné dopravné značenia na zemi, avšak osobne by som sa po tejto skúsenosti už priamo v premávke nemal chuť spoliehať na automatiku a jednoducho všetko realizoval vlastnou rukou. Avšak úplne chápe, že niečo takéto je určené pre neskúsených vodičov/vodičky, ktorým to za istých situácií môže pomôcť zaparkovať tam, kde si vôbec neveria.

Sedem dní s najnovšou verziou Škoda Superb vo výbave Laurin & Klement vo mne a mojej rodine zanechalo výrazne pozitívne dojmy. Je jasné, že tento druh limuzíny vyššej strednej triedy nájde svoje uplatnenie hlavne v rámci flotíl u veľkých spoločností – to je ostatne vtlačené priamo do DNA značky Superb. Každopádne, každá jedna súkromná osôbka, ktorá sa do auta tohto formátu zamiluje na prvý pohľad (dizajn robí divy), dostane jeho kúpou možnosť si vyskladať svoju vlastnú mozaiku kladných pocitov.

Verdikt

Uhrančivá limuzína, ktorá vás nenechá emočne chladnými.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Škoda Auto Cena s DPH: 55 355€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Luxusne pôsobiaci dizajn
- + Výkon motora/spotreba
- + Jazdné vlastnosti
- Kaplnka nad predným displejom
- Automatické parkovanie

HODNOTENIE:



Jesenná ponuka od spoločnosti Creative

CREATIVE LIVE! MEET 4K

Konferenčná webkamera 4K UHD s funkciou automatického sledovania.

Webkamera Creative Live! Meet 4K nastavuje nové štandardy pre jasnosť, všestrannosť a pútavosť videa vďaka širokouhľadnému zornému pol'u, nastaviteľnému digitálnemu zoomu, rozlíšeniu 4K UHD a najmodernejšiemu obrazovému snímaču Sony STARVIS IMX415 CMOS. Táto hands-free konferenčná kamera prinesie novú úroveň čistoty do každej virtuálnej schôdzky, učebne a dokonca aj do vašich koníčkov.

Cena: 349,99€



Creative ZEN AIR PRO

Creative Zen Air Pro prináša nové štandardy zvukového pohltenia vďaka technológii Bluetooth® LE Audio, novej generácii bezdrôtového streamovania zvuku, ktorá prináša nerušený zvukový zážitok bez oneskorenia ako žiadna iná. Skutočne bezdrôtové slúchadlá sa môžu pochváliť celkovou dobou prehrávania až 33 hodín, vynikajúcimi 10mm dynamickými meničmi, klasickým rozhraním Bluetooth 5.3 so zvukovým kodekom AAC a ďalšími funkciami pre strhujúci zvukový zážitok. Taktiež sú vybavené funkciou hybridného aktívneho potlačenia šumu, režimom okolitého zvuku a odolnosťou proti potu IPX5.

Cena: 44,99€



Creative Sound Blaster GS3

Kompaktný herný soundbar Sound Blaster GS3 predstavuje krok vpred v porovnaní so vstavanými reproduktormi stolného počítača alebo notebooku a ponúka pohlcujúci zvuk s výraznými basami, ktoré vzhľadom na jeho veľkosť prekvapia.

K vášmu zvukovému zážitku prispeje aj technológia SuperWide, ktorá je špeciálne vyvinutá pre bezkonkurenčné sledovanie filmov a hier.

Cena: 54,99€



Creative Zen Hybrid SXFi®

Nový Zvuk Je Tu

Technológia priestorovej holografie Super XFI® vás preniesie do sveta, ktorý nepozná hranice - do sveta, kde hudba oživa a zvuková scéna sa rozširuje. Slúchadlá Creative Zen Hybrid SXFI vás posunú do doposiaľ nepoznaných výšin a počúvanie vás doslova pohltí. Budete mať pocit, akoby ste sa ocitli v samom srdci skvelého koncertu alebo uprostred divokej akčnej scény.

Cena: 99,99€



Creative Pebble X Plus

S reproduktormi Creative Pebble X Plus dosiahnete atraktívnu rovnováhu medzi výkonom a vzhľadom, úplne vás však očarí hlavne bohatý zvuk s hlbokými basmi, o ktoré sa starajú úplne novonavrnutý kompaktný subwoofer a vylepšené 2,75" meniče vyladené presne na mieru, ktoré sú doplnené o vizuálne vylepšenie v podobe prispôsobiteľného osvetlenia RGB.

Reproduktor Creative Pebble X Plus, ktorý sa pripája do nášho uznávaného radu počítačových reproduktorov Pebble, je vašou vstupnou bránou k pohlcujúcemu zvukovému zážitku priamo na vašom pracovnom stole. Creative Pebble X Plus ponúka výkon až 30 W RMS a 60 W Špičkový.

Cena: 139,99€



Huawei mi naservíroval svoj tapas

HARDVÉROVÉ POCHÚTKY Z KATALÁNSKA



Aj v súčasnej modernej a v istom ohľade uponáhľanej dobe, ktorú definuje trend okamžitého konzumu ideálne priamo z pohodlia domova, stále existujú veci, ktoré treba zažiť na vlastnej koži. Mailová schránka sa mi dennodenne plní tlačovými správami ohľadom oznamovania technologických noviniek zo všetkých kútov sveta a neraz preto nadobudnem pocit, že už vlastne nemusím chodiť do terénu, aby som pochopil zámer toho či onoho produktu – stačí, ak mi ho niekto zašle na test. Čiastočne je to určite pravda, ale existujú situácie, keď je prosto lepšie oprášiť (metaforicky povedané) sedemmíľové topánky, ísť sa pozrieť priamo na miesto činu, nasat' tú atmosféru okamihu a porozprávať sa z očí do očí s kompetentnými osobami. Na pozvanie spoločnosti Huawei som sa preto nedávno dostavil na ich oficiálne hardvérové hody v Barcelone a už krátko po prilete do druhého najväčšieho mesta Španielska som pochopil, že nie je tapas ako tapas.

Čínsky gigant Huawei si do poslednej tretiny aktuálneho roka nachystal niekoľko vyložené šťavnatých noviniek a v duchu spomínaného a ikonického prvku španielskej kuchyne nám naservíroval zopár hardvérových pochúťok rozmanitej chuti. Dobré, a teraz dáme kulinárske metafory na moment bokom. Asi ste už pochopili, že tentokrát bude reč o nositeľnej

elektronike, s ktorou uvedený výrobca opakovane a právom slávi úspech nielen doma, ale aj v zahraničí. Modelový rad hodín Watch GT dostal novú generáciu a tá je opäť rozdelená do viacerých veľkostných a genderovo rozlíšených verzií. V čase, keď čítate tento text, je už vonku aj moja recenzia na klasické Watch GT 5, ak preto hľadáte cenovo dostupné,





elegantné a presnými senzormi vybavené hodinky, rozhodne by ste si na ňu mali kliknúť'. V každom prípade, ako som si tak v duchu katalánskej pohostinnosti prezeral jednotlivé novinky, zo všetkých najviac sa mi do srdiečka votrela druhá generácia unikátnych Watch D.

Ak si spomínate na môj dnes už niekoľko rokov starý test tohto hybridu smart watch a regulárneho medicínskeho zariadenia určeného na meranie krvného tlaku, tak v závere som písal o veľkých očakávaniach v súvislosti s prípadným nasledovníkom. O to viac sa moje oči rozžiarili, keď Huawei (za nadšeného potlesku) ukázal prstom na druhú generáciu. Stál som tam, držiac v ruke fotoaparát, a ešte predtým, než ovácie ustali, som si v hlave položil otázku: bude čistenie týchto hodínok opäť tak zložitá ako v minulej generácii? Na samotnú odpoveď si budete musieť počkať až do publikovania mnou pripravovanej recenzie, v každom prípade predmetné a konceptom v rámci porovnaní s konkurenciou stále absolútne jedinečné hodinky sa už na prvý pohľad dočkali veľkého počtu zmien. Letmo spomeniem oveľa elegantnejší dizajn, ktorý je doplnený o intuitívne ovládanie



pomocou otočnej korunky, zmenšenie váhy, navýšenie komfortu a hlavne ešte o kus presnejšie meranie tlaku pomocou nafukovacej manžety. Už sa nemôžem dočkať, až vám po dokončení testu poviem viac. A pre koho je niečo také vôbec určené? Pre ľudí s problematickým zdravotným stavom súvisiacim s kolísavým krvným tlakom, pre športovcov, ktorí kdekoli a zatiaľ za detailnej a ambulantne presnej správy stavu svojho tela, a, samozrejme,

nezabúdajme ani na rovnako početnú skupinu poctivých hypochondrov. Huawei Watch D2 dostali certifikát regulárnej zdravotníckej pomôcky v rôznych krajinách nášho sveta vrátane Českej republiky a ďalšie pečiatky sú už na ceste.

Posledným tapas chodom v rámci Huawei eventu v krajine, ktorá si geograficky povedané umýva nohy v Atlantickom oceáne, bol prémiový tablet MatePad Pro. Aby som bol fakticky presný, tak plachtu strhli aj z MatePad 12 X, ale o tom vám viac poreferujem v samostatnom článku. V prípade Pro verzie výrobca cieľi predovšetkým na kreatívne zmysľajúcich

konzumentov, pre ktorých je prirodzený ťah ruky viac než fádne scrollovanie obrazovky. Sotva päť milimetrov hrubé, ale napriek tomu konštrukčne pevné šasi tabletu je osadené OLED obrazovkou s priam šíalenou výškou svietivosti (2 000 nitov), ale čo je ešte dôležitejšie, povrch displeja nevrhá žiadne nepríjemné odlesky. Tablet samotný bude možné, pochopiteľne, spojiť s obalom, respektíve s fyzickou klávesnicou a dotykovým perom. Práve pri tomto pere by som sa rád pozastavil s jednou technickou poznámkou. Huawei pri ňom posúva hranice snímania tlaku na 16 384, čo je o štyri tisíc bodov viac, než mala predchádzajúca generácia.

Tri dni strávené v meste módy, vášnivých siesta leňochov a výborného jedla vo mne práve aj v spojitosti s novinkami od Huawei zanechali vyložene pozitívne vibrácie. Skutočnosť, že to spoločnosť s reálnym vývojom nositeľnej elektroniky myslí smrteľne vážne a napriek tomu stíha svojím – po technologickú stránku stále jedinečným – produktom vdýchnuť dušu elegancie, je zrejmé. Ja už len dúfam, že na tejto pokrokovej ceste zotrú čo najdlhšie.

Filip Voržáček



Xiaomi prináša vylepšené smart spotrebiče pre inteligentnú domácnosť



Začiatkom jesene na európske trhy prichádza množstvo noviniek spoločnosti Xiaomi pre inteligentnú domácnosť, ktoré opäť cieľia na zákazníkov svojou praktickosťou, moderným dizajnom, výhodnou cenou a prepojitelnosťou cez aplikáciu Mi Home. Do ponuky sa okrem iných produktov dostali vylepšené smart krmidlo pre domáce zvieratá, nový odvlhčovač vzduchu, štýlový tyčový vysávač, kompaktný vysávač na roztoče a nová verzia obľúbeného ryžovaru.

Xiaomi Smart Pet Food Feeder 2

Ide o novú verziu smart krmidla pre domáce zvieratá. Medzi hlavné vylepšenia patrí väčšia, 5-litrová, plniaca nádoba na jedlo, do ktorej sa teraz zmestí až 2,5 kg granúl pre vášho domáceho miláčika. Druhou zásadnou zmenou je prítomnosť LED displeja, ktorý v reálnom čase ukazuje hmotnosť jedla v miske. Vylepšené je aj dávkovanie. Nové snímače mapujú hmotnosť zostávajúcich granúl s chybou nepresahujúcou 1 g, takže

budete vždy vedieť, kedy ich treba doplniť. Krmidlo je vybavené miskou z kvalitnej nehrdzavejúcej ocele, ktorá lepšie odoláva nečistotám. Plniaca nádoba na jedlo je utesená silikónovými časťami, vďaka ktorým ostanú granule vždy čerstvé.

Medzi praktické vylepšenia možno zaradiť taktiež zosilnený kábel, ktorý vydrží aj pokus o prehryznutie, možnosť chodu na alkalické baterky v prípade výpadku elektrického prúdu a v aplikácii Mi Home pribudli plány kŕmenia pre mačky a psy, navrhnuté tak, aby vyhovovali každému.

Krmidlo Xiaomi Smart Pet Food Feeder 2 je k dispozícii na mi-store.sk za 89,90 €.

Xiaomi Smart Dehumidifier Lite

Nový odvlhčovač vzduchu už na prvý pohľad zaujme minimalistickým dizajnom v matnej bielej farbe. Kompaktné rozmery znamenajú v praxi podstavu so šírkou 290 mm a výškou 520 mm. Celková hmotnosť

je len 11,1 kg. Srdcom odvlhčovača je 250 W elektromotor, vďaka ktorému dokáže v domácnosti odvlhčiť až 13 litrov vody za deň. Prietok vzduchu sa pohybuje na úrovni 140 m³ za hodinu a vďaka dômyselne navrhnutým komponentom je odvlhčovač veľmi tichý. Hlučnosť iba na úrovni 34 decibelov možno prirovnať k tikaniu hodín.

Je vhodný na odvlhčenie a vyvetranie posteľnej bielizne, bráni vzniku plesní a udržiava nízku vlhkosť. Pomôže aj pri rýchlejšom schnutí bielizne. Zachytávanie odvlhčenej vody zabezpečí veľká, 3-litrová nádoba a 100 cm dlhá odtoková hadica, vďaka ktorej sa eliminuje potreba neustáleho monitorovania po jej naplnení.

Ovládanie je intuitívne vďaka aplikácii Mi Home a obsahuje množstvo režimov, ktoré pokrývajú rôzne potreby odvlhčovania v domácnosti. Funguje však aj s hlasovými asistentmi Alexa a s Google Assistant.

Odvlhčovač Xiaomi Smart Dehumidifier Lite je k dispozícii na mi-store.sk za 184,90 €.



Xiaomi Vacuum Cleaner G20

Je moderný a štýlový tyčový vysávač, ktorý prekvapí svojou všestrannosťou. Modernizovaný motor s maximálnym sacím výkonom 150 AW (air wattov) prináša o 25 % vyšší výkon oproti predchádzajúcej generácii. Okrem rôznych druhov podláh tak môžete vysávať aj vankúše, matrace alebo záclony, na ktoré si posvietite prídavným LED svetlom.

K dispozícii je niekoľko vymeniteľných hubíc. Na podlahy a koberce využijete elektrickú podlahovú hubicu. Pre účinné odstránenie roztočov a lupín z matracov a vankúšov využijete špeciálnu mini elektrickú kefu s vysokou rýchlosťou otáčok až 1500 za minútu a so silným odsávaním.

Na povrch nábytku a elektroniku použijete špeciálnu kefovú hubicu 2v1 a s predĺžovacou tyčou je vhodná na záclony a



výdychy klimatizácie. O pokročilú filtráciu sa stará 12-kuželová cyklónová separačná technológia, ktorá oddeľuje prach od vzduchu a zabraňuje tak upchávaniu.

Pohon zabezpečuje 7 zabudovaných veľkokapacitnými batériami, s ktorými vyčistíte naraz celý dom. Pri vysávaní podláh sa môžete spoliehať až na 45-minútovú výdrž. S mini elektrickou kefou vydrží tyčový vysávač Xiaomi upratať až jednu hodinu.

Tyčový vysávač Xiaomi Vacuum Cleaner G20 je k dispozícii na mi-store.sk za 198,90 €.

Xiaomi Multifunctional Rice Cooker 4L

Je inteligentný ryžovar s minimalistickým dizajnom a vylepšeniami oproti pôvodnému už aj tak veľmi obľúbenému modelu. Ponúka väčší varný hrniec a až 10 programov na prípravu ryže, vrátane obľúbených druhov ako je ryžová polievka alebo Congee.

Všetko sa ovláda jednoducho prostredníctvom vrchných tlačidiel a informačného displeja. Ryžovar funguje na princípe pary, takže stačí jedno ťuknutie a za 30 minút si viete pripraviť chutnú prílohu.

4-litrový vnútorný hrniec vystačí na prípravu až 16 ryžových misiek. Novinkou je aj vylepšený dvojradový parný ventil, ktorý neustále uvoľňuje paru. Ryžovar tak pri varení Congee netreba sledovať, keďže parný ventil zabraňuje pretečeniu.

Vnútorná nádoba je vyberateľná. Nehrozí tak prilepenie ryže a vnútro sa bude jednoducho umývať.

Ryžovar Xiaomi Multifunctional Rice Cooker 4L je k dispozícii na mi-store.sk za 56,90 €.



Xiaomi Dust Mite Vacuum Cleaner

Kompaktný vysávač na roztoče je novinkou v portfóliu smart spotrebičov od Xiaomi. Roztoče sú významným faktorom pri vzniku alergických ochorení ako je dermatitída či nádcha. Ich pravidelné odstraňovanie v domácnosti je preto veľmi dôležité.

Novinka od Xiaomi využíva na čistenie matracov, sedačiek a posteľnej bielizne štyri spôsoby čistenia, ktoré možno vykonávať samostatne, alebo po sebe. Výsledkom je hĺbkové vyčistenie domácnosti a posteľná bielizeň pre pokojný a bezstarostný spánok.

Prvým spôsobom je trojzónové simultánne vyklepávanie, ktoré dosahuje až 12 000 úderov za minútu. Účinne tak vytláča a odstraňuje aj hlboko ukryté roztoče. Na sterilizáciu povrchov a likvidáciu roztočov slúži UV žiarenie s vlnovou dĺžkou 254 nm. Cyklónové sanie s výkonom 12 000 Pa (pascalov) hĺbkovo vysaje nečistoty, vlasy a prach. Posledným čistiacim procesom je sušenie horúcim vzduchom pri teplote 50 °C, ktoré odstráni vnútornú vlhkosť z posteľnej bielizne a zabráni tak roztočom v rozmnožovaní.

Samozrejmosťou je pokročilý systém štvornásobnej filtrácie, ktorý efektívne odstraňuje jemný prach, roztoče a ďalšie alergény.

Vysávač na roztoče Xiaomi Dust Mite Vacuum Cleaner je k dispozícii na mi-store.sk za 49,90 €

Huawei Watch D2 prinášajú revolučné 24-hodinové monitorovanie krvného tlaku, ktoré posúva hranice



Spoločnosť Huawei minulý týždeň v Barcelone predstavila niekoľko dlho očakávaných noviniek. Jednou z nich sú smart hodinky Huawei Watch D2, prvé lekárske certifikované zariadenie, ktoré 24 hodín denne monitoruje krvný tlak.

Predstavenie smart hodínok Huawei Watch D2 prinieslo prelomovú inováciu medzi smart hodinkami, keďže ide o prvé zariadenie so zabudovaným systémom ambulantného merania krvného tlaku na zápästí. Hodinky sú tiež vybavené systémom Huawei TruSense na rýchlejšie a presnejšie výsledky merania.

Podľa prieskumu zdravia Huawei 2023 je krvný tlak zdravotným ukazovateľom, ktorý Európanov zaujíma najviac. Okrem toho polovica respondentov priznala, že nie je spokojná so svojím zdravím. Na druhej strane 88 % používateľov uviedlo, že funkcie v smart zariadeniach určených

na monitorovanie zdravia zlepšili ich fyzickú kondíciu. To ukazuje, akú dôležitú úlohu zohrávajú smart zariadenia v každodennom živote a ako môžu pomôcť zlepšiť zdravie používateľov.

Personalizované a predovšetkým celodenné meranie

Ambulantné meranie krvného tlaku (ABPM) sa odporúča ako jeden zo spôsobov merania krvného tlaku na diagnostiku hypertenzie a následne na jej monitorovanie a liečbu.

Nové hodinky Huawei Watch D2 merajú krvný tlak v pravidelných intervaloch počas dňa a počas všetkých bežných činností vrátane spánku. Informácie získané z meraní tak poskytujú presnejší obraz o zmenách a vzoroch krvného tlaku.

Hodinky Huawei Watch D2 navyše využívajú pokročilé softvérové algoritmy, ktoré integrujú zdravotné údaje používateľa nielen z meraní krvného tlaku, ale aj z údajov o spánku a cvičení. Tieto pokročilé analýzy prinášajú presnejšie výsledky meraní, vďaka čomu predstavujú skutočný prelom v oblasti osobného monitorovania zdravia. Ich nespornou výhodou je, že máte svoje údaje vždy plne pod kontrolou – kým zdravotnícke zariadenia často nezdediajú výsledky s pacientmi, s hodinkami Huawei Watch D2 môžete svoj zdravotný stav sledovať v reálnom čase a kedykoľvek, čím získate väčší pokoj a istotu.

Hoci sú hodinky certifikovaným zdravotníckym zariadením a plnia rovnakú funkciu ako akékoľvek iné zdravotnícke zariadenie určené na meranie krvného tlaku, na hodinkách nikde nenájdete manžetu na ruku,



žiadnu krabičku na pás ani hadičku na telo. S hodinkami Huawei Watch D2 je presné meranie krvného tlaku také jednoduché a spoľahlivé, ako aj štýlové.

Odborné meranie krvného tlaku 24 hodín denne

Prístroj je vybavený vysoko presným tlakovým snímačom, miniatúrnou pumpou a nafukovacím vzduchovým vankúšom, ktorý poskytuje presné údaje o tlaku. Prístroj meria analýzu EKG beat-by-beat, monitorovanie kyslíka v krvi (SpO2), srdcovú frekvenciu, úroveň stresu a teplotu pokožky, čím používateľom poskytuje komplexnú správu zdravia, ktorá pomáha včas odhaliť potenciálne zdravotné problémy a ul'ahčuje následné lekárske odporúčania. Huawei Watch D2 umožňujú inovatívne 24-hodinové monitorovanie krvného tlaku na zápästí, ktoré využíva vzduchový vankúš, ktorý sa nafukuje a vykonáva merania v pravidelných intervaloch.

Používatelia môžu jednoducho zmerať 9 ukazovateľov, na základe ktorých si môžu vygenerovať zdravotnú správu. Tým sa identifikujú potenciálne zdravotné riziká. Medzi tieto ukazovatele patria: srdcová frekvencia, krvný tlak, kyslík v krvi (SpO2), stres, teplota pokožky, EKG, elasticita ciev, kontrola dýchania a vedomie spánku. Tieto ukazovatele môže používateľ skontrolovať v priebehu jednej minúty, na rozdiel od tradičných zdravotníckych pomôcok, ktoré si na takýto prehľad zvyčajne vyžadujú nosenie minimálne cez noc.

Huawei Watch D2 sú prvé smart hodinky s funkciou analýzy krvného tlaku Health Overview. Tá poskytuje viac ako 80 cvičebných režimov a úloh týkajúcich sa cvičenia, stravy, spánku,

hmotnosti a stresu, aby pomohla používateľovi vytvoriť zdravé životné návyky, ktoré podporujú reguláciu krvného tlaku. Komplexnú správu zdravia doplní aj monitorovanie spánku pomocou funkcie Huawei TruSense, ktorá presne identifikuje hlboký a ľahký spánok, REM, prebudenie a krátke zdriemnutie. Vďaka nepretržitému monitorovaniu môžu vysoko rizikovní používatelia dostávať následné personalizované rady od odborníkov.

Ľahkosť, pohodlie a jednoduchosť

Hoci zariadenie plní rovnakú funkciu ako zdravotnícke zariadenie, môžete s ním cvičiť a spať rovnako ako s inými smart hodinkami. Hodinky Huawei Watch D2 sú kompaktné a ľahké, čo používateľom umožňuje nosiť ich nepretržite a tak priebežne spravovať a monitorovať svoj zdravotný stav.

Hodinky majú 1,82-palcový displej s novým farebným používateľským rozhraním a 2,5D plávajúcím dizajnom.

V porovnaní s tradičnými zariadeniami na meranie krvného tlaku majú hodinky Huawei Watch D2 približne 1/5 ich šírky, 1/25 ich objemu a 1/26 ich hmotnosti. Mimoriadne úzky airbag meria len 26,5 mm.

Hodinky sú k dispozícii v dvoch farbách: čiernej a zlatej. Dodávajú sa buď s remienkom z flouoroelastoméru s mäkkou gumou, ktorý je odolný voči potu a šetrný k pokožke, alebo sú k dispozícii aj s elegantným krémovým koženým remienkom.

Používateľ si tak môže vybrať, či uprednostní remienok na pohodlné celodenné nosenie, alebo či dá prednosť štýlovejšiemu vzhľadu. Dĺžky remienkov sú k dispozícii v menších aj väčších veľkostiach, od 130 mm do 210 mm, a sú tak vhodné pre mužov aj ženy.

Hodinky Huawei Watch D2 sú kompatibilné so systémami iOS aj Android, čo umožňuje jednoduchšie používanie a prístup k zdravotným funkciám pre širšiu skupinu používateľov.

Špeciálna ponuka - slúchadlá ako bonus

Huawei Watch D2 sú v predaji na Slovensku u vybraných maloobchodných predajcov, odporúčaná cena štartuje na 399 eur.

V rámci uvádzacej akcie získate pri kúpe smart hodínok Watch D2 bezdrôtové slúchadlá Huawei FreeBuds 5i ako bonus.



Samsung predstavil nové Galaxy telefóny a tablety

FE A TAB



Začiatkom budúceho roka začne spoločnosť Samsung predávať najnovšiu generáciu svojej vlajkovej lode klasických Galaxy telefónov (reč je pochopiteľne o S25), avšak ešte než sa tak stane, ponúkne svojim verným zákazníkom cenovo dostupnejší variant oproti stále kralujúcej radu S24. Narážam samozrejme na telefón Samsung Galaxy S24 FE, ktorý som mal osobne možnosť si nedávno predčasne ohmatat a pozrieť sa na jeho špecifikácie trochu bližšie.

Uvedený model spadá do kategórie takzvanej vyššej strednej triedy, čo znamená, že cenovo bude, práve voči vlajkovým verziám, výrazne lacnejší - 8/128 GB variant vás bude stáť 749 eur a 8/256 GB o čosi viac, 809 eur. Oproti minulej generácii prichádza FE s nárastom veľkosti displeja a to zo 6,4 na 6,7 palca. Opäť ide o rovnú AMOLED obrazovku s rozlíšením 2 340 x 1 080 px, chránenu Corning Gorilla Glass Victus+,

ktorej maximálny jas dosahuje 1 200 nitov. Už na základe uvedenej cenovky očakávate správne výrazne zvýšenú ochranu proti vonkajším vplyvom, ktorá sa tentokrát zastavila na IP68.

Ďalšou novinkou je premiérové využitie čipu Exynos 2400E (4 nm), ktorý by mal podľa slov Samsungu zabezpečiť dostatočný výkon pre bežné, ale aj jemne náročnejšie procesy. Z toho, čo som mal možnosť si letmo vyskúšať počas novinárskeho odhalenia FE, vám to nateraz neviem vyvrátiť ani potvrdiť a uvidíme, ako sa mobilu bude dariť v ostrom teste. Čo som však mal možnosť jasne identifikovať, bola pokračujúca snaha uvedeného výrobcu o integráciu užitočných AI funkcií. Predmetné FE verzie telefónov dokážu na lokálnej báze pracovať s vyhladávaním vami zadaných objektov na obrazovke, s textom, identifikáciou hudby, obrázkami, videom a sociálnymi sieťami. Valná časť AI

funkcií už dokonca dokáže pochrúmať aj slovenčinu/češtinu a je otázkou času, než to bude štandardom úplne vo všetkom. Ruka v ruke s novým čipsetom bola navýšená aj kapacita parnej komory a to konkrétne o jedenásť percent. Nemalo by tak dochádzať k výraznému prehrievaniu kovového šasi s už notoricky známym nádychom prémiového dizajnu a to ani počas spustenia náročných videohier.

Na margo batérie mám pre vás dve veci: Mobil je vybavený akumulátorom s kapacitou 4 700 mAh, ktorú môžete stále dotankovať maximálne rýchlosťou 25 W (káblová) a 15 W (bezkábelová). Samsung jednoducho verí v dlhú životnosť zariadenia ako celku, čo podtrháva jeho sľub v rámci sedemročných veľkých Android aktualizácií. Na samotný záver povrchných dojmov som si nechal ešte pár poznámok na margo kvality fotoaparátov. Výrobca do trojice notoricky známych ostrovčekov, opäť

umiestnených na lesklom chrbte mobilu, integroval hlavný 50 Mpx snímač, nasledovaný 12 Mpx ultraširokouhlým objektívom a 8 Mpx teleobjektívom. V kombinácii s viac než spolaživou AI postprodukciou z toho dozaista polezú nadpriemerné snímky, čo som si čiastočne mohol overiť už počas prvého zoznamovania sa s daným hardvérom. Ešte než sa posuniem ďalej, neodpustím si menšiu poznámku na margo informácií, ktoré som vám nasypal vyššie. Akokoľvek chápem filozofiu existencie modelov FE zariadení, nemôžem sa osobne ubrániť pocitu, že by som počas kupovania nového telefónu inštinktívne siahol po najvyššom rade Galaxy S23 a cenovo tak ostal tam, kde sa bude pohybovať kvalitatívne stále zaostávajúci, aj keď úplne nový S24 FE model – to je však len môj pohľad na danú vec.

Druhá polovica podujatia v rámci odhalenia noviniek z dielne juhokórejského giganta sa týkala pomyselného strhnutia plachty zo zariadení Galaxy Tab S10+ a Galaxy Tab S10 Ultra – v predaji budú verzie s Wi-Fi aj 5G, kde cenovka tentokrát štartuje na sume 1 269 eur. Po dizajnovej stránke ide o moderne pojatý minimalizmus, plný kovu a konštrukčne odolného šasi, s tým, že S10+ bude vďaka menšej AMOLED obrazovke (12,4 palca) kompaktnější než verzia Ultra (14,6 palca). Oproti minulej generácii tu je možné cítiť nevnímať zmenšenie rámkov a ubratie na intenzite reflexného povrchu (skutočne bolo poznať, že Samsung počúva zákazníkov a z tých odleskov výrazne odobral). Inak sa pohybujeme plus mínus v rovnakých parametroch ako minulý rok. Socializovanie sa so svetom a skenovanie dokumentov je možné realizovať cez dve kamery na zadnej strane – 13 Mpx hlavný snímač a 8 Mpx ultraširokouhlý



modul. Toto platí pre oba tablety a v rámci kamier je potom jediný rozdiel na prednej strane, kde Ultra verzia disponuje dvojicou 12 Mpx snímačov a naopak Plus verzia má len jednu 12 Mpx kameru.

Prvá vec, na ktorú sa pri testovaní zameriam, bude rozhodne výdrž batérie. Model Plus je vybavený 10 090 mAh batériou, zatiaľ čo väčší Ultra model prináša až 11 200 mAh batériu. Odolnosť voči sladkej vode a prachu pri kategorizácii IP68 sa dala očakávať, rovnako tak ako podpora S Pen pera – ide o identické pero ako v minulom roku a stále si ho viete magneticky pripnúť na zadnú stranu kovového tela. Keď už spomínam pero, tak Samsung nechal v zmysle príslušenstva vyrobiť nové obaly, ale hlavne klávesnice, ktoré už v sebe priamo obsahujú znak odkazujúci na AI funkcie. Ide o identickú ponuku funkcií umelej inteligencie, o ktorej bola reč už v úvode reportáže, ktorú

si navyše, vďaka výrazne väčšiemu panelu tabletov, viete rozdeliť do viacerých okien, bez toho, aby ste stratili prehľadnosť. S10+ viete zaobstarať až s 12 GB RAM a 512 GB úložiskom a S10 Ultra vás podporí dokonca až so 16 GB RAM a 1 TB úložiskom.

Je evidentné, že tablety ako také aj naďalej prežívajú renesanciu a záujem o tento kedysi mŕtvy druh hardvéru neútlícha.

Rovnako tak neútlícha ani moja chuť pre vás otestovať všetky tie vyššie vymenované novinky z dielne Samsungu (ich predaj začína už 04.10.2024). A hoci neprinášajú žiadne revolučné novinky, nebudem ďalej zdržovať a rovno vás navnadím na sledovanie našej sekcie recenzií, kde sa skôr či neskôr vystriedajú všetky spomínané Galaxy kúsky.

Filip Voržáček



5 vecí, ktoré by ste mali vedieť o motorola razr 50



Motorola razr 50, štýlový vreckový skladací smartfón spoločnosti Motorola, priniesol po svojom uvedení na trh v júni tohto roka do rúk používateľov silu umelej inteligencie. Tu sa dozvieme, ako čo najlepšie využiť špičkové funkcie tohto zariadenia:

1. Dynamický externý displej s funkciami Google Gemini

motorola razr 50 je vybavený 3,6-palcovým externým displejom, ktorý poskytuje nekonečné možnosti, ako urobiť viac práce a vytvárať obsah. Prístup k obľúbeným aplikáciám sociálnych médií na jednom mieste, správa rozvrhu pomocou always-on displeja a prispôsobenie uzamknutej obrazovky. Funkcia Desk Display umožňuje používateľom vytvoriť si osobný šetrič obrazovky s textom alebo obrázkami a vďaka zabudovanému panelu Spotify je zmena zoznamov skladieb jednoduchá. Používatelia navyše môžu priamo z externého displeja pristupovať k aplikácii Gemini od spoločnosti Google a získať pomoc pri písaní, brainstormingu, učení a ďalších činnostiach.

2. Štýlové farebné možnosti na prednej aj zadnej strane

Nový razr 50 prichádza v módnej vegánskej koži, ktorá je mäkká, ľahko sa drží a je odolná voči škrvnám a vyblednutiu. Vďaka exkluzívnemu partnerstvu so spoločnosťou Pantone, ktorá zaisťuje štýlový a moderný

vzhľad, je zariadenie plné farieb na prednej a zadnej strane zariadenia a vyniká farebnými možnosťami Beach Sand, Koala Grey a Spritz Orange. A teraz môžete svoj vzhľad posunúť o krok ďalej tým, že ho zladíte s vlastnou tapetou, ktorú vytvorí moto ai. Stačí odfoťiť svoje oblečenie, nahráť ho do aplikácie Style Sync a získať na výber viaceré jedinečných tapiet, takže váš telefón a oblečenie budú vždy synchronizované.

3. Výkonný systém fotoaparátov s rozlíšením 50 Mpx

motorola razr 50 sa môže pochváliť 50 Mpx systémom fotoaparátov s 13 Mpx ultraširokouhľým/Macro Vision objektívom, ktorý je ideálny na zachytávanie umeleckých záberov. Vďaka funkcii Instant All-Pixel PDAF a OIS sa používatelia môžu tešiť na ostré a detailné fotografie, ktoré vždy stoja za to.

A s režimom videokamery môžu používatelia zložiť telefón a držať ho vodorovne, aby začali nahrávať, a potom pomocou palca približujú alebo zastavujú video.

4. Robustný pánt + odolný dizajn

Zjednodušená konštrukcia pántu poskytuje lepšiu ochranu pred prachom a minimalizuje záhyby a medzery. Ľahko sa otvára alebo zatvára jednou rukou,

takže je smartfón ideálny na dramatické ukončenie hovoru alebo používanie väčšej obrazovky. Vďaka funkcii Flex View môžu používatelia komunikovať, zachytávať a tvoriť z viacerých uhlov.

Podoprite ho a zažite videohovory bez použitia rúk, selfie alebo dokonca svoje osobné fotenie s funkciou Photo Booth, ktorá zachytí štyri dokonale načasované fotografie jednoduchým gestom dlane. Navyše nový model razr ponúka silnejšiu ochranu proti prachu a vylepšenú ochranu proti vode pre väčší pokoj.

5. Batéria s dlhou výdržou 4200 mAh

razr 50 je vybavený batériou s kapacitou 4200 mAh a 30W nabíjaním TurboPower1, ktoré používateľom umožňuje byť neustále v pohybe. Ponúka aj 15W bezdrôtové nabíjanie2, takže používatelia môžu ľahko nabíjať svoj telefón jednoduchým položením na nočný stolík. To zaisťuje, že môžu zostať v spojení a baviť sa bez neustáleho hľadania zásuvky.

Motorola razr 50 je štýlové, inovatívne a funkčné zariadenie navrhnuté tak, aby držalo krok so životným štýlom spotrebiteľov. Vyskúšajte nový Razr a nanovo definujte možnosti smartfónu.

Ďalšie informácie o motorola razr 50 nájdete na webovej stránke spoločnosti Motorola [tu](https://www.motorola.com).

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

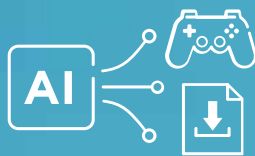
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



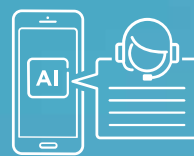
AI Mesh Optimiser



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



LOGI PLAY 2024

PRODUKTOVÉ NOVINKY A TECHNOLOGICKÉ INOVÁCIE



Značka Logitech G na Logi PLAY 2024 oznámila nové partnerstvá a uvedenie vzrušujúcich produktových novinek pre hráčov a e-športovcov.

Tato udalosť podtrhuje odhodlanie spoločnosti Logitech G posúvať hranice hráčskych technológií a podporovať komunitu, ktorá ťaží z kreativity a inovácií. Logi PLAY 2024 si ubuje niečo pro každého, od e-športovcov až po príležitostných hráčov, a zdôrazňuje odhodlanie značky Logitech G zlepšiť herné zážitky. Medzi predstavenými novinkami dominujú najmä:

Séria klávesníc Logitech G915 X

Herná klávesnica s výškou neuveriteľných 23 mm je to jedna z najtenších nízko profilových bezdrôtových herných klávesníc. Precízny dizajn dopĺňajú prémiové materiály, takže sa stáva vlajkovou loďou pre najnáročnejších hráčov a používateľov, ktorí hľadajú produkty

vyššej kategórie. G915 X je vybavená úplne prepracovanými galvanickými spínačmi (na výber lineárne, taktilné a klikacie), kde bol aktivačný bod znížený z 1,5 na 1,3 mm pre ešte rýchlejšiu aktiváciu. Zároveň je spevnená vrchná hliníková doska (z 1,2 na 1,5 mm), čím sa zlepšila štruktúrna pevnosť. Nový dizajn zlepšuje celkovú stabilitu klávesu pre lepšie a tichšie písanie a zjednodušuje prípadnú výmenu alebo prispôbenie krytov kláves, ktoré sú teraz vďaka novým materiálom ešte odolnejšie. Bezdrôtová G915 X LIGHTSPEED si zachováva pôvodnú konektivitu v troch režimoch - bezdrôtové LIGHTSPEED pripojenie, Bluetooth a káblové USB. Pri vypnutom podsvietení poskytuje klávesnica G915 X LIGHTSPEED v plnej výbave až 800 hodín výdrže batérie, alebo pri stopercentnom jase RGB až 36 hodín nepretržitého hrania, čo predstavuje dvadsaťpercentné zlepšenie oproti minulej verzii. Ešte dlhšiu výdrž až 1 000 hodín s

vypnutým podsvietením alebo 42 hodín výdrže batérie pri 100 percentnom jase ponúka kompaktná tenkeyless verzia G915 X LIGHTSPEED TKL. K dispozícii je aj čisto káblová plne vybavená klávesnica G915 X Wired s lineárnymi alebo taktilnými spínačmi.

Logitech G PRO X SUPERLIGHT 2 DEX

Nová profesionálna hráčska myš s asymetrickým dizajnom pre pravú ruku bola vyvinutá na základe viacročnej aktívnej spätnej väzby od profesionálnych hráčov najmä v tituloch ako sú Counter-Strike a Valorant. Táto super ľahká bezdrôtová myš však nie je len o ergonómii, pretože má aj úplne špičkovú technologickú výbavu, ako je napríklad komunikácia s počítačom rýchlosťou až 8 kHz (teda 8 000 údajov každú sekundu!). Úplne prepracovaný bol nový snímač HERO 2, ktorý okrem 8 kHz komunikácie teraz ponúka bezkonkurenčný výkon pri sledovaní pohybu s rýchlosťou



vyššie 888 palcov za sekundu a zrýchlením nad 88 G. Tlačidlá LIGHTFORCE kombinujú optické snímanie pre okamžitú aktiváciu a spoľahlivosť, s mechanickým komponentom pre uspokojivú odozvu kliknutia a nízku spotrebu energie. Myš je dostupná v čiernej, bielej alebo ružovej farbe.

Logitech G PRO 2 LIGHTSPEED

Toto je evolúcia ikony e-športu. Nová myš PRO 2 LIGHTSPEED posúva pôvodný obojručný dizajn hernej myši PRO Wireless (so štyrmi prispôbitelnými programovateľnými magneticky vymeniteľnými tlačidlami) na ďalšiu úroveň. Vďaka najmodernejším komponentom a vylepšeniam pre ešte vyšší výkon a vďaka inováciám v LIGHTSPEED komunikácii a novému prepracovanému HERO 2 senzoru získate precízne sledovanie pohybu v rozlíšení 32 000 DPI a viac ako 500 IPS. Na vašej ceste k víťazstvám si môžete vybrať myš v čiernej, bielej alebo ružovej farbe.

Logitech G ASTRO A50

Nová generácia bezdrôtového headsetu so základňou sa pridáva k svojmu väčšiemu bratovi A50 X, aby umožnila hráčom pripojiť sa naraz k hernej konzole XBOX, PS5 a počítaču (PC/Mac), a ovládnuť všetky tri systémy stlačením jediného tlačidla. Headset je postavený na rovnakej architektúre ako oceňovaný A50 X. Nová funkcia PLAYSYNC AUDIO bola navrhnutá špeciálne pre hráčov, ktorí chcú používať USB na bezproblémové prepínanie zvuku medzi konzolou a platformou PC a nevyžadujú prepínanie videa cez HDMI (resp. využívajú viacero monitorov súčasne). S novým A50 môžu používatelia pripojiť aj Nintendo Switch v dokovanom režime cez USB a pomocou PLAYSYNC AUDIO prepínať medzi ním a ostatnými pripojenými systémami. Bezkonkurenčnú čistotu a presnosť zvuku zabezpečia grafénové zvukové meniče PRO-G GRAPHENE a nekompromisný 24-bitový bezdrôtový výkon LIGHTSPEED. Vďaka tomu môžu hráči využívať napr. aj mikrofón s excelentným vysokým rozlíšením 48 kHz. Náhlavná súprava je vybavená prémiovými materiálmi a náušníkmi z pamäťovej peny, ktoré ponúkajú maximálne pohodlie počas dlhých herných súbojov.

Logitech G PRO X TKL RAPID

Nová ikonická verzia PRO klávesnice, ktorú hráči milujú, teraz prichádza s magneticko-analógovými spínačmi na odmknutie ďalších možností počas herných turnajov. Vďaka spolupráci s profesionálnymi športovcami z celého sveta bola navrhnutá s mimoriadne citlivou odozvou, aby pomohla odstrániť bariéru medzi vami a hrou. Káblová herná klávesnica PRO X TKL RAPID poskytuje dokonalé prispôbenie umožňujúce profesionálom vykonávať pohyby a príkazy s výnimočnou rýchlosťou a presnosťou.

Pomocou aplikácie Logitech G HUB si môžete prispôbiť parametre každej klávesy a vybrať si presne kedy a ako sa vaše stlačenie klávesy zmení na akciu – s krokom po 0,1 mm. Akčné body klávesnice a nastavenia rýchleho spínania je teraz možné upraviť okamžite aj bez softvéru, vďaka čomu je ideálna pre profesionálov z oblasti e-športu, ktorí musia konfigurovať svoj hardvér na systémoch, kde nie je povolená inštalácia ďalšieho softvéru.

Technológia KEYCONTROL umožňuje hráčom vykonávať špecifické príkazy alebo vytvárať multi-akčné kombá vo viacerých vrstvách na každej jednej klávese. Keď si hra

vyžaduje zložitú odozvu, budete mať plnú kontrolu na dosah končekov vašich prstov.

Nové spolupráce a oznámenia

Na Logi Play 2024 bolo oznámené aj viacročné partnerstvo so spoločnosťou MOMO, ktoré zahŕňa uvedenie dvoch nových prémiových volantov SIM GT 320 a SIM GT-Racer 290 navrhnutých presne podľa špecifikácií najnovšieho Logitech G RS Wheel Hub. V rámci spolupráce pridá Streamlabs novú funkciu AI Game Highlighter, ktorá využíva umelú inteligenciu na to, aby bolo zachytávanie a publikovanie obsahu inteligentnejšie, rýchlejšie a pokročilejšie než kedykoľvek predtým.

Veľkou novinkou je oznámenie, že spoločnosť Alza získala status Gaming Premium Partner, ako vôbec druhý partner Logitech v celej východnej Európe. Vďaka tomuto partnerstvu v ich portfóliu nájdete exkluzívne vybrané Logitech G produkty, ako napríklad herné konzoly G Cloud, volanty a pedále G PRO Racing alebo slúchadlá A50 X v čiernej a bielej farbe.

Predstavené novinky Logitech G sú už k dispozícii u partnerov Logitech v ČR a SR. Odporúčaná koncová cena káblovej G915 X je 199,99€, cena bezdrôtovej 249,99€ a odporúčaná cena TKL verzie je 229,99€.

Myš Superlight 2 DEX a headset Astro A50 budú v predaji iba na Alza za 169,99€. Myš G PRO Lightspeed bude exkluzívne iba u Datart za 139,99€. Klávesnica Logitech G PRO X TKL Rapid, bude dostupná až na konci roku 2024 exkluzívne len u Alza a Datart za 189,99€.

Zdroj: Logitech



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Remastery Soul Reaver



Jeden z vrcholov posledného State of Play bolo pre mnohých určite aj ohlásenie pár krát leaknutej remasterovanej kolekcie série Soul Reaver.

Hru pripravuje rovnaké štúdio, ktoré nám prinieslo skvelé remastery Tomb Raider I-III, a tak do novej verzie Legacy of Kain: Soul Reaver a Soul Reaver 2 dávame veľké nádeje. Legacy of Kain: Soul Reaver 1 & 2 Remastered prinesie vylepšené textúry, mnoho prepracovaných modelov objektov, moderné nasvietenie, novú modernú ovládaciu schému, či QoL. Ak ste hrali spomínané remastery Tomb Raiderov, určite viete, čo máte čakať. A na čo sa máte tešiť. Z videí a obrázkov môžeme usúdiť, že hra vyzerá veľmi pekne. My zatiaľ pradieme spokojnosťou. Kolekcia vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XS|X a Switch 12. decembra 2024.

Fantasian v decembri



Nová hra od tvorcu Final Fantasy definitívne opúšťa Apple Arcade. Keď svojho času vyšla na Apple Arcade JRPG Fantasian, väčšina hráčov mala hlavu v smútku, pretože najnovšia hra od tvorca Final Fantasy bola dostupná len pre úzky okruh hráčov. Všetko sa zmenilo, až Hironobu Sakaguchi opäť raz po niekoľkých dekádach spojil sily so svojou materskou firmou Square Enix, aby hru doručil aj na iné platformy. Teraz už taktiež vieme, že rozšírená verzia Fantasian: Neo Dimension vyjde 5. decembra na PC, PS4, PS5, XONE, XS|X a Switch. Fantasian je unikátny svojím grafickým štýlom, ktorý pozostáva z reálne vytvorených miniatúr, ktoré slúžili ako prostredie pre hru. Samotný Hironobu sa už chcel pobrat' na dôchodok ale spolupráca so Square ho nabudila novou silou.

Remaster série Lunar



Prekvapujúco bol počas posledného State of Play ohlásený remaster série Lunar.

Tá pozostáva z hier Lunar: The Silver Star a Lunar: Eternal Blue a tie boli od svojho prvého vydania vydané na niekoľko platforiem hneď v niekoľkých podobách. Hry pôvodne vyšli na Mega-CD, neskôr portované na Sega Saturn a v rozšírených kolekciách aj na prvý PlayStation. Vyšli aj dva remaky na GBA a PSP. Najnovší prídavok v podobe Lunar Remastered Collection je kolekcia oboch spomínaných hier vo vylepšenej pixel-artovej grafike a QoL featurami. Hry si budú zachovávať svoju tradičnú podstatu, čiže pôjde o JRPG s t'ahovými súbojmi, náhodnými bojmi, prekecávaním obyvateľov v usadlostiach či prechádzaním zamotaných dungeonov. Kolekcia remasterov vyjde na PC, PS4, PS5, XONE a Switch.

