

GENERATION

TÉMA

Omrkli sme AQ
Show 2024

TESTOVALI SME

Gigabyte Aorus M6

VIDELI SME

Joker 2

RETRO

Demolition Man

HRALI SME

DIABLO IV: VESSEL
OF HATRED

SÚŤAŽ



Solum Voice

Môžete kúpiť tu



Clear voice

within your *arm's* reach



EY1B014

More at
www.endorfy.com

We are all *technology* heroes



■ Strašidelne svetlá budúcnosť

V čase písania tohtoročného jedenásteho príhovoru sa okolo mňa a mojej rodiny vznášala ona jemne mrazivá atmosféra dušičiek. Poznáte to, na oknách sa hompál'ajú vystrihnuté netopiere s jemným popraškom zvířeného prachu z nedávneho upratovania a detské oči z toho všetkého cukru svietia ako stretávacie svetlá kamiónu. Či už tieto sviatky u vás doma prebiehajú podobne, alebo prípadne viac tradične, v kresťanskom duchu, je teraz úplne jedno, dôležité je si aspoň raz v roku zaspomínať na svojich blízkych, čo už nemôžu byť medzi nami.

Ja osobne som k aktu spomínania na mojich rodičov pridal aj trochu banálnejšiu spomienku a to na začiatky môjho pôsobenia v časopise Generation. Prišiel som sem pred mnohými rokmi ako redaktor prinášajúci retro články, no behom krátkej doby sa pretransformoval na recenzenta všetkého predstaviteľného a dnes už aj, z pohľadu samotných začiatkov, vyložene nepredstaviteľného.

Určite ste si všimli, že na stránkach začíname uverejňovať aj testy automobilov, čo osobne považujem jednak za vôbec najväčší interný znak evolúcie, ale súčasne aj za ekvivalent injekcie s adrenalinom vrazenej rovno do nedávno ešte mierne unaveného srdiečka. V tejto súvislosti by som vás rád informoval, že tých článkov o automobiloch v nasledujúcich číslach bude len a len pribúdať a rozhodne sa danej téme chcem venovať ďalej, hlavne naprieč lokálne populárnymi výrobcami. Než vás však dúfam, poteším názorom na ďalší automobil, ostaneme ešte trocha v zavedených kol'ajach. Ona retro sekcia prichádza aj s novembrovým vydaním nášho a vášho magazínu a okrem nej vás pochopiteľne ovlažíme už tradične bohatou nádielkou hodnotení softvéru, hardvéru, filmov či seriálov. Nech sa páči, môžete začať listovať.

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.

Tipy, ktoré ulahodia uchu a pohľadia na duši

Creative Stage SE Mini

Vylepšite svoj audiosystém o kompaktnú zvukovú lištu Creative Stage SE mini pod monitor, ktorá poskytuje silný zvukový zážitok bez toho, aby borila steny.

Je vyladená tak, aby poskytovala pôsobivé basy so špičkovým výkonom 24 W a je vybavená širokopásmovými neodymovými meničmi, ktoré zaisťujú bohatý a strhujúci zvukový zážitok.

Cena: 39,99€



Zvuk USB



5.3

24W

Špičkový
Výkon



Neodymové
Měníče



Výstup Do
Sluchátek



Creative Muvo Play

Creative MUVO Play je našim najnovším prenosným Bluetooth reproduktorom s certifikáciou vodotesnosti IPX7, ktorý je doslova nabitý funkciami. Vďaka dvom mikro meničom a dvom basovým radiátorom znie MUVO Play ako reproduktor oveľa väčšej veľkosti! Je určený na vonkajšie použitie, preto je charakteristický hmotnosťou len 360g, takže si ho môžete vziať so sebou na oslavu k bazénu, na výlety s kempovaním alebo na svoju ďalšiu výpravu za dobrodružstvom!

Cena: 39,99€



BLUETOOTH 5.0



CERTIFIKÁT
VODOTĚSNOSTI IPX 7

10HRS

AŽ 10HODINOVÁ
VÝDRŽ BATERIE



STEREOFONNÝ
BEZDRÁTOVÉ
PŘIPOJENÍ



SLUCHÁTKO



3,5 MM UNIVERZÁLNÍ
VSTUP AUX



SIRI / ASISTENT
GOOGLE



Creative ZEN AIR PRO

Creative Zen Air Pro prináša nové štandardy zvukového pohltienia 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 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

Creative Pebble X budú vládnuť vašmu pracovnému stolu a pohltia vás bohatým a špičkovým zvukom. Môžu sa pochváliť až 15 W RMS zvukom so špičkovým výkonom až 30 W. Okrem toho reproduktory ponúkajú fascinujúce prispôsobiteľné RGB osvetlenie, kde žiari až 16,8 milióna farieb. Reprodukcia Creative Pebble X je vašou vstupnou bránou k pohlcujúcemu zvukovému zážitku priamo na vašom pracovnom stole.

Cena: 99,99€



Boli sme na AQ Show 2024, sviatku a oslave kvalitnej audiotechniky



Ešte stále by som o sebe nepovedal, že som audiofil. Pokiaľ sú reproduktory alebo slúchadlá dostatočne hlasné bez očividného skreslenia, uspokojím sa bez nutnosti dávať veľké peniaze za naozaj kvalitné produkty. Za počítačom bežne fungujem s reproduktormi zabudovanými v monitore, pri hraní si siahnem po slúchadlách s mikrofónom a jediné kvalitnejšie reproduktory so subwooferom mám pripojené ku gramofónu. To však neznamená, že odmietnem možnosť vypočuť si na vlastné uši naozaj kvalitne reprodukovánú hudbu.

Pozvánka na zúčastnenie sa AQ Show 2024 pred oficiálnym začiatkom poskytla jedinečnú šancu nahliadnuť do zákulisia sveta ľudí, ktorí doslova žijú audiom. Akcia s dlhoročnou tradíciou sa odohráva v sídle spoločnosti AQ v českej Červenke a každoročne láka nadšencov hi-fi techniky z Česka aj zahraničia. Takže som potlačil obavy z frázy „porovnanie je zlodej radosti“ a vybral sa zistiť, čo sa na poli prémiových audio komponentov v dnešnej dobe deje a do budúcnosti pripravuje.

História českej značky AQ

Spoločnosť AQ (Acoustique Quality) bola založená v roku 1995 a vznikla z lásky ku kvalitnému zvuku. Jej zakladatelia, ktorí pôvodne boli iba fanúškami audio technológií, premenili svoju vášeň na podnikanie a vybudovali firmu, ktorá je dnes známa svojimi high-end reproduktormi po celej Európe.

Práve v Červenke sa vyrábajú produkty, ktoré sa dostávajú k audiofilom a nadšencom po celom svete. Základný princíp ich tvorby je jednoduchý, kvalitný a verný zvuk, ktorý je výsledkom dôkladnej remeselnej práce, technologických inovácií a dôrazu na detaily, o čom som mal možnosť presvedčiť sa počas celého dňa, ktorý som tam strávil.

Inšpirujúce prednášky od naozajných znalcov

Jedným z hlavných lákadiel predpremiéry boli prednášky zástupcov známych značiek a ukážky hi-fi komponentov od zosilňovačov cez receivery až po

reproduktory. Značka JBL je možno bežným ľuďom najznámejšia svojimi slúchadlami a prenosnými reproduktormi, no jej zástupca tu predstavil nové prémiové AV receivery série JBL MA. Navrhnuté sú tak, aby oslovili aj mladšiu generáciu – ich moderná konektivita totiž umožňuje jednoduché prepojenie s inteligentnými televízormi a hernými konzolami, pričom poskytujú špičkový zvukový výkon vhodný na náročné filmové scény a stereofónnu reprodukciu hudby. Ďalšou zaujímavosťou dňa bola prednáška od Alan Davidsona, manažera Harman Luxury Audio Group, ktorá je celosvetovo známa vďaka svojím high-end audio komponentom.

Tie sú oceňované pre absolútnu precíznosť a kvalitu spracovania. Zariadenia tejto značky sú už dlhé roky symbolom audio perfekcionizmu a na AQ Show 2024 som mal jedinečnú možnosť nielen zažiť ich zvukovú dokonalosť naživo, ale aj sa porozprávať s ich tvorcom. Nebudem klamať, keď poviem, že z tohto zážitku som bol viac ako pozitívne naladený. A to som nevedel, čo ma ešte čaká.



Česko-slovenský klenot alias živé prehrávanie na AQ Ultima

Bezpochyby najväčším klenotom dňa bolo živé prehrávanie hudby na reproduktoroch AQ Ultima, ktoré ponúkajú zabudovaný analógový elektrónkový zosilňovač pre výšky a stredy s neotrasiteľnosťou moderného 500W zosilňovača triedy D pre basovú sekciu. Tieto reproduktory, vlajková loď spoločnosti, pôvodne vznikli na Slovensku pod rukami Jána Gbúra, no pre ich komplikovanosť, vysoké náklady a niektoré malé nedostatky nebola ich masovejšia výroba možná.

Preto si ich pod krídla zobrala spoločnosť AQ, ktorá trochu zmenila rozloženie komponentov, rozdelila pôvodne čisto analógový zosilňovač na analógovo-digitálny a doladila všetky maličkosti, takže sú navrhnuté tak, aby poskytovali verné podanie úplne každého detailu. Všetci prítomní sme mali možnosť zažiť, ako sa miestnosť špecificky určená na konzumáciu hudby naplnila hlbokými basmi a krištáľovo čistými výškami, ktoré z AQ Ultima vytvárali naozaj nezabudnuteľný zážitok. Keby tieto reproduktory nestáli takmer 90-tisíc eur, tak by som o nich možno aj premýšľal.

Prehliadka výrobných priestorov AQ

Súčasťou dňa bola aj prehliadka priestorov, kde prebieha samotná výroba všetkých reproduktorov AQ. Haly vybavené špeciálnymi strojmi prvotne spracovávanie drevených a kovových komponentov, ktoré sú základom pre všetky AQ reproduktory. Samostatné miestnosti na aplikovanie rôznych povrchov na drevo, lakovňa, aj miestnosť, kde sa všetky pripravené súčiastky montujú dohromady. Všade

bolo vidno vysokú úroveň precíznosti a dôrazu na detaily, čo z každého produktu vytváralo malé umelecké dielo. Keďže ide o malosériovú výrobu, počas výroby je kombinovaná tradičná ručná práca s modernými výrobnými technikami, čím AQ dokáže zabezpečiť kvalitu a dlhú životnosť svojich produktov.

Špičkové značky a exkluzívne zľavy pre návštevníkov

Okrem produktov AQ, JBL či Mark Levinson mali prítomní možnosť nahliadnuť do ponuky gramofónov Pro-Ject, ktoré sú uznávané pre svoj analógový zvuk a sofistikované prenosky. Svojou prítomnosťou AQ Show 2024 poctili aj značky Arcam s kompaktnými stereo systémami a Audioquest, ktorý demonštroval, aký vplyv môžu mať kvalitné káble na celkový zvukový zážitok. Pre nadšencov kvalitného zvuku bola táto



akcia nielen vzdelávacou príležitosťou, ale aj ideálnym miestom na nákup. Vybrané produkty totiž budú počas AQ Show k dispozícii za zvýhodnené ceny, čo z tejto akcie spravilo nielen kultúrny zážitok, ale aj skvelú príležitosť na výhodný nákup.

Pokiaľ ste AQ Show 2024 tento rok zmeškali alebo nezachytili, no tento článok vo vás vzbudil záujem, netreba zúfať, budúci rok sa podujatie určite zopakuje a isto sa opäť ukáže ako nevyhnutná udalosť pre všetkých milovníkov zvuku, kde je možné na vlastné oči (a uši) zažiť, ako môže špičková audio technika zmeniť zážitok z hudby. Od vynikajúcich prednášok až po skvelé predváždzacie miestnosti a príležitosti na výhodný nákup – AQ Show naozaj predstavovala sviatok pre všetkých, ktorí si vážia kvalitu a inováciu v oblasti zvuku a oslavu kvalitnej audio reprodukcie.

Daniel Paulini



Black Friday v Xiaomi – prichádza najlepšia ponuka telefónov, tabletov a inteligentných zariadení v tomto roku!



Black Friday je celosvetovo známy ako deň obrovských zliav a špeciálnych ponúk nielen na elektroniku. Pre mnohých je to jedinečná príležitosť na výhodný nákup vyhladnutých produktov za bezkonkurenčné ceny od svojich obľúbených značiek.

Značka Xiaomi pripravila rozsiahlu a zaujímavú ponuku, ktorá osloví každého člena rodiny. Nájdete v nej výkonné vlajkové smartfóny série **Xiaomi 14T**, všetky verzie obľúbeného smartfónu strednej triedy – **Redmi Note 13** a tiež praktické tablety a produkty inteligentnej domácnosti (AIoT).

Black Friday v Xiaomi potrvá až do **1.12.2024** alebo do vypredania zásob.

Nové telefóny Xiaomi 14T a 14T Pro teraz získate najvýhodnejšie od uvedenia

Modely **Xiaomi 14T** predstavujú vo všetkých smeroch vrchol smartfónového sveta. Dostanete telefón bez kompromisov, ktorý ponúka nadčasový high-end dizajn, prémiovú fotovýbavu s objektívmi Leica Summilux, profesionálny AMOLED LTPO displej a prvotriedny výkon s vlajkovým procesorom Mediatek Dimensity.

Xiaomi 14T reprezentuje vlajkového zástupcu s cenovkou strednej triedy a verzia **Xiaomi 14T Pro** okrem iného pridáva ešte výkonnejší procesor **Mediatek Dimensity 9300+**, lepší fotografický snímač **Light Fusion 900** a bezdrôtové, **50W** nabíjanie.

Ak ste doteraz váhali, smartfóny **Xiaomi 14T** budú mať počas akcie **najlepšiu ponuku od uvedenia na trh!**

Xiaomi 14T môžete získať na mi-store.sk od **459€**.
Xiaomi 14T Pro môžete získať na mi-store.sk od **659€**.

Bestseller Redmi Note 13 teraz ešte výhodnejšie

Redmi Note 13 od svojho predstavenia na začiatku 2024 potvrdzuje, že sa jedná o jednu z najlepších možností v rámci nabíjanej strednej triedy. Asi najlepším vysvedčením tohto smartfónu je okrem skvelých recenzií aj pravidelná účasť v **TOP 10-tke najpredávanejších smartfónov u našich operátorov**.

Nech už sa rozhodnete pre akýkoľvek model z rodiny **Redmi Note 13**, vždy dostanete

štvŕťový smartfón, ktorý ponúka maximum v rámci svojej triedy. Počas Black Friday ich získate za tieto výhodné ceny.

Redmi Note 13 môžete získať na mi-store.sk od **169€**.
Redmi Note 13 Pro môžete získať na mi-store.sk od **219€**.
Redmi Note 13 5G môžete získať na mi-store.sk od **239€**.
Redmi Note 13 Pro 5G môžete získať na mi-store.sk od **299€**.
Redmi Note 13 Pro+ 5G môžete získať na mi-store.sk od **359€**.

Kompletná ponuka akciových tabletov, ktorá poteší každého

Tablety dnes predstavujú šikovné a výkonné rozšírenie k smartfónu, ktoré ocenia najmä školáci a študenti. Vedia uľahčiť prácu, učenie, prehliadanie dokumentov, ale slúžia aj na zábavu počas ciest alebo dovolení.

Xiaomi v rámci Black Friday ponúka širokú ponuku prenosných modelov **Redmi Pad SE**, ale aj multimediálnych centier zábavy v prípade **Redmi Pad Pro** a vlajkového **Xiaomi Pad 6S Pro 12.4**.



Redmi Pad SE 8.7 môžete získať na mi-store.sk od **99€**.
Redmi Pad SE môžete získať na mi-store.sk od **149€**.
Redmi Pad Pro môžete získať na mi-store.sk od **239€**.
Xiaomi Pad 6S Pro 12.4 môžete získať na mi-store.sk za **479€**.

Smart spotrebiče a doplnky podľa vašich predstáv

V rámci Black Friday si môžete vybrať aj z výhodnej ponuky inteligentných spotrebičov a smart doplnkov. Inteligentná čistička vzduchu - **Xiaomi Smart Air Purifier 4 Pro** je vybavená účinným laserovým senzorom, ktorý automaticky pracuje v dvoch režimoch podľa úrovne znečistenia a jehodná pre obytné plochy od **35 do 60 m²**.

Režim veľkého znečistenia je rýchly a deteguje hrubé častice ako peľ, popol alebo srst' vašich domácich maznáčikov. jemné častice, ktoré možno vdychnúť, sa odstraňujú pri pomalom čistení. Okrem toho obsahuje aj vysoko účinný filter zachytávajúci až **99,97 % všetkých vzduchových častíc**. Samozrejmosťou je informačný **OLED displej** a intuitívne ovládanie cez aplikáciu **Mi Home**.

Xiaomi Smart Air Fryer 6.5L je praktickým pomocníkom v každej modernej kuchyni. Inteligentná fritéza s grilom výborne slúži najmä tým, ktorí radšejedia ako varia. 360° rovnomerný ohrev jedla zabezpečuje zlepšenú cirkuláciu a distribúciu vzduchu, ktorá posielala horúci vzduch priamo do fritovacieho koša, čím sa jedlo **ohrieva rovnomerne aj bez nutnosti obracania**. Ak máte rozpozeraný seriál, od ktorého neradi vstávate, určite oceníte funkciu



automatického 30-minútového režimu ohrievania, aby jedlo vo fritovacom koši zostalo chrumkavé a jemné, akoby bolo práve dopečené. Milovníci zdravých pokrmov budú nadšení z **funkcie odmast'ovania pri vysokej teplote**. Dokonca aj v režime chrumkavého grilovania možno znížiť množstvo tuku a oleja až o **88,3 %**. Samozrejmosťou je intuitívne ovládanie cez aplikáciu **Mi Home**.

Ak potrebujete prémiové smart hodinky, neprehliadnite v ponuke elegantný model **Xiaomi Watch 2 Pro** s prémiovým **AMOLED displejom**, ktorý funguje na svižnom operačnom systéme **Google Wear OS** a ponúka konektivitu **4G a LTE**. Získate tak prístup k rozšíreným funkciám ako je Google Peňaženka alebo Mapy, ale aj dlhú výdrž na batériu a vodeodolnosť.

Milovníci hudby na cestách určite ocenia akciu na **Redmi Buds 5 Pro**, ktoré sú osadené duálnym reproduktormi a podporujú **Hi-Res Audio Wireless** so

zvukovým kodekom **LDAC** a vzorkovacou frekvenciou až 24bit/96kHz. Výslednú kvalitu zvuku naďalej zvyšuje režim potlačania hluku **až do 52 dB**.

Alebo uprednostníte maximálne pohodlie otvorenej konštrukcie slúchadiel **Xiaomi OpenWear Stereo** v elegantnom dizajne, s výnimočnou kvalitou zvuku, AI potláčaním hluku a mimoriadne dlhou výdržou batérie?

V každom prípade sa oplatí pozrieť celú výhodnú ponuku Xiaomi Black Friday na mi-store.sk už dnes!

Xiaomi Smart Air Purifier 4 Pro môžete získať na mi-store.sk za **199,90€**.
Xiaomi Smart Air Fryer 6.5L môžete získať na mi-store.sk za **79,90€**.
Xiaomi Watch 2 Pro môžete získať na mi-store.sk za **189,90€**.
Redmi Buds 5 Pro môžete získať na mi-store.sk za **53,90€**.
Xiaomi OpenWear Stereo môžete získať na mi-store.sk za **105€**.



Elegantný dizajn, skrytý intelekt. Tento notebook vie viac, než si myslíte



Tréner, mentor, kameraman či osvetľovač. Nečakajte však, že budeme hovoriť o nejakej konkrétnej osobe. Činnosti všetkých zmiených povolanií vie vd'aka umelej inteligencii ponúknuť nový notebook Lenovo Yoga Slim 7i Aura Edition. Ten už nie je len bežným, výkonným zariadením. Stáva sa z neho skôr osobný asistent, ktorého možnosti siahajú ďalej, než si viete predstaviť.

Koniec prokrastinácie

Určite ste sa už stretli so situáciou, keď ste mali dokončiť nejakú pracovnú úlohu, no neustále ste od nej odbiehali a surfovali po rôznych web stránkach. Práca, ktorú by ste inak spravili za 15 minút, vám nakoniec trvala hodinu.

Lenovo Yoga Slim 7i Aura Edition prináša riešenie presne pre tieto situácie. Vďaka inteligentnému režimu Pozornosť zostane vaše sústredenie nedotknuté. Automaticky sa zablokujú rušivé webové stránky i oznámenia, ktoré by vás mohli rozptyľovať.

Podobne ostražitý je aj režim Wellness. Ten však neponúka relaxáciu v tom pravom slova zmysle. Ani vám, žiaľ, nerezervuje automaticky termín v niektorom wellness centre. Funguje skôr ako osobný tréner, ktorý dbá na vaše zdravie. Cez kameru monitoruje držanie tela a tiež vás dôrazne upozorní, že je čas na prestávku od sledovania obrazovky,

čím pomáha predchádzať únavu očí pri dlhodobom používaní notebooku.

Vždy o krok napred

Určite tiež niektorí z vás pocítili stres pri príprave online meetingu, kde vám napokon niečo nefungovalo podľa predstáv. Inteligentný režim Spolupráce je tu na to, aby všetky tieto problémy sám odstránil a pomohol vám zabezpečiť profesionálny dojem z celého stretnutia. Zlé svetelné podmienky? Automaticky ich upraví. Neželané pozadie? Ihneď aplikuje rozmazanie. Kým sa vy sústreďíte na obsah a prezentáciu, AI sa postará o všetko ostatné.

Ochrannú ruku nad celým ekosystémom drží precízny režim Ochrany. Čím viac dát v online priestore máme, tým viac ich

potrebujeme zabezpečiť pred rôznymi hrozbami. Aj keď sa niekedy tvária úplne všedne. Režim Ochrany vie automaticky spustiť VPN či zabezpečiť vašu prácu vd'aka funkciám Privacy Alert a Privacy Guard.

Ulahodí aj oku

Aj keď sa pravá sila Lenovo Yoga Slim 7i Aura Edition ukrýva vo vnútri, ako prvé vás upúta jeho zovňajšok. Tento notebook poskytuje nielen pútavý zážitok z inteligentných funkcií, ale aj estetický a moderný vzhľad.

Elegantný hliníkový dizajn s oblejšími hranami okamžite pritiahne všetky pohľady. A to ešte nevidíte dovnútra, kde sa o výkon a plnenie všetkých úloh stará procesor Intel® Core™ Ultra 7 (Series 2) s 8 jadrami.

Spol'ahlivý zdroj energie

Napriek štíhlemu telu obsahuje Lenovo Yoga Slim 7i Aura Edition výkonnú 70Wh batériu, ktorá vám umožní pracovať až 23 hodín bez potreby nabíjania pri prehrávaní videa alebo 15 hodín pri nepretržitom surfovaní po internete.

Pri aktivovanom režime Výkon sa spotreba energie optimalizuje ešte viac, čím získate dodatočný čas medzi jednotlivými nabíjaniami. Výkon, smart funkcie a elegantný dizajn tak dopĺňa spol'ahlivá výdrž batérie, vd'aka čomu vás notebook nesklame ani počas tých najnáročnejších dní.





Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Ubisoft remakuje Raymana



Francúzsky hrdina zábavných plošinoviek, ktoré sa tešili záujmu predovšetkým na rozhraní 20. a 21. storočia, sa možno vráti vo forme remaku.

Po tom, čo Ubisoft rozpustil vývojársky tím, ktorý nám poskytol slušnú metroidvanú Prince of Persia: The Lost Crown, ho podľa nepotvrdených správ poveril remakom prvého Raymana. Samotné správy o remaku sú zatiaľ len zvesti, aj keď je treba povedať, že už sa k tomu vyjadril aj Ubisoft. Štúdio podľa oficiálnych informácií zatiaľ len analyzuje značku, čo inými slovami znamená, že skúma, čo by sa s ňou dalo urobiť. Rayman vyšiel ešte v roku 1995 ako 2D skákačka, no už druhým dielom s podtitulom The Great Escape prešiel do plného 3D. Zatiaľ posledný hlavný Rayman, Legends, vyšiel pred 11 rokmi.

Novinka od Naughty Dog



Napriek tomu, že si Naughty Dog prešlo niekoľkými dekadami, nemá vo svojom portfóliu nijako obsiahly repertoár značiek.

Po niekoľkých začiatkových rokoch hľadania sa, sa v polovici 90. rokov na roky upísalo Crash Bandicoot, potom prešli k sérii Jak & Dexter, potom načal Uncharted a napokon to zakončili s The Last of Us. Takýto náhl'ad nám hovorí o dvoch veciach. Prvá je, že kvantita absolútne neznamená kvalita, práveže Naughty Dog hovorí o presnom opaku. Druhá je, že čoho sa Naughty Dog chytí, je z toho veľký hit s niekoľkými nemenej horšími pokračovaniami. Z toho dôvodu sme veľmi zvedaví, čím nás toto štúdio prekvapí, nakoľko sa nechalo počuť, že ich nová hra bude niečo úplne iné, než to, na čom doteraz pracovali. Odklon, napríklad k stratégiám, ale určite neočakávame.

Croc a platformy



Jedna z najobľúbenejších a zároveň dnes najviac zabudnutých plošinoviek, Croc, prichádza vo forme verného remasteru.

Doteraz sme ale nevedeli, na aké platformy táto hra s najrozto milejším krokodílkom (prepáč Yoshi) vôbec vyjde. Teraz to už vieme. Jedno, čo ale chýba, je stále dátum vydania. Späť ale k platformám. Znovuzrodené Argonaut Games vydá remaster Croc: Legend of Gobbos na Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S a PC. Zaujímavosťou je, že hra vyjde exkluzívne na GOG, čiže na Steamu hru nenájdete. Zatiaľ sa nevie, či ide o plnú exkluzivitu alebo len časovú, no minimálne sa už raz podobná situácia odohrala, keď na GOG vyšiel Alpha Protocol. Až o niekoľko mesiacov sa hra dostala napokon aj na Steam.

Spider-Man 2 na PC



Aj keď už nedočkaví fanúšikovia sami pracovali na neoficiálnom porte Marvel's Spider-Man 2 na PC, zdá sa, že ich ťažká práca nakoniec vyjde navniivoč.

Sony totižto oficiálne ohlásilo vydanie Marvel's Spider-Man 2 na PC. Hra sa na novej platforme objaví už 25. januára 2025. Spider-Man 2 je konzolovou exkluzivitou PlayStation 5, ktorá pôvodne vyšla pred dvoma rokmi. Predchodca vyšiel na PC v roku 2022 v remasterovanej verzii, kde dodnes predal vyše 2 milióna kópií. To sa dá nepochybne považovať za veľký úspech, aj keď nie je najúspešnejšou PS hrou na PC. Rovnaký úspech sa ale nepodarilo zopakovať pokračovaniu s podtitulom Miles Morales. Ten avšak vyšiel len niekoľko mesiacov po remasteri a tak je možné, že Miles Morales doplatil na prílišnú unáhlenosť Sony.

Cronos od Bloober Team



Po tom, čo remake Silent Hill 2 od pol'ského štúdia Bloober Team dosiahol masívny úspech (pre niekoho možno až prekvapivý), tvorcovia predstavili ich nový projekt Cronos. Hra bude odlišná od ich remaku, a aj keď to bude z časti tiež horor, no vizuálom to bude bližšie Starfieldu alebo Mass Effectu. Nakoľko ide o pol'ské štúdio, tvorcovia šikovne využijú ich znalosti studenej socialistickej a post-socialistickej architektúry, aby hrozivé pocity v hre nimi ešte znásobili. Hra sa bude odohrávať v post-apo budúcnosti, kde budeme hľadať rify, aby sme sa premiestnili do Pol'ska v 80. rokoch. Herne pôjde o survival horor. Hra vyjde na PC, PS5 a XONE. Po úspechu remaku Silent Hill 2 sa štúdio vyjadrilo, že skončilo s vývojom „sr*čkových hier“.

Remaster Tomb Raider 4-6



Bolo len otázkou času, kedy sa dočkáme ohlásenia remasterov ďalšej trojice hier Tomb Raider. Po veľmi úspešnom remasteri Tomb Raider I-III Remastered, ktorý sme v redakcii ohodnotili veľmi pekným skóre, prichádza Tomb Raider IV-VI Remastered. Tomb Raider IV-VI Remastered prinesie rovnaké modernizačné prvky ako predchodca, a teda možnosť hrať hry s moderným ovládaním, prepínať si medzi novou i starou grafikou, ukazovateľa životov u bossov, fotografický mód či podporu achievementov. Aspyr je v súčasnosti v rži, nakoľko len minule bol ohlásený remaster The Legacy of Kain: Soul Reaver a hneď dnes tu máme túto bombu. Tú čakajte však až budúci rok, 14. februára, kedy hra vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch.

Remaster Jedi Power Battles



Všetci sme vedeli, že Aspyr po skvelom remasteri Star Wars: Bounty Hunter nezavesí svoj majstrštyrk v podobne skvelého umu pre remasterovanie hier na povestný klínek, no nikomu z nás by asi ani len nenapadlo, že ich ďalšou hrou v rade bude Star Wars: Episode I – Jedi Power Battles. Svojho času nešlo podľa recenzí o žiadnu svetobornú hru a navyše nebola oproti hre Star Wars: Episode I – The Phantom Menace ani taká známa. Samozrejme, nešlo o hru vyložené zlú, to ani náhodou. Bola to poriadna akčná rezba, ktorú predovšetkým na PS1 trápil nízky framerate. Jedi Power Battles prinesie predovšetkým vylepšenú grafiku, moderné ovládanie a stabilnejší framerate. Star Wars: Jedi Power Battles vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch 23. januára 2025.

Remaster God of War



Oblúbená a hlavne v súčasnosti vysokocenená séria God of War pravdepodobne dostane remaster. Zatiaľ nejde o oficiálne správy, len zvesti, no viete, ako sa hovorí – žiaden lístok sa bez vetra nepohne. Malo by ísť o kolekciu remasterov s pracovným názvom God of War: Greek Saga Remastered, a teda o hry God of War, God of War II a God of War III. Avšak správy hovoria aj o tom, že by mala byť zremasterovaná celá grécka sága, a to teda aj vrátane hier vydaných na PSP (Ghost of Sparta a Chains of Olympus) a prequelu God of War: Ascension. Aj keď to vyzerá na kompletnú kolekciu, predsa len jedna hra chýba. Ak ste o nej náhodou nepočuli, nič to, vyšla len na mobilné telefóny. Šlo o God of War: Betrayal. A možno je to aj škoda, pretože podľa dobových recenzí slo o pecku.

Red Dead Redemption na PC



Trvalo to len neuveriteľných štrnásť rokov, no prvý Red Dead Redemption sa napokon dostáva aj na PC. Ešte neuveriteľnejšie je to preto, lebo skôr než na PC hra vyšla aj na Nintendo Switch. Všetci vidia súčasný prístup Rockstaru k PC platforme. GTA 5 vyšlo na PC dva roky po konzolových verziách, Red Dead Redemption 2 vyšlo rok po konzolách a GTA 6 pre istotu zatiaľ žiadnu PC verziu ani nespomína. Štrnásť rokov je ale rekord aj na Rockstar. V čase, keď čítate tieto riadky, už pravdepodobne brádzite prerie Divokého západu, nakoľko hra vychádza 29. októbra. Samotná PC verzia je v podstate len port s minimom vylepšení ako mierne zmenené nasvietenie či pár pridaných vizuálnych efektov. Samozrejme, nebudú chýbať grafické nastavenia, no remaster s nimi nevytvoríte.