Hobiti až budúci rok



Ak čakáte na Tales of the Shire: A The Lord of the Rings Game ako na spasenie simulácií života, po tom čo sa vám Animal Crossing: New Horizons už zunovalo, vedzte, že budete musieť čakať ešte niekoľko mesiacov. Podľa informácií táto hra totižto vyjde 25. marca 2025. Hru si už mohli vopred vyskúšať herní novinári a tí sa nejavia dvakrát nadšene. PC Gamer píše, že ide o nevyužitý potenciál skvelého nápadu, Gamespot zasa doslova uvádza, že hra má pred sebou ešte dlhú cestu, aby sa z nej stal miláčik. A my? Ruku na srdce, nič iné sme po ohlásení od hry asi ani neočakávali. Do marca majú ale vývojári dost času na to, aby vyriešili aspoň niektoré z najväčších problémov hry. Zdá sa, že po Gollumovi a Return to Moria sa k nám dostane opäť len priemerná LOTR hra. Ak vôbec.

Resi 3 na GOGu



Presne tak ako sme predpokladali, po vydaní prvého Resi koncom júla a Resident Evil 2 koncom augusta sa Resident Evil 3 (tentokrát už bez podtitulu Nemesis) dostáva v pôvodnej podobe opäť na PC 25. septembra. V podstate ide o znovuvydanie pôvodnej PC verzie, ktorú Capcom vydal v roku 2000. Oproti predchádzajúcej verzii bude GOG verzia ponúkať lepšiu stabilitu, vylepšené renderovanie DirectX, možnosť hrať v okne či plnej obrazovke, integer scalling, podporu moderných ovládačov či aj lepšiu viditeľnosť kurzora myši. Nakol'ko sa tým uzatvára pôvodná trilógia, možno že by sa tvorcovia mohli posnažiť priniesť na GOG aj spin-off Resident Evil: Survivor, ktorý na PC vyšiel v roku 2002. Alebo, čo by bolo isto lepšia možnosť, rovnakým štýlom vydať sériu Dino Crisis.

Suikoden až v 2025



Aj keď až budúci rok, tak aj tak sme radi, že sa po dlhej absencii remaster pripomína, že stále existuje. Po novom vyjde už aj na PlayStation 5 a Xbox Series. Pomerne dlho vyvíjaný remaster klasických t'ahových RPG Suikoden a Suikoden II, ktoré všeobecne platia za jedny z najlepších zástupcov svojho žánru, vyjde 6. marca 2025 na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch. Iné novinky o hre Konami neprináša. A pripravte sa, dohratie oboch hier vám zaberie polku života. Alebo viete čo? Ešte pred tým, než hra vyjde, sa skúsme naspamäť naučiť plný názov remasteru. Ten totiž znie Suikoden I&II HD Remaster Gate Rune & Dunan Unification Wars. Uff... Ešte dodáme, že veríme, že prípadný úspech projektu otvorí dvere remasterom ďalších dielov série. Alebo rovno možno novému dielu?

Nový SpongeBob



Aj keď si o **SpongeBobovi**, ktorý je mimochodom v súčasnosti už dávno za zenitom, môžete myslieť čokol'vek, na motívy tejto morskej huby vynikajú výborné hry. Zábavné, farebné plošinovky s otvoreným herným dizajnom, ako keby vystrihnuté z obdobia PlayStation / PlayStation 2. Súdiac podľa informácií, najnovší diel **SpongeBob SquarePants: The Patrick Star Game** nebude výnimkou. Ako už názov hry naznačuje, hlavnou postavou tu tentokrát bude ružová hviezdica menom Patrick. Oproti predchádzajúcim hrám bude táto viac zameraná na akciu, konkrétne na ničenie všetkého, čo vidíte. Patrick je tak trocha ozembuch, ktorý sa s ničím veľmi „nepára“ a súdiac podľa videa takto bude vyzerat' aj jeho hra. Hra vyjde 4. októbra na PC a všetky súčasné relevantné konzoly.

Nová kolekcia Castlevania



Aj keď toto nie je recenzia a ani túto kolekciu recenzovať nebudeme, rozhodne vám ju odporúčame. Dôvod? Nuž prostejší ani byť nemôže. Kolekcia je proste skvelá. Pod temným názvom **Castlevania Dominus Collection** sa skrývajú tri **Castlevania** hry vydané svojho času ešte na Nintendo DS, menovite **Castlevania: Dawn of Sorrow**, **Castlevania: Portrait of Ruin** a **Castlevania: Order of Ecclesia**. Plus k tomu navyše je tu taktiež pôvodný **Haunted Castle** a jeho remaster **Haunted Castle Revisited**. Ide o prvú hru v sérii, ktorá vyšla exkluzívne iba na arkádových strojoch. Hry bežia nádhorne hladko a keďže sú to napoly porty a napoly emulované verzie, nečakajte, že si upravíte grafiku v nastaveniach. **Castlevania Dominus Collection** vyšla na PC a konzoly najnovšej generácie.

Argonaut je späť



Argonaut Games bolo vývojárske štúdio, ktoré tvorilo predovšetkým v 90. rokoch, kým neprešlo v roku 2004 do likvidácie. Počas svojho života prinieslo hráčom mnoho skvelých hier, ale zároveň taktiež aj poriadnu porciu riadnych nechutností. Na každý skvelý Alien Resurrection ako keby pripadal jeden hnijúci Catwoman. **Argonaut Games** neboli len tvorcami jednej z najlepších strielačiek na prvom PlayStatione, spomínaný Alien, ale taktiež vytvorili hlavne medzi deťmi obľúbenú sériu **Croc** a zaujali aj prvým **Star Foxom** či nápaditým dobrodružstvom **Emperor's New Groove**. **Argonaut Games** vstal znova z popola a zachovávajúc si svoje tradičné logo (len s o niečo krajšími farbami) sa pustil hneď do práce. **Argonaut Games** bude pokračovať v odkaze predchádzajúceho štúdia.

Croc dostáva remaster



Znovuzrodené štúdio **Argonaut Games** pripravuje ako svoju prvú hru remaster prvého **Croca**. Remaster bude niest' rovnaký názov ako pôvodná hra bez žiadneho ďalšieho podnadpisu typu „Remastered“ a podobne. Bude to jednoducho **Croc: Legend of the Gobbos**. Bude sa volat' ako pôvodná hra. Čo sa zremasterovanej verzie týka, vylepšený bude hlavne technický stav ako grafika či ovládanie. Pôvodná PC verzia bola svojho času kritizovaná práve za toto, čiže remaster bude mať skvelú šancu napraviť, čo sa kedysi predtým pokazilo. Síce po 20 rokoch, no ako sa vraví, darovanému koňovi sa na zuby nehl'adí. Remaster priniesie celú plejádu bonusov, vrátane **Crocpedie**, rozhovorov, artworkov a podobne. Tento milo vyzerajúci remaster vyjde na PC a všetky konzoly ešte tento rok.

Nový Fatal Run



Ohlásený Fatal Run bude reimagináciou pôvodnej hry z dôb veľmi minulých. Jej premisou bolo dostať pomocou vozidla do cieľa a vakcínu. Nebolo to ale jednoduché, pretože svet navôkol vás bola pustina spôsobená katastrofou. Zatiaľ nevieme, nakoľko sa bude príbehovo **Fatal Run 2089** držat' predlohy, ale z informácií na oficiálnej stránke je možné bádat, že ďaleko od nej sa nedostaneme. Našou úlohou bude preniesť kľúč k záchraneniu ľudstva v podobe ARC do správnych rúk. Hra ponúkne 20 levelov s vetvenými cestami a skratkami preplnenými nepriateľmi, ktorí nás budú chcieť zastaviť. Okrem plejády levelov hra priniesie aj boje proti obrovským bossom, 63 vylepšení pre naše auto a celkovo sedem áut na výber. **Fatal Run 2089** vyjde budúci rok na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch.

Ghost of Yōtei



Ak sa opýtate hráčov PlayStation, aké hry by najradšej videli pokračovanie, mnohí z nich by bez váhania povedalo **Ghost of Tsushima**. A niet sa prečo čudovať. Nebolo málo tých, ktorým učarovala tá poetika hry, veľký otvorený svet či súbojový systém. **Sucker Punch** jednoducho stvorilo dobrú hru. A sága pokračuje. **Ghost of Yōtei** bude priame pokračovanie odohrávajúce sa celých 300 rokov po udalostiach pôvodnej hry. A teda je jasné, že Jin je už dávno po smrti. Za jeho ducha hrať nebudeme. Budeme hrať za ženu **Atsu** a celý dej sa bude odohrávať na ostrove **Hokkaido**. Bude sa písať rok 1603 a ako už tušíte, táto časť Japonska nebude v moci Japoncov. Nakoľko sa hra bude odohrávať v horách, čakajte tundry, chladné počasie a nové typy nástrah. Hra bola ohlásená pre PS5.

Pokémon Snap

CVAK, CVAK



Viete, ako najlepšie zistíte, že ste starý ako petržlen práve vytiahnutý z nedel'ného vývaru? Keď si začnete prezerat' dátumy vydania hier, ktoré dnes už spadajú do sekcie retro – mimochodom, v nej sa práve nachádzate. Niečo podobné sa mi aktuálne stalo počas oprašovania (pre mnohých) legendárnej adventúry Pokémon Snap, ktorú som si osobne užíval presne pred dvadsiatimi tromi rokmi, toho času ako čerstvý stredoškólák. Je to paradox, avšak malé vreckové príšerky, čo je fakticky definícia Pokémonov, ma osobne previedli nielen mojím detstvom, vtedy ešte na Game Boy strojoch, ale súčasne aj dospelým. Fakt, že konzola Nintendo 64, kde sa uvedená exkluzivita v roku 1999 objavila, toho v zmysle softvérovej ponuky zase príliš veľ'a nepredviedla (myslené počtom titulov), spôsobil moju chuť skúšať všetko, čo sa len dá. A práve vďaka tomu som neodolal a skúsil navonok

dost' bizarný nápad s fotografovaním Pokémonov, ktorý Nintendo po boku štúdia Bandai Namco dokonca pred tromi rokmi zrecykloval exkluzívne na Nintendo Switch. Pod'me sa však spoločne porozprávaj' o pôvodnej verzii.

Začnime tým najotravnejším, čo sa spája s celým nápadom stať sa vôbec nejakým fotografom pre vreckové príšerky v ich prirodzenom prostredí. Autori sa nás už v úvode projektu Snap snažia presvedčiť o tom, že vybudovanie kariéry fotografa Pokémonov je oveľa lepšie terno než samotný tréner, každopádne, aj túto činnosť v danom univerze evidentne musí niekto vykonávať a tak to tentokrát padlo na vás. No a práve s uvedením hráča do celej problematiky sa okamžite dostaví nudný efekt okolo začlenenia do tímu profesora Oaka pre jeho región. Oak je akýsi hodnotiaci element všetkých vašich získaných fotografií a nemá problém vás doslova

zvoziť pod čiernu zem ak mu pod nos strčíte nejaký rozmazaný nepodarok. Tu si dovoľím menšiu sondou do vyššie spomínaného remaku spracovania na Switch, v ktorom sa naopak objavil nový profesor a ten bol schopný vás chváliť za každú fotku, nech už bola akokoľvek hnusná. Oak je však profesorom vo svete Pokémonov a sotva má relevanciu čoby kritik statickej fotografie.

Podstatná časť hratel'nosti stojí a padá na používaní klasického fotoaparátu. Hlavný hrdina/hrdinka, zvolíte si ho/ju pomocou klasickej šablóny, sa posadí do samočinného vozíka a počas vopred danej jazdy musí zachytiť čo najviac zaujímavých situácií okolo seba. Je to niečo ako safari s Pokémonmi, ktoré skrýva desiatky zaujímavých fantasy zvieratiek. Nie všetky druhy sa rady predvádzajú a aby ste tú plachejšiu časť dokázali dostať na svoj film, je nutné im hodiť nejaké lákadlo. Samotné

fotografovanie je spracované, dokonca aj voči súčasným trendom, viac než dobre. Nech už by sme sa rozprávali o ovládaní pomocou analógovej páčky na vidlicovom Nintendo 64 gamepade, alebo prostredníctvom žltých C tlačidiel. Jazda na automaticky idúcom vozidle je primárne z pohľadu prvej osoby a práve vtedy máte možnosť pátrať po stopách Pokémonov. Existujú tu však aj skryté cesty, do ktorých ak sa dostanete, tak kamera sa prepne do TPS pohľadu (pozn. Pohľadu tretej osoby) a máte možnosť sledovať hlavného hrdinu ako s úžasom sleduje objekty pred svojím objektívom. Znie to možno zaujímavo, ale celé nadšenie vyprchá rýchlejšie, než by ste si mysleli.



Málokto retro hry stíham pred prípravou článku prejsť celé, avšak pri tejto konkrétnej to až taký problém nebol. Na odkrytie všetkých častí pomerne skromnej mapy som potreboval niečo málo cez päť hodín „cvakania“ spúšťou. Dost' zásadný je tu však moment opakovania tých istých trás, len aby ste mohli zachytiť konkrétny druh Pokémona a posunúť sa ďalej.

Je tu niekoľko hanblivých druhov a keďže v rámci jednej jazdy môžete urobiť maximálne 60 snímok, nie vždy sa vám podarí splniť turnus stopercentne. Ako píšem, zo začiatku vás to dozaista bude baviť, opakovať a hľadať ideálne zábery, avšak postupom času sa z toho stane nezaujímavá rutina, zvlášť ak sa snažíte úplne naplniť fotoalbum tým najlepším pre danú úroveň. Čím ďalej v hre ste, o to viac špeciálnych predmetov na získanie lepších fotografií od profesora

dostanete. Postupne tak prejdete sedem úrovní, zahŕňajúcich piesočnú pláž, aktívnu sopku, pokojnú rieku, temnú jaskyňu, či slnečné údolie. Špeciálnu, záverečnú trasu nechám zámerne zahalenú rúškom tajomstva. V počte Pokémonov sa v roku 1999 nemohli trhať pochopiteľne rekordy, no napriek tomu by ste ich vlastne chceli mať viac než len 63. Ide o Pokémonov z prvej generácie, ktorá mala celkový počet 151 kusov.

Prezentácia samotná, či už tancujúcich vreckových monštier alebo okolia, je aj na dnešnú dobu stále na slušnej úrovni – špeciálne, ak máte radi ranú éru 3D grafiky. Samostatnou kapitolou však bola zábavne podaná hudba, ktorá čiastočne zjemňovala nudu z opakovania jász. Je zaujímavé, že pôvodne bola hra vyvíjaná ako projekt mimo Pokémon univerza a to pod názvom Jack and the Beanstalk. Malo ísť o vtipnú adaptáciu

známej anglickej rozprávky o Jankovi a zázračnej fazul'ke, z ktorej však neboli nikdy zverejnené žiadne obrázky, ani bližšie informácie. Tri roky pred vydaním, štúdio HAL, pochopiteľne na popud Nintendo, „prehodilo šablónu“ a z Janka bol razom fotograf Pokémonov.

Dnes sa už len môžeme domnievať, čo z pôvodnej hry reálne preniesli do Snap projektu, každopádne, aj takto bizarný môže byť niekedy proces vývoja interaktívnej zábavy. Pre mňa osobne je dnes Pokémon Snap archaickou spomienkou na študentské časy, kedy som sa domnieval, že som už konečne dospelý, aj keď dnes jasne vidím, že som bol stále len decko.

Toto je presne ten druh videohry, ktorá komerčne uspela výhradne na základe Pokémon licencie, keďže je nad slnko jasné, že ak by ste jazdili s vláčikom po prírode a fotili si vtáčiky, či iné klasické zvieratká, nikdy by hra tohto formátu nepredala takmer dva milióny kusov.

Verdikt

Po čase nezáživné fotografovanie necelej prvej sady Pokémonov, na ktoré sa dnes dá dívať sotva viac než nostalgicky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Adventúra	Výrobca: Nintendo	Zapožičal: Redakcia
----------------------------	-----------------------------	-------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafika	- Málo Pokémonov
+ Zvuk	- Rýchlo sa znuďte
+ Niekoľko bonusov	- Málo možností
+ Agresívny profesor Oak	

HODNOTENIE:



Astro Bot

REKLAMA NA DUALSENSE A FANTÁZIU



Ked' koncom roka 2020 vyšla PlayStation 5, nebolo toho veľa, čo by ste si zahrli. Ak nerátame hry z predchádzajúcej generácie. Po štyroch rokoch síce na tom sme už o niečo lepšie, nové a kvalitné IP prichádzajú čoraz pomalšie, takže obdobie sucha medzi AAA alebo AAAA hrami vypíňame menšími titulmi. Aj vtedy sme mali Astro's Playsroom, hru, ktorá skôr prezentovala schopnosti novej konzoly a hlavne jej ovládača. Dnes prišlo plnohodnotné pokračovanie a odkaz je jasný – aj keď to neviete, toto všetko dokáže Dualsense.

Po dlhšej dobe som konečne nebol skeptik a dostal som niečo na recenziu. Väčšinou sa už ani neteším, až nie som sklamaný, avšak na Astrobota som sa veru tešil. V „prvej časti“ som utopil niekoľko hodín a považoval som to za veľmi príjemnú skákačku. V konečnom dôsledku som neočakával veľa a bol som rozhodne prekvapený, čo všetko som dostal. Pokúsím sa to zhrnúť v krátkych podkapitolách.

Reklama na PlayStation

Astro Bot sa nehrá na nič viac, ako sám je. Je to skrz na skrz chodiaca reklama na playko, vlastne... ono to je hra o playku. Máme tu aj veľmi priamočiary príbeh a aj keď sa v cut-scénach nepoužívajú slová, pochopiť ho je veľmi jednoduché. Astro si spolu s tromi stovkami priateľov cestuje vesmírom v jednej veľkej lodi, ktorá sa zhodou okolností podobá na PS5. Samozrejme, celý čas to je riadna párty, až kým nenarazia na problém – dlhoročného nepriateľa, zeleného mimozemšťana (zeleného... žeby si pichli do konkurencie?) Ten spôsobí haváriu a PS5 sa rozpadne do všetkých kútov vesmíru. Vašou úlohou je nájsť nielen chýbajúce komponenty, ale aj svojich 300 priateľov.

Prezentácia Dualsense, part 2

Na cestovanie vesmírom, aj kvôli zlému stavu materskej lodi, používate ovládač

Dualsense. Mám pocit, že práve tento titul je reklama na schopnosti nového ovládača. Každé kolo žmýka z neho všetko, čo sa dá. Haptická odozva ide bomby a vývojári si dali záležať, aby každý povrch, na ktorý skočíte, mal svoj vlastný podpis. Adaptívne triggery sa nezastavia po celý čas a sú nastavované na všetko zvlášť. Gyroskop, na ktorý ste aj zabudli, že tam niekde je, využívate 5 minút a dokonca aj mikrofón je implementovaný do hry veľmi zaujímavým a hlavne zábavným spôsobom. Keby každá s tým ovládačom dokázala to, čo Astro, svet by bol krajším miestom...

Pestrý obsah

Keď som hru spustil, nevedel som, čo ma čaká a po prvých minútach som si myslel, že tak 2-3 hodinky a bude vymaľované. Veľmi som sa mýlil. Hra začne pôsobiť priamočiaro, až máte pocit, že to bude rýchla jazda. Avšak postupne začne odkrývať karty a vám dôjde nevyhnutné



– toto chvíľu potvrdá. Ak chcete hru len prejsť a ste v platformovkách dobrí, tak to potvrdá tak 6-7 hodín. Ak ale budete chcieť nájsť všetkých priateľov a puzzly, či tajných koncov kôl smerujúcich na tajné, skryté – nechcem spojlerovať – proste ak to chcete prejsť na 100%, pokojne si pridajte dvojnásobok času.

Tajomstvá a skryté veci sú všade, aj tam, kde by ste nečakali a niektoré vám odomknú zaujímavé výzvy. Navyše, žiadna lokalita sa neopakuje viackrát. Všade kam prídete, máte pred sebou úplne novú výzvu. Práve táto diverzita je jedna z najväčších bonusov v samotnej hre. Fantázii sa medze nekladú a to si autori zobrali k srdcu. Pojem nekonečný vesmír = nekonečne možností.

Krátkodobé upgrady

O čom by to bolo, ak by sa robot nedal nejako vytuningovať? Síce nie na stálo, pretože dynamika hry by sa výrazne líšila, no niektoré levely ponúknu na začiatku rôzne perky, ktoré oživia hranie. Samozrejmosťou je aj prispôbenie dizajnu samotnej planéty tak, aby bolo využitie zábavné a miestami aj

vyzývavé. Musím ale upozorniť na to, že hra je obtiažnosťou na veľmi príjemnej úrovni a zabaviť sa tak môžu aj menej zdatní hráči, ba aj deti. Postupom, ako to už býva, prídu aj väčšie výzvy, avšak, vždy to ide veľmi pozvoľna a nikdy som nemal pocit, že hra na mňa tlačí moc rýchlo. Určite to pre niekoho môže byť poriadna výzva, ale pre skúseného hráča to je perfektná oddychovka.

Odkazy na herný svet everywhere

Toto bola jedna z vecí, ktorá ma okrem samotnej rozmanitosti na hre najviac bavila. Vaši kamaráti sú totižto častokrát iné postavy z hier. Pozor, nie len od PlayStation, aj keď je pravda, že na nich je kladený väčší dôraz. Nájdete tu teda okrem Krata z God of War a aj Deeka z Days Gone či Aloy z Horizon zero Dawn, ba aj Laru Croft. Niektoré postavy sú dokonca hrateľné v istý moment, ale na to si už musíte prísť sami. Neostalo to ale pri botech samotných a na planéte, na ktorej máte základňu, existuje možnosť odomknúť si rôzne kozmetické úpravy. Medzi nimi je zmena samotnej vizáže vás, či ovládača dualsense (v hre), no je tu



aj automat, v ktorom mŕňate pozbierané mince a ktorý k nájdeným botom pridáva ich klúčové vecičky. Tie sa prejavajú aj priamo v hre, takže keď Snake z Metal Gear Solid dostane škatuľu, na mieste pri materskej lodi ho nájdete schovávať sa v nej.

Pôvodne som chcel tento titul hrať aj na PS Portal a bol by tu zrejme samotný odsek o tom, že je to možno dokonalá hra na handheldy, avšak môj Portal utrpel softvérový infarkt presne deň po obdržaní hry na recenzii. Nestíhol som sa z reklamácie vrátiť počas písania, takže ten odsek tu nebude, ALE som presvedčený o tom, že na túto platformu je hra ako stavaná.

Jediné, čo mi na tejto hre chýba, je co-op. Podľa štýlu, v akom je prevedená, je presne toto, čo by tam sadlo ako „rit“ na šerbel“. V poslednej dobe som nastavený presne na lokálny co-op či už zo Sackboy-a, alebo It Take Two a pri hraní Astro Bota, kde je ďalších 300 jeho kamarátov by to bol príjemný doplnok. Kto vie, možno v Astro Bot part 2? Sony? Stálo by to za zváženie.

Na záver vyjadrujem veľkú pochvalu vývojárom za technický stav hry. Počas 10 hodín hrania som zažil jeden jediný pád hry. Všetko frčalo ako malo, prihodil sa mi len jeden malý bug, ktorý ma síce zabil, ale bolo to 3 centimetre za checkpointom, takže mi to bolo vlastne jedno. Po spawnnutí naspäť bolo všetko ako má byť. Málokedy sa mi stalo, žeby to šlo takto hladko. Nespomínam to často ani v recenziách, pretože často chodia opravy počas písania, no tu vlastne ani nebolo treba.

Verdikt

Astrobot je takmer dokonalá platformovka pre všetky vekové skupiny bez ohľadu na skúsenosti. Nonstop po párty bažiacich botov vám bude dvíhať náladu. Taktiež rozmanitosť, s akou vývojári pristúpili k dizajnom levelov, sa len tak nevidí a kopec tajomstiev a prekvapení na každom rohu vás prilepia k obrazovke na kopec hodín.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Team ASOBI	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Rozmanitosť	- chýba lokálny co-op
+ Nenáročnosť	
+ Tajomstvá a tajnosti	
+ Odkazy na iné hry	
+ Obsiahlosť	

HODNOTENIE:

★★★★★

Frostpunk 2

KEĎ SA ZIMA VRACIA PO DRUHÝKRÁT



Keď v roku 2018 vyšiel prvý diel Frostpunku, málokto presne vedel, čo od neho očakávať. O pár dní neskôr sa však stal jednou z najlepších stratégií, aké sme doteraz mohli hrať. Hra spájala prvky budovateľskej stratégie, simulátora ekonomiky a survival žánru, ktoré vtedy dominovali hernému svetu. Navyše, na svedomí ju malo štúdio 11 Bit Studios, ktoré už predtým zaznamenalo úspech s fenoménom This War of Mine. Po šiestich rokoch sme sa teraz konečne druhého Frostpunku, ktorý má pred sebou veľkú výzvu, keďže latka bola nastavená mimoriadne vysoko – a očakávania sú ešte vyššie.

Ako to len vymyslieť...

Vo svete Frostpunku všetko zamrzlo. Extrémne mrazy zasiahli planétu a ľudstvo sa ocitlo na pokraji vyhynutia. Napriek tomu sme to nevzdali a bojovali o prežitie. Ľudia začali budovať mestá, uprostred ktorých postavili mohutné generátory tepla, čím si vytvorili šancu

na záchranu. Takto začal prvý Frostpunk, budovateľská stratégia so silnými survival prvkami. Druhý diel mal pred sebou obrovskú výzvu. Nestačilo iba nadviazať na úspech predchodcu, musel si zachovať jeho základnú esenciu a priniesť podobný herný zážitok, no zároveň pridať niečo nové. Samozrejme, s mierou, pretože prílišné inovácie by ľudia nemuseli prijať kladne. Veď to poznáte, my, hráči, sme na svoje obľúbené hry prísni, pokiaľ ide o pokračovania.

Stavba, zákony a technológie

Po novom je stavba okolo generátora o niečo voľnejšia. Vo Frostpunk 2 už napríklad nebudujete ulice a mapa mesta je rozdelená do mnohouholníkových políček. Každé z nich obsahuje buď prázdny priestor na vyplnenie, alebo nejakú surovinu, ktorú môžete vytážiť (jedlo, uhlie, ropa a mnohé iné). Ale predtým, ako tam „buchnete“ budovu na ťaženie, musíte dané políčko odmrázať a pripraviť si ho. Základné odmrázovanie

na jeden šup môžete použiť osemkrát v jednom prístupe. To znamená, že svojim ľuďom dáte odmrázať osem políček a čakáte. Následne postavíte danú budovu určenú pre dané políčko. Tie sa tiež líšia v množstve, takže musíte premýšľať trochu dopredu. Dané štvrtce potom viete rozširovať a pridávať do nich externé budovy ako napríklad výskumnú budovu, radu (koncil) a podobne.

Vo výskumnom centre skúmate (prekvapivo, však) rôzne možnosti vylepšenia budov či technológií. Nájdete tu možnosti skúmania zamrznutej pustiny, jej zákonitostí, ťažby zdrojov, rozvoja tepelného systému, infraštruktúry mesta, spoločenského systému a dokonca aj hubov. Niektoré výskumy môžu priniesť rôzne voľby, pričom jedna z nich môže určité frakcie v hre buď potešiť, alebo nahnevať.

V rade zase prerokováвате rôzne zákony. Ľudia sú chorí a chodia medzi ostatných? Vo svete Frostpunku môže aj malá chrípka



d'alšiu budovu, ktorú vylepšujete, skúmate nové vymoženosti a tak si rozširujete záber, kam viete výpravu poslať. Ale pozor! Niektoré časti zamrznutého sveta sú nebezpečné a vyslať tam skupinu pre ňu môže znamenať smrť. A áno, prieskum bol aj v jednotke, no tu je oveľa sofistikovanejší a hru prakticky rozširuje míľovými krokmi vpred.

Frakcie a politika

Tým, čím je Frostpunk 2 najzaujímavejší, sú práve frakcie a politika. Už príbehový režim obsahuje niekoľko prednastavených frakcií a pokiaľ sa rozhodnete hrať Utopia Builder, čo je vlastne taký nekonečný režim, pribudne ešte niekoľko ďalších. Každá má svoj vlastný politický názor

spôsobiť katastrofu. Zavediete karanténu, alebo začnete chorých označovať? Môžete prijímať zákony týkajúce sa prežitia, mesta, spoločnosti a pravidiel. Každý zákon vás nasmeruje k určitému typu vládnutia. Samozrejme, vaše rozhodnutia ovplyvňujú aj frakcie v meste. Môžete si napríklad upevniť svoju moc a viesť mesto až k totalitnému režimu. Na to však budete potrebovať priazeň frakcií, aby ste si takéto kroky mohli dovoliť.

Okrem mesta preskúmavate aj okolie, kde sa vyskytujú rôzne zaujímavosti. Nájdete napríklad dedinku, ktorá vám vie priniesť dostatok rýb, alebo sa vám možno podarí objaviť potrebné suroviny. Na preskúvanie, samozrejme, potrebujete





a pohľad na svet. Niektoré sa chcú prispôbiť nekonečnej zime, iné sa ju snažia poraziť. Ako asi tušíte, každá frakcia stojí na rôznych stranách spektra. Niektoré názory sa môžu prekryvať, iné sú úplne nezlučiteľné. Ak prijmete jeden zákon, môže to nahnevať jednu frakciu, zatiaľ čo druhú tým potešíte.

Celá vaša populácia sa skladá z určitého počtu ľudí a frakcie v nej majú zastúpenie. A hoci niektoré z nich sú malé a bezmocné, časom vedia narásť a narobiť šarapatu, ak ste ich ideu dlhodobo neuznávali. Keď ich potom poriadne nahneváte, začnú protestovať a robiť nepokoje v meste. Naopak, ak niektorú frakciu hýčkate a opatrujete, odvd'ačí sa vám organizovaním podporných zhromaždení. Počas prijímania rôznych zákonov môžete frakcie ovplyvňovať. Nechcú hlasovať za daný zákon, ale sú ochotní hlasovať za niečo vymeniť? Tak im postavíte budovu, ktorú chcú a oni vám ho odklepnú. Niektoré zákony sú bežné, inými si viete parádne upevniť moc, že nebude tak jednoduché vás zosadiť a dokážete si prijímať prakticky všetko, čo chcete. Napríklad

potom môžete nerozhodným „poslancom“ prstom ukázať, ako majú voliť, čím však dokážete nahnevať frakciu, ktorá s týmto zákonom nesúhlasí, takže všetko s mierou.

Graficky hra vyzerá skvelo

Úmyselne som si taktiež znova pustil prvý Frostpunk, aby som si pripomenul, ako vyzeral. Už v tom čase bol vizuálne nádherný, no teraz tvorcovia nasadili korunku krásy. Okrem sledovania svojho mesta môžete teraz pozorovať aj iné (založené outposty), ktoré sú graficky spracované s rovnakou starostlivosťou ako vaše hlavné mesto. Celá hra sa tak rozrástla do podstatne väčšieho celku. Zlepšením prešli aj používateľské rozhranie, animácie a mnoho ďalších detailov. Ak si Frostpunk 2 nastavíte na najvyššie grafické detaily, vaša grafická karta dostane naozaj zabrat'. Testoval som ho na počítači s AMD Ryzen 5 3600 a Nvidia RTX 2070 na Ultra detailoch a fičala parádne. Seknutie som zaznamenal iba vtedy, keď som zoomoval preč z hlavného mesta a hra pravdepodobne načítavala iné časti.



Aj tu sa nájdú malé chybičky

Zo začiatku som si však všimol pár vizuálnych bugov, ktoré ma iritovali. Išlo o detaily, no vedeli pomerne nahnevať. Napríklad na nejaké políčko nešlo poriadne kliknúť, pri rozširovaní niektorých častí mi zvýrazňovalo inú časť a podobne. To všetko je možno už teraz opravené, ale počas recenzovania to nebolo príjemné. Navyše, príbehový režim je vstupnou bránou a obrovským niekoľkohodinovým tutoriálom, ktorý je pomerne ťažký aj na nižšej obtiažnosti. To však napokon neprekáža, metódou pokus-omyl na to prídete, hru viete neustále ukladať, vracat' sa späť v čase a naprávať svoje chyby, pokiaľ viedli ku katastrofe.

Problém však je, že tutoriál, ktorý vás vedie tým, čo máte práve robiť, je veľmi neintuitívny a nemôžete sa naň spoliehať. Síce vám ukáže, že máte niečo urobiť, ale už vám nepovie, že predtým možno potrebujete postaviť ďalšiu budovu. Odkiaľ to teda mám vedieť? Dokonca som zažil komickú situáciu – po postavení koncilu je prvý zákon ten, že vás mesto zvolí za správcu. To je samozrejme, v poriadku. No stalo sa mi, že ma neodhlasovali a hra sa mi skončila. Hoci tento prvok považujem za zaujímavý, udialo sa to hneď na začiatku, kde ma tutoriál mal učiť, ako Frostpunk 2 hrať. Tu by si tvorcovia mohli dať viac záležať a to prvé hlasovanie jednoducho naskriptovať.

Záverečné hodnotenie:

Napriek niekoľkým drobným nedostatkom je Frostpunk 2 vynikajúcou survival stratégiou, ktorá úspešne nadväzuje na svojho predchodcu a dôstojne pokračuje v jeho odkaze. Ak ste si obľúbili prvý diel, druhý by vám určite nemal uniknúť. Prináša množstvo vylepšení vrátane príbehového režimu, ktorý vás prevedie celým herným systémom, aby ste potom mohli hrať „do aleluja“ v režime Utopia. Frostpunk 2 je jednoducho titul, ktorý si musíte vyskúšať. Len pozor, ide o pomerne náročný kúsok.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival stratégia	11 Bit Studios	11 Bit Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbehový režim	- tutoriál
+ novinka	v príbehovom režime
+ zameranie na	je katastrofálny
politiku je výborné	- vizuálne
vylepšenie	a logické bugy

HODNOTENIE:



NBA 2K25

DÁMY A PÁNI, OBUJTE SI VAŠE JORDANY, PRICHÁDZA ĎALŠÍ ROČNÍK BASKETBALOVÉHO ŠIALENSTVA



September je v plnom prúde, spevák Green Day už dávno zobudili a my sa už istú chvíľu pozeráme na zúbok novému ročníku NBA 2K. Veru tak, ani tento rok to jednoducho nejde bez tradičnej nálož športový titulov. Medzi najobl'úbenejšie už dlhé roky patrí aj basketbalový simulátor od štúdia Visual Concepts a právom – prevedenie samotného športu je opäť na kvalitnej úrovni. Žiaľ, v prípade 2K25 nájdeme aj niekoľko záležitostí, ktoré zážitok zhadzujú trochu dole. Ale pod'me pekne postupne.

Najväčšou novinkou, ak na chvíľku posunieme do úzadia marketingové vyhlásenia a zmeny na prvý pohľad takmer neviditeľné, je v prípade NBA 2K25 dozaista to, že hráči na PC konečne nie sú považovaní za druhotriednych a dočkali sa rovnakej verzie hry ako ich kolegovia vlastníci PS5 a XSX. „Current-gen“ zážitok dorazil aj na stolné počítače a laptopy a čo sa týka basketbalu, ten rozdiel pocítite. Ak ste posledné roky hrali sériu iba na PC,

asi si budete neveriacky pretierať oči. Pochválím aj technickú stránku portu, ktorý bežal veľmi dobre a hoci sa na začiatku vyskytlo zopár maličkostí, ktoré to občas kazili, rýchlo zmizli.

Zmeny a agresívne mikrotransakcie

Hrateľnosť, resp. samotný basketbal sú opäť vynikajúce. Nečakajte obrovské zmeny, tvorcovia skôr pokračujú v trende nastolenom minulý rok, keď pridali systém ProPlay. Ten im umožnil vytvoriť verné animácie tých najväčších hviezd NBA na základe reálnych záberov, pričom v 2K25 prinášajú neuveriteľných 9-tisíc nových animácií, ktoré ešte viac pridávajú na realizme. Viem, že to znie ako vyhlásenie priamo z tlačovej správy od vydavateľa, ale ako každoročný hráč série vidím, že hrateľnosťne sa naozaj posúva (hoci pomaly) a tieto novinky sú jedným z hlavných dôvodov. Okrem toho sme sa dočkali aj vylepšení v oblasti obrany (hra je tak o čosi pomalšia a taktickejšia,

chválím) a zmien pri strelbe, kde si viete vybrať z viacerých modov. Práve strelba mi spočiatku robila najväčší problém a priznám sa, že doteraz som si úplne nezvykol, ale beriem to tak, že to sa časom zmení. Vývojári nenápadne tlačia na hráčov, aby všetci prešli na strielanie analógovou páčkou, tak uvidím, kam to až povedie a čo nás v tomto smere čaká v budúcnosti. V každom prípade, za hrateľnosť dávam opäť veľký palec hore.

Z mnohých módov, ktoré NBA 2K25 ponúka, vyčnieva kariéra. Ako už vyplýva z názvu, vytvoríte si vlastného basketbalistu a budete sa usilovať splniť si detský sen mnohých z nás, aby ste sa stali druhým Michaelom Jordanom (meno basketbalistu, ktorého ste kedysi obdivovali, si môžete dosadiť vlastné). Vzhľadom na široké možnosti pri tvorbe basketbalistu to vie byť naozaj zábava. Môže sa z vás stať typický rozohrávač, ktorý síce nie je veľmi vysoký, za to je rýchly, vie strieľať trojky a jeho pasy vždy nájdú cieľ. Alebo skúsíte ísť v



šl'apajach Kobeho Bryanta a bude z vás mašina na body, ktorej kl'účové chvíle nastávajú v záveroch zápasov? Prípadne sa z vás môže stať moderný center, ktorý nemá problém hrať pod košom aj na perimetri a cudzie mu nie sú ani chytré prihrávky. Fantázie sa medze nekladú a je iba na vás, čo vás bude baviť najviac. Vytvoreného hráča si ešte predtým, ako naplno vhupnete do víru NBA, môžete vyskúšať, takže sa nebojte experimentovať. Potom už prichádza na rad zábavný kolotoč v podobe tréningov, rozhovorov, zápasov a vylepšovania basketbalistu, jednoducho to, čo máme tak radi. Zmien nenájdete veľa, je tu nový príbeh a, chvalabohu, zmizol systém zhoršovania tzv. „badges“, ktoré výrazným spôsobom ovplyvňujú vaše štatistiky.

Potiaľ to je všetko v poriadku. Mód je už niekoľko rokov kombináciou offline a online zážitkov a v tomto prípade ešte musím pochváliť fakt, že online hub MyCity tentokrát nie je tak zbytočne veľký a jeho rozloženie je o čosi lepšie. Žiaľ, znamená to, že kariéra je opäť mimoriadne naviazaná na mikrotransakcie.

Nemusíte si ich kupovať, dá sa to aj bez nich, ale potom sa z toho stáva nesmierny grind. Každý totiž začína na hodnotení 60 a pokiaľ človek chce byť ako tak kompetentný, aby to bola čo najväčšia zábava a aby sa mohol zapojiť aj do online zápolení, je fajn mať hodnotenie aspoň 80. A to vás bude stáť buď desiatky hodín, alebo aspoň 40 eur. Hernú menu, za ktorú si vylepšujete hráča, síce dostávate za dobré výkony v zápasoch, za plnenie bočných úloh a za ďalšie maličkosti, množstvo je však mále a stále na vás vyskakuje ponuka zakúpiť si ju za reálne peniaze. A verte mi, existuje veľa ľudí, ktorí to tak aj

urobia. Potom nastane situácia, že sa po pár odohraných zápasoch vydáte do MyCity, uvidíte ostatných ľudí s hodnotením aspoň 90 a pochopíte, že proti nim nemáte šancu. Rozumiem, že cesta za úspechom nie je jednoduchá a keď sa chcete stať najlepším z najlepších, mala by to byť výzva, ale na druhej strane, o čom to je, keď ju niektorí jednoducho preskočia, pretože sa neštítia siahnúť do peňaženky?

MyTeam na rázcestí

No a potom tu máme MyTeam, v ktorom zbierate kartičky basketbalistov a vytvárate si tak svoj vlastný fantasy tím, kde sa v základnej päťke môžu stretnúť LeBron James, Michael Jordan a Wilt Chamberlain. Vrchol popularity a zábavy dosiahol počas pandémie, žiaľ, vývojári sa potom akoby rozhodli, že pokazia všetko, čo môžu. Príkladom je minulý rok, keď sa akoby usilovali do módu vložiť všetky protizákaznícke praktiky, ktoré poznajú. To, že odstránili aukčný dom, kde ste si mohli kúpiť kartičky od ostatných hráčov, ľudia tak nejak predýchali, pretože prvé

mesiace ste si všetkých nových hráčov mohli zaobstaráť v tzv. „Players Market“ za ceny určené vývojármi, pričom k dispozícii bol aj dostatok možností, ako získať kartičky zadarmo. Žiaľ, kdesi po februári začali pribúdať hráči, ktorých ste si na tomto trhu nevedeli kúpiť. Ak ste ich chceli získať, jediná možnosť bola prostredníctvom balíčkov... čo znamená gambling a míňanie skutočných peňazí, veru tak. A to sa tiahlo až do konca herného cyklu. Čerešničkou na torte bolo, keď na poslednú chvíľu odstránili Kobeho Bryanta ako hlavnú odmenu za zbieranie kartičiek. Dôvod? Nikdy sme sa ho nedozvedeli. MyTeam bol teda minulý rok veľkým sklamaním, čo si uvedomili aj vývojári, ktorí sa teraz znovu usilujú získať dôveru hráčov. To ale bude obrovská fuška a obávam sa, že tie najlepšie časy a ľudia sa len tak nevrátia. Vidieť to už na malom množstve kartičiek v aukčnom dome, keď toho najlepšieho basketbalistu z aktuálneho dropu vidíte až po niekoľkých minútach. Výrazne väčším problémom však je fakt, že hranie nie je odmeňujúce.

Za samotné zápasy dostávate menej hernej meny, jednotlivé módy už neponúkajú odmeny po každom vyhnanom zápase, ale až po niekoľkých a oproti 2K24 sú naozaj smiešne. Pár slušných výziev za týždeň to nezachráni. Vo výhode tak sú opäť tí, ktorí majú obrovské množstvo voľného času, alebo tí, ktorí siahnu po kreditnej karte a budú si kupovať balíčky, pokiaľ im z nich nevypadnú tí najlepší basketbalisti. Je to obrovská škoda, pretože naozaj vidím potenciál, aby MyTeam baval celý ročník. V minulosti sa to totiž darilo.

Tona zábavného obsahu

Okej, okej. Po predchádzajúcich odsekoch to musí vyznieť, akoby NBA 2K25



nestála ani za deravý groš, to však nie je pravda – len som frustrovaný z mnohých rozhodnutí tvorcov za posledné roky. Ak si totiž odmyslíme vyššie spomenuté problémy, stále ide o zábavný titul plný výborného obsahu.

Aj tentokrát máte na výber z bohatého menu módov. Nováčikov poteší rozsiahly tutoriál, ktorý im dôkladne vysvetlí mechanizmy hry a ponúkne aj priehrštie minihier, kde si svoje práve nadobudnuté znalosti dokážete otestovať.

Môžete si taktiež zahrať obyčajný zápas, v ktorom sa proti sebe postaví napríklad legendárni Boston Celtics z roku 1986, kde prím hrali Larry Bird a Kevin McHale, a dominantní Los Angeles Lakers na čele s Kobem a Shaqom. Pokiaľ chcete skúsiť niečo iné, k dispozícii je aj ženská WNBA s Caitlin Clark, prípadne verzia street basketbalu, kde si môžete zahrať aj jeden proti jednému.

Samozrejme, zabudnúť nesmiem ani na kráľovské módy MyGM a MyNBA Eras, v ktorých nadšenci každoročne strávia stovky hodín. V prvom menovanom sa chopíte roly generálneho manažéra jedného z tímov, pričom v tejto úlohe sa budete starať o jeho každodenné potreby.

Čakajú na vás napríklad rozhovory s hráčmi a majiteľom a plnenie ich prianí, nastavovanie tréningov, sledovanie nádejných basketbalistov, zlepšovanie zostavy, predlžovanie kontraktov a v konečnom dôsledku aj koučovanie samotných zápasov.

K tomu si treba pripočítať aj ľahké RPG prvky v podobe vylepšovania štatistík vašej postavy a pred sebou tak máme zaujímavý mix. Čerešničkou na torte je potom MyNBA Eras, čo



je v podstate MyGM, akurát s oveľa väčšími možnosťami úpravy. Zmeniť môžete takmer všetko, čo znamená, že si dokážete prispôbiť zážitok – môže byť ultrarealistický, kde vám súper aj samotná hra nič nedarujú, ale aj úplne fantasy. Tam zas nie je problém upraviť hociktorého hráča či zmeniť rozhodnutie oponentov. Eras v mene módu zas znamená, že k dispozícii máte viacero verne spracovaných historických období, počas ktorých môžete začať vašu kariéru manažérskeho poloboha. Jednoducho paráda.

Verdikt? Môže byť!

Ako každý rok, mimoriadnu pochvalu si zaslúži audiovizuálna prezentácia. Na NBA 2K25 sa opäť výborne pozerá a keď potom vo foto móde sledujete všetky detaily, ktorými disponujú basketbalisti aj samotná aréna, je to naozaj obdivuhodné. Pripočítajte si k tomu autentické zvukové efekty, veľmi dobrý a profesionálny komentár, realistickejšie animácie hráčov a môže sa stať, že neznalé oko si spletie videohru s realitou. Áno, občas

si všimnete grafické anomálie a drevené animácie, ale je ich menej ako minulý rok.

Nový ročník oblúbeného basketbalového simulátora je opäť premrhanou šancou, ako sériu posunúť ešte ďalej. Aby ste ma nechápali zle, prevedenie basketbalu samotného je dobré a ak ste doteraz nemali s NBA 2K česť, určite budete spokojný, pretože až na malé výnimky pre vás tvorcovia pripravili množstvo skvelého obsahu, ktorý zabaví.

Ako pravidelný hráč však hľadáť novinky lupou a nespokojný som znovu aj s mikrotransakciami, ktoré kritizujem rok čo rok a zdá sa, že snaha vytriasť z vás aj posledné euro je čoraz väčšia. A to je škoda, pretože si pamätám obdobie, keď to nebolo takto okaté. V konečnom dôsledku nakoniec dávam štyri hviezdičky, pretože aj napriek mnohým výčitkám je to stále skvelá zábava. Čo to bude nabudúce, uvidíme.

Záver

NBA 2K25 je kvalitná basketbalová záležitosť, ktorá, žiaľ, urobila pár zbytočných chýb a tie mi nedovoľujú odporučiť ju na 100%. Nováčikovia a hráči na PC však určite neobanujú

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	Visual Concepts	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Veľké množstvo skvelého obsahu	- Obyčajný hráč si zmeny až na malé výnimky nevšimne
+ Basketbal je ešte lepší ako minulý rok	- Mód MyTeam
+ Stále výborný audiovizuál	

HODNOTENIE:



World of Warcraft: The War Within

DVE DEKÁDY HERNÝCH ZÁŽITKOV



Už je to dvadsať rokov. Dvadsať rokov! Neuveriteľné, že World of Warcraft má za sebou celé dve dekády. Pre mňa je to ako jemné pripomenutie, že čas neúprosne beží, pre tvorcov je to však znamenie ich obrovského úspechu. Ved' ktorá hra sa dokáže udržať na vrchole tak dlho a neskončiť v červených číslach? A navyše, každé dva roky nám vývojári prinesú čerstvé príbehy, lokality a záplavu noviniek v podobe rozšírení. Nezastavila ich ani pandémie a teraz prichádza ďalší veľký míľnik. Bude nový datadisk skutočne hodný oslavy 20. výročia?

Inovácií je tu kopec, len ich treba hľadať

Nové rozšírenie s názvom The War Within prichádza práve v čase, keď WoW oslavuje už spomínané výročie. Tvorcovia z Blizzardu nechceli fanúšikov sklamať a tak stavili na istotu, čo znamená, že neprekvapili úplne radikálnymi inováciami, ale rozšírili to, čo hráči už milujú a poznajú. Pre

mňa je každé nové rozšírenie malým sviatkom, najmä keď sa dočkáme novej rasy alebo triedy. V predposlednom rozšírení to boli Dracthyrovia, starobylá rasa, ktorá kombinuje ľudské a dračie prvky. Zaujímavá voľba, aj keď ja som to trochu pokašľal, keď som svojho draka pomenoval Towdie. Predstavte si neohrozeného bojovníka dračej rasy, ktorý si hovorí Towdie... no, mohol som ho nazvať ešte Zdeno, ale to už nezmením.

Pod'me však späť k aktuálnemu rozšíreniu. The War Within prináša množstvo menších, ale zato veľmi príjemných noviniek, ktoré vylepšujú celkový zážitok z hry. Funkcie ako Delves dungeons, Warbands či možnosť prechádzať dungeons s NPC postavami sú dokonalou ukážkou toho, ako Blizzard dokáže hru jemne doladiť bez toho, aby narušil jej hlavnú esenciu. Je to presne ten typ vylepšení, ktoré hráči ocenia – nič drastické, ale presne to, čo robí zábavu ešte plynulejšou a pútavejšou.

Roboticko-titánoví trpaslíci?

V novom datadisku nám Blizzard prináša rasu Earthen. V podstate ide o trpaslíkov, ktorých ukuli samotní Titáni, takže ich vzhľad je niekde na pomedzí stroja a Dark Iron trpaslíka. Ak ste na chvíľu zaváhali a premýšľali, či je tu nejaký rozdiel, nie ste sami. Dark Iron trpaslíci, ktorí boli pridaní v podstate iba nedávno, sú skutočne inou rasou, no ak mám byť úprimný, Blizzard si tu príliš veľa kreatívnej námahy nedal, pretože Earthen a Dark Iron trpaslíci sú si až nápadne podobní. A to radšej ani neotvorím tému Mechagnomov... No a aby som to nakoniec „zaklincoval“, jednu z mála inovácií tejto novej rasy je možnosť dať ženskej postave bradu. Áno, čítate správne. Ach.

Teraz sa pod'me pozriete bližšie na zúbok tejto novej rasy. Majú zaujímavé rasové traits, pričom ich hlavný nesie názov Azerit Surge. Ten vie udeliť poškodenie ohňom, vyliečiť spojencov a ešte udeliť dodatočné poškodenie nepriateľovi s najvyšším



zdravím, ktorého predtým zasiahlo. Taktiež majú o dve percentá väčšiu šancu nájsť dodatočne materiály. A keďže ste takí poloroboti, nekonzumujete jedlo, ale drahokamy, ktoré vám prinesú nejaké tie vyššie štatistiky. Mimochodom, bolo by celkom vtipné, keby tvorcovia do hry pridali minerálnu vodu, aby sa mohli Earthen konečne napit' (prosím potlesk za vtip). A aby som nezabudol, nová rasa má základné brnenie zvýšené o 10% a za prieskum novej lokality dostanú viac skúseností.

Každá trieda má teraz klasický strom vlastnosti a každá navyše dostane prídavný strom – Hero Talents, ktorý zlepšuje postavu ešte viac. Povolania sa tiež dočkali jemných úprav, pričom niektoré boli prevzaté z predchádzajúceho datadisku.

Funkcia Warbands zas ponúkne hráčovi možnosť zdieľať reputáciu a odomknuté cesty, prenášať si rôzne currencies medzi postavami, ktoré sú súčasťou Warbands, prípadne odomknúť banku, kde viete zdieľať veci s ďalšími svojimi postavami. Je to super, otravné posielanie vecí a peňazí tak naberá dych minulosti.



Dungeony naše každodenné

Ako predtým, aj v tomto datadisku sa dočkáme nových dungeonov, ktoré sú veľmi dobré nadizajnované. Na začiatok je ich celkovo osem, pričom prvé štyri slúžia počas levelovania na maximálnu úroveň 80 a ďalšie štyri sú zas určené práve postavám na maximálnej úrovni.

Trochu ma sklamalo, že niektoré dungeony nie sú priamo napojené na hlavnú dejovú linku a aby ste ich pochopili, často sa musíte pustiť do vedľajších dejových liniek. Nie je to mínus, avšak ani plus, keďže občas chceme niektoré úlohy proste ignorovať, lebo ma daná lokalita nebaví. Mimochodom, dungeony viete prejsť aj sólo s nehrateľnými NPC, ktoré vám budú pomáhať. Toto sa môže javiť ako veľký klad pre hráčov, ktorí neznášajú, keď sa iní hráči príliš ponáhľajú. Na druhej strane dúfam, že lenivosť niektorých ľudí neprerastie do faktu, že prestanú hrať dungeony v režime pre viac hráčov. To by bola obrovská škoda. Samozrejme, vývojári nezabudli ani na nové lokality. Tentokrát sa príbeh odohráva v Khaz Algar, ktorý je

rozdelený do štyroch zón – Isle of Dorn, The Ringing Deepes, Azj-Kahet a Hallowfall. Skvelé je, že nové zóny sú hrateľné nielen horizontálne, ale aj vertikálne. Prakticky ide o rozsiahlu podzemnú mapu plnú rôznorodých prostredí. A pokiaľ sa obávate, že budete celý čas zatvorení v tmavých jaskyniach, nemusíte mať strach. Čakajú na vás unikátne lokality a veľké prekvapenia, ktoré určite rozbijú stereotyp podzemného sveta.

Endgame vo forme Delves

Delves sú v podstate špeciálne preskúmovacie dungeony, inak povedané scenáre pre dvoch až piatich hráčov, v ktorých sa prebije rôznymi úrovňami a získate zaujímavé odmeny. Čím vyšší tier, tým je náročnejšia obtiažnosť, pričom maximálna úroveň je 11. Nečakajte však, že sa budete môcť navzájom „pret'ahovať“, úroveň tímu sa totiž prispôbuje najslabšiemu článku, čiže výzva je nastavená férovo. V podstate sú to klasické dungeony, len v novom formáte a viac prispôbené bežným hráčom, ale stále dostatočne náročné aj pre „hrotičov“. Znie



to super, že? Mierne ma však znepokojil fakt, že hlavnú kampaň som dohral pomerne rýchlo. Pevne teda verím, že tvorcovia časom budú pridávať ďalší obsah tak, ako to bolo doposiaľ. A neurazil by som sa, keby možno aj v trochu väčšom objeme.

Na hru sa dá aj pozerat', aj prinesie skvelý príbeh

Graficky by sa dalo povedať, že WoWko ostalo zaseknuté v minulosti, ale ak sa pozrieme bližšie, odhalíme množstvo detailov, ktoré stoja za to. Postavy sú krásne vymodelované a svet je plný farieb a atmosféry. Jasné, nečakajte realistickú grafiku, World of Warcraft sa nikdy netváril, že sa o to snaží. In-game grafika je však natoľko prepracovaná, že ju vývojári začali používať aj v niektorých cutscénach... a práve tu to občas škripe. Niektoré z nich

sú komické, nedotiahnuté a pôsobia ako robené na poslednú chvíľu. Niekde sa len usmejete, inde si budete trieskať hlavu o stôl, pretože vyzerajú naozaj amatérsky. Ale potom príde na rad filmová cutscéna a všetky nedostatky tvorcami okamžite odpustíte. Tie sú nádherné, dokonale zvládnuté a jednoducho geniálne.

Čo sa týka príbehu, ten je za posledné datadisky asi môj najobľúbenejší. Pri predchádzajúcich mi prekážala až nadmerná božskosť (Shadowlands), pri Dragonflight zas absolútne nevyužitý potenciál, ktorý tam bol. V The War Within už od prvých videí opäť vidím svojich obľúbených hrdinov prežívať možno jednoduchšie, no zato lepšie spracované príbehy. Presne tak, ako to bolo kedysi. Dúfam, že sa dej časom vyvinie ešte viac tým správnym smerom. Mimochodom,

celej tejto fúzii peknej grafiky a príbehu pomáha aj skvelo spracovaná hudba, ktorá naozaj sedí do každej situácie.

Záverečné hodnotenie:

World of Warcraft sa tentokrát vracia nohami pevne na zem. Príbeh je síce epický a nádherný, no na rozdiel od minulých rozšírení vás The War Within neťahá do božských sfér a ani z vás nerobí napríklad nadpozemskú bytosť v ríši mŕtvych. Tento raz opäť riešite bežné, ale nemenej hrdinské úlohy, ktoré sú náročné a zároveň plné hrdinského ducha.

A príbeh si zároveň znovu drží svoju úroveň a napätie. Aj keď si tvorcovia mohli dať viac záležať na cutscénach, aby nepôsobili ako animácia pri krájaní zemiakov, datadisk už od začiatku sľubuje, že si ho hráči obľúbia. Pri posledných rozšíreniach to tak celkom nebolo, no tu to vyzerá na návrat k tomu, čo robí WoWko takým skvelým.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
MMORPG	Blizzard Ent.	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborne napísaný príbeh	- nová hrateľná rasa je bez akejkoľvek fantázie
+ Delves vyzerajú zaujímavo	- niektoré ingame cutscény sú otravné
+ Warbands je skvelá funkcia	

HODNOTENIE:



Warhammer 40,000: Space Marine 2

NAJVÄČŠIE HITY Z ROKOV 360-TKOVÝCH



Guilty pleasure. Tak sa v mojom ponímaní dá označiť prvá Space Marine hra. Áno, nebola bez chýb, no absolútne jej nechýbala duša. To je to, keď cítite, že vývojárom záležalo na produkte, ktorý vytvárajú. Tragické bolo, že sme sa nedočkali pokračovania – až doteraz.

Hoci... ide o celkom zvláštne pokračovanie, pretože na hre nepracovali pôvodní vývojári z Relicu, ale štúdio Saber Interactívne, ktoré vytvorilo napríklad World War Z. Na papieri je to zvláštna kombinácia, no zároveň taká, ktorá v praxi funguje takmer dokonale.

Keďže ide o pokračovanie, opäť sa chopíme postavy Titusa, aj keď až o niekoľko desaťročí po udalostiach z jednotky. Titus si totiž odpykáva svoj trest za svoje skutky, ale všetko sa zmení po tom, čo jeho misia nedopadne podľa predstáv. Jeho znovuoživenie mu prinieslo druhú šancu a taktiež aj možnosť preskúmať, čo sa vlastne stalo. A to všetko počas invázie rasy Tyranids.

Ak by som mal jednoducho a výstižne charakterizovať Space Marine 2, tak by som použil prirovnanie s titulmi z čias Xbox 360. Vtedy ste dostali mäsitú porciu hry plnú rôznorodých módov, ale zároveň hry, ktorá v prvom rade vie, čo chce pre hráča vytvoriť. Nemá záujem vytvoriť obrovský, no generický otvorený svet. Vie, aký príbeh chce vyrozprávať, vie, aké sú jej silné stránky a na nich kladie gro hráčel'nosti a scenárov. Je to brutálna dávka nostalgie v novom technologickom kabáte. A to všetko myslím v pozitívnom zmysle slova.

Najväčšou výhrou Space Marine 2 je veľkosť, čím nemyslím len fakt, že sa pohybujete v prostrediach, kde si pripadáte ako mravec. Ani to, že Ultramarines sú obrovské spojenie mäsa, kostí a technológie a ani to, že ste v obrovskom a neustálom konflikte, na ktorom sú vyskladané základy Warhammer univerza (aj keď to hrá svoju rolu). Hovorím o veľkosti a kvantite nepriateľ'ov. Saber totiž pri vývoji Space

Marine 2 použil svoj vlastný engine z World War Z, ktorý je schopný na bojisko poslať stovky NPC bojovníkov naraz. Vďaka tomu sú súboje epické, čo vlastne presne vystihuje povahu Tyranids (a ďalších) nepriateľ'ov. Ich úlohou je prevalcovať vás počtom a scenériem, ktoré dokáže tento engine vyprodukovať, sa nedajú označiť inak ako epické. Z nich následne čerpá aj celková atmosféra titulu, ktorá je správne vojnová a epická.

Prakticky jedinou nevýhodou tejto epickosti hry je fakt, že konzoly to občas úplne dokonale nezvládajú. Mám na mysli hlavne Performance módy a najmä PlayStation 5. Ani Xbox Series X však v tomto nie je svätý – pády pod 60 FPS sú časté a ak máte televízor bez VRR, tak budete sem-tam trpieť. Je to úplne nezvládnuté? Nie, ale je zrejme, že v niektorých momentoch vývojári svojimi ambíciami jemne prestrelili. Ak vám však neprekáža 30 FPS, tak by ste mali byť v pohode. Čo sa týka hráčel'nosti, Space Marine 2 sa pokúša kombinovať



inteligencia vašich spoluvojovníkov. V boji ste totiž vždy traja, no zvyšní dvaja veľa rozumu nepobrali. A vlastne... niekedy to platí aj pre hráča, však? V každom prípade, inteligentní veľmi nie sú. Výsledkom toho je, že dizajn úloh v jednotlivých misiách musí byť relatívne jednoduchý, čo však nie je veľkým problémom, pretože všetky ostatné aspekty kampane to vynahradzujú. Druhý problém sa týka faktu, že zbrane sa na seba až príliš podobajú a to, že niektoré sú v kontexte počtu nepriateľov takmer nepoužiteľné kvôli obmedzenej kapacite nábojov.

Príbeh Space Marine 2 má dve roviny. Tou prvou je konflikt s rasami Tyranids a Chaos. Táto časť príbehu je absolútne

súboje na diaľku s veľkým dôrazom na boj na blízko a hráčovi vkladá do rúk dynamické scenáre, ktoré od neho vyžadujú kombinovať obe, aby dosiahol čo najvyššiu efektivitu. Práve obrovské množstvo valiacich sa nepriateľov ukazuje na túto dynamiku najlepšie. Ak sa vám totiž podarí zlikvidovať veľké množstvo nepriateľov z diaľky, tak nebudete mať toľko práce zblízka. Váš Rotomeč však určite bez práce nezostane. Zbrane na blízko disponujú jednoduchou sériou kombo pohybov, ktoré môžete na seba viazať, no čaro spočíva v používaní protiútokov – tie viete kombinovať rýchlymi útokmi zo zbrane. Všetko funguje skvele až na pár vecí. Asi tou najviac negatívnou je umelá





štandardná, ničím neprekvapí a vlastne ani nezaujme. Je tu záporák ako vyšitý z komiksových filmov, je tu MacGuffin, ktorý naše hlavné postavy hľadajú. Oveľa zaujímavejšia je dynamika troch hlavných postáv. Titusovi dvaja spoločníci mu totiž nedôverujú a často medzi nimi nastávajú rozkoly. Tie sa týkajú Titusovej minulosti či prístupu ku kódexu.

Kampaň vás prevedie šiestimi misiami s rôznorodými prostrediami a rôznymi epickými scenériami, ktoré vás nikdy nebudú nudiť. Šesť misií sa môže zdať relatívne málo, no dĺžka celkovej kampane dosahuje 8 hodín. Navyše, kampaň nie je to jediné, čo vás tu čaká. Operations mód ponúka niečo podobné, akurát s jednou veľkou zmenou. Ide o kooperatívny mód pre troch hráčov, ktorý ponúka dodatočných šesť misií. Tento mód vďaka kooperatívnej náture ponúka lepší dizajn úloh a dokonca náhodne generuje určité niektoré aspekty misií. Taktiež pridáva aj jednu veľkú zmenu. Nezhosťíte sa v ňom úlohy Titusa, ale jednej zo šiestich hrateľných tried. Každá má prístup k limitovanému

množstvu zbraní a je zameraná na inú špecializáciu. To prináša novú variabilitu hrateľnosti a titulu dodáva potrebnú hĺbku. Každá trieda totiž má vlastný levelovací systém, vlastné perky a dokonca aj upgrady jednotlivých častí výbavy. Operations misie majú štyri úrovne obtiažnosti a pri tých vyšších dávajú poriadne zabrat'. Práve v týchto momentoch sa však súbojový systém a kombinácia herných tried ukazuje v najlepšom možnom svetle a hra plní túžby každého Warhammer fanúšika.

Navyše, vývojári umne zakomponovali Operations misie do štruktúry kampane. Tieto misie sú totiž priamo naviazané na dianie v kampani. Čiže Titus skonštatuje, že musí ísť urobiť A, no zároveň potrebuje podporný tím, ktorý urobí B. A práve to „B“ robíte v Operations misii.

Posledným dielikom skladačky je Eternal War. Ide o PvP mód v troch rôznych módoch, kde funguje rovnakých šesť herných tried. Tu však moje dojmy neboli úplne pozitívne. PvP aspektu totiž chýba potrebný balans a množstvo obsahu,

aby dokázal hráčov prilákať na dlhšie obdobie. Pamätáte si obdobie, keď bol PvP segment štandardnou súčasťou AAA titulov? Tak tu je to podobné. Nečakajte nič vážne a zároveň nič, čo ponúkne snahu o vyvážené hranie. Čakajte „hlúpu“ zábavu na pár hodín a v takom prípade sklamaný nebudete.

Na celom balíčku Space Marine 2 je zarážajúci rozsah. Hra ponúka skvelú a solídne dlhú kampaň, ešte lepší Operations mód s potrebnou hĺbkou a kvalitou a kvantitou obsahu a PvP mód, ktorý síce neohúri, no na pár hodín zabaví. A k tomu až šokujúco kvalitnú úpravu vašich hrateľných postáv bez štipky mikrotransakcií, čo je v roku 2024 počín, ktorý si zaslúži uznanie, akokoľvek smiešne to znie.

Vizuál som spomínal, no hlavne s ohľadom na technický stav hry na konzolách. Kvalita hry si však zaslúži ešte jeden odsek. Space Marine 2 patrí k najkrajším titulom na trhu.

A keď si tú vizuálnu krásu a skvelý art štýl skombinujete s reálnou snahou o inovácie v žánri, pridáte k tomu skvelý soundtrack, úžasné zvukové efekty a výnimočnú atmosféru, tak sa môžete pripraviť na audiovizuálne orgie – také, ktoré sú hodné Warhammer univerza.

Verdikt

Warhammer 40,000: Space Marine 2 sa javí ako hra z dávnej minulosti – v tom najlepšom zmysle slova. Vývojári presne vedeli, kde sú ich silné stránky a namiesto filozofie mnohých titulov dnešného AAA herného priemyslu (veľa obsahu, no v generickej kvalite) prináša skvelé piliere hrateľnosti. Vie, kedy má začať a kedy skončiť a k tomu pridáva také množstvo obsahu, za ktorý by sa nemuselo hanbiť žiadne štúdio. Ak ste fanúšikom Warhammeru, tak je to povinnosť. Pokiaľ nie, tak sa možno fanúšikom stanete práve vďaka Space Marine 2

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná strieľačka	Saber Interactive	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ epickosť a famózne scenérie	- jedna časť príbehu je generická
+ technológia, na ktorej je hra postavená	- PvP módom chýba balans

HODNOTENIE:



Shadow of the Ninja – Reborn

REBORN JE SKVELÝM REMAKOM KULTOVEJ AKCIE Z NES



Hoci v Európe bola hra vydaná pod menom Blue Shadow, možno vám bude viac hovoriť americký názov Shadow of the Ninja. Ten sa predsa len skloňuje v hernej sfére omnoho častejšie a pokiaľ vlastníte Nintendo Switch Online, titul tam nájdete práve pod týmto menom. Hovorím teraz o klasickej 8-bitovej sekačke z konzoly NES, ktorá je považovaná za jednu z najlepších akčných hier na platforme a ktorá si časom vydobyla kultový status.

Ako malé dieťa som ju mal veľmi rád a aj napriek jej vysokej obtiažnosti som ju dokázal prejsť hneď niekoľkokrát. Najmä ak som ju hral v kooperácii s kamarátom, tak sa Blue Shadow, teda Shadow of the Ninja prejavil ako parádny nástroj na trávenie voľného času, keď sa nám nechcelo učiť a mali sme chuť na niečo, čo nielenže pekne vyzerá, ale nás aj veľmi baví hrať. Nikdy by mi vtedy ani len nenapadlo, že o 23 rokov neskôr by som ten istý kúsok mohol hrať aj v novom prevedení. A predsa sa to stalo. Remake

bol ohlásený a napokon aj vydaný. Aké je teda dnes moje stanovisko?

Shadow of the Ninja – Reborn je nielenže rovnako ako pôvodná hra parádny nástroj na trávenie voľného času, keď máte chuť na niečo, čo pekne vyzerá aj naozaj baví hrať, ale je dokonca ešte lepšia.

Remake je po grafickej stránke očakávané krajší, pričom po hernej stránke je dynamickejší, rýchlejší a dokonca náročnejší a svižnejší. Hratelnosť bola prepracovaná, no zachovala si pôvodnú víziu – predovšetkým bola rozšírená o nové možnosti, zbrane, nepriateľov a viac-menej je rozšírená aj z hľadiska level dizajnu.

Keďže remake má zhruba toľko levelov ako pôvodný titul, aj tu strávite dohromady približne tak jednu hodinu čistého času. Úpravy sa dočkal aj príbeh, avšak ide len o detaily. Teda niežeby to hra potrebovala, pretože príbeh tu je skôr len akoby pozadie

toho, prečo robíte, čo robíte a určite by si vystačil aj s pôvodným dejom.

Príbehovo má aj táto verzia rovnaký koncept, čo znamená, že dvaja nindžovia chcú oslobodiť krajinu od zlého cisára menom Garuda. Remake však mení zasadenie a (vskutku mierne) prehľbuje charakter postáv. V pôvodnej hre je krajinou, ktorá bola obsadená a ovládnutá spomínaným zloduchom, USA, pričom dvaja nindžovia boli vyslaní, aby sa infiltrovali do jeho pevnosti a zastavili ho. Remake je zasadený do obrovského mesta nazvaného Laurasia, do ktorého prichádzajú dvaja nindžovia, dvaja temní asasini z východu, aby Garuda zastavili – za odmenu. Remake im teda pridáva žoldniersky podtón.

Reborn obsahuje dohromady šesť levelov, čo je o jeden viac ako pôvodná hra. Remake totiž pridáva úplne novú úroveň, ktorá sa svojou náročnosťou automaticky zaradila medzi tie najtuhšie spomedzi všetkých z originálu

a remaku dohromady. Tento level, ktorý je zameraný predovšetkým na skákanie a vyhýbanie sa prekážkam, vás naučí pokore. Inak ale rozloženie levelov často kopíruje predlohu, hoci inokedy sa ňou necháva len svojším spôsobom inšpirovať, aby vývojári prišli so svojím vlastným dizajnom. Ten si však pýtal úpravy z logického dôvodu. Vaša postava totiž už vie behať po stenách, skočiť d'alej pomocou vývrtky, alebo sa dokonca postaviť na meč, aby vás malí a rýchli nepriatelia netrafili. To v originálnej NES hre nebolo.

Okrem zmeneného artštýlu a upraveného dizajnu úrovni sú najvýraznejšou novinkou zbrane. Tentokrát máte reťaz s kopijou na konci k dispozícii už v základe a zbierate iné, ako sú napríklad gul'omet, rôzne bomby, kyje a hviezdice či moja najobľúbenejšia zbraň – pohybujúca sa mína.

Tú vyšlete a ona zničí všetko, čo jej príde do cesty. Tých nebude mať veľa, no každé využitie takejto míny si určite patrične vychutnáte. Zároveň tu je hneď niekoľko druhov liečení v podobe rozličných jedál. Najlepšie na tom je, že vám sa to všetko ukladá do inventára, čiže získanú vec nemusíte použiť/skonzumovať okamžite. Tu sa už však dostávame k prvému podstatnému mínusu.

Na to, aby ste mohli použiť novú zbraň či vyliečiť sa, musíte najprv stlačiť tlačidlo a držať ho a až tak môžete inými tlačidlami posúvať položky inventára. To v praxi znamená, že v takých prípadoch ostávate úplne zraniteľní. Taktickejšia stránka vecí, teda to, že vás to znehybní, to by mi vlastne ani neprekážalo. Skôr mi prekáža to držanie tlačidla. Prečo proste nemôžem položky posúvať na to určenými tlačidlami bez stlačenia iného? Ved' aj tak na nič

iné určené nie sú. Navyše si k tomu pripočítajte fakt, že posúvanie položiek je v reverznom móde - keď stlačíte ľavé tlačidlo, inventár sa pohne doprava a naopak. A meniť sa to nedá. Áno, dá sa zvyknúť aj na takýto systém, no videli sme už používateľsky omnoho príjemnejšie ovládanie menenia zbraní.

Na prvý pohľad najvýraznejšou novinkou je, samozrejme, nová grafika. Originál sa niesol v uhladenom a realisticky sa tváriacom štýle, hra sa predsa len odohrávala v našom svete. Remake na realizmus zanevrel a priniesol komiksovo ladený chibi artštýl s bohatšími farbami a omnoho detailnejšou prezentáciou. Spočiatku som bol skeptický, pretože Blue Shadow som mal v hlave ako videoherný obraz špinavej temnej budúcnosti našej spoločnosti, no neskôr som si na nový artštýl zvykol a nakoniec som si ho začal už aj užívať. Niekedy je však tá košatost nového štýlu možno až príliš (ak by som napríklad nepoznal pôvodný Blue Shadow, len sťažka by mi došlo, že sa prvý level odohráva na lodi v prístave).

Pred samotným záverom vás ešte musím varovať, aby ste si dávali pozor na to, ako sa hra ukladá. Neexistuje tu totiž save systém a hra sa ukladá automaticky. Nie však po prejdení levelu či pri vypnutí hry z nejakého súrneho dôvodu. Hra sa uloží len vtedy, keď zomriete a dáte exit. Skutočne nechápem, čo viedlo tvorcov k takémuto kroku, ale nič bizarnejšie som z toho hľadiska ešte asi nevidel. Počas hrania som si raz nedal pozor a zistil som, že posledné „uloženie“ som mal dve úrovne pred tou, ktorú som sa rozhodol nedokončiť, lebo som musel odísť. Najhoršie na tom je, že hra vás na to nikde neupozorní.

Shadow of the Ninja – Reborn nie je pre padavky. Je to náročný titul, ktorý

sa s vami maznať nebude. Vyvažuje to však nekonečnou možnosťou opakovať levely a taktiež pridávaním extra vecí do inventára pri opakovaných pokusoch.

Opakovať budete často, no nebudete mrzúť. Do ucha vám totiž bude hrať jeden úžasný soundtrack, ktorý bol navyše remastrovaný do ešte lepšieho výsledku. Soundtrack tejto, resp. pôvodnej hry je tak dobrý, že sa mu snáď môže vyrovnáť len iný kúsok z NES - Batman: The Video Game.

Remake ponúka možnosť hrať v dvoch režimoch normal a hard a, prirodzene, môžete hrať aj v kooperácii. Tam si môžete vybrať, či budete hrať za mužského nindžu Hayateho, alebo za ženu Kaede.

Dostupné je však len lokálne hranie. Remake prináša aj časové výzvy na prejdenie levelov, ktoré sa potom zapisujú do online rebríčkov. Taktiež tu nájdeme funkciu nákupu zbraní a liečiv z hlavného menu za body, ktoré získavate počas hrania.

Nakúpené veci tak môžete využiť priamo v hre. A nie, mikrotransakcie tu nie sú, to by potom bolo hodnotenie na konci o dost' nižšie.

Aj keď som po prvotnom ohlásení hry šomral na zmenený artštýl, na ten som po pár sekundách samotného hrania úplne zabudol. Shadow of the Ninja – Reborn je totiž tak návykovým, explozívnym a nadupaným akčným zážitkom zo starej školy, že mi prišlo absolútne nelogické, aby som sa pozastavoval nad vizuálom, keď hra samotná je tak skvelá a veľmi ma bavila.

Navyše, artštýl ako taký je krásny a skôr mi iba prekážal odklon od realistickejšieho poňatia originálu. A škoda, že hra je taká krátka. Ak by mala o zopár levelov naviac, možno by som šiel aj na päť hviezd.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná plošinovka	Tengo Project	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherne detailný artštýl	- príklon k chibi štýlu
+ nadupaná akcia	- save systém
+ fantastický soundtrack	- hra mohla byť dlhšia

HODNOTENIE:



Age of Mythology: Retold

VELKÝ NÁVRAT STRATEGICKEJ LEGENDY SA PODARIL NA JEDNOTKU



Časy, keď real-time stratégie patrili medzi dominantné žánre vo videohernom svete, sú, žiaľ, už dávno za nami, preto sú fanúšikovia radi, keď sa občas dočkajú nejakej tej novinky. V posledných rokoch môžu d'akovať napríklad Microsoftu. Technologický gigant vlastní niekoľko značiek, ktoré pred dvomi-tromi dekadami patrili medzi legendy žánru RTS a v súčasnosti im venuje slušnú pozornosť. Len prednedávnom nás potešili napríklad Age of Empires IV či definitívna edícia tretieho dielu. Teraz sa Microsoft pustil do oživenia d'alšieho kultového kúska a my sa na zúbok pozrieme prerozprávej verzii Age of Mythology.

Oznámenie remaku mýtckej odbočky série Age of Empires prišlo ešte pred dvomi rokmi a autori zo štúdií World's Edge a Forgotten Empires sa dušovali, že nepôjde iba o obyčajný remake, kde sa dočkáme upravenej grafiky a opravy bugov. A my sme nemali dôvod neveriť, keďže jedným z producentov

je Earnest Yuen, ktorý sa podieľal už na prvom Age of Empires ako tester a k potenciálnym úpravám hrateľnosti chcel pristupovať s citom vzhľadom na odkaz pôvodného Age of Mythology. Vývojári okrem obyčajného faceliftu sľubovali, že zmeny sa dotknú aj populačného limitu, mýtckých jednotiek a božských síl. A ako to dopadlo v skutočnosti?

Zábavu rozhodne nepokazili

Jedným slovom? Dobre. Viacerými? Naozaj dobre a už takto v úvode môžem povedať, že Age of Mythology: Retold odporúčam ako fanúšikom série či milovníkom real-time stratégií, tak aj úplne novým hráčom, ktorých originál kedysi minul, prípadne boli príliš mladí na to, aby si ho vychutnali. Pokiaľ patríte do druhej skupiny, vedzte, že ide o klasickú RTS, ktorá ide podľa rokmi overeného scenára s malými zmenami oproti Age of Empires. Ak nejde o kampaň, na začiatku máte pár dedinčanov, ktorých pošlete t'ažiť suroviny, budete stavať

nové budovy, trénovať vojakov, skúmať mapu a posúvať sa do d'alších vekov, ktoré vám následne odomknú nové možnosti rozvoja vášho impéria. To zabezpečí, že k dispozícii dostanete komplexnejšie a silnejšie jednotky a budete si môcť vybrať nové božstvo, ktoré ponúka unikátne bonusy a jednotky. Váš cieľ je jednoduchý – vymazať nepriateľov z povrchu zemskeho pomocou vojenského t'aženia.

Na výber sú štyri národy (Grécko, Egypt, Severania a Atlantída), pričom každý ponúka troch bohov s rôznymi bonusmi. Odlišnosti v národoch nenájdete len po vizuálnej stránke, ale už pri základných dedinčanoch, rôznych vylepšeniach, spôsobe získavania priazne a aj v štýle hry. A hoci to neznamená, že keď si ako počiatočného boha vyberiete Poseidona a nie Zeusa, tak to bude kompletne iný zážitok, rozdiely vďaka rôznym kombináciám bonusov, božských síl, mýtckých jednotiek a normálnych vojakov určite pocítite. Práve v tom



tkvela najväčšia sila pôvodného Age of Mythology a som rád, že vývojárom sa to podarilo zachovať aj v Retold a malými zmenami to ešte vyšperkovali. Opäť to bude o vhodnej skladbe vášho vojska vzhľadom na nepriateľov a vďaka tomu, že tvorcovia množstvo jednotiek upravili nielen vizuálne, ale aj schopnosťami, možno objavíte nové stratégie, ktoré v origináli neboli použiteľné.

Poteší aj fakt, že obsahu je tu naozaj habadej. Najväčším lákadlom pre mnohých bude trojica kampaní, ktoré ponúkajú približne päťdesiatku misií a pútavo kombinujú historické udalosti s mýtmi. Veteráni si ich určite radi znovu zopakujú a naskočia na vlnu nostalgie, pre nováčikov je to zas výborný spôsob, ako sa oboznámiť so všetkými mechanizmami hry a vycibriť si svoje taktické schopnosti. Príbeh je rozprávaný prostredníctvom cutscén medzi jednotlivými misiami a musím povedať, že aj po rokoch majú svoje špecifické čaro, hoci fanúšikovia možno budú rozladení z nového dabingu. Nemusia však zúfať, prostredníctvom módov si môžu vrátiť pôvodné hlasy. Náplň misií samotných je rôznorodá a nudiť sa rozhodne nebudete, teda pokiaľ si nevyberiete niektorú z ľahších obtiažností, ale o tom si povieme ešte trochu neskôr. A k dispozícii je, samozrejme, aj obyčajný skirmish, kde si môžete ponastavovať rôzne veci, takže vyberie si naozaj každý.

Noviny, novinky

Pamätníci originálu si po absolvovaní prekopaného tutoriálu (ktorý by mohol byť aj lepší, ale nie je to veľký problém) všimnú zásadnú zmenu. Božské sily, medzi ktoré patrí napríklad zemetrasenie, zoslanie blesku na súpera či prísun bonusových surovín, totiž po novom môžete použiť viackrát počas hry, nie iba raz, ako to

bolo v pôvodnom titule. Prvé použitie je zadarmo, potom zaň musíte zaplatiť už spomínanou priazňou a trochu si počkať, aj tak to však prináša novú vrstvu taktiky. Zatiaľ čo predtým to mnohokrát bolo iba o tom, že ste si ich šetрили na záverečnú bitku, teraz vám môžu zadok zachrániť viackrát. A niektoré podporné božské schopnosti sú vďaka týmto zmenám omnoho použiteľnejšie. Zaujímavou novinkou je aj pridanie piateho veku, ktorý sa začína po postavení jedného z divov sveta. To predtým spustilo odpočítavanie, po ktorého uplynutí ste sa stali víťazom, tentokrát však po jeho kompletizácii prichádza niečo iné a musím povedať, že je to poriadna zábava. V piatom veku totiž na použitie božskej sily potrebujete omnoho menej priazne a zníži sa aj ich cooldown, takže na bojisku viete spôsobiť slušný apokalypsu.

Vyššie som spomínal, že dôležitou taktickou zložkou je aj skladba vojska, ktorou sa musíte zmestiť do populačného limitu. Ten bol, našťastie, v Retold zvýšený zo 100 na 160, vďaka čomu sa dočkáte o čosi epickejších zápolení (bitky v meradle Total War, samozrejme, nečakajte). Do



tohto limitu sa rátať aj vaši dedinčania, ktorí sa starajú o zber surovín a stavanie budov. Ich prácu môžete po novom trochu automatizovať pomocou systému „Villager Priority“. V podstate im nastavíte, na ktoré zo surovín sa majú zamerať viac a umelá inteligencia to už za vás preberie. Viete si vybrať vyváženú stratégiu, keď traja osadníci pôjdu rúbať stromy, traja obhospodarovať farmu a traja t'ažiť zlato, taktiež im však môžete rozkázat', aby sa na dve suroviny úplne vykašľali a na chvíľu sa zamerali iba na tú tretiu. Je to taká dvojsečná zbraň – nováčikom to môže pomôcť, keďže spočiatku toho na nich vie byť príliš veľa, ale ja som to radšej mikromanazoval. Viem si totiž predstaviť, že v zápale boja by som zabudol, ako som to pred pár minútami nastavil a potom by som sa spamätal až vtedy, keď by som mal mimoriadny nadbytok jednej zo surovín.

Chyby, chybičky

Čo sa týka nejakých nedostatkov, nájdeme ich tu niekde, ale až na výnimky nepatria medzi také, ktoré by mimoriadne kazili zážitok. Vylepšenie by si určite zaslúžila umelá inteligencia, resp. pathfinding, keďže vaše jednotky majú tendenciu občas sa trochu pomotať a vy tak máte pocit, že velíte bande škôlkarov a nie elitným mýtickým bojovníkom. To sa týka aj dedinčanov, ktorí po automatizovaní občas nerobia ideálne rozhodnutia. Námietky mám aj voči nevybalansovanej obtiažnosti. Keď som si zvolil štandardnú, v podstate som sa ani nezapotil, po jej zvýšení však prichádza tak trochu šok, pretože umelá inteligencia súperov si zrazu uvedomí, že ako počítač má k dispozícii množstvo spôsobov, ako vám môže naozaj zatopit'. Akoby tam chýbal taký ten zlatý stred, ktorý by bežným hráčom poskytol akurátnu výzvu. Po technickej stránke je to tak fifty-fifty. Hra mi bežala veľmi slušne a počas doby



recenzovania som nenatrafil ani na žiadne bugy, takže z tohto hľadiska chválím. Len z tej grafiky som trošičku sklamaný.

Aby ste ma nechápali zle, keď som si to porovnal s Extended Edition, videl som veľký rozdiel a rozhodne z toho neboleli oči, ale v roku 2024 by som čakal asi viac, najmä čo sa týka modelov jednotiek a občas aj prostredia.

Všetko to zachraňuje samotný štýl, ktorý je skvelý – aj tie spomínané jednotky, prostredie a budovy tvoria celok, na ktorý sa v konečnom dôsledku dobre pozerá. A potešia aj detaily, keď napríklad vylepšíte jednotku a vďaka novému grafickému kabátiku naozaj vidíte, ako sa jej zmenilo brnenie a podobne.

Multiplayer a záverečné slovo

V hre sa, samozrejme, nachádza aj multiplayer, ktorý ponúka slušnú nálož obsahu. Môžete si zahrať rýchlu hru, pripojiť sa k nejakej inej, vytvoriť si svoju vlastnú či zmerať si sily v bodovanom zápase. Na výber máte z viacerých módov a podmienok víťazstva, takže zážitok si naozaj viete prispôbiť podľa vášho vkusu. Žiaľ, počas doby môjho testovania sa mi podarilo pripojiť iba k jednej hre, z ktorej ma veľmi rýchlo vyhodilo, inak bol online priestor prázdny. Holt, to sú tie malé nedostatky toho, keď dostanete kľúč na recenzovanie o čosi skôr, ako sa do hry zapoja aj bežní hráči. Po oficiálnom vydaní je už situácia, našťastie, lepšia a aj vďaka prítomnosti

v Game Passe, takže o online zápasia nebudete mať v prípade záujmu núdzu.

Ako teda ohodnotiť Age of Mythology: Retold? Nuž, čaro tejto klasiky ostalo zachované a v jadre je to stále tá vynikajúca stratégia, do ktorej sa zamierovali státisíce hráčov a ktorá sa tak dočkala faceliftu s niekoľkými chvályhodnými zmenami. Len musím pripomenúť, že v konečnom dôsledku je to stále 22 rokov starý kúsok, od ktorého nemôžete očakávať prelomové zmeny. Ak však máte radi real-time stratégie, neokúňajte sa a vyskúšajte. Cena je nastavená na decentných 30 eur a táto prerobená legenda sa vyskytuje aj v Game Passe.

Záver

Age of Mythology: Retold je poctivé preozprávanie kultovej stratégie, ktoré rozhodne nesklame.

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RTS	World's Edge	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---|--------------------------------|
| + V jadre je to stále skvelá stratégia | - Občas umelá inteligencia |
| + Malé, no príjemné zmeny v hrateľnosti | - Graficky to mohlo byť lepšie |
| + Množstvo herného obsahu | - Nevyvážená obtiažnosť |

HODNOTENIE:



Gray Zone Warfare

NOVODOBÝ VIETCONG S AMBÍCIOU NAPREDOVAŤ



Snáď každý malý chlapec na tejto planéte aspoň raz rozmýšľal nad tým, že by sa chcel stať vojakom. Bez vypočítavosti, proste len tak zasvätiť svoju existenciu pre vyššie poslanie na obranu svojej krajiny, ba dokonca miestami hrdinsky zachraňovať bezbranných ľudí. Ale čo potom? Čo keď odslúži niekoľko rokov, ale zistí, že svoje skúsenosti vie predat' za lepšie peniaze pre záujmy súkromných spoločností? Potom asi už poslanie ide bokom a boj sa stáva každodenným chlebom. A presne taký príbeh budete písať aj vy v novej hre, na ktorej pracujú „zlaté české ručičky“.

Na začiatok textu bude férové napísať, že recenzovaný produkt je vo fáze Early Accessu, a preto k názorom v tejto recenzii treba pristupovať selektívne, a to hlavne po dlhšom časovom posune od napísania. Gray Zone Warfare je

nový prírastok do rodiny extrakčných strieľačiek, o ktorom sa píše už dlhšie, no práve vďaka fopá s predajmi edícií Tarkovu nabral na popularite aj spolu s ďalšími titulmi. A vôbec si nemyslím, že neprávom. Nechal sa inšpirovať mechanikami, ktoré inde fungujú a zároveň rovnako dokázal priniesť aj nové.

V Gray Zone Warfare sa vydávate na ostrov Lamang, ktorý je inšpirovaný Laosom a celkovou juhovýchodnou Áziou. Celá mapa je obsiahnutá na 42 km štvorcových, čo už predpovedá, že naozaj nie je malá a jej preskúmanie vám zaberie stovky hodín. Samozrejme, na 80-tich percentách je zatiaľ džungľa, ale to sa môže ďalšími updatmi zmeniť, pretože tvorcovia sa stále chystajú do hry pridávať nový obsah. Na začiatku po vytvorení postavy si vyberiete jednu spomedzi troch súkromných vojenských

spoločností, pričom každá má svoje osobitné záujmy. V tomto bode váš výber nie je podstatný, pretože úlohy pre každú z nich sú rovnaké. Jediné, na čo si dajte pozor je, aby ste si s vašimi partákmi vybrali rovnakú spoločnosť, pretože spájať sa do tímov v rámci rôznych spoločností nie je možné.

Čo ďalej so životom?

Napriek tomu, že hra je vo fáze skoršieho prístupu, a teda nie je ešte hotová, ponúka solídnu nálož úloh, niečo cez 100, ktoré môžu zabráť aj niekoľko desiatok hodín hrania. Úlohy sú rôzne od niečo mi prinies a niekoho zabí, po hľadanie konkrétneho človeka. Pri plnení úloh vám môžu asistovať vaši kamaráti a brániť vám v tom budú občas zvláštne vybalancovaný AI nepriatelia. A samozrejme, aj nepriateľskí hráči,



ktorí si veľmi radi na základňu odnesú vašu modifikovanú M4-ku. Ak by ste ale nemali zrovna náladu dot'ahovať sa po lese s nekompromisnými hráčmi, viete sa pripojiť na server, kde bude aktívna len spoločnosť, pre ktorú pracujete, čiže len 16 hráčov bez friendly fire versus AI nepriatelia. Celkovo sa inak na mape pohybuje dokopy 48 hráčov, 16 pre každú spoločnosť. Svojich spoločníkov vidíte na mape znázornených ako modré body, ktoré nesú informácie o hráčovi, no aj tak sa asi nevyhnete strel'be do vlastných radov. Hra je koncipovaná do neustáleho napätia, čiže každý strmí pohyb budete vyhodnocovať ako hrozbu.

Podľa vlastných slov tvorcov, hra je viac zameraná na PVE a aj keď je PVP v

hre prítomné, za zabitie protihráča vás nečaká žiadna odmena, teda okrem jeho lootu a rovnako zatiaľ neexistuje žiadny quest na zabíjanie nepriateľských hráčov. Pochopiteľne v hre sa viete dohovoriť mikrofónom, a tak aj prípadné spojenie sa s druhou frakciou počas plnenia misie nie je nič, čomu by hra aktívne bránila.

Ako to už býva pri extraction shooteroch zvykom, jedným z vašich primárnych cieľov by malo byť získavanie/zarábanie peňazí, pretože budete potrebovať nové vybavenie a muníciu na ďalšie misie. Tu zatiaľ primárne husle hrajú úlohy, na ktorých síce zarábate veľké peniaze, no prítomnosť drahých predmetov by tiež nebola na škodu. Musím spomenúť, že o tom sa už vie, že do hry sa chystajú

predmety, ktoré si budete nosiť z výprav domov a predávať za vysoké ceny obchodníkom. Tých je v hre 6 a oni vám pridelujú úlohy. Klasicky sú rozdelení podľa sortimentu, ktorý ponúkajú. Plnením questov si zvyšujete u nich reputáciu a s vyššou úrovňou prichádzajú lepšie ponuky. Na rozdiel od nich, levelovanie vašej vlastnej postavy má zatiaľ za následok len kozmetické doplnky pridané do vášho inventára. Žiadne skillovanie zbraní tu nehľadajte a rovnako ani zvyšovanie výdrže.

Zbraní tu zatiaľ nie je tak veľa (napríklad ako v Tarkove), okolo 17, ale v tom nevidím nijakú prekážku, práveže naopak, menej sa strácam pri ich módovaní. Ale rozumiem, že nadšenci zbraní majú sviatok, keď sa môžu pozabávať s čo najviac modelmi palných zbraní, a práve preto vyhl'adávajú tento typ hier. Munícia rovnako dnes neobsahuje rozsiahle zoznamy, ktoré by ponúkali nespočet variánt pre jednu konkrétnu zbraň. Helma a brnenie sú zatiaľ veľmi jednoducho rozdelené na 3 kategórie, pričom brnenie má ešte aj vlastnosti kryť torzo, chrbát a boky, no to sa líši kus od kusu.

Systém liečenia je jedinečný, no nie nepochopiteľný a hráči, ktorí prišli práve z Tarkova sa v ňom vynájdu pomerne rýchlo. Liečiť budete musieť krvácanie, zlomeniny, bolesti a kopu ďalšieho. Veľký rozdiel je v statuse života. Klasické „Hpčka“ by ste tu hľadali márne, namiesto toho tu je ukazovateľ krvi. Tá



keď padne pod hranicu polovice, upadáte do kómy. Z tej sa sami nedostanete, musia vám pomôcť ostatní hráči balíčkami krvi. Len pozor na to, aby ste najprv zastavili krvácanie. Krv si viete aplikovať aj sami, no samozrejme predtým ako upadnete do kómy. Do tej niekedy ani nestihnute upadnúť, hlavne ak vás trafia do dôležitého orgánu.

Vizuál je ohromujúci, len nie pre môj hardware

Asi každý, kto si hru zahrá mi dá za pravdu, že vyzerá skvele. GZW totiž beží na Unreal Engine 5, čo nie je žiadne B-čko medzi enginmi po stránke vizuálu, a preto som aj prekvapený, ako štúdio MADFINGER Games dokázalo po rokoch v mobilnom vývoji rozhýbať taký ambiciózný projekt, akým táto hra bezpochyby je. Tu naozaj musím štúdio pochváliť za spracovanie či už obývaných miest, alebo džunglí, kde sa vegetáciou naozaj nešetřilo. To je to najväčšie prekvapenie, ktorému doteraz nedokážem pochopiť, že vegetácia sa počas celého hrania vykresľuje po celej mape, minimálne teda po celom hráčskom zornom poli. Pri presúvaní sa po mape vrtulníkmi budete mať pocit, akoby bol opäť rok 2003 a vy ste si mohli znova vychutnať prelomový Vietcong. Keď už sme pri tom Vietcongu, česká lokalizácia by hre určite na kráse neubrala, minimálne aspoň v textovej forme. Spomínané presuny vrtulníkmi bývajú miestami tiež trochu zdĺhavé a časom by som prijal možno viac bezpečných základní a presun na vlastné nebezpečenstvo v nejakom vozidle. Ale aby som sa vrátil ku grafike. Všetko si, samozrejme, berie svoju daň a tak rovnako ako ja, aj veľa hráčov rôzne na fórach rieši, že hra je veľmi slabo optimalizovaná. Pri prvom pustení mi procesor vystrelil teplotami niekde na 90 stupňov, a to som sa už naozaj



rozhodol za týchto podmienok nehrať. Našťastie, komunita už našla rôzne kombinácie nastavení, ktoré to dokážu držať pod nebezpečnými teplotami, a tak som sa mohol ku hre vrátiť.

Celok funguje dobre, ale ten začiatok...

Technický popis by sme mali, ale potrebujeme aj subjektívnejší pohľad na tento titul. Musím sa priznať, že pocity z tejto hry sa u mňa menili na dennej báze. Podľa mňa, začiatok hry je hrozne nudný a prvých 10 možno 15 hodín je vlastne len predieranie sa prvou oblasťou, kde vám nič vážnejšie nehrozí a mne sa hrozne do tohto kolobehu nechcelo po večeroch vracat'. Ak umriete, tak väčšinou celá oblasť je posiatá vašimi kumpánmi a vy sa môžete vrátiť po vaše vybavenie bez väčších problémov. Teda ak neumriete znova po ceste, pretože po vás zostane vždy len jedna míťvola. Ak by sa tak ale stalo, tak v prvej oblasti vám úplne stačí obyčajné Ak-čko, ktoré nájdete na každom rohu. Po prehraní sa prvými questami sa konečne otvára plný potenciál hry. V tomto bode ma to zase chytilo až veľmi a

od hry som sa nevedel odtrhnúť. Tu bolo až fascinujúce pozorovať, že ako je možné, že konkurent, ktorý nám svoju betu predvádza už niekoľko rokov, nevie priniesť taký konzistentný zážitok. A tým mám na mysli, že nestretol som sa s nejakými vážnejšími výpadkami serverov alebo technickými problémami. Asi raz ma odpojilo a asi raz som spadol pod textúru. Naopak zas pochabé AI-čko niekedy vyzeralo, že prvýkrát drží zbraň a bál som sa, aby sa nezastrelilo samo, no niekedy prekvapilo a zrejme dostalo dáta z vojnového ostrel'ovača. Ale to sú veci, ktoré sa dajú opraviť a tá kostra naokolo sa tvári, že je dobre postavená. V budúcnosti sa môžeme tešiť aj na stredovú oblasť Ground Zero, ktorá ponúkne engame obsah. Tvorcovia totiž prisľúbili, že updaty budú prinášať každých 6 mesiacov a dnes už s istotou viem, že ďalší obsah je na ceste.