Pokračovanie Alien Isolation



Alien Isolation je kult, ktorý nám vyráža dych prakticky dodnes. Skvelá tiesnivá atmosféra, pôvodný legendárny soundtrack Jerryho Goldsmitha, úžasne desivé napätie sálajúce z každého kroku a všadeprítomná aura vašej smrti. V krátkosti, jednoducho veľká sranda. Aj keď sme v to už ani neďúfali, no predsa len dala SEGA zelenú štúdiu Creative Assembly na vývoj pokračovania. Poriadna hra s Votrelcami tu nebola už dlhé roky, a ak sa už má značka vrátiť, tak nech je to práve s pokračovaním Isolation. Tvorcovia sú nateraz na detaily skúpe a teda nepoznáme ani oficiálny názov, ani platformy a už vôbec nie, kedy hra vyjde. Nepoznáme scenár, hlavnú postavu, a nepoznáme predovšetkým hrateľnosť. Veríme, že hra ostane pri svojich stealth survival horor koreňoch.

Vývoj BG&E 2 pokračuje



Verte, neverte, Ubisoft stále udržuje vývoj Beyond Good and Evil 2 pri živote. Hra, ktorá už prekonal niekoľko klinických smrť, zmien vo vedení a celkového štýlu, má stále nádej, že bude dokončená. Ubisoft poveril Fawziho Mesmara, aby sa ako režisér podujal na dokončení projektu, ktorý bol ohlasený ešte v roku 2008. Kde sa na Beyond Good and Evil 2 hrabe Duke Nukem Forever, že áno? Pôvodne mala byť hra v štýle prvého dielu, no komplikácie a zmeny v prístupe k hrám vyústili v to, že sa z pokračovania mala stať kooperačná akčná hra. Niekedy okolo roku 2017 bola pod vedením Michela Ancela prezentovaná ako open world hra s neobmedzenými možnosťami letu do vesmíru a generovania obsahu planét. Táto verzia hry bola asi až príliš ambiciózná.

Koniec Killzone?



Skutočne? Zdá sa, že pod vedením Guerrilla Games to má Killzone už definitívne za sebou. Ruku na srdce, Killzone bola séria svojej doby a od posledného, a nie príliš podareného, Killzone: Shadow Fall z roku 2013, sa strielačky o niečo posunuli. Zapadá Killzone do súčasnosti? Už asi ani veľmi nie a preto z toho dôvodu sa dá rozhodnutie Guerrilla Games vlastne aj chápať. Tak ako strielačky sa posunulo aj samotné štúdio a to vytvorením úspešnej série Horizon. Práve tejto sa chce venovať aj naďalej. A nielen preto, že sa pri nej môžu tvorcovia viac rozvíjať po umeleckej stránke ale z pragmatického hľadiska ide aj o to, že Horizon jednoducho zarába viac ako Killzone. To samozrejme neznamená, že je značka definitívne mŕtva, len Guerrilla s ňou už nechce mať nič spoločné.

Demolition Man

SYLVESTER VS WESLEY



Mnohé akčné filmy raných deväťdesiatok dnes pochopiteľne už vnímame skôr ako ideálny zdroj meme obrázkov, avšak pre veľkú skupinu pamätníkov sú to presne tieto snímky plné zabudnutých hviezd, ktoré si aj po uplynulých dekádach s chuťou radi pustia. V roku 1993 debutoval režisér Marco Brambilla s filmom *Demolition Man* a je to práve tento film, ktorý dodnes definuje akýsi akčný ideál danej doby. Viac ako rok od premiéry príbehu, kde sa proti sebe postavili herci Sylvester Stallone a Wesley Snipes, sa ruka v ruke s jeho už v tej dobe jasným komerčným úspechom objavila na trhu aj prvá videoherná adaptácia a práve o nej si teraz povieme trochu viac.

„Demolátor“, ako si to slovenské distribučné firmy vtipne pomenovali, sa zjavil v ére 16bit konzol a preto v danom roku vyšla spomínaná herná verzia na mnohých konzolách súčasne. Okrem SNES (Super Nintendo Entertainment System) sa jej dočkali aj majitelia, pre Nintendo konkurenčných, strojov Sega Genesis, Sega CD a Panasonic 3DO. Ku mne sa projekt dostal až o pár rokov neskôr a to v rámci výpredaja v jednom z rakúskych obchodov. Dodnes si ešte spomínam na moment, kedy som sa prehrabával medzi ošúchanými papierovými SNES krabičkami, až do momentu, než som zbadal logo dnes už dávno neexistujúcej firmy Acclaim. Na prednej strane obalu proti sebe stáli ústrední hrdinovia filmu, ktorých som si

okamžite spojil s opakovaným sledovaním VHS kazety a bolo „vymalované“. Aby ste tomu rozumeli, so spoločnosťou Acclaim sa v ére SNES konzoly spájala všeobecne natol'ko dostatočná kvalita v rámci žánru akčných plošinoviek, že ak ste mali možnosť kúpiť fúziu známeho filmu s jeho interaktívnou podobou a navyše za polovičnú cenu, nebol dôvod otáľať.

Interaktívny *Demolition Man* sleduje príbeh policajta Johna Spartana, ktorý sa po rokoch prebúdzá z kryospánku, aby sa postavil svojmu odvekému nepriateľovi, rovnako čerstvo rozmrazenému, psychopatovi Simonovi Phoenixovi. Príbeh ako aj gameplay forma je vo veľkej miere verná filmovej predlohe, no v danej dobe vôbec



prvých herných adaptácií to bývalo viac či menej očakávanou praxou. V prípade tejto konkrétnej adaptácie vás však príbeh vyložene nezaujímala, keďže, jednak ste ho pravdepodobne už dobre poznali z VHS požičovne, ale hlavne, scenár bol v tomto prevedení jasne prevalcovaný celou tou cyberpunkovou lomeno utopickou atmosférou. Píše sa rok 2032 a dejiskom je fiktívne mesto San Angeles (ide o spojenie Los Angeles, San Diega a Santa Barbary). Jeho obyvatelia prezentujú utopickú spoločnosť, ktorá sa zbavila akýchkoľvek chutí páchať trestnú činnosť a v momente, čo im do celej tej idey vkročí nefalšovaný magor z éry horiacich pouličných gangov a čirej brutality, sami nevedia, ako sa brániť – ich policajné zložky sú metaforou pre atrofované svalstvo čiastočne ochrnutého človeka. Preto sa rozhodnú vyraziť klin klinom a na Phoenixa, čoby zločincina z roku 1996, pošlú policajta Johna z identického obdobia. Demolition Man bola, a aj dnes je možné ju takto vnímať,

čistokrvná klasická akčná plošínovka v 2D prevedení. Gameplay naplň servírovala hráčom po čase pomerne stereotypne pôsobiace prestrelky na štýl kultovej série Contra, s tým rozdielom, že celá vizuálna estetika bola až nápadne podobná s hernou adaptáciou komiksu/filmu Judge Dredd – netreba v tom hľadať nič viac, než len to, že projekt Demolition Man, ako aj Judge Dredd produkovali Acclaim Entertainment.

Z dnešného pohľadu je jednoduché hry tohto formátu kritizovať za mnohé ich prešľapy, avšak, na čo sa v prípade projektu Demolition Man dá vyložene chrlieť negatívna energia, je nezvládnuté ovládanie – vyhábať sa svištiacim projektilom nepriateľov zatiaľ čo hlavná postava reaguje ako splašený kôň a do toho ešte dávať pozor na rôzne pasce a nástrahy v teréne, to spôsobovalo hromadu opakovaných pokusov. Sylvester, alias John Spartan, bol schopný používať rôzne zbrane, vrátane pištoľí a brokovníč,



čím za ideálnych podmienok vedel odraziť presilu, avšak samotný arzenál si svojou účinnosťou bol až nečakane podobný. Hráč sa tak nemal potrebu snažiť sa o prepínanie výzbroje a, čo bolo ešte horšie, vystrelené projektily ste na obrazovke fakticky vôbec nevideli, čo zásadne komplikovalo mierenie.

Komplikované a po technickej stránke nezvládnuté ovládanie by dnes odradilo väčšinu súčasných hráčov (nehovoriac o vysokom stupni náročnosti), no napriek všetkému, v sebe projekt Demolition Man skrýval aj mnohé pozitíva. Už som vyššie písal o vizuálom podporenej atmosfére cyberpunku a utópie, ale aby toho nebolo málo, tak vývojári sa rozhodli vsadiť na rozlohou masívne levely. Do úrovni širokove poskrývali hromadu bonusov a aby to bolo celé ešte o kúsok atraktívnejšie, tak mnohé z levelov ponúkali popri klasickom 2D pohybe aj izometrický. Izometrické misie boli zamerané na zachraňovanie ohrozených civilistov a frenetickú strelbu do všetkého, čo sa okolo vás pohne – klasická akcia plná adrenalínu, akú poznáme z éry prvých automatov na mince, ktorá však ponúkala vyložene chabú dĺžku hrania. Je to tak, stačilo vám pred CRT obrazovkou vydržať necelé dve hodinky a Sylvester, čoby kladný hrdina, opäť raz nakopal do zadku ďalšieho neprispôsobivého zločincina.

Pre oprášenie spomienok som si prvú videohernú adaptáciu kultového akčného filmu Demolition Man zahral znova pomocou emulátoru a musím konštatovať, že i napriek hromade vyššie spomínaných negatív, ide o solídnu akčnú 2D zábavu. Už len ten nezabudnuteľný audio podpis danej éry je niečo, čo vo vás dokáže zabrnkať na citlivú nôtu. Jedným dychom však dodávam, že dnes už ide o zábavu určenú primárne pre pamätníkov predlohy a fanatických milovníkov akčných retro hier.

Verdikt

Jedna z prvých herných adaptácií filmovej tvorby nedopadla tak zle, ako by ste si dnes možno mysleli.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
|--------|----------|------------|
| Akcia | Acclaim | Redakcia |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|----------------------|-------------------------------|
| + Rozloha levelov | - Ovládanie |
| + Utopická atmosféra | - Účinnosť arzenálu |
| + Grafika a zvuk | - Zle rozmiestnené lekárnicky |
| + Náročnosť | |
| + Pohľad zhora | |

HODNOTENIE:



Towerborne

ĎALŠIA HRA V PREDBEŽNOM PRÍSTUPE



Kedysi som predbežný prístup (alebo Early Access, ak chcete po anglicky) žral. Vývojári nám dali skôr hru, hoci nedokončenú, a my sme im buď zadarmo, alebo za menší poplatok (vd'aka čomu nám ostala) mohli robiť testerov. Ako však išiel čas, tvorcovia tento systém začali čoraz viac využívať a do Early Access pridávali už prílišne množstvo titulov. To ma neskôr riadne znechutilo a tak som bol mierne zaskočený, keď sa mi na preview dostal tento kúsok. Ale povedal som si, nech to berie čert, ja si Towerborne vyskúšam. Z obrázkov na Steame totiž vyzeral zaujímavo.

Anime vizuál tu hraje prím

Towerborne začína zaujímavým klišé príbehom o tom, ako je ľudstvo v nebezpečí, mesto, v ktorom žijete, obliehajú príšery a vy ste ten vyvolený, ktorý má všetko zmeniť. Celá hra sa

nesie v štýle „anime“. Tu sa na chvíľku zastavím, aby som vysvetlil svoj postoj k anime. Vizuálne ho mám veľmi rád, mimoriadne rád sa naň pozerám a niektoré staré anime som ako dečko miloval (hádate správne - Pokémon a Sailormoon). No ak mám sledovať a vnímať anime príbeh, mám veľký problém sa sústrediť, jednoducho nie som cieľovka. O to prekvapivejšie pre mňa bolo, že v Towerborne to je práve naopak. Príbeh ma neotravoval a vedela ho zniesť aj osoba, akou som ja.

K hre by mohli pribaliť aj myšku zdarma

Úvodný tutoriál vám v jednoduchosti vysvetlí, ako budete bojovať. Bojová časť sa odohráva na side-scroll bojisku, ktoré je v podstate v 2D priestore, pričom vy sa viete pohybovať dol'ava a doprava a na niektorých miestach aj

hore a dole. V podstate je to niečo ako staré bojovky. Svoju postavu ovládáte klávesmi WASD, niektoré špeciálne bojové pohyby vykonávate klávesmi okolo a, samozrejme, medzerníkom skáčete. Základné sekacie pohyby potom robíte pomocou tlačidiel na myške.

Ľavým rýchly a slabší sek, pravým zas silnejší a dlhší, ako to poznáte aj z iných titulov. Stredným gombíkom sa potom vyhýbate nepriateľom. Kombináciou niektorých pohybov zas viete vytvoriť ďalší.

Tu však pre mňa nastáva jeden problém. Na PC totiž Towerborne spadá do kategórie „za mesiac si zničím myš“ a preto radšej vrelo odporúčam preskočiť na gamepad. Príliš sa mi nepozdával ani ten tretí rozmer v 2D priestore. Keďže sa môžete pohybovať smerom k nepriateľom hore, tí sa pohybujú



smerom k vám dole, no údery viete robiť len vľavo a vpravo. Tým pádom sa stane, že prídete k nepriateľovi, myslíte si, že ho pôjdete seknúť, no traťie akurát vzduch. A zatiaľ čo vy bojujete so vzduchom, nepriateľ sa priblíži a ublíži vám. Toto je pomerne frustrujúce.

Pri súbojoch sa zapoťíte

Navyše, súboje nie sú jednoduché a aj na tej najnižšej gear úrovni si budete musieť každý krok správne vypočítať. Na konci vás čaká odmena v podobe gearu (často lepšieho, ako máte).

Ak sa vám ale „pošťastí“ trikrát si minúť health bar, inak povedané, pokiaľ vás počas úrovne zabijú, máte smolu a dostanete len cenu útechy. Tento systém je teraz v podstate v kurze a nájdeme ho napríklad aj v *Hell Divers*, *Deep Rock Galactic* a ďalších podobných hrách.

Všetky svoje výpravy začínate v meste, kde si tiež viete kúpiť zásoby, interagovať s NPC či stretnúť iných hráčov. Odtiaľto teda vyrážate na misie, ktoré sú na veľkej mnohouholníkovej mape a ktoré odkrývate jeden diel po druhom. Časom sa to však môže stať repetitívne a vy sa začnete nudiť.

Pri nachádzaní vybavenia si svoju postavu môžete vylepšovať a každá časť oblečenia potom disponovať špeciálnymi vlastnosťami. A ako to býva zvykom v iných RPG, aj tu narazíte na oblečenie či zbrane zafarbené podľa sily – šedé sú základné veci, následne prídu na rad zelené, modré

a tak ďalej. Jednotlivé časti svojho vybavenia viete meniť aj kozmeticky.

Zabudnúť nesmiem ani na fakt, že v hre nájdeme štyri triedy, z ktorých si môžeme vybrať – Sentinel, Pyroclast, Rockbreaker a Shadowstriker. Každá z nich má unikátne vlastnosti a môže mať so sebou rôznorodé zbrane. Navyše, na začiatku ste donútený zahrať si s každou triedou a viete ich tak podľa potreby striedať.

Kooperatívny mód je ešte v plienkach

Počas hrania môžete naraziť aj na rôznych iných hráčov. Tento aspekt je perfektný, hoci s ostatnými viete interagovať len v určitých častiach hry a navyše tu je mnoho filtrov, vďaka ktorým nevidíte všetkých hráčov. Tým pádom musíte mať veľké šťastie

(alebo kamaráta vlastniaceho tento titul), aby ste si s niekým spoločne zahrali. Je to škoda, pretože podľa mňa práve online co-op tu sadne. Verím však, že vývojári budú mať dost času na to, aby *Towerborne* prerobili k obrazu, po ktorom hráči túžia.

Na *Towerborne* sa budete pozerat' radi

Po grafickej stránke hre nemám čo vytknúť. Krásna anime grafika sa vám bude určite páčiť a budete sa na ňu chcieť pozerat'. Titul je kvázi 2D, takže tvorcovia sa mohli venovať detailom. Pre jednoduchosť predstavy, ak si pamätáte sériu *The Banner Saga*, tak hra vyzerá presne takto krásne, ba dokonca oveľa lepšie.

Za *Towerborne* totiž stojí štúdio Stoic, ktoré vyprodukovalo aj vyššie spomenutú sériu. Škoda len, že rozhovory s postavami nie sú nadabované – dúfam, že v plnej verzii sa to zmení. Potom to pôsobí pomerne lacno, keď sa nám na pozadí prehráva skvelá hudba, no vy sa len pozeráte a čítate si text. Aj keď pri niektorých JRPG som si zvykol, že na dabing sa až tak nepozera.

Hra má pred sebou ešte kopy práce, aby zaujala širšie publikum. Kombinuje však množstvo prvkov, z ktorých si každý hráč vie nájsť to svoje a verím, že ak tvorcovia počas vývoja poriadne zamakajú, z *Towerborne* bude vynikajúca 2D „mlátička“. Jednoducho uvidíme, ako na tom hra bude pri oficiálnom vydaní. A nezabúdajte, že v predbežnom prístupe stojí len 25 eur, pričom za túto sumu dostanete v podstate veľmi dobre urobený titul, na ktorom sa neustále pracuje.

Lubomír Čelár



Starfield: Shattered Space

AKO SÚČASŤ HRY IDE O LEPŠÍ PRIEMER, NO OSVE NIE JE SHATTERED SPACE ŽIADNOU VEĽKOU HVIEZDOU.



Po vyše 120 hodinách strávených vo vesmíre Starfieldu môže byť príbehové DLC presne tým, čo vás k hre pripúta na ďalšie desiatky hodín. Ide nielen o obsahovú nadstavbu, ale aj akési preklenie, ktoré vám takpovediac pomôže opäť si užiť aj základný obsah.

Prinajmenšom ale ide, ak je to expanzia naozaj dobrá, o akýsi staronový zážitok, niečo z časti nové a vzrušujúce, ale na poklade, ktorý poznáte a oblubujete.

Toto nie je taký prípad

Dúfal som, že Bethesda prvou veľkou expanziou pre Starfield donúti skeptických fanúšikov Falloutu a Skyrimu otočiť hlavy, zdvihnúť obočie a uznať, že ten Starfield predsa len nie je „hluchý“. Že nie je taký generický a opatrný. Že má potenciál, ktorý pri vydaní nebol plne využitý, ale skôr išlo o nie úplne dokončený obraz, ktorému stále schne plátno, a kde budú postupne pribúdať zaujímavejšie,

pestrejšie, odvážnejšie náčrty. Skrátka, od prvej expanzie som mal veľké očakávania, pretože jej prijatie považujem za kľúčový moment v otázke životnosti Starfieldu.

V prípade zabodovania by totiž takýto úspech mal mať dva efekty; ten priamy a okamžitý (mám nový obsah, mám čo nové hrať), a potom ten psychologický v podobe reštartu záujmu nepresvedčenej skupiny fanúšikov RPG žánru.

A aj keď to Todd asi nikdy neprizná, je ich dosť. Možno priveľa.

Vzhľadom na to, čo som v Shattered Space videl a zažil, si však nemyslím, že sa nejaký reset hráčskych postojov, nejaké negovanie skepsy, bude tentoraz konať.

Áno, planéta Va'ruun'kai nemá, na rozdiel od zvyšku vesmíru, generické lokality typu „geologická štruktúra“, „opustená výskumná stanica“ či „jaskyňa“, no

inak pôsobí skôr ako vystrihnutá časť základnej hry než ako nový zážitok.

Nehovorím, že to je nutne zlé, no ak vás doteraz Starfield neoslovil alebo ste sa ho už, naopak, obohrali, prvé obsahové DLC zrejme totálne podletí váš radar.

Zatiaľ čo napríklad v Skyrieme sme vďaka rozšíreniam ako Dawnguard či Dragonborn získali nové gameplay možnosti, unikátne prostredia a zaujímavé postavy, Shattered Space tak trochu budí dojem rovnakej pesničky, len s pozmeneným refrénom. Príbeh DLC sa odohráva exkluzívne na doposiaľ nenavštívene planéte tajomnej, ba až kultisticky pôsobiacej frakcie menom Rod Va'ruun (v angličtine „House Va'ruun“), a v podstate do hry zapadá – podobne ako misie od United Colonies, Freestar Collective, Crimson Fleet a Ryujin Industries – ako piata vedľajšia príbehová línia. Tie predchádzajúce patrili k obsahovo najlepším častiam Starfieldu, pretože každá bola vcelku špecifická, čo sa atmosféry

týka. Za UC (United Colonies) ste vyšetřovali mimozemskou hrozbu na štýl Votrelca (najmä prvá misia patrila k vôbec najlepším v celej hre), zatiaľ čo ako „randžer“ z Kolektívu slobodných planét ste okúsili ťažký chliebček vesmírneho kovboja.

Osobitná bola aj príbehová pasáž za korporáciu Ryujin Industries s mierne špiónskou, neopunkovou tematikou, a príbehová línia pirátov z Karmínovej flotily ponúkla nielen rôzne možnosti „kariérneho rastu“, ale disponovala zaujímavým príbehom a rovnako interesantnými postavami.

Shattered Space je v podstate piatym takýmto príbehom, ktorý je tentoraz zameraný na členov Rodu Va'ruun, piatej frakcie v univerze Starfieldu, ktorí uctieujú akési vesmírneho božstvo menom „Veľký had“ (Great Serpent). Je to akoby časť hry, ktorá prirodzene zapadá do plejády sekundárneho obsahu (mimo hlavnej príbehovej línie), a dalo by sa polemizovať, či ide skutočne o DLC, alebo len o kontent, ktorý Bethesda takpovediac „vystrihla“ – podobne, ako to svojho času robil vydavateľ EA pri tituloch Mass Effect či Dragon Age.

Menej diskutabilné a otvorené interpretácii je už to, že nová planéta, kde je Shattered Space situované, je znova len kamennou púšťou, byť podstatne hustejšie osídlenou a atraktívnejšie posiatou rôznymi bodmi záujmu. Niektorým hráčom to môže stačiť k tomu, aby bol ich zážitok z desiatok generických planét základnej hry pozdvihnutý na novú úroveň, ale na mňa expanzia, ako celok, nepôsobila inovatívne či originálne. Červený svetelný filter alebo nie.

Dalo by sa povedať, že Shattered Space zapadá medzi ostatné frakčné príbehové línie a nerobí im žiadnu hanbu, no nie je to



úplne materiál, ktorý capnete na piedestál a víťazoslávne vyhlásite: „Aha, zrobili sme!“

Pritom úvod do DLC bol skvelý a veľmi silubný, úplný protipól otrasného štartu, aký ste mali v základnej hre. Žiaľ, hutná atmosféra sa rýchlo rozplynula a hoci sa na ňu občas podarilo nadviazať, už to nebolo ono. Momentum bolo preč. Keby sa Shattered Space zo značnej časti odohrával na opustenej, nejakou katastrofou postihnutej stanici na štýl série Dead Space, bolo by to azda lepšie než ďalší turizmus na poradi neviemkoľkej skalnatej planéty.

Myslím si, že vôbec nie je ťažké pochopiť, že keď vydáte príbehovú sekvenciu bez drastickej pridanej hodnoty, z ktorej necítiť ani kreativitu, ani charizmu, ani strach, ani nič, tak prijatie nebude veľmi veľké. Iste, Shattered Space a jeho „ručne osadená“ planétka je možno krok tým správnym smerom, ale je to krôčik malý a príliš opatrný. Samozrejme, okrem novej planéty s novými miestami tu máte aj nové, tematické zbrane a niekoľko nových nepriateľov, no je toho relatívne málo a, čo je hlavné, len z mála kričí exotickosť,

ktorú si s touto nábožensky-fanatickou frakciou Va'ruun spájam. Je pravdepodobne naivné myslieť si, že by sa Bethesda mohla inšpirovať napríklad takým Obsidianom (Fallout: New Vegas) a ponúknuť pri DLC iný než základný obsah. A keď už pýcha nedovolí pozrieť do došité Sawyerovi a ostatným, stačí si prejsť opäť poznámky zo Shivering Isles alebo Dawnguardu.

S veľkým očakávaním tak budem zrejme zakaždým vyhliadať nový obsah, len aby som na konci dňa skonštatoval, že ma sterilnosť tohto štúdia vlastne ani neprekvapuje.

Tvrdo si však stojím za tým, že pokiaľ len štúdio trochu prefarbí niečo, čo sme už videli v základnej hre, a nazve to obsahom DLC, je to problém. Shattered Space miestami imponuje peknými, ba aj originálnymi vizuálmi, no nie je ich dost' na to, aby vás expanzia prebrala z letargie, ak ste už zo základnej hry vyčerpali všetok dopamín.

Enigmatický Rod Va'ruun, ktorý v základnej hre, čo sa príbehu týka, veľa pôsobnosti nezískal, sa možno snaží tváriť extrémne cudzokrajne, ale potetované tváre a apel na náboženstvo sú skôr len imidžom než ozajstnou kultúrnym rozdielom. Aj tu sa ale nájdu výnimky v podobe niekoľkých vedľajších misií, ktoré sú celkom zaujímavé a povedzme, že jedinečné – napríklad duel na život a na smrť medzi dvomi bratmi, ktorý by zákony iných frakcií pochopiteľne nepovolovali, je vcelku pamätný.

Shattered Space bol príležitosťou ísť viac do hĺbky Starfieldu, preniknúť do doposiaľ nepoznanej časti galaxie, ktorá by nám dala pocítiť, že NASA-punkový futurizmus môže mať aj desivú podobu. Koniec koncov, DLC malo byť strašidelné, ba až hororové, a hoci miestami má tú správnu atmosféru, ako napríklad pri





úteku z jaskyne plnej kvilačných anomálií, nemá celkovo ten hrôzostrašný „vibe“. A to je škoda, pretože občas k tomu hra nemala d'aleko – už úvodná lokalita DLC, tajná výskumná stanica Rodu Va'ruun, Oracle, bola plná mŕtvol a keď sa prvýkrát otvorili dvere airlocku, pohľad na levitujúce telá v prítomí nulovej gravitácie bol viac než efektný. Škoda, že netrvalo dlho, kým si nejaký šéf naratívu povedal, že „nadprirodzených“ humanoidných nepriateľov, ktorí sa teleportujú, nebolo v základnej hre dost', a treba ich dať aj sem, rovnako ako trekovanie v nehostinne pôsobiacom prostredí a prekutrávanie zásob v opustených budovách.

Aspoňže teraz majú nejaké meno a nie len generický názov...

Možno som však len príliš kritický a očakávam od tejto hry niečo, čím nie je, a čo nie je schopná dať. Možno som už v tomto hernom vesmíre pochodil toľko generických planét, že skrátka nie som schopný oceniť krásu prvej „ručne robenej“.

A Va'ruun'kai – spolu s hlavným mestom Dazra – má niečo do seba. Možno toho nie je veľa, ale niečo tam je. Pohľad na kedysi majestátny, dnes kataklyzmou zničený „mrakodrap“ nazvaný „The Scaled Citadel“ je určite niečo nevšedné, a pohybovanie sa po metropole Dazra, ktorá je kvôli tejto katastrofe len tieňom zašlej slávy, je osobitnejším zážitkom než blúdenie po genericky pôsobiacich

metropolách ako Jemison (UC) alebo Akila City (Freestar Collective). Dazra, vďaka špecifickému farebnému filtru a sýtej červenej, budí zaujímavý prvý dojem, a jej preskúmanie spolu s vedľajším obsahom je sprvoti záživné. Aj tu som sa však neubrnil pocitom, že po architektonickej stránke sa vývojári mohli s Dazrou vyhrať aj viac. Je to určite zlepšenie oproti zvyšným mestám (s výnimkou Neon City), ale všetku tú deštrukciu mohli dizajnéri znázorniť určite lepšie.

Chápem, že tam nevybuchla atómovka, ale ľudia aj celé budovy skrátka zmizli, akoby ani nikdy neexistovali, no chcel by som tam vidieť niečo, pri čom sa pristavím, čo ma zaujme. Niečo, čo nebude len frenetickým pobežovaním v snahe nájsť NPC s unikátnym menom, pretože mi možno dajú spraviť nejaký quest.

Práve skaza Dazry je ústredným motívom tohto DLC, a to, že každé NPC v hre lamentuje nad osudom ich civilizácie, je síce smutné, ale reálne som počas exploračie nejaké emócie necítil a neprežíval. Jeden menší sub-quest o starčekovi a jeho dcére, ktorý sa celý odohrával v jeho maličkom domčeku, mal v sebe viac „napakovaných“ emócií než celý planetárny level-dizajn, čo je pri takomto zasadení škoda. Je to však perfektný príklad toho, čo spraví dobrý scenár v kombinácii s dobrým dabingom.

A uvediem aj ďalší príklad; jednou z prvých častí častí planéty, ktorú uvidíte, je pre jej obyvateľov posvätná jaskyňa,

kde zakladateľ Rodu Va'ruun kedysi žil, keď po prvýkrát na planétu priletel. Prv, než vkročíte dnu, vás upozornia, že vás to zmení, že to bude intenzívne. Začnete premýšľať, čo tam asi bude.

Nejaké halucinácie? Nájdem tam niečo špeš, nejakú zaujímavú zbraň pre vyvoleného? Počkat', možno tam bude nejaký strážca hrobky, ktorý ma rozpozna ako reinkarnáciu niekoho epického a pridá sa ku mne.

Ale nie. Nebolo tam nič.

Pripomenulo mi to pasáž z Hviezdných vojen (Epizóda V), keď Luke musel v rámci výcviku prejsť „jaskyňou zla“, aby lepšie spoznal sám seba. Tam sa však stalo aspoň niečo zaujímavé, kdežto tu ste skrátka jaskyňou prešli, vypočuli si komentáre miestnej „šamanky“, získali titul, ktorým vás budú počas hry oslovovať, a hotovo. Nič záživné, nič zaujímavé, desivé, vtipné, prekvapujúce.

Prišlo mi to až trochu absurdné.

Shattered Space však jednoznačne ukazuje, akým smerom sa mal, pokiaľ ide o mapy, Starfield uberať od samotného začiatku. Procedurálne generované planéty, ktorých je základná hra plná, sa Va'ruun'kaiu nevyrovnávajú, a to aj s ohľadom na to, že nejde o žiadne revolučné zlepšenie. Keby sa v hre nachádzala len, povedzme, tretina planét a z toho polovica by bola lepšia a

polovica aspoň rovnaká ako Va'ruun'kai a Dazra, išlo by o fenomenálnu hru.

Otázne, samozrejme, je, koľko bugov a chýb by Starfield v takomto prípade obsahoval. V Shattered Space som totiž musel jednu lokalitu – základňu plnú fanatikov, ktorí väznili istú dôležitú vedkyňu – opakovať práve kvôli chybe, ktorá mi znemožnila konverzovať s ňou a pokračovať v queste. Ostali mi len dve alternatívy; tváriť sa, že som záporák, a zabiť ju (čo by misiu splnilo, len nie spôsobom, k akému som sa chcel uchýliť ja), alebo načítať poslednú uloženú pozíciu pred tým, než som začal v budove strieľať granáty.

A keďže to bol pomerne veľký komplex s rôznymi chodbičkami, odbočkami a vetracími šachtami, bol som ozaj nadšený, že som posledných 25 minút hral zbytočne.

Bola to tiež vcelku výzva, aj čo sa strieľania týkalo. Súboje v Shattered Space sú o dost' náročnejšie než v základnej hre (chvalabohu). Najmä, ak hráte na veľmi náročnej obtiažnosti, pripravte sa na to, že aj postavy na úrovni 40+ budú mať miestami čo robiť. Veľmi nepríjemné sú v tomto smere vortexové príšery (čo je vortex, to si už budete musieť zistiť hraním sami) a vortexoví fantómovia, hoci fauna tejto exotickej planéty zahŕňa aj niekoľko natívnych druhov predátorov.

Čo však budete v tomto DLC hľadať márne, sú nové lode a lodné súčiastky. Aj keď je totiž Va'ruun'kai planétou odrezanou od zvyšku vesmíru, ktorej presnú polohu poznajú len členovia Rodu Va'ruun, obchod a import tu nejakým zázrakom funguje normálne a okrem rozšíreného arzenálu tematických zbraní a outfitov nemajú vlastné lodné zbrane ani lode samotné. Mňa osobne absencia nových lodných prvkov nejako nemrzela (hoci napríklad va'ruunsky dizajn kajút



by mohol byť zaujímavý), nakoľko kustomizácia, editácia a celkovo stavba lodí je – aj bez ďalších prídavkov – jedným z najvydarenejších a najzaujímavejších herných fičur v Starfiede.

Postrehol som však na rôznych online fórach, že mnohým absencia nových lodí prekáža; ak by ste si teda chceli Shattered Space zadovážiť v domnienke, že nejako zlepšiť váš „vesmírny zážitok“, boli ste upozornení.

Je tiež nutné dodať, že vlašnému dojmu z obsahovej časti expanzie príliš nepomohla ani časť technická. Vlajkový titul Xboxu Series X, teda, jeho expanzia, s konzolou pomerne bojuje a značné prepady v snímkaní som pozoroval ako pri hraní v režime výkonu, tak aj v režime kvality. Je to naozaj škoda, keď vezmem do úvahy, že titul prešiel pomerne dlhou cestou optimalizácie a v súčasnosti neponúka len štandardný režim 4K/30 fps, ale aj hranie v štyridsiatich či šesťdesiatich snímkach za sekundu.

Keď môže Sony v rámci svojich first-party štúdií vyvíjať hry, ktoré na ich konzole bežia fenomenálne, Xboxu veľa výhovoriek neostáva. Možno je načas konečne zmeniť engine aj celkový prístup k vývoju,

prestáť sa spoliehať na mody a neísť len tou časťou zašlej slávy vydláždenu cestou.

Bethesda má (alebo aspoň mala) so Starfieldom veľké plány. Každý rok plánujú vydať väčšiu expanziu, čím by Starfield dohnal, z hľadiska množstva DLC, aj taký Fallout 3. Teraz ale premýšľam, vzhľadom na vlastné skúsenosti a tiež všeobecné hodnotenia Shattered Space, či vôbec hra prekoná triumvirát rozšírení zo Skyrimu či Falloutu 4 (ak sa bavíme o obsahovo-príbehových DLC).

Klamal by som, keby som povedal, že nebudem budúci rok so záujmom vyhliadať správy o DLC číslo 2, pretože sa chcem Starfieldu ďalej venovať, no začínam sa obávať, či tomuto vesmírnemu programu nedôjde palivo. Predčasne.

Hodnotenie

Starfield: Shattered Space má jedinú výraznú vlastnosť, a tou je červená „polárna“ žiara na oblohe planéty Va'ruun'kai, kde sa DLC odohráva. Ide síce o na pohľad pekné, ale inak vlašné rozšírenie, ktoré poteší len tých hráčov, ktorí sú stále zapálení pre základnú hru, nakoľko Shattered Space pripomína skôr vyňatý obsah než niečo dostatočne nové a odlišné. Ak však ešte nie ste Starfieldom unavení, pokojne si k hodnoteniu ešte jednu hviezdičku prihod'te a choďte do toho.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

| | | |
|---------------|-----------------|-------------------|
| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
| RPG Adventúra | Bethesda Soft. | Bethesda Soft. |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|---|--|
| + vizuálne pôsobivé | - málo inovácií oproti základnej hre |
| + miestami dobrá atmosféra | - optimalizácia a buggy (XSS) |
| + je zadarmo pre majiteľov prémiovej (alebo drahšej) edície | - rýchlo nadchne - ale aj rýchlo omrzí |

HODNOTENIE:



Ara: History Untold

OVLÁDNITE SVET, AKOU CESTOU LEN CHCETE



Ara: History Untold je najnovší prírastok do neustále rozrastajúcej sa rodiny hier žánru 4X. Pokiaľ náhodou neviete, čo táto skratka znamená, ide o štyri anglické slová: explore, expand, exploit, exterminate. Tento typ strategických titulov zameraných na postupné skúmanie, budovanie, rozvoj a boj civilizácií sa stal populárnym vďaka sériám ako Civilization, Crusader Kings či Humankind – a práve k Civilization sa Ara: History Untold pred vydaním priravňovala. Realita je však poriadne ďaleko a marketingový tím by si za to zaslúžil po prstoch.

Manažment ríše vie byť aj poriadnym žrútom času

Úvod hry v Ara: History Untold je veľmi podobný tomu, čo poznáte práve zo spomínanej Civilizácie. S jedným mestom a prvotnými technológiami postupne začnete rozvíjať vami vybranú ríšu. Krok za krokom ju vediete jednotlivými ťahmi, objavujete okolie mesta, spoznávate

susedné národy a staviate prvé budovy. Vďaka výskumu sa vám odomykajú nové možnosti a rozširuje počet aktivít, ktoré za jeden ťah urobíte. A ako mesto rastie, tak získate príležitosť privlastniť si ďalší kus priľahlého územia. Každé políčko teritória pritom ponúka rôzne suroviny a má odlišné vlastnosti.

Hypoteticky si načrtnime scenár, že k vášmu mestu priradíte jedno nové územie, ktoré sa skladá zo štyroch políčok. Na jednom z nich sa pasú kone, pričom tie vďaka stavbe loveckej chaty môžete zarátať medzi získané zdroje a prídu vhod v budúcnosti. Keďže toto územie je bohaté na lesy, postavíte tu aj dve píly na spracovanie dreva a na poslednom dostupnom mieste pridáte aj baňu. Každú z budov je možné ovplyvniť pridaním dobových nástrojov a vylepšením a to isté je dokážete urobiť aj s produkciou. Už po niekoľkých desiatkach ťahov si tak uvedomíte, že do hry vstúpilo značné množstvo mikromanažmentu, ale ten z dôvodu

neveľmi prehľadného používateľského rozhrania nie je príliš zábavný. Je rozdiel mať na starosti štyri farmy, dve bane a niekoľko príbytkov, alebo ich mať po dvadsať z každého typu. V neskorších fázach hry máte niekoľko miest s veľkým množstvom spravovaných území a ešte väčším počtom aktívnych budov bez možnosti automatizácie. Z objavovania sveta sa tak stáva manažér výroby.

Ako vaša ríša rastie, dostupné sú aj čoraz modernejšie technológie a vývoj. Do celého komplexného riadenia tak vstupujú diplomacia, obchod, náboženstvo, kultúra a boj. Hra tak s každým ďalším ťahom rastie na obsahu, až sa dostanete do bodu, keď jeden ťah môže trvať aj desiatky minút. Nejde o negatívum, no musíte byť typ hráča, ktorý je ochotný sa takto hlboko ponoriť do manažovania svojej ríše. Ak teda čakáte niečo ako „rýchlu hru civiky“, tak ruky preč. Zaujímavým spôsobom vývojári pristúpili aj k vít'azným podmienkam. Prestíž, jeden z

najinovatívnejších prvkov hry, je kl'účový ukazovateľ, ktorý sleduje úspechy každej civilizácie v oblastiach ako vojenská sila, vedecké objavy, kultúra a náboženstvo. Na rozdiel od tradičných 4X kúskov, kde existuje jeden špecifický spôsob ako vyhrať, Ara umožňuje získať víťazstvo rôznymi cestami. Vďaka tomu máte možnosť meniť svoju stratégiu počas hry a zameriavať sa na oblasti, ktoré vám v danom momente prinesú najviac prestíže.

Významným zvratom v hre je aj fakt, že na konci každého z troch aktov, ktorý tvoria štyri epochy, sú civilizácie s najnižšou prestížou vymazané z mapy. Ich mestá sa premenia na ruiny a zvyšné civilizácie ich môžu skúmať a získavať ich zdroje. Tento systém pridáva hre na dynamiku a zabraňuje tomu, aby sa z nej stala nuda pre tých, ktorí sa ocitnú v nevýhodnej pozícii. Naopak, jednou zo slabších stránok v Ara sú diplomatické interakcie. Napriek tomu, že lídri civilizácií sú plne animovaní a vizuálne sú verní predlohe, ich osobnosti sú plytké a interakcie sú veľmi obmedzené.

Do toho vstupuje aj umelá inteligencia, ktorá nie vždy správne odhadne, kedy viesť vojnu a podobne. Vyjednávania sú veľmi jednoduché a neponúkajú žiadne rozšírené možnosti, čo je škoda, pretože konkurencia je v tomto aspekte omnoho ďalej. Súboje sú taktiež veľmi priamočiare, pričom skôr než na taktike alebo výhode z pozície či územia záleží čisto len na číselnej prevaha. Tento fakt sa mi potvrdil vo všetkých prípadoch bojových situácií, ktorých je, mimochodom, výrazne menej, než by ste čakali. Dosiahnuť víťazstvo je bez boja omnoho ľahšie, tak prečo by ste si špinili ruky?

Veľkou výhodou je, že Ara je súčasťou Gamepassu už od vydania a môžete ju tak kedykoľvek vyskúšať. Počas prvých krokov hráčom z našich končín určite pomôže to, že je dostupný aj český jazyk, hoci má svoje chyby.

Niektoré texty preložené nie sú a pri iných som zase mal pocit, že ide o preklad vytvorený umelou inteligenciou, ktorá nepozná správne skloňovanie. V prvej hre vás bude sprevádzať aj tutoriál, no ten nepatrí medzi najlepšie. Síce nie som fanúšikom tutoriálov, ktoré hráča vedú za ručičku, v tomto prípade by bol tento typ vhodnejší než občasný pop-up o tom, čo práve môžete urobiť. Navyše, hráčovi z neho chýba kontext, prečo by mal niečo postaviť tam a takým spôsobom. Trošku som sa trápil aj s herným rozhraním,



v ktorom som nie vždy našiel to, čo som hľadal. Jednotlivé obrazovky sú roztrúsené medzi množstvom tlačidiel na všetkých stranách obrazovky, na čo si jednoducho treba zvyknúť.

Zblízka pekné, ale výkon sa stratil

Atraktívnou súčasťou žánru, čo platí aj pre Ara, je zakomponovanie reálnych historických osobností a národov. Nechýbajú osobnosti ako Nefertiti, Johanka z Arku, Otto von Bismarck alebo Xerxes I.

Takisto tu nájdeme aj reálne náboženstvá a hoci ich dopad na hrateľnosť je celkom nízky, bonusy z vami vytvorenej viery vždy potešia. Kultúru dopĺňajú aj rôzne divy sveta a monumenty, ktoré zvyšujú prestíž civilizácie a zlepšujú morálku obyvateľstva. Budovanie takýchto stavieb môže byť kl'účové pre víťazstvo, pretože odmena vo forme prestíže je vysoká. Oproti konkurencii sú divy v Ara naozaj divy a nestaviate ich jeden za druhým a v rovnakom meste.

Silnou stránkou titulu je jeho vizuálna stránka. Vývojári z Oxide Games sa rozhodli ísť cestou realistickej grafiky, kde mestá a príroda pôsobia živo a detailne. Hru môžete sledovať z veľkého nadhľadu, keď máte dostupnú celú ríšu, ale dokážete si to aj úplne priblížiť, aby ste videli obyvateľov priamo v akcii. To platí ako pri súbojoch, tak aj pri bežných činnostiach.

Obyvatelia pracujú na poliach, tancujú v centre mesta alebo sa modlia v chrámoch. Tento pohľad dodáva hre unikátny pocit života a dynamiky. Dopĺňajú ho aj samotné mestá so svojimi rozšírenými územiaми, ktoré sa organicky rozrastajú a môžete tak

vidieť rôzne polia, obchodné zóny a ďalšie oblasti. Všetko sprevádza adekvátne nazvučenie a hudba, ktorej tóny sa do tohto žánru presne hodia.

Chválu si však nezaslúži to, ako sa titul hýbe. Na mojej zostave s RTX 4070S framerate lietal o desiatky snímkov hore a dole, pričom priblíženie hry niekedy spôsobilo prepád aj k 30 až 40 fps.

Negatívny dojem zhoršuje aj trhanie obrazu, na ktoré sa sťažovalo viacero hráčov. Našťastie, vývojári promptne reagujú a od vydania už pribudlo niekoľko aktualizácií.

Verdikt

Celkovo je Ara: History Untold slušným vstupom do sveta 4X stratégií, no aby dosiahla na vrchol žánru, musela by priniesť viac inovácií a väčšiu hĺbku v aspektoch diplomacie a súbojov.

Na môj vkus bolo manažmentu výroby a jednotlivých budov až príliš, čo vstupovalo do miery zábavy, ktorú som z hry mal. Potenciál je veľký, titul si určite svojich fanúšikov získa, len vývojári ešte musia vyladiť maximum z aktuálnych nedostatkov.

Juraj Vilha

ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
|--------------|-------------|------------|
| 4X stratégia | Oxide Games | Microsoft |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| + inovatívne nápady | - veľký dôraz na mikromanažment |
| + systém prestíže | - neprehľadné UI |
| + audiovizuálne spracovanie | - nedotiahnutá diplomacia a AI |

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 vdychovaní 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 upravený 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 nejaký 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 nepráv, zasiahne a omráči ich svojou ostnatou gulou na reťazi. Raz mu ale jeden takýto hrdinský čin nevyjde a omráčený ostane on. Po prebratí ale zisťuje, 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 metrodivanie, 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 akolkovek 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 prasat'a 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, skákačích úrovni. Niekedy sa dostanete do adventúrnych častí, kedy je hra snímaná z izometrického pohľadu.

Úrovne 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. Originalite 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 priniesenie ho na správne miesto, respektíve správnej osobe. Ale to vôbec nevaďí. Skákanie, level dizajn, nepriatelia a odhalovanie nových lokalít je natol'ko zábavné, že vám ani nepríde, že v skutočnosti robíte úplne triviálne veci, napríklad získavate spodky opice, ktorej ich odľúkol 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 ďalej, 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 dáždnik, 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 doľava alebo doprava, a to vám buď 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. Ocitnete 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 verzí na PlayStation, rôznymi dokumentami, či rozhovorom so samotným tvorcom série. Osobne by som povedal, že by tých bonusov mohlo byť kl'udne 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 hockide 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 najlepší, 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 roztomilej plošinovky so stále fungujúcim dizajnom, krásne láskavým humorom a v neposlednom rade bláznivým pojatím, ktoré už tak ľahko dnes znova neuvidíte.

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:

★★★★☆

Broken Sword Reforged

ANI PREPRACOVANÁ GRAFIKA NEDOKÁŽE ZAHALIŤ FAKT,



Pre mnohých možno kontroverzný názor (hoci verte, nie som ani z'd'aleka jediný), no faktom je, že ja prvý Broken Sword nepovažujem za obzvlášť podarenú adventúru. Už síce vidím čierne mračná zahal'ujúce oblohu nad mnou ako keď Gandalf pohorzil Bilbovi v jeho dome, no chyba lávky, môžu tu prísť aj Nazgúli, no nič to nezmení. Broken Sword má príliš veľa chýb po stránke príbehu i hratel'nosti na to, aby som nad nimi prižmúril oči len preto, že všeobecne je hra braná za jednu z najlepších svojho žánru. Iste, jej dôležitosť v rámci hernej histórie v žiadnom prípade nespochybňujem, len takýto status hry automaticky neznamená, že je hra bezchybná.

Hra pritom začína veľmi zaujímavo. Je krásna slnečná jeseň a americký turista George Stobbart si sadá za stôl na terase miestnej kaviarničky, aby si s kľudom vychutnal dobrú kávu. Na nič nemyslí, len tak pozerá do neznáma.

Avšak zrazu jeho zorné pole naruší pohľad na staršieho pána filtrujúceho s čašničkou, ktorá by mohla byť jeho vnučkou. Netradičné, ale čo už. Chute lásky prekvitajú v každom veku.

Čo už ale podozrivé je, je osoba prezlečená za šaša, ktorá s malou harmóniou v rukách a pološialeným výrazom na tvári nasleduje spomínaného starého pána, ktorý krátko predtým vošiel do vnútra. George ani nestihne vstrebať, čo videl a okamžite nadíde k obrovskému výbuchu, ktorý ho zrazí k zemi a úplne zdemoluje kaviareň.

Temné spoločenstvá, konšpirácie a ako to aj samotný názov hovorí, Templári. Táto vždy vd'ačná téma, ktorá aj napriek nadužívanosti stále baví aj dnes, dáva dobrý základ pre hru, ktorej cieľom je priniesť filmový detektívny zážitok s dávkou mystérie, napätia a hĺbky. Nápad a námet je výborný. Ved' si spojte vraždy, tajomné

postavy, hinty v starobylých objektoch, ktoré svojou podstatou predbehli Da Vinciho kód a máte zarobené na slušnú hru, že? K tomu netreba zabúdať na pôvabnú francúzsku novinárku Nico, ktorá vám bude svojim otravným francúzskym prízvukom neustále píliť uši, mysteriózneho Khana s exotickým východným výzorom a svojského vyšetrovateľa Riccoa. Partia je rozohraná ukázkovo, len to rovnako ukázkovo aj dohrať. A tu nastáva problém...

Aj sa sám seba pýtam, z akého dôvodu bola, a vlastne dodnes aj je, táto hra tak vychval'ovaná za svoj príbeh. Ako som písal, hra má síce pekný námet a slušný začiatok, no d'alej je jeho podanie vzhľadom na to, že ide o vyšetrovanie veľkého sprisahania, pomerne naivné. Bez toho, aby som prezradil nejaké konkrétne spoilery, poviem, že na to, že má ísť o tak tajné sprisahanie, nechávajú jeho aktéri za sebou až príliš očividné stopy. A čo tá doslova obľudne



zle napísaná romanca oboch hlavných predstaviteľov - George a Nica? Celú hru spolu riešia len vyšetrovanie, ktoré sa nesie v štýle - George behá po svete a Nico sedí na zadku a píše články pre bulvárny plátok. Z času na čas sa obaja stretnú, vymenia si názor na momentálny stav vyšetrovania a idú si po svojom.

Žiadna iskra, žiadne dialógy o ich pocitoch, ich minulosti či napríklad len obyčajných záujmoch. Jednoducho nič z toho, čo je potrebné, aby sa dve ľudské bytosti začali o seba zaujímať a budovať si vzájomnú dôveru a úctu tu nie je. Až by som povedal, že ich vzťah je sterilný a chladný ako vzťah koronera a mýtvolý, ktorú obhliada. Avšak v jednej chvíli George povie, že Nico ľúbi, a mne ostali len ústa dokorán otvorené. A to hodnú

chvíľu. Ani jeden príbehový zvrät nebol šokujúcejší než práve to vyznanie lásky. Je to síce hra z roku 1996, no to hned' neznamená, že príbehy hier už vtedy neboli prepracované. Jeden príklad za všetkých - Final Fantasy VI - ktoré vyšlo dva roky predtým. Neuveriteľne zlý koniec hry napokon len dokumentuje, po príbehovej stránke Broken Sword zastal tak na pol ceste. A to jeho rozbeh skrýval potenciál rozohrať niečo veľkolepejšie.

Ok, príbeh je slabšie spracovaný, možno je na tom ale hrateľnosť lepšia. Hoci tu samozrejme hovoríme o adventúre a teda nižšiu kvalitu príbehu by sme nemali podceňovať, ako by sme to mohli napríklad urobiť pri takých striel'ačkách. Z herného hľadiska by som Broken Sword rozdelil na dve polovice - prvú

a druhú. Zatiaľ čo prvá doslova pôsobí len ako tutoriál, druhá už ponúka prepracovanejšie dobrodružné situácie. To je škoda, pretože ak by celá hra bola ako druhá polovica, v mojich očiach by bol Broken Sword rozhodne lepšou hrou.

A skutočne, prvá polovica je hlavne o dialógoch medzi postavami. Žiadne prepracované puzzle, žiadne nezvyčajné používanie predmetov, problémy majú okamžite očividné riešenie a hráč nemá dôvod rozmýšľať „out-of-the-box“, aby prešiel vývojárom cez rozum a vyriešil problémy, ktoré mu zadali. Teda až na jeden konkrétny, no o tom potom. To bol zasa úplne opačný extrém.

Chodíte teda od jednej postavy k druhej, klebetíte a tak nejako sa to všetko vždy nejako samo rozlúšti. Stačí prejsť všetky odpovede. Keby to ale aspoň bolo záživnejšie, no spojenie dabingu v pôvodnej nízkej kvalite zvuku a faktu, že NPC musia vždy dokončiť svoju akciu, aby s vami začali rozhovor, mení pocit z hry z akceptovanej na úmornú. Celé sa to veľmi vlečie a pritom sa na obrazovke vlastne dohromady ani nič zaujímavé nedeje.

Druhá polovica je ale ako keby úplne iná hra. Zrazu je na obrazovke viac NPC postáv, interakcia je košatejšia a už musíte využívať spomenutý „out-of-the-box“ prístup. Aj keď problémy majú očividné riešenie, implementovanie riešení si vyžaduje netradičné metódy. Avšak s tým, že nikdy nepristupuje k nelogickosti. Druhá polovica (mínus



vážne zlý koniec) je výborná. A podarenej hrateľnosti už navyše sekundujú aj zaujímavé príbehové situácie. Späť ale k prvej polovici, kde sa nachádza spomínaný extrém. Tým samozrejme nie je nič iné, než rébus s capom. Nakoľko je Broken Sword – Shadow of the Templars: Reforged len grafickým remakom pôvodnej hry, nebolo na mieste očakávať zmenu hrateľnosti. A tak tu teda máme capa a to asi najhoršie puzzle všetkých čias v celej svojej plnej kráse. Našťastie je takýto moment v hre len jeden.

To nové, čo verzia Reforged ponúka, je len grafika. Tá bola kompletne prekreslená využívajúc pôvodné návrhy, vďaka čomu teraz hra vyzerá lepšie než kedykoľvek predtým. Teda ale aspoň po väčšinu času. Dovoľte mi vysvetliť. Pôvodná hra bola ladená temnejšie a mala smutnejší nádych, zatiaľ čo tento grafický remake hýri farebnosťou a väčšími detailmi. To samo o sebe ešte nemusí znamenať nič zlé, no niekedy tu s výraznými farbami tvorcovia trochu prehnali a odchyľili sa od pôvodnej vize až príliš.

Napríklad úvodná legendárna lokácia kaviarne a navôkol nej je prakticky bezchybná. Ulice Paríža tu vyzerajú fantasticky. Avšak taká Villa de Vasconcellos je až prehnane krikľavá, pričom obzvlášť vchod do samotnej vily bije do očí absenciou reálneho pomeru svetla a tieňa. Jednoducho to nevyzerá prirodzene. Taktiež vnútro múzea v Reforged pôsobí plocho oproti pôvodnej verzii, v ktorej objekty doslova vystupovali z obrazovky. Povedal by som ale, že pozitíva tu prevažujú nad negatívami.

Čo by som na hre ešte skritizoval je jej humor. Viem, deväťdesiate roky a hrubozrný humor v adventúrach tohto typu boli pevne spojené ako slová nekritickosť a smerovíči, no



je ťažké pozeráť na často detinské a miestami až nevhodné vtipy v hre, ktoré príbeh sa berie neuveriteľne vážne a zaoberá sa vraždami či nebezpečnou sektou. Obzvlášť George je v tomto v úvodzovkách expert. Jeho suché poznámky sa mnohokrát len nehodia, no častokrát sú aj vyložene trápne.

Tento fakt ostro kontrastuje s vyjadreniami režiséra hry Charlesa Cecila, ktorý sa v jednom z neskorších rozhovorov nechal počuť, že jeho cieľom, čo sa Broken Sword týka, bolo vzdialiť sa od humorných adventúr populárnych v tom období. Ak toto má byť tvoja verzia odklonenia sa od humoru dobových adventúr Cecil, tak to by som fakt chcel vidieť Broken Sword s humorom dobových adventúr.

Aby sme ale recenziu skončili pozitívne, musím tvorcovi skloniť poklonu za nastavenie hrateľnosti. Na svoje si prídu ako starí vyslúžilí adventúristi, tak noví hráči, ktorí zákysy možno ani nemajú príliš v láske a radšej sa chcú pohodovo unášať príbehom. Hra tak umožňuje

nastavovať hinty, ukazovatele a rôzne iné podporné featúry, ktoré vám sťažujú alebo naopak zľahčujú hru. Úplná paráda. Mimochodom, či už si nastavíte hru na najviac hardcore alebo dáte prednosť jednoduchšej verzii, vedzte, že zakaždým v hre budete môcť v určitých situáciách zomrieť. Stačí, že sa zle rozhodnete. Point and click adventúry a možnosť úmrtia postavy? Tak to je tá správna kombinácia podľa môjho gusta.

Škoda, že tvorcovia nepristúpili k celkovému remaku hry, to by sme mohli potencionálne dostať tú najlepšiu verziu Broken Sword. Takto nám bola doručená len o dosť krajšia verzia pôvodnej hry so všetkými jej pôvodnými chybami na príbehu a dizajne hrateľnosti. Ako Broken Sword: The Shadow of the Templars, tak Broken Sword - Shadow of the Templars: Reforged nie sú zlé hry, len doplácajú pravdepodobne na prehnané ambície ich tvorcov.

Mrzí ma hlavne ten vážne odbitý záver, to by som možno rozmýšľal aj o slabších štyroch hviezdach. Druhá polovica sa mi totiž vážne páčila. Inak, dohranie tejto hry ma prinútilo späťne o dosť viac oceniť existenciu piateho dielu The Serpent's Curse.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
|----------------------|------------------|------------|
| point and click adv. | Revolution Soft. | Cenega |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|----------------------------|-------------------------|
| + nová prekreslená grafika | - prvá polovica hry |
| + druhá polovica hry | - puzzle s capom |
| + zaujímavý námät príbehu | - naivný príbeh |
| | - horšia kvalita zvuku |
| | - humor sa často nehodí |

HODNOTENIE:



Diablo IV: Vessel of Hatred

ĎALŠIA KAPITOLA NAJVÄČŠEJ AKČNEJ RPG SA PRÁVE ZAČALA



Keď vývojári Blizzardu v roku 1997 pracovali na svojej prvej akčnej RPG Diablo, asi netušili, že po ich počine bude pomenovaný celý žáner. Odvtedy sme sa dočkali nespočetne veľa lepších aj horších ARPG titulov ako Diablo, no každý ďalší zárez od Blizzardu bol pre fanúšikov sviatkom. Diablo 2 z roku 2000 bolo všeobecne adorované a hráčov bavilo počas celých dvanástich rokov, kým nevyšiel tretí diel... a mnohých bavilo ešte aj paralelne s ním (na internete viete nájsť stopy po tom, ako ľudia hrajú online Diablo 2 ešte aj v roku 2022).

Tento kult po dvojke jemne opadol. Trojka a štvorka si následne vyslúžili zdravú dávku kritiky, no našli si aj svojich fanúšikov. Obzvlášť to posledné, štvrté, bolo po vydaní kritizované za nedostatok kreativity. Diablo trochu zaspalo na vavrínoch a predbehli ho silní konkurenti v žánri, najmä Path of Exile, ktoré sa rado pýši pojmom Diablo-killer, alebo Last Epoch, ktoré

spôsobilo poriadny rozruch pri vydaní, no nadšenie pomerne rýchlo opadlo.

Posledné Diablo sa ale poctivo snažilo o napravenie reputácie a sezónu od sezóny prináša kreatívny obsah, ktorý donútil viacerých odporcov prehodnotiť svoj názor. Dokopy sme od vydania zažili päť približne trojmesačných sezón.

Od Diablo 2 ku každej hlavnej hre vyšla s odstupom času aj jedna expanzia a dalo sa len čakať, že štvorka bude nasledovať tento trend. Dočkali sme sa a nové Diablo dostalo tradičnú dávku obsahu s názvom Vessel of Hatred. Ide o jeden nový región, novú kapitolu do kampane a novú hrateľnú postavu. To je už pri takýchto expanziách priam nutnosťou.

Dôležité je, čím dokáže zaujať z dlhodobého hľadiska. Pri žánri ARPG je existenčne dôležité, ako veľa dokáže udržať hráčov svojím endgame obsahom a mám dojem, že vývojári tvorili celú expanziu s touto myšlienkou. Ale poďme pekne poporiadku.

Nová kapitola, nový región

Expanzia prišla spolu s novou sezónou, ktorú hráči stále začínajú s postavou na prvej úrovni. Nová kapitola z prídavku je príbehom radená až za celú pôvodnú kampaň, no tvorcovia nám ju dovolili preskočiť a môžete sa tak ihneď vrhnúť do nového obsahu. To spôsobuje vtipné momenty, pretože všetky postavy sa v kampani tvária, že váš nový charakter na prvej úrovni zachránil svet a zostúpil do pekla, aby tam bojoval s Lilith. Nejdeme však sťažovať, pôvodná kampaň mi zabrala niečo cez 20 hodín a popravde, ani zďaleka to nie je to najlepšie, čo si môžete v tomto žánri zahrať. Pri tej novej sa tvorcovia snažili byť aspoň o trochu kreatívnejší a úlohy tak nie sú len „zabi 10 týchto príšer“, „prines tento artefakt tam“ a „zabi bossa“.

Nová kapitola má aj svetlé momenty. Príbeh vás síce nezhodí zo stoličky, ale ak ste doňho aspoň trochu zainteresovaný, pravdepodobne nebudete preskakovať



dialógy. Nevýraznosť príbehu je možno spôsobená aj tým, že v posledných rokoch svet vyprodukoval toľko dark fantasy popkultúry, že sa už v tomto žánri nedá vymyslieť nič nové. Kampaň vám zaberie niečo málo cez 10 hodín a tvorcovia sa to snažili vypočítať tak, aby ste na jej konci mali postavu na leveli 60 a pripravenú na endgame. Ak mám kampaň vytknúť jednu vec, bola by to prekvapivo nízka kvalita príbehových animácií. Postavy vyzerajú zblízka desivo nekvalitne a obzvlášť v jednej scéne vyzerá dym tak nerealisticky a umelo, až som mal pocit, že sa pozerám na niečo, čo vyšlo z PlayStation 2. S novou expanziou takisto prišla nová várka bugov. Rozumiem však, že pri tak rozsiahlom kúsku sa bugom nedá vyhnúť a počas prvých dní prišla séria patchov, ktoré boli mierne aj na stabilizáciu hry. Za približne 30 hodín sa mi podarilo raz spadnúť pod textúru (povedzme si pravdu, nie je to prvý titul od Blizzardu, v ktorom som spadol pod textúru) a raz sa mi podarilo „blinknúť“ do arény, kde sa mal vyvolať boss, no vďaka mojej teleportácii sa nespustil event, ktorý mal ku mne toho bossa vyvolať. Tak som iba pobehoval po prázdnej aréne a nemohol nič urobiť.