Hodnotenie

Je ťažké niečo vytknúť hre, ktorá ešte nevyšla a už dnes za rozumnú cenovku dokáže priniesť desiatky hodín celkom dobrej zábavy. Pre milovníkov vojenských simulátorov a napätia to je trefa do čierneho. Hra má dobrý rozbeh a podľa tvorcov sa tak skoro nezastaví. Bude pre mňa radosť z role hráča sledovať, ako tento projekt rastie.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Vojenský sim.	MADFINGER	MADFINGER

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cez 100 questov	- Žalostná optimalizácia
+ Fascinujúce prostredie	- Chýba toho veľa, ale je to Alpha
+ Možnosť vypnutia PVP	

HODNOTENIE:



EA SPORTS Madden NFL 25

ČO PRESNE ROBILI TEN ROK?



Ono sa v rôznych súvislostiach a opakovane hovorí, že nikdy nevstúpiš dvakrát do tej istej rieky. Existujú však prípady, kedy do nej, akokoľvek je to často dobrovoľne, vstupuješ zas a znova, ešte sa aj u toho nenúteno usmievaš. Ja už ani neviem. Skutočne si to nepamätám a to som aktívne prestal nasávať alkohol ako Sponge-Bob pred necelým rokom, kedy som vôbec prvýkrát počas testovania nového Maddenu použil inú povestnú vetu, citujem: „Budúci rok to už musí byť lepšie.“ Nie, nemusí a zdá sa, že ani nikdy nebude. Aktuálny ročník simulácie amerického futbalu EA SPORTS Madden NFL 25 je totižto ešte horším, než tomu bolo v prípade minulého, predminulého a pred-pred-minulého spracovania. Pritom ten istý vývojársky tím (EA Orlando) nám o mesiac skôr, ešte pred príchodom Maddenu a teda aj štartom regulárnej sezóny NFL, hodil na trh dlho očakávaný College Football 25. Jeho nesporné kvality som vám osobne zhodnotil v komplexnej, pre niekoho asi až prehnane dlhej textovej recenzii a

práve na základe nich a identického tímu vývojárov, som si dovolil vysloviť naivnú myšlienku o veľkých očakávaniach zo strany ďalšieho Maddenu. Ved' čo už sa len dá pokaziť na prenese toho, čo overene funguje z jednej športovej hry do druhej? Uvedomujem si, že tento úvodný odstavec na vás môže pôsobiť skôr ako ten záverečný, ale keďže takmer celý Madden NFL 25 je vyložené katastrofou a ja nechcem márnit' váš čas tým, že budete musieť svoje prípadné nádeje oplakať spolu s nasledujúcim a vôbec nie stručným výkladom faktov, rozhodol som sa článok začať v opačnom garde. Kto chce vedieť rozpis všetkého, čo v mnou testovanej hre nefunguje a naopak toho mála, čo sa zlepšilo (veľa toho nie je), tak môže pochopiť'ne svoj pohľad veselo posunúť nižšie.

Začnime tým pozitívnym, čo môžem o aktuálnej verzii Maddenu povedať. Vývojári si za tých dvanásť mesiacov dali skutočne záležať na vylepšení grafickej stránky, zase o kus realistickejšie

pôsobiacom svetle a pridaní nových oslavných animácií - či už pre útok alebo obranu. Známe tváre veľkých hviezd vyzerajú oproti ročníku 24 oveľa lepšie a musím povedať, že počas reklamných prestávok, kedy umelá inteligencia vyberá zaujímavé situačné momenty z ihriska (nemyslím teraz priamo akciu, ale skôr len takú vizuálnu koláž plnú gestikulujúcich a navzájom sa povzbudzujúcich športovcov), sa mi veľakrát stalo, že som si gameplay pomýlil s reálnymi zábermi z NFL. Skutočne, ak niekedy Madden vyzeral ako televízny prenos amerického futbalu, tak je to práve tento rok. K uvedenému dojmu ma vedie aj integrácia rôznych gest jednotlivých quarterbackov, kde si napríklad Lamar Jackson pred snapom (rozohrávka) vždy elegantne utrie dlaň ruky do uteráka za chrbtom, tak ako to robí jeho originál. Keď už sme pri grafike a animáciách, tak ani tá nie je z nejakého komplexného pohľadu vlastne úplne dokonalá. Nechajme teraz bokom stále absolútne hrozné modely



divákov/kameramanov/fotografov (nikto totižto neočakáva v tomto smere skutočný progres) a pod'me sa pozriet' na postrannú čiaru, respektíve striedačky oboch tímov. EA počas promovania opakovala, že v tomto ohľade zapracuje na náprave a za postrannou čiarou to bude v novej hre Madden vyzerat' zásadne realistickejšie. No, ak si počas hry prepnete do fotografického režimu a priblížite si obraz s cieľom zistiť, ako lavička jedného alebo druhého tímu v realite vyzerá, spustí sa vám v hlave veľá otáznik. Hlavní tréneri po vzore modelov hráčov na ihrisku vyzerajú určite o niečo lepšie, avšak zvyšok stále pripomína skôr handrových panákov napichnutých na palici, ktorým niekto zabudol dať na dres mená aj reálne čísla.

Nová revolučná funkcia? Nie, vec stará 20 rokov!

Za zvuku fanfár nám PR oddelenie EA pred viac než mesiacom a v rámci prvého gameplay videa z Maddenu 25 predstavila revolučnú technológiu zvanú „BOOM Tech“. Malo ísť o spôsob realistickejšieho prezentovania kolízií dvoch a viacerých hráčov s tým, že ak na niečom predmetná séria, konkrétne v rámci simulovania pohybu hráčov, skutočne trpela, tak to bol efekt takzvanej mĺkvej ryby - hráči po náraze nerealisticky prepadávali jeden cez druhého a vyzerali pri tom ako keď sa počas vianočných sviatkov sypú kapry z nádrže do kade. Práve BOOM Tech má na základe vyhodnocovania údajov o hybnosti, načasovaní, hmotnosti, sily

a rýchlosti predviest' náraz hráčov v čo najrealistickejšej podobe. Ak v tom momente hráč nezvieľa pevne šišku (je na to špeciálne tlačidlo), tak tá mu teoreticky môže vyletieť z rúk a máme tu takzvaný fumble. Keď si pozriete demo ukážky nastrihané PR oddelením EA, tak budete možno skutočne otvárať úžasom ústa ako ten kapor. Avšak realita je taká, že viac než päťdesiat percent



kolízií, ktoré som počas dlhodobého testovania zaznamenal, vyzeralo extrémne neprirodzene, zvláštne a s realitou to malo len pramálo spoločné. O umelej inteligencii síce ešte bude reč neskôr a to v samostatnom odstavci, ale keďže je to práve AI, ktorá poháňa modus operandi technológie BOOM, musím na margo jej schopností vyjadriť obrovské obavy už teraz. Veľakrát sa mi totižto počas zápasov stalo, že ku procesu spustenia celej tej systémovej projekcie o načasovaní, sile a podobne vlastne vôbec nedošlo. Prečo? Pretože obranca rútiaci sa na útočníka držiaceho loptu, z nepochopiteľného dôvodu, akokoľvek o neho zavádil, v stotine sekundy z ničoho nič strelil nohami o kus vedľa a rozbehol sa opačným alebo inak nelogickým smerom. Aby toho nebolo málo, tak EA sa vôbec neštíti v rámci prezentácie BOOM technológie tvrdiť, že po boku interakcie zvanej „Hit Stick“ ide o revolučné novinky, z akých si sadneme na zadok. Rád by som marketingovému oddeleniu spoločnosti Electronic Arts pripomenul, že Hit Stick nie je žiadna novinka, keďže tento spôsob hitovania protihráča pomocou analógovej páčky mal premiéru ešte v hre Madden NFL 2005!

Zlé blokovanie

Keď už som vyššie načal veci ohľadom umelej inteligencie, tak sa pod'me pozriet' práve na správanie sa AI priamo na ihrisku. Počas útočenia, kedy má



hráč možnosť si vždy v rámci pravidiel nastavených v menu (nemusíte hrať tradičnú simuláciu a môžete si nechať viac času na strategické rozhodnutia pred snapom) vybrať konkrétny play-call, som následne v akcii nezaznamenal zásadne chybné realizovanie jednotlivých schém. Či už išlo o pohyb running backa (RB), wide receivera (WR) alebo tight enda (TE), videohra sa správala tak, ako bolo nakreslené na schéme.

Tie problematické procesy však nastali práve v už vyššie spomínaných defenzívnych situáciách. Veľakrát som bol svedkom absolútne nelogického miss-tacklingu (obranca minul útočníka tak, že vizuálne mal svoju hlavu doslova v jeho zadku) a čo je ešte horšie, vôbec nie ojedinelo sa hráči na pozícii safety (S) na stotinu sekundy zdrhli v pohybe, len aby útočník mohol loptu dostať za čiaru koncovkej zóny a skórovať touchdown.

Najprv som si myslel, že ide o vec voľby konkrétneho stupňa simulácie a že som si omylom zapol arkádu pre deti, avšak nech už som nastavil akokoľvek maximálnu úroveň reality, umelá inteligencia v hre opakovane zvýhodňovala útočiaci tím. Rád by som podotkol, že nič takéto som za tie mesiace intenzívneho hrania College Football 25 nezaznamenal, a to obe hry bežia na identickom engine Frostbite a obe hry vyrobilo už spomínané EA Orlando. Aj tu by sa dalo argumentovať tým, že sa autori cielene snažili zrýchliť gameplay tempo a jednoducho

pootočili tím pomyselným spínačom obrany o niečo viac než je bežné, avšak práve tempo a pocit z hrania nového Maddenu to nijako výrazným spôsobom neovplyvnilo, ba naopak. Pociť z rýchlosti útočníka je voči roku 24 navýšený len minimálne a skôr som mal dojem oveľa väčšej ťažkopádnosti.

Porovnávanie s College Football 25 je úplne na mieste. A dôvodom toho, prečo univerzitná herná simulácia pôsobí celkovo svižnejším a uveriteľnejším dojmom, je dozaista jej pasová hra. Mysleli by ste si, že vývojári si svoju dobre odvedenú prácu budú chcieť preniesť aj do simulovania NFL, však? No, ale opak je pravdou. Nielen že autori na pasovej hre z minulého roku nezmenili ani chl, dokonca sa im nechcelo z

College Football 25 preniesť ani výborne spracovaný systém kopov - iste, Madden v tomto smere prináša novú grafiku a rovnako tak triafanie sa do rotujúcej šípky, avšak pohyb tej šípky je absolútne pomalý a kopy do šípky preto v praxi nepredstavujú žiadnu náročnú výzvu. Do Maddenu 25 sa, samozrejme, muselo integrovať aj nové pravidlo ohľadom výkopov, ktorých vyústenie v nejaké body však bude naďalej spočívať vo vašej schopnosti prečítať pohyb obrancov a využiť klasické úskoky i otočky.

Aby som bol férový, tak musím uviesť, že EA Orlando aspoň čiastočne zapracovalo na systéme príjmu prihrávok a tak je možné, ak splníte konkrétne podmienky interakcie, že sa váš hráč blyсне pred kamerami chytením lopty jednou



rukou. Ďalšou a nesmierne dôležitou novinkou, o ktorú sme si písali roky rokúce (irónia alert) je pridanie možnosti ženských tréneriek, to všetko v rámci špecifickej úpravy tímov. Nebudem to ďalej rozpitvávať a rovno sa ponorím do menu, kde vo vybraných modusoch svieti možnosť presunu vašich krvopotne vytrénovaných hráčov z vysokej školy priamo do kolotoču NFL. Transfer hráča z College Football 25, akokoľvek sa mi podaril tak na piatykrát po sérii chybových hlášok, znamenal v praxi len to, že som si do Maddenu 25 preniesol avatara z College Football 25, ktorý krátko po spustení svojej NFL kariéry stratil všetky nazbierané skúsenosti a stal sa z neho tak totálny no-name chudák. Výborná funkcia, ďakujeme EA.

Nemáme peniaze na hercov, najali sme nemých ochotníkov

Tradičný režim Franchise, ponúkajúci osobné príbehy odohrávané sa na pozadí ligy, bol tentokrát vylepšený o komplexnejšie podaný draft. Dám teraz bokom fakt, že modus ako taký je zase len reprízou toho istého modusu z minulých rokov a prejdem k tomu, čo malo byť rukolapne nové a zaujímavé. Draft vrátane predávania dresov novým hráčom, komunikácia hráčov s trénerom a novinármi, jednoducho všetka tá omáčka okolo je topornou nudou prezentovanou úplne bez dabingu!

Máme tu stále textové okná a scény ako z nemého divadelného predstavenia, až by si jeden myslel, že EA nemá peniaze na dabingových hercov. Vyzerá to trápne? Samozrejme. Kazí to akúkoľvek atmosféru mimo ihriska? Pochopiteľne. Je to nejakým spôsobom ospravedliteľné? Bolo by, ak by si EA odpustila jeden ročník pretočenia čísiel a jednoducho spravila update súpisu a grafiky pre predchádzajúci Madden.

Pritom desať rokov starý Madden ponúkal nielen hlasový prejav, ale súčasne aj neskutočne zábavné minihry v rámci náborového Combine. Je zaujímavé, že sa vývojári skutočne snažili preniesť obsah z College Football 25 do Maddenu 25, ale skončili sotva v tretine cesty a ten zvyšok zrejme nechali v rukách malého tímu sídliaceho niekde v rumunskej pobočke. Viete na základe čoho sa to dá krásne poznať? Ak ste čítali moju recenziu na toľko proklamovaný College, tak už viete, že vďaka webovému rozhraniu si hráči môžu vytvárať svoje vlastné futbalové školy respektíve tímy (vlastné logo, farby, štadióny a podobne). Toto isté je pochopiteľne prístupné aj



pre EA SPORTS Madden NFL 25, avšak s tým rozdielom, že obsahová stránka editovania je sotva jednou tretinou z College Football 25. Nepochopiteľné.

Stratil som všetky nádeje

Mohol by som vám nasypať sol' do rán a pridať ešte hromadu príkladov toho, prečo je nový Madden zase len o kus horšou verziou toho starého, no viedlo by to len a len ku väčšej skepse. Spoločnosť EA sa bez tlaku od akejkoľvek konkurencie evidentne nesnaží zveľad'ovať ducha pôvodnej idey zábavného simulovania amerického futbalu a jediné čo robí, je to, že pozvoľna redukuje obsah, zlepšuje vizuál a pretáča kalendár - apropos, aj tento ročník ponúka soundtrack, ktorý som nedokázal tolerovať ani špičkou malíčka na nohe a okamžite som preto v menu vypol hudbu (je to samozrejme subjektívne, ale kam sa podeli všetky tie v televízii dodnes hrané znelky NFL?). Kabína komentátorov sa síce rozšírila o ďalšie reálne mená novinárskej scény, ale opäť si tu niekto nedal dostatok času na zosúladienie samotných hlášok s dejom na ihrisku, čo vo finále prináša často až absurdne humorné situácie ako z kultových anglických seriálov formátu Black Adder. Cieľená apatia EA sa dá asi najlepšie vypočítať opakujúcimi sa chybami z minulých dielov - prečo napríklad pri vytvorení vlastného tímu

nemôže so mnou, podotýkam v rámci co-op modusu, hrať aj môj kamarát? A čo je na tom všetko najhoršie, tak ja z pozície človeka, herného redaktora, čo roky sleduje ten úpadok, už nemám energiu čo i len predpokladať, že sa to celé nejakým zázrakom zvráti. Preto ak ste fanúšik série Madden a máte po ruke akýkoľvek starší diel, pokojne aj desať rokov smerom dozadu, nevidím dôvod, prečo si kupovať aktuálny ročník. Ten totižto, až na čerstvé súpisu, ako tak realitu odrážajúcu štatistiky a krásnu grafiku, neponúka nič nové a predovšetkým nič zábavnejšie.

Verdikt

Legendárna a nateraz stále bezkonkurenčná simulácia NFL upadá každým rokom nižšie a nižšie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulácia	EA Orlando	EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafika	- Technické chyby
+ Aktuálne štatistiky	- Nefunkčný BOOM Tech
+ Licencia	- Pomalé tempo hry
+ Animácie	- Soundtrack
+ Dostatok modusov	

HODNOTENIE:



The Elder Scrolls Online: Gold Road

HRA PREDSTAVUJE PRVÉHO DAEDRICKÉHO PRINCA, KTORÝ JE SKÔR SKLAMANÍM, NO MÁ OBROVSKÝ POTENCIÁL



Ithelia radšej mala ostať zabudnutá, tieto črepy z rozbitého zrkadla totiž jednoznačne nosia smolu. Daedrickí princovia boli vždy poprednou súčasťou univerza The Elder Scrolls, a v novších hrách série neraz dokonca zohrávali kl'účovú úlohu v hlavnom príbehu. V TES IV: Oblivion sa kampaň končila vcelku epickým súbojom s obrovským avatarom princa menom Mehrunes Dagon, nehovoriac o tom, že expanzia Shivering Isles – mnohými považovaná za vôbec najlepšiu v histórii celej série – sa odohrávala v rovnomennej ríši šíaleného daedrického princa Sheogoratha.

A aj keď neboli tieto nadprirodzené, božské bytosti zakomponované priamo do hlavnej hry, ich vedľajšie misie patrili často k obsahovej špičke a prominentné boli nielen v tret'om dieli (Morrowind), ale tiež vo štvrtom (Oblivion) a hlavne piatom (Skyrim). Najmä Skyrim mal množstvo pamätných úloh spätých s daedrickými princami – možno preto, že pol'ahky

zatienu aj slabší hlavný príbeh či iné vedľajšie misie. Stačí si spomenúť na topky ako „Ill Met By Moonlight“, kde ste pre Hircina lovili vlkolaka, či „A Night To Remember“, kde ste, vcelku netradične, išli po prehýrenej noci po vlastných stopách na štýl filmov Vo štvorici po opici. Každý z takýchto 15 rôznych questov vás navyše odmenil unikátnym artefaktom, ktorý sa v jednej hre objaví, potom zmizne a nakoniec sa k nemu dostane nový hrdina – nový šampión toho-ktorého princa. Takto ste sa v Morrowind, Oblivione a Skyrieme mohli napríklad dopracovať k obrovskému kladivu Volendrung, bájne katane Goldbrand či Azurinej hviezde, jedinému známemu znova použiteľnému drahokamu duše (Soul Gem) v celej sérii.

Expanzia Dragonborn pre Skyrim siahala až ku pánovi prílivu, daedrickému princovi poznania a vedomostí Hermaeovi Morovi, ktorý nezaprie podobu s eldritchovskými chápadlovitými príšerami z Lovecraftových poviedok. Neskôr sa s ním hráči stretli

v rámci sólovej expanzie znova, keď sa stal ústrednou postavou rozšírenia pre The Elder Scrolls Online Necrom.

Keď po ére singleplayerových dielov prišiel prvý „onlajnový“, teda The Elder Scrolls Online, daedrickí princovia, samozrejme, nesmeli chýbať. Celá hlavná príbehová línia pozostáva z boja proti hlavnému antagonistovi, princovi Molagovi Balovi, ktorého prisluhovači vám na začiatku hry ukradnú dušu a vy sa ju snažíte získať späť. Neskôr, keď prišli rozšírenia, sa do popredia vrátili aj ďalší – Dagon v Blackwoode či Mora v Necrome.

Aj najnovšie DLC menom Gold Road sa nesie v podobnom duchu, ba dokonca posúva daedrický lór na novú úroveň. Materské štúdio Zenimax totiž vôbec po prvýkrát rozšírilo rady už existujúcich a etablovaných daedrických princov o novú posilu. Stala sa ňou Ithelia, kráľovná osudu a neprebádaných ciest, nevidená a zabudnutá bytosť.

Daedrickí princovia sú v The Elder Scrolls naozaj veľkou vecou. Keď preto príde expanzia, ktorej zmyslom je predstaviť komunitu nové takéto božstvo, a to navyše formou nejakého sprisahania, v rámci ktorého si nikto vôbec nepamätá, že nejaká Ithelia existuje... no, znie to extrémne zaujímavo. Ako sa totiž dá zabudnúť niečo takéto? TES Online sa totiž odohráva dlho, dlho predtým než ostatné hry zo série – ide v podstate o prequel. Scenáristi preto museli pri predstavení nového princa (teda, princeznej) prísť na spôsob, ako hráčom vysvetliť, prečo sme sa so zmienkou o Ithelii v žiadnej z hier nestretli ani len okrajovo.

V podstate ide o bytosť schopnú cestovať naprieč multiverzom a vnímať nekonečné množstvo rôznych realít, takže myšlienka, že sa niečo pokazilo a preto upadla do zabudnutia, nie je až taká odveci. Ithelia sa tak poľahky stala najzaujímavejším daedrickým princom vôbec. Mohla byť akosi prevratnou záležitosťou, alebo aspoň rovnocenným partnerom pre Molaga Bala, Sheogoratha a ostatných. Mohli sme sa, napríklad, dočkať rovnakého dejového twistu ako v Shimmering Isles.

Mohlo sa stať veľá vecí, veď tak to už, koniec koncov, v multiverze býva. Naša verzia Mundusu, teda vesmíru, kde sa séria The Elder Scrolls odohráva, je však zjavne jedna z tých, kde sa nič takéto nestalo a Gold Road nenaplnilo svoj potenciál. Ak je totiž niečo, čo dokáže zabiť aj takú mocnú božskú bytosť, akou je Ithelia, je to očividne slabý scenár. Keď som si po prejdení expanzie spätne čítal jej príbehové zhrnutie, premýšľal som, či mi niečo ušlo, pretože sumár pôsobil vcelku epicky a impozantne. Keby som videl takýto scenár pred odohraním Gold Road, poviem, že „wau, toto by som si chcel zahrat, má to grády!“ Lenže zo samotnej hry som rozhodne takéto emócie nemal – v pamäti mi utkvela len príliš natiahnutá príbehová



kampaň o multiverze, do ktorého nakoniec aj tak nahliadnete len okrajovo, na chvíľu. Gold Road v sebe ukrývalo enormný potenciál, ktorý sa postupným naratívom dusil a dusil, až nakoniec úplne skapal v antiklimaktickom záverečnom boss-súboji.

Ithelia mala obrovský potenciál (a do budúcnosti ho v podstate stále má), ktorý Bethesda nedokázala efektívne naplniť. Jediné, čo je na nej pôsobivé, sú jej tituly, ktoré sú spájané s osudom, čo je naozaj atraktívna tematika, no samotná realizácia v sebe nemala žiadny explozívny moment, nečakaný zvrät alebo čokoľvek epické. A daedrickí princovia by mali byť epickí, obzvlášť takí, ktorí sa pokúšajú zničiť svet a majú na to dostatok moci. Lenže Ithelia je, počnúc jej relatívne fádnu fyzickou podobou (čo je ale naozaj vysoko subjektívne hodnotenie) a končiac nezaujímavou príbehovou líniou, niekde na chvoste daedrickej epickosti.

Autori navyše Itheliinu príbehovú líniu zbytočne zakopali do ďalšej, ktorá pojednáva o konflikte medzi odpadlíckymi lesnými elfami a mestom

Skingrad, ktoré si pamätáme z TES IV: Oblivion. Hoci je Ithelia stále v centre pozornosti a hlavným záporákom, takáto vsuvka mi prišla ako zbytočný odklon od toho, čomu sa príbeh o bohyni multiverza mal venovať – multiverzu.

Namiesto toho sa musíte brodiť vo vyšetrovaní, prečo sa jeden obrovský les ešte viac zväčšil a nakoniec zistíte, že treba postupne zabiť niekoľko NPC a vziať im nástroje zodpovedné za túto situáciu. Celé to je zakončené „nečakaným“ odhalením identity jedného mini-záporáka, ďalším zabíjaním a pomedzi to stopujete Itheliu, ktorá stratila pamäť a vôbec nevie, čo sa deje. Štúdio ZeniMax Online Studios, ktoré stojí za The Elder Scrolls Online, si zrejme ukrojilo príliš veľký kus – predsa len, keď do bežného high-fantasy príbehu zakomponujete niečo také komplexné ako mnohovesmír, môže to dopadnúť buď veľmi dobre, alebo veľmi zle.

Bethesda si pri expanzii Gold Road veľmi nepomohla ani tým, že rozšírenie priamo nadväzuje na predchádzajúci Necrom – ide v podstate o jeden celok rozdelený na dve kapitoly. Ak teda chcete mať zážitok celistvý, musíte si kúpiť oba diely. Na tom, že sú jednotlivé rozšírenia nejaká prepletené, a že sa v nich objavujú postavy z predchádzajúcich príbehových línií, nie je nič čudné – práve naopak, The Elder Scrolls Online je skvelé v tom, ako s postavami pracuje a že ich využíva opakovane.

Avšak, priama nadväznosť doteraz príbehovo separátnych kapitol je niečo nové. Na moju obrovskú (ne)radosť sa tak znova stretávame s genericou elfkou Leramil, ktorá bola v Necrome vašou hlavnou mentorkou a osobou, ktorá posúvala príbeh vpred. Comeback zažil aj už podstatne interesantnejší dremora Torvesard a, samozrejme, chápadlovitý obľúbenec Hermaeus Mora. Príbeh





Gold Road sa skladá z dvoch rovín; v rámci jednej odkrývate pravdu o Ithelii a o tom, prečo si na ňu v neskorších dieloch (alebo skorších, ako chcete) nikto nespomína, a v rámci druhej idete po jej stopách, aby ste ju mohli zastaviť.

Keďže príbeh Gold Road priamo nadväzuje na Necrom, je dobrým nápadom zahrať si najprv ten, inak budete mať všetky udalosti a tajomstvá predchádzajúcej expanzie prezradené. A čo je ešte horšie, bez prejdienia Necromu sa vám neprístupní epilóg z Gold Road, hoci táto prax nie je ničím novým, skôr naopak – dochádza k nej vždy, keď jedna veľká príbehová kapitola strieda druhú, preto je vždy prejdienie tej predchádzajúcej najoptimálnejšou cestou.

Oblasť West Weald, v ktorej sa Gold Road odohráva, navyše nepatrí k najväčším, takže mnohým hráčom môže prekážať aj menšie množstvo obsahu (za štandardnú cenu 40 €) – nehovoriac o tom, že oproti predchádzajúcej expanzii sa tentoraz nedočkáme žiadnej novej hrateľnej triedy. Chýba tu tiež systém duálnej mapy; v Necrome sme mohli preskúmať nielen

Telvannijský polostrov, ale tiež Apocryphu, eldritchovskú ríšu Hermaea Moru.

Necrom navyše tiež predstavil úplne novú aktivitu, nekonečnú arénu menom The Infinite Archive (predtým Endless Archive), ktorá je s každým ďalším „kolom“ náročnejšia a náročnejšia. Hoci Gold Road žiadnu z takýchto novinek neponúka, okrem štandardných, každoročných prídavkov (nové typy a dizajny nepriateľov, nové kozmetické predmety a nové „world eventy“ – všetko v tematike skla a zrkadiel) do hry pribudol nový systém nazývaný „Scribing“.

Ten zásadným spôsobom ovplyvňuje hrateľnosť, keďže hráčom umožňuje vytvárať nové schopnosti (skills) a upravovať ich podľa ľubovôle. Baviť sa o konkrétnostiach znamená zísť hlbšie do tohto trochu komplexnejšieho systému (podľa Zenimaxu existuje zhruba 4-tisíc rôznych kombinácií schopností, ktoré môžete v rámci Scribingu vytvoriť), no aj z laického a povrchného pohľadu vyvstáva jedna dôležitá otázka: Nemalo by byť niečo takéto zásadné súčasťou základnej hry, dostupné pre všetkých?



Jednoznačná odpoveď zrejme neexistuje, argumenty sa nájdu pre oba názorové tábory. Scribing nie je podľa môjho názoru nejaký „game-changer“, ktorý by z vás spravil výrazne lepšieho hráča (resp. výrazne silnejšieho hráča), a väčšina casual aj meta buildov (aspoň zatiaľ!) s týmto systémom neráta, keďže je vcelku nový. Prognózu do budúcnosti si vysloviť netrufam, no vždy budete mať podľa môjho názoru naporúdzí nejakú klasickú alternatívu, ktorá nie je ukrytá za nákupom najnovšej expanzie. Ak patríte skôr medzi rekreačných hráčov The Elder Scrolls Online, Scribing naozaj nie je ničím, za čím by ste museli smútiť. A čo ak si skrátka chcete užít len príbeh a novú posilu do daedrickej úderky princov?

Mno, ani tento dôvod vás nemusí po nociach mätáť a nútiť k premýšľaniu nad tým, či si Gold Road zaobstaráť alebo nie. Expanzia, bohužiaľ, nedisponuje dôvtipom, šarmom či nápaditosťou questov, ktoré sme si v súvislosti s princami užívali v predchádzajúcich single-playerových tituloch. Hlavný príbeh je rozťahaný a nudný a tie vedľajšie, byť podstatne lepšie, cenovku tohto DLC úplne neobhája. Na druhej strane tu nájdete hneď dve zaujímavé vedľajšie misie spojené s upírmí, čo som nečakal, takže Gold Road vie prekvapiť aj príjemne. Ide skôr však o menšie momenty a nič veľké.

Hold, len ťažko sa človek prehryzie sklamaním z hlavného príbehu a celkovo nižšou obsahovou injekciou. Na konci dňa je to zrejme len otázka toho, aký veľký fanúšik The Elder Scrolls Online ste a ako často si toto MMORPG zapnete. Ak len občas, tak sa tentoraz obťažovať nemusíte.

Verdikt

The Elder Scrolls Online: Gold Road by možno bol decentným rozšírením tohto univerza, ak by v ňom Zenimax nezlyhal pri predstavení obsahovej bomby, akou nový daedrický princ menom Ithelia nepochybne je.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Fantasy RPG	ZeniMax Online St.	ZeniMax Online St.

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový systém modifikovania kúziel s názvom „Scribing“	- slabý hlavný príbeh a nenaplnený potenciál
+ spestrý gameplay	- skromnejšia
+ decentné vedľajšie úlohy	- menšia mapa

HODNOTENIE:



God of War Ragnarök

SÍCE NEDOSAHUJE KVALÍT PREDCHODCU, ALE PC VERZIA JE OPÄŤ SKVELÁ



Keď prišiel God of War prvýkrát na PC, bola to udalosť, ktorá sa svojim historickým významom rovnala takým míľnikom ako dobytie Bastily, ukončenie druhej svetovej vojny či pád Berlínskeho múru. Písal sa rok 2022 a na obrazovkách monitorov sa objavil titul, ktorý štyri roky predtým definoval nový smer série God of War. Nielenže sa tvorcom vyplatila výrazná zmena hrateľnosti a príklon k filmovému spracovaniu príbehu, hra sa stala doslova novým kultom. Najrýchlejšie predávaná exkluzivita PS4, najpredávanejšia hra série, najlepšie hodnotená hra série.

Očakávania od PC verzie boli preto vysoké. Štúdio Jetpack Interactive, ktoré sa o ňu postaralo, prišlo so skvostnou prácou, ktorá (aj podľa mojich slov) nastolila novú úroveň kvality PC portov. Späť sa už jednoducho

nedalo ísť. Každý PC port sa musí popasovať s vysokou kvalitou God of War na PC a port God of War Ragnarök, samozrejme, taktiež. Dnes už ho na PC konečne máme a nemôžem o ňom povedať nič iné než to, čo som vravel aj o predchodcovi. Jetpack Interactive znovu prinieslo jeden parádny port, ktorý všetkým hráčom vykúzlil úsmev na perách a vyvolá spokojné pradenie. Teda, nie všetkým. Ako predchodca, aj novinka má svoje malé muchy, ktoré puritánov môžu trochu rozhodiť.

Bezproblémové ovládanie pomocou myši a klávesnice, plnohodnotná podpora kurzora myši, UI prispôbené na používanie myši a klávesnice, snímkovanie takmer stabilné ako kryštálová mriežka diamantu, podpora superširokouhlých monitorov a tým prispôbený HUD, podpora DirectX 12,

podpora škálovacích metód DLSS, FSR či XeSS, množstvo grafických nastavení a rozlíšení. Jednoducho radosť písať (a verím, že aj čítať). Navyše, načo siahodlhé vety, keď sa kvalita dá vypísať takto pekne a prehľadne, aby sa oči PC hráča mohli pokochať? Ved' si to prečítajte ešte raz a uznanlivo pokývajte hlavou. Ako som však už spomínal, nie všetko je dokonalé - tak, ako to nebolo ani minule.

Asi najväčším problémom je neprítomnosť nastavenia FOV, čo chýbalo aj v porte prvého dielu. Vzhľadom na to, že snímanie oboch hier je unikátne (jednou nepretržitou kamerou), dá sa predpokladať, že prípadné navýšenie FOV by mohlo narušiť skripty a odhaliť veci, ktoré by inak boli skryté za okrajmi obrazovky. Tvorcovia museli v oboch hrách upravovať kód tak, aby tento špecifický štýl správne fungoval pri



rôznych rozlíšeníach a prípadná zmena FOV by to prispôsobenie mohla narušiť. Určite je treba spomenúť aj to, že snímkovanie občas padne. Nejde o nič zásadné a ak nie ste puritán, ktorých som spomínal vyššie, nebudete hru so zlost'ou vypínať len preto, že vám z 90 fps padne na 80. Na mojej staršej zostave i5-10 000, RTX 3070 a 16 GB RAM titul na nastaveniach high/ultra (tiene medium) vzhľadom na komplexnosť scén bežal 80 až 100 fps pri hraní v rozlíšení 1440p.

To, že PC port God of War Ragnarök je rovnako skvelý ako PC port God of War, je príjemné zistenie. To, že Ragnarök je ako hra rovnaký ako God of War, to už zasa až také príjemné nie je. Dôvod? Pokračovanie totiž pôsobí skôr ako samostatne hrateľná expanzia než ako nový kúsok.

Svojím spôsobom ide o logické pokračovanie predchodcu, no to mu trochu zráža nohy. Ragnarök prináša len minimum zmien, ktoré nie sú natoľko zásadné, aby ste si mohli povedať, že sa hra od predchodcu posunula. To, že je rovnaká, samo o sebe nie je zlé a mnohým to iste bude vyhovovať. Ja ale od pokračovaní požadujem výraznejšie zmeny, ktoré by priniesli nový vietor do plachiet.

Nehovorím zasa o radikálnych zmenách, ktoré priniesol napríklad God of War z roku 2018 v porovnaní s God of War III. Hovorím skôr o nových metódach prieskumu prostredia, nových typoch hádaniek, nových zaujímavých skilloch či úplne nových zbraniach. Práve tie nové zbrane tu aj sú a sú super. Kratos už napríklad bude môcť používať oštep. Len jednoducho toho treba viac a taktiež aj viac rozmanitosti. To pre mňa definuje pokračovanie. Vziať koncept a všetko, čo robilo prvú hru

dobrou a pridať k tomu výrazné novinky. Ragnarök v tomto, bohužiaľ, stráca. Možnosť pridať odomknutému skillovi nový atribút je síce pekná novinka, ale...

Ak si vlastne prečítate moju recenziu God of War spred dvoch rokov, budete mať dobrý obraz o tom, ako sa pokračovanie hrá a čo ponúka. Práve pre nedostatok vlastnej originality pre mňa Ragnarök spĺňa skôr definíciu veľkej, naozaj veľkej expanzie než plnohodnotného dielu. Tento pocit vo mne znásobuje aj fakt, že niektoré lokality z Deviatich ríš predchádzajúceho dielu sa vracajú aj v Ragnaröku. Kozmetické zmeny či prídavky k pôvodnej hrateľnosti mi pripomenuli nadstavbu hrateľnosti expanzie O víne a krvi pre tretieho Zaklánača.

Rovnako ako God of War (2018), aj Ragnarök opúšťa zúrivé hack and slash korene a prináša osobnejší hack and slash s dôrazom na životnosť nepriateľov než na ich kvantitu. Kamera je blízko za chrbtom Kratos a zážitok zo zabíjania monštier z Helu je o to intenzívnejší. Kratos si môže kovať zbrane a brnenie,

vylepšovať ich vzácnymi surovinami, nasadzovať runové útoky, používať svojho syna Atrea ako partáka s lukom, odomykať skilly sebe i Atreovi a podobne. Taktiež sa vracajú puzzle, kde máte za určitý čas rozoznieť zvony, zapáliť ohniská či jedným ťahom zničiť barikády. Aj keď sa koncept opakuje, stále je to zábavná činnosť. Po novom tu pribudli špeciálne kryštály, ktoré dokážu sekeru odraziť. Šikovne je to implementované do mnohých puzzle a využiť ich môžete aj v bojoch. To u mňa patrilo medzi to najzábavnejšie na celej hre. Súbojový systém je rovnako pohlcujúci aj teraz.

Veľmi sa mi páčila implementácia veľkých úrovní, ktoré samy osebe plnili v úvodzovkách len úlohu vedľajšieho obsahu. Nachádzajú sa tu totiž územia, ktoré obsahujú len nepovinné puzzle, nepovinné boje a nepovinných bossov. Zároveň sú veľmi umne lokalizované vedľa pasáží, ktoré sú dôležité pre príbeh. To dodáva celému dizajnu na konzistentnosti a uveriteľnosti. Minimálne jednu takúto pasáž vám hra odomkne vcelku originálne.

V momente, keď už máte vojsť do portálu na konci jednej z misií, zrazu proti sebe bojujúci nepriatelia prebúrajú stenu a pred vami sa predostrie nová veľká lokalita plná vedľajšieho obsahu. Takéto originálne prvky vždy potešia. Navyše, vedľajšie questy majú vždy nejaký zaujímavý príbeh, hoci samotná náplň je vždy len o tom, aby ste vykántrili všetko na obrazovke. Kto by však od God of War čakal / chcel niečo iné?

Level dizajn je pojatý rovnako ako v predchádzajúcom diele. Úrovne sú v podstate lineárne s mnohými krátkymi odbočkami a sú prepchaté súbojmi, skákaním a lezením. Nedá sa povedať, že level dizajn God of War Ragnarök je





na úrovni prepletenosti Dark Souls, no to vlastne ani neprekáža. Ak chce byť nejaká hra lineárna, tak nech je jej dizajn minimálne taký ako v Ragnaröku. Vďaka nemu má hra skvelé tempo, prináša stále nové zaujímavé prostredia a nikdy sa nezunuje. Skritizovať musím azda len ukazovatele na skalách, ktoré vám doslova ukazujú cestu, kam máte ísť, a nevypnutelný quest marker na mape. Keď je titul lineárny, neexistuje dôvod hráča otravovať quest markermi. Správna cesta je predsa vždy len rovno. Zamrzí to, pretože inak vám titul umožňuje prispôbiť si HUD z hľadiska ponorenia do zážitku, akokoľvek len chcete.

Skritizovať musím aj pasáže, v ktorých hráte za Atrea. Nielenže sú niekedy menej, niekedy viac horšie než tie za Kratos, no v jednej konkrétnej ide hra tak ďaleko, že s Atreom sedíte na krave a zbierate ovocie. Pri všetkej úcte, hráči si sériu God of War neoblúbili preto, že vám umožňuje čípať sa na chrbte kravy vo vodičke.

Neviem si pomôcť, no na tejto hre je niečo zvláštne. Možno je to len môj pocit, ale nič také som pri hraní predchodcu nezažil. Ako keby chcela byť hra na jednej strane klasický God of War, no na druhej strane aj niečo, čo ani nikdy nemala byť. Rovnaký pocit som mal, keď som hral poslednú expanziu pre Final Fantasy XV s názvom Episode Ardyn. V mojej recenzii z roku 2019 som napísal, že nikto nehraje Final Fantasy preto, aby

ničil pouličné lampy a dostával za to body. Takisto si nik nezapne God of War, aby sa vozil na krave a načúval spevu vtákov. Ak však mám Atrea za niečo pochváliť, tak to bude za to, že pri hraní za Kratosu už pri puzzloch pomáha o dosť menej a niekedy vôbec. Škoda len, že sa jeho pomoc nedá vypnúť úplne.

Najviac je však škoda toho, že si príbeh neudržal svoju úroveň. Prvý diel bol skvostný v tom, aký komorný a osobný príbeh rozohral aj napriek tomu, že sa na pozadí dialo niečo väčšie. Nemôžem si pomôcť, no pripadalo mi, ako keby bol Ragnarök zošitý horúcou ihlou.

Ako keby tvorcovia zrazu nevedeli, ako pokračovať v príbehu po tom, čo sme na konci prvej hry zistili. Príbeh ako taký je totiž dosť prostý a vývojári ho akoby museli nejakým spôsobom natihať. Keďže nechcem uvádzať spoilery, nebudem písať detaily, no táto hra už na mňa nepôsobila tak unikátne a jedinečne ako predchodca.

Atreus je už o niečo starší, no nie je o nič múdrejší, práve naopak. Vzhľadom na jeho nový „status“ je nerozvážnejší, naivnejší a až priveľmi sebavedomý. A jednoducho je miestami už aj otravný. Námet konfliktu otec verzus syn sme už videli v predchádzajúcej hre a tu to už predsa len trochu pôsobí ako varenie z vody. A navyše, už to tu ani nie je tak uveriteľné a jemne vykreslené. Z toho dôvodu kvitujem rozhodnutie tvorcov zanechať tento príbeh odohrávajúci sa

na ďalekom severe a nerobiť z neho celú trilógiu. Podľa môjho názoru by to sérii len uškodilo a napokon asi aj oni sami cítili, že už bolo všetko povedané.

God of War Ragnarök je bezpochyby stále výbornou hrou, no jej problém je (a vždy bude), že prišla až ako druhá v poradí. Niekedy som mal až pocit, že šlo len o veľkú expanziu a nie o plnohodnotný nový titul - až tak veľmi sa predovšetkým z hľadiska hrateľnosti podobá na svojho fantastického predchodcu.

Príbeh je už ale o poznanie slabší, je menej sústredený a celkovo pôsobí ako zošitý horúcou ihlou. Ak som nazval port God of War hrou, ktorá nastavuje novú éru kvality PC portov, tak o Ragnarök sa vyjadrím, že z tohto hľadiska stanovenú latku rozhodne nepodlieha. PC port je až na niekoľko drobností opäť vynikajúco zvládnutý

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Santa Monica St.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný súbojový systém	- príbeh stratil pôvab a unikátnosť originálu
+ fungujúci level dizajn	- hra neprináša nič zásadne nové
+ Atreus pri puzzloch pomáha už menej	- pár výhrad k PC portu
+ výborný PC port	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Tomba! Special Edition

DOKAZUJE, ŽE NIEKEDY ANI TRI DEKÁDY NEDOKÁŽU HRE SPÔSOBIŤ VRÁSKY



Nejde o remaster, nejde o remake, ba nejde ani o priamy port. Tomba! Special Edition je po všetkých stránkach emulovaná verzia pôvodnej hry z roku 1997. Ide o 100% emuláciu bez vylepšení, aké poznáte napríklad z emulátorov typu Duckstation. Korekcia geometrie tu nie je prítomná, nie je tu podpora pravých širokouhlých rozlíšení, všetko vyzerá a hýbe sa presne tak, ako pred takmer tridsiatimi rokmi. Viete čo? Aj napriek tomu je Tomba! Special Edition hodná kúpy a hodná hrania. To jej čaro tkvie v nadčasovosti jej dizajnu a zmiešavaní žánrov.

Ruku na srdce, sám by som bol veľmi rád, ak by bola táto emulácia obohatená o emulačné vylepšenia, ktoré som vypísal hore. A je aj vážne škoda, že hra túto možnosť neponúka. Avšak je si treba uvedomiť, že tvorcovia pri vdýchavaní tejto starinky nový život nikdy netvrdili, že pôjde o vylepšenú verziu. Tomba! Special Edition proste prináša všetko to, čo si ubovala. Ide o projekt, ktorý má

súčasným hráčom ukázať, čo bolo jednou z najväčších hviezd na poli plošinoviek prvého PlayStation a pridať k tomu pre fanúšikov hneď niekoľko vítaných bonusov. Ide o jednu z tých hier, u ktorých sa hovorí „Berte alebo nechajte tak“. Ja som bral a rozhodne neľutujem.

Ako hráč, ktorý si už nejaký ten piatok odohral, som, samozrejme, sériu Tomba poznal (u nás v Európe mala ale ešte poupravený názov Tombi). Predtým, než ma možno skritizujete za to, že tieto i nasledovné pozitívne riadky píše nostalgia v mojom srdci a nie triezvy názor s odstupom, vedzte, že túto hru som predtým nikdy nehral.

Osobne sa mi do rúk dostalo až pokračovanie Tombi! 2. Prvý diel som vskutku po prvýkrát hral až teraz, a tak moje názory na túto pecku nezakalila moja pôvodná láska k hre. Tomba! je totiž skutočne skvelá hra aj dnes. Inak, až teraz si uvedomujem, že som nejako nikdy veľmi nepriahol po tom, aby

som si zaobstaral aj prvý diel, hoci ma pokračovanie veľmi bavilo. Hold, mladý roztržitý capart, ktorý nestíhal hrať staršie hry, pretože neustále vychádzali nové.

Každopádne, kto alebo čo je vlastne Tomba? Je to domorodý chlapec s výraznými a ľahko rozpoznateľnými črtami – ružovými vlasmi a zelenými spodkami. Jeho život je prostý a nie príliš rozmanitý. Pobehuje si po džungli, chytá diviaky, či len tak oddychuje v tieni mohutných stromov. Okrem toho, že je výborný stopár, vyznačuje sa ešte inou vlastnosťou – nenávidí prasatá Kogma, ktoré sa z ničoho nič z neznámeho dôvodu objavili a začali terorizovať miestne okolie. Prepadávajú počestných, kradnú im veci, rozosievajú teror.

Preto s radosťou, ak vidí nejaké neprávó, zasiahne a omráči ich svojou ostnatou guľou na reťazi. Raz mu ale jeden takýto hrdinský čin nevyjde a omráčený ostane on. Po prebratí ale zistí, že jeho náramok od starého otca, ktorý



nosí od jeho smrti, mu tie prašivé prasatá ukradli. A to neměli dělat!

To je základná premisa celej hry. Tomba, už beztak na Kogmy nahnevaný, sa vydáva na svoju púť pomsty, aby raz a navždy rozprášil celý gang prasiat a oslobodil svoju krajinu. Okej, beriem späť. Tie slová ako pomsta, gang a podobne znejú skôr ako vhodnejšie pre nejakú mafiánsku gangsterku. Predsa len je Tomba úsmevná hra plná krásneho láskavého humoru; hra, ktorá sa neberie príliš vážne a taktiež hra, pri ktorej by ste sa mali predovšetkým dobre zasmiať. Tomba je plošinovková komédia, podarená metrodivania, zábavná adventúra a zároveň jednoduché RPG. Tomba je proste unikátny mix žánrov, ktorý prekvapujúco pôsobí sviežo ešte aj dnes.

Len pre poriadok, Tomba nie je rovnocenným mixom spomenutých žánrov. Hra je to v prvom rade plošinovka a tomu je prispôsobený aj jej zaujímavý level dizajn. Skákanie cez prekážky, jamy a na nepriateľov tu jednoznačne hrá prím. Potom je hra adventúrou, v ktorej získavate predmety a používate ich na tých správnych miestach. Až nakoniec je Tomba „erpégečkom“, v ktorom získavate levely, zvyšujete životy, získavate skilly a podobne. Tomba má z toho pohľadu implementovanú veľmi zaujímavú mechaniku.