Naopak, čo sa štvrtému Diablu nedá odoprieť, sú nádherné textúry, pričom expanzia si v tomto udržala rovnaký štandard. Celá kapitola sa odohráva v regióne Nahantu, ktorý je pokrytý divokou džungľou a obývaný domorodými kmeňmi. Z celého prídavku dýcha mayská kultúra a v džungli je ako doma aj nová hratel'ná postava. Tvorcovia sa nám snažili priniesť živú džungľu, kde za každým rohom číha nebezpečenstvo a podzemia sú zamotané, plné spúšťacích mechanizmov a pradávnych tajomstiev. Tento dojem sa úspešne podarilo vytvoriť a umocňuje ho príjemný soundtrack aj poctivá práca dabérov

– všetky postavy tak majú „trollský prízvuk“ známy z World of Warcraft (Don' mess wit da voodoo, mon!).

Kampaň má znovu otvorený koniec, aby jednak dávalo zmysel, prečo bojujete ďalej v sezónach, no takisto si otvára príležitosť pre druhú expanziu, ktorú by hráči určite privítali. Po zabití posledného bossa kampaň vás kampaň vypraví do aktivít sezóny veľmi príjemným epilógom, v ktorom sa podotahujú nitky postáv a hra vám taktiež predstaví, čo všetko môžete v aktuálnej sezóne robiť. To je obzvlášť príjemné, pretože v minulosti sa stávalo, že nejaká sezónna aktivita bola zahrabaná v obsahu tak, že ste si museli googliť, ako sa k nej vôbec dostať.

Nová hratel'ná postava

Ako som už spomínal, nová hratel'ná postava je priamo naviazaná na región Nahantu. Ide o kmeňového bojovníka Spiritborna, ktorý bojuje s pomocou požehnaní od štyroch spirituálnych ochrancov v podobe zvierat. Každé z týchto zvierat sa sústreďuje na iný

štýl boja a podľa toho, aké schopnosti si vyberiete, viete veľmi rýchlo zmeniť spôsob, akým za Spiritborna hráte. Na výber máme klasického tanka v podobe gorily, ktorý toho veľa vydrží a udiera síce tvrdo, no pomaly, ďalší je agilný jaguár, ktorý sa sústreďuje na rýchle údery a uhýbanie, tretím je zajastrab zameraný na pohyb, pričom vďaka jeho schopnostiam budete poletovať nad bojiskom. Štvorku uzatvára stonožka, ktorá sa celá točí okolo jedov a otrávení protivníka. Podobné schopnosti sa v hrách zvyčajne prisudzujú skôr hadovi či zmiji a výber stonožky je tak od tvorcov nanajvyšš zvláštny, hoci duch stonožky, ktorý sa nad vami vznáša, keď zahráte nejakú schopnosť, vyzerá obzvlášť hrozivo.

Pri levelovaní postavy sa hráči zvyčajne upnú na jedno zo zvierat a vyberajú si z jeho schopností, pravé majstrovstvo hrania za Spiritborna ale spočíva v tom, že si viete nájsť to najlepšie spomedzi všetkých štyroch. V každom prípade ide o veľmi všestrannú postavu.

Je pravda, že Diablo sa veľmi nehrá na klasické RPG roly a skôr ide o to, akým spôsobom dokáže každé povolanie spôsobiť čo najviac poškodenia, no hráči dostali novú hračku a momentálne sa ju snažia rozobrať a poskladať na čo najviac spôsobov, na čo je Spiritborn ako stvorený. Navyše, tvorcovia sa usilovali dať Spiritbornovi všetko, čo im chýbalo v iných postavách. Mnohé interakcie medzi mechanizmami nájdete prvýkrát práve tu.

Čerstvosť postavy bola v prvej sezóne po vydaní expanzie vidieť a mám dojem, že 70% hráčov, ktorých som stretol, hralo práve za ňu. Či sa zo Spiritborna stane obľúbená postava a budeme ho vidieť dostatočne zastúpeného aj v budúcej sezóne, to nateraz zostáva otázkou.





Staré sezóny – nové sezóny

Čo sa týka už viackrát spomenutých sezón, pre nováčikov pripomeniem, že Diablo 4 implementovalo systém sezón, s ktorým tvorcovia začali už v trojke. V praxi to znamená, že približne každé tri mesiace vyjde patch, ktorý prinesie novú sezónu a s ňou aj čerstvý hrateľný obsah. Hráčik je v tom, že si vtedy musíte vytvoriť nový charakter, ktorý si so sebou neprinesie nič z vašich predchádzajúcich postáv (jedinú výnimku tvorí reputácia s regiónmi). Hráči sa na to spočiatku sťažovali najmä kvôli tomu, že „vyexpit“ si postavu na maximálny level zabralo dosť veľa času. Blizzard to zobral do úvahy a mal som dojem, že každú ďalšiu sezónu ide levelovanie postavy rýchlejšie a rýchlejšie. S novou expanziou to však opäť zmenili. Namiesto maximálnej úrovne 100 sa postavy zastavia na leveli 60 a potom vás čaká 300 paragon levelov, v ktorých si namiesto schopností vyberáte políčka na Paragon doskách, ktoré vám ďalej pridávajú vlastnosti. Postava na úrovni 60 momentálne bez problémov stačí na obtiažnosť Torment 1, v ktorej sa odohrávajú všetky endgame aktivity.

V každej sezóne nájdeme minimálne jednu pre ňu špecifickú endgame aktivitu, s ktorou sa na konci sezóny musíme rozlúčiť, hoci ani to nie je pravidlom. Niektoré z nich (napríklad Helltides) sa totiž tvorcovi aj fanúšikom zapáčili do takej miery, že sa ich v hre rozhodli ponechať nastálo. V tomto prípade je novou aktivitou porazenie Realmwalkera a následne vydrancovanie portálu, ktorý nosí na chrbte. To vám zlepší reputáciu so Zakarum Remnants, od ktorých potom môžete očakávať sezónne odmeny. Problémom každej sezónnej aktivity je to, ako dlho dokáže ľudí baviť a či z nej dostanú niečo, vďaka čomu bude ich postava silnejšia. Veľká časť úspešnosti budúcich sezón bude záležať primárne na tom. Každá sezóna

má taktiež svoj „Season Journey“, teda súbor úloh, za ktorých splnenie dostanete levely v Battle Pass, čo je mechanizmus známy z live service titulov. Battle Pass je samozrejme, k dispozícii vo free aj platenej verzii, pričom v tej druhej nájdete iba kozmetické úpravy pre vašu postavu. Zostáva teda otázkou, koľko je človek ochotný dať za to, aby mala jeho postava okolo zbrane farebný plamienok a aby sa po Sanctuary mohol preháňať na nejakom nezvyčajnom mountovi. Battle Pass stojí na jednu sezónu 10 eur, ale jeho súčasťou je aj platina, prémiová mena, za ktorú si môžete kúpiť ďalší Battle Pass.

Endgame

Čo robia hrdinovia v Sanctuary, keď už nehrozí žiadne nebezpečenstvo? Vytvárajú si vlastné! Po tom, ako prejdete kampaň, sa vám otvorí plejáda aktivít s progresívnou obtiažnosťou, pričom každá dokáže vašu postavu nejakým spôsobom posilniť. Základnou je dokončovanie úloh, tzv. „Whispers of the Dead“. Každá z nich pridáva určitý počet bodov „Grim Favors“ a ak týchto bodov nazbierate desať, môžete

ich vymeniť za odmenu v podobe vybavenia a materiálov. Jedným z materiálov je kľúč, ktorý zmení niektorý z dungeonov na jeho Nightmare verziu. V nej nájdete, pochopiteľne, silnejšie príšery, no hlavne za jeho ukončenie dostanete Obducite, ktorý dokážete využiť na vylepšovanie predmetov nad ich maximálnu úroveň.

Podobne funguje aj Fell Council, do ktorého sa dostanete pomocou pekelného kompasu. V ňom sa postavíte vlnám démonov, pričom medzi jednotlivými vlnami si sami vyberáte, čo má byť v ďalšej vlně ťažšie a ako vám má upraviť finálnu odmenu. Ďalšou aktivitou je The Pit, čo je dungeon, ktorého obtiažnosť si zvolíte na začiatku a následne ho musíte dokončiť do určitého času. Pokiaľ sa vám to podarí, čaká vás odmena v podobe vylepšenia glyphov na vašej Paragon doske. Okrem toho sa na mape občas objaví „World Boss“, ku ktorému sa nahnú všetci hráči, aby z neho dostali truhlicu s vybavením. Svoje schopnosti si môžete otestovať aj vyvolaním niektorého z endgame bossov, čo sa robí na špeciálnom mieste a za pomoci špeciálnych materiálov. Za zabitie endgame bossa sú hráči odmenení množstvom legendárneho a unikátneho vybavenia, pričom zostáva len dúfať, že to budú práve tie predmety, ktoré potrebujú pre svoju postavu.

Samozrejme sú aj aktivity, ktoré si vyžadujú interakciu s inými hráčmi. Hráči aj tvorcovia si obľúbili už spomínaný Helltide event, v ktorom určité územie zasiahne „apokalypsa“ a hráči v nej zabíjajú démonov, z ktorých padá špeciálna mena na otvorenie truhlíc v regióne s Helltide. Vtip je v tom, že keď zomriete, pridáte o polovicu tejto meny, takže si musíte dávať dobrý pozor, ako sa po regióne pohybujete. Najnovšou aktivitou pre viac ľudí je Dark Citadel, ktorá je presne tým, čo Diablo 4 podľa mňa potrebovalo už dávno. Ide o dungeon určený pre štyroch hráčov a mechanicky je postavený tak, aby



ho nebolo možné prejsť bez spolupráce. Hráči si budú musieť držať otvorené dvere, vytvárať teleporty či odstraňovať bariéry. Momentálne sa skladá z troch krídel, pričom každé je zamerané na konkrétny mechanizmus. V každom krídle zároveň číhajú bossovia, za ktorých porazenie na vás čaká odmena v podobe vybavenia. Ak sa na „temnú citadelu“ vrhnú štyria hráči, ktorí ju predtým nehrali, šance na úspech nebudú mať veľké. Momentálne je Dark Citadel nastavená tak, že za celé jej prejdienie dostanete každý týždeň špeciálnu odmenu, ktorú nedokážete získať nikde inde. Musím povedať, že čas strávený v týchto dungeonoch bol tým najzábavnejším, čo som v Diablo 4 zažil.

Ide o pomerne veľkú výzvu, keďže Diablo hráči sú momentálne zvyknutí medzi sebou nekomunikovať. Citadela ich donúti aspoň príležitostne otvoriť party chat alebo zapnúť mikrofón (čo je v prípade konzoly jediná možnosť). Vyskytnú sa aj momenty, v ktorých sa tím musí rozdeliť a od úspechu jedného tímu závisí progres druhého, takže sa pripravte na to, že sa porozprávate. Z tohto módu mám dojem, že nám Blizzard ponúkol len ochutnávku toho, čo kooperatívne Diablo môže byť a veľmi by ma potešilo, ak by budúce sezóny priniesli viac takého obsahu.

Quality of Life vylepšenia

V súvislosti s novou expanziou sa veľa hovorí aj o dostupnosti hry. Diablo 4 dlhodobo lavíruje na hrane – snaží sa byť dost' dostupné pre príležitostných hráčov (ktorí si na internete vyslúžili prezývku Diablo Dads) a zároveň dost' hlboké a premyslené pre tých, ktorí od neho očakávajú výzvu. Prvá skupina sa často sťažovala na to, že kým sa dostanú k endgame obsahu, sezóna sa skončí a môžu začať odznova, zatiaľ čo tá druhá až príliš lipne na balansovaní jednotlivých



postáv a sleduje tabuľky, aby zistila, ktorý build sa najviac oplatí hrať, aby sezónu prešla čo najefektívnejšie. Znížením maximálneho levelu a posunutím všetkého endgame obsahu do Torment 1 úrovne sa tvorcovia snažia vyhovieť obojm skupinám. Prvá sa tak skôr dostane k obsahu, ktorý endgame ponúka, tej druhej zostávajú ďalšie tri úrovne, na ktorých si môže dokazovať svoje schopnosti. Napriek tomu je Diablo dlhodobo vnímané ako tá menej náročná hra v žánri. Všetci, ktorí chcú po večeroch premýšľať nad svojou postavou a mikromanažovať jej vlastnosti, už v dnešnej dobe hrajú Path of Exile.

Okrem dostupnosti sme sa dočkali aj série úprav, ktoré príjemne ovplyvnili celkovú dynamiku hry. Ak chcete opäť vyvolať endgame bossa s materiálmi, po novom nemusíte vyjsť z dungeonu, resetnúť ho a znova doň vojsť. Tento krok je úplne pochopiteľný, keďže hráči týchto bossov zvykli „farmiť“ a teda opakovane prechádzať dŕfajúc, že im padne potrebný predmet. Ďalšou obrovskou výhodou je Party Finder, ktorý oceníte najmä vtedy, keď sa chystáte ísť do Dark Citadel. Vo

vyhladávači si viete vybrať, o ktorú aktivitu máte záujem (napr. konkrétne krídlo v Dark Citadel) a ihneď vidíte skupiny hráčov, ktorí sa tomu chcú venovať tiež.

Quo vadis, Diablo?

Táto recenzia na Vessel of Hatred je najmä recenziou na prvú sezónu, ktorá bude trvať do 21. januára 2025. Samozrejme, väčšina obsahu zostane aj do nasledujúcich sezón, ale na konci dňa je to live service titul, ktorý sa vyvíja a jeho tvorcovia robia rozhodnutia, ktoré sa vám môžu aj nemusia páčiť.

Expanziu nám dal Blizzard jasne najavo, že Diablo 4 má byť dostupným ARPG sústredeným na bohatý endgame. Verme, že sa im túto víziu podarí naplňať aj v nasledujúcich sezónach.

Verdikt

Pre nadšencov série Diablo je Vessel of Hatred presne tým, na čo čakali. Nová kapitola v kampani poteší, ale jadro nového obsahu je v pestrom endgame, ktorý sa snaží byť pre široké publikum. Hráči, ktorí nechali Diablo 4 po prvej sezóne zapadnúť prachom, sa vrátia do nového sveta, ktorý funguje oveľa lepšie ako ten, ktorý si pamätajú.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

| | | |
|---------------|---------------------|-------------------|
| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
| ARPG | Activision Blizzard | Conquest |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|--|--|
| + originálna a všestranná nová postava | - tuctový príbeh - bugy |
| + Dark Citadel priniesla kooperatívne Diablo | - už to nie je to Diablo, ktoré sme hrali, keď sme mali 13 rokov |

HODNOTENIE:



RECENZIA

PS5

NHL 25

NA POL CESTE KU KVALITNÉMU HOKEJU



Rok čo rok naivne čakáme a dúfame, že EA konečne posunie sériu NHL na úroveň hodnú ročníka, ktorý svieti v názve. Každý rok sme však v konečnom dôsledku sklamaní, pretože za každý krok dopredu tvorcovia urobia dva kroky vzad. Tento ročník sa nás autori snažili nalákať na vylepšenú umelú inteligenciu hráčov na ľade a prekopanú kariéru. Čo z toho v prípade NHL 25 nakoniec vzniklo?

Začnime pozitívne. Hratelnosť sa dočkala celkom zaujímavých vylepšení a aj napriek menším nedostatkom sa to stále viac a viac podobá na hokej. Nová technológia, ktorú v EA nazvali ICE-Q, výrazne vylepšuje správanie hráčov na ľade a konečne len tak nepostávajú na miestach, ale snažia sa korčuľovať do otvorených priestorov. Takisto vám už vaši vlastní hokejisti neprekážajú a nekrižia vám neustále cestu. Minulý rok sme z toho boli veľmi často frustrovaní a neskutočne to kazilo dojem z hry. Všeobecne tak zmeny v hratelnosti potešili... až do momentu, keď sme sa

pustili do online zápolení a hlavne s hráčmi z vyšších divízií. Tam je to opäť raz o tom istom, tzv. „meta“ hratelnosti je v základe zasa rovnaká a s reálnym hokejom má veľmi málo spoločné. Taktiež sme sa dočkali takého štandardu

od EA pri uvedení nových prvkov hratelnosti. Tie sú obvykle na úvod veľmi zle vybalansované a kazia tak celkový dojem z nového ročníka, pričom tentokrát si to odniesla načasovaná strela z prvej. Až príliš často totiž zapadne za brankára





a ne jeden hráč sa preto v online zápasoch nesnaží robiť iné, len si to dokola chystá na strelu z prvej. Offline hokej však skutočne vyzerá a hrá sa oveľa lepšie.

Fanúšikov offline režimov zmeny príjemne potešia, predovšetkým tých, ktorí sa už nevedeli dočkať nového ročníka kariéry trénera. Tá totiž bola po nejakej dobe konečne aspoň trochu prekopaná a tvorcovia do nej pridali často aj banálne veci, ktoré však v minulosti chýbali. Do zmlúv s hráčmi pribudli klauzuly o tímoch, do ktorých ich nemôžete vymeniť, zároveň sa o zmluve môžete s hokejistom baviť ešte predtým, než mu ju reálne ponúknete - rozhovormi si tak pripravíte pozíciu na skutočné vyjednávanie a často tak už v predstihu zistíte, či to s hráčom vôbec má zmysel. Určite si ne jeden z vás pamätá na momenty, keď chcel podpísať voľného hráča, ten ho odmietol a medzitým si všetky zvyšné alternatívy rozobrali iné tímy. Vám tak ostali posily akurát do tretej/štvrtej formácie, ak vôbec. Ďalším - hlavne kozmetickým -

prídavkom je nový dizajn menu v kariére. Je prehľadnejší a s väčším množstvom zaujímavých výsledkov, štatistík a ďalšie. To sú presne tie banálne veci, ktoré podľa nás mali byť v NHL už dávno. Množstvo ľudí možno ani nezaujímajú, ale nás baví sledovať, ako sa naši hráči vyvíjajú naprieč sezónami a aj všetky tie trofeje, ktoré získali a podobne. Takisto si viete pozrieť jednotlivé zápasy, ich štatistiky a sledovať tak povedzme aj iné tímy alebo hráčov, ktorí vás zaujímajú, ale nie sú vo vašej organizácii.

Okrem kariéry sa zmien dočkal aj pravdepodobne najpopulárnejší herný režim naprieč športovými titulmi - Hockey Ultimate Team (ďalej len HUT). Tam sme ale ostali naozaj sklamaní. Pôvodne oznámenie zdieľaných odmien naprieč všetkými režimami v HUT síce vyvolalo pozitívne reakcie, ale nebolo by to EA, keby to nejakým nepokašľalo. Odmien je totiž veľmi málo, obvykle sú úplne smiešne a človeku tak chýba dostatočná motivácia hru zapnúť znova a hrať. Vývojári navyše pozmenili systém

hodnotenia hráčov, ich základné karty výrazne znížili a takisto rozdelili ikony a X-Factor hráčov na série, takže ich je zo začiatku dostupných oveľa menej. Kto by si chcel skladať primárne napríklad slovenský tím, bude to mať naozaj ťažké, keďže aktuálne najlepší náš hráč má v HUT hodnotenie 80. Poteší aspoň nový „mini-režim“ Wildcards, ktorý je celkom príjemné spestrenie oproti HUT Rush.

Na záver by som ešte spomenul pár negatív, ktoré nás trápia už ne jeden ročník. Prvým je poriadne zasekané menu. Rozumieme, že v takom HUT režime je každý váš krok v menu sprevádzaný odozvou z EA servera a tak to môže pôsobiť trochu spomalene, v rámci offline režimov to ale neberieme, hoci je to tak už od čias PS3/X360 konzol. Vtedy si to človek nejakým ospravedlnil pomalými diskami a podobne, v dnešnej dobe to však v hrách nemá čo robiť.

Druhou negatívnou vecou je absolútne ignorovanie režimu Be a Pro zo strany autorov. Už ani neviem, koľko rokov po sebe dostávame ten istý obsah ešte aj s tou istou úvodnou ukážkou s agentom na chate niekde pri zamrznutom jazere a s kvantom prírodných hokejových plôch.

Verdikt

NHL 25 pôsobí veľmi rozpačitým dojmom. Na jednej strane kvitujem celkom slušný posun v hrateľnosti smerom k reálnejšiemu hokeju, ktorý je za posledných pár rokov asi to najlepšie, čo sme tu mali. Takisto potešia veľmi zaujímavé a žiadané novinky v režime kariéry trénera, resp. generálneho manažéra organizácie.

Na strane druhej tu máme nesprávne smerovanie a pokusy o ešte väčšiu monetizáciu obľúbeného HUT režimu a úplné ignorovanie módu Be a Pro, ktorý je už niekoľko rokov bez zmeny. Opäť tak ostáva na každom z vás, či sa vám oplatí ísť do toho za plnú cenu.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

| | | |
|---------------|-----------------|-------------------|
| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
| Hokejový sim. | EA Vancouver | EA |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|----------------------------|---|
| + Vylepšená AI hráčov | - Smerovanie HUT |
| + Reálnejšia hrateľnosť | - Be a Pro bez zmeny |
| + Novinky v režime kariéry | - Zasekané menu (aj v offline režimoch) |

HODNOTENIE:



UNTIL DAWN

INTERAKTÍVNY FILM V NOVOM KABÁTE



Od čias PS4 sme si už zvykli na fakt, že remastre a remaky sú súčasťou nášho života. Niekedy sú potrebné viac, inokedy menej, vždy záleží hlavne aj od veku originálneho titulu a taktiež jeho reputácie. Pri Until Dawn som mal rozporuplné pocity, teda predtým, ako som prišiel na to, že pôvodná hra má už skoro 10 rokov a taktiež, keď som videl technologický posun remastru.

Remake či remaster? Rozdiel medzi týmito dvoma je dodnes pre niektorých ľudí záhadou.

V skratke, remaster je len vylepšenie prvej hry, takým faceliftom. To znamená zmenené textúry do vyššieho rozlíšenia, trošku lepšie nasvietenie a bum ho tam na trh za nejakú vďačnú cenu. Remaster by mal byť od nuly nanovo urobený titul v novom engine s novými mechanizmami. Pekný príklad je Crash Bandicoot alebo ešte lepší Resident Evil 2 a 3. Tam neostal kameň na kameni

a sú to vo svojej podstate úplne nové hry. Kam teda zaradiť Until Dawn? No... je to taký medzikus – vysvetlím.

Until Dawn je prezentovaný ako remake. Je to ale veľmi špecifický typ hry. Ako je aj v nadpise, je to interaktívny film, do ktorého vstupujete ako režisér a svojimi rozhodnutiami meníte jeho dej, ale nie koniec. Ten je stále rovnaký, vaše rozhodnutia určujú, kto sa ho dožije z ôsmich postáv a za ktoré hráte.

Preto remake neprináša také výrazné zmeny ako iné tituly, ktoré prekopali doslova celú hru. Avšak... najskôr som si myslel, že remaster ani nie je treba, lebo originál vyzeral dobre a na svoju dobu aj vyzeral. Keď som ale videl nový kabát, tak uznávam, že na škodu to rozhodne nie je. Nové animácie, vylepšené osvetlenie a tieňovanie, prekopené modely postáv a detailov ako takých a nová kamera z pohľadu tretej osoby. Dokonca sa tam ukáže aj nejaký nový obsah, ktorý akoby

volal po pokračovaní, takže možno... žeby aj preto tu tento remake máme? Mimochodom, použitý bol engine Decima, čo je engine od štúdia Guerrilla Games. Ak vám nie je známe meno, možno pomôže, že je to štúdio, ktoré má na svedomí sériu Killzone alebo Horizon: Zero Dawn či Forbidden West a tento istý engine poháňa aj Dead Stranding od Kojima Productions.

Každopádne, späť k tomu, prečo som to nazval špecifickým remakeom. Ide hlavne o kinematografický zážitok. Aktivít tu veľa nenájdete a aj samotné ovládanie postáv je niekedy ozaj kostrbaté. Keď ide do tuhého, ide len o quick-time eventy, čo vývojárom veľmi uľahčilo prácu, pretože sa mohli viac venovať vizuálu. Odráža sa to aj na gameplayi, kde to bolo naozaj cítiť. Miestami som mal pocit, že postava ani nereaguje na môj pokyn a spustila sa ďalšia cut-scéna, ale bol to výsledok nie najlepšie odvedenej práce ovládania postavy. Príklad: vošiel

som do miestnosti a uvedomil som si, že tu nechcem byť a chcel som sa chcel otočiť. Potiahol som teda joystick do opačnej strany, smerom k sebe. Lenže postava občas absolútne nereagovala prvých niekoľko sekúnd, niekedy sa vybrala pravo len iným smerom.

Tých niekoľko segmentov, kedy máte ovládanie postáv úplne v rukách, pôsobia ťažkopádne. Tu by som očakával viac práce, nakoľko prehľadávanie priestorov potom úplne kazí dynamiku hry a aj atmosféru. Predstavte si vypätú situáciu v polorozpadnutej márnici. Potrebujete získať kartu na postup v hre a teda vaša úlohou je ju nájsť popri tom, ako vás niečo neznáme sleduje a chce zabiť. Lenže vaša postava sa otáča, kam chce, reaguje neskutočne pomaly a raz kráča, raz beží a vy nad tým ani nemáte kontrolu. Napínavá atmosféra splasne a prichádza nervozita až frustrácia a kazí to zážitok z hry. Takže áno, je to iný remake, ale príde mi kvôli iným projektom trochu narýchlo naplácaný. Mimochodom, párkrát sa mi stalo, že mi úplne vypadol zvuk, musel som reštartovať hru.

Aby som ale nebol len negatívny, uznávam jednu vec. Aj keď tento typ hier ide tak povediac mimo mňa, väčšinu času som sa dobre bavil. Ide o temnú hororovú hru so zvratmi. Smrť tu nie je koniec hry, čo je zaujímavý koncept, pretože sa môžem rozhodnúť, s kým nechcem hrať, lebo mi lezie na nervy, a preto jej koniec nie je trest, ale odmena. Trošku cynický pohľad na vec, ale ide o videohru. Tie sú od toho, aby nás zabávali a pokiaľ ma výslovne nebaví nejaká pasáž alebo dejstvo a viem sa tomu vyhnúť, tak prečo to nevyužiť?

Potrvá cca 8 hodín, kým celú hru prejdete. Tým, že tu smrť neznamená koniec a teda žiadne opakovanie sa



nekoná, nečakajte, žeby to trvalo dlhšie. Rozhodnete sa, príde konsekvencia a idete ďalej. Obtiažnosť tu neexistuje. Niektoré rozhodnutia majú väčší dopad, niektoré okrem zmeny statusu postavy voči iným postavám skoro žiadny a iné sú klúčové. Tie si viete späťne pozrieť v menu „motýlí efekt“. Okrem toho vám hrou môžu pomôcť aj nájdené Totemy. Tie vám prehrajú krátke video o tom, čo sa môže stať. Sú rozdelené do niekoľkých kategórií a mne pomohli napríklad zachrániť postavu, ktorej prežitie som si naozaj želal.

Celý tento mix na mňa pôsobil takým oddychovým dojmom, ktorý zažívam pri pozeraní zaujímavého hororu a môžem doň vstupovať. „Jump scares“ tu ale veľmi nefungujú, lebo ich čakáte, skôr ten pocit napätia, lebo neviete, čo sa vlastne úplne deje ani kto a čo je za tým.

Ešte musím vyzdvihnúť postavu Dr. Hilla, ktorú si zahral Peter Stormare a jeho scény ako takého medziprohávača ma naozaj bavili. Aj počas jeho výsluchov dostávate na možnosti,

ktoré sa priamo odrážajú v príbehu, tak si dajte záležať a hovorte pravdu.

Aby som to uzavrel, Until Dawn remake je veľmi zábavný titul, na ktorý si na začiatku zvykáte, ale neskôr vás donúti priamo rozhodovať o živote a smrti hlavných postáv a ich vzťahov medzi nimi. Tu vidím možnosť znovuhrateľnosti nie z dôvodu iného konca, ako sme už videli, ale z dôvodu manipulovateľnosti s jednotlivými dynamikami vzťahov ako takých. Ja určite zopár alternatív vyskúšam.

Verdikt

Until Dawn je viac filmom ako hrou, ale filmom, ktorého ste režisérom vy. Pokiaľ máte radi hororové hry a filmy a chcete to vyskúšať v jednom produkte, tak toto je niečo pre vás. Má svoje chyby a nie je ich málo, ale pozitíva prevažujú výrazne nad negatívami. Síce nejde zďaleka o najlepší remake na trhu a je tu zrejme len z dôvodu, aby pokračovanie malo lepší úspech, môžem hru odporučiť s pocitom, že kto jej čas obetuje a vie, do čoho ide, sklamaný rozhodne nebude. Avšak cena mi príde máličko premrštená. Tu by som ubral tak o 20 eur, nakoľko nejde o žiadnu novú IP a neprináša veľkú nového.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

| | | |
|--------------------|-----------------|-------------------|
| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
| Interaktívny horor | Ballistic Moon | Sony |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| + Vizuál | - Kostrbaté ovládanie |
| + Hudba | - Rozhodovanie nemá miestami |
| + Atmosféra | - Žiadnu váhu |
| + Dr. Hill | - Cena |
| + Rozhodovanie má miestami veľkú váhu | - Bez CZ/SK lokalizácie |

HODNOTENIE:

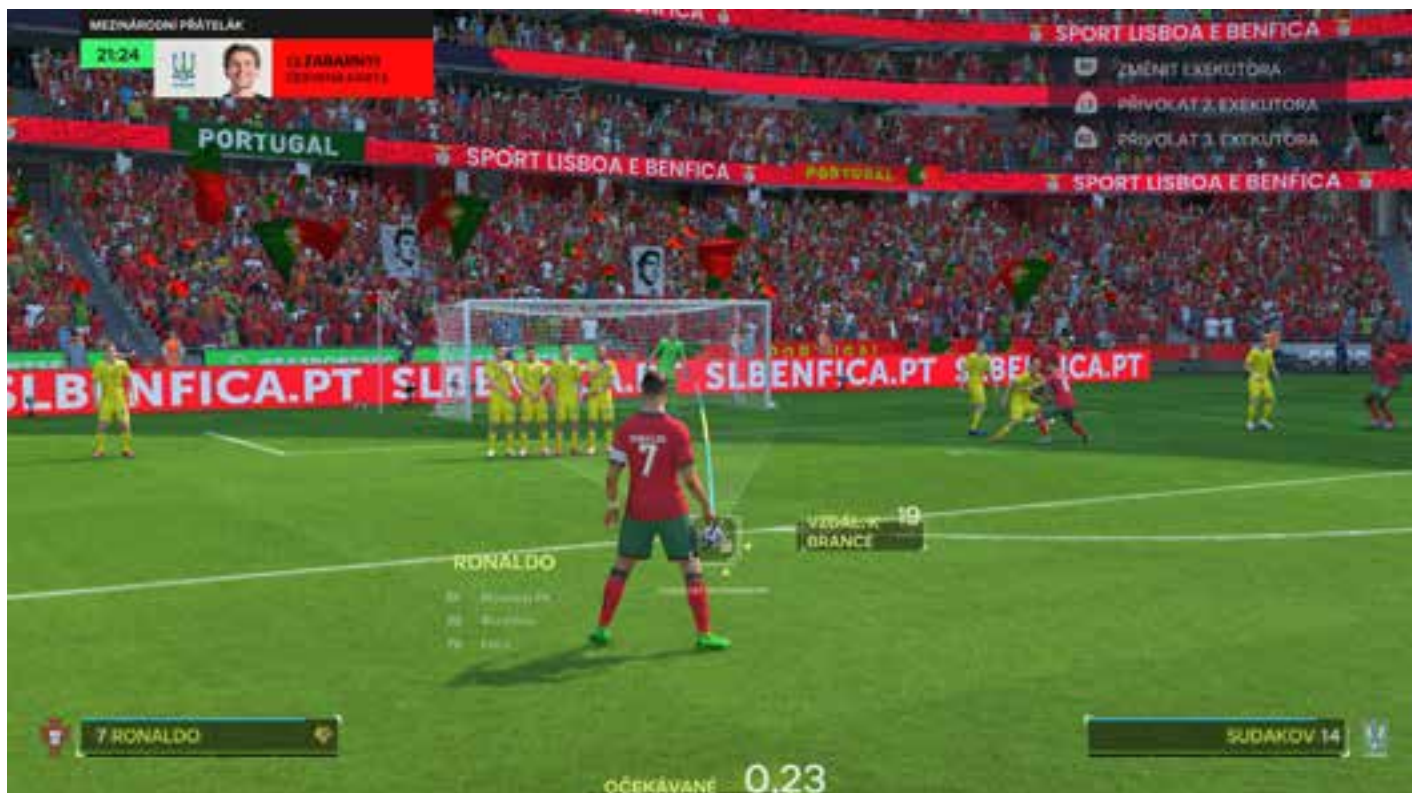


RECENZIA

PS5

EA Sports FC 25

EVOLÚCIA V MALÝCH KROKOCH



September = futbal. Takto mám zafixovanú každoročnú nádielku najznámejšieho virtuálneho futbalu. Práve pri novom ročníku si vždy uvedomím, ako ten čas letí a čo všetko som ešte pri dosluhujúcom ročníku vlastne nestihol. Nič to. Oprášenu digitálnu verziu z

minulého roka odkladám a na disk putuje EA Sports FC 25. Po minuloročnom zásadnom kroku v podobe zmeny názvu z FIFA na EA Sports FC tu máme nový ročník s upraveným číslom a ďalšiu evolúciu virtuálneho futbalu. Nasleduje stará známa otázka – oplatí sa?

Áno, oplatí. Ale má to svoje dôvody a, samozrejme, aj plusy a mínusy. Tým hlavným dôvodom je predovšetkým nový herný režim s názvom Rush, ktorý sa stáva dominantnou novinkou EA Sports FC 25. Hrateľnosť, ktorá pripomína jednoduchosť futbalových ročníkov z 90. rokov, je skutočne čerešničkou na torte.

Rush – nostalgia s nádychom originality

Základ módu Rush tvorí hra 5 proti 5, pričom brankárov si ponecháva v obsluhu umelá inteligencia. To v praxi znamená, že sa proti sebe postavia štyria hráči z jedného tímu a štyria z druhého. Každý ovláda jedného futbalistu, čiže osem párov rúk je pripravených čeliť jasnému cieľu – so svojimi spoluhráčmi poraziť konkurenčný tím.

Aj keď možnosť ovládať jedného hráča bola v sérii FIFA dostupná roky, predchádzajúce pokusy priniesli skôr sklamanie. Ľudia jednoducho mali



tendenciu zamerat' sa len na ofenzívu, často sebecky ignorovali spoluhráčov a kazili celkový zážitok z hry. Tu však Rush mení pravidlá. Zrazu sú všetci hráči súčasťou kolektívnej hry a tento vyvážený herný zážitok prináša niečo, čo v predchádzajúcich ročníkoch chýbalo.

Po niekoľkých hodinách strávených v režime Rush môžeme povedať jedno – je skutočne návykový a zábavný. Každý zápas je iný, má svoju dynamiku a atmosféru tímovej spolupráce. Je to v podstate závan čerstvého vzduchu a poklepáva po pleciach mód Ultimate Team, ktorý ma už začína unavovať.

Staré veci po novom

Miernych úprav sa dočkal aj bežný zápas. Jednou z nich je väčší vplyv na taktické možnosti a správanie hráčov na ihrisku. Už to nie je len o tom, kam umiestnime konkrétneho futbalistu, ale aj o tom, akú úlohu mu v tíme zadáme.

Taktické nastavenia sú teraz omnoho hlbšie, čo umožňuje hráčom detailnejšie prispôbovať hru svojmu štýlu. Možno to znie ako drobnosť, ale práve táto flexibilita môže rozhodovať o výsledku zápasu.

Ešte väčšou novinkou je možnosť dynamicky meniť zostavy počas zápasu. V priebehu niekoľkých sekúnd môžeme prejsť z ofenzívneho rozostavenia 3-5-2 na defenzívnu formáciu 5-3-1-1, čo nám umožňuje lepšie reagovať na vývoj zápasu. Pre tých, ktorí preferujú hlbšiu taktiku, je to vítaná novinka, ktorá posúva stratégiu o level vyššie.

Pokrok zaznamenali aj brankári. V predchádzajúcich ročníkoch často trpeli kvôli nelogickým a frustrujúcim chybám, no v novom ročníku pôsobia



omnoho spoľahlivejšie. Ich zákroky sú realistickejšie a menej nezmyselné.

Kariéra – viac možností, ale aj nedostatkov

Režim kariéry, ktorý bol v predchádzajúcich rokoch trochu stagnujúci, dostal v tomto ročníku niekoľko príjemných vylepšení. Skauting a manažment mládeže sú teraz dôležitejšími prvkami, čo prináša hlbší zážitok pri budovaní tímu.

Hoci sa titul v tomto ohľade snaží priblížiť k legendárnemu Football Manageru, stále tu existujú určité limity, ktoré bránia tomu, aby bola kariéra na takej úrovni ako v prípade spomínaného manažérskeho kúsku.

Napriek tomu je cítiť progres a fanúšikovia režimu kariéry tieto zmeny určite privítajú. EA Sports FC

25 ponúka v porovnaní s minulým ročníkom viacero vylepšení, ktoré robia z hry väčšiu evolúciu, než by ste bežne čakali. Najväčším prínosom je určite režim Rush, ktorý prináša nový zážitok a môže osloviť aj hráčov, ktorí bažia po „starej dobrej hrateľnosti“.

Taktické inovácie, lepší brankári a vylepšený režim kariéry robia z nového ročníka EA Sports FC titul, ktorý si v nadchádzajúcich mesiacoch určite zaslúži vašu pozornosť.

Musím však spomenúť aj fakt, že zároveň je to v podstate stále tá rokmi omieľaná aktualizácia predchádzajúceho ročníka.

Záver

Čo viac dodať? Hodnotiť ostatné aspekty, ktoré sa každým rokom prakticky nemenia, asi nemá význam. Nový ročník opäť poputuje do rúk ostrieľaným hračkárom a tí vedia najlepšie, o čom séria FIFA, teda EA Sports FC, vlastne je. A či sa oplatí, to sme si už povedali na začiatku.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

| | | |
|----------------|----------|------------|
| Žáner: | Výrobca: | Zapožičal: |
| Futbalový sim. | EA | EA |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|-----------------------------|---|
| + zábavný režim Rush | - režim kariéry by si zaslúžil ešte viac pozornosti |
| + nie až tak hlúpi brankári | - a takto to bude dookola rok za rokom... |

HODNOTENIE:



Dragon Ball: Sparking! ZERO

HLAVNE PRE VERNÝCH FANÚŠIKOV



Občas sa stáva, že človek vyskúša aj veci neznáme. So sériou Dragon Ball sa stretávam celý život (je tu už od 1984, čo je neuveriteľných 40 rokov). Napriek tomu som o to nikdy nezakopol. Evidujem memečka, viem, ako vyzerá Goku a tam to končí. Preto táto recenzia bude očami absolútne nezaujatého človeka. Pokúsím sa to celé zhodnotiť objektívne, ale jedno viem dopredu, fanúšikovia série ma znesú pod čiernu zem...

Ako som povedal, nikdy som nehral žiadny titul z tejto série. Nie je to typ hry, ktorý by som vyhl'adával, a preto som najskôr odmietol recenzovať Dragon Ball: Sparking! ZERO. Avšak po urgenciách od šéfredaktora, že to nemal kto spraviť, som to prijal, aj keď som tušil, aký bič som na seba uplietol. Vždy sa snažím pri recenzovaní odosobniť. Prvých niekoľko minút si človek aj tak na

všetko zvyká a učí sa novým mechanizmom, takže to ide ruka v ruku, ale tu mi to zasa tak nešlo. Nie naučiť sa mechaniky, ale stotožniť sa s hrou samotnou. Nechápate ma zle, neočakávam od hier realitu, zvlášť od bojových, tie sú vždy presným opakom. Samotná príbehová linka však trpí nelogickým postupom. Napríklad, hneď na začiatku ste postavený bojovať proti silnému súperovi, ktorý vás chce zničiť. Vy ho rozbijete „na šalát“, pretože inak sa dej neposunie ďalej. Lenže v ďalšej cut-scéne ste to vy, kto je dotrhnaný „ako noviny“ a váš protivník, ktorý na sebe nemá ani škrabanec, má vaše dieťa v rukách a unáša ho preč. Fakt?

Keď ho doženiete aj so spoločníkom, ktorého ste si vybrali, ten, ktorý vám mal pomôcť, asi niekde papá pukance, nakoľko za celý čas nepohol ani prstom. Len na konci sa ukáže v cut-scéne, aby zožal celú slávu. Vás pri tom

zabije, ale to nevedí, pretože o chvíľu znova žijete, aby ste bojovali proti ďalším zlým protivníkom. To mi nevychádza... No a keď do toho pridáte, že po pol hodine hry stojíte proti jednému z najsilnejších nepriateľov, ktorý len dotykom zničí polovicu životov, k tomu dáva absolútne nefér kombá, mal som chuť vyhodit' ovládač von oknom.

Ako človek, ktorý nehrá dané tituly a je hodený do tohto gulášu, si, samozrejme, pustí príbehovú linku, aby sa trochu oboznámil s postavami, ale je z neho len fackovací panák. Patrím k ľuďom, ktorí sa pomerne rýchlo vedú adaptovať na nové typy hier. Dokonca rád skúšam tituly, ktoré nepatria do mojej komfortnej zóny a veľakrát si tak rozšírim obzory. V tomto prípade by som po hodine hry zrejme pýtal peniaze späť. Ja som ale musel pokračovať v bojoch, tak si povedzme niečo aj o nich.



Prvý nepriateľ vás prevedie aj tutoriálom, ako bojovať. Zatiaľ len základy, epické súboje prídu neskôr. Ak ste zvyknutý na boje z boku, teda 2.5D, ako je napríklad Mortal Kombat, toto je o inom. Boje prebiehajú v 3D režime a drvivú väčšinu času dokonca vo vzduchu, pretože v tomto univerze nevie lietať asi len dom, v ktorom bývate. Nie ste teda obmedzení priestorom. Dáva vám to určitú slobodu, no tiež veľakrát dlho cestujete za protivníkom, ktorého ste odhodili na míle d'aleko. Máte čas pouvažovať o živote a tak. Potom znova začne mela.

Chvíľu potrvá, kým si zvyknete na to, že nepriateľ pred vami zmizne a objaví sa za chrbtom, aby vám dal brutálne kombo, po ktorom skončíte na smetisku dejín. Častokrát vykryjete útok a skôr, ako zatočíte, už stojí vedľa vás a rozdáva facky, znova zmizne a je z druhej strany a pokračuje a podobne. Občas sú strihy tak rýchle, že ani neviete, čo máte vlastne robiť a tak len čakáte, kedy to skončí. Krivka učenia je tak strmá, že ak by 90 % ľudí odradila po niekoľkých minútach, vôbec by som sa nečudoval. Verím, že dlhodobí fanúšikovia budú z toho celého nadšení, ja som však na pochybách,



či to niekomu stojí za to trápenie, zvlášť ak má rodinu a chce si len sadnúť a zabaviť sa. Tu bude lepšia voľba asi nejaký seriál.

Áno, ja viem, že to je veľa kritiky a že všade vo svete získava pomerne dobré hodnotenia, ale niečo vám teraz prezradím. Predtým, ako som sa rozhodol napísať to, čo som napísal, prešiel som si kopy zahraničných portálov a pozrel recenzie aj tam. Hádajte,

na čo som prišiel – každý jeden recenzent mal dlhoročné skúsenosti s touto sériou, či už hier, alebo seriálov. Poznal postavy, dej, jednotlivé útoky. Tým nechcem povedať, že sú zaujatí, ale že presne pre takýchto ľudí bola táto hra stvorená. Ktorí ju vedľa hrať, ktorí poznajú jej lore. Pre nováčika to bude strašný miš-maš, ktorý ho vyfacká.

Recenzia má byť nezaujatá a čo najviac objektívna. Lenže vždy to je len názor jedného človeka, nie skupiny či celého herného sveta. Nebudem si vymýšľať, že ma to bavilo, keď to nebude pravda. Nebudem citovať ľudí, ktorí s hrou mali skvelé skúsenosti a ja som nemal. Po dlhej dobe som narazil na hru, ktorá ma doslova ničila a netešil som sa ani na jednu minútu

hrania. Ja tam vidím to, čo iných baví, len to nie som ja a neviem sa tam ani dostať, aby som tam bol s nimi. Proste to nejde.

Verdikt

Nový Dragon Ball určite osloví verných fanúšikov série. Nájdu tu známe postavy a kopy režimov. Boje sa často opakujú a pre nováčikov sú ťažké, až mátluce. Titul môžem odporučiť len hráčom, ktorí vedia do, čoho idú. Ostatní? Je tu veľké riziko, že budete sklamaní a že nebudete rozumieť, čo a prečo sa na obrazovke deje.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná bojovka
Výrobca: Spike Chunshot
Zapožičal: Cenea

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekné animácie
+ zaujímavé lokality
+ kopa režimov
- nelogické postupy v story mode
- nefér boje v story mode
- opakovateľnosť
- chaotické boje

HODNOTENIE:



reMarkable Paper Pro



Nórsky startup reMarkable, ktorý na trhu pôsobí už desať rokov, sa etabloval ako líder medzi E Ink tabletmi.

Pred rokom som testoval ich druhú generáciu reMarkable 2 zamenú na minimalizmus a potlačanie digitálneho smogu, čím umožňovala používateľom sústrediť sa na prácu bez rušivých

elementov. Tento prístup podporuje kreatívnejší spôsob práce oproti tradičnému ťukaniu na klávesnici. Dnes reMarkable predstavuje nový model Paper Pro, ktorý neohrozuje existenciu reMarkable 2, ale ju dopĺňa. Paper Pro prináša podsvietenie, rýchlejšiu odozvu systému (12 ms) a väčší, takmer 12-palcový displej Canvas Color

s rozlíšením 2160 x 1620 pxl. Tento displej dokáže zobrazit' 20 000 farieb, z ktorých šesť je aktívnych počas interakcie, čo zvyšuje realistický pocit písania a kreslenia. Paper Pro je vybavený výkonným 1,8 GHz procesorom a 2 GB RAM, pričom batéria vydrží až 13 dní. Nové aktívne pero Marker vyžaduje nabíjanie a ponúka lepšiu presnosť. Určený je pre profesionálov ako učítelia, architekti či dizajnéri, ktorí oceňujú kvalitný digitálny papier a kreatívnu slobodu. Cena začína na 649 EUR, vrátane mesačného poplatku za synchronizáciu dokumentov.

Príslušenstvo ako kožené obaly Book Folio a Type Folio s klávesnicou dopĺňa prémiový zážitok. ReMarkable Paper Pro prináša významné vylepšenia bez kompromisu na filozofii značky – filtrovanie digitálneho smogu a podporu kreatívnej práce. Pre tých, ktorí hľadajú sofistikovaný nástroj na digitálne poznámky a kresby, je Paper Pro ideálnou voľbou.

Samsung Galaxy Tab S10 Plus 5G



Samsung Galaxy Tab S10 Plus 5G predstavuje vrcholnú voľbu pre nadšencov Android tabletov, ktorí hľadajú výkon a eleganciu. Tento model, dostupný vo verziách Wi-Fi aj 5G, vyniká tenkým, necelých šiestimi milimetrami hrubým kovovým šasiem s IP68 odolnosťou proti vode a prachu.

Vylepšené rámy a antireflexná obrazovka zabezpečujú lepší zážitok aj na slnku. S 12,4-palcovým AMOLED displejom s QHD rozlíšením 2800 x 1752 px a obnovovacou frekvenciou 120 Hz poskytuje výnimočnú vizuálnu kvalitu. V balení je magnetické pero S Pen, ktoré umožňuje pohodlné písanie a kreslenie,

podporované funkciou Circle to Search pre efektívne vyhľadávanie a úpravy. Tablet je poháňaný čipom MediaTek Dimensity 9300+ s 12 GB RAM, čo zaručuje hladký multitasking a výkon aj pri náročných aplikáciách. Batéria s kapacitou 10 090 mAh vydrží celý deň a podporuje rýchle 45W nabíjanie.

Galaxy Tab S10 Plus 5G je vybavený pokročilými AI funkciami, ktoré zlepšujú prácu s textom a fotografiami. Okrem iného, s režimom DeX pre premenu tabletu na pracovnú plochu počítača. Fotoaparáty s prednými 12Mpx a zadnými 13Mpx snímačmi umožňujú kvalitné skenovanie dokumentov a fotografovanie aj za zlých svetelných podmienok.

Príslušenstvo ako fyzická klávesnica a elegantné obaly rozširujú možnosti využitia tabletu. Samsung Galaxy Tab S10 Plus 5G je ideálnym nástrojom pre kreatívnych profesionálov, študentov aj multitaskerov, ktorí ocenia jeho výkon, flexibilitu a prémiový dizajn.

Nothing Ear (open) – Ear Hook



Slúchadlá Nothing ear (open) prinášajú otvorenú konštrukciu s flexibilným "Ear Hook" dizajnom, ktorý zabezpečuje pohodlné nosenie bez zátkovania uší.

Transparentné plastové telo s fyzickými spínačmi na oboch stranách umožňuje jednoduché ovládanie prehrávania a hovorov. IP54 ochrana zaisťuje odolnosť proti dažďu a potu, čo ich robí ideálnymi pre aktívnych používateľov. Zvuk je dobre vyvážený a ekvalizér v aplikácii NothingX umožňuje detailné nastavenie frekvencií. Batéria vydrží približne osem hodín, s puzdrom poskytujúcim až 28 hodín prehrávania. Slúchadlá sú ľahké a komfortné aj pri dlhšom používaní, hoci puzdro môže byť objemné. Výborne sa hodia pre tých, ktorí preferujú slobodu a pohodlie bez ANC, pričom ponúkajú kvalitný audio zážitok.

Zhiyun Weebill 3S



Zhiyun Weebill 3S je 3-osý kardanový gimbal určený pre stredne ťažké fotoaparáty do 3,2 kg.

S hmotnosťou len cez 1 kg a ergonomickým dizajnom poskytuje komfortné ovládanie aj pri dlhších záberoch. Combo verzia obsahuje vodotesný batoh a rukoväť Sling 2.5, ktorá zjednodušuje dynamické zábery. Robustná konštrukcia z hliníka a gumových úchytovej zabezpečuje odolnosť a pohodlie. Integrované LED svetlo s nastaviteľnou intenzitou a široká kompatibilita s bezrkadlovíčkami robia z Weebill 3S ideálny nástroj pre profesionálov aj nadšencov. Batéria vydrží viac ako 11 hodín a rýchle nabíjanie umožňuje nepretržitú tvorbu. Cenovo dostupný, s cenou okolo 300 EUR, ponúka vynikajúci pomer kvality a funkcií.

Netatmo Smart Door Lock



Netatmo Smart Door Lock prináša pokročilé riešenie pre zabezpečenie domácnosti, ktoré kombinuje technologické inovácie s pohodlím. Tento inteligentný zámok nahrádza tradičné mechanické zámky, čím zvyšuje bezpečnosť a poskytuje moderné funkcie správy vstupu.

V balení nájdete minimalisticky navrhnutý zámok, tri fyzické kľúče s NFC technológiou, montážne príslušenstvo, vrátane Extension Kit pre hrubšie dvere, štyri AAA batérie a jednoduchý návod. Samotný zámok je robustný a elegantný, s matným povrchom odolným proti poškrabaniu a esteticky ladí s rôznymi

typmi dverí. Inštalácia je jednoduchá a väčšinou nevyžaduje odborné zručnosti. Zámok je kompatibilný s väčšinou európskych cylindrických zámkov, avšak môže byť problém pri dverách s prednými krytkami. Proces montáže trvá približne desať minút a je podporený video návodmi dostupnými cez QR kód. Aplikácia Netatmo umožňuje efektívne spravovať prístup pre členov domácnosti a hostí, vytvárať dočasné prístupy a dostávať notifikácie o používaní zámku. Strata kľúča je riešiteľná jednoduchým deaktivovaním cez aplikáciu bez nutnosti výmeny celého zámku. Integrované AI funkcie a možnosť prepojenia s ďalšími smart zariadeniami zvyšujú úroveň bezpečnosti a komfortu.

Netatmo Smart Door Lock je ideálnym riešením pre tých, ktorí hľadajú kombináciu bezpečnosti, elegantného dizajnu a moderných technológií. Je to praktický a estetický doplnok pre každú domácnosť, ktorý zjednodušuje správu vstupu a zvyšuje pocit bezpečia.

Kingston CUDIMM DDR5 pre čipsety Intel radu 800



Spoločnosť Kingston oznámila uvedenie DDR5 modulov Kingston FURY Renegade CUDIMM, ktoré sú kompatibilné s čipovými súpravami nového radu Intel 800 (predtým označované kódovým názvom Arrow Lake).

Organizácia JEDEC pre 6400 MT/s DDR5 nariad'uje, aby boli UDIMM a SODIMM moduly

vybavené ovládačom Client Clock Driver (CKD). Tento komponent slúži na vyrovnávanie a zosilnenie časového signálu z procesoru, čím zlepšuje integritu signálu na module. Na odlíšenie týchto moderných modulov DDR5 od štandardných modulov DDR5 UDIMM a SODIMM ich organizácia JEDEC označila ako CUDIMM a

CSODIMM. Čipsety Intel radu 800 sú prvou platformou, ktorá bude využívať Clock Drivery na moduloch CUDIMM (Clocked Unbuffered Dual Inline Memory Modules).

Moduly Kingston FURY Renegade RGB a non-RGB CUDIMM začínajú na pretaktovanej rýchlosti 8400 MT/s. K dispozícii sú ako samostatné 24 GB moduly alebo v dual channel setoch 48 GB.

Keďže CUDIMM a UDIMM moduly používajú rovnaký 288-pinový konektor, sú Kingston FURY UDIMM s profilmi XMP a EXPO rovnako kompatibilné s MB Intel z radu 800. Avšak odporúčame, aby ste si kompatibilitu potvrdili prostredníctvom QVL (Qualified Vendor List) zoznamu výrobcov základných dosiek alebo pomocou konfiguratoru Kingston Configurator podľa podporovaných rýchlostí a kapacít.

Výhodné kopulovité kamery s plochým čelom a 4K



Nová generácia sieťových kamier radu AXIS M31 je určená pre inštalácie v interiéri aj exteriéri a preto sú ideálne pre video dohl'ad v hoteloch, reštauráciách, v obchode alebo kanceláriách.

Vďaka WDR technológii sa kamery automaticky prispôbia meniacim sa svetelným podmienkam, takže zachytia aj detaily v scénach s príliš tmavými alebo

naopak príliš svetlými oblasťami. Vďaka vstavanému infračervenému prísvitú s technológiou OptimizedIR zvládnu snímať obraz v úplnej tme až do vzdialenosti 20 m. Kamera AXIS M3125-LVE ponúka 2 MPx rozlíšenie, zatiaľ čo modely AXIS M3126-LVE a AXIS M3128-LVE majú rozlíšenie 4 a 8 MPx. Tieto kopuly s plochým čelom je možné ľahko inštalovať na steny, či stropy. Sú diskrétné a dostupné v čiernej alebo bielej farbe. Kamery

obsahujú jednotku na spracovanie hlbokého učenia (DLPU), ktorá umožňuje spúšťať analytické funkcie priamo v kamere, ktorá je koncovým sieťovým zariadením.

Predinštalovanú funkciu AXIS Object Analytics môžete napr. využiť na detekciu, klasifikáciu, sledovanie alebo počítanie objektov, ako sú ľudia alebo vozidlá. DLPU poskytuje cenné metadáta, vďaka ktorým je možné rýchlo, jednoducho a vysoko efektívne vyhľadávať objekty v živom alebo zaznamenanom videu.

Integrované funkcie kybernetickej bezpečnosti pomáhajú zabrániť neoprávnenému prístupu a chrániť systém ako celok. Ide napríklad o službu Axis Edge Vault, ktorá zaisťuje bezpečné ukladanie všetkých kryptografických kľúčov a certifikátov podľa normy FIPS 140-3 Level 3 a zjednoduší autorizáciu v sieti.

Nové kamery radu M31 sú na Slovensku a v Českej republike k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov a partnerov spoločnosti Axis.

Nothing Ear (open) – Ear Hook



Nová desktop klávesnica Logitech ponúka nevšedný štýl, pohodlné písanie, personalizáciu funkcií a aj väčšiu zábavu na pracoviskách moderných profesionálov.

Klávesnica POP Icon Keys personalizuje pracovný priestor vďaka odvážnemu dizajnu a vlastnostiam, ktoré kombinujú štýl s jedinečnou funkčnosťou. Tvarované klávesy POP Icon Keys s nízkym profilom umožňujú presné a tiché písanie. Vďaka

štyrom prispôbitelným akčným tlačidlám Life-Hack a aplikácii Logi Options+ budete šetriť čas a pracovať efektívnejšie. Môžete napríklad ľahko prechádzať z režimu práce do režimu zábavy a jediným stlačením aktivovať sadu funkcií na zvýšenie produktivity, vyvolať obľúbené aplikácie sociálnych médií, hudbu a video alebo spustiť preferované nástroje umelej inteligencie, vrátane Logi AI Prompt Builder. Klávesnica tiež ponúka všetky

bežne používané jednoduché klávesové skratky, napríklad na stlmenie zvuku, emoji alebo snímku obrazovky – všetko sa dá ľahko prispôbiť pomocou Logi Options+. Klávesnica dokáže fungovať s viacerými operačnými systémami a zariadeniami. Umožňuje ľahko ovládať až tri rôzne počítače, telefóny alebo tablety. Výdrž batérie v klávesnici je až 36 mesiacov.

Set POP Icon Combo pridáva ku klávesnici POP Icon Keys myšku POP Mouse, ktorá je vybavená kolieskom SmartWheel na presnú navigáciu a technológiou Silent Touch na potlačenie 90% obvyklého hluku pri kliknutí. Myš POP Mouse je dokonalým doplnkom klávesnice a má dve prispôbitelné akčné tlačidlá. Aj túto kompaktnú myš môžete používať na ovládanie troch zariadení a vďaka výdržu batérie s ňou pracovať až 24 mesiacov.

Klávesnica POP Icon Keys bude v SR dostupná u vybraných partnerov (Alza, Nay a Smarty) vo farebných verziách ružová/kremová, oranžová/kremová, grafitová/zelená, lila/kremová a grafitová/kremová za odporúčanú cenu 59,99€, myš POP Mouse za 29,99€. Combo POP Icon Keys s myšou sa predáva exkluzívne na Alze za 79,99€.

Kamery jednoduchšie aj v cloude



Spoločnosť Axis Communications predstavila dve novinky v rámci ekosystému AXIS Camera Station: novú softvér na správu videa AXIS Camera Station Edge a cloudové úložisko AXIS Camera Station Cloud Storage.

ACS Edge je softvér na správu videa (VMS), ktorý umožňuje spravovať systém pokročilým spôsobom priamo

v kamere, čím odpadá potreba externých serverov alebo cloudu. To nielenže zvyšuje rýchlosť (spracovanie prebieha v kamere), ale aj znižuje potrebu výpočtového výkonu sieťovej infraštruktúry, čo vedie k nižším prevádzkovým nákladom aj nákladom na priebežnú údržbu. ACS Edge tiež bezproblémovo integruje koncové zariadenia Axis s cloudovými službami.

Nasadenie je jednoduché a vyžaduje len kameru Axis s SD kartou alebo rekordér radu Axis S30.

V prípade AXIS Camera Station Cloud Storage ide o plne spravovanú zabezpečenú cloudovú službu dostupnú prostredníctvom predplatenej licencie. Služba ponúka dlhodobé uloženie videa a zabezpečuje, že je záznam dostupný bez ohľadu na fyzické umiestnenie hardvéru. Toto riešenie je jednoduché a bezpečné pre podniky, najmä keď uvažíme ochranu kritických video dát aj v prípade zlyhania alebo fyzického poškodenia hardvéru.

Spracované záznamy je možné automaticky prenášať z kamier do cloudu, čo eliminuje nákladné lokálne úložisko a zároveň ponúka flexibilnejší prístup k videu. Služba poskytuje 30-dennú dobu uloženia videa v rozlíšení 720p, takže je ideálna pre podniky so širokou regionálnou sieťou pobočiek a s centralizovanou podporou.

Govee RGBIC TV Light Bars

NIELEN PRE HRÁČOV



Osveta produktov od značky Govee pokračuje a v aktuálnom článku si povieme niečo viac o produkte s názvom RGBIC Gaming Light Bars. Jeho zacielenie je, zo všetkých tých RGB svetiel, ktoré som doteraz testoval, suverénne najkomplexnejšie. Akokoľvek vás totižto samotný názov tohto ambientného podsvietenia môže zvädzať k predstave, že ide vyslovene o zariadenie určené na vytvorenie správnej hernej kulisy, tak v skutočnosti je možné nájsť mu uplatnenie kdekoľvek v kancelárii okolo pracovného monitora alebo za televízorom, ktorý však nemusí byť nutne pripojený k žiadnej konzole.