Nepriatelia sú tu rozdelení do troch typov a každý typ má voj vlastný ukazovateľ levelov. Ak nazbierate najvyšší level, budete môcť používať elementárny drahokam so špeciálnou schopnosťou. Ak tie drahokamy teda získate. Levely sa vám zvyšujú ničením daného typu nepriateľov. Na plošinovku je tento role-playing aspekt príjemne prepracovaný. Dizajn úrovni je stále parádny. Ide v podstate o metroidvanie, teda nelineárnu hru s

otvoreným svetom s tým, že určité cesty sú vám ostávajú zamknuté, kým nezískate schopnosť alebo vec, ktorou si cestu odomknete. Inak sa ale svetom môžete pohybovať, kam len chcete a akol'kovek chcete. Ak budete na konci hry, nič vám nebude brániť v tom, aby ste sa vrátili na jej úplný začiatok, kde ste prvýkrát švihli svojou ostnatou gul'ou do zadku prasatá Kogma. Hra je celá v 2D s twistom, ktorý spočíva v tom, že na určitých miestach môžete ako keby prejsť do pozadia, kde sa nachádza úplne nová cesta. Čiže často platí, že ak vidíte niečo v pozadí, je dosť možné, že sa tam budete môcť aj nejakým spôsobom dostať. Skvelým príkladom parádnej úrovne je Búrlivá hora, v ktorej celý čas fúka silný vietor a zásadne znepríjemňuje skákanie. Ale to sa týka len klasických, skákacích úrovni. Niekedy sa dostanete do adventúrnych častí, kedy je hra snímaná z izometrického pohľadu.

Úrovně sú prepchaté nepriateľmi, ktorí častokrát len tak ležia, spia (prasatá Kogma sú lenivé) alebo niečo robia. Napríklad v Lese 100 kvetov sa prasatá šmýkajú po kopcoch z opadaného lístia.

Už aj z toho vidieť, aká hravosť bola vložená do hry. V Hubovom lese sa nachádzajú kvety, ktoré plačú alebo sa smejú v závislosti na tom, akú hubičku zjete. A smiať sa a plakať budete aj vy, čo bude mať riadny dopad na ovládateľnosť postavy. Originalita sa v tejto hre skutočne medze nekladú. A áno, aby bolo jasné, hovoríme o tých hubičkách. Okrem prasiat proti vám budú čeliť aj prirodzení obyvatelia lesov a lúk ako pavúky, rôzni vtáci, či mäsožravé rastliny.

V hre existuje vyše 100 rôznych questov, z ktorých sú niektoré doslova jednorazovky, no iné potrebujú viac času na rozlúštenie. V drvivej väčšine ide len o fetch questy, ktoré vyžadujú nájdenie predmetu a prinesenie ho na správne miesto, respektíve správnej osobe. Ale to vôbec nevádi. Skákanie, level dizajn, nepriatelia a odhalovanie nových lokalít je natoľko zábavné, že vám ani nepríde, že v skutočnosti robíte úplne triviálne veci, napríklad získavate spodky opice, ktorej ich odfúkol vietor. Odmenou vám často bude nový predmet, ktorý budete môcť použiť pre vyriešenie iného questu. Častokrát sú úlohy takýmto spôsobom prepojené. Občas sa vám stane, že nebudete vedieť, ako d'alej, no zrazu splníte iný quest, získate nový predmet a vám zrazu zasvieti žiarovka nad hlavou, že presne to ste celý čas hľadáli pre tú druhú úlohu. Kritika ale musí padnúť na popisy získaných questov. Tie nielenže nikdy nehovoria, kto vám ich zadal, no veľakrát vám veľa neozrejmi ani ich popis. Pri tak početnom množstve úloh to po čase môže začať byť problém.

Okrem questových predmetov budete môcť využívať aj celú plejádu iných. Košíky s ovocím vám budú dopĺňať zdravie, dobročinné krídla vás budú môcť teleportovať do oblastí, ktoré ste už navštívili, nové druhy spodiék vám





umožnia napríklad rýchlejšie behať alebo vyššie skákať, bumerangy zasa rýchlejšie ničiť nepriateľov alebo prit'ahovací hák zase umožní dostať sa na miesta, kam by ste inak vyskočiť nedokázali. Niektoré užitočné predmety z ranku nepovinne získateľných je napríklad dáždňik, ktorý spomalí váš pád a umožní kontrolovať váš pohyb počas pádu. Veľmi užitočná vecička.

Originálne pojaté sú tu dokonca aj boss fighty. Takže: úlohou Tomby je zajať sedem zlých hlavných prasiat, na čo potrebujete sedem špeciálnych vriec. Tie najprv musíte získať a po ich získaní musíte hľadať dvere s prasat'om bossom vo vnútri. Bez konkrétneho vreca v inventári ich ale budete márne hľadať. Kde sú ale tie dvere? No, to nikto nevie.

Musíte ich doslova hľadať, skákať, skúmať každý kút, dostať sa aj na tie najneprístupnejšie miesta, na ktoré by ste inak možno ani neskúšali ísť. Sem tam môžete prísť pri rozprávaní sa s obyvateľmi k určitým hintom, no to budú skutočne len také hintíky, ktoré vás len jemne nasmerujú. Ak vôbec. Hra

spolieha na váš um a chcenie skúmať aj to zdanlivo nepreskúmateľné. Niekedy pôjde len o to, či z určitého miesta skočíte dol'ava alebo doprava, a to vám budú sprístupní dvere alebo ich úplne miniete. Ide o starú hru, čiže vážne nečakajte žiadne quest markery a iné pomôcky.

A náplň boss fightov je geniálna vo svojej jednoduchosti. Ocítate sa v aréne, kde na vás prasa boss bude útočiť rôznymi spôsobmi a vašou úlohou bude skočiť na to prasa a v pravej chvíli ho hodiť do rotujúceho špeciálneho batohu. Stačí skutočne len jeden hod. Avšak samotné dizajny arén a schopnosti týchto prasiat budú hrať proti vám tak veľmi, ako len vedia.

To Special Edition v názve Tomba! Special Edition odkazuje predovšetkým na bonusové materiály, ktoré prichádzajú s hrou. V menu získate prístup k rôznym reklamným produktom, artworkom, cover artom jednotlivých regionálnych verzií na PlayStation, rôznymi dokumentami, či rozhovorom so samotným tvorcom série. Osobne by som povedal, že by tých

bonusov mohlo byť kl'dudne aj viac, no 30 rokov je 30 rokov a predpokladám, že sa po takom dlhom čase zasa toho veľa nezachovalo. Hra prináša aj zremasterovaný soundtrack, ktorý je inak výborný ako v starom prevedení tak i v novom, možnosť ukladania hocihde a dokonca aj pretáčania v prípade, že cítite, že ste pasáž mohli prejsť lepšie.

Nakoniec uvediem aj možnosť zapnutia CRT filtra. Ten je vám prakticky najlepším, aký som mal kedy možnosť vôbec vidieť. Na rozdiel od iných, ktoré na obrazovke zobrazia len sivé pásiky, tento robí presne to, čo robila maska CRT televízorov.

Vyhladzuje a zjemňuje okolie pixelov tak, že strácajú svoj kocovatý tvar a pritom do seba ladne zapadajú. Jediným jeho mínusom je, že až príliš stmavuje obrazovku a zároveň vytvára šumovitý efekt. Rozhodne odporúčam hrať hru v menšom okne, kedy sa vizuál stane omnoho strávitel'nejším. Alebo, ak chcete fullscreen, odsadnite si trochu ďalej. Predsa len pôvodné PS1 hry neboli stavané pre moderné LCD obrazovky. Tak či onak, určite si nájdete svoj spôsob, ako si hru užijete čo možno najlepšie.

Tomba! Special Edition nie je remasterom a ani graficky pôvodnú hru nijako nevylepší, z tohto dôvodu vás môže vystrašiť svojou vizuálnou stránkou, ak si hru pustíte na plnej obrazovke. Ak jej ale dáte šancu, dostane sa vám nádherne roztomilý plošinovky so stále fungujúcim dizajnom, krásne láskavým humorom a v neposlednom rade bláznivým pojatím, ktoré už tak ľahko dnes znova nevidíte. Skvelé levely, krásne prepojený svet, parádne boss fighty, prvky RPG, klasické adventúrovanie či láskavý humor, to robí z Tomba originálnu a okamžite hrateľnú hru dokonca ešte aj dnes, takmer 30 rokov od pôvodného vydania. A ak toto nehovorí o nadčasovosti celého titulu, tak ja sa pýtam, čo iné by malo. Tomba je nepochybne kult, ktorý si rozhodne zamilujete

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Whoopee Camp	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ stále svieži mix žánrov	- len emulovaná verzia
+ láskavý humor	- žiadne vylepšenia emulácie
+ výborný level dizajn	- popisy questov sú často nedostačujúce
+ kopec skvelých nových bonusov	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Test Drive Unlimited Solar Crown

SKLAMANIE. HOČI DÚFAM, ŽE LEN NATERAZ...



Zbožňujem pretekárske kúsky. V rebríčku mojich top 10 najobľúbenejších hier alebo herných sérií je len pár titulov z iných žánrov. Či už ide o nelegálne pretekánie s dizajnovými „vytuningovanými“ tátošmi v sérii *Need for Speed*, burácajúce motory a škrípajúce plechov vo *Flatout* či *Wreckfest*, reálnou fyzikou limitovaný *BeamNG*, alebo aj viac simulátorovo zatiaľčené veci ako *Forza*, *Gran Turismo*, *Assetto Corsa* a ďalšie. Možnosť sadnúť si za počítač alebo pred televízor a zajazdiť si v takmer akomkoľvek aute a v akomkoľvek prostredí je pre mňa jednoducho oveľa väčšie ako iné žánre.

Jednou z mojich obľúbených hier je *Test Drive Unlimited 2* z roku 2011, ktorá však vypnutím online serverov po siedmich rokoch od vydania prišla o veľkú časť svojho obsahu. To, našťastie, nezabránilo šikovným modderom, aby tento projekt neoživil v určitých formách a pod rôznymi názvami, takže aj niekto, kto by sa k *TDU2* dostal neskôr, tento

titul dokáže zažiť a užiť si ho. Rok 2011 ale bol už naozaj dávno (pre ilustráciu, na poli konzol vtedy zápasili Xbox 360 a PS4 a najlepšia grafická karta bola Nvidia GTX 580) a fanúšikovia tejto série dlho nevedeli, či ešte niekedy uvidia pokračovanie. Po viac ako desaťročí od

vydania *TDU2* sa však konečne dočkali. Pôvodný koncept otvoreného sveta a masívnych multiplayerových pretekov si vzali pod svoje krídla vývojári z francúzskeho štúdia Kylotonn (KT Racing), ktorí sa zaviazali priniesť modernejší zážitok, no s vernosťou ikonickým



prvkom série Test Drive. Ale či sa im to podarilo, to je aspoň nateraz diskutabilné.

Dej a zasadenie do Hongkongu

Príbeh Test Drive Unlimited Solar Crown sa točí okolo dvoch súperiacich frakcií, Streets (Ulice) a Sharps (Obleky), ktoré súperia o nadvládu v ilegálnych pretekoch v uliciach Hongkongu. Hráči si vyberú, ku komu z nich sa pridajú a následne sa zúčastňujú pretekov, ktoré rozhodnú o ich postavení v rámci pretekárskej scény. Zasadenie na ostrov, ktorý je digitálne zrekonštruovaný v mierke 1:1, je naozaj ambiciózne, pričom možnosť jazdiť ako po úzkych uličkách starých štvrtí, tak aj po moderných dial'niciach



či prašných cestách, ktoré obklopujú mesto, prináša príjemnú rozmanitosť. Bohužiaľ, samotné zasadenie nie je bez problémov. Hoci je mapa rozsiahla a na prvý pohľad zaujímavá, pocit prázdnoty ju občas znehodnocuje. Na uliciach je málo chodcov a NPC postáv, čo hre uberá na autenticite a celkovej atmosfére. Ak ste zvyknutí na živé mestá, ktoré dýchajú každodenným životom, v Solar Crown tento pocit, žiaľ, nenájdete.

Jazdný model a podpora periférií

Jedným z hlavných pilierov pretekárskych titulov je ich jazdný model, ktorý určuje, aký realistický alebo arkádový pocit z jazdy hráč bude mať. Solar Crown sa snaží nájsť rovnováhu medzi zábavnou arkádovou hratel'nosťou a realistickými prvkami, ale výsledok je, slušne povedané, rozpačitý. Ovládanie áut je občas nepresné, čo môže byť frustrujúce pre hráčov, ktorí očakávajú presnosť ako vo viac simulátorových kúskoch. Jazdný model akoby nebol dostatočne prepracovaný, aby ponúkol jedinečný

zážitok a môže sa zdať príliš jednoduchý najmä pre fanúšikov s túžbou po vyššej miere realizmu. Na druhej strane dokáže poriadne pošramotiť ego pri nepresnom brzdení, kde v arkádovejšie ladených hrách stačí zatiahnuť ručnú, pustiť nitro a veselo pokračovať ďalej. V Solar Crown znamená ručná brzda iba pokračovanie rovnakým

smerom, no s autom namiereným úplne inam, ako by človek práve chcel. Čo sa týka periférií, ako sú volanty, hra momentálne podporuje niektoré z populárnych modelov, avšak ovládanie s volantom nie je optimalizované, ako som si sám overil s volantom a pedálmi Logitech G27. Do budúcnosti vývojári sľubujú zlepšenia aj v tomto smere.

Dost' veľa áut, dost' málo možností úpravy

Solar Crown ponúka širokú škálu áut od ikonických značiek ako Ferrari, Porsche, Lamborghini až po off-roadové monštrá. Možnosť navštíviť predajcov a kupovať vozidlá priamo z obchodov je zaujímavým prvkom, ktorý dodáva autenticitu, ale možnosti ich úpravy sú obmedzené. Zatiaľ čo Need for Speed či Forza hráčom poskytujú bohaté možnosti úprav, tu ste obmedzení len na základné vizuálne úpravy. Mať možnosť zmeniť iba farbu laku, interiéru, typ kolies a dať na auto nálepky, to sa mi v hre ako TDU Solar Crown, ktorá sa snaží brnkáť na strunky individualizmu, v dnešnej dobe zdá





žalostne málo. Po stránke vylepšovania výkonu je na tom, našťastie, Solar Crown o čosi lepšie, hoci odomykanie levelov a tým aj možnosť vylepšení je vcelku grind. A keďže je Solar Crown zasadená do sveta ilegálnych pretekov, zarazilo ma, že v hre nenájdeme nitro... Ťažký povzdych.

Problémy pri vydaní

Jedným z najväčších nedostatkov hry boli problémy pri jej vydaní. Nestabilné servery a časté odpájania kazia zážitok z pretekania, hlavne ak Solar Crown neponúka možnosť offline hrania. Ja som svoju kópiu obdržal na testovanie zadarmo, čo si veľmi vážim, no viem si predstaviť frustráciu ľudí, ktorí minuli oveľa viac peňazí za predpredaj vyšších úrovňí hry, aby ju mohli začať hrať skôr, no nakoniec ich vítala obrazovka s hláškou v štýle „Nemožné pripojiť sa“ alebo ste 999 v poradí zo 600 ľudí. Pri online pretekárskych hrách sa, samozrejme, občas objavujú problémy, no od titulu, ktorý sa spolieha na masívne multiplayerové prostredie, by sa očakávalo, že bude

lepšie pripravený zvládnuť nápor ľudí. A problémy so servermi, ktoré aj mne viackrát spôsobili zamrznutie hry alebo vyhodenie z pretekov pár stoviek metrov pred ich koncom, sú extrémne frustrujúce. Viackrát som sa preto po troch neúspešných pokusoch dokončiť jednu pretek rozhodol dať si pauzu a radšej si zahrať niečo iné. Musím však dodať, že vývojári vraveli, že na riešení týchto problémov pracujú a v posledných dňoch som si všimol o dost menej problémov ako na začiatku.

Multiplayer

Multiplayer bol vždy kľúčovým prvkom série Test Drive, no tu trpí tento aspekt najviac. Ako som spomenul vyššie, nestabilné servery spôsobovali, že mnoho ľudí nemôže dokončiť pretek bez toho, aby ich hra vyhodila. Okrem toho som si všimol aj nedostatok dynamiky v multiplayerových pretekoch. Na rozdiel od konkurencie, kde bývajú preteky s reálnymi hráčmi napínavé a interaktívne (niekedy dokonca až príliš), Solar Crown často pôsobí prázdno. Prvý týždeň hrania som si všimol,

že mapa je veľká a tak som v uliciach málokedy stretol iných hráčov, čo hre uberalo na celkovom zážitku z masívneho multiplayerového sveta. Počas posledných pár herných posedení sa však aj toto začalo obracať k lepšiemu – minimálne v okolí Solar Crown hotela je jednoduché naraziť na (a do) iných hráčov a pomaly je možné budovať si aj herné známosti.

Budúce plány štúdia

Tvorcovia majú v pláne už čoskoro priniesť viacero vylepšení a noviniek v rámci prvého roka po vydaní hry. Hlavné sú plány opraviť servery a stabilizovať multiplayerovú časť titulu, čo by malo zlepšiť zážitok z online pretekov. Medzi ďalšie plány patrí aj pridanie nových áut, vylepšenie úprav a dokonca rozšírenie o nové pretekárske módy. Zostáva otáznou, či tieto aktualizácie prinesú dostatok obsahu a opravia nedostatky, aby Solar Crown naplnilo očakávania hráčov, ktorí sa tešili na plnohodnotný návrat legendy. Prvý veľký patch bol plánovaný na 30. septembra, čo je pár dní, odkedy píšem tieto riadky, takže prsty prekriženú.

Zhrnutie

Test Drive Unlimited Solar Crown sa pokúša o návrat legendárnej série s veľkou mapou a množstvom áut, no problémy pri vydaní, nedostatočné možnosti úprav a nestabilný multiplayer robia tento návrat aspoň nateraz menej úspešným, než som dúfal. Vývojári majú pred sebou ešte veľa práce, ak chcú splniť očakávania fanúšikov série – hlavne tých, ktorí si pamätajú kvalitu predošlých dielov. K Test Drive Unlimited Solar Crown sa určite budem sporadicky vracáť, ale pre potenciálnych kupcov by mali byť riadky vyššie výstrahou. Pokiaľ dôverujete štúdiu KT Racing a chcete vidieť, ako sa hra dynamicky časom zlepšuje, tak si ju pokojne kúpte. Na druhej strane úplne chápem ľudí, ktorí si radšej počkajú na sľubované vylepšenia a možno aj nejakú zľavu

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekársky titul	KT Racing	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika	- problémy s multiplayerom
+ takmer zachytená esencia Test Drive Unlimited 2	- absencia nitra
+ množstvo aktivít mimo príbehu	- polomíftvy herný svet
	- systém vylepšovania

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook S 14



ASUS uviedol na trh Zenbook S 14 (UX5406), jeden z najtenších 14-palcových AI notebookov novej generácie. S hrúbkou len 1,1 cm spája výkon a sofistikovanosť. Používa inovatívny materiál ASUS Ceraluminum, keramický hybrid odolný voči poškrabaniu, dostupný v prírodou inšpirovaných farbách Zumaia a Scandinavian White.

Notebook poháňa až Intel Core Ultra 7 (Series 2) s NPU jednotkou s výkonom až 48 TOPS. Efektívny chladiaci systém s ultratenkou odparovacou komorou a dvoma ventilátormi IceBlade zabezpečuje tichý chod pod 25 dB pri TDP až 28 W. Ponúka kláves Windows Copilot a zväčšený touchpad s pomerom strán 16 : 10. Zenbook S 14 má 14" ASUS

Lumina OLED displej s rozlíšením 3K a frekvenciou 120 Hz, certifikovaný Pantone Validated a DisplayHDR True Black 500. Zvukový systém so štyrmi reproduktormi s certifikáciou Harman Kardon a technológiou Dolby Atmos poskytuje pohlcujúci audiovizuálny zážitok.

Bezpečnosť zaisťuje procesor Microsoft Pluton, rozpoznávanie tváre Windows Hello a funkcia Windows passkeys. AiSense IR webkamera ponúka funkcie Adaptívny zámok a Adaptívne stmievanie pre zvýšenie súkromia.

Notebook je vybavený dvoma Thunderbolt 4 portami, USB 3.2 Gen 2 Type-A, HDMI 2.1 a audio konektorom. WiFi 7 s ASUS WiFi Master Premium zaručuje rýchle a spoľahlivé pripojenie. Zenbook S 14 je na Slovensku v predaji za 1 899 eur.

CAMM2



CAMM (Compression Attached Memory Module) je nový typ pamäťového modulu s tenkým profilom pre ultrabooky, notebooky a kompaktné all-in-one systémy. Rieši problémy tradičných SODIMM modulov, ktoré sú pre štíhle dizajny príliš hrubé.

Príchod DDR5 pamätí odhalil limitácie starých modulov kvôli dlhým spojeniam

na základnej doske, čo zhoršuje integritu dát. Výrobcovia preto často spájajú pamäťové čipy priamo na základnú dosku, čo znemožňuje upgrade a komplikuje servis. Dell prišiel s riešením a v roku 2022 predstavil CAMM, ktorý predložil organizácii JEDEC. Tá v decembri 2023 schválila špecifikáciu CAMM2 ako nový priemyselný štandard. Využíva kompresný konektor, pričom modul sa

pripája priamo na základnú dosku podobne ako procesor. Obsahuje celú pamäť vrátane duálneho kanálu a umožňuje kapacity až do 128 GB. Hrúbka modulu je len 2,85 mm, menej než u SODIMM (4 mm), čo umožňuje tenšie zariadenia.

Výrobcovia získavajú flexibilitu pri výbere pamätí a vyššie kapacity v jednom module. CAMM2 podporuje rôzne typy pamätí (DDR5 a LPDDR5/X) s rovnakou päťicou. Kingston plánuje uviesť prvé CAMM2 v závere roku 2024.

Nový formát CAMM2 prináša revolučné možnosti pre moderné počítače, umožňuje tenšie dizajny a jednoduchší upgrade pamäte. Poskytuje vyššie kapacity než SODIMM a zlepšuje výkon systému vďaka kratším spojeniam medzi procesorom a pamäťou.

CAMM2 predstavuje významný krok vpred v dizajne pamäťových modulov, rieši problémy s hrúbkou a obmedzeniami upgradeov v ultratenkých zariadeniach. Jeho prijatie ako priemyselného štandardu otvára dvere pre širšie využitie v celom odvetví.

Creative Pebble X



Creative Pebble X sú kompaktné reproduktory od spoločnosti Creative, známej v oblasti audio-vizuálnych produktov. Kombinujú moderný dizajn s funkčnosťou, pričom 45° uhol nasmerovania zabezpečuje rovnomerné rozloženie zvuku v miestnosti.

Elegantné čierne prevedenie esteticky zapadne do akéhokolvek prostredia,

zatiaľ čo RGB podsvietenie s možnosťou nastavenia až 16,8 milióna farieb pridáva osobitý štýl.

Univerzálna konektivita zahŕňa Bluetooth 5.3 pre bezdrôtové pripojenie s dosahom až 10 metrov, USB-C port pre káblové pripojenie a napájanie, ako aj 3,5 mm AUX vstup pre staršie zariadenia. Univerzálny

závit na spodnej strane umožňuje montáž na stenu alebo podstavec.

Reproduktory sú vybavené technológiou Sound Blaster Acoustic Engine pre vylepšenú kvalitu zvuku, BassFlex pre hlboké basy bez potreby subwoofera a funkciou Dialog+ na zvýšenie čistoty dialógov. Ovládanie je intuitívne vďaka zabudovaným prvkom priamo na zariadení.

Kvalita zvuku je prekvapivo vysoká; frekvenčný rozsah od 60 Hz do 20 kHz poskytuje čistý a bohatý zvuk od hlbokých basov po ostré výšky. Zvuk je vyvážený a ani pri vyššej hlasitosti nedochádza k skresleniu. Creative Pebble X sú ideálne pre prácu, hranie hier či sledovanie filmov, prinášajúc audio zážitky na vyššiu úroveň.

Celkovo reproduktory Creative Pebble X ponúkajú kombináciu štýlového dizajnu, univerzálnej konektivity a vysokej kvality zvuku v kompaktnom balení. Sú vhodnou voľbou pre tých, ktorí hľadajú jednoduché, ale výkonné audio riešenie pre svoje prostredie.

Glorious Model D 2 PRO



Glorious Model D 2 PRO je profesionálna herná myš od americkej spoločnosti Glorious, sídliacej v Texase.

Trend v hernom hardvéri sa posunul k ľahkým myšiam s vysokým DPI a rýchlym polling rate.

Model D 2 PRO prichádza v dvoch verziách: základná s polling rate 1 000 Hz za približne 100 dolárov a drahšia s 8 000 Hz káblová a 4 000 Hz bezdrôtovo za 140 dolárov. Testovali sme drahšiu verziu.

Myš je bezdrôtová, ergonomicky tvarovaná pre pravú ruku, vhodná pre stredne veľké až veľké dlane. Váži len 62 gramov bez dier v šasi, čo je úctyhodné.

Konštrukcia je pevná a odolná aj pri intenzívnom používaní. V balení nájdete mäkký "paracord" USB-C/USB-A kábel na nabíjanie a dosiahnutie 8 000 Hz polling rate

pri káblovom pripojení. Súčasťou sú aj náhradné PTFE nožičky pre lepšie kĺzanie.

Batéria vydrží 80 hodín pri 1 000 Hz, no len okolo 30 hodín pri 4 000 Hz. Myš nepodporuje Bluetooth párovanie. Softvér Glorious Core je prehľadný a umožňuje nastaviť DPI (od 100 až do 26 000), polling rate, makrá a ďalšie funkcie.

Používa optický snímač BAMF 2.0, ktorý je presný a spolaahlivý. Vyšší polling rate znižuje latenciu, ale rozdiel medzi 4 000 Hz a 8 000 Hz je pre bežného hráča ťažko postrehnuteľný a vyžaduje špecifické vybavenie, ako monitor s vysokou obnovovacou frekvenciou.

Glorious Model D 2 PRO je kvalitná herná myš určená pre profesionálov, no vďaka prijateľnej cene je dostupná aj pre ostatných. Negatívom je absencia Bluetooth a kratšia výdrž batérie pri vysokom polling rate.

Glorious Model D 2 PRO

REKORDY BÚRAJÚCI PROFESIONÁL



Rovnako tak ako sa vo svete módy neustále a pod náporom času striedajú rôzne trendy, čiastočne podobný vývoj je možné sledovať aj v prostredí herného hardvéru. Nie snáď, že by si konzumenti vyložene potrpeli na štýlových oblečkoch pre svoje náradie (aj keď dizajn a vizuálna stránka hrá dnes počas rozhodovania o kúpe dozaista nemalú rolu), ale skôr sami o sebe menia názory na proporčné prednosti jednotlivých kúskov. Špecifickou kategóriou sú profesionálne herné myši, ktorých ideálna váha za poslednú dekádu išla rapídne dole. Iste, stále by ste aj dnes našli nemalú časť ľuďí, čo pre jednotlivé softvérové koncepty uprednostňujú skôr ťažšie myši, ale všeobecne sa eSport ako taký upol na minimálnu gramáž a vysoké DPI, respektíve dobu odozvy - takzvaný pooling rate, čiže oneskorenie medzi vašim pohybom a pohybom

kurzora myši na obrazovke. Do tejto, v úvodzovkách, móдне kreovanej šablóny vstupujú rôzne hardvérové spoločnosti a akokoľvek na onen povrch zákonite vyplávajú skôr notoricky známe značky ako Logitech či Razer, nemalou a často zrovnaťnou kvalitou oplývajú aj v našich končinách menej známe továrne na spolahlivé príslušenstvo určené nie len pre profesionálov. Jednou z takýchto u nás nateraz ešte neobjavených firiem je americký Glorious, ktorého centrála sídli v štáte Texas a konkrétne v meste Dallas. V rámci môjho aktuálne prebiehajúceho seriálu, v ktorom, aj po vašom boku objavujem vody neznámych výrobcov mechanických klávesníc, sa mi dostalo možnosti otestovať prémiový model profesionálnej hernej myši D 2 PRO práve od Glorious a teraz vám o jej kvalitách čo to porozprávam.

Herná myš Glorious Model D 2 PRO sa predáva fakticky v dvoch verziách. Predovšetkým, je tu základ v prijateľnej cenovej relácii (jeden cent pod sto dolárov) operujúci s pooling rate na úrovni 1 000 Hz, a potom tu máme o štyridsať dolárov drahší model s rekordným 8 000 Hz pri káblovom zapojení a 4 000 Hz pri bezdrôtovom párovaní. Ako už asi tušíte, mne sa dostalo tej možnosti zobrať si na paškál práve drahšiu verziu a bolo pre mňa vyložene osviežujúcim momentom, skúšať testovať niečo takto technicky unikátne. Ešte než sa však dostanem práve k praktickej relevancii toho šialeného pooling rate, podme sa povenovať obsahu balenia, dizajnu a konštrukčnej kvalite myši ako takej. Glorious Model D 2 PRO je bezdrôtová myš vytvorená s jasne rozpoznatelným citom pre ergonómiu pravej ruky. Akokoľvek sa dizajnéri nesnažili vynájsť oheň a pri



kreslení elegantných línií vychádzali z rokmi overeného základu, podarilo sa im dodať takmer ideálnu výplň vhodnú pre stredne veľké až veľké dlane. Na plne plastovom šasi bez akéhokoľvek RGB podsvietenia sa nachádza päť tradičných tlačidiel. Celková váha je 62 gramov, čo je mimochodom len o dva gramy viac ako má medzi eSport komunitou v súčasnosti populárna PRO X Superlight 2 od Logitechu. Tuhosť takto ľahkého tela ma, počas mesiac trvajúceho a neraz drsného testovania, vo finále prekvapila. Ani pri extrémnom tlčení na jednotlivé spínače, nehovoriac o zvyšku myši, nedochádzalo ku žiadnemu škripaniu a iným nechceným prejavom slabosti. Len podotýkam, že tých 62 gramov dosiahli strojcovia modelu D 2 PRO bez jedinej diery v jej tele, čo je úctyhodný výkon a naň ešte, tak trochu v negatívnej rovine, nadviažem neskôr pri hodnotení výdrže batérie.

Perfektne kľže

V balení sa okrem dizajnového netradičného USB/ 2,4GHz/4K snímaču s pekne gravírovaným logom výrobcu nachádza aj dostatočne dlhý a čo je dôležité, priam maslovo poddajný kábel. Naozaj, a vy to dobre viete, ja osobne milujem, keď si výrobca herného hardvéru dá pri realizácii kabeláže vyložené záležať a myšiam, respektíve ich majiteľom, dopraje kábel v prevedení takzvaných šnúrok do topánok. Je totižto obrovský rozdiel v komforte, ak hráte s myšou pripnutou na tuhý a nepoddajný drôt, alebo s myšou, ktorá je síce k niečomu takpovediac príviazaná, ale váhou kabeláže vlastne nulovo limitovaná. Aby som dokončil kompletný zoznam vecí, ktoré som v balení testovacej vzorky objavil, tak vedľa papierového manuálu a peknej nálepky s už spomínaným logom, sa nachádzali aj náhradné PTFE nožičky.

Ich rozmer je voči tým, ktoré sú priamo nalepené na myši, výrazne väčší a majú napomôcť skvalitneniu rýchlosti kĺzania po akýchkoľvek podložkách. Tento druh bonusu si rozhodne cením, ale musím súčasne dodať, že podľa môjho názoru sa Model D 2 PRO dokáže perfektne presúvať aj so štvoricou svojich základných nožičiek a tie náhradné respektíve prídavné sú už vyložené pre pár extrémnych povrchových anomálií. Späť ešte ku kabeláži. Poddajný USB-C/USB-A "paracord" kábel má slúžiť nie len na priame napojenie a podporu v úvode spomínaných 8 000 Hz, ale zároveň je dôležitý aj pri procese nabíjania. Vo vnútri myši sa nachádza batéria schopná podržať myš v chode osemdesiat hodín v rámci 1 000 Hz frekvencie, akonáhle však prepnete na 4 000 Hz dostanete z nej niečo málo cez tridsať hodín. Asi je vám jasné, že pre dosiahnutie požadovanej gramáže, nemohol Glorious do tela svojej prémiovej myši vložiť nič kapacitne lepšie.

Žiadna forma Bluetooth párovania

Skutočne intenzívne používanie hernej myši Glorious Model D 2 PRO vo mne, špecificky v rámci komfortu, zanechalo maximálne pozitívny dojem. Nech už som s myšou realizoval bežné kancelárske úkony alebo prehrával jeden online zápas za druhým v istej nemenovanej a na nervy mi idúcej multiplayer striel'ačke, bolo jasne cítiť, že toto nie je polotovár odliaty na základe jednej ošúchanej čínskej šablóny.

Ruka v ruku s kvalitou hardvéru ide pochopiteľne aj softvérová časť a pri nej som sa predbežne trochu bál, že to bude užívateľsky nie úplne dobrá skúsenosť - ako vidíte, strach z neznámeho funguje aj vo svete spotrebnej elektroniky. O to viac som bol vo finále prekvapený, keďže voľne dostupná aplikácia s názvom Glorious Core (určená nie len pre Windows ale aj Mac),



združuje jednak kompletne všetok doteraz vydaný hardvér uvedeného výrobcu, ale čo je dôležitejšie, tak funguje doslova ako švajčiarske hodinky. Vizúálne jednoduchá a hlavne prehľadná grafika vás okamžite oboznámi so základným nastavením myši a pomocou prepínania sekcií si v nej viete zadefinovať všetko podstatné.

Napríklad viete zadať trojicu samostatných profilov a nahráť ich na Cloud, stiahnuť update do myši/klávesnice, regulovať toľko proklamovaný pooling rate, nastaviť vzdialenosť snímania pri zdvihnutí senzora nad povrchom stola, špecifikovať DPI od 100 po 26 000, nastaviť makrá pre šesticu spínačov a hromadu ďalších funkcií. Nájdete tam všetko to, čo potrebuje profesionálny eSport hráč na turnaji alebo bežný amatér v prostredí svojej nevetranej hernej jaskyne.

Dvojica hlavných optických spínačov pracuje výborne a zvukovo ponúka jasne identifikovateľný klik, a to aj v situáciách, keď vám okolo hlavy vybuchujú virtuálne bomby. Ide o spínače priamo od firmy Glorious s minimálnou latenciou a životnosťou na úrovni dvoch miliónov kliknutí. Pre postrannú dvojicu tlačidiel umiestnených na ľavej strane, čiže v oblasti palca, siahol výrobca po výrobku značky Huano – aj v tomto prípade ide o spoľahlivé a rovnako dobre reagujúce spínače.

Nastal čas sa pozrieť na merania presnosti hlavného snímača. Testovaná vzorka disponuje optickým snímačom BAMF 2.0, čo je snímač kvalitatívne zrovnateľný s PixArt PAW3395. Maximálna hranica DPI (26 000) je pre profesionálne elektronické športy istým štandardom aj keď by som rád dodal, že už v tomto texte uvádzaná konkurencia ponúka o šesť tisíc DPI bodov viac. Počas softvérového merania presnosti nevykazoval modul BAMF 2.0 žiadne zásadné odchýlky a na z továrne zadenovaných hraniciach, konkrétne



400, 800, 1 600 a 3 200 DPI, fungovalo všetko konzistentne a bez zásadných nedostatkov. Pochopiteľne, ak chcete ísť ideálnou cestou, odporúčam vám produkt využívať výhradne na kábli. A teraz tých 8 000 Hz. V zásade ide o údaj prakticky využiteľný len v situáciách, kedy hráte na monitore s vysokou obnovovacou frekvenciou – ideálne 240 Hz a vyššie. A

by ste si ten rozdiel v rámci rýchlosti prenosu dát vedeli nejakým predstaviť, tak tu mám pre vás dúfam zrozumiteľné vysvetlenie a príklady. Čím vyššia je úroveň frekvencie a následne nižší interval takzvaného dopytovania, o to pravidelnejšie sa obnovuje poloha kurzora myši a súčasne akákoľvek iná interakcia – napríklad keď stlačíte jeden zo spínačov. To všetko vedie k výraznému zlepšeniu presnosti celkovej polohy, a teda aj zrazeniu latencie.

Za predpokladu, že vaša herná myš pracuje pri nastavení 1 000 Hz, tak jej odozva je vždy len 1 ms. Akonáhle si prepnete na 2 000 Hz, skrúti sa interval o 0,5 ms, prepnutím na 4 000 Hz dosiahnete odozvu 0,25 ms a našich proklamovaných 8 000 Hz vám dá 0,125 ms.

Toto všetko je papierová teória, ktorá však v praxi nemusí byť naplnená ak na to nemáte správne vybavenie. Už som spomínal monitor, ale rovnako tak je dôležité disponovať aj výkonným procesorom, moderným USB vstupom a podobne.

Priznám sa vám, že osobne rozdiel medzi 4K a 8K svojím voľným okom vyzorovať neviem a toto by skôr bola otázka priamo na reálnych eSport hráčov, každopádne, ak tam sú pre amatérov nejaké rozdiely pri dueloch myši s 4K vs 8K, tak sú vyložene zanedbateľné.

Glorious Model D 2 PRO je rýdzim herným náradím určeným do rúk profesionálov. Keďže sa však jeho cenovka nesnaží atakovať isté šialené predstavy "zelenej" konkurencie, vo finále si daný produkt môžete dovoliť kúpiť aj v prípade, že nebeháte po turnajoch. Ide o prémiový a vo všetkých aspektoch poctivý kus maximálne spoľahlivého hardvéru.

Jedinými negatívami môžu byť absencia BT párovania a rovnako tak slabšia výdrž batérie počas 4 000 Hz modusu.

Verdikt

Jedna z najpôsobivejších profesionálnych herných myši, ktoré som kedy testoval.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Glorious
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Váha a konštrukčná pevnosť
+ Nabíjací kábel
+ Spoľahlivosť
- Bez BT párovania
- Slabšia batéria

HODNOTENIE:



Lenovo Tab Plus

PRÉMIOVÉ AUDIO A NETRADIČNÝ DIZAJN



Segment vyložené prémiových tabletov by sme aktuálne mohli hodiť na plecia dvoch, maximálne troch, veľkých spoločností. Medzi uvedenú značku rozhodne aktuálne patrí firma Lenovo, ktorá sa svojou sériou rôznorodých modelov dosiek na krájanie pixelov snaží presadiť v rôznych sférach a nevynecháva ani strednú triedu. Nedávno do nej dokázali pritiahnúť konceptuálne zaujímavý produkt s názvom Tab Plus, ktorý sa už na prvý pohľad a bez problémov dokáže odlišiť od zvyšku konkurencie a paradoxne ponúka niečo, čo spomínané prémiové tablety nie. Skúste si schválne teraz tipnúť, o čo ide.

V tomto prípade ide špecifický dizajn ruka v ruke so skutočne unikátnym riešením ozvučením. Lenovo Tab Plus vyzerá už na prvý pohľad výrazne odlišne od bežného chápania tenkých dosiek s displejom, keďže z profilu je jasne vidieť, že polovica

jeho hrúbky bola obetovaná umiestneniu neštandardnej sústavy reproduktorov a druhá ostala v duchu súčasnej moderny. Na výrobu tohto, bez debaty, unikátneho tabletu bola z väčšej časti použitá hromada odolného plastu a jediný kovový prvok sa nachádza na zadnej strane, a to konkrétne v podobe stojanu s dvojicou extrémne silných pántov - ide o pánty, aké by ste našli napríklad v doteraz jedinom PC handhelde od Lenova, zariadení Legion GO. Pri úplnom vyklopení viete tablet dať do uhla takmer stoosemdesiat stupňov, čo vám v praxi zjednoduší nie len bežné písanie rukou, ale súčasne to dáva priestor aj na kreatívnu tvorbu v rámci kreslenia a podobnej interakcie (je tu priama podpora pera Pen Plus, avšak to v základnom balení nenájdete). V tomto bode si dovoľím osobnú poznámku na margo celého segmentu tabletov,

keďže osobne si myslím, že vstavaný stojan by mal byť samozrejmosťou aj pre bežné dosky, už len pre elimináciu všetkých tých podivných skladacích obalov a vizuálne odpudivých redukcí.

650 gramov

S váhou niečo málo cez pol kilogramu a pri rozmeroch 17,42 cm x 26,83 cm x 1,35 cm (7,7 mm v najtenšej časti) sa s tabletom dá pohodlne manipulovať a súčasne počas používania máte pocit, že v ruke držíte kus sofistikovanej elektroniky. Práve to atypické zhrubnutie v dolnej časti zariadenia vám počas manipulácie pomáha k výrazne väčšej istote. Keď som dal tablet do rúk mojej sedemročnej dcérke, bolo na nej vidieť ten komfort. Píšem to zámerne, keďže jej nedávno bežne tvarovaný tablet viackrát zletel na zem. Tých kvalitatívnych opôr,



ktorými testovaná vzorka disponuje, tu je samozrejme viacero a než sa dostanem k tej rozdielovej, pod'me si niečo povedať o obrazovke. Výrobca siahol po LCD paneli s 2K (2000 × 1200pxl) rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 90 Hz. Jeho najväčší problém vidím v prehnané lesklom povrchu displeja, ktorý by sa teoreticky aj pod náporom slnečných lúčov dokázal vďaka 400 nitom takzvané pochlapit'

a zabezpečiť dostatočnú čitateľnosť, avšak práve onen reflexný efekt to celé komplikuje. S reprodukciami farieb som žiadny zásadný problém nemal a dokonca dnes už nie zrovna oslnivá obnovovacia frekvencia dokázala v Tab Plus preveď eliminovať akékoľvek trhanie obrazu počas rýchleho posúvania.

JBL

Pod'me konečne, nie len metaforicky, priložiť ucho ku testovanej vzorke. Spoločnosť Lenovo už dlhodobo v zmysle ozvučovania svojho hardvérového portfólia spolupracuje so značkou JBL. V prípade ich zvukovo jedinečného zariadenia Tab Plus je toho potvrdením špeciálna séria ôsmich reproduktorov (štyri basové a

štyri výškové), čo vám aktuálne v rámci daného segmentu neponúkne nikto iný. Prezentácia audia ako celku je v podaní Tab Plus jedinečná, a to aj vďaka priamej podpore Hi-Res a Dolby Atmos. JBL zvládlo vyladiť basovú linku tak, aby neprebíjala stredy a výšky, čo v praxi (či už pri sledovaní filmov alebo seriálov) prináša jedinečný zážitok. Odporúčam vám však, za predpokladu, ak sa rozhodnete kúpiť si tento tablet, netlačiť hlasitosť do úplného maxima a skôr sa držať tesne pod ním.

Audio a video prezentácia, ruka v ruke s dizajnom sú v mojich očiach maximálne kladné prednosti tabletu. V čom už však nanešťastie produkt dost' zaostáva, je výkonnostný aspekt. Lenovo pri snahe udržať cenu na uzde (280 eur) siahlo





po čipe MediaTek Helio G99 SoC, 8 GB operačnej pamäti a 128 GB úložisku (úložisko si viete vďaka microSD zásuvke ešte navýšiť). Akokoľvek som vyššie spomínal plynulosť pohybu počas webovej interakcie a nič sa na danom stanovisku nemení, pri spustení náročnejších aplikácií si užívateľ bude všimnúť istého oneskorenia reakcií a jemnom zadrhavaní sa samotných procesov. Milovníci hier si na Tab Plus užijú maximálne nenáročné tituly a čokoľvek nad túto charakteristiku stiahne užívateľský zážitok výrazne dole.

Dnešné tablety jednoducho musia obsahovať aspoň jeden foto modul, aby sa jeho majitelia mohli v rámci video hovorov socializovať s celým svetom. Lenovo Tab Plus je preto vybavený predným 8 Mpx snímačom, ktorý sa kvalitatívne dá označiť za uspokojivý priemer. Kto by však potreboval oskenovať nejaký ten dokument, môže využiť zadný modul s identickým rozlíšením. Počas denného svetla pracujú oba snímače vo váš prospech, ale ako už asi tušíte, s nástupom šera až tmy sa ich výkon výrazne znižuje. A ako je na tom, aj

pri všetkej tej už vyššie vymenovanej interakcii, vlastne batéria? Jej kapacita je 8 600 mAh s tým, že je možné ju dotankovať pod 45 W výkonom v rámci funkcie rýchleho nabíjania (v balení nájdete dostatočne dlhú USB-C kabeláž, avšak žiadny adaptér). Pri nenáročnom spôsobe využívania je akumulátor schopný vás podržať niečo málo cez dva dni a pri plnom vytížení dosiahnete s prehľadom jedného dňa, čo považujem za úplne dostačujúce.

Na úplný záver, ešte pred vynesením verdiktu, mám pár poznatkov ohľadom ZUI 16. Ide o softvérovú nadstavbu pre Android 14, ktorá sa komfortom interakcie nesnaží nikomu komplikovať život. Iste, nájdete tu niekoľko aplikácií, ktoré si asi budete chcieť už po prvom spustení odinštalovať, každopádne, oceňujem dobre fungujúci PC modus, s ktorým som v rámci tvorby textu strávil veľa času, a nechýba ani možnosť duálneho zobrazenia na dvoch polovičkách panelu. Lenovo sa zaviazalo, že do začiatku roku 2028 bude schopné pre svoj unikátny tablet Tab Plus zabezpečiť



dvojročné veľké Android update balíčky a štyri roky bezpečnostných záplat.

Áno alebo Nie?

S Lenovo Tab Plus som počas takmer mesačného testovania bol vo finále maximálne spokojný. Moja miera spokojnosti však pramenila z minimálnych očakávaní ohľadom výkonu pri väčšej záťaži a hardvér som využíval predovšetkým na sledovanie MLB respektíve NFL prenosov, tvorbu textu po pripojení externej fyzickej klávesnice a klasické putovanie po internete. Ak sa v podobnom scenári nájdete aj u vás doma a súčasne by ste chceli mať doma najlepšie ozvučený tablet za pár korún, odporúčam vám siahnuť po Tab Plus od Lenova.

Verdikt

Unikátny tablet vhodný do rúk nenáročného konzumenta

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp Cena s DPH: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Displej	- Výkonnosť
+ Dizajn	- Lesklý povrch obrazovky
+ Batéria	
+ Vstavaný stojan	
+ JBL reproduktory	

HODNOTENIE:



TP-Link Archer BE550

PRIPRAVENÝ NA BUDÚCNOSŤ



Stále mám v živej pamäti, keď firma TP-Link pred vyše 15 rokmi zaplavila náš trh so svojimi lacnými routerami a hádam každý jeden poskytovateľ internetových služieb ich mal vo svojej ponuke. Časy sa menia a ikonické bielo-čierne lacné zariadenia nahradila široká škála sieťových produktov v rôznych cenových kategóriách. TP-Link tak už nejakú dobu nepredstavuje len „budget“ riešenie, ale ponúka aj naozaj high-end produkty. Jeden z nich sme mali možnosť otestovať.

Archer BE550 je šikovné trojpásmové riešenie poháňané čipsetom MediaTek MT7988AV SoC, s frekvenciou 1,8 GHz a ponúka štyri jadrá. CPU je spárované s 1 GB pamäte a 128 MB flash pamäte pre firmvér operačného systému. MediaTek pokrýva aj Wi-Fi vysielateľ, pričom BE550 využíva čipsety MT7996 a dva MT7977, ktoré spravujú všetky tri pásma. S 2,4 GHz pásmom umožňuje rýchlosť 574 Mbps, zatiaľ čo 5 GHz pásmo dosahuje výrazné zvýšenie na 2880 Mbps, a vďaka 320 MHz kanálom 6 GHz pásmo tlačí až na 5760 Mbps. Dodatočné pripojenie je možné cez USB úložisko, pričom na zadnej strane zariadenia je k dispozícii

jeden port USB 3.2. Medzi pridané technológie patria mnohé funkcie Wi-Fi 7, ako napríklad MLO operácia, 320 MHz kanál, 4K-QAM, Multi-RUs a podobne.

Samotné zariadenie je 76 mm široké, 231,7 mm vysoké a 203 mm hlboké a spolu s váhou 600 g pôsobí ako taká menšia herná konzola. Takže nie je úplne vhodný pre ľudí, čo nemajú radi podobné zariadenia „na očiach“, keďže ho budú vedieť len veľmi ťažko schovať.

Po vybalení sme sa pustili do základných nastavení a jednoduchšie to už snáď ani nemohlo byť. Virtuálny asistent vás prevedie inštaláciou, či už sa rozhodnete použiť webové rozhranie, alebo veľmi šikovnú aplikáciu Tether priamo od firmy TP-Link. Tam následne dokážete monitorovať svoju sieť alebo sa pohrať s obrovským množstvom nastavení fungovania, či zabezpečenia siete.

Práve bezpečnosť je kľúčovým prvkom každého moderného routera a model Archer BE550 v tomto nijako nezaostáva. Podporuje TP-Link HomeShield, čo je pokročilý bezpečnostný balík,

ktorý chráni vašu domácu sieť pred kybernetickými útokmi, malvérom a neoprávneným prístupom. Okrem toho ponúka rodičovskú kontrolu, čo umožňuje nastavenie bezpečných pravidiel pre prístup na internet pre deti.