Než vám začnem podávať jednotlivé funkcie dvoch testovaných lúčov, tak by som rád vyzdvihol celkovú precíznosť balenia. Govee RGBIC Gaming Light Bars sú sotva stoeurové LED svietidlá, podporujúce

šestnásť miliónov farieb, ktoré vám prídu v krásne usporiadaných krabičkách. Využitie voľného miesta v dizajnovane pekne spracovanej krabici je tak vysoké, že by z toho nevedel ekologický aktivista zaplesal. Tentokrát som musel počas skladania použiť dokonca aj skrutkovač (nebojte, je súčasťou celej tejto krabičkovej diéty), avšak verím, že tých šiest skrutiek, ktoré spájajú svetelné panely s kovovými stojanmi, zvládne zakrútiť aj Majster Tim, bez toho, aby to vo výsledku dopadlo nejakou katastrofou. Na samotných krabičkách je ostatne krásne znázornený postup. Akonáhle budete mať svetlá zmontované, pomocou napájacej kábeláže ich umiestnite do priestoru tak, aby sa výstupné svetlo opieralo o stenu. Je na vás, či chcete panely skryť priamo za veľkú TV, alebo ich vytiahnuť po stranách monitora, či dokonca umiestniť výrazne mimo zobrazovacej techniky. Káble sú

dostatočne dlhé na to, aby ste s nimi mohli rôznorodo manipulovať a jediné, čo musíte dodržať, je zapojenie do elektrickej siete a prepojenie s fyzickým ovládačom.

Jednoduchá inštalácia, široké možnosti

Kľúčovým prvkom je práve vyššie spomínaný ovládač. Pomocou neho si viete, nezávisle na aplikácii v mobile, nastavovať intenzitu svietenia oboch panelov, zapínať a vypínať celý systém, meniť akcent farebnej schémy a aktivovať vstavaný mikrofón - snímaním okolitých zvukov dokážu lampy RGBIC Gaming Light Bars reagovať na intenzitu audia a vytvoriť tak pomerne dobre fungujúcu diskotékovú kulisu. Funkcia transformácie zvuku do efektov blikania je už bežnou výbavou aj v lacnejších paneloch od identického výrobcu. Softvérovú správu, tak ako to bolo aj pri ostatných Govee



zariadeniach, má opäť pod palcom aplikácia s názvom Govee Home. Nájete ju v rámci obchodov Google Play a iOS Store, s tým, že je samozrejme bezplatná. Akonáhle si vytvoríte konto, ak ho ešte nemáte, spárujete do siete zapojené RGBIC Gaming Light Bars pomocou dvoch klikov. Systém vám umožňuje hardvér regulovať na diaľku cez lokálnu Wi-Fi, alebo prípadne cez Bluetooth na krátku vzdialenosť. Softvér ostáva aj naďalej plne bez lokalizácie, avšak, ako som spomínal už pri minulých recenziách Govee svetiel, tak jeho rozhranie je intuitívne a aj keby ste nevedeli po anglicky ani ceknúť, tak štýlom pokus-omyl zistíte všetko podstatné. Pre mňa osobne bolo jednoduché svetlá začleniť do svojej už bohatej Govee domácnosti a opäť ich previazať jednou súvislou ambientnou linkou, ktorá je na začiatku reťazca napojená na kameru TV Backlight 3 Lite. Zadefinovanie časovej osi funkčnosti jednotlivých Govee zariadení je potom už samozrejmosťou.

Svetlá Govee RGBIC Gaming Light Bars v rámci interaktívnej kultúry spolupracujú s Razer Chroma RGB a v prípade prepojenia s laptopom alebo desktopom, dokážete, konkrétne vďaka softvéru Govee Desktop, ovládať všetko priamo cez počítač. Užívateľ má v základe viac než šesťdesiat scénických režimov svietenia a mal by si tak nájsť ideál pre svoje obľúbené hry, každopádne, mne osobne aj tak najviac učarovala decentná kulisa, ktorá nemá chuť vyvolávať akútny epileptický záchvat.

V tejto súvislosti si uvedomujem, že primárne využitie pre testovanú vzorku aj tak ostane hlavne v rámci televíznej techniky v obývačkách, do ktorých je zariadenie, okrem iného aj vďaka príkonu 24 W a už spomínanej podpore 16 miliónov farieb, určené predovšetkým. Intenzita osvetlenia v rozmedzí jedného až sto percent v kombinácii s faktom, že už jedna lampa je schopná zobraziť súčasne päťdesiatšesť

farieb, to je recept na pôvabnú kulisu ku každej televíznej zábave, ktorú doma s obľubou pravidelne praktikujete.

Výrobca síce v odporúčaní inštalácie spomína rozmery displeja od dvadsaťštyri do tridsaťdva palcov, avšak keďže sú obe lampy dostatočne veľké a dokážu vyvinúť extrémne vysoký stupeň svietivosti, ich umiestnením za alebo po boku oveľa väčších televízorov neurobíte rozhodne žiadnu chybu.

Aj pre väčšie miestnosti

Po mesiaci testovania Govee RGBIC Gaming Light Bars som nenašiel, tak ako aj pri starších svetlách identického výrobcu, na čo i len jednu prekážku a dôvod, prečo vám nákup tohto cenovo dostupného a dizajnovo decentného ambientného osvetlenia neodporúčam. Nech už to pre vás bude premiéra, alebo si kúpou doplníte pomaly sa rozrastajúcu zbierku tohto špecifického druhu hardvéru, v oboch prípadoch nebudete ľutovať.

Verdikt

Výkonné a spolačlivé ambientné osvetlenie s presahom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita spracovania
- + Možnosti aplikácie
- + Aj do veľkých miestností
- + Výkon
- Nič

HODNOTENIE:



Gigabyte M27QA ICE

SVETLO V MORI TMY



OLED či LCD? Širokouhlý či s vysokou obnovovacou frekvenciou? Kompaktný či konkurujúci rozmermi televízorom? Väčšina hráčov či používateľov si monitory vyberá najmä podľa hardvérových parametrov a ceny. Čo však robiť, keď by ste sa chceli držať nielen dobrých parametrov, ale aj zladať svoju zostavu do svetlejších odtieňov? Na trhu je tona počítačových komponentov ako skriniek, zdrojov, grafických kariet či matičných dosiek v bielej farbe, ale bielych monitorov už toľko nie. Spoločnosť Gigabyte sa rozhodla túto skutočnosť aspoň trochu napraviť, a preto do svojho portfólia zaradili aj novinky s menom Gigabyte M27QA ICE.

Monitor Gigabyte M27QA ICE je odpoveďou na dopyt po moderných, esteticky prítlačlivých a výkonných zariadeniach, ktoré oslovia hardcore hráčov aj bežných používateľov túžiacich po niečom inom ako

čiernom alebo striebornom kvádri. Viac sa samozrejme dozviete v riadkoch nižšie.

Obal a jeho obsah

Prvá vec, ktorá na Gigabyte M27QA ICE okamžite upúta pozornosť, je už spomínané biele prevedenie. V čase, keď stále drvivá väčšina monitorov na trhu siaha po tmavších farbách, tento biely model prináša svieži, čistý vzhľad, ktorý skvele doplní ako moderné pracovné priestory, tak aj herné zostavy. Biely povrch monitora pôsobí kvalitne a dodáva monitoru luxusný dojem.

Vcelku minimalistický dizajn sa výborne hodí do svetlejších interiérov, ale aj pri mojom testovaní mierne rozbil nudu tmavších farieb, ktorými sa normálne obklopujem a fungoval ako samostatný vizuálny prvok. V balení sa nachádza okrem monitoru, stojanu a podstavca, ktoré je

na displej možné pripojiť bez použitia nástrojov, aj všetko potrebné príslušenstvo vrátane externého napájacieho zdroja, HDMI a DisplayPort káblov.

Stojan monitora je pevný, ponúka široké možnosti nastavenia výšky, náklonu a otočenia. Monitor sa môže aj natáčať do vertikálnej polohy, čo ocenia najmä používatelia, ktorí potrebujú pracovať s dlhými textami alebo programátori.

Základné parametre a ergonómia

Po stránke ergonómie ponúka Gigabyte M27QA ICE 130 mm výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až $+20^{\circ}$, no zamrzí možnosť otáčať obrazovku na stojato, čo je pri 27 palcových monitoroch vcelku štandardom. Po stránke pripojiteľnosti sa na spodnej strane nachádza audio 3.5 mm jack pre

slúchadlá, dvojica HDMI 2.0 portov a jeden Displayport 1.4. Poteší tiež hrubý USB 3.2 konektor na prepojenie s počítačom a USB hub s dvoma USB 3.2 portami a jedným USB-C schopným napájať až 10W. USB Hub na monitore je ďalším pozitívom hlavne kvôli podpore KVM funkcionality, keď periférie pripojené cez monitor môžu obsluhovať nielen počítače pripojené cez HDMI/DisplayPort, ale aj zariadenia ako notebooky či tablety pripojené cez spomínaný USB-C port.

Vďaka prepojeniu s počítačom je tiež možné nielen aktualizovať firmvér monitoru, ale aj nastavovať jeho vzhľad či vlastnosti priamo z počítača cez aplikáciu OSD Sidekick ukrytú v programe Gigabyte Control Center. Samozrejme, kto nechce riešiť ďalší softvér na počítači, využije aj praktický joystick umiestnený v pravej spodnej časti monitoru a menu nastavení priamo v monitore je stále prehľadné a používateľsky prívetivé. Nad joystickom sa nachádza aj tlačidlo KVM na prepínanie vstupov.

Obraz a výkon

Gigabyte M27QA Ice ponúka 27-palcový IPS panel s rozlíšením 2560 x 1440 (QHD), čo je ideálna kombinácia pre hranie hier aj produktívnu prácu. Vďaka technológii IPS monitor poskytuje živé farby a široké



pozorovacie uhly, čo ho robí skvelým na multimediálnu tvorbu či hranie hier.

Obnovovacia frekvencia je oproti starším modelom zvýšená až na 180 Hz, a to zabezpečí plynulý obraz aj pri tých najrýchlejších akčných scénach, čo definitívne ocenia hráči FPS hier. K tomu sa pridáva podpora technológie Adaptive-Sync, ktorá eliminuje trhanie obrazu. Hoci nejde o OLED panel, farby na monitore sú prirodzené a kontrast je vynikajúci, pričom čierna farba je dostatočne hlboká. To ocenia nielen hráči, ale aj milovníci filmov.

Herné funkcie a odozva

Ako herný monitor, M27QA Ice poskytuje viacero funkcií, ktoré zlepšujú celkový zážitok. Spomedzi nich vyniká Game Assist, ktorý umožňuje zapnúť si na obrazovke napríklad zameriavací kríž alebo stopky, čo môže byť užitočné pri presných zásahoch v hrách.

Monitor má tiež nízku odozvu na úrovni 1 ms (MPRT), čo zaručuje rýchlu reakciu na akcie hráča a minimalizuje rozmazanie pri rýchlych pohyboch. Podpora HDR Ready zvyšuje dynamický rozsah a umožňuje lepšie vnímanie svetla a tieňov v hrách, hoci je treba poznamenať, že ide o základnú úroveň HDR.

Zhrnutie

Gigabyte M27QA Ice je monitor, ktorý kombinuje skvelý výkon s estetickým dizajnom. Jeho biele prevedenie je príjemným osviežením na trhu a s obstojnou kvalitou obrazu, vysokou obnovovacou frekvenciou a množstvom herných funkcií je silným kandidátom ako pre hráčov, tak aj kreatívnych profesionálov. Jeho cena nad 300 eur síce obsahuje vysokohorskú prídržku za biele prevedenie, no je stále konkurencieschopný oproti bielym kúskom od iných spoločností.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčač: Gigabyte
Cena s DPH: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

- + AMD FreeSync Pro kompatibilný s G-Syncom
- + 180 Hz obnovovacia frekvencia
- Vyššia cena
- Iba 10W napájanie cez USB-C

HODNOTENIE:



Keychron Lemokey L1

ŤAŽKO SA VRACIA Z RAJA



Pred časom som vás, našich verných čitateľov, zoznámil s mesiašom mechanických klávesníc, spoločnosťou Keychron. Áno, v rámci recenzie na ich ultimátnu klaviatúru s názvom Q6 PRO som neváhal siahnuť do talónu metafor, ostatne s tým problém nemám nikdy, aby som z neho vylovil až takto silné prirovnanie. Verím, že ak ste samotný text toho času dočítali až do konca, dokázal som pred vami predostrieť dostatok dôkazov na obhájenie nielen vlastných tvrdení, ale aj celkových kvalít testovanej vzorky. A ak si dobre spomínate, formou bonusu som predznamenal plánované pokračovanie v zmysle overovania kvalít ďalšieho hardvéru nesúceho označenie Keychron. Konkrétnym výsledkom je nasledujúci text, ktorý vznikol po viac než mesiaci testovania modelu Lemokey L1, ďalšej plne kovovej mechanickej klávesnice s otvoreným softvérom, ktorá tentokrát cieľ výhradne na milovníkov sedemdesiatpäť percentného rozloženia spínačov.

Neviem, možno som chcel, aby ma tentokrát špecialisti z firmy Keychron vlastne sklamali, pretože si nemyslím, že je voči ich konkurencii vhodné predávať v rámci prémiových klávesníc kvalitatívne takto suverénne náradie.

Ja osobne pôsobím ako technologický redaktor na lokálnej scéne naplno už viac než desať rokov a za ten čas som mal možnosť komplexne zhodnotiť hardvér od výmyslu sveta, vrátane bohatej ponuky koncepčne rôznorodých klávesníc. Keby ste sa teraz retrospektívne pozreli na moje články, zoradili ich chronologicky na základe udelenia absolútnych známkov a do toho ešte vypichli, čo i len malé negatíva, na špičke rebríčka by bolo len málo suverénov.

Spomínali by sa tam v prvom rade továrne ako Logitech a ROG, kde špeciálne herná divízia spoločnosti ASUS posledné dva roky kvalitatívne vyložene tvrdí muziku a skutočným

herným nadšencom ponúka istú formu dokonalosti. Po dvoch posledných testoch klávesníc od Keychronu však musím na rovnaký, ak nie o pár milimetrov vyšší piedestál, vytiahnuť práve mladú čínsku značku začínajúcu na písmeno K.

V istom smere to nie je voči ASUSu úplne kôšer, keďže na rozdiel od nich sa Keychron sústreďuje cielene len na segment mechanických klávesníc a tomu podriadiť svoj biznis od začiatku až do konca, avšak ja som tu od toho, aby som testovaním odhalil chyby, vyzdvihoval negatíva a nezabúdal, ak to cena dovolí, porovnávať - to bez akýchkoľvek sympatií voči tej alebo onej značke.

Pod takýmto nastavením nemôžem inak, než opäť raz začať jasným absolútorium a ešte než vôbec začnem vymenovávať prednosti Lemokey L1, označiť ju za jenu z najkvalitnejších 75% klaviatúr, aké som kedy mal možnosť recenzovať.



Unikátny dizajn a chuť kovu na jazyku

To, čo je v prípade tohto hardvéru očividné, je dizajn a pri prvom dotyku aj vnímanie použitých materiálov. Strojcovia vybrúsili rám Lemokey L1 z hliníku (6030) a pomocou viac než dvadsiatky špeciálnych obrábacích úkonov následne docielili, že vám na stole pristane takmer dva kilogramy vážiaci diamant. Očarí vás opieskovaný povrch odolný voči zbieraniu škrabancov, ostro rezané kontúry a už spomínaný vizuál pripomínajúci industrializáciu s istým nádychom filmového sci-fi retra. Nazerat' na Lemokey L1 z ľavej strany vo vás vyvolá úplne inú zmes pocitov než z tej opačnej, a ak sa budeme rozprávať o multimediálnej lište umiestnenej po vašej ľavej ruke, tá z boku vyzerá ako súčiastka z vesmírneho raketoplánu. Dominanciu tu konkrétne preberá obrovské mechanické koliesko so sekvenčným pohybom, ktoré ladne prechádza do proporčne rovnako výrazného spínaču. Funkciou tohto okázalého výstupku je prepínanie režimov párovania klávesnice, kde mimo Bluetooth voľby (tri zariadenia súčasne) máte možnosť



aktivovať klasický a extrémne malý USB-A dongle (2,4 GHz pripojenie s frekvenciou 1000 Hz) alebo ostať pri káblom pripojení.

Musím povedať, že zámerne zvolená tuhosť odporu, aký predmetný prepínač kladie, vyvoláva počas interakcie s ním jedinečnú zmes pocitov. Opäť si pomôžem analógiou a tentokrát vás, aspoň takto pomocou písmeniek, posadím do kokpitu ikonického

raketoplánu Starbug 1 z kultového seriálu Red Dwarf. Niečo také by sa ako kulisa v tejto, aj mnou, milovanej šou určite uplatnilo. Samotné koliesko si viete pomocou softvéru pochopiteľne upraviť do akejkoľvek príkazovej podoby a ja som si ho okamžite prepil na rolovanie webových stránok. Pre dotvorenie spodobnenia s filmovou kultúrou tu máme štvoricu vizuálne neoznačených spínačov, ktorá sa tiahne od rollera zvisle smerom dole, a ktorá vyzerá ako zo záchodovej scény bondovky Zlaté Oko.

Keďže je telo Lemokey L1 kompletne kovové, tá neštandardne vysoká váha dokáže aj vďaka pogumovaným nožičkám udržať klávesnicu pevne na mieste, nech už ju položíte kamkoľvek na rovný povrch.



Výrobca pod hornú platňu vložil hneď dvojité tesnenie, čo v kombinácii s plne premazanými spínačmi (testovaná vzorka mala konkrétne Cherry MX2A) vytvára počas práce s klávesnicou takmer úplné ticho.

Apropo, keď už spomínam práve spínače, tak určite je na mieste uviesť aj detaily v rámci ich výmeny. Jedná sa o hot-swap systém, kedy je vám v rámci konektivity troch alebo piatich kolíkov umožnené voliť akékoľvek iné, či už od značky Keychron alebo inej firmy. V balení Lemokey L1 sa pre realizáciu takejto výmeny nachádza všetko potrebné náradie a dokonca aj hromada náhradných súčiastok. Proces výmeny je maximálne jednoduchý a skúsenejšie končeky prstov ju zvládnu dokonca aj bez akéhokoľvek náradia. Musím povedať, že pocit z písania a hrania na premazaných Cherry spínačoch s hladkými PBT krytkami je neuveriteľne vláčny a jemný. Je to ako keby ste zabárali končeky prstov do medu a už od prvého úderu si boli maximálne istý, že v zmysle interakcie dostanete bezchybnú odozvu. Súčasťou spínačov je v dolnej hrane aj LED dióda prezentujúca, pre mnohých, toľko potrebnú RGB kulisu. V základe je možné, bez akéhokoľvek nastavenia,



prepínať medzi viac ako dvadsiatkou efektov, avšak akonáhle budete túžiť po komplexnejšej forme podsvietenia, nie je nič jednoduchšie. Stačí len aktivovať webové rozhranie otvoreného softvéru QMK/VIA.

QMK je systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému si dokážete svojvoľne realizovať update zariadenia, priradiť makrá a robiť sériu iných užívateľských regulácií.

Naproti tomu systém VIA, fungujúci priamo na vašom webovom prehliadači, sa stará o to, aby všetky tie QMK zásahy boli zrealizované expresne rýchlo. Užívateľ má možnosť premapovať akýkoľvek spínač na klávesnici a vďaka graficky prístupnému rozhraniu samotného programu to zvládane aj úplný začiatočník. Proces funguje cez macOS, Windows alebo Linux.

Klávesnicu poháňa čip ARM s 256K Flash

Dúfam, že to z vyššie posadeného textu nejako vyplynulo samé, každopádne ak nie, tak to pre istotu zopakujem: Lemokey L1 je modulárny kus hardvéru, kde zásah do jeho schémy nestojí a nepadá len na výmene spínačov. Užívatelia si môžu okrem nich meniť stabilizátory uchytené skrutkami o hlavnú dosku a opäť nie je nutné, aby išlo o výrobok firmy Keychron. Po kompletnom rozobratí šasi sa viete v poslednej vrstve dostať dokonca aj k batérii. Jej kapacita je 4 000 mAh. Pri BT párovaní vás baterka dokáže pri vypnutom podsvietení podržať viac ako dvesto hodín. V prípade, ak by ste si potrpeli na RGB diskotéku, onen údaj sa skrúti na polovicu. Ja som s cieľom dosiahnutia, čo najnižšej latencie (pod 2 ms) a počas pripojenia

prostredníctvom 2,4 GHz nameral tri dni plného chodu s RGB efektom, a naopak viac než šesť dní bez svetielkovania. Všetko sú to údaje, s ktorými sa dá voči konkurencii pracovať vo viac ako pozitívnej rovine.

Vo viac ako pozitívnej rovine, čo ste si už museli na sto percent všimnúť, sa niesla aj celá táto práve sa končiaci recenzia. Spoločnosť Keychron po nej ostáva jasným víťazom akéhokoľvek komplexného porovnávania mechanických klávesníc rôznych veľkostí, keďže k danej téme prístupuje s jasným cieľom: poskytnúť záujemcom o prémiové klaviatúry luxus hodný vystavovania na obdiv. Ich Lemokey L1 je vo všetkých ohľadoch technicky spoľahlivým umeleckým dielom a komu neprekáža očakávaná vyššia váha, ba naopak, kto ju vyžaduje, bude s investíciou do nej maximálne spokojný.

Verdikt

Dokonalá 75% mechanická klávesnica s presahom do umeleckej sféry.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron Cena s DPH: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukčné spracovanie
+ QMK/VIA
+ Modulárnosť
+ Batéria
- Nič

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

Govee Gaming Light Strip G1

RGB PRE KAŽDÚ SITUÁCIU



Náš pomaly sa rozbiehajúci seriál testovania inteligentných svetiel od spoločnosti Govee pokračuje a v nasledujúcom texte si povieme viac ohľadom produktu Gaming Light Strip G1. Dôvodom tejto postupnej prezentácie jednej a tej istej firmy je jej samotný vstup na lokálny trh. Keďže je Govee už dlhodobo vnímaný ako popredný inovátor osvetlenia pre inteligentnú domácnosť, určite je na mieste si tento status patrične overiť. Predchádzajúce recenzie som venoval produktom zameraným na ambientné osvetlenie pripojené ku klasickým televízorom, avšak, tentokrát bude reč o akomsi štartovnom pásiku určenom pre herné monitory. Oplatí sa investovať do niečoho takého? Je zmena výrazu svetla premietaného za akoukoľvek obrazovkou dostatočným lákadlom pre široké masy alebo sa jedná o hardvér vyložené určený pre milovníkov epilepsiu vyvolávajúcich

diskoték? Na tieto, ale aj ďalšie otázky sa vám pokúsím teraz dať čo najrelevantnejšiu odpoveď s tým, že ich základom sa stane moje niekoľkotýždňové používanie produktov vyššie spomínanej firmy.

Keď mi dorazil balíček Govee produktov na testy, ešte než som ho slávnostne rozbalil, podvedome som tak nejako tušil, že tam musí byť LED pásik určený pre monitory. Ono tušenie však v sebe nieslo istú dávku skepsy, keďže súčasne som vedel, že nech už tam dajú akúkoľvek univerzálnu veľkosť niečoho takéhoto, nikdy s tým nedokážem obohnat' svoj pracovný monitor. V kancelárii totižto používam 49-palcovú veľrybiu plutvu (Samsung Odyssey) a tá jednoducho poradne nezapadá do odporúčaných tabuliek pásiku G1 od Govee. Tak či onak, nenechal som sa týmto faktom odradiť a rozhodol som sa, že testovanú vzorku na zadnú stranu svojho pracovného monitora

predsa len nainštalujem a uvidím, ako to nakoniec vypáli v spolupráci so stenou.

Govee má v rámci veľkostných rozdielov v predaji dve verzie Light Strip G1. Jedna uspokojí majiteľov vyložené malých obrazoviek (24 až 26 palcov) a druhá cieľ naopak na monitory vo veľkosti 27 až 34 palcov. Pôvodnú skepsu z toho, že po nainštalovaní niečo takého, špeciálne na 49-palcové zakrivené šasi, obratom vystriedal úsmev na mojej tvári. Pomohol už spomínaný fakt ohľadom bielej steny v blízkosti zadnej časti monitora, ale rovnako tak aj intenzita svietenia samotného pásiku, ktorá je, tak ako pri Govee TV Backlight 3 Lite, jednoducho ohromujúca.

Ešte než sa vôbec začneme rozprávať o vizuálnej prezentácii testovanej jednotky, určite je treba uviesť stupeň náročnosti jej inštalácie. Obsahom balenia je samotný



LED pásik nakrútený do plastovej konzoly, adaptér pre zapojenie do siete, ovládací mechanizmus s 3 fyzickými tlačidlami a svorky pre dodatočné uchytenie pásiku a rohov káblu.

Zvládnete to

Nalepenie pásiku tak, aby približne kopíroval zadnú hranu vášho monitoru, je otázka minúty. Odporúčam vám si pred inštaláciou pásik prirovnať, aby ste zhruba vedeli, kde je ideálne začať a skončiť, a následne už len strhnete červenú pásku chrániacu vrstvu lepidla a pomalým pritláčaním kopírujete tvar monitora. Čím tesnejší roh budete mať, o to viac prechodového káblu vám v ňom ostane trčať. Nemusíte sa však báť, spomínané svorky v balení sa postarajú o jeho pritlačenie k šasi a je ich tu dostatok na to, aby ste nimi poistili aj konce samotného pásiku.

Pred nalepením sa ešte odporúča utrieť povrch monitora handričkou napustenou alkoholom a hádajte čo – áno, aj tá je prítomná v balení. V strede prepájacieho káblu sa nachádza ovládací aparát, ktorý má rovnako svoju zadnú plochu opatrenú lepidlom a ak chcete, môžete ho pripevniť, napríklad niekam ku spodku stola, čo bol môj prípad. Akonáhle máte inštaláciu za sebou, stačí celé zariadenie zapojiť do siete a prostredníctvom tej istej aplikácie Govee, o akej som písal už v minulých testoch, celú diskotéku spustiť.

Komunikácia medzi aplikáciou a pásikom prebieha prostredníctvom Bluetooth, no pre potreby stiahnutia nových aktualizácií vás softvér vyzve na pripojenie k vašej Wi-Fi sieti. Aplikácia Govee Home okrem toho, že združuje komplet hardvér uvedeného výrobcu, súčasne ponúka širokú ponuku

nastavení efektov svietenia. Užívateľ si môže prepínať medzi herným, hudbným alebo filmovým režimom. K dispozícii má viac než sto modusov ambientného podsvietenia, ďalšie neustále pribúdajú a samotná RGB schéma je, ako inak, ohraničená číslom 16 miliónov. Toto všetko sú fakty, ktoré vás v praxi aj tak nebudú extra zaujímať, keďže si pôjdete po tom druhu diskotéky, ktorý je blízky vášmu srdcu.

Týmto sa dostávame k úvodu recenzie a mnou položeným otázkam. Nie, skutočne nie je takto koncipovaný hardvér určený výhradne len pre úzku sortu konzumentov. Ja sám sa nepovažujem za milovníka rumunských kolotočov a napriek tomu viem Govee Gaming Light Strip G1 doceniť rôznym spôsobom. Môžem si regulovať intenzitu svietivosti od jedného percenta do sto a neprepalovať tak saturáciu celej pracovne. Pomocou app viem zvoliť modus svietenia pre každodennú náladu, či už testujem hry, pozerám YouTube alebo píšem takýto text. Práve počas tvorby tejto recenzie som si nechal na pozadí, zatiaľ čo vonku zúrila búrka, jemne pulzovať prirodzené svetlo v kaskádovej podobe. Ak by som chcel ísť ešte ďalej, mohol by som si súčasne nechať zobrazit' viac než 50 rôznorodých farieb podľa výberu a nechať ich svietit' 50-tisíc hodín v kuse (takto výrobca ohraničuje životnosť pásiku). Možnosť seberealizácie je tu neúrekom a verím, že aj ten najzarýtejší odporca RGB svetiel by po skúsenosti s G1 nakoniec obrátil svoj názor a nájde si tu svoje.

Pásik pri moduse hudby dokáže transformovať okolité ruchy do pulzujúcich svetelných efektov, čo realizuje pomocou mikrofónu nainštalovaného v už spomínanom module ovládania. Je tu však možnosť danú funkciu posunúť

na vyššiu úroveň tým, že v app prepnete na snímanie zvuku cez mikrofón umiestnený priamo v mobile – počas menšej firemnej párty tak razom začne váš monitor tancovať spolu so stenou.

Majiteľov produktov značky Razer vybavených RGB podsvietením určite poteší kompatibilita so systémom Razer Chroma, ktorú som však osobne nemal ako v praxi overiť. Jedinú testovanú vzorku tejto značky, čo sa tu za posledné roky objavila, reprezentuje ich headset bez akéhokol'vek svetielka a všetky ostatné sa pokazili.

Teraz priamo na margo herných funkcií, ktoré sú, ako už názov napovedá, jasnou súčasťou G1. Po spárovaní s aplikáciou Govee Desktop, ktorá je zameraná na ovládanie svietenia priamo cez váš počítač, viete sprístupniť synchronizáciu efektov s vašimi videohrami. Zrkadlenie jednotlivých prechodov svetelných prvkov v hre funguje prekvapivo výborne a ak to pre vás už z princípu nebude rušivé, pri špecifických konceptoch to dokáže ešte znásobiť dojem zo samotnej hry. Govee Gaming Light Strip G1 tak vo výsledku ponúka maximálne živú paletu farieb s prenosom na stenu za monitorom a to pri akejkol'vek príležitosti. Dokonca aj keď monitor o kúsok odtiahnete, onen výrazný efekt to vďaka silnému rozptylu nijako zásadne nedegraduje.

Ekosystém Govee smart svetiel dnes zahŕňa širokú škálu produktov a akonáhle ich budete vo svojej domácnosti vlastniť viacej, distribúcia jedného a toho istého svetla medzi všetky zariadenia súčasne je už len otázkou niekoľkých klikov. To sa však asi pozeráme ďaleko do budúcnosti. Pre väčšinu z vás je práve zoznamovanie sa s niečím ako Gaming Light Strip G1 skôr tým prvým krokom. Ak sa ho však rozhodnete dotiahnuť do konca, môže to byť krok tým správnym smerom či už k obohateniu dizajnu vášho domu alebo kancelárie.