Testy priepustnosti dát ukázali, že zariadenie naozaj dosahuje vyššie spomínané rýchlosti v rámci všetkých pásiem. Problém, ak sa to tak dá vôbec nazvať, nastal pri porovnaní s aktuálne používaným routerom TP-LINK Archer AX20. Rýchlosti sťahovania a odosielania sa držali na takmer totožných hodnotách, a teda otázka znie: Koľko ľudí má viac než 1 Gbit internet a zároveň toľko veľa a tak náročných zariadení, aby takýto router potreboval? Ono sa totiž model BE550 jednoznačne radí do kategórie drahších zariadení s cenovkou cca 400 €. V každom prípade treba povedať, že TP-Link týmto zariadením mieri na trochu inú skupinu ľudí, než sú bežní používatelia so štandardným internetovým pripojením, a tí určite nebudú sklamaní.

Verdikt

TP-Link BE550 je špičkové zariadenie pre tých najnáročnejších používateľov. Snáď v každom smere ponúka to najlepšie a najnovšie, čo v dnešnej dobe na trhu dokážete nájsť. Vďaka podpore Wi-Fi 7 je tento router pripravený na budúcnosť a zvládne aj tie najnáročnejšie úlohy. S vynikajúcim pokrytím, stabilným pripojením a pokročilými bezpečnostnými funkciami je ideálnou voľbou pre domácnosti a menšie firmy, ktoré hľadajú riešenie na najvyššej úrovni.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- cena
+ Wi-Fi 7	
+ najnovšie technológie	

HODNOTENIE:





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

CyberPower CP1350EPFCLCD

ČISTÝ SÍNUS A VEĽKÝ VÝKON V MALOM A CENOVO DOSTUPNOM BALENÍ



Spoločnosť CyberPower je na slovenskom trhu známy už nejaký ten rok, takže každý skúsenejší používateľ PC, konzol či iných zariadení by mal vedieť, že jej produkty ponúkajú veľmi dôležitú ochranu všetkým citlivým komponentom pripojeným do siete. Je to už niekoľko rokov, čo sme mali možnosť pozrieť sa na produkty z dielne tejto spoločnosti. Naposledy ešte v roku 2018 sme mali možnosť recenzovať model UPS s menom CP900EPFCLCD, no tentokrát k nám zavítal jeho novší, výkonnejší a šikovnejší brat s označením CP1350EPFCLCD.

Čo je to vlastne UPS? Zjednodušene ide o zariadenie, ktoré má batériu a je možné z neho napájať iné zariadenia. Pri bežnom používaní na UPS môžete jednoducho zabudnúť, no pokiaľ v sieti nastanú výkyvy, či už prepätie (známej aj ako surge), podpätie (takzvaný brown-out), alebo nedajbože

úplný výpadok, dokáže kvalitná UPS nielen ochrániť do nej pripojené zariadenia, ale ich aj napájať po určitý časový interval, kým si ich používatelia uložia rozpracovanú prácu a korektné vypnú zariadenia.

Nami testovaný model UPS kombinuje nielen kompaktné rozmery s veľkým výkonom, čím poskytuje dostatok záložného napájania pre náročné použitie, ale aj radu funkcií, ktoré používateľom uľahčia život či pridajú pokoj na duši.

CyberPower CP1350EPFCLCD papierovo ponúka nielen výkonnosť a funkčnosť, ktorá je často vyžadovaná pri kritických situáciách, ako sú nečakané výpadky prúdu alebo iné problémy so stabilitou elektrickej siete, no vďaka čistému sínusovému výstupu by si mali byť jeho majitelia istí, že ich zariadenia budú napájané bezpečne a bez rizika poškodenia.

Obal a jeho obsah

CyberPower CP1350EPFCLCD dorazilo v štandardnej kartónovej škatuli, ktorá bola ozdobená čiernou potlačou a obsahovala vyobrazenie samotného produktu spolu s množstvom technických informácií. Po otvorení škatule sa naskytá pohľad na samotnú bezpečne uloženú UPS chránenú párom polystyrénových nárazníkov, ktoré zaisťujú, že produkt dorazí bez poškodenia.

V balení okrem UPS bol ešte napájací kábel umožňujúci nabíjať samotnú UPS a USB kábel na prepojenie s počítačom. Zariadenie je pomerne ťažké, čo je očakávané, keďže UPS obsahuje veľkokapacitnú batériu. Napriek tomu má zariadenie kompaktné rozmery, ktoré sú praktické pre umiestnenie ako v kanceláriách, tak v domácnostiach.

Prvé dojmy a spracovanie

Po stránke dizajnu sa CyberPower CP1350EPFCLCD vyznačuje kombináciou matných kovových panelov s lesklým čiernym plastom, čo vytvára elegantný a moderný vzhľad. Tento dizajn je navyše praktický, pretože zariadenie UPS je zvyčajne skryté a nevyžaduje časté dotyky či údržbu, čo znamená, že lesklý plast nebude náchylný na znečistenie alebo odtlačky prstov. Predná strana zariadenia obsahuje veľké tlačidlo na zapnutie a vypnutie spolu s prehľadným LCD displejom, ktorý poskytuje informácie o stave UPS, batérii, aktuálnom odbere, vstupnom a výstupnom napätí a mnohých ďalších parametroch. K dispozícii sú aj tri tlačidlá, ktoré slúžia na navigáciu medzi informáciami a nastavením zariadenia. Na zadnej strane nájdete šesť zásuviek typu Schuko (európsky štandard), ktoré slúžia na pripojenie viacerých zariadení, pričom všetky poskytujú nielen ochranu pred prepätím, ale aj záložné napájanie z batérie. Okrem toho zariadenie ponúka Serial port, RJ45 vstup a výstup na ochranu internetového pripojenia, USB port pre komunikáciu s počítačom a vstupnú zásuvku pre pripojenie UPS k elektrickej sieti. Na prednej strane sa nachádza okrem LCD a tlačidiel ovládania aj jeden USB-A port spolu s USB-C portom pre bezpečné napájanie mobilných zariadení. Celkové spracovanie pôsobí veľmi kvalitne a odolne, kompaktné rozmery zariadenia umožňujú jeho jednoduché umiestnenie aj na miestach, kde by nevošli objemnejšie UPS zariadenia.

Parametre a funkcionalita

S kapacitou 1350 VA a maximálnym výkonom 810 W je CyberPower CP1350EPFCLCD navrhnutý tak, aby poskytoval dostatočný výkon aj pre náročnejšie zariadenia a ich bezpečné fungovanie počas výpadkov prúdu. Ako som už spomenul, šesť dostupných zásuviek ponúka nielen ochranu pred výkyvmi prúdu, ale aj záložné napájanie pre všetky pripojené zariadenia. To znamená, že bez ohľadu na to, čo pripojíte k zariadeniu, budú všetky ako chránené, tak aj napájané aj počas úplného výpadku elektrickej energie, čo nie je štandardom pri všetkých dostupných UPS modeloch. Jednou z hlavných výhod tohto modelu je použitie čistého sínusového výstupu. Tento typ výstupu je mimoriadne dôležitý pre zariadenia s aktívnym PFC (Power Factor Correction), ktoré sú bežné pri novších a výkonnejších počítačoch, serveroch alebo iných citlivých elektronických



zariadeniach. Čistý sínusový výstup poskytuje stabilné a plynulé napájanie bez rušenia, čo znižuje riziko poškodenia zariadení a zvyšuje ich životnosť.

Softvér a testovanie

Rovnako ako pri iných modeloch od CyberPower, aj CP1350EPFCLCD podporuje prepojenie s počítačom cez USB port pomocou softvéru PowerPanel. Tento softvér umožňuje monitorovať stav zariadenia v reálnom čase, upravovať nastavenia a prijímať upozornenia o stave elektrickej siete. Softvér je vcelku intuitívny a poskytuje prehľadné rozhranie, ktoré uľahčuje správu UPS aj pre menej technicky zdatných používateľov. Pri testovaní bolo zariadenie pripojené k počítaču, dvom monitorom, dokovacej stanici s pracovným notebookom a ďalším perifériám s celkovým odberom približne 450 W. Po manuálnom odpojení od prúdu UPS dokázala napájať pripojené zariadenia po dobu trinásť minút, čo je viac, ako som čakal. Tento čas poskytuje naozaj viac ako dostatok priestoru na bezpečné uloženie práce a vypnutie zariadení v prípade nečakaného výpadku prúdu. Navyše čistý sínusový výstup znamená, že zariadenie je vhodné aj pre veľmi citlivé prístroje, ktoré vyžadujú vysoko stabilné napájanie.

Zhrnutie

CyberPower CP1350EPFCLCD je naozaj spoľahlivý záložný zdroj s výkonnými funkciami a čistým sínusovým výstupom. Jeho kompaktné rozmery, vysoký výkon a schopnosť poskytnúť záložné napájanie pre všetky pripojené zariadenia z neho robia ideálnu voľbu pre tých, ktorí hľadajú ochranu pre svoje kritické systémy. Tento model je vynikajúcou investíciou nielen pre domácnosti, ale aj pre malé kancelárie, kde je potrebná ochrana pred výpadkami prúdu a inými problémami s napájaním. Hoci je jeho cena mierne vyššia v porovnaní so základnými UPS, jeho funkcie a čistý sínusový výstup z neho robia stále skvelú voľbu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower Cena s DPH: 265€

PLUSY A MÍNUSY:

- + čistá sínusová vlna
- + vyššia výdrž ako udáva výrobca
- + moderný, nenápadný dizajn
- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:



Genesis Thor 230 TKL

TICHÝ SPOLOČNÍK NA HRANIE HIER



Priznám sa, že ponuka klávesníc, nielen od spoločnosti Genesis, je na trhu s počítačovým príslušenstvom natoľko rozsiahla, že som sa v nej už dávno úplne stratil, a ak by som si chcel kúpiť novú klávesnicu, asi by som z toho mal pekných pár hodín nervózneho sedenia za počítačom. Vybrať si správnu klávesnicu je po akejkol'vek stránke náročná vec a rozhodne to nie je pre každého. Na druhú stranu, ak by som nebol náročným používateľom, kúpil by som si lacnú kancelársku klávesnicu za cenu jedného obedového menu. Ale o tom sa tu nemusíme baviť. Podstatné je, že výber je ťažký a každá rada dobrá, a preto si dnes priblížime schopnú klávesnicu z dielne spoločnosti Genesis, Thor 230 TKL.

Spracovanie a dizajn

Spracovanie tejto klávesnice ma na prvý pohľad neprekvapilo, no po podrobnejšom prezretí produktu som zmenil názor. Aj

keď ste mnohí z vás zvyknutí na to, že v tejto cenovke majú klávesnice častokrát hliníkové telo a naozaj veľmi odolnú konštrukciu, v Genesis pri vyhotovení tohto produktu premýšľali inak. Zrejme sa snažili investovať čo najviac do iných aspektov a namiesto hliníku použili ABS plast. Ten, aj keď sa pevnosťou nevyrovná hliníku, je i na dotyk naozaj veľmi pevný a určite by som sa nebál o jej poškodenie vplyvom v podstate čohokol'vek, s čím sa v bežnom prostredí takáto klávesnica môže stretnúť. Navyše, vďaka plastu dosiahol výrobca aj nižšiu hmotnosť produktu, konkrétne 730 g. No a keď už spomíname hmotnosť, treba spomenúť aj rozmery, presnejšie 363 x 155 x 39 mm, čiže ide o menšiu klávesnicu, ktorá, ako ste určite vyčítali z obrázka, nemá numerickú časť.

Netreba zabúdať snáď na najdôležitejšiu časť v tejto sekcii, a to spínače. Výrobca sa rozhodol do modelu Thor 230 TKL vložiť jeden z týchto troch spínačov, Outemu

Red, Outemu Brown alebo Outemu Panda, pričom zákazník má možnosť si na stránke produktu vybrať z rôznych kombinácií. Ale trochu sa mi nepáči, že ponuka farebných kombinácií priamo korešponduje s typom spínačov, ktoré si zákazník vyberie. Aby som veci uviedol na pravú mieru, k Outemu Red je na výber: Black, White, Anchor Gray Positive a Anchor Grey Negative, k Outemu Brown iba Black alebo White a k Outemu Panda iba Naval Blue Positive a Naval Blue Negative. Klávesy sú potlačené technológiou Double Injection, ktorá sa stará o spoľahlivé označenie kláves, ktoré sa v podstate nedá zotrieť ani po rokoch používania.

Dizajn produktu, ako sme si už spomínali, závisí od konkrétnej farebnej kombinácie, no okrem toho je klávesnica samozrejme obohatená o RGB podsvietenie, ktoré si dokážete dodatočne nastaviť v dedikovanom softvéri, no základné režimy sa dajú nastaviť aj priamo na zariadení. Odhliadnuc od toho ale Thor 230 TKL



vyzerá elegantne a pôsobí do istej miery prémiovo, a ak by som mal odhadnúť, aké číslo sa nachádza na jej cenovke, asi by som cenu o niečo prestrelil.

Používanie

Moje skúsenosti s používaním Thor 230 TKL hodnotím naozaj veľmi pozitívne. Hlavným plusom bol jednoznačne fakt, že na rozdiel od väčšiny mechanických klávesníc je tento model oveľa tichší, teda pri práci ma nijak nevyrušoval. Stláčanie kláves, ako aj ich aktivačná sila a pohodlie pri dotyku boli naozaj premyslené do najhlbšieho detailu. Nebudem vás tu zat'azovať zbytočnými parametrami, nakoľko tie si viete dohľadať priamo na stránke výrobcu, no klávesy sú vysokého profilu, čo určite nie je prekvapivé. Čo sa

týka hrania hier a prakticky akéhokoľvek dlhšieho používania, klávesnica mi prišla naozaj pohodlná a celkový komfort bol schopný vyrovnať sa aj konkurencii, ktorá by sa cenovkou dala zaradiť pokojne do vyššej triedy. Napomáha tomu aj fakt, že k zariadeniu je k dispozícii na stiahnutie aj dedikovaný softvér, o ktorom si povieme niečo o chvíľu.

Softvér

Aj keď je možné Thor 230 TKL používať bez akéhokoľvek softvéru, používateľ má možnosť si zo stránky výrobcu stiahnuť program priamo dedikovaný tomuto produktu.

V ňom sa dajú nastaviť funkcionality, ktoré sú viac-menej pre každý z týchto

klávesnicových softvérov štandardom. Patrí tam nastavenie rôznych režimov podsvietenia, ekvalizér na zladenie podsvietenia s hudbou alebo nastavenie makier a samozrejmosťou je aj možnosť vytvorenia si viacerých profilov pre uloženie konkrétnych nastavení. V softvéri sa orientuje dobre, je prehľadný, funguje ako má a jeho prvotné spustenie je jednoduché.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosť Genesis sa s Thor 230 TKL naozaj vyhrala a je vidieť, že si na produkte dali naozaj záležať. Na trhu s mechanickými klávesnicami je, najmä v danej cenovke, najväčším problémom hlučnosť kláves pri ich stláčaní, čo mnohých záujemcov o kvalitné spínače dokáže odradiť. Ale pri tomto produkte je to úplne inak a zariadenie je tak o krok bližšie k dokonalosti. Za cenu necelých 55 eur si môžete dopriať kvalitnú mechanickú klávesnicu, ktorej prioritou je pohodlie zákazníka, kvalita spracovania a pútavý dizajn.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Genesis	54,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tiché klávesy	- Nič
+ Pohodlnosť stláčania	
+ Kvalita spínačov	

HODNOTENIE:



Netatmo Smart Door Lock and Keys

BEZPEČNOSŤ 21. STOROČIA



Dostatočné zabezpečenie domácnosti by malo patriť medzi priority každého opatrnejšieho človeka. V dnešnej dobe sa však vďaka jednoduchým YouTube návodom a ľahkej dostupnosti nástrojov na otváranie zámkov stávajú tradičné mechanické zámky menej efektívnymi. Tu prichádza na scénu inteligentné zabezpečenie v podobe smart zámkov, ktoré nielenže zvyšujú bezpečnosť, ale ponúkajú aj pohodlné a moderné riešenia. Francúzska spoločnosť Netatmo ponúka jeden z takýchto produktov, ktoré spájajú technologické inovácie a bezpečnosť s cieľom poskytnúť užívateľovi pohodlie pri správe vstupu do domácnosti. V tejto recenzii sa pozrieme na všetky aspekty tohto zámku s nie veľmi originálnym názvom Smart Door Lock and Keys, od prvých dojmov až po každodenné používanie.

Obal a jeho obsah

Netatmo Smart Door Lock dorazil v minimalistickom a vcelku kompaktnom balení. Spolu s hlavným zámkom a kľúčmi k nám dorazila aj menšia škatuľka obsahujúca takzvaný Extension Kit, vďaka ktorému je tento zámok možné nainštalovať aj na naozaj hrubé dvere. Balenie je dostatočne pevné a dobre chráni obsah pred poškodením počas prepravy.

Vnútri sa nachádza samotný zámok, tri fyzické kľúče s technológiou NFC, montážne príslušenstvo, štvorica AAA batérií potrebných na prevádzku a stručný návod na inštaláciu. Samotný zámok pôsobí nielen kompaktno, no už na prvý pohľad aj robustne. Kľúče sú mierne väčšie než bežné kľúče, čo je spôsobené integrovanou NFC technológiou, ale stále sú dosť pohodlné na

nosenie vo vrecku alebo na kľúčenke. Návod je napísaný jednoducho, čo značne uľahčuje proces inštalácie a Netatmo tiež ponúka video návody po zosnímaní QR kódu.

Prvé dojmy a spracovanie

Ked' som prvýkrát vzal Netatmo Smart Door Lock do rúk, prekvapila ma jeho hmotnosť a pocit kvality. Zámok je vyrobený z pevného kovu, ktorý pôsobí veľmi odolne. Je jasné, že tento produkt bol navrhnutý s ohľadom na dlhodobé používanie aj vystavenie rôznym poveternostným podmienkam. Kľúče čiernej farby sú na dotyk príjemné a do zámku pasujú presne, no je nimi stále jednoduché trafiť. Prvé dojmy svedčia o tom, že v Netatmo sa snažili spojiť bezpečnosť a eleganciu bez kompromisov na kvalite.



Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Čo sa týka vizuálu, Netatmo Smart Door Lock pôsobí veľmi moderne. Jeho minimalistický dizajn sa ľahko začlení do akéhokoli'vek štýlu domácnosti. Matný povrch zámku je odolný voči poškrabaniu a nepriťahuje odtlačky prstov, čo je skvelé pre tých, čo si potrpia na estetiku. Vďaka svojmu dizajnu sa hodí do rôznych typov dverí – od moderných kovových až po tradičné drevené.

Zámok nevyzerá príliš objemne, čo znamená, že aj na užších dverách bude pôsobiť decentne. Rozvrhnutie je intuitívne a logické. Všetky prvky sú ľahko prístupné, a kľúčové funkcie sú dizajnovane zakomponované tak, aby zámok pôsobil elegantne, ale zároveň prakticky. Kľúče, hoci sú technologicky sofistikované, stále pripomínajú tradičné kľúče, čo môže byť pre niektorých používateľov vítaným prechodom zo starších systémov.

Jednoduchosť inštalácie

Jednou z hlavných výhod Netatmo Smart Door Lock je jeho jednoduchá inštalácia. Väčšina používateľov nepotrebuje žiadne odborné zručnosti alebo profesionálnu pomoc na to, aby zámok nainštalovali. Zámok je kompatibilný s väčšinou európskych cylindrických zámkov, čo znamená, že ho stačí jednoducho vymeniť za existujúci zámok. Treba však dávať pozor na kompatibilitu, niektoré dvere (ako som napríklad zistil ja pri prvotnej snahe tento zámok nainštalovať u seba doma) majú na prednej strane zabudovanú krytku, ktorá zabráni inštalácii tohoto zámku. Keď som však našiel dvere, do

ktorých by pasoval zámok, inštalácia trvala asi desať minút a pozostávala z odstránenia skrutky držiacej starý zámok, jeho vybratia, odmerania hrúbky dverí a nainštalovania správneho rozširovacieho modulu na Netatmo zámok, jeho inštaláciu do dverí a osadenie štvorice AAA batérií do tela na vnútornej strane dverí. Iba pozor, batérie treba osádzať raz jedným smerom, raz druhým, čo sa týka polarít. Ja som sa nepozrel na malé indikátory na zámku a osadil som najprv všetky batérie rovnakou polaritou tým istým smerom a potom som sa divil, že zámok nechce fungovať.

Súčasťou balenia sú aj všetky potrebné skrutky a montážne nástroje, čo ešte viac uľahčuje proces. Po namontovaní zámku sa všetko ovláda cez aplikáciu Netatmo, ktorá krok za krokom prevedie používateľa nastavením a pripojením k sieti.

Softvér a vychytávky

Aplikácia Netatmo je srdcom celého systému a zámok je vďaka nej oveľa viac než len klasickým zámkom. Po pripojení zámku k aplikácii je možné jednoducho spravovať prístup pre jednotlivých členov domácnosti alebo hostí. V aplikácii je možné vytvárať dočasné prístupy, napríklad pre návštevy, a tieto prístupy kedykoľvek zmeniť alebo zrušiť.

Jednou z naozaj praktických funkcií je možnosť nastaviť notifikácie o tom, kedy bol zámok použitý a kto ho odomkol. To podľa mňa zvyšuje úroveň bezpečnosti vďaka prehľadu o pohybe v domácnosti. Navyše, pri strate jedného z fyzických kľúčov je možné ho jednoducho deaktivovať cez aplikáciu bez potreby



meniť celý zámok. Aplikácia podporuje aj integráciu s ďalšími smart zariadeniami, vďaka čomu je možné Smart Door Lock prepojiť napríklad s bezpečnostnými kamerami alebo osvetlením.

Zhrnutie

Netatmo Smart Door Lock and Keys je vcelku inovatívny produkt, ktorý si ubuje priniesť bezpečnosť, pohodlie a moderné technológie do každodenného života. Možnosti spravovať prístupy v reálnom čase a monitorovanie používania je naozaj „game changer“, ktorý uvítajú všetci zbudiliví ľudia.

A hoci žiadne smart zariadenie nie je absolútne bezpečné, tomuto zámku som dôveroval viac, ako tradičnému kusu kovu na obyčajný kľúč. To, že za ním stojí spoločnosť z Európy mi na dôvere iba pridalo.

Takže pokiaľ hľadáte kombináciu moderného dizajnu, jednoduchej inštalácie a pokročilých funkcií a neotrasie vami vyššia cenovka, bude Netatmo Smart Door Lock výbornou voľbou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčilal:	Cena s DPH:
Netatmo	370€ (zámok)
	25€ (extension kit)

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- cena
+ kvalitné spracovanie	- nekompatibilné s niektorými dverami
+ pokročilé funkcie	
+ spravovanie v reálnom čase	

HODNOTENIE:



Google Pixel 9 Pro XL

ČISTEJŠÍ A DOLADENEJŠÍ ANDROID NENÁJDETE



Neskutočne som sa tešil na testovanie nového Pixel 9 Pro XL a hneď vám aj poviem dôvod. Nie snáď preto, že by ma tento konkrétny telefón už na prvé pozretie posadil na zadok (možno len tak trošičku), avšak, keďže som za tie dve dekády recenzovania hardvéru všetkého druhu ešte nemal vôbec príležitosť nazrieť do čoraz košatejšieho portfólia Google mobilov, samotnú premiéru v tomto prípade jednoducho lemovala vyložene nadšená zmes pocitov a očakávaní. Vďaka ochotnej lokálnej distribúcii uvedeného gigantu mi na stôl pristáli hneď dve verzie Pixel 9 (základ a Pro model), z čoho do samostatného článku som sa rozhodol prednostne pozrieť práve na najdrahší a doporučne aj najväčší variant.

Samotná číslovka deväť za názvom Pixel vám automaticky naznačuje, že Google už

tých verzií svojho vlastného mobilného telefónu vydal skutočne pozhnane.

Ako to už tak ale býva, vývoj takto sofistikovanej elektroniky, ktorej lakmusovým papierikom sú milióny náročných spotrebiteľov z celého sveta, v rámci vlastného piesočku nikdy nie je vôbec jednoduchý. Proklamovaný Gigant to však po prvých pokusoch nevzdal a myslím, že tentokrát rozhodne urobil správne rozhodnutie.

Google Pixel 9 Pro XL z môjho pohľadu absolútne naplňuje predstavy o koncepcie premyslenej vlajkovej lodi, čo je trocha paradoxné, keďže z pohľadu série Pixel ide o telefón s rekordne veľkou obrazovkou a rovnako tak medzigeneračným skokom v rámci kapacity batérie - narážam na hlasnú časť populácie, ktorá si žiada skôr

zmenšovanie displejov. Začnime však tradične od dizajnu. Testovaná novinka vo mne svojou vizuálnou stránkou naštartovala chuť sa potmehúdscky usmievať a hneď vám vysvetlím aj prečo.

Estetika oblých a vizuálne čistých línií sa v kombinácii s použitím prémiových materiálov snúbi do jedného očarujúceho celku - tento mobil vyzerá skutočne luxusne, nech už si ho zaobstaráte v akejkoľvek farbe.

V momente čo ho však zoberiete do rúk a začnete si prezerat' bližšie, razom vám mozog začne klásť otázky formátu: nediržal som už niečo takéto náhodou v ruke? Áno, Google Pixel 9 Pro svojím prevedením v mnohom pripomína konkurenčné jablko a držať tento mobil viac ako pár sekúnd znamená vstrebávanie Apple vibrácií.

Luxus, ktorý nechcete zakryvať obalom

Leštený rám s plochým akcentom sa krásne dopĺňa s výrazným zadným ostrovčekom foto modulu, ktorý v mnohom pripomína priezor tanku. S rozmermi 162,8 x 76,6 x 8,5mm a váhou 221 gramov sa XL verzia Pixel deviatky dá pochopiteľne označiť za síce objemnú, ale váhovo prijateľnú. Zariadenie ideálne padlo do mojej stredne veľkej dlane, a aj keď mi snáď týždeň trvalo zvyknúť si na atypicky umiestnený fyzický spínač pre zamknutie/odomknutie (neviem, koho napadlo ho dať nad ovládanie hlasitosti), celková úroveň komfortu a istoty počas držania doslova bozkávala strop - niečo ako hladina spodnej vody v mojej pivnici po nedávných povodniach. Luxusne pôsobiace šasi ponúka certifikát odolnosti IP68, čo znamená, že sa s ním môžete ponoriť pod hladinu do hĺbky necelých dvoch metrov, a to po dobu tridsiatich minút. Obe strany zariadenia sú pokryté ochranným sklom Gorilla Glass Victus 2 s tým, že displej neobsahuje dodatočne žiadnu fóliu - preto by som prípadnému majiteľom odporúčal si tam krátko po kúpe rýchlo nejakú namontovať, inak ich môžu prevkapiť nechcené mikroškrabance.

Spomínal som plejádu jediných fyzických spínačov, ktoré sa, aj keď v atypickom poradí, nachádzajú na pravej hrane, a teraz sa pod'me pozriem na spodok mobilu. Tam môžeme nájsť osamotenú zásuvku pre jednu SIM kartu. Obrazovku s veľkosťou 6,8 palca lemuje minimálny čierny rámik (88% pomer obrazovky voči telu). Jedná sa o LTPO OLED panel s rozlíšením 1344 x 2992 pxl, pomerom strán 20:9 a hustotou pixelov 486ppi. Displej d'alej v rámci obnovovacej frekvencie ponúka dnes už štandard vlajkových lodí, čiže 120Hz, ale



rovnako tak maximálny jas 3 000 nitov. Šialená úroveň jasu, čo povieť? Vôbec nie je náhodou, že takéto hranice svietivosti v súčasnosti nedosahuje ani konkurenčný Samsung či už spomínané jablčko.

Perfektne fungujúca čítačka odtlačkov

Kvality obrazovky ako takej nemám prečo d'alej riešiť, ostatne, v tomto ohľade a pri uvedených parametroch by ste len sotva mohli očakávať prípadné nedostatky. Pod'me sa preto presunúť ku hodnoteniu výkonu a softvéru ako takého. Je úplne logické, že Google vo svojom vlastnom mobile automaticky ponúka Android čistý ako sklo, ale už menej očakávaní som osobne mal ohľadom využitia čipsetu Tensor G4. Práve tejto časti sa odborná verejnosť obávala najviac a z môjho pohľadu vlastne zbytočne. Tensor G4 je 4nm čip využívajúci 16GB RAM, ktorého najväčšou prednosťou ostáva nie len pomocná ruka zo strany AI, ale hlavne dokonalo odladené procesy

spúšťania dôležitých úloh. Skutočne, osobne si nepamätám na recenzovanie iného smart telefónu, ktorý by s takou expresnou rýchlosťou dokázal reagovať na interakciu mojich prstov. Nech už som súčasne potreboval aktivovať dvadsať aplikácií, tento telefón ich bez váhania otváral a zase zatváral, ako tie klasické lietajúce dvere vo westernoch - bez akéhokol'vek oneskorenia.

V tomto ohľade sa práve ukazuje sila firmy Google, ktorá dnes ponúka tie najviac využívané aplikácie naprieč takmer úplným portfóliom značiek, a preto presne vie, ako sa ideálne ladí užívateľské rozhranie. Na testovanom mobile som si mohol pokojne zrealizovať aj náročnú video postprodukciu a prípadne si nechať pomôcť od Gemini AI.

Kto by však v rámci komunikácie s AI očakával plnú podporu lokálneho jazykového modelu, bude jemne sklamaný, v tomto smere má zariadenie stále veľké limity - časté halucinovanie, nepresné informácie a podobne.

7 rokov aktualizácií

Ak to ešte z doterajšieho textu jasne nevytŕča, tak z mojej strany je vôbec najhrubším pilierom kvality mobilu Google Pixel 9 Pro XL jeho dizajn, konštrukčné spracovanie a dokonalá súhra softvéru s čipsetom. Ďalším významným pozitívom v poradí sa potom stáva kvalita samotných modulov a s nimi previazaných AI funkcií. Zadné trio obsahuje hlavný 50Mpx snímač doplnený o 48Mpx ultraširokouhlý modul a 48Mpx periskopický teleobjektív - pre doplnenie ešte uvediem, že na prednej strane sa nachádza selfie fotoaparát s 42Mpx (podpora PDAF). Ak by som chcel byť vyložené detailista, tak medzi ultraširokouhlým modusom v rámci makra a makro zábermi vytvorenými cez hlavný snímač je pri detailnom porovnávaní





fotiek možné nájsť kvalitatívne rozdiely, avšak to je pre mnohých sotva relevantný dôvod na to, aby tento foto-mobil mohli zavrhnúť. To, čo totižto lezie z nových Pixel 9 Pro za snímky ašpiruje na titul najlepšej foto mašinky súčasnosti v rámci mobilov naprieč celým spektrom.

Google nastavil postprodukcii tak, aby nezdeformoval pôvodnú auru fotiek a súčasne zachoval jej surové reálie. Zábery z hlavného snímača, či už pri peknom alebo horšom osvetlení, vykazujú znaky absolútnej špičky a nebyť jemne nepresného zamerania portrérových momentiek, opäť by som suverénne hovoril o dokonalosti.

Ďalšou dôležitou súčasťou výbavy testovanej vzorky sa stalo zbieranie video materiálov. Pixel 9 Pro vám umožňuje točiť maximálne 8K pri 30Fps, kedy sa softvér stíha zachovať správne počas ostrenia, udržiavania stability a dokonca zachovania farebnej čistoty scény. Ide o konzistentnosť naprieč

všetkými modusmi, či už ste tvorca amatér alebo profesionál požadujúci od svojho telefónu nadštandard.

Prepínanie medzi jednotlivými modusmi v rámci aplikácie fotoaparátu je rovnako hladké ako prepínanie medzi akýmikol'vek inými aplikáciami tretích strán. Zaujímavou a minimálne počas prvého zoznamovania sa s telefónom aj zábavnou funkciou je zapojenie AI do procesu dodatočnej úpravy fotiek - vďaka funkcii Add Me viete do jedného záberu dostať dve identické osoby.

Popri Add Me je ale ešte o trochu zaujímavejšia parafráza na Sketch to Image od Samsungu, ktorá je v podaní najnovších Google telefónov vyložene majstrovským dielom - zoberiete si reálnu fotografiu a pomocou jednoduchého navádzania v rámci príkazov ju viete brutálne pozmeniť bez toho, aby to vo finále vyzeralo nerealisticky. Nechajme však šialené fotenie a nakrúcanie bizarných študentských filmov bokom,

a podme hodiť očkom po kvalite ozvučenia, respektíve výdrže batérie.

Zvuk v tomto prípade zabezpečujú stereo reproduktory s pomerne slušnou basovou linkou, ktoré aj keď vytočíte vyložene na maximum, nezačnú vydávať žiadne skreslené pazvuky. Vo vnútri odolného šasi Pixel 9 Pro XL sa nachádza akumulátor s kapacitou 5 060mAh, ktorý vám dáva aj pri náročnom spôsobe používania viac ako jeden deň chodu, a to si k tomu pridajte možnosť dotankovať pod výkonom 37 W (káblové) alebo 23 W (bezkáblivé). Tento telefón je schopný prehrávať vám video s maximálnymi zobrazovacími parametrami takmer desať hodín. Z nuly na maximum trvá následne dobitie pomocou káblu niečo málo cez hodinu a pätnásť minút. Výborné cifry na vlajkovú loď s tak veľkým displejom a súčasne výkonom.

Osobne som nesmierne rád, že do už čoraz viac zatuchnutých vôd prémiových značiek telefónov (nie som si istý, či do tejto kategórie môžem zaradiť filozofiou aj na hlavu postavený Nothing) aktuálne takto významne prehovoril Google so svojím Pixel 9 Pro. Jedná sa suverénne o najsviežšie spracovaný Android telefón súčasnosti, ktorý dokáže zaujať na všetkých frontoch. Nech už sa budeme rozprávať o nádhernom dizajne, nadštandardnom výkone, výbornej výdrži batérie, perfektnej foto/video predispozícii alebo rozumne a nápadito podaných AI funkciách - vo všetkom sa dané zariadenie pohybuje v zelených číslach. Uvidíme o rok, ako na tom bude jubilejná desiatka a či Google dokáže nadviazať na súčasný úspech značky Pixel ako takej, každopádne, ak ste v pozícii, že v súčasnosti uvažujete o kúpe dokonalej vlajkovej lode a nechcete vráťat peniaze do notoricky známych značiek, vyššie rozoberaný model môže byť pre vás tou správnu voľbou.

Verdikt

Zatuchnutú scénu nám oviaľ svieži vietor.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Google	1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a prémiové spracovanie	- Nelogické umiestnenie fyzických tlačidiel
+ Konštrukčná odolnosť	
+ Dostatočný výkon a AI	

HODNOTENIE:



BAD BOYS

NA ŽIVOT A NA SMRŤ



**AKCIA
& NEKOREKTNÝ
HUMOR**

Pozerajte tu



©2024 Columbia Pictures Industries, Inc. and TSG Entertainment II LLC. All Rights Reserved.

**SLEDUJTE
ONLINE**

T STARMAX

Govee RGBIC TV Light Bar

NEJAKO TEN CYBERPUNK MUSÍME DOCIELIŤ



Na lokálny trh aktuálne naplno vstúpil čínsky výrobca inteligentného osvetlenia Govee. Ak ste sa s uvedenou značkou doteraz ešte nemali možnosť bližšie zoznámiť, určite vás poteší informácia, že ich portfólio výrazne presahuje bežné RGB LED pásiky. Mám, samozrejme, na mysli tie nalepovacie svetielka, čo si hráči cielene inštalujú kade-tade po zaprášenom nábytku, len aby šialenou svetlenou diskotékou odvedli pozornosť od neuložených špinavých tanierov so zaschnutým segedínskym gulášom. Je to práve Govee, kto vám aktuálne ponúka ambientné svetlá doslova od výmyslu sveta, nech už je reč o hardvéri určenom do interiérov alebo exteriérov. Preto sa v nasledujúcom období budem snažiť otestovať aspoň nejakú časť z nich.

Pred časom som vám ponúkol pohľad na cenovo dostupný upgrade v rámci

televízneho vybavenia, išlo o model Govee TV Backlight 3 Lite, ktorý pomocou kamery dokáže nenásilným spôsobom prenášať atmosféru z obrazovky mimo jej rámec. Dnes nastal čas povedať si bližšie o produkte Govee RGBIC TV, ktorý je, mimo iného, svojou filozofiou podobný práve spomínanému TV Backlight 3 Lite.

Ako som spomínal už v úvode, portfólio produktov od Govee je v istom smere unikátne hlavne preto, že ho dokážete medzi sebou, na štýl modúlneho hardvéru, jednoducho prepájať. Pôsobí ako obrovské blikajúce puzzle, ktoré viete nastavovať v individuálnej podobe, ale rovnako vám je umožnené ho rozklikáť jedným jediným zdrojom.

Ak vám to znie zbytočne komplikovane, tak opak je pravdou, keďže na obsluhu toho všetkého vám stačí jedna jediná

aplikácia. Najlepší príklad je práve toľko proklamovaná kamera s rybím okom a pás (TV Backlight 3 Lite), ktoré som testoval v rámci značky Govee ako prvé a ktoré bolo následne jednoduché prepojiť s RGBIC TV.

Čo to teda ten RGBIC TV vlastne je? Ide o dva svetelné stĺpy s variabilným umiestnením (môžete si ich postaviť kdekoli v okolí televízora a monitora), ktoré sú napájané jedným jediným káblom. Jedná sa o USB-C kábel, ktorý vedie do identického rozbočovača, aký má TV Backlight 3 Lite, čo síce zjednodušuje zapojenie, ale na druhú stranu, ak RGBIC TV prepojíte so spomínanou kamerou, zostane vám za televízorom už druhá rovnaká škatuľka. Stĺpy majú výšku 38 centimetrov pri výkone 24 W a v balení je k nim priložená dvojica stojanov. Jedna súprava je určená na klasické položenie stĺpov na zem alebo nábytok



a druhá je vybavená lepiacou podložkou, vďaka čomu si viete svetlá prilepiť na zadnú stranu televízora (bonusom je možnosť ich 90-stupňového náklonu).

Práve príležitosť nalepiť oba stĺpy na zadnú stranu monitora alebo televízora pridávajú Govee RGBIC TV Light Bar istú samostatnosť, špeciálne voči spomínanej kamere. Kto si nepraje, aby sa mu prenášalo dianie z obrazu na stenu a ide mu skôr o ambientnú kulisu s dostatočnou svietivosťou, stačí, aby si zadovážil „lacnejšie RGBIC stĺpce“ a nalepil si ich skryte za svoju zobrazovaciu techniku.

Pre rôzne TV

Govee RGBIC TV Light Bar sú samy o sebe predovšetkým klasickým zdrojom ambientného svetla, ale v momente, kedy som ich prepojil s TV Backlight 3 Lite,

dokázal som kopírovanie svetelných efektov z obrazovky rozšíriť od nej samotnej ešte ďalej. Pochopil som, testované stĺpy vedú fungovať separátne a môžete si ich svetelnú prezentáciu korigovať nezávisle na prípadnom zapojení snímaču obrazu, avšak, osobne vidím zmysel práve v tom pokúsiť sa o toto prepojenie a tým docieľiť natiiahnutie celistvej ambientnej linky čo najďalej od televízora.

Govee Home aplikácia vám cez BT párovanie umožní správu update balíčkov a súčasne ich aj spárovať do jedného prezentačného celku, to všetko v rámci vašej smart domácnosti. Proces nie je vyložené náročné aj keď sa treba trochu bližšie oboznámiť s možnosťami spomínanej aplikácie, ktoré sú viac ako bohaté. Samozrejmosťou je hlasové ovládanie, či už cez Amazon alebo Google asistenta, a mimo

filmového a hudobného profilu je vám rovnako k dispozícii aj herný režim.

Hranie hier so sprievodným RGB efektom vnímam ako maximálne kontroverznú tému a osobne plne chápem ľudí, ktorým vyložene prekáža zámerné vyrábanie diskotéky na pozadí videohry. Potenciál tu je však hlavne v súvislosti s párty hrami alebo šialenými kooperačnými arkádami, kde nejaké to antre na štýl kolotočov nemôže až tak prekážať, ba naopak, dokáže perfektne dopĺňať atmosféru.

Samostatné využitie svetelných stĺpov RGBIC odporúča výrobca v kombinácii s televízormi v rámci uhlopriečok od 40 – 70 palcov v prípade, ak produkt skombinujete práve s kamerou a pásom v Govee TV Backlight 3 Lite, celková využiteľnosť sa logicky ešte navyšuje. Páčilo sa mi, že priamo v aplikácii je možné zdefinovať presne nielen pozíciu oboch stĺpov, ale rovnako tak si prispôbiť ich 30 samostatných zón. Pokiaľ máte svoju domácnosť vybavenú hromadou ambientného osvetlenia od iných značiek než je práve Govee, možnosti prispôsobenia a podpory štandardu Matter vám s celistvosťou ladenia výrazne pomôžu. Po stránke materiálu ide vyložene o plast, konštrukčná pevnosť je dostatočná a o niečo vyššia váha základne v kombinácii s pevným stojanom zabraňuje tomu, aby sa stĺpy jednoducho prevrátili.

Govee RGBIC TV Light Bar sa na našom trhu predáva za smiešnu sumu okolo 70 eur a ich jasnou prednosťou, mimo vysokého stupňa svietivosti a príjemného rozptylu do strán, je široká všestrannosť. Počas testovania som nenarazil na žiadny zásadný nedostatok či prípadne problémy ohľadom funkčnosti, a preto váš prípadný záujem o kúpu akéhosi štartovného RGB balíčku od Govee môžem len a len odobriť.

Verdikt

Spol'ahlivé ambientné podsvietenie, ktoré vám otvorí cestu za jeho následným rozširovaním.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita spracovania - Nič
 + Možnosti aplikácie
 + Modulárnosť
 + Výkon
 + Cena

HODNOTENIE:



Nothing Ear (a)

KONEČNE ANC



Testovať produkty od spoločnosti s originálnym názvom Nothing je minimálne z môjho pohľadu nesmierne atraktívna činnosť. V dnešnej dobe, keď sa drvivá väčšina hardvéru s rôznym zameraním na seba tak významne podobá, je totižto vízia mena Carl Pei stálym osviežením. On a jeho tím to jednoducho cielene robia inak, čo by samozrejme nebolo nič výnimočné, ak by to slovíčko „inak“ nedýchalo v rytme elektronickej moderny. Potvrdením týchto slov je aj aktuálne vydaný model bezdrôtových slúchadiel Nothing Ear (a), ktoré nahrádzajú pôvodné štuple do uší s prívlastkom Ear. Práve starší model Ear (stick) slúchadiel v recenziách toho času zrovna neohúrili, keďže si mimo iného dovolil vynechať toľko žiadanú funkciu potlačania hluku. ANC je však jednou z hlavných predností aktuálnej novinky Ear (a), a ak vás zaujíma, čo všetko ďalšie uvedené štuple ešte dokážu, pokračujte v čítaní.

Dizajn hrá prím, špeciálne ak si zákazník vyberá nositeľnú elektroniku, s ktorou ho verejnosť bude pravidelne vídať. Akokoľvek možno s týmto mojim tvrdením nesúhlasíte, som presvedčený o tom, že nikto z vás sa nechce po vonku prechádzať s dizajnerským failom v ušiach. Svoje tvrdo zarobené peniaze konzument túži investovať do čo najkomplexnejšieho kúska elektroniky a pri výbere, preto kladie rovnaký dôraz na vizuál ako na funkčnosť a pohodlie. Nothing Ear (a) v tomto smere jasne reprezentujú predovšetkým dizajnovú jedinečnosť vychádzajúcu z idey firmy, ktorá ich stvorila. Ide o slúchadlá vyrobené z priehľadného plastu, ktoré svoju transparentnosť prenášajú aj na prenosné puzdro. Suverénne si dovoľím povedať, že v rámci sto eurových bezdrôtových slúchadiel nenájdete nič vizuálne osobitejšie, než predstavuje práve tento model značky Nothing. V predaji je, mimo mnou testovanej bielej farby, aj model

v žltom a čiernom prevedení. Každopádne, v momente čo som prvýkrát otvoril rozmermi kompaktný dok, strčil si fazul'ky do uší a zašiel sa na čiernu a červenú bodku označujúcu ľavý a pravý kanál, okamžite mi prebehla mysl'ou asociácia na výber piluliek. Hardvérové umenie v praxi.

Aj na šport?

V úvode spomínané Ear (stick) boli pre Nothing zrejme dostatočne silným lakmusovým papierikom, pomocou ktorého smerovali vývoj priameho nástupcu. Už samotné balenie Ear (a) totižto obsahuje tri páry silikónových redukcí, pomocou ktorých dokážete navodiť efekt vákua v uchu, aj keď je vaša ušnica rozmerovo iná, než býva štandardom. Výsledkom je nadpriemerné pasívne odhlučnenie, ale rovnako tak aj dosiahnutie vyššieho stupňa komfortu počas celodenného



nosenia. Každé slúchadlo váži len 4,8 gramu, takže ak ste doteraz boli naučený nosiť koncept zasúvacích štupľov v rámci bezdrôtových slúchadiel, tak na Ear (a) si zvyknete veľmi rýchlo.

So slúchadlami obsahujúcimi certifikát odolnosti IP54 som opakovane športoval a ani pri behu sa mi nestávalo, že by otrasy samotné štuple dokázali vyhodit' z môjho ucha - tu treba však jedným dychom dodať, že ľudské ucho má rôzne proporcie a môže sa v extrémnom prípade stať, že niekomu nesadne ani jedna z veľkosti rozdielných redukcií. Spomínaná odolnosť IP54 je vhodná na zvládanie prachu a tryskajúcu vodu, každopádne, puzdro má IPX2 krytie, čo znamená, že znesie aspoň základné oprskanie.

Prostredníctvom fyzických spínačov umiestnených priamo na stonkách slúchadiel dokáže užívateľ vykonávať základnú, ale aj pokročilú interakciu - spínače vydávajú dobre počuteľné a rovnako tak citel'né cvaknutie, a preto sa vám

nemôže stať, že vykonáte zlý príkaz, tak ako tomu často býva pri dotykovom spôsobe ovládania. Akonáhle si do mobilu stiahnete aplikáciu Nothing X, ktorá je dostupná pre Android a iOS, môžete si schému príkazov ovládania upravovať podľa svojich potrieb - uznávam, že niekoľko príkazov zadaných v slúchadlách už od výrobného nastavenia je zbytočne komplikovaných (špeciálne zapínanie ANC), avšak práve na to slúži možnosť dodatočnej korekcie.

Spomínaný softvér si ide dizajnovou linkou značky Nothing a okrem toho, že je maximálne prehľadný, ponúka bezproblémový chod a jednoduchú obsluhu. Aktualizácie sa do slúchadiel stávajú rýchlo, k dispozícii máte možnosť nastavenia svojho osobného zvukového profilu, ekvalizér má tri pásma (basová linka, stredy, výšky) a umožňuje zdieľanie konkrétnych profilov pomocou QR kódov, prítomná je funkcia potlačenia latencie, ktorú docenia hráči a ak sa radíte medzi audiofilov, z možností korekcie samotnej audio linky budete dozaista potešení.



ANC je...

V rámci pripojenia Bluetooth 5.3 dokážete slúchadlá spárovať s dvoma zariadeniami súčasne a púšťať si do nich audio s kodekmi SBC, AAC a LDAC. V danej cenovej kategórii by ste sotva našli lepšiu kvalitu výstupu, než ponúkajú 11 mm dynamické meniče umiestnené v Nothing Ear (a). Z audio linky som bol sám maximálne potešený. Hutnosť zvuku som dokázal vnímať aj pri komplikovanejších skladbách a z čoho som bol vyložene nadšený? Z funkcie potlačania okolitých ruchov. ANC v prípade testovanej vzorky funguje nadpriemerne dobre a pri slúchadlách za sto eur by ste takto kvalitné aktívne odhlučnenie pri iných značkách hľadali len márne.

Predmetná užitočná funkcia dokáže stlmiť väčšinu mestského ruchu a s prstom v uchu, haha, zvláda vymazať akékoľvek kancelárske echo - nadávajúcich kolegov, bublajúcu kávu v kávovare, šuchot nervózných topánok pred uzávierkou, klapot mechanickej klávesnice a podobne. Na samotný záver som si nechal ešte pár slov zameraných na výdrž batérie.

Za predpokladu, že nebudete využívať ANC funkciu, dokážete so slúchadlami na jedno nabitie fungovať viac ako deväť hodín. Pri zapnutom potlačaní okolitých ruchov to bude päť hodín. Samotné puzdro má však v sebe samozrejme batériu a tá vám poskytne ďalších tridsať hodín bez a dvadsať hodín s ANC. Nabíjanie slúchadiel priamo cez puzdro potom trvá viac než hodinu.

Nemáte chuť vyhodit' za bezdrôtové slúchadlá viac než sto eur a súčasne chcete mať možnosť odrezat' sa od okolitého sveta? Nothing Ear (a) sú pre vás jasnou voľbou. Ide o dizajnovu unikátnu a funkčne nadpriemerne vybavené štuple do uší, na ktorých som počas mesiac trvajúceho testu nenašiel zásadnú chybičku.

Verdikt

Vizuálne jedinečné a výborne vybavené slúchadlá.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nothing Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Kvalita zvuku
+ Aplikácia
+ Rýchle párovanie
+ ANC
- Nič

HODNOTENIE:



Creative Pebble X

KOMPAKTNÉ, DIZAJNOVÉ A PREKVAPIVO DOBRE ZNEJÚCE



Audio, zvuk, hluk. Sto ľudí, sto chutí. Tam, kde si niekto potrpí na bezdrôtové slúchadlá s aktívnym potláčaním hluku, iní dajú prednosť jednoduchým štupeľom do uší, ďalší si zase vyberú kvalitné štúdiové „monitory“ a niektorí akceptujú prostoto, čím je to-ktoré zariadenie vybavené z výroby. Slúchadlá a reproduktory majú svoje miesto v takmer každom prostredí a jeden z počínov spoločnosti Creative, ktorá sa na poli audio-vizuálnych produktov pohybuje už pekných pár rokov, síľuje nielen dobrú reprodukciu zvuku, ale aj jednoduchosť pri používaní a dizajn, ktorý, ak rovnou neulahodí každému oku, tak aspoň nikoho nenahnevá.

Reproduktory z modelového radu Pebble sú dostupné už dávno, dokonca sme ich už v minulosti aj recenzovali. No Creative Pebble X prichádzajú s kopou vychytávkov, ktorá by aj s prémiovejšou cenou mala zaujať všetkých, ktorí chcú

posunúť svoje audio zážitky na vyššiu úroveň. Ako obstáli v našom testovaní si môžete prečítať na riadkoch nižšie.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri prvom pohľade na Creative Pebble X si človek okamžite všimne ich kompaktný a moderný dizajn. Reproduktory sú vytvorené tak, aby esteticky zapadli do (takmer) akýchkoľvek priestorov, či už ide o pracovné, alebo domáce prostredie a zároveň už vzhľadom a váhou síľujú vysokú funkčnosť. Ich jednoduchý, elegantný vizuál v čiernej farbe je ideálny pre minimalistov, no RGB podsvietenie s možnosťou nastavenia až 16,8 miliónov farieb dodáva osobitosť a možnosti prispôsobenia. Napriek menšiemu rozmerom sú reproduktory veľmi stabilné a prekvapivo ľahko umiestniteľné. So 45° uhlom nasmerovania sa dokáže ich zvukový

výstup „rozliat“ po celej miestnosti, vďaka čomu je zážitok príjemný nielen v ich blízkosti, ale aj s odstupom pár metrov. Spracovanie je kvalitné, plasty pôsobia pevne a odolne, čo dáva dojem trvácnosti aj pri každodennom používaní.

Konektivita

Jednou z hlavných predností Creative Pebble X je ich univerzálnosť, pokiaľ ide o možnosti pripojenia. Disponujú Bluetooth 5.3, čo umožňuje bezdrôtové pripojenie k zariadeniam ako sú mobilné telefóny, tablety, či notebooky. Bezdrôtová konektivita je spoľahlivá, s dosahom až 10 metrov. Ak preferujete káblové pripojenie, reproduktory sú vybavené USB-C portom, ktorý zabezpečuje jednoduché a rýchle pripojenie k PC a iným zariadeniam. USB-C dokáže prenášať nielen zvuk, ale aj napájanie, čo eliminuje potrebu



samostatného adaptéra. Ďalej ponúkajú aj 3,5 mm AUX vstup, čo ocenia najmä tí, ktorí majú staršie zariadenia bez USB-C alebo Bluetooth pripojenia. V prípade, že nechcete tieto reproduktory umiestniť na stôl, či policu, poteší aj univerzálny závit na spodnej strane, vďaka čomu je po zakúpení montážnych potrieb možná ich inštalácia na steny, i na špecializované podstavce.

Funkcie a vychytávky

Creative Pebble X prichádza s niekoľkými zaujímavými funkciami, ktoré vylepšujú celkový zážitok z používania. Už spomenuté RGB podsvietenie prináša osobitný vizuálny dojem, ktorý si je možné prispôbiť podľa nálady/prostredia/situácie. Ovládanie podsvietenia je jednoduché a intuitívne, umožňuje rýchlu zmenu farieb priamo

na reproduktoroch. Z hľadiska zvuku sú reproduktory vybavené technológiou Sound Blaster Acoustic Engine, ktorá výrazne zlepšuje kvalitu zvuku, najmä pri prehrávaní hudby alebo sledovaní filmov. Ďalším plusom je BassFlex technológia, ktorá zabezpečuje hlboké basy aj bez samostatného subwoofera. Funkcia Dialog+ zvyšuje čistotu dialógov, čo ocenia hlavne milovníci filmov alebo videí, kde je dôležitá verbálna komunikácia. Reproduktory sa ovládajú priamo cez zabudované ovládacie prvky, čo zjednodušuje manipuláciu.

Kvalita zvuku

Pokiaľ ide o kvalitu zvuku, Creative Pebble X príjemne prekvapili. Aj napriek kompaktným rozmerom poskytujú čistý a bohatý zvuk. Ich frekvenčný rozsah od 60



do 20 kHz znamená prekvapivo široké a použiteľné spektrum tónov, od hlbokých basov po ostré výšky. Vďaka BassFlex technológii sú basy prekvapivo silné a presné, čo oceníte najmä pri počúvaní hudby s výraznými nízkymi frekvenciami.

Celkový zvuk je vyvážený a postačuje na bežné použitie, či už pri práci, hraní hier alebo sledovaní filmov. Výhodou je, že ani pri vyššej hlasitosti nestrácajú na kvalite a nedochádza k nechcenému skresleniu.

Zhrnutie

Creative Pebble X sú vynikajúcou voľbou pre tých, ktorí hľadajú kompaktné a štýlové reproduktory s obstojnou kvalitou zvuku. Bohatá konektivita ich robí použiteľnými v rozličných prostrediach, RGB podsvietenie im dodáva moderný vzhľad, zatiaľ čo pokročilé technológie zlepšujú celkový zvukový zážitok. Vidíme ich ako ideálne pre používateľov, ktorí hľadajú kvalitné a stále cenovo dostupné reproduktory s množstvom funkcií a jednoduchým ovládaním.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn s RGB
+ univerzálna konektivita
- prémiová cena

HODNOTENIE:



ROG Delta II

NAJKRAJŠIE RGB V HRE



Republic of Gamers, čiže herná sekcia značky ASUS, ani v druhej polovici tohto roku takzvané nespí na vavrínoch. Prakticky čokoľvek v rámci náradia určeného pre gaming komunitu distribuuje na trh v nových verziách, aj preto sa nám nedávno do redakcie dostal ich aktualizovaný model komunitou milovaného headsetu Delta, konkrétne v druhej generácii. Slúchadlá ROG Delta II šokujú už na prvú dobrú v mnohom a už len ich cenovka pohybujúca sa nad viac ako magickou hranicou dvestopäťdesiat euro naznačuje, že rozhodne nejde o nejaký low-budget produkt. Čím iným ma však dokázala testovaná vzorka počas mesiac trvajúceho testovania prekvapiť?

Obsah takmer ekologicky prívetivého balenia (chcelo by to ešte zapracovať na tej vnútornej vložke z peny) ponúka okrem samotného headsetu a príslušnej kabeláže

(konkrétne USB-C/USB-A preletený kábel určený na nabíjanie a 3,5 mm Jack-Jack kábel pre priame audio napájanie) aj dvojicu vymeniteľných náušníkov. Ide o náušníky vyrobené z jemnej koženky, ktorých vnútorná časť je vystlaná takou jemnou výplňou, až máte pocit, že tam ASUS snáď natlačil kus oblaku.

Proces vymieňania je prostý a zvládnete ho pokojne aj v prítomí svojej hernej jaskyne a rovnako jednoduché je aj čistenie od potu zanesenej koženky. Okrem prehadzovania klapiek na uši je možné od tela headsetu odpojiť aj tenký mikrofón, ktorý sa tu konkrétne zasúva do ľavej časti slúchadiel. V tomto prípade ide o flexibilnú tyčku s kovovým zakončením, ktorú zdobí odnímateľná penová redukcia, o ktorej kvalitách v zmysle prenosu hovoreného slova nemusíte pochybovať – mikrofón

perfektné filtruje okolité ruchy a váš hlas posielal do sveta minimálneho skreslenia.

Nové Delta II vážia len 318 gramov, a cez to všetko je ich konštrukčná pevnosť výrazne vysoko – kovový rám sa zasúva do oboch strán čelenky a samotné klapky odliate do tvaru delta ponúkajú dostatočnú vôľu v náklone. Je len málo herných headsetov, ktoré vyzerajú štýlovo z každého uhla pohľadu, avšak tento model je absolútne vizuálne očarujúci. Hojne mu napomáha to najkrajšie RGB podsvietenie, aké som u tohto formátu hardvéru, kedy mal možnosť zažiť a akokoľvek vám to teraz možno bude pripadať, že si tu honím tričko, tak za tie dve dekády rozbalovania bolo tých slúchadiel už naozaj neúrekom. A prečo toľko náklonnosti voči nejakému podsvieteniu na headsete? Nie je dnes vedou vyrobiť herné slúchadlá s RGB podsvietením takým silným, že



Práve nastavovanie zvuku sa realizuje prostredníctvom koliesok so sekvenčným zadrháváním, čo je v praxi nápomocné hlavne počas eliminácie náhodných dotykov. Na interakciu s headsetom so si osobne nemusel dlho zvykať a stačilo skutočne len letmé ohmatanie spínačov.

Vo vnútri muší sa nachádzajú 50 mm titánové dynamické meniče pracujúce s frekvenčnou odozvou 20 Hz až 20 000 Hz. Testovanie ich schopnosti prenášať audio v hrách prebiehalo dlhodobo, a to na koncepčne rôznorodej vzorke softvéru a výsledok? Bez akýchkoľvek kvalitatívnych prešl'apov. Netreba si tu však nič nahovárať. ROG vytvorilo hardvér primárne určený pre interaktívnu kultúru a čokoľvek nad

si váš dom v noci pomýlia lietadlá s orientačnou bójou. To naozaj nie je problém. Umenie je naopak priniesť decentne minimalistické linky zakomponované s citom do celkového dizajnu produktu a presne cez tento hodnotiaci lievik prepadla aj testovaná ROG vzorka. Jedným dychom však dodám, že mať zapnuté RGB počas hrania len pre seba je asi hlúposť, a je teda jasné, že prezentačné výhody idú skôr za streamerskou komunitou. Na kamere totižto tento headset jednoducho exceluje.

Pohodlné aj po šiestich hodinách hrania

Hlavový most je natol'ko flexibilný, že ho môžete skrútiť ako mokrý uterák a on sa aj po tisícim vyžmýkaní suverénne vráti späť do pôvodnej polohy. Obe strany headsetu, aj vďaka tol'ko skloňovanému delta tvaru, obkolesia aj väčšie uši a okamžite, metaforicky povedané, zapnú nadpriemerné pasívne odhlučnenie. Tlak spomínaného mostu je nastavený, aby vám headset nepadal dole z hlavy a súčasne, aby ste sa aj po celodennom hraní necítili fyzicky zle - po boku dizajnu a podsvietenia



je komfort ďalším významným bodom na liste pozitív ROG Delta II. Výrazne tomu napomáha aj dostatočná priedušnosť náušníkov. Na oboch hranách klapiek môžeme nájsť všetky dôležité prvky ovládania, nech už ide o spínače pre zapnutie alebo vypnutie párovania cez BT a 2,4 GHz dongle, reguláciu intenzity snímania mikrofónu alebo celkovej hlasitosti audia.

rámec tohto vzorca, či už ide o sledovanie filmov alebo sofistikované počúvanie hudby, neprináša rovnaký používateľský zážitok. Pri nízkych frekvenciách, ktoré počas hrania bežne nenastávajú, som si napríklad všimol isté kvalitatívne výkyvy v podobe vibrácií. Akonáhle som však zapol Black Myth: Wukong alebo nedávno vydanú PC verziu God of War Ragnarök, sotva som stíhal vnímať niečo viac než pomyselnú turbínu plnú hutného audia, ktorá ma pozvoľna nasáva a nedala mi čas sa ani nadýchnuť. V rámci prepojenia s PC máte ako používateľ možnosť dodatočne nastavovať atribúty cez softvér Armoury Crate (nájdete v ňom ladenie RGB, sledovanie stavu batérie a základný ekvalizér), avšak aj keď by ste ho úplne odignorovali, základným východiskovým audio profilom sa v zásade o nič neochudobníte.

Enormná výdrž batérie

Doteraz som pred vami tajil jednu pomerne dôležitú funkciu, s ktorou ROG jasne cieľi na majiteľov konzol. Herný headset Delta II úplne podporuje priestorový zvuk pri platforme PlayStation 5 aj v rámci





bezdrôtového prenosu, čo ešte umocňuje zážitok z hrania vyššie spomínaných projektov. Majitelia Xboxu Series X sa v tomto smere musia uskromniť s rovnakou funkciou, avšak len pri priamom prepojení cez 3,5 mm Jack konektor. Druhou, už o niečo menej údernou funkciou je DualFlow Audio. Ide o konektivitu headsetu v rámci dvoch bezdrôtových pripojení súčasne (2,4 GHz a Bluetooth 5.2), kedy si do hry môžete primiešať konverzáciu cez Discord alebo iné podobné komunikačné aplikácie. DualFlow Audio je ideálny pre bežné použitie, ako aj v prípade, že často svoje potulky digitálnym svetom vyložene streamujete. Akokoľvek ASUS tentokrát necielil na prehnané zahltenie konzumenta rôznorodými modusmi a vsadil na jeden

síce základný, ale dobre znejúci profil (ten si môžete cez spomínaný softvér čiastočne doladiť), osobne to vnímam ako správne rozhodnutie. Z toho, čo počúvam od hráčov, či už vo svojom okolí alebo na internete, tak nikto z nich nemá chuť investovať svoj drahocenný čas do nejakého pitvania jednotlivých atribútov zvuku, len aby to vo výsledku znelo o pól percenta lepšie než pri základnom nastavení. Chcú dôjsť domov, hodiť za seba všetky starosti a v momente, čo si konečne nasadia na hlavu slúchadlá, očakávajú prémiovú kvalitu audia. Jednoducho neriešiť nič viac než hru ako takú. A presne tento scenár testovaná novinka od ROG za mňa suverénne naplňuje. Záverečný argument hovoriaci v prospech už v úvode spomínanej a vôbec nie malej

cenovky padá na margo výdrže batérie. V situácii, kedy nebudete potrebovať mať aktívované RGB podsvietenie získate pri 2,4 GHz prenose viac ako sto hodín čistého času a pri Bluetooth spárovaní až stoštyridsať hodín. Headset podporuje rýchle dotankovanie energie, kedy vám stačí sotva štvrt hodinky na káblí a už máte k dispozícii ďalších viac ako desať hodín. Tým z vás, ktorým sa mnou velebené RGB podsvietenie natoľko zapáči, že ho nebudete chcieť vypnúť, odporúčam od uvedených čífer odpočítať zhruba tridsať hodín. Sotva by ste v súčasnosti na scéne našli herný headset s vyššou výdržou batérie, ktorý bude schopný vám v hrách poskytnúť také výnimočné audio, ako to robí práve model Delta II.

Verdikt

ROG opäť a zase počúva reakcie svojich zákazníkov a už tak obľúbený model svojho prémiového headsetu v druhej generácii posúva bližšie ku statusu dokonalosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 260€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Batéria
+ Bezkonkurenčné RGB
+ Zvuk ideálny na videohry

- Absentuje Xbox licencia

HODNOTENIE:



S M R Š Ť



Pozerajte tu



NA MOTÍVY BESTSELLERU
JOZEFA KARIKU

 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

 YouTube



KVIFF.TV

dafilms.
sk

ASUS Zenbook S 14 (UX5406S)

ZNESIE VIAC, NEŽ SI MYSLÍTE



Môj prvý Zenbook, ktorý som si reálne kúpil za svoje krvopotne vydrté korunky, bol model z roku 2014. Asi vám nemusím nejakú bližšie špecifikovať, že akokoľvek v tom čase išlo o kompaktný pracovný nástroj vhodný na prenášanie kade-tade po svete, jeho váha ako aj hrúbka odrážala vtedajšie technologické limity. Uvedený laptop stále mám a počas recenzovania od neho novších verzií, pochopiteľne v rámci identického modelového radu, ho opakovane používam ako lakmusový papierik pokroku, aký firma ASUS za poslednú dekádu vykonala. Tohto starčeka som, samozrejme, vytiahol aj pri testovaní vôbec najnovšej aktualizácie radu ASUS Zenbook S v prevedení so štrnást' palcovými OLED obrazovkami. Pre upresnenie, sú to len dva mesiace, čo som vám priniesol komplexnú recenziu šestnást' palcového variantu Zenbook S s AMD črevami, a

preto ak dostanete počas čítania lomeno prezerania nasledujúcich riadkov istý vizuálny „flashback“, budete vedieť prečo. Tak či onak, ASUS tentokrát prináša dôležitý update v zmysle nových Intel procesorov a nie len o nich, logicky, bude pojednávať súhrn pozorovaní z finálneho produktu.

Formát ľahko prenositeľných notebookov, ktoré novinka reprezentuje, vyhl'adávajú predovšetkým užívateľa pracujúci často mimo pohodlia svojho domova. ASUS Zenbook S 14 je pre tieto účely častého cestovania skonštruovaný tak, aby spĺňal vojenský štandard MIL-STD 810H - odolnosť voči vibráciám, nárazom a extrémnym výkyvom počasia. Jeho odolné telo dosahuje v zatvorenom stave hrúbku len 1,1cm a celková váha činí 1,2kg. Po dizajnovej stránke sa laptop nesie na vlne moderného minimalizmu, ktorý dokonalo

funguje ako magnet na oči. Vrchné veko je vytvorené z materiálu s názvom Ceraluminum, pod čím si predstavte zliatinu keramiky a hliníka. Akokoľvek dlho by sme sa mohli rozprávať o tom, že samotný názov je viac reklamným trikcom než niečím vyložene exaktným, výsledok hovorí sám za seba. Konštrukčná pevnosť nových Zenbookov je ohromujúca. Absentuje tu akékoľvek vŕzganie, nechcené praskanie a ohýbanie jednotlivých dielov pod tlakom rúk. Ďalšou pridanou hodnotou povrchovej úpravy veka je odolávanie škrabancov a zberu nechcených odtlačkov prstov.

Zamerajme sa teraz práve na tie škrabance. Ja osobne nosím na oboch rukách viacero kovových prsteňov a počas manipulácie s rôznym hardvérom, vrátane mobilných telefónov, dochádza často k ich poškrabaniu. Nech už vám Ceraluminum

na prvú dobrú vnukne akúkoľvek vlnu nedôvery, dlhodobé testovanie mi potvrdilo, že tento druh povrchovej úpravy dokáže s prehľadom odbúrať nie len jemné, ale aj hrubšie kontakty s inými kovmi. Čo sa týka zbierania odtlačkov, tak testovaný laptop je naozaj schopný, predovšetkým vďaka drsnej textúre povrchu onoho veka, filtrovať bežnú vrstvu potu usádzajúceho sa na končekoch vašich prstov. Čokoľvek nad tento rámec je však už nutné vyčistiť handričkou.

Takmer všetko je po ľavej ruke

Spoliehať sa počas cestovania na sofistikovanú elektroniku tohto druhu môže v praxi prinášať rôzne formy problémov. Jedným z nich je nedostatočná ponuka fyzických portov, čo by vám v kritickom momente mohlo skomplikovať pracovný život. V tomto smere sa však ASUS snaží svojim zákazníkom maximálne vyhovieť, a ak to poviem zveľičene, až na pre mňa osobne nepríjemnú absenciu vstupu pre SD karty, je tu všetko to, čo by ste mohli potrebovať. Na pravej hrane tenkého šasi sa nachádza osamotený USB-A 3.2 (Gen 2) port a naopak, na tej ľavej, môžete nájsť plnohodnotné HDMI (2.1) nasledovaný dvojicou USB-C/Thunderbolt 4 a kombinovaným audio vstupom. Bezdrôtovú komunikáciu zabezpečuje moderný štandard Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4.

Podme si testovanú vzorku otvoriť - zvládnete to bez problémov jedným prstom. Maximálne vyklopenie obrazovky sa dá realizovať pod uhlom stotridsať stupňov s tým, že už dlhodobo ASUS pre zdvih spodnej hrany celého notebooku nevyužíva samotnú zadnú časť pántov, ale má na to vyvýšenú nožičku na spodku šasi. Po otvorení vás



musí na prvú dobrú zaujať predovšetkým tenkosť rámkov okolo OLED panelu. Do hornej časti výrobca vložil Full HD kameru AiSense s IR funkciou čítania tváre, ktorá ruka v ruke s umelou inteligenciou umožňuje aktiváciu praktických bezpečnostných prvkov - napríklad automatické zamknutie a odomknutie v prípade opustenia zorného uhla kamery. Apropo, keď už spomínam AI, tak súčasťou laptopu je aplikácia StoryCube, využívajúca lokálnu umelú inteligenciu na postprodukcii fotiek a videí.

Ak sa ale pýtate, kde sú tol'ko sľubované ďalšie AI funkcie, určite je fér dodať, že Microsoft konečne oznámil dátum vydania takmer celého balíčku očakávaných Copilot+ služieb. Predposledný mesiac tohto roku (2024) sa tak dočkáme živých tituliek s prekladom, generovania obrázkov priamo v Skicári, vylepšené Windows Studio efekty a... teraz za zvuku fanfár čakáte na potvrdenie tol'ko odkladanej funkcie

Recall. Nanešťastie, tá má evidentne stále problémy s bezpečnostným aspektom a nateraz je jej sprístupnenie zákazníkom opäť odložené.

Je zaujímavé, že ASUS sa pri realizácii jednotlivých konfigurácií modelu Zenbook S 14 rozhodol nedat' svojim zákazníkom na výber a do všetkých verzií vložil plne dotykovú obrazovku aj s podporou pera Pen 2.0 (pero je súčasťou balenia). Máme tu teda v základe Lumina OLED displej s pomerom strán 16:10 ostrým rozlíšením 2880 x 1800pxl a obnovovacou frekvenciou 120Hz. Kvality tejto obrazovky som už v predchádzajúcich testoch ospevoval natoľko výrazne, až je mi teraz trochu trápne opakovať dookola to isté. Spomeniem preto jediné negatívum všeobecne známe v spojitosti s OLED technológiou, a tým je nižší jas voči staršej zobrazovacej technike. Merania sondou ukázali atakovanie hranice 400 nitov v





SDR / 600 v HDR, čo vám v interiéroch bude logicky postačovať, akonáhle však s notebookom vybehnete na denné svetlo a do reflexného skla panelu sa vám oprú slnečné lúče, užívateľský komfort sa trochu zníži. Kde sa ale naopak miera komfortu neznižuje, je pri písaní na klávesnici a interakcii s dokonalo reagujúcim skleneným track-padom. Nízko profilová klaviatúra orezaná o numerický blok síce dostala voči minulým verziám modelového radu Zenbook menší zdvih spínačov (konkrétne o tri desatiny milimetra), avšak nijako zásadne sa to neprejavilo na presnosti a už vyššie spomínanom komforte. Testovaný laptop som si so sebou zobral do terénu viackrát, v rámci zahraničnej reportáže so mnou letel dokonca do Barcelony, a vo všetkých prípadoch som sa naň v rámci tvorby textu a úpravy audiovizuálnych

materiálov mohol maximálne spol'ahnúť. Klávesnica disponuje rovnomerným podsvietením bielej farby, ktoré ani pri maximálnom stupni net'ahá nepríjemne oči.

O výborné ozvučenie sa stará vynovená štvorica reproduktorov vyladených pod značkou harman/kardon

Do finálnej časti recenzie som si odložil zhodnotenie výkonu, batérie a chladenia. Podpalubie tejto prenosnej vlajkovej lode pracovných lomeno kompaktných staníc od ASUSu je konkrétne vybavené procesorom Intel Core Ultra 7 (258V 4,8GHz), Intel Arc grafikou, 32 GB RAM a 1TB úložiskom. Komu by uvedené CPU nedostačovalo, môže si priplatiť za Core Ultra 9. Mnou testovaná jednotka sa cenovo u nás

pohybuje na hranici cca 1 900 eur, čo je aj s ohľadom na súčasný stav trhu viac ako rozumná cena. Uvedené a úplne nové čipy Intel Core Ultra Series 2 (zvané aj Lunar Lake) obsahujú NPU jednotku dosahujúcu výkon 48 TOPS s tým, že výkon umelej inteligencie procesora zvláda až 120 TOPS.

Séria Lunar Laker postavená na architektúre SoC prináša výrazne nižšiu spotrebu energie, čo sa mi v praxi potvrdilo aj počas testovania nového Zenbooku S 14. Opísaná konfigurácia bola pre potreby postprodukcie, podotýkam, že v rámci mojej profesie, viac ako dostačujúca, a vďaka vysokej operačnej pamäti som nemal problém priamo cez DaVinci Resolve pohodlne postríhať video bez toho, aby sa celý systém nejako zadýchal. Nado mnou adorovanou klávesnicou sa nachádza dizajnovo unikátna mriežka obsahujúca 2 715 chladiacich otvorov, ktorá aj za asistencie dvoch bočných a série zadných výduchov dokáže celú stroju krásne ochladiť.

A čo tá batéria? ASUS siahol po 72Wh akumulátore, ktorý dokázal zvládnuť celý deň pri stredne náročnom spôsobe používania a dvanásť hodín počas náročnej a neprerušovanej interakcie. Obrovský palec hore dávam za malú 65W nabíjačku, ktorá sa zmestí aj do vrecka nohavíc, nehovoriac o šetrení miestom pri cestovaní lietadlom.

Je malý, kompaktný, odolný a výkonný. Musím povedať, že najnovší zástupca modelového radu Zenbookov sa mi votrel do priazne až s nečakanou ľahkosťou a nebyť tej absencie čítačky SD kariet, mohol by som onen zoznam negatív nechať čistý ako sklo. ASUS Zenbook S 14 aj v konfigurácii UX5406S dokáže v správnych rukách naplniť ideálnu predstavu o prémiovej pracovnej stanici, s ktorou môžete fungovať doma aj na cestách. Čerešničkou na torte a záverečnou bodkou za celou recenziou sa stáva už len viac ako rozume nastavená cenovka.

Verdikt

Prémiový zážitok za rozumnú cenu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 899€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a konštrukčné spracovanie
- + Nový a výkonný Intel procesor
- + Batéria
- Absencia čítačky kariet

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

 **Webglobe**

Váš úspech online

Genesis Neon 613

ELEGANTNÝ DIZAJN, NÍZKA CENA



Slúchadlá spolu s reproduktormi patria medzi najdôležitejšie periférie k počítaču. Priamo totiž zapájajú do jeho používania aj ďalší z našich zmyslov, sluch. Ich výber môže byť pre mnohých z nás, najmä náročnejších používateľov, naozaj frustrujúci. Okrem toho, že slúchadlá musia zákazníka osloviť svojím dizajnom a akousi hlavnou črtou, vďaka ktorej vynikajú oproti ostatným modelom, zohrávajú dôležitú rolu pri výbere aj všetkých rôznych parametrov, ktorým nemusí každý rozumieť. No a nakoniec, po výbere toho konkrétneho modelu, ktorý vyhovuje všetkým vašim požiadavkám, keď si už zariadenie zakúpite, zistíte, že takto ste si dané slúchadlá vôbec nepredstavovali, či už kvôli komfortu, alebo aj kvôli kvalite zvuku, ktorú z písmen na obrazovke je nemožné zistiť. Práve preto sme tu my s dnešnou recenziou na Neon 613 od rokmi overenej spoločnosti Genesis.

Spracovanie

Spoločnosť Genesis si obvykle potrpí na spracovaní a inak to nebolo ani v prípade tohto headsetu. Zariadenie je tvorené prevažne tvrdým plastom, syntetickou kožou a spojovacia časť medzi náušníkmi je pokrytá gumou, čo je podľa mňa zbytočný ťah zo strany výrobcu, nakoľko by plast pôsobil kvalitnejšie. Ako celok Neon 613 pôsobí odolne a materiály nepôsobia lacno, no priestor na kvalitatívne úpravy by sa našiel. Slúchadlá, ale nie sú vhodné pre každého, vzhľadom na ich veľkosť, by na menšiu hlavu boli priveľké. Našťastie, si vďaka ľahkým materiálom produkt udržiava nízku hmotnosť, čo je plus z hľadiska komfortu.

Príjemným detailom, ktorý však už je považovaný takmer za samozrejmosť, je aj 220 centimetrov dlhý kábel, ktorý je

pokrytý textilom, čo mu zvyšuje odolnosť, nakoľko vzhľadom na jeho pôsobivú dĺžku je dosť možné, že sa ocitne na zemi a tak trochu omylom sa môže stať, že po ňom prejdete napríklad kreslom.

Dizajn

Neon 613 je produkt nižšej strednej triedy, ktorý sa nápadito podobá slúchadlovej sérii Arctis od giganta SteelSeries. Určite by som nepovedal, že išlo o úmyselný ťah zo strany výrobcu, no isté spoločné črty tam sú a ide najmä o náušníky, ktoré sú síce od spomínaných slúchadiel okrúhle, no pôsobia takmer rovnako.

Produkt vyzerá naozaj elegantne, aj keď by som si dovolil tvrdiť, že krajšie pôsobí Neon 613 na obrázku ako v skutočnosti. Celkový dojem však zanechávajú dobrý, a to je dôležité. Tomu napomáha hlavne



vhodné umiestnenie podsvietenia v kombinácii s matnou čiernou, prípadne bielou, ak by ste sa rozhodli siahnuť po bielej variante produktu.

Používanie

Z hľadiska používania produktu som po dlhšom testovaní ostal sklamaný. Čo sa týka komfortu, produkt nepotešil, no ani neurazil. Po pár hodinách počúvania hudby som nemal pocit, že by ma slúchadlá akokoľvek tlačili, no celkovo príjemné práve nie sú, čo je zásluhou najmä priveľkých náušníkov a voľne sa nat'ahovacej stredovej časti. To znamená, že slúchadlá sa pod vlastnou váhou v strednej časti nat'ahovali a nedržali na hlave tak, ako by mali.

O kvalite zvuku veľmi nie je čo povedať, nakoľko na svoju cenu slúchadlá neznejú práve najlepšie. Pri hraní hier Neon 613 zneli fajn, no už tam som si všimol, alebo skôr teda nevšimol basy, ktoré sú jednoducho slabé. Pri počúvaní hudby je tento nedostatok citeľný naozaj dosť a klamal by som, ak by som povedal, že mi to neprekážalo. Čo sa týka stredov



a výšok, tak tie by mohli byť fajn, no celkový zvuk znel, ako keby som mal slúchadlá nasadené cez kapucňu.

No a v neposlednom rade je tu vstavaný mikrofón. Ten je zvukovo v poriadku, na cenu produktu primeraný. Netreba čakať žiadny zázrak, no dorozumieť sa s ním dokážete.

Záverečné hodnotenie

Neon 613 mal potenciál stať sa solídny produktom za pekné peniaze,

no celá táto snaha spoločnosti Genesis pohorela na komforte a kvalite zvuku, čo sú jednoznačne najdôležitejšie parametre každých slúchadiel. Cena, ktorá je na stránke výrobcu, necelých 30 eur, je v tomto prípade neadekvátna tomu, čo zákazník dostane a samotný výrobca ponúka v tejto cenovej kategórii aj slúchadlá s lepším zvukom.

Ak si ale na kvalite zvuku nepotrpíte, alebo je vašim primárnym využitím pre tento produkt hranie hier a pri výbere zohľadňujete najmä dizajn, tieto slúchadlá sú pre vás, v opačnom prípade si skúste prezrieť aj ostatné slúchadlá z ponuky Genesis.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	29,99€

PLUSY A MÍNUSY:

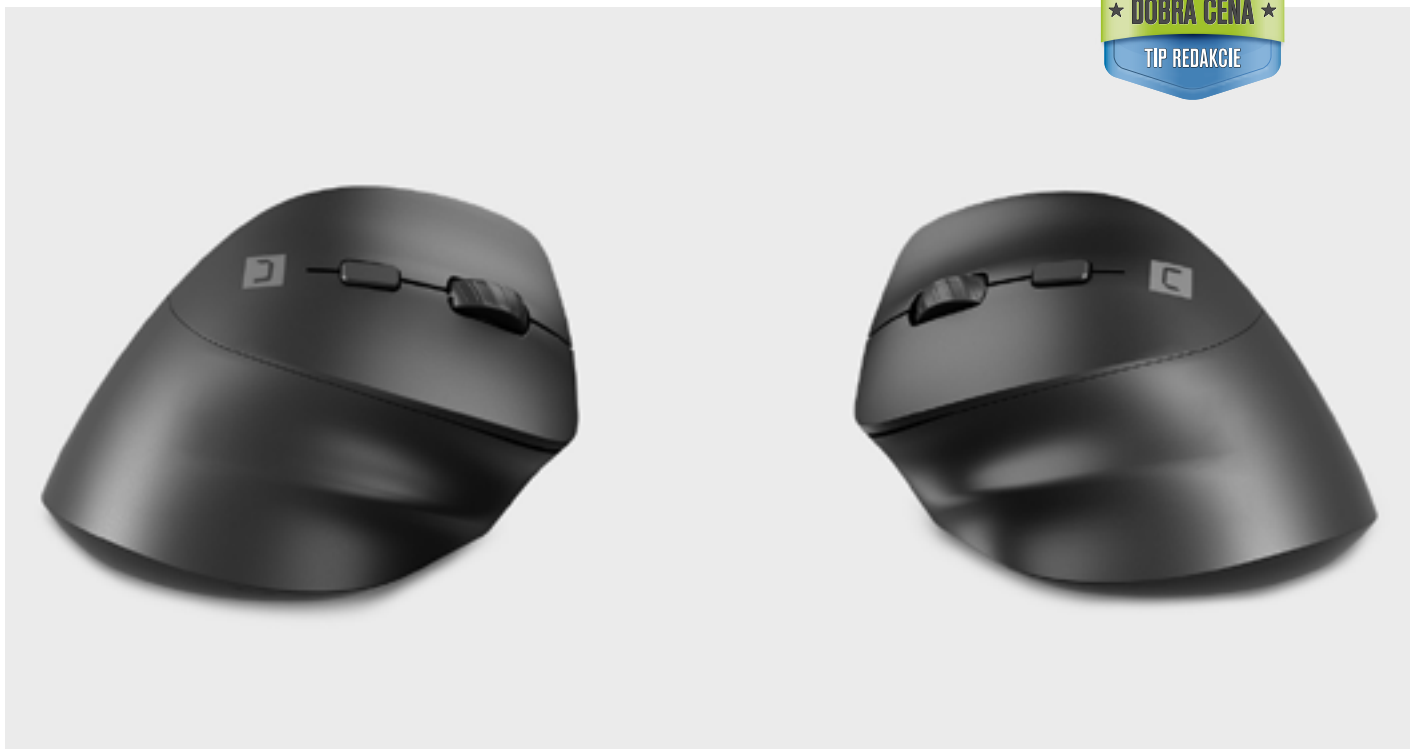
+ Dizajn	- Zvuk
+ Dĺžka káblu	- Komfort

HODNOTENIE:



Natec Crake 2

TO PRAVÉ PRE NENÁROČNÝCH



Natec je už roky rozbehnutý výrobca počítačových doplnkov a periférií. V ich ponuke nájdete širokú škálu produktov z rôznych kategórií a pre rôznych zákazníkov. V dnešnej recenzii si niečo povieme o počítačovej myši, konkrétne Crake 2. Tá sa vyznačuje svojím ergonomickým tvarom, ale aj tým, že je bezdrôtová a pritom sa cenou nachádza v takmer najnižšej možnej kategórii. Na mieste teda je otázka: stojí za to?

Spracovanie

Zariadenie je tvorené prevažne tvrdeným plastom, ktorý ma na prvý pohľad vôbec neprekvapil, nakoľko nejde o žiadny prémiový materiál ani nič drahé. Na druhú stranu som ale po ohmataní produktu ostal príjemne prekvapený. Plasty na myši sú naozaj odolné a pôsobia kvalitne. Teflónové dotykové plochy sú síce štandardom, no ich rozloženie pôsobí vcelku premyslene, nakoľko pohyb myši po stole alebo podložke je hladký a pohodlný. Vyhotovenie produktu je teda určite jednou z jeho silnejších stránok. Doplniť je ale potrebné dva dôležité

parametre, a tými sú hmotnosť a rozmery. Produkt váži 111 gramov a čo sa týka veľkosti, tak sa jedná o štandardný rozmer, teda nejde o malú, prenosnú myš, ale o taký zlatý stred. Čísle: 112 x 84 x 69mm.

Dizajn

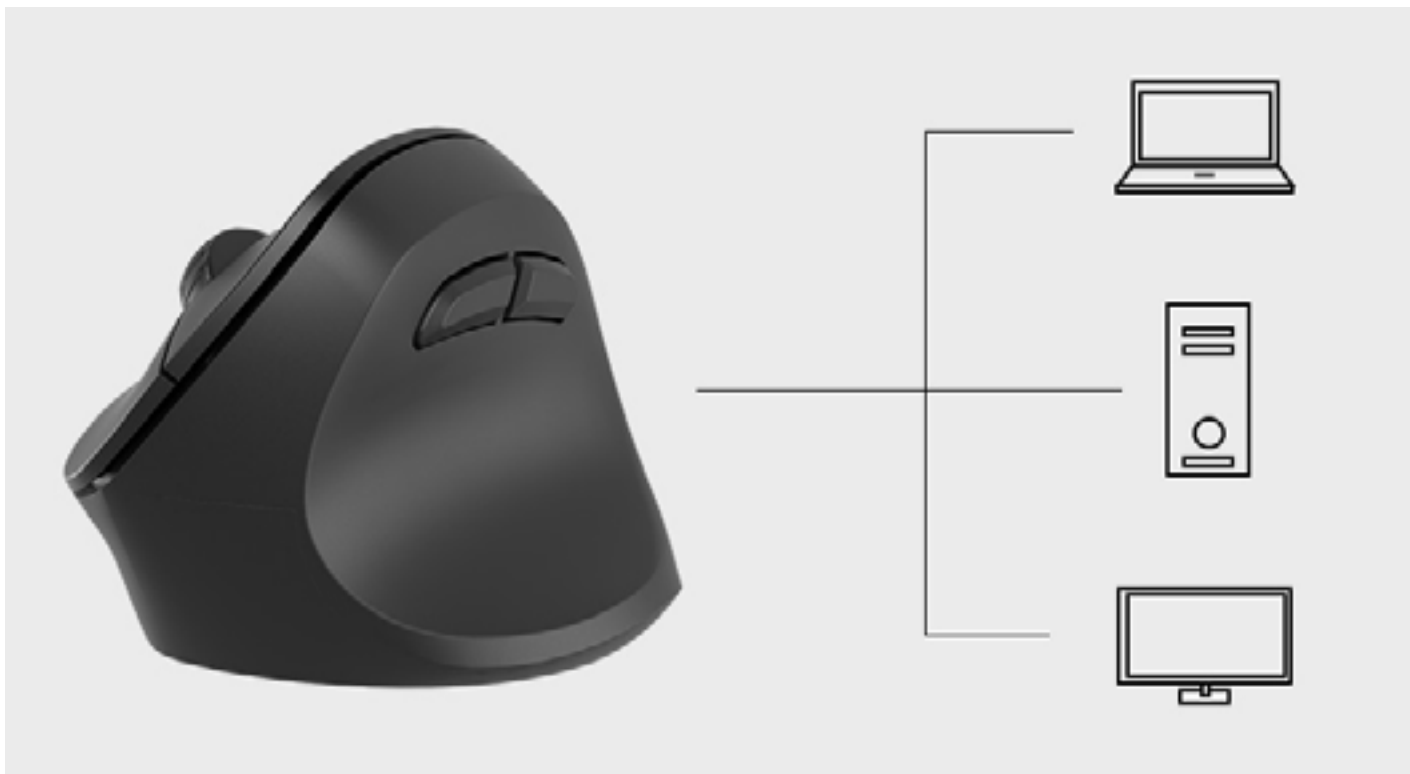
Z hľadiska dizajnu sa dostávame k prvej naozaj unikátnej črte tohto produktu. Crake 2 je ergonomická myš, ktorá je dodávaná

v dvoch verziách, a to pre ľavákov a pre pravákov. Farebné prevedenie je čierne a ako celok pôsobí na pohľad elegantne. Takisto samotný dizajn a ergonomické črty celkový dojem iba zlepšujú a produkt tak vyzerá ako myš pre náročnejších používateľov.

Používanie

Crake 2 mal takmer dokonale nadbehnúť na to, aby sa z neho stal naozaj





solídny produkt za smiešne peniaze, no všetky moje pozitívne predstavy sa tak trochu rozplynuli v momente, keď som išiel myš zapojiť k počítaču.

Na začiatku som vložil pribalenu AA batériu do vnútra zariadenia, vytiahol USB dongle a pripojil ho do portu na notebooku. Všetko šlo ako po masle, či už som bol pripojený cez Bluetooth 3.0, 5.2 alebo cez 2.4 GHz transmitter. Jediným, a to dosť závažným problémom pre mňa bola odozva kurzora pri každom z týchto režimov pripojenia. Jednoducho povedané, kým sa preniesla informácia o pohybe myšou do počítača a kurzor sa pohol, trvalo to dosť na to, aby to bolo voľným okom viditeľné, čo je síce vzhľadom na cenovku

fakt, ktorý je potrebné proste akceptovať, no nemôžem si pomôcť, prekážalo to. Druhou zásadnou vecou, a to mohla byť aj chyba pribalenej batérie, bolo to, že myš je potrebné manuálne zapínať a vypínať, no po prvom použití som ju vypnúť zabudol a už o necelé 4 hodiny bola úplne vybitá, no ako som už spomenul, môže to byť aj chyba v balení dodávanej batérie.

Ergonómia

Nie je žiadnou novinkou, najmä ak ste sa pozreli na fotografie produktu, že sa jedná o atypickú myš, ktorá svojím určením patrí do kategórie ergonomických. Celá jej podstata sa točí okolo faktu, že má produkt pohodlne sadnúť do ruky a vaše

zápästie je vďaka nakloneniu ovládacej časti pod menším zaťažením. Či je tomu naozaj tak, to nechajme odborníkom, no z vlastnej skúsenosti môžem povedať, že sa mi vrch myši zdá byť naklonený až príliš a jej držanie mi príde celkom neprirodzené. Na druhú stranu má ale každý inak veľkú ruku a je možné, že niekomu sadne periféria do ruky ako uliata. Ďalšou vecou je aj samotné ovládanie myši, na ktoré je naozaj nepríjemné si zvykať, no znova sa dostávame k tomu, že sto ľudí-sto chutí a ide teda o čisto subjektívny názor.

Záverečné hodnotenie

Natec sa s Crane 2 snažil o dosiahnutie čo najväčšieho komfortu pri používaní, no nanešťastie všetko ostatné šlo bokom. Aj keď komfort pri používaní a zdravé držanie myši sú určite dôležité, nepresné ovládanie kurzora s odozvou odpovedajúcou cenovke sú takisto podstatné, a presne na nich táto myš, ktorej cena je necelých 12 eur, pohorela.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Cena s DPH: 11,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hmotnosť
+ Cena
+ Konektivita
- Dlhšia odozva
- Neprirodzené ovládanie

HODNOTENIE:



Creative Outlier Free Mini

VSTUPNÁ BRÁNA DO BONE CONDUCTION SLÚCHADIEL V PODANÍ CREATIVE



Bone conduction slúchadlá začali raketovým tempom získavať veľkú základňu používateľov. Cena takýchto slúchadiel však nie je najnižšia, preto Creative, ktorý má na trhu už štyri modely slúchadiel s vedením zvuku cez líčne kosti, svoju ponuku obohatil o model Outlier Free Mini, ktorý je vstupnou bránou do tohto segmentu.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú zabalené v malej papierovej krabičke s typickým dizajnovým rukopisom Creative. V krabičke sa okrem slúchadiel nachádza produktová dokumentácia, magnetický nabíjací káblík a set silikónových štiplíkov do uší v úschovnom puzdierku.

Používanie

Prvotné ohmatanie nám odhalí uje rozdiel v použitých materiáloch oproti drahším modelom – kým tie sa spoliehajú na pogumovanie po celom tele, na náušných oblúčkoch verzie Mini hmatáme kvalitný plast. Na pravej strane slúchadiel

sa nachádza magnetický nabíjací port, tri ovládacie tlačidlá a mikrofón.

Creative o 11 mm skrátilo zadný headband a už prvotné nasadenie slúchadiel potvrdzuje zlepšený komfort pre ľudí s priemernou veľkosťou hlavy.

Používateľ s nadpriemernou veľkosťou hlavy (orientačne: obvod okolo 60 cm) by mal však siahnuť po drahšom modeli s dlhším headbandom.

Napriek tomu, že nemáme k dispozícii niektorý z drahších modelov pre priame





zvukové porovnanie, konštatujeme, že model Mini zvukovým prejavom nie je o nič horší a v tomto ich dorovnáva. Zvukovo nám v redakcii ale bone conduction slúchadlá na počúvanie hudby nesedia, pretože basy neexistujú, stredy a výšky sa zlievajú do jednej zvukovej stopy a dynamika zvuku (tiché časti piesne a hlasné časti hlasno) je tragická.

Kvôli podpriemernému zvukovému prejavu odporúčame slúchadlá používať skôr na počúvanie podcastov, no aj to má háčik – ak má používateľ očakávania, že bude takéto slúchadlá používať vonku alebo v prírode počas športových aktivít a bude počuť okolité zvuky, bohužiaľ ho opäť

sklameme... buď je hudba tak potichu, že nepočuť hudbu, ale počuť okolie, alebo je hudba tak nahlas, že počuť hudbu, ale nie okolie... žiadny balans neexistuje. Pri hovorenom slove je to ešte relatívne ok, no aj tu môže používateľ očakávať venovanie zvýšenej pozornosti, aby rozumel slovám hovoreným v podcaste.

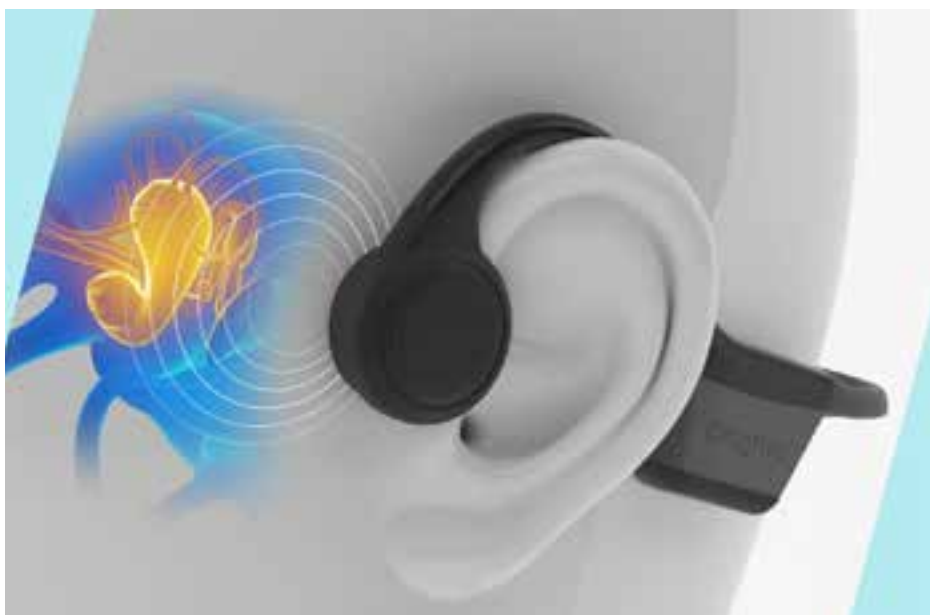
Telefonovanie takisto nie je silnou stránkou Creative Outlier Free Mini. Sú vybavené jedným mikrofónom, ktorý v ideálnych podmienkach síce pracuje optimálne, akýkoľvek mierny vetrík však spôsobí, že osoba, s ktorou telefonujeme, nám nebude poriadne rozumieť, to isté platí aj pre hlasového asistenta Siri/Google

Assistant. Slúchadlá Multipoint konektivitou dokážu byť spárované s dvomi zvukovými zdrojmi, prijímať zvukový signál však, ako je štandardom, vedia iba z jedného zvukového zdroja naraz. Certifikácia vodoodolnosti IPX5 zabezpečuje ochranu zariadenia pred potom alebo jemným dažďom. 180mAh lítium-iónový polymérový akumulátor zabezpečuje energiu na 6 hodín používania slúchadiel.