Verdikt

Cenovo dostupná vstupenka do sveta kvalitného ambientného podsvietenia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Jednoduchá inštalácia
- + Široká škála efektov
- + Herný modus
- + Intenzita svietenia
- Nič

HODNOTENIE:



Niceboy HIVE Pins 3

SPOMIENKY



Nedávno som sedel vo svojom rodnom dome, ktorý sme spolu s manželkou podrobili obsiahlej rekonštrukcii a pomocou starých fotografií som spomínal na to, ako to tam v minulosti, kde som vyrastal, vyzeralo. Je to zvláštny pocit sedieť prakticky na tom istom mieste s fotografiou v ruke, pričom celuloidový papierik zachytáva moju detskú verziu, hoci už v realite mám dávno tesne pred svojou štvrtou dekadou života. Hrabanie v spomienkach s pohárikom kvalitného alkoholu je pre mňa vždy neopakovateľným zážitkom a vždy si pri takomto procese dokážem spomenúť na špecifickú situáciu zo svojich detských čias, ktorá je pre mňa ekvivalentom hrejivej deky - samozrejme, kredit treba pripísať aj tomu chl'astu. A čože som to pri tej nedávnej retrospektíve vo vlastnej minulosti našiel? Fotografiu, kde sedím na gauči vo vyt'ahanej teplákovvej súprave, na ušiach mám slúchadlá, v ruke walkman a myslím

si, že som na koncerte nejakej rokovej kapely. Zmrazená spomienka sa akoby mávnutím čarovného prútika roztopila a ja som si dokázal vybaviť presne ten konkrétny moment z fotky a zaradiť ho do patričného kontextu. Začal som sa smiať, mysliac na tú nekonečnú hromadu krabičiek od dnešných moderných slúchadiel, ktoré mi v pravidelnom tempe prechádzajú ušami. Život je často jedna veľká tragikomédia, ktorú si paradoxne tak radi a neraz až priam obsesívne konzervujeme všetkými dostupnými spôsobmi. Vlastne aj tento text sa v budúcnosti môže stať súčasťou akejsi virtuálnej časovej schránky, ktorá splní svoj účel v rámci sondy do kvality súčasnej audiotechniky. V nasledujúcich riadkoch sa totižto budeme rozprávať o kvalite cenovo dostupných ANC slúchadiel od českej firmy Niceboy, ktoré by v tej záplave zahraničnej konkurencie mohli nanešťastie zapadnúť.

Dobre, teraz keď som vás zbral na krátky výlet do môjho pohnutého detstva, môžeme prejsť ku opisu samotného produktu. Český Niceboy sa za posledné roky naplno transformoval do pozície plnohodnotného výrobcu rôznorodej elektroniky, a preto dnes od nich môžete zakúpiť takmer kompletnú škálu nositeľnej elektroniky, vrátane štipľavých slúchadiel.

Tretia generácia prichádza so silným PR t'ahákom a už vyššie spomínanou funkciou aktívneho potlačania hluku (ANC), ktorej zdatne sekunduje cenovka zrazená pod magickú hranicu päťdesiat eur. Podobné slúchadlá s ANC vás bežne stoja dvojnásobok a viac, takže týmto krokom si Niceboy získal moju pozornosť zas o niečo viac. Avšak, ako určite dobre viete, tak papier znesie všetko, a je na mne aby som vám podal jasnú správu, ako silné to ANC vlastne je, a či nejde o



klamlivú reklamu. A už takto v úvode budem v tomto smere veľmi kritický, keďže úroveň potlačania okolitých ruchov je u predmetného modelu taká mizerná, že ak by som to mal vyjadriť v nejakej percentuálnej forme, tak filtrovanie ruchu je tu naplnené maximálne na dvadsať percent - a to som ešte pomerne štedrý.

S ANC sa spája nutnosť mať v telefóne permanentne nainštalovanú aplikáciu Niceboy ION, ktorá je celkovo prehľadná a môžete pomocou nej prepínať nielen ANC, ale aj regulovať prostú formu ekvalizéra, či vyhladávať stratené slúchadlá v dosahu. Konzument by však mal mať možnosť aktivovať ANC aj bez daného softvéru, a to sa nedeje.

Isté veci sú dané

Ešte než prejdem ku kvalite audio linky a zhodnotím aj výdrž batérie, mám tu ešte pár poznámok k spolupráci medzi uvedenou aplikáciou ION a samotnými slúchadlami. Počas viac než mesačného testovania sa mi neustále stávalo, že po vytiahnutí slúchadiel z puzdra (o tejto komédii vám ešte poviem neskôr), sa hardvér nebol schopný pripojiť ku softvéru a cez to všetko, že zvuková linka bola aktívna, telefón ju cez app neregistroval. Riešením sa ukázalo byť vrátenie slúchadiel do plastového puzdra s výklopným systémom a ich opätovné vytiahnutie - na druhý až tretí pokus zase všetko začalo fungovať. Užívateľský komfort sa po opisovanej skutočnosti silne nahlodal, avšak mávol by som vlastne nad tým rukou, ak by sa celý systém vkladania a vyberania nestal v podaní HIVE Pins 3

takým utrpením. Už v nedávnom teste konkurenčných Huawei FreeBuds 5i som v danom dizajne rázne kritizoval nezmyselný nápad vkladania tyčínok v opačnom garde a rovnako nepraktické sa to ukázalo aj pri slúchadlách od Niceboy.

Navyše, vrchné veko vám celý spôsob ešte sťažuje, keďže jeho samozatváracia mechanická spona sa aktivuje vždy v momente, kedy ešte nemáte tyčinku vlastne ani v prstoch a jej následné vytáhovanie je tak o to horšie. Úplne nerozumiem tomu, ako dizajnérom niečo takéto mohlo prísť v poriadku a pustili to do výroby, avšak asi neprebíhali žiadne komplexné a dlhodobé testy, inak si to neviem vysvetliť.

Batéria (slúchadlá + puzdro) vás podrží energiou na hranici dvoch dní s tým, že keď máte zapnuté ANC alebo snímanie okolitých ruchov, daný časový údaj sa vám scvrkne o tretinu. V tomto bode však chválím, že nabíjanie pomocou USB-C kabeľáže (nájdete ju v balení) funguje pomerne expresne a stačí desať minút tankovania a máte k dispozícii tri hodinky energie. Plastové šasi štupľov je v balení podporené rozmerovo rozdielnymi redukciami a už základná veľkosť mi padla perfektne a nemal som problém štuple nosiť ani pri zvýšenej fyzickej aktivite. S tou sa spája aj zvýšená ochrana voči vlhkosti nastavená na úroveň IPX4 - v danej cenovej relácii je to úplne v poriadku. Prepracovali sme sa k tomu najdôležitejšiemu, čo by vás pri výbere bezdrôtových BT slúchadiel malo zaujímať a to kvalita poskytovanej audio linky. V tomto prípade to pre HIVE Pins 3 ANC

nedopadlo až takým debaklom, ako by sa mohlo na základe predchádzajúceho textu zdať, každopádne, je nesmierne dôležité, aké hudobné žánre si prostredníctvom tohto hardvéru budete tlačiť do uší. Trinásť milimetrové meniče vedú poskytnúť prekvapivo pekne vyladenú basovú linku a po boku vyššej úrovni hlasitosti bolo počúvanie tej mojej hudobnej šálky kávy obstojné (hovorené slovo + bass + elektro), akonáhle som si však cez app začal prepínať prednastavené profily pre jednotlivé režimy, bolo jasne badať, že dať dnes päťdesiat eur za bezdrôtové slúchadlá s ANC, sa stále nevypláca a akákoľvek káblová náhrada v tejto cene by vedela poskytnúť jednoducho komplexnejší zvuk, nehovoriac o ďalších atribútoch.

Verdikt

Ak uvažujete o kúpe bezdrôtových slúchadiel a máte pocit, že 50 eur je tým ideálnym budgetom, radšej si ešte niečo našetrite a kúpte niečo kvalitatívne lepšie, nebudete ľutovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Niceboy Cena s DPH: 49€

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| + Aplikácia | - ANC je slabé |
| + Herný modus | - Dizajn doku a vkladanie slúchadiel |
| + Batéria | - Nevyvážená kvalita zvuku |
| + Rýchlosť nabíjania | |

HODNOTENIE:

★★★★☆

Xiaomi 14T

HODNÝ SVOJEJ CENOVKY?



V stredných vodách segmentu mobilných telefónov aktuálne pláva niekoľko vyložené ohromujúcich korábov, o ktorých som vám aj ja v separátnych článkoch patrične referoval a zdá sa, že aj spoločnosť Xiaomi má ambície v danej skupinke vytiahnuť svoju vlajku na stožiar čo najvyššie. Vybrali si k tomu nedávno predstavený model T v rámci štrnástej série, ktorý v celku logicky dopĺňa základnú štrnástku a verziu Ultra. Xiaomi 14T som mal možnosť naživo vidieť pred dlhším časom, v tej dobe ešte počas novinárskej prezentácie, a najhlavnejšou témou celého eventu bola sila umelej inteligencie, ktorá v spojení s daným hardvérom dokáže výrazným spôsobom zamiešať karty a postrčiť onen koráb pred konkurenciu. Ako zásadné postrčenie to v praxi vlastne je a čo všetko uvedený telefón prináša, tak o tom vám poviem bližšie v nasledujúcich riadkoch.

Aby som bol fakticky presný, tak Xiaomi 14T svojou výbavou a ostatne aj cenovkou spadá skôr do kategórie vyššej strednej triedy - model Xiaomi 14T (12 GB/256 GB) sa na lokálnom trhu predáva za sumu cca 650 euro. Bez nejakého prehánania si dovoľm tvrdiť, že papierovo je predmetný mobil schopný predbehnúť viacero konkurentov z prémiového segmentu a ani sa pritom zásadne nezapotí. Jedna vec sú však ohromujúce cifry v PR letáku a druhá samotná prax, preto nebudem predbiehať a začnem takzvané od Adama. Testovaná vzorka mi dorazila v podozrivo tenkej krabičke a ešte než som ju rozbalil, tak nejako som tušil, že aj v tomto prípade takzvané „prišiel na psa mráz“. Áno, pod tlakom cielenej regulácie elektronického odpadu sa aj inak historicky najštedrejší výrobca mobilnej techniky musel uchýliť ku vykastrovaniu krabice a odstrániť

nabíjací adaptér. Okrem telefónu som preto mal možnosť zobrať do rúk už len štandardné silikónové puzdro a kabeľáž.

Minuloročný model 13T sa od tohto aktuálneho v zmysle dizajnu výrazne odlišuje. Štrnástka ponúka vyložené plochý dizajn vo väčšine plný štvorcových tvarov, kde jemne zaoblený rám je vyrobený z plastu a zadný chrbát naopak z matného skla. Musím povedať, že 14T v tomto smere dokonalo klame telom a človek má pocit, že v ruke drží plne kovové zariadenie, ktoré je však súčasne prekvapivo ľahké - rozmery 160,5 x 75,1 x 7,95 mm, váha len 195 gramov a tvar čo perfektne padne do dlane. Kto by chcel, aby mu ruky voňali po citrónoch, môže si vybrať model s vegánskou kožou, keďže tú podľa slov výrobcu tvorí zmes recyklovaných plastov a citrónového vlákna. Onen spomínaný



samozrejmost', tak Xiaomi 14T má certifikát odolnosti voči vode a prachu IP68. Pod'me sa však pozriet' na mobil z prednej strany. Pod fóliou chránenou Gorilla Glass 5 sklom sa nachádza 6,67 palcov veľký AMOLED panel s rozlíšením 1 220 x 2 712 pxl - pomer strán zostáva tak ako pri trinástke 20:9.

Cez to všetko, že nejde o primárne kompaktné rozmery, sa zariadenie na základe mojej skúsenosti, ako majiteľ'a stredne veľkej dlane, drží skutočne výborne. Displej má v spodnej časti umiestnenú spol'ahlivú čítačku odtlačkov prstov a okrem nej ponúka čiastočne variabilnú obnovovaciu frekvenciu 144 Hz a nadpriemerne vysoký jas na úrovni 4 000 nitov - môžeme naozaj hovoriť o predimenzovanom jase a pokiaľ s telefónom nebudete operovať

kovový efekt cielene podtrháva fyzický spínač pre zapínanie, s povrchom mriežkovaným ako poklop od kanálu. Opisované tlačidlo je umiestnené v dostatočnej výške a nad ním sa nachádza ešte regulátor hlasitosti. Spodná hrana je tradične vybavená USB-C vstupom, reproduktorom, mikrofónom a zásuvkou pre dve SIM karty. Keď už spomínam spodný reproduktor, tak stereo zvuk mobilu zabezpečuje pochopiteľne aj reproduktor umiestnený v hornej hrane a spoločne dávajú slušnú audio kulisu nie len počas sledovania videí (podpora Dolby Atmos).

IR Blaster ostáva stále súčasťou

Konštrukčná pevnosť sa aj cez nemalú prítomnosť plastu udržala na vysokej úrovni a akokoľvek to v tejto cenovej kategórii dnes už musíme brať ako



so zväčšujúcou helmou na hlave, sotva takú svietivosť doceníte. Obrazovka podporujúca HDR10+ a Dolby Vision je ideálnym nástrojom na sledovanie video obsahu, ale vďaka svojim proporciám nájde uplatnenie aj v rukách nadšencov do videohier - o hrách ešte bude reč nižšie.

Xiaomi 14T dostanete s operačným systémom Android 14 doplneným o prívlastok HyperOS. Cez to všetko, že sa nejedná o vyložený čistý softvér, väčšina predinštalovaných aplikácií spadá medzi tie užitočnejšie. Testovaný model dokonca obsahoval aj AI asistenta Google Gemini, ktorého vyvolanie je otázkou okamihu - stačí len krátko podržať ten poklop od kanálu. S Gemini som viedol klasicky viacero rozhovorov a aj keď v tomto ohľade stále nie sme v rovine maximálnej užívateľskej dôvery, tak cez to všetko sa



jedná o užitočného pomocníka, ktorého neuškodí mať poruke či už by ste ho využívali pravidelne, alebo len sporadicky. Rýchlosť operácií zabezpečuje čipset Mediatek Dimensity 8300 Ultra doplnený o 12 GB operačnú pamäť a v mojom prípade 512 GB úložisko. Pri bežnom spôsobe používania sa štrnásťka samozrejme ani len nezapotí, ale z čoho som bol jemne v šoku, bola schopnosť tohto telefónu poradiť si aj s tými najnáročnejšími videohrami súčasnosti - to všetko bez zásadného prehrievania. Ak by som pracoval v PR oddelení čínskeho výrobcu Xiaomi a mal by som pripraviť leták na promovanie modelu 14T, jeho nemalá časť by sa krútila okolo prémiových herných

schopností. Tie totižto dnes neponúkajú často ani dvojnásobne drahší konkurenti.

Slušná výdrž

Kapacita batérie sa voči trinástke nijako nezmenila a zostáva 5000 mAh. Výrobca v súvislosti so zvýšením výdrže spomína efektivitu procesoru, avšak čo som mal možnosť počas testovania vyzorovať, tak v praxi sa opäť rozprávame o jednom dni pri maximálnom vyťažení a dvoch dňoch pri normálnom spôsobe používania. Na strednú triedu ide preto o štandardnú kapacitu. Nabíjanie je možné realizovať maximálne pri výkone 67W, avšak keďže sa v balení nenachádza adaptér, budete si

ho musieť buď separátne dokúpiť alebo využiť prípadne staršiu z iného Xiaomi mobilu. Pri správnom type príslušenstva si viete telefón dotankovať energiou už behom necelých hodín a to vďaka funkcii Power Delivery 3.0. Najväčšie sklamanie však predstavuje absencia bezdrôtového nabíjania, čo naopak pri toľko spomínanej cene už tak nejak očakávate.

Podme to celé ukončiť opisom kvalít objektívov. V prvom rade bude pochopiteľne reč o hlavnom snímači. Jedná sa o 50 Mpx modul od SONY (IMX 906) ponúkajúci 23 mm ohniskovú vzdialenosť. Prostredníctvom hlavného snímača si viete zaobstarat' archiváciu životných momentiek vo vysokej kvalite, špeciálne počas ideálneho svetla, avšak rovnako tak aj v noci. Snímky ponúkajú široký dynamický rozsah, výbornú ostrosť a dostatočnú úroveň detailov.

Ona už v úvode spomínaná umelá inteligencia tentokrát nemá tendenciu vašu tvorbu zásadným spôsobom deformovať, ostatne istá záruka kvality padá na ramená spolupráce so značkou Leica (užívateľ má možnosť si nastaviť niekoľko vrstiev výsledného vyznenia snímky a to v rámci označenia Authentic alebo Vibrant). Výborne však svoju úlohu zvláda naplniť aj teleobjektív s 50 Mpx od Samsungu a Ultra širokouhlý 13 Mpx snímač od OmniVision. Aby som kompletne doplnil zoznam modulov tak ešte treba uviesť 32 Mpx selfie snímač (tiež značky



Samsung). Dôležitou zmenou si v prípade aplikácie fotoaparátu prešiel portrétový režim. Modus je po novom zbavený pre bežných užívateľov mobilných telefónov zbytočne komplikovaných nastavení a človek si tak jednoducho pri cieľenej snahe zachytiť tvár vytiahnutú do popredia zvolí len ohniskovú vzdialenosť (od 23 cez 35 a 50 až po 75 mm). Výsledné snímky vyzerajú krásne a živo.

Aby si však Xiaomi proti sebe nepošťvalo stále dostatočne hlasnú časť zákazníkov profesionálov, v menu aplikácie nájdete aj modus PRO, ktorého súčasťou je možnosť RAW snímku v plnom 50 Mpx rozlíšení (ďalej si môžete nastavovať atribúty expozície a ISO). Pre mobil často absolútne zbytočné Makro tentokrát trochu nečakane absentuje, začo dávam palec hore.

Na margo AI mám síce jednu ale aj voči v tomto ohľade nekonzistentnej konkurencii zásadnú informáciu; oceňujem schopnosť umelej inteligencie odstrániť vybrané objekty z hotových obrázkov tak aby ste voľným okom nedokázali identifikovať akékoľvek zmeny kompozície.

Jednoduchšie tvorenie portrétovej fotografie

Proces dokončenia fotografie je extrémne rýchly a nezadrháva sa ani v momente, kedy začnete cielene spamovať uzávierku. Nočný režim má síce voči dennému procesu jemné zdržanie, avšak nejde o nič, čo by vás malo vo výsledku iritovať.

Zlepšenie voči trinástke som mimo portrétového modusu dokázal zaznamenať aj v prípade kvality selfie kamery, kde sa síce stále dá do budúcna čo to zlepšovať (hlavne ostrosť), avšak nateraz finálne obrázky pomerne slušne zachraňuje hustota detailov a dobrý kontrast. A čo

záber videa? Xiaomi sa v tomto smere rozhodne snaží model 14T vyložiť na úroveň adepta hodného pre nadšencov do amatérskej filmovej tvorby - prepnutím na filmový pomer strán 2.39:1 je možné aplikovať funkcie Cinematic Blur a Rack Focus, vďaka čomu získate dynamické rozmazanie a súčasne doostrenie.

V menu nájdete aj režisérsky modus simulujúci profesionálne kinematografické rozhranie s rozsiahlym nastavením parametrov a zásahy od AI. Komu dostačuje Full HD rozlíšenie, určite docení možnosť zbierania záberov v 60 FPS, avšak kto chce 4K, dostane maximálne 30 snímkov za sekundu. Kvalita videí

je obstojná a na bežné rodinné oslavy znesiteľná, každopádne, osobne som v tom počas testovania nevidel nič viac relevantnejšie a už toľko proklamovaný umelý inteligenciu stále nevnímam ako zásadnú baričku pre zlepšenie v základe užívateľskej zlej tvorby.

Suma sumárom. Už dlho som nemal na stole takto komplexného zástupcu strednej a vyššej strednej triedy mobilných telefónov. Model Xiaomi 14T dokáže zaujať vo väčšine atribútov a v mnohom pokoriť aj vlajkové lode z prémiových vôd, cez to všetko že AI v tom nehrá až tak zásadnú rolu. Ak uvažujete o kúpe mobilu v hodnote okolo šiestich stoviek, nemám dôvod vám v súčasnosti odporúčať iný model než práve 14T.

Verdikt

Výkonný, spolahlivý a vizuálne prítiažlivý.

Filip Voržáček

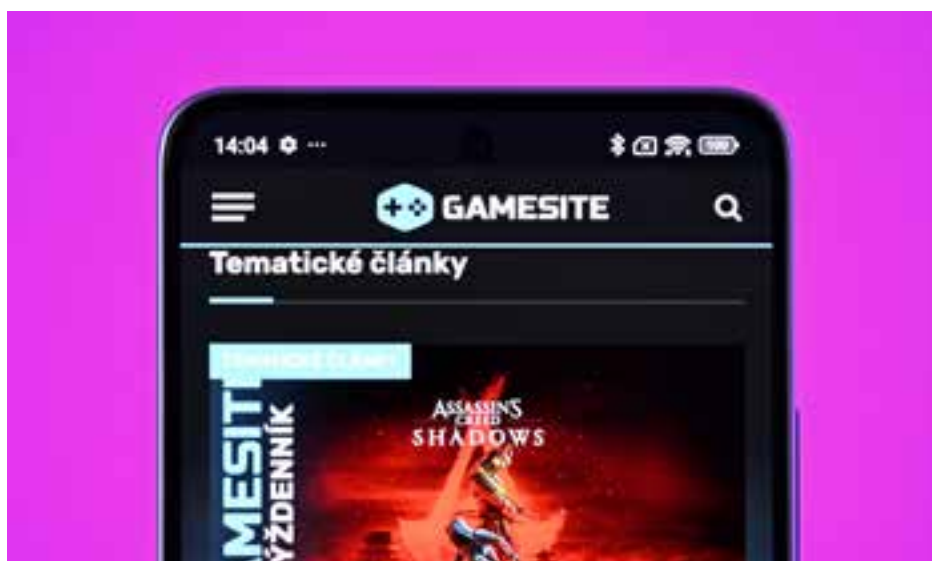
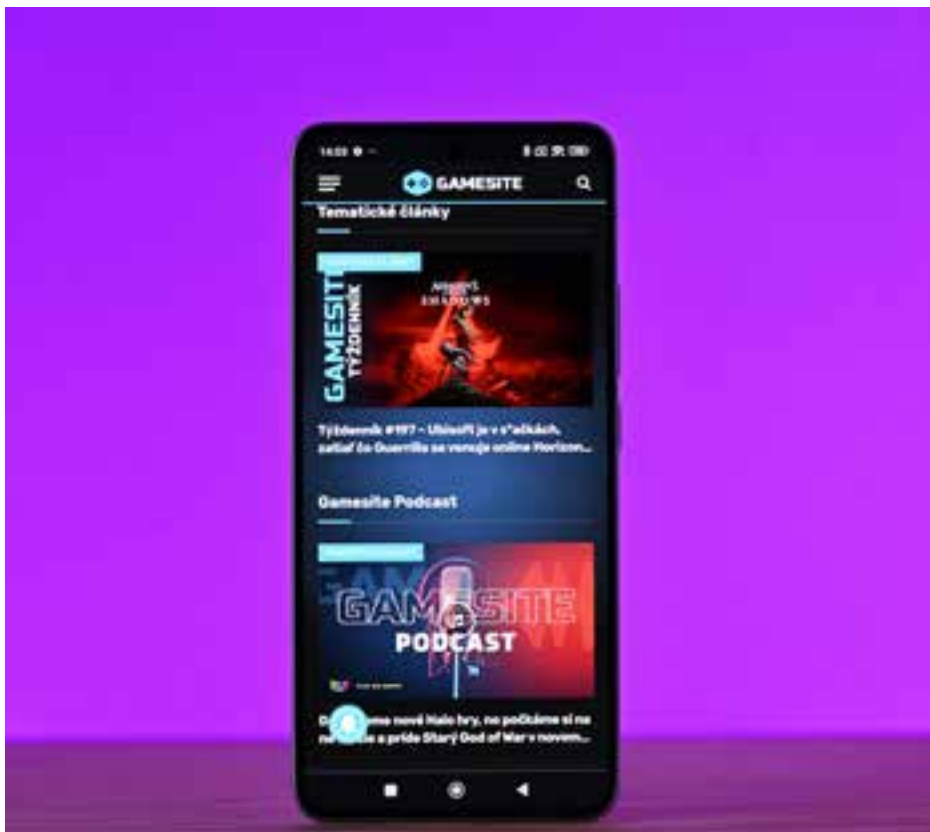
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 650€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + Klame telom
- + Výkon
- + Batéria
- + Extrémny jas
- AI vplyv nie je stále relevantným argumentom

HODNOTENIE:



Motorola Edge 50 Neo

TOMU HOVORÍM POTENCIA



Nemám rád, keď sa výrobcovia hardvéru takzvané nadchnú pre jednu víziu a nej v krátkom čase obetujú až prehnane plodnú produkčnú fázu. Aj preto som pomerne otrávene reagoval na ponuku lokálneho distribútora spoločnosti Motorola ohľadom možnosti testovania v poradí už piatej verzie modelového radu telefónov Edge 50. Nie sú tomu totižto ešte ani dva mesiace, čo som vám osobne vykladal na stôl pre a proti v rámci kupovania mobilu Edge 50 Fusion a už mi tu niekto podsúva ďalší Edge 50, tentokrát s podtitulom Fusion. Spoločnosť Motorola je však pomerne známa svojou potenciou v oblasti chrenia navonok identických produktov, akokoľvek sa svojou filozofiou/výbavou dané mobily od seba pochopiteľne vždy aspoň trochu odlišujú. Osobne si však myslím, že bežný konzument sotva pátra po špecifických rozdieloch toho a onoho modelu a skôr

kupuje na základe nejakého prvého dojmu. Aj z tohto dôvodu som nakoniec kývol na spomínanú ponuku a Fusion na test som prijal. Preto ak máte v aktuálnej schéme mobilov série Edge pocit, že sa jedná takzvané o bordel a chceli by ste si vlastne ujasniť, ktorý z tej päťice prináša najzaujímavejšiu výbavu, tak neopúšťajte tento text, keďže v ňom nájdete, okrem iného, odpoveď práve na túto otázku.

Áno, spomínaná potencia nie je z mojej strany len nejakým cieľným preháňaním, keďže spoločnosť Motorola skutočne stihla počas necelého pol roka strhnúť tú pomyselnú plachtu z piatich samostatných modelov série Edge 50. Práve telefón Edge 50 Neo sa cenovo radí do vyššej strednej triedy a jeho výbava v zmysle jedinej predávanej verzie s osem gigabitovou operačnou pamäťou

to celé len podtrháva. Než sa však prepracujem ku technickým špecifikám, začnem tradične od samotného balenia.

Ekologické normy splňujúca krabička z už raz zošrotovaného toaletného papiera sa vám dostane do rúk v klasicky parfumovanom stave - ako keď sa námorník po dvoch rokoch vojny rozhodne zaklopať na dvere vychýreného verejného domu.

V balení je toho tak viac čo čučať než hmatať, keďže okrem telefónu (v našom prípade vo farbe certifikovanej od Pantone s názvom Poinciana) tam nájdete už len plastové puzdro a USB-C kabeľ. Dopady rozhodnutí Európskej únie o regulácii elektronického odpadu už dopadli aj na inak často štedrého výrobcu a akokoľvek Edge 50 Neo



podporuje nabíjanie pri výkone 68 W, adaptér si musíte buď vyhrabať niekde doma alebo dodatočne dokúpiť.

Po dizajnovej stránke sa nič nemení a modelový rad Edge 50 tak aj v tomto piatom príbehu rapoce fakticky identickú básničku. Plastový rám vo veľkosti 154,1 x 71,2 x 8,1 mm a s váhou 171 g drží na prednej strane pomerne odolné sklíčko Gorilla Glass 3. Naopak chrbát prezentuje materiál zvaný silikónový polymér, ktorý vám PR oddelenie honosne predá ako ekologickú kožu - aby som však nebol zbytočne ironický, tak na dotyk je práve tento druh materiálu absolútne príjemný a je to práve eko koža, ktorá vďaka svojej drsnej textúre zabezpečuje ideálne držanie/čistenie, nech už máte ruky práve masťné od segedínu alebo motorového oleja. Ergonómia zotráva rovnako v sekcii maximálnych pozitív, ostatne telefón sa v tomto smere nebojím titulovať slovíčkom kompaktný. Odolnosť, akú by ste pri mobile za päť stoviek automaticky očakávali, je tak isto uspokojivá a s certifikátom IP68 môžete predmetné zariadenie hodiť do vody s hĺbkou 1,5 metra a to až na 30 minút. Aby toho nebolo málo, ľudom, čo sa často štvrajú do extrémnych podmienok, určite padne vhod vojenský štandard MIL-STD 810H, čo znamená odolnosť voči extrémnej vlhkosti, otrasom, výkyvom teplôt a tlaku.

Lahko dostupné tlačidlá

Ešte než sa posuniem ku hodnoteniu displeju, určite stojí za zmienku opäť správne zvolená výška fyzických tlačidiel na pravej hrane rámu - váš palec tak nedostane kľče. Spodná hrana, okrem

vstupu pre nabíjanie, obsahuje aj zásuvku pre jednu SIM kartu a kto by potreboval pripojiť aj druhé telefónne číslo, môže využiť podporu pre eSIM. A čo ten displej? V tomto prevedení ide o 6,4 palcový P-OLED panel bez akéhokolvek zaoblenia, ktorý od zvyšku sveta po stranách oddeľuje skutočne decentný rámik - ak by sme v hornej hrane nemali dosť kričiaci priestrel pre selfie kameru, mohol by som písať o nevidanej vizuálnej čistote. Obrazovka s farebnou hĺbkou 10bit ponúka rozlíšenie 1256 x 2760 pxi pri celkovej jemnosti pixelov 474 ppi, obnovovacej frekvencii 120 Hz a za zmienku určite stojí aj podpora HDR10+. Keď si porovnáme intenzitu jasu s inými verziami jedného

a toho istého modelového radu, tak Neo s atakovaním hranice 1 500 nitov hravo preskakuje svojich súrodencov. Na margo obnovovacej frekvencie je určité dobré zmieniť, že displej zvláda variácie od 1 Hz až po 120 Hz, avšak užívateľ môže mimo automatiky napevno nastaviť klasicky aj 60 Hz alebo úplný strop. Na obrazovku sa krásne pozerá a ani takmer po mesiaci každodenného používania som si v tomto smere nevšimol žiadne technické nedostatky.

Vyššie som zámerne bližšie špecifikoval variabilitu obnovovacej frekvencie, keďže aj vďaka nej dokáže systém nového Motorola mobilu pomerne úspešne šetriť energiu v batérii. Neo je vybavený akumulátorom s kapacitou 4 310 mAh, čo ho predurčuje na jeden a pol dňa stredne náročného používania a na jeden celý deň intenzívnej záťaže. Práve možnosť dotankovať energiu pri výkone 68 W (Power Delivery 3.0) dáva majiteľom priestor na rýchle nabitie percent, ak to v danom momente potrebujú. Stačí sotva pätnásť minút v sieti a už máte takmer polovicu celkovej kapacity batérie späť. Aj o správne ukrajovanie percent z článkov sa v prípade testovanej novinky stará Android 14. Opäť tu môžeme pokojne uviesť, že v rámci čistoty softvéru ide o uspokojivý operačný systém s podporou Hello UI a päťročnicou v zmysle update balíčkov. Nadstavba je vizuálne zladená s filozofiou výrobcu a pri interakcii nebudete mať problém sa zžiť s jednotlivými procesmi. Užívateľ má po ruke stále obstojne fungujúci herný režim, samostatnú sekcii pre gestá a samozrejme nechýba ani prehľadná a





funkciami nabitá foto/video aplikácia. Kto však vyložene nemá rád, ak mu pri prvom spustení telefón natlačí na plochu štipku nechceného softvéru, bude si musieť pri zoznamovaní s Edge 50 Neo zahryznúť do jazyka a trocha to v ňom premazat'.

Má to výkon?

Celý ten parfumovaný zážitok tlačí para z motoru Mediatek Dimensity 7300. Jedná sa o fakticky nový 4nm čipset, ktorý je čo do modelového radu Edge 50 istým unikátom. Všetky ostatné telefóny danej série sú totižto vybavené procesormi Qualcomm Snapdragon a preto je určite na mieste otázka, či to celé má vlastne dostatočný výkon na vyššiu strednú triedu.

Dimensity 7300 operuje so štvoricou 2,5 GHz jadier Cortex-A78 a rovnako tak štvorkou 2,0 GHz Cortex-A55 s tým, že o grafiku sa konkrétne stará Mali-G615. V praxi sa uvedená strojovňa ukázala byť schopná utiahnuť aj náročnejšie procesy, nech už by sme sa rozprávali o hraní videohier alebo frenetickému otváraní okien, to všetko bez sekania a spomaľovania. Len podotýkam, že užívateľom je k dispozícii aj stále prepracovanejší desktopový režim Ready For, vďaka ktorému si viete z mobilu spraviť malú prenosnú pracovnú stanicu.

Na samotný záver som si nechal obligátne zhodnotenie kvalít fotoaparátu respektíve video zbernice. Voči minuloročnému modelu sa po novom

pridáva ďalší snímač, a to konkrétne 10 Mpx teleobjektív. Hlavný modul je 50 Mpx od SONY s clonou $f/1.8$, podporou optickej stabilizácie a fázového ostrenia. Už uvedený teleobjektív je naopak od Samsungu a okrem rozlíšenia 10 Mpx ponúka clonu $f/2.2$, trojnásobné optické priblíženie a tridsaťnásobné digitálne zoomovanie. Zadný ostrovček plynulo prechádzajúci do zvyšku eko chrbtu ďalej disponuje 13 Mpx širokouhlým modulom s clonou $f/2.2$ a elektronickou stabilizáciou.

Čo sa týka selfie kamery, tak tú vyrobil Samsung, a to s rozlíšením 32 Mpx pri clone $f/2.4$ – ležú z nej prirodzene pôsobiace fotky. Pochopiteľne, že najlepšie snímky z celej tej plejády modulov produkuje práve hlavný snímač od SONY a nielen za ideálnych svetelných podmienok.

Počas úbytku slnečného svetla sa mi darilo zbierať na detaily pekné a dostatočne ostré fotografie bez toho, aby dynamický rozsah ulietaval mimo znesiteľnú normu.

Telefón vám už tradične ponúka špecifickú voľbu vyznenia postprodukcie a môžete si tak prepínať medzi prirodzenosťou alebo AI zásahom. Umelá inteligencia v prípade testovanej vzorky s citom vytiahne farebnú škálu bez toho, aby to vo finále vyznelo prehnane a okázalo, aj keď treba dodať, že je to prípad od prípadu. Nahrávanie video záznamov môžete realizovať maximálne v 4K avšak len pri 30 FPS. Aby toho nebolo málo, tak užívateľ



nemôže počas nahrávania v maximálnom rozlíšení prepínať medzi objektívmi, čím sa musí uspokojiť s nie práve kvalitívne dobrým digitálnym približovaním. Ak dám túto skutočnosť bokom, tak Neo vám pri ideálnych podmienkach napriek všetkému dokáže nakrútiť vizuálne uspokojivé zábery s dostatočnou ostrosťou, čo je pre bežné použitie úplne v poriadku.

Motorola Edge 50 Neo si dokáže s prehl'adom obhájiť svoju relevanciu v rámci vyššej strednej triedy nielen vďaka svojej kompaktnosti, uspokojivému výkonu, očarujúcemu displeju či výdržii batérie. Ide o vôbec najkomplexnejší produkt tohtoročného defilé série Edge, ktorý som schopný prípadným záujemcom, ktorí nemajú namierené na prémiové vody, jasne odporúčať.

Verdikt

Kompaktná stredná trieda s minimom kompromisov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + IP68
- + Displej
- + Výkon
- + Batéria
- Limity pri nakrúcaní videí
- Chabá AI podpora

HODNOTENIE:



PRÁZDNINY S BROUČKEM

KOMÉDIA
PRE CELÚ
RODINU




Pozerajte tu



 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

 YouTube



STARMAX

HyperX Quadcast 2

ŽIADNY POVRCHNÝ UPGRADE



Ach, kde sú tie časy, kedy som značku HyperX mesiac čo mesiac skloňoval ako top producenta herného hardvéru, a to naprieč všetkými možnými portálmi, pre ktoré pracujem. Tá doba je už preč a dnes už uvedené X spadajúce pod konglomerát HP dávno nechrľí novinky s takou razantnou kadenciou ako keď fungoval „samostatne“. Nič sa však nedá robiť a ja som pochopiteľne nesmierne rád, že sa stále dostávam možnosť testovať ich (aj sem si hod'te tie pomyselné úvodzovky) najnovších vízií a to všetko špeciálne, ak sa rozprávame o sekcii streamovacích mikrofónov. Dobre viete, že na tento druh herného hardvéru som vyložene vysadený. Ikonický HyperX Quadcast je dnes už viac ako 5 rokov starým zariadením a preto je úplne logické, že ho uvedený anglický výrobca musel skôr či neskôr nahradiť novou generáciou.

Na evolúciu prosto nazvanú HyperX Quadcast 2 som sa začal bližšie pozerat' pred viac ako mesiacom a v nasledujúcich riadkoch vám preferujem o jej kvalitách.

Mikrofón prichádza na trh v dvoch verziách, a síce ako HyperX Quadcast 2 (cena cca 150 eur) a HyperX Quadcast 2S (cena cca 200 eur). Primárnym rozdielom medzi oboma zariadeniami je možnosť plného prispôbovania RGB podsvietenia v prípade drahšieho variantu vrátane rôznych svetelných efektov.

Klasický model Quadcast 2 vám cez HyperX NGENUITY neposkytne viac než len onú ikonickú červenú farbu, aj keď musím dodať, že aj tú si viete cez spomínaný softvér patrične vylepšiť pomocou zaujímavých efektov. Dobre, nechajme

teraz rumunské kolotoče odpočívať a pod'me sa pozriť na hlavné prednosti mikrofónu. Nový HyperX QuadCast 2 si jednoznačne ponecháva nezabudnuteľný dizajn svojho predchodcu, aj keď tentokrát mení akési retro zaoblenie za jasne čitateľné a súčasne moderné ostré hrany.

Po materiálovej stránke ide o zmes matnou vrstvou potiahnutého hliníku, z ktorého je odliata dostatočne ťažká základňa kruhového tvaru. Tá je pomocou rozumne vyriešenej spojky so závitom (3/8 a 5/8) následne prepojená s plastovým tlmáčom. Telo mikrofónu je opäť usadené v nylonových špagátoch tak, aby bolo uchránené pred razantnejšími otrasmi počas búchania do stola. Uvádzaný závit umožňuje jednoduché odopnutie stredy a nainštalovanie na flexibilné rameno,



čo však, samozrejme, dnes dokáže 90 % stolových mikrofónov určených na stream.

Určite stojí za zmienku, že celková váha aj s držiakom sa voči minulej generácii znížila zo 710 gramov na 626 gramov. Nový mikrofón dokonale sedí na stole a po jemnom kontakte s ním nemá tendenciu sa nijakým spôsobom kývať. Na prednej strane je umiestnené fyzické koliesko určené na reguláciu hlasitosti/citlivosti, ktoré má sekvenčný pohyb a navyše disponuje podsvietením jasne indikujúcim jeho polohu. Toto je jeden zo zásadných pokrokov voči pôvodnému HyperX QuadCast mikrofónu, ktorý mal regulátor umiestnený dosť neprakticky na spodnej hrane – hráč tak musel pri interakcii s ním neprírodzene vykrúcať ruku, aby sa k nemu vôbec dostal. Ďalšia generačná zmena sa nachádza na zadnej strane oválnej trubice, kde nájdete moderný USB-C vstup po boku fyzického audio konektora (3,5mm) pre prípadné pripojenie slúchadiel. Na samotnom vrchu trubice nájdeme opäť dotykový spínač pre okamžitú deaktiváciu snímania zvuku s tým, že tentokrát okraj

trubice lemuje významná červená LED linka. K čomu je to dobré? Nový, tak ako aj ten starý model QuadCast, ponúka 4 voliteľné polárne vzory snímania hlasu (kardioidné, všesmerové, stereo a obojsmerné). Na základe jednoduchého prepínania uvedených modusov, teraz už aj s jasne rozpoznateľnou svetelnou indikáciou, ste tak schopný mikrofón využívať počas nahrávania rozhovorov v rôznych počtoch účastníkov.

Podpora pre PC, PlayStation 4/5 a dokonca aj Apple Mac

Stolové mikrofóny s priamym pripojením cez USB konektor nateraz po technickej stránke stále nedokážu dosahovať takú úroveň kvality, aká je typická pre XLR štandard (ak chcete vedieť, aké kvalitné XLR mikrofóny vyrába napríklad práve HyperX, určite si nalistujte môj test ich minuloročného modelu významne nazvaného Procast), každopádne aj u týchto lacnejších variantov možné pozorovať postupné zlepšovanie. Nebudeme si nič nahovárať, HyperX Quadcast 2 je produkt určený predovšetkým

na stream, čiže pred kamery, kde vynikne jeho šik a moderný dizajn doplnený o pôsobivé RGB. Tak či onak, aj keby ste ho chceli využívať na už spomínané nahrávanie striktno len hovoreného slova pre podcasty, určite je to dobrá voľba pre začínajúcich tvorcov – všestrannosť v zmysle smerového snímania je veľkou výhodou. Mikrofón má vstavaný POP filter chrániaci vnútornú membránu, cez ktorú pôsobivo preniká RGB osvetlenie. Dokáže nahrávať pri hĺbke 24-bit, citlivosti -38 dB a vzorkovacej frekvencii 96 kHz. Práve toto je voči pôvodnej verzii (16-bit/48 kHz) rapídny skok hore a jasne sa to ukázalo aj počas môjho testovania. Vyššia vzorkovacia frekvencia a rovnako tak nárast bitovej hĺbky zabezpečili oveľa presnejší rám zvukovej stopy.

Za ideálnych podmienok, kedy máte doma počas nahrávania okolo seba relatívne ticho, ste schopný svojím jazykom, metaforicky povedané, dosahovať takmer štúdiovej úrovne. Najviac vás dozaista poteší celková čistota stopy bez nutnej postprodukcie, čo práve docení hlavne stream a podcast komunita.

Musím povedať, že ten 5-ročný skok od jednotky ku dvojke v tomto prevedení dopadol viac ako len dobre. Často sa stáva, že výrobcovia idú primárne len po zmenu dizajnu a na vnútro už takzvané hodia bobek, avšak spoločnosť HyperX, herná divízia Hewlett-Packard, tentoraz dostala svoje povesti a priniesla pádne argumenty prečo prípadne vymeniť starší model za ten aktuálny. Dajme teraz bokom modernejšie pôsobiaci dizajn a zlepšený spôsob ovládania samotného mikrofónu a ostaňme len pri násobne lepšej výstupnej kvalite zvuku. Práve jej takmer profesionálna úroveň v kombinácii s prijateľnou cenovou reláciou môžu byť tým správnym argumentom, prečo by ste si mali HyperX Quadcast 2 slávnostne položiť na svoj stôl.

Verdikt

Výrazne vylepšený nástupca ikonického HyperX mikrofónu s užitočnou ponukou funkcií a prijateľnou cenovkou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

| | |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| HyperX | 150€ |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|----------------------|-------|
| + Moderný dizajn | - Nič |
| + Na USB pripojenie | |
| vysoká kvalita zvuku | |
| + Všesmerové | |
| snímanie | |

HODNOTENIE:



TrueLife SonicBrush Slim20

JE NAOZAJ ELEKTRICKÁ?



Po dlhšej pauze mi na stole opäť pristála elektrická zubná kefka na testovanie, pričom tentokrát je z kategórie tých vyložene lacnejších. Model TrueLife SonicBrush Slim20 je skutočne jednou z dostupných sonických pomocníčok na každodenné čistenie zubnej skloviny, ktorá v sebe podľa výrobcu spája modernú technológiu čistenia s praktickým dizajnom. V nasledujúcom texte sa bližšie pozrieme na jej vlastnosti, zhodnotíme si výkon, posúdime dizajn, ale predovšetkým celkový používateľský zážitok po troch mesiacoch pravidelného používania. Pretože hoci ide o produkt predávaný doslova za pár desiatok eur, pre mnohých z nás je každá ušetrená korunka viac než len zát'až vo vrecku.

Už samotný názov, pochopiteľne, predznamenáva, že ak je niečo „Slim“, sotva pôjde o hrubší variant v zmysle dizajnu. Z tohto dôvodu sú proporcie SonicBrush

Slim20 vyložene skromné a kompaktné (20,3 × 1,6 × 1,6 cm), nehovoriac o celkovej váhe 33 gramov. Keď som si testovanú vzorku položil k svojej prémiovej kefke od konkurencie, ktorej cena je, samozrejme, desaťnásobne vyššia, Slim20 vedľa nej vyzerala ako dospievajúca dcéra vedľa životom skúšaného rodiča.

V balení nájdete dokonca aj prosté plastové puzdro, ktoré vám kefku celkovo ochráni a počas cestovania si ju môžete preto hodiť pokojne do vrecka bundy alebo do príručnej tašky – to všetko bez toho, aby ste sa museli obávať, že vám bude nejako prekážať.

Bohatý obsah balenia

Rozprávať sa tu o peknom dizajne pri zubnej kefke, ktorú často nevidí nikto okrem vašich špinavých zubov, asi

nie je práve nutné. V každom prípade, konkrétne tento model rozhodne dokážem zaradiť medzi vizuálne prít'azlivý a vďaka spomínaným rozmerom aj blízky bežným, neelektrizovaným zubným kefkám. Vyššie uvádzaný ochranný obal je len zlomok obsahu balenia.

Okrem neho a kefky nájdete v plne ekologickej krabičke dve štandardné čistiace hlavice aj s indikátorom opotrebovania štetín (jedna hlavica vám vydrží niečo málo cez dva mesiace) a krátky USB-C/USB-A kábel. TrueLife SonicBrush Slim20 má na svojej spodnej strane pogumovanú klapku s tesnením, ktorá skrýva vstup pre nabíjanie vstavanej 320 mAh batérie. Jej výdrž som počas troch mesiacov používania štatistiky zarámcoval na 28 dní – tento časový úsek zahrňoval čistenie zubov dvakrát denne v rámci dvoch minút a to na najvyšší stupeň čistenia.



Nabíjanie z nuly doplna trvá necelé štyri hodiny

Konstruktívna pevnosť sa aj po viac ako 90 dňoch pravidelného používania nezmenila a keďže výrobcom deklarovaná vodotesnosť na úrovni IPX7 nebola len marketingovým trikom, kefka ostala funkčná aj napriek tomu, že som sa s ňou ráno sprchoval a dôkladne ju umýval pod prúdom tečúcej vody.

Sonická kefka od TrueLife ponúka celkovo tri čistiace módy (2 minúty aktivity s 30-sekundovým upozornením na zmenu polohy), ktorých spustenie a prepínanie obsluhujete pomocou jedného jediného spínača. Tlačidlo je umiestnené na

menšom výstupku v strednej časti, čo spomínam hlavne preto, že je možné si zúbky začať čistiť aj v tzv. spánkovom delíriu – neviem, ako to máte vy, ale ja keď musím niekam ráno skoro vstávať, či už letím za reportážou alebo venčím psa, tak si neraz pred zrkadlom s kefkou v puse pripadáam ako nejaký zombie. Preto som vedel testovanú kefku zapnúť bez toho, aby som vôbec otvoril oči a sledoval, kde sa tzv. spúšťajú stroje.

Napriek tomu, ako útlá predmetná kefka vlastne je, ostáva intenzita vibrovania skutočne vysoká. Nasadená hlava dokáže za minútu dosahovať až 70 000 dokonaných pohybov, čo v spojení s vodou a pastou zvláda vyplachovať



aj minimálne zvyšky nečistôt v rámci medzizubných priestorov.

Pochopiteľne, mohli by sme tu opäť viesť diskusiu o tom, či nie je pre dokonalé vyčistenie zubov/d'asna lepšie siahnuť po rotačnej technológii, v každom prípade by to celé zase skončilo jedným veľkým a vlastnými preferenciami vyšívaným otáznikom.

Na základe môjho pozorovania sa počas troch mesiacov každodenného používania TrueLife SonicBrush Slim20 na zuboch neobjavili žiadne známky horšieho vyčistenia sklovin než počas používania prémiovej iO od Oral-B. Nie každý potrebuje mať na kefke displej alebo mód na čistenia jazyka, však? Ostatne, sám TrueLife ponúka potencionálnym zákazníkom možnosť zakúpiť jednu z ich elektrických kefiek a ak s ňou po 90 dňoch testovania nebudete spokojný, vrátia vám peniaze.

Verdikt

Za málo peňazí dostanete spol'ahlivú a kompaktnú pomocníčku..

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TrueLife Cena s DPH: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena - Nič
 + Dizajn
 + Proporcie
 + Obsluha
 + Vodotesnosť

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Tab S10 Plus 5G

IDEÁLNY SPOLOČNÍK NIE LEN NA CESTY



Samsung bol už v čase upadajúceho záujmu o koncept Android tabletov jedným z tých posledných zástancov prežitia idey samotnej, čo mu vo výsledku zabezpečilo aktuálne pretrvávajúci záujem verných konzumentov o nové vylepšené modely série Galaxy Tab. Tento rok juhokórejský gigant uviedol na trh v úvodzovkách len dva vlastné vlajkové tablety, a to Tab S10 Ultra s takmer pätnásť palcovou obrazovkou, a o niečo kompaktnější Tab S10+ s 12,4 palcovým displejom. Práve na menší z tejto dvojice som sa zameral počas niekoľko týždňového testu, a teraz vám o jeho kvalitám patrične poreferujem.

Model Samsung Galaxy Tab S10+ (predávaný buď v lacnejšej Wi-Fi alebo drahšej 5G verzii) na vás okamžite po rozbalení zapôsobí svojím prémiovým dizajnom a hrúbkou len necelých šesť milimetrov. Plne kovové šasi s elegantne zaoblenými hranami sa výborne drží v ruke, a aj keby ste nemali chuť okamžite si produkt strkať do puzdra, určite oceníte garantovanú odolnosť voči sladkej

vode a prachu na úrovni IP68. Oproti minulej generácii tu je možné cítiť ne vnímať celkové zmenšenie rámkov a ubratie na intenzite reflexného povrchu obrazovky (skutočne bolo poznať, že Samsung počúva zákazníkov a z tých odleskov výrazne odobral, avšak o tom ešte bude dnes reč.) Inak sa pohybujeme plus mínus v rovnakých parametroch ako minulý rok.

Veľkou výhodou ostáva pero S Pen, ktoré nájdete priamo v balení a nemusíte si ho dodatočne kupovať - pero je magnetické a viete ho prichytiť k zadnej časti tabletu. Ak by ste predsa len chceli tablet zapriať aj do pracovného procesu v zmysle pohodlného písania, určite oceníte možnosť zakúpiť si fyzickú klávesnicu čoby súčasť praktického obalu.

Testovaný model bol vybavený 5G funkciou (fyzická zásuvka na Nano SIM a podpora eSIM karty) a jeho cieľovou skupinou sú predovšetkým kreatívne zmyslajúci zákazníci, či prípadne študenti vyžadujúci

dostatočný výkon pre multitasking. Všetko pochopiteľne stojí a padá na už spomínanom 12,4 palcov veľkom AMOLED displeji s obnovovacou frekvenciou 120 Hz a QHD rozlíšením 2800×1752pxl. Ona antireflexná vrstva je tentokrát skutočne skokovo vylepšená a interakcia s tabletom je preto možná aj na priamom slnku bez toho, aby sa pohodlie zo sledovania rôznorodého obsahu zásadným spôsobom neznižovalo.

Asi vás nijako nezaskočím informáciou, že rok 2024 je aj v podaní prezentovania predností nového Samsung tabletu založený na AI. Umelá inteligencia sa kalendár za kalendárom oveľa výraznejšie prediera do bežného užívateľského prostredia a v prípade testovaného modelu Galaxy Tab S10+ môžeme v tomto zmysle hovoriť o zaujímavých výhodách. Keď už som spomínal aktívne pero S Pen, tak naň sa dá priamo naviazať funkciou Circle to Search - jednoduché vyhládávanie pomocou zakrúžkovania objektu na obrazovke, ktoré je úzko prepojené s vyhládávaním hudby vo



videách, riešením zložitých matematických rovníc a dokonca aj preklady textov.

AI

Podpora pre slovenský a český jazyk v ruke s umelou inteligenciou v rámci Android rozhrania je aktuálne stále vo vývoji. V čase, kedy som tento článok pripravoval, bolo cez už vyššie uvedené funkcie možné využívať aj dostatočne schopného asistenta pri postprodukcii fotografií (odstraňovanie, posúvanie, vyrovnávanie atď.), mohol som tak isto zlepšiť svoje umelecké cítenie prevodom otrasného obrázku na akotak znesiteľný, ale čo je dôležitejšie, k dispozícii bol vylepšený textový asistent.

Práca s textom je nateraz v rámci AI rozhodne tá progresívnejšia výhoda než zvyšok, a kto si chce ušetriť drahocenný čas napríklad kontrolou pravopisu, kam spadá aj zmena opakujúcich sa slovčiek a úprava štýlu, nájde u Samsungu otvorenú náruč. Musím uznať, že aj keď pre mňa osobne, čoby človeka živiaceho sa kreatívnym tvorením textu, sa AI nateraz stále javí takmer ako zbytočný

pomocník, minimálne kontrolu pravopisu som schopný od umelej inteligencie zniest' – napriek tomu sa neubránite pocitu, že to po tom robotovi aj tak musíte skontrolovať ešte raz. Oveľa viac než AI som však ocenil excelentne fungujúci režim DeX, ktorý dokáže behom sekundy premeniť užívateľské rozhranie tabletu na pracovnú plochu počítača.

Pod'me sa pozriete pod kapotu nového Galaxy Tab S10+, keďže tam nastala dosť zásadná zmena. Nateraz sa totižto Samsung lúči s čipmi značky Snapdragon a do celého procesu zapriaha čip MediaTek Dimensity 9300+ so štvoricou Cortex-X4 jadier (jedno 3,4GHz a zvyšok 2,85GHz). Nejaké tie prvé povrchné obavy o to, aby uvedená zostava aj za podpory 12GB RAM vôbec bola schopná uspokojiť potreby náročnejšieho zmysľ'ajúceho spektra zákazníkov, boli určite na mieste.

Z môjho testu však vyplynulo, že daný tablet má dostatok výkonu na komplexný multitasking vrátane viacrstevnej práce s textovými súbormi, video editorom, hraním náročných hier a náročnou postprodukciou

fotografií. Za necelý mesiac som na ňom bol schopný pripraviť hromady článkov, postrihať viacero 4K videí a pozrieť desiatky NFL zápasov v luxusnej vizuálnej kvalite.

Posledná menovaná činnosť pochopiteľne spadá medzi moje koníčky, každopádne, práve pri nej som najviac docenil prítomnosť batérie s kapacitou 10 090mAh (drahšia a väčšia Ultra je vybavená 11 200mAh batériou). Tablet bol na jedno nabitie schopný vydržať viac než jeden celý deň náročnej interakcie, a ak aj náhodou bolo nutné ešte trochu dotankovať, tak mi bola k ruke funkcia rýchleho (45W) nabíjania.

Ideálne náradie na úpravu dokumentov

Samsung Galaxy Tab S10+ je pochopiteľne vybavený aj sériou fotoaparátov, ktoré mu jednak zaručujú možnosť skenovania dokumentov (tam spadá aj pohodlná úprava pomocou S Pen pera reagujúceho s nízkou latenciou), ale predovšetkým socializovanie sa s okolitým svetom.

Na videá máte k dispozícii predný uspokojivý 12Mpx snímač (f/2,4), ktorý ruka v ruke s umelou inteligenciou dokáže potlačiť nepríjemné zrnenie obrazu, a to aj v zhoršených svetelných podmienkach. O už spomínané skenovanie alebo zhotovenie fotografií, pochopiteľne za ideálnych svetelných podmienok, sa stará predná kamera s 13Mpx (f/2) - na pohotovostné vyfotenie niečoho zaujímavého je to viac ako dostačujúce.

Samsung Galaxy Tab S10+ 5G ma z pozície vysoko kompaktného a súčasne prémiového tabletu príjemne potešil. Ide o v praxi využiteľné náradie na kreatívnu tvorbu s rôznorodým prispôbením, či už v zmysle premeny na prenosný počítač alebo komunikačnú stanicu, ktoré navyše znesie aj drsnejšie zaobchádzanie.

Verdikt

Kompaktná pracovná stanica pre náročnejšie zmysľ'ajúcich kreatívco.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: Samsung
Cena s DPH: 1 269€

PLUSY A MÍNUSY:

+ AMOLED displej
+ Výkon
+ Odolnosť
+ Dizajn
+ Zvuk
- Nič

HODNOTENIE:

★★★★★



HyperX SoloCast

ŠIKOVNÝ MIKROFÓN ZA MÁLO PEŇAZÍ



Spoločnosť HyperX je gigantom na poli počítačových doplnkov, konkrétne tých herných. V ich ponuke nájdete širokú škálu rôznych vecí, no v dnešnej recenzii si trochu priblížime ich kategóriu herných mikrofónov k počítaču. Konkrétne sa pozrieme na model SoloCast, ktorý predstavuje cenovo dostupné a kvalitné riešenie pre ľudí, ktorí potrebujú prostriedok pre komunikáciu v hrách, prípadne počas online hovorov.

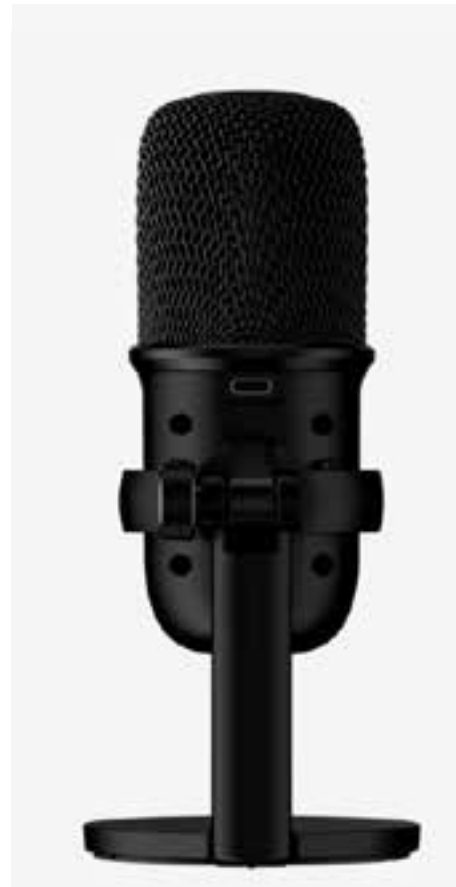
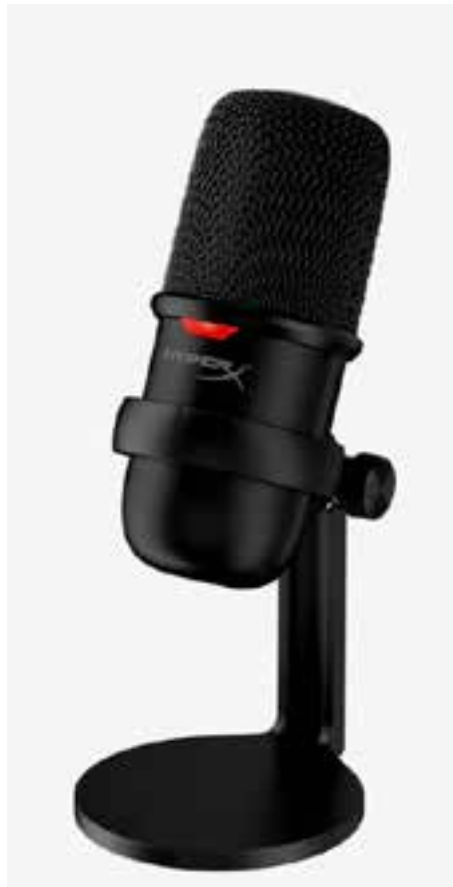
Spracovanie a dizajn

Z hľadiska spracovania ma SoloCast mikrofón príjemne prekvapil. Na svoju cenu totiž vyzerá kvalitne, ako sa len mikrofón kvalitne spracovať dá. Doslova mu nemám čo vytknúť. Výrobca použil na dotyk kvalitne pôsobiaci tvrdený plast a kov, ktoré idú ruka v ruku a v

konečnom dôsledku produkt pôsobí odolne a drahoo. Čo sa týka nejakých základných parametrov, tak hmotnosť je 259 gramov, čo je na mikrofón síce trošku viac, ale na úkor kvalitného spracovania sa dá tento údaj „prekúsnuť“, nakoľko väčšinu času bude i tak buď položený na stole, alebo pripevnený na rameno. Rozmery zariadenia sú 78 x 174 x 97 mm, čo je na produkt svojej kategórie naozaj málo, napríklad v porovnaní s konkurenciou by ste len ťažko hľadali nejaký menší. Čo sa týka pripevnenia na mikrofónové rameno, závit na SoloCast-e je kompatibilný s dvoma rôznymi veľkosťami uchytenia na rameno, teda si môžete kúpiť v podstate takmer akékoľvek rameno a nemusíte sa obávať, že vám nebude pasovať. V opačnom prípade je k produktu dodávaný šikovný

stojan na stôl priamo prispôbený tomuto zariadeniu, ktorý má možnosť otáčania na šikmo do strán a taktiež aj možnosť naklopenia dopredu aj dozadu.

Čo sa týka dizajnu, spoločnosť HyperX stavila na jednoduchosť a eleganciu, čo sa im v konečnom dôsledku naozaj vydarilo. Produkt vyzerá naživo o dosť lepšie ako na fotkách a naozaj pôsobí prémiovo. Či už ho používate so štýlovým stojanom, alebo si zakúpite externé rameno, mikrofón bude použiteľný aj v prostredí hráčskeho setupu, tak aj v profesionálnych podmienkach a elegantných kanceláriách. Cudzie mu nie je ani RGB podsvietenie, no iba v primeranom množstve, dokonca by som aj ja, ako človek, ktorý si na podsvietení nezakladá, uvítal trochu viac podsvietených prvkov, no ide o



vec dizajnu a preferenciu zákazníka. SoloCast aj bez toho pôsobí naozaj fajn.

Používanie

Po ohmataní a prezretí produktu som sa vrhol na jeho zapojenie. To som dosiahol pomocou kábla USB-C do USB-A, ktorý má 2 metre, takže som si mohol dovoliť byť d'aleko od počítača a i tak produkt pohodlne používať. Čo sa



týka parametrov, tak frekvenčný rozsah tohto mikrofónu je 20 Hz až 20 000 Hz. Ak vám tento údaj nič nehovorí, nevadí, sú aj dôležitejšie veci. Napríklad fakt, že SoloCast je kondenzátorový a jeho smerová charakteristika je kardioida. Stále nič? Naozaj si z toho nemusíte nič robiť, podstatné je i tak to, ako nahrávka z takéhoto mikrofónu znie.

Po dôkladnejšom preskúšaní som dospel k záveru, že SoloCast sa spoločnosti HyperX naozaj vydaril. Zariadenie je Plug and Play, no máte možnosť stiahnuť