Zhrnutie

Najlacnejší model bone conduction slúchadiel od Creativeu nás ničím neprekvapil. Pohodlie je mierne vylepšené oproti ostatným modelom. Zvukový prejav bone conduction slúchadiel nás neoslovil. Časté nabíjanie je vďaka magnetickému káblíku bezproblémové. Veci, ktoré sme kritizovali v predošlých recenziách na bone conduction slúchadlá od Creative, sú ešte stále aktuálne, a všetky už spomenuté zápory a výčitky z minulosti platia aj pre Outliery Free Mini.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Malý rozdiel
+ Komfort	v hlasitosti
	medzi 60-100%

HODNOTENIE:



Xiaomi OpenWear Stereo

POHODLIE JE ZÁKLAD



Vyrobiť kvalitné bezdrôtové slúchadlá je v súčasnosti rozhodne oveľa menšia veda, než tomu bolo pred necelou dekádou. Avšak, ako to tak už s nami ľudmi býva, s jedlom rastie chuť. Čím kvalitnejší produkt na reprodukciu zvuku v ušiach máme, o to viac ďalších nových funkcií požadujeme, a preto sa popredný výrobcovia audiotechniky opakovane snažia predbiehať v zlepšovaní jednotlivých ideí. Dnes už je aj z tohto dôvodu kedysi prémiové aktívne potlačenie hluku (ANC) akýmsi štandardom pri klasických slúchadlách, ale aj takzvaných štupľov do uší. Nie všetci však z nutnosti tlačíť si do zvukovodov cudzie predmety skáču dva metre do vzduchu a rovnako tak nie každému vyhovuje pokrývanie uší pomocou obrovských mušlí. Kvôli tomu nám na trhu začína rásť popularita otvorených konštrukcií, ktorú jednotlivé spoločnosti kreujú do vlastných a často pomerne šialených konceptov.

V súčasnosti sa aj spoločnosť Xiaomi pochválila s úplne novým zariadením, a to konkrétne modelom pomerne jasne nazvaným OpenWear Stereo.

Mali sme to tu síce už viackrát, každopádne, pre ilustráciu v rýchlosti zopakujem, o čom vlastne celý koncept otvorených slúchadiel v praxi je. Výrobcovia sa snažia ponúknuť slúchadlá s absolútnym komfortom pri akomkoľvek časovom rámci nosenia. Upínanie takýchto zariadení sa preto realizuje totálne mimo vonkajšej oblasti ucha. Či už si výrobca vyberie tradičnejšiu formu upevnenia o horný oblúk ušnice, alebo skúsi jeho strednú časť (to boli z nedávnej doby napríklad bizarné Huawei FreeClip), cieľ ostáva identický - komfort za každú cenu. Daňou za pohodlie sa však v takomto prípade stáva zhoršená kvalita poskytovaného zvuku a sotva relevantné ANC. Slúchadlá Xiaomi OpenWear Stereo však v rámci

svojho PR promovania ubezpečujú každého potenciálneho záujemcu, že v ich podaní ide nie len o naplnenie statusu komfortu, ale súčasne zvládajú ponúknuť luxusné audio a v praxi nadpriemerné odfiltrovanie okolitých ruchov. Čo myslíte, čo všetko z toho sa mi počas mesačného testovania podarilo skutočne zdefinovať ako pravdu a čo naopak ostalo len u prázdnych vízií marketingového oddelenia čínskeho gigantu?

Prvá vec, ktorú si počas rozbalovania nových bezdrôtových Xiaomi slúchadiel s cenovkou 120 EUR všimnete, je ich neštandardne veľké nabíjacie puzdro. Dôvodom celkových rozmerov 105,8 mm x 55,4 mm x 26,1 mm je práve systém zavesenia slúchadiel, ktoré sú ohnuté do písmena "C", a to všetko tak, aby miniatúrny ale výkonný reproduktor bez akéhokoľvek tlaku pokrýval vstup do ucha. Jedno slúchadlo je veľké 54,24 mm x 39,3 mm x



13,79 mm a váži 9,6 g (spolu s dokovacím puzdrom je to 88 g). Konštrukčná pevnosť a aj flexibilita samotných slúchadiel je na vysokej úrovni (zmes titánu a niklu). Akonáhle získate potrebný grif na ich rýchle nasadenie a naopak zase zloženie z uší dole, verím, že si nájdete cestičku do vášho srdca – za predpokladu, že ste presne ten typ senzitivného zákazníka, ktorý neznesie nič v uchu a ani na uchu.

Slúchadlá majú certifikát odolnosti IP54, čo znamená, že si s nimi budete môcť vybehnúť aj do prashného, či jemne daždivého prostredia. Píšem síce vybehnúť, čo môže automaticky evokovať zameranie voči športovo založeným konzumentom, ale reálne sa s Xiaomi OpenWear Stereo slúchadlami nedá vykonávať nič také ako beh či iné pohybové činnosti plné otrasov a vibrácií.

Nekrútiť hlavou

Nemám prečo rozporovať už vyššie spomínané dosiahnutie vysokého stupňa komfortu. Áno, s nasadenou testovanou vzorkou by som vedel vydržať pokojne dvadsaťštyri hodín v kuse a nemal by som žiadne fyziologické problémy. Avšak, akékoľvek prudšie pohyby hlavy do strán okamžite vyhadzujú "kovboja zo sedla" a slúchadlá majú tendenciu letieť k zemi rýchlejšie, než kvapky potu či dažďa z vášho čela.

Konštrukčné limity narážajú na snahu strojcov priniesť pohodlie za každú cenu. Pritom keď sa na dizajn predmetného hardvéru zadívate, tak nejako podvedome by ste si mysleli, že ide práve o nástroj ideálny pre športovcov, opak je však

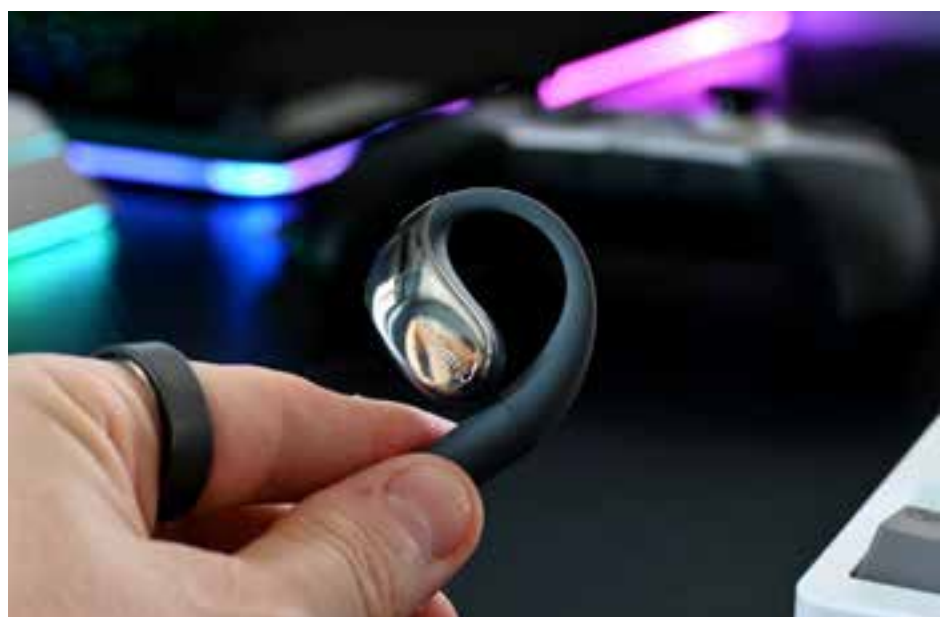
pravdou – nejedná sa o koncept prenášania zvuku cez kosti lebky, ako tomu je napríklad pri známých Shokz modeloch. Nemyslím si, že mnou opísaný problém je spôsobený nejakým špecifickým tvarom mojich uší. Luxusne vyzerajúci povrch tej časti slúchadiel, ktorá je jemne pritlačená k uchu obsahuje na oboch stranách dotykové plochy určené pre zadávanie gest – pozor, treba si zvyknúť na ich výraznú citlivosť, keďže počas testovania dochádzalo často, z mojej strany, k nechcenej interakcii.

Pomocou aplikácie je možné si na ľavé a pravé slúchadlo nastaviť svoje vlastné skratky, alebo prípadne akúkoľvek formu ovládania eliminovať. Xiaomi Earbuds, tak sa volá uvedený softvér, vám dáva možnosť spárovať jeden model slúchadiel s dvoma zariadeniami súčasne



cez Bluetooth, hoci je trochu zvláštne, že ten istý softvér neobsahuje žiadnu formu ekvalizéra na doladenie audia.

Aby som bol fér, tak absenciu špecifického ladenia audia sa výrobca snaží vynahradiť aspoň možnosťou zvýraznenia hlasového prejavu, či výšok. Nejedná sa však o nič sofistikované. Prehľadnosť aplikácie ostáva, tak ako tomu bývalo doteraz, stále na vysokej úrovni a kto si slúchadlá spáruje s Xiaomi telefónom, dostane dokonca podporu funkcie diaľkového ovládania fotoaparátu pomocou dotykových plôch OpenWear. Pod'me sa teraz, pred veľkým finále v podobe zhodnotenia kvality zvuku ako takého, pozriem ešte v rýchlosti na výdrž batérie. Musím dozaista oceniť takmer osem hodín prevádzky slúchadiel ako takých (je teraz úplne jedno či s ANC





alebo bez, čo vám vysvetlím už zakrátko), no rovnako tak aj možnosť dobitia priamo z puzdra na ďalších tridsaťosem hodín. Jedinou nevýhodou je absencia bezdrôtového nabíjania dokovacej stanice, z čoho som bol jemne rozčarovaný hneď ako som ju v aute hodil na nabíjaciu Qi plochu. A teraz si ubovaná kvalita audia. Slúchadlá ponúkajú 10mm meniče pri frekvenčnom rozsahu 20Hz-40kHz. Pripojenie sa realizuje cez Bluetooth (5.3) a v rámci kodekov je dokonca dostupný aj HiRes prostredníctvom LHDC. Problém však nastáva práve s toľkou



proklamovanou otvorenou konštrukciou, ktorá výrazne degraduje zážitok z počúvania hudby alebo hovoreného slova.

ANC vôbec nefunguje

Za predpokladu, že ste v tichej izolovanej miestnosti (menej rušnej kaviarni, knižnici alebo kancelárii), používanie slúchadiel s otvorenou konštrukciou môže byť prínosné, špeciálne s ohľadom na komfort - audio linka sa zdá byť síce jemne odtiahnutá od ucha, ale výstupná kvalita ostáva plus mínus zachovaná aj pri plnej hlasitosti.

Akonáhle sa však okolo začne diať akýkoľvek výraznejší ruch, celá tá aura pohodlia je vlastne irelevantná pretože vnútorné audio sa mieša s tým vonkajším. Prejsť sa po rušnom meste s Xiaomi OpenWear Stereo a počúvať hudbu

alebo podcast znamená, že nie je šanca na dosiahnutie identickej kvality ako pri štupľoch či celoplošných slúchadlách a neraz sa mi stalo, že som vyložene nepočul slová v skladbách. S týmto sa automaticky spája aj nedostatočné ANC, ktorého relevancia v praxi dosahuje prinajlepšom dvadsať percent, aj to ešte prehľadám.

Mimo ruchov z motoru áut a hluku mestských ulíc je rovnako nepríjemným faktorom fučiaci vietor. Ako vidíte, tak koncept otvorených konštrukcií bezdrôtových slúchadiel bude chcieť ešte niekoľko rokov podrobného vývoja. Hoci mňa novinka od Xiaomi neoslnila, tak si v tomto smere zaslúži obdiv minimálne za snahu to celé posunúť kvalitnejším smerom. Funkčnosť tohto konkrétneho modelu je nanešťastie stále výrazne limitovaná a pod t'archou všeobecného spôsobu používania jednoducho slúchadlá neobstoja.

Verdikt

Cena produktu neodzrkadľuje kvalitu reprodukcie audia a používanie týchto slúchadiel je na základe formátu otvorenej konštrukcie silne limitované.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| + Konštrukčná pevnosť | - Nefunkčné ANC |
| + Ochrana voči vode a prachu | - Absentuje ekvalizér |
| + Výdrž batérie | - V rušnom meste nepoužiteľné |
| | - Nevhodné na šport |

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo C211

MAJTE OČI VŠADE



V dnešnej dobe nie je opatrnosti nikdy dost', a preto je investícia do kvalitnej bezpečnostnej kamery stále viac vyhl'adávanejším a populárnejším riešením. TP-Link, prostredníctvom svojej značky Tapo, ponúka radu bezpečnostných zariadení, ktoré sú nielen cenovo dostupné, ale aj technologicky pokročilé. Jedným z týchto produktov je Tapo C211, interiérová bezpečnostná kamera s vysokým rozlíšením a širokou paletou funkcií, ktoré vám umožnia mať vašu domácnosť, deti alebo domácich miláčikov pod kontrolou kedykoľvek a kdekoľvek.

Tapo C211 zaujme svojím kompaktným, nenápadným dizajnom, ktorý jednoducho zapadne do každej miestnosti. Je vyrobená z kvalitného plastu s čistými, zaoblenými líniami a minimalistickým vzhľadom, čo umožňuje diskkrétne umiestnenie kdekoľvek v domácnosti.

Kamera je vybavená otočnou hlavicou, ktorá umožňuje horizontálne otáčanie o 360° a vertikálny náklon o 114°, čo poskytuje široké zorné pole a maximálne pokrytie miestnosti bez nutnosti inštalácie viacerých kamier. Jednou z hlavných výhod Tapo C211 je jej

schopnosť poskytovať obraz v 2K rozlíšení (2560 x 1440), čo je výrazný krok vpred oproti štandardným Full HD kamerám. Vďaka vysokému rozlíšeniu sú detaily jasnejšie, čo je užitočné pri rozpoznávaní tvárí alebo sledovaní drobných pohybov. Kamera je vybavená aj nočným videním, ktoré dokáže zaznamenať čistý obraz až do vzdialenosti 10 metrov, a to aj v úplnej tme.

Tapo C211 prichádza s radom inteligentných funkcií, ako napríklad detekcia pohybu, kde vás kamera okamžite upozorní, ak zaznamená nejaký pohyb. Citlivosť detekcie pohybu si navyše dokážete nastaviť podľa vlastných preferencií. Ďalšou funkciou je možnosť obojsmernej komunikácie pomocou zabudovaného mikrofónu a reproduktora. Kamera takisto disponuje inteligentnou detekciou osôb. Táto funkcia rozlišuje medzi bežným pohybom a osobou, čo znižuje počet falošných alarmov.

TP-Link Tapo C211 podporuje dve hlavné možnosti ukladania dát: na microSD kartu (s kapacitou až 512 GB) alebo cez cloudové úložisko Tapo Care. Ukladanie na SD kartu je praktické riešenie pre tých, ktorí nechcú platiť za cloudové služby,

pričom záznamy sú prístupné priamo cez aplikáciu Tapo. Cloudové úložisko zase ponúka vzdialené zálohovanie a jednoduchý prístup k záznamom odkiaľkoľvek a na mesiac si ho viete vyskúšať zadarmo aj bez zadávania údajov platobnej karty.

Kamera sa samozrejme pripája cez Wi-Fi, čo umožňuje jednoduchú inštaláciu bez nutnosti vedenia káblov. Aplikácia TP-Link Tapo je dostupná pre Android aj iOS a poskytuje intuitívne ovládanie kamery, živý prenos videa, spravovanie upozornení a nastavenie funkcií.

TP-Link si zakladá na bezpečnosti používateľských dát. Kamera využíva 128-bitové AES šifrovanie a zabezpečenie pomocou protokolu WPA3, čo chráni nahrávky pred neoprávneným prístupom. Pre tých, ktorí si cenia súkromie, je k dispozícii aj režim, ktorý po vypnutí deaktivuje kameru a zabráni jej nahrávaniu alebo prenosu obrazu.

Verdikt

TP-Link Tapo C211 je naozaj skvelá interiérová bezpečnostná kamera, ktorá ponúka vynikajúci pomer cena/výkon. Vďaka vysokej kvalite obrazu, širokým možnostiam otáčania, inteligentným funkciám a jednoduchej inštalácii je ideálnym riešením pre domácnosti, ktoré hľadajú spoľahlivý a cenovo dostupný spôsob, ako zabezpečiť svoj priestor či proste len kontrolovať svojich domácich miláčikov. S podporou mobilnej aplikácie a flexibilnými možnosťami ukladania dát tejto kamere nechýba prakticky vôbec nič.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenápadný dizajn	- nič
+ jednoduchá inštalácia	
+ spoľahlivosť	

HODNOTENIE:



Huawei Watch GT 5

TEPE V DUCHU POKROKU



Len ťažko by ste v súčasnosti na trhu hľadali viac odhodlanejšiu spoločnosť v rámci vývoja smart hodín než je práve Huawei. Pochopiteľne teraz priamo narážam na ich konkurenciu, čo sa vám, spotrebiteľom, rok čo rok snaží predat' prakticky identické a už v základe nie práve oslivo fungujúce hodinky - ich často jediným benefitom je prostá zmena dizajnu. Čínsky Huawei však k celému segmentu pristupuje v duchu cielej snahy o evolúciu, napokon, o ich európskom výskumnom laboratóriu zameranom na monitoring zdravia a športu sme vám priniesli reportáž ešte v minulom roku. Dávajú do toho, jednoducho povedané, viac než iný, a preto vždy, keď nastane oznámenie novej generácie Huawei hodín, ja osobne automaticky očakávam ďalší výrazný skok smerom do svetlej budúcnosti. Ako už z nadpisu vyplýva tak

tentokrát vyššie adovaný technologický gigant navýšil číslu pri sérii svojich Watch GT, a ja som dostal možnosť, podotýkam, že s výrazným predstihom pred oficiálnym spustením predaja, zobrať nové GT 5 pod lupu a patrične ich otestovať.

Séria Watch GT 5 pochopiteľne prichádza opäť vo viacerých verziách. Dámsky variant je dostupný v bežnej ako aj takzvanej Pro verzii s priemerom 41/42mm, nasleduje nami testovaný 46mm štandard a celé to uzatvára rovnako veľký Pro model.

Jednotlivé hodinky od seba klasicky odlišuje cena a možnosť dodatočného prispôbenia remienkov, to všetko s tým, že pri najdrahšom variante Pro dostane užívateľ možnosť slobodne klesnúť na morské dno až do hĺbky štyridsiacich metrov. Najdrahší variant budem osobne

ešte len testovať, a preto je zbytočné sa mu teraz venovať nejako bližšie.

Pod'me sa preto rovno presunúť k hodnoteniu Huawei Watch GT 5. Keď sa pozriete letmo na minuloročné štvorky, je vám okamžite jasné, že dizajnéri sa tentokrát nijako nezapotili a s minimálnymi zásahmi do šasi fakticky len jemne upravili linky osemuholníka. Štandardná verzia je vyrobená z vysokokvalitnej nehrdzavejúcej ocele, ktorá znesie nie len drsnejší spôsob zaobchádzania, ale súčasne zvláda odolávať aj vode a s ňou spojenej korózii. Z priložených obrázkov máte možnosť upozorovať, aký druh hodínok respektíve remienku som dostal na test - išlo konkrétne o modrú verziu „Woven“ kombinujúcu v sebe silikón a vzor nite integrovanej do lemu. Každopádne, podobný remienok je ideálny nie len na dennodenné

nosenie k akémukol'vek typu oblečenia, ale súčasne je vhodný aj na športové výkony, keďže sa perfektne čistí. Na margo celkového výzoru hodínok budem vykrádať samého seba, keďže rovnako tak, ako som chválil elegantný a luxusne pôsobiaci dizajn pri teste modelu GT 4, identické slovíčka musím vytiahnuť z talónu aj teraz.

Všetko na dosah prsta

Ovládanie hodínok, ak nerátam klasicky dotykový AMOLED displej veľký 1,43 palcov, sa opäť realizuje pomocou otočnej korunky umiestnenej v pravom hornom rohu. Apropo, po novom je možné už odpovedať na notifikácie priamo písaním textu na hodinkách a nemusíte sa obmedzovať predpripravenými frázami (funguje aj slovenská klávesnica). Späť však ku korunka. Všimol som si, že tentokrát je toto univerzálne tlačidlo schopné rotovať s oveľa hladšou dráhou než tomu bolo v predchádzajúcej verzii - GT 4 mali korunku vyložené tuhá a človek sa počas scrollovania do nej musel prstom výrazne opierať. Opozitný spínač umiestnený v dolnej časti pravej strany je, čo sa týka protitlaku a spol'ahlivosti, absolútne identický s minuloročným - opäť si naň môžete napríklad navoliť preferované skratky k vašim obľúbeným aplikáciám. V mojom prípade sa jednou z nich stalo počasie, ktoré sa nám všetkým v rámci celého Slovenska nedávno natol'ko skomplikovalo, že ne jeden domáci kutil začal na dvore stíkať vlastnú verziu Noemovej archy. Nikdy mi pršanie samotné nevedalo, ba naopak som si často dlhé daždivé dni vedel užívať viac než tie slnečné, avšak, keď vám po vnútornej stene domu zrazu začne tiecť cícerkom voda a vy na ňu môžete maximálne tak neveriacky pozerat' ako tá povestná hrdzavá pružina z gauča, razom nejedna romantická duša upadne do mdlôb - nebudem vás teraz pochopiteľne d'alej trápiť opisom celej tej



našej malej domácej katastrofy a len dodám, že si vážim všetkých poctivých remeselníkov a d'akujem jednému konkrétnemu za záchranu. Ako sa ale hovorí: všetko zlé je vždy na niečo dobré a aj popraskané tesnenie okolo komína vám môže vo finále pomôcť o niečo dôkladnejšie otestovať nový monitorovací systém TruSense v najnovších hodinkách značky Huawei.

Rýchlejšie, presnejšie a prehľadnejšie

Jednou z najväčších noviniek, s ktorou Huawei Watch GT 5 prichádzajú na trh, a ktorá priamo súvisí s mojím už v úvode predikovaným skokom do budúcnosti, je zvýšenie presnosti meraní zdravotných a športových funkcií. TruSense vám prostredníctvom jednotlivých okien zobrazených v aplikácii Health dokáže, doslova ako na dlani, naservírovať rýchlu správu a o kritickom zvýšení hladiny stresu a minútu po minúte, zatiaľ čo zháňate kontakt na schopného pokrývača vo vašom okolí, pokračuje v meraní srdcovej frekvencie,

úrovne saturácie kyslíka a telesnej teploty. Ruka v ruke s upraveným a novým hardvérom sú predmetné smart hodinky v rámci jednotlivých meraní rýchlejšie, presnejšie a výslednú správu zvládajú naservírovať ešte o kúsok prehľadnejšie.

Oná prehľadnosť spočíva hlavne v desiat' bodovom zozname súhrnného testovania vykonaného behom šesťdesiatich sekúnd, kam okrem vyššie vymenovaného d'alej spadá aj kontrola tuhosti tepien, EKG a odhal'ovanie kardiovaskulárnych rizík. Akokol'vek sme stále, metaforicky povedané, d'aleko od obdržania nálepky potvrdzujúcej oficiálne atestované zdravotnícke zariadenia (tam celá tá snaha výskumníkov a výskumníčov z Huawei defacto smeruje), už dnes sú hodinky série GT v jednotlivých meraniach natol'ko presné, že zachraňujú životy ich majiteľom po celom svete. Ak by ste chceli celý ten pokrok ohľadom presnosti previesť aj na čísla, tak došlo na navýšenie kanálov určených na meranie kyslíka v krvi - predchádzajúca generácia používa štyri a nová až dvanásť kanálov. Počas mesiac trvajúceho a môjho vlastného monitorovania kvalít modelu GT 5, som nezaregistroval žiadne technické problémy lomeno výkyvy ohľadom zbierania zdravotných údajov - jednotlivé dáta som overoval pomocou často oveľa presnejších smart prsteňov od dvoch na sebe nezávislých výrobcov a musím povedať, že oveľa väčšia presnosť GT 5 sa voči staršej verzii dala pomerne jasne vypočítať

Zlepšené GPS

Monitorovanie polohy hodínok pomocou GPS doznalo vylepšenia aj vďaka použitiu adaptívneho algoritmu, čo by malo celkovo zlepšiť zacielenie hlavne uprostred betónom lemovaných veľkomiest - osobne som v rámci testovania neregistroval nijakú významnú zmenu značenia polohy,





avšak, čo je dôležitejšie, rovnako tak som nevypozoroval chybné trasovanie svojich krokov. A to nás privádza ku ďalšiemu aspektu predností nových Huawei Watch GT 5 hodínok, čiže do sekcie šport a fitness. Do štandardnej ponuky viac ako stovky športových režimov pribudol po novom napríklad taký balet. Než si ma začnete predstavovať v upnutých legínach s bielymi cvičkami ako ladne preskakujem vedrá s dažďovou vodou, prejdem k meritu veci. Zlepšovanie polohy v tomto konkrétnom prípade napomáha lepšiemu trasovaniu v rámci outdoorových aktivít. Špeciálna anténa v hodinkách, s dodatočnou možnosťou konfigurovania lúča, správnym spôsobom rozpoznáva váš pohyb v teréne. Načo to je dobré? Po novom sa už nestratíte ani v hustých lesoch a vďaka možnosti stiahnutia offline máp priamo do hodínok sa nemá ako zopakovať onen šablónovitý scenár z väčšiny amerických hororov. Špeciálny outdoorový režim umožňuje zobrazit' mapy s topografickými značkami do vzdialenosti desiatich metrov okolo. Uvedené novinky samozrejme preberajú aj ďalšie športové režimy a z toho, čo som otestoval počas svojich cyklistických výletov po Záhorí, všetko funguje maximálne presne a intuitívne.

Predplatné?

Keď sa v dnešnej dobe v éteri začne riešiť akékoľvek predplatné za služby, ktoré boli dovtedy zadarmo, často to vyvoláva nemalú nevôľu zainteresovaných konzumentov. Spoločnosť Huawei v tejto súvislosti preto síce oznámila a súčasne aj spustila platené členstvo Health+, avšak ide o formu dodatočných bonusov pre prípadných záujemcov,

ktorým doteraz používané funkcie monitoringu športovania jednoducho už nestačia. Všetko to, čo bolo doteraz v rámci aplikácie zdravie štandardne používané ostáva bez akýchkoľvek poplatkov, za čo dávam spoločnosti Huawei palec hore.

A čo teda ono znamienko plus v hodnote cca šesťdesiat eur na rok svojmu predplatiteľovi vlastne prináša? Základom je nárast počtu monitorovaných športov na už vyložené šialenú číslovku stopäťdesiat (nájdete tam absolútne všetky formy potenia, a to vrátane takých o ktorých ste možno ani netušili, že vôbec existujú.) Druhým dôležitým benefitom je možnosť prípravy individuálneho tréningového/chudnúceho plánu v rámci konzultácie s odborníkmi v jednotlivých športových odvetviach. Ďalej tu máme deväť dychových cvičení (v neplatenej verzii ich je päť!), špeciálne bežecké eventy s celosvetovým pokrytím a viac ako stosedemdesiat meditačných skladieb pre zlepšenie spánku (vyššie som monitorovanie spánku nespomínal, avšak je vám asi jasné, že aj v tomto smere je séria GT už tradične pripravená vám poskytovať relevantné dáta a prípadne vás upozorniť na akékoľvek zdravotné odchýlky.)

Suma sumárom, ak ste športovec telom a dušou a chcete si svoje fitness výkony posunúť v rámci síce strojovej, ale dobre fungujúcej komunikácie s odborníkmi na novú úroveň, určite stojí minimálne za pokus aktivovať si po kúpe GT 5 hodínok trojmesačné členstvo Health+ zadarmo.

Len 280 eur?

Obrovskou výhodou nových hodínok GT 5, ktorú by sme vedeli použiť ako dôležitý

argument pri porovnávaní s akoukoľvek konkurenciou, je výdrž batérie. Hodinky mi pri celodennom používaní, vrátane opakovanej fyzickej aktivity, dokázali vydržať viac ako desať dní. Za predpokladu, že by som odrezal šport a jednoducho začal vyložené ležošit', dokázali by predmetné smartwatch fungovať celé dva týždne. No a to najlepšie na záver?

Huawei Watch GT 5 v štandardnej 46mm verzii vás budú stáť len 280 eur, čo už nepotrebuje asi ďalší komentár. Testované hodinky v rámci môjho testu suverénne obstáli a v súčasnosti ide, nielen cenovo, o najvýhodnejšiu kúpu v zmysle strednej triedy.

Ten, kto si váži svoje telo natol'ko, že mu chce dopriať neustály a v zmysle zbierania dát aj relevantný monitoring formou elegantných hodínok s vizuálnym puncem luxusu, by mal bez váhania tasiť peňaženku.

Verdikt

Ďalší výrazný krok smerom do svetlej budúcnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei Cena s DPH: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Elegantný dizajn - Nič
+ Konštrukčné spracovanie
+ TrueSense a presnejší zber dát

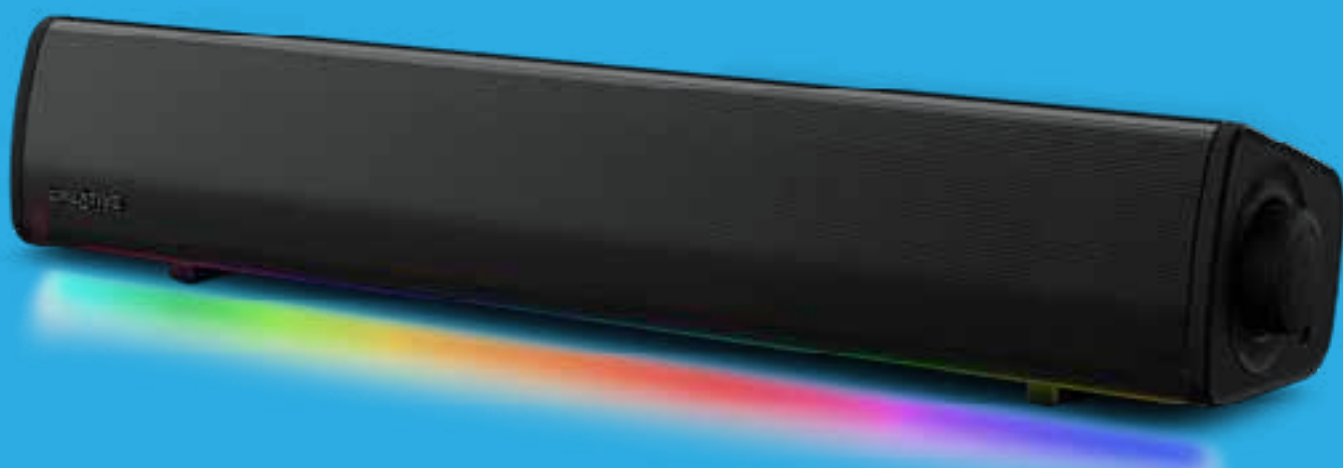
HODNOTENIE:



Súťaž



1. Cena Sound Blaster Katana V2X



2. Cena Sound Blaster GS3 Compact

CREATIVE

Otázka: Na aký produkt od spoločnosti CREATIVE máme recenziu v aktuálnom čísle?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.10.2024

Emmy 2024



V pondelok 16teho septembra sme sa dozvedeli víťazov seriálových cien Primetime Emmy. Týmto cenám predchádzali ceny Creative Emmys, ktoré sa tento rok odohrali pár dní pred hlavným odovzdávaním.

Emmy ocenenia sú rozdelené kvôli tomu, že by dĺžka oceňovania bola na jedno podujatie veľmi dlhá. Creative Emmys na rozdiel od Primetime, sú viac zamerané na technické prevedenie seriálov ako choreografie, kostýmy, make-up alebo špeciálne efekty a animácie.

Hlavným, až rekordným víťazom, Creative Emmys bol seriál *Shōgun*, kde si jeho prvá séria odniesla 14 zlatých sošiek. Poďme sa ale pozrieť na víťazov hlavných kategórií.

Shōgun bol aj pri primetime Emmys jednoznačným víťazom kde si prevzal 18 ocenení vrátane štyroch v hlavných kategóriách pre Annu Sawai a Hiroyuki

Sanadu. Seriál sa tak zapísal do histórie hneď niekoľkokrát za večer napríklad aj ako scenár s historicky najväčším počtom ocenení.

Komediálne seriály *Hacks* a *The Bear* si následne rozdelili ocenenia

v komediálnych kategóriách. Prekvapením bolo víťazstvo seriálu o stalkingu, ktorý vznikol na základe skutočných udalostí, *Baby Reindeer*. Tento seriál si odniesol cenu za najlepšiu minisériu a tiež ceny pre najlepšieho herca a herečku.



Pepsi vs. Coca Cola



Filmy, ktoré sa zameriavajú na známe značky sú takmer vždy u divákov veľkých hitom. Veď kto by nechcel vidieť známu alebo aj menej známu históriu v dramatickom podaní s ešte lepším dobovým soundtrackom.

Posledným takým filmom bol napríklad film Air, ktorý nám priblížil konkurenčný boj spoločnosti Nike. Steven Spielberg a Judd Apatow sú ďalšími režisérmi, ktorí sa pridávajú na tento filmový trend. Spojili sa aby priniesli na filmové plátna film s názvom Cola Wars, ktorý sa má zameriavať na konkurenčný boj Pepsi a snahu tejto značky zosadiť z povestného limonádového trónu Coca Colu. Pre tých z nás, ktorí si túto dobu nepamätajú, odohrávala sa predsa v 70-80 rokoch, išlo o tvrďú niekedy až nevkusnú reklamnú hru do ktorej vstupovali aj celebrity ktoré promovali jednu zo značiek. Film vzniká v produkcii spoločnosti Sony a je momentálne v začiatkových štádiách príprav.

Spiderman 4 má režiséra



Viem že je tomu ťažko uveriť ale už uplynuli takmer 3 roky odkedy si Tom Holland obliekol poslednýkrát kostým pavúčej postavy.

Fanúšikovia tohto superhrdinu ale nemusia smútiť lebo ako inak MCU plánuje ďalšie pokračovania, ktoré si v týchto dňoch našli svojho režiséra. Je ním Destin Daniel Cretton, ktorý má už so superhrdinami aj svoje skúsenosti keď režíroval Shang-Chi and The Legend of the Ten Rings. Cretton by ale nemal byť jedinou osobou ktorá sa do MCU vracia, údajne aj Tom Holland a Zendaya dostali ponuku si svoje postavy zopakovať. To v akej forme a tiež či túto ponuku prijali ešte nie je potvrdené. Pre Spideyho by išlo o veľkú zmenu nakoľko hlavná postava vo všetkých spracovaniach bola obsadzovaná vždy len na 3 filmy – toto platilo pre Toma Hollanda, Andrewa Garfielda a aj Tobbyho Maguiera. Tým že sa ale všetci objavili spolu v jednom filme tak trochu toto pravidlo upravilo. Plánované natáčanie filmu začne na jar 2025.

Duna 3



Dlho očakávané pokračovanie seriálu z produkcie HBO Euphoria sa dočkalo nečakaného dejového zvratu.

Čo sa týka začiatku produkcie tretej série, tá sa po novom presúva na január 2025 čo je

až tri roky potom, čo vyšla druhá séria. Tento posun nastal hneď z niekoľkých dôvodov a tým hlavným bol štrajk SAG-AFTRA a WGA.

A aj následné pracovné vyt'aženie hlavných postáv. Z pôvodného obsadenia sa budú

vracať takmer všetky kľúčové mená ako napríklad Zendaya, ktorá si zopakuje svoju rolu ako Rue Bennett ale aj Hunter Schafer, Sydney Sweeney alebo Jacob Elordi.

Dej seriálu sleduje každodenný život súčasných amerických tínedžerov plný drog, alkoholu, sexu, či iných radovánok a problémov. Po svojom uvedení na obrazovky získal tiež titul „nočná mora všetkých rodičov“.

Seriál sprevádza aj tragické úmrtie herca Angusa Clouda, ktoré znamenalo značné prepísanie deja súvisiaceho s jeho postavou, ktorá bola divácky veľmi obľúbená. Aj to je dôvod prečo sa scenáristi rozhodli dej seriálu posunúť hneď o niekoľko rokov, aby hlavné postavy už neboli na strednej škole.

Zatiaľ nie je jasné, či pôjde o poslednú sériu tohto seriálu. Zendaya sa ale vyjadrila že nech sa dej ukončí akokoľvek, Rue praje šťastný život bez vplyvu drog.

Longlegs

MRAZIVÝ HOROROVÝ ZÁŽITOK, KTORÝ REDEFINUJE STRACH A ZOSTANE S VAMI DLHO PO VZHLIADNUTÍ



Hororový žáner prešiel v posledných desaťročiach rozmanitými fázami a subžánrami, no skutočne znepokojujúce filmy, ktoré sa dostanú pod kožu a zasiahnu diváka hlboko v jeho myslí, sú stále vzácnosťou. Jedným z takýchto filmov je film *Longlegs* od režiséra Osgooda Perkinsa. Tento horor sa označuje za „najstrašidelnejší horor dekády“ a má na to dobrý dôvod. *Longlegs* sa podarilo spojiť klasické prvky psychologického thrilleru a hororu s okultistickým príbehom, čo vytvára atmosféru, ktorá sa vryje do pamäte každého diváka.

Silná réžia a neprehliadnuteľná vizuálna estetika Osgooda Perkinsa, ktorý je známy najmä svojou prácou na horore *Janko a Marienka: Les hrôzy*, opäť dokazuje svoje majstrovstvo v budovaní atmosféry. Už od prvej minúty diváka vtiahne do sveta plného temnoty a zla, ktoré sa zdá byť takmer hmatateľné. Jedným z najväčších prínosov *Longlegs* je práve jeho vizuál. Symetrické kompozície, ktoré sa vyskytujú počas celého filmu, spolu so striedaním

formátov obrazu (od boxovaného formátu pre flashbaky až po širokouhlý pre súčasné udalosti), dodávajú filmu pocit estetickej a naratívnej súdržnosti.

Film sa navyše odvoláva na klasické psychologické thrillery 90. rokov, ako *Mlčanie jahniat*, čo sa prejavuje nielen v príbehu, ale aj v jeho tempe a spôsoboch,

akými divák postupne odhaluje motivácie postáv. Hlavná hrdinka Lee Harker, ktorú stvárňuje Maika Monroe, je novou agentkou FBI, ktorá je poverená vyšetrovaním prípadu sériového vraha. Postupne však objavuje, že tento prípad má osobné prepojenia na jej vlastnú minulosť. Táto zápleтка pôsobí ako zmes kriminálneho thrilleru s okultnými





prvkami, čím sa zvyšuje jej napätie a nepredvídateľnosť. Herecké výkony sú na vysokej úrovni a Maika Monroe, ktorá už má skúsenosti s hororom, vďaka filmom ako Neutečieš, je v Longlegs fenomenálna. Jej postava je introvertná, odhodlaná a znepokojivá – presne taká, akú si tento žáner vyžaduje. Monroe dokáže vynikajúco stvárniť vnútorné napätie a temné tajomstvá svojej roly, čo divákovi umožňuje vnímať ju nielen ako vyšetrovatel'ku, ale aj ako niekoho, kto sám zápasí so svojimi démonmi.

Na druhej strane, Nicolas Cage, v roli tajomného vraha Longlegs, prináša svoj nezameniteľný štýl. Jeho stvárnenie sériového zabijaka s okultnými sklonmi je desivé a znepokojivé zároveň. Cage využíva každú scénu na to, aby vytvoril charakter, ktorý je rovnako fascinujúci ako hrôzostrašný. Tento kontrast medzi studenou racionálnosťou Harkerovej a nepredvídateľným šíalenstvom Longlegsa vytvára jedinečné napätie, ktoré film posúva na vyššiu úroveň.



Tematické spracovanie zla vo filme nie je len o desivých scénach, ale predovšetkým o atmosfére a pociťovaní neustáleho nebezpečenstva. Zaoberá sa temnými rituálmi a symbolikou, pričom používa tieto prvky na zvýraznenie morálnej a psychologickú úzkosti. Divák je postupne ponorený do sveta, kde sa hranice medzi realitou a okultným začínajú prelínať. Každý záber je plný detailov, ktoré prispievajú k vytvoreniu sveta, ktorý je fascinujúci, i desivý zároveň.

Zvláštna kombinácia procedurálneho vyšetrovania a okultných prvkov dodáva filmu jedinečnú dynamiku. Ako prípad napreduje, Harkerová odhaluje stále viac dôkazov, ktoré naznačujú, že vrah môže mať spojenie s temnými, nadprirodzenými silami. Tento prvok je zosilnený tým, že divák nikdy nevie, či má veriť tomu, čo vidí, alebo či ide len o halucinácie a vnútorné strachy postáv.

Na druhej strane, nie každý ocení pomalé budovanie napätia a výrazne psychologický



prístup, pretože pre niekoho môže pôsobiť menej dynamicky. Film kladie veľký dôraz na vnútorné prežívanie postáv a postupné odhaľovanie tajomstiev, čo môže zanechať dojem, že dej sa miestami zbytočne vlečie. Pre tých, ktorí preferujú akciu a rýchlejšie tempo, Longlegs môže pôsobiť príliš rozvláčne.

So silnou podporou kritikov sa Longlegs už teraz profiluje ako jeden z najvýraznejších hororov posledných rokov. Tento film dokazuje, že hrôza nemusí byť len o lacných šokoch, ale môže byť vybudovaná pomaly a metodicky, čím diváka dostáva do hlbokého znepokojenia. Longlegs nie je len ďalším hororom. Je to temná, atmosférická jazda do hlbín ľudskej mysle a zla, ktorá kombinuje prvky psychologického thrilleru a okultného hororu. Film vyniká v každom aspekte – od réžie, cez herecké výkony, až po vizuálnu estetiku. Ak hľadáte horor, ktorý vám zostane v hlave ešte dlho po skončení, Longlegs je presne ten film, ktorý by ste nemali prehliadnuť.

„Pri honbe za sériovým vrahom odhalí agentka FBI sériu okultných indícií, ktoré musí vyriešiť, aby ukončila jeho beštiálne vraždenie.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Osgood Perkins

Rok vydania: 2024
Žáner: horor

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Herecké výkony
- + Napätie
- Pomalé tempo
- Nejednoznačný dej

HODNOTENIE:



Beetlejuice, Beetlejuice

SPÄŤ DO POSMRTNÉHO ŽIVOTA S KULTOVÝM HRDINOM



Je trendom nielen poslednej filmovej dekády, že sa filmoví tvorcovia veľmi často vracajú ku kultovým klasikám a ak nevytvoria remake, tak rovno pokračovanie. Takéto pokračovania ale nesú v sebe riziko, že so sebou nebudú niesť čaro originálu. Preto bolo len otázkou času kedy a kto sa vráti k takej klasike, akou je film *Beetlejuice* od Tima Burtona. Nie, že by sa o pokračovania nepokúšali iní, málo ľudí ale predpokladalo že sa ho dočkajú práve od Burtona ako pôvodného tvorcu. Či už je to Burton alebo nie, takéto návraty, hlavne po takej dlhej dobe od prvého dielu (prvý *Beetlejuice* vyšiel v roku 1988 čiže ide už o 36 rokov), nesú so sebou veľké riziká. Jedným je určite to, o akú kvalitnú snímku pôjde, druhým, či sa režisérovi podarí dodržať umelecký štýl snímky, vďaka ktorému sa pôvodné prevedenie stalo hitom. Okrem Tima Burtona sa do pokračovania vracia aj skoro celé filmové obsadenie. Otázkou je, či toto film zachráni.

Beetlejuice, Beetlejuice...

Burton nás znovu vezme do magického, no tiež tak trochu zvláštneho posmrtného života. Winona Ryder sa vracia ako gotická Lydia Deetz. Svoj dar využíva v plnej miere ako médium. Je v tom natoľko úspešná, že má dokonca svoju televíznu reláciu, ktorú vedie Rory (Justin Theroux), jej agent i priateľ.

Jej rutinu naruší moment, keď jej zomrie otec Charles. Toto je dôvod, prečo sa musí so svojou nevlastnou mamou Deliou (Catherine O'Hara) a dcérou Astrid (Jenna Ortega) vrátiť do Winter River.

Tim Burton sa v rámci obsadzovania vyjadril, že nechce, aby sa do filmu nutne vrátili všetky staré postavy, ako by to očakával divák. Toto súviselo aj s jeho voľbou zabiť postavu Charlesa, ktorého síce vidíme v posmrtnom živote, ale v

inej forme, ako ho poznáme z prvého filmu. Táto voľba prišla pravdepodobne aj kvôli legálnym problémom, ktorým herec Jeffrey Jones čelí už niekoľko rokov.

Ďalšími postavami, ktoré sa vo filme neobjavia sú postavy Barbary (Genna Davis) a Adama (Alec Baldwin). O ich postavách sa dozvieme len toľko, že ich už Lydia nevidáva, lebo našli svoj pokoj.

Posrtný život

Ako to už býva, Lydiin veľmi aktívny život v očiach verejnosti negatívne vplýva na jej vzťah s Astrid. Tá si myslí, že celá vec s tým, že Lydia je médium, je vymyslená, pretože nikdy nevidí jej otca Richarda (Santiago Cabrera), ktorý zomrel počas expedície. Situácii počas pohrebu tiež nepomôže to, že Rory požiada Lydiu o ruku. V tomto momente sa Astrid rozhodne na chvíľku z domu



Čoho je ale vo filme prekážajúco veľa sú dejové línie. Sledujeme nielen samostatný dej Lydie, ale aj Roryho, Astrid, Beetlejuica a iných.

Ďalšími kratšími dejovými linkami sú napríklad časti s Wolfom Jacksonom (Willem Dafoe), za života hviezdny hercom, ktorý teraz dohliada na bezpečnosť v záhrobí, alebo Beetlejuicovou manželkou Delores (Monica Bellucci).

Tieto línie len odvádzajú divácku pozornosť a neskôr sú veľmi rýchlo ukončené v priebehu pár minút. Tu stráca zmysel to, prečo sme ich dejovú linku tak dlho v rámci filmu rozvíjali.

Aj keď možno Beetlejuice Beetlejuice nie je až takým silným filmom ako

odísť a pritom stretne Jeremyho (Arthur Conti). Jeremy jej učarí natoľko, že si neuvedomí jasné nebezpečenstvo.

Toto stretnutie následne spôsobuje, že sa Lydia musí znovu vydat' na druhú stranu, do posmrtného života a požiadať o pomoc starého známeho Beetlejuica (Michael Keaton).

Konečne vtipná komédia

Na scenárii filmu sa podieľali Alfred Gough a Miles Millar, ktorým sa podarilo do deja pridať výborné humorné prevedenie a komické pointy.

Toto všetko bolo doplnené vizuálne práve Burtonom, ktorý nevyužíval vo veľkej miere špeciálne efekty a viac sa spoliehal na bábky, prostetiku a veľké množstvo hnisu a iných odporných prvkov. Tieto prvky majú potom za následok celkový efekt filmu a



to, že vtipy sú nielen vtipné, ale, v patričnej miere, aj nechutné, tak, ako to poznáme z prvého filmu.

jeho predchodca, stále ide o jeden z najzábavnejších Burtonových filmov a tiež veľmi vítaný návrat k jeho režijnému štýlu. 36 rokov filmu rozhodne prospelo a je veľmi príjemné sa po toľkých rokoch stretnúť so staro-novými postavami. Rozhodne sa na filme v tieto chladné dni zabavíte.

„V pokračovaní kultovej klasiky sa vraciame k rodine Deetzovcov, ale tiež do záhrobia, za Beetlejuicom.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Tim Burton

Rok vydania: 2024
Žáner: Komédia / Fantasy / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vtipy
- + Vizuálne prevedenie
- + Filmový štýl
- + Bob
- Príliš veľa dejových línií

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonšček, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Paulíni, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Samsung Galaxy S24 FE

MARKETING A INERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKCIA A DISTRIBUCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  |  Muži v modrom



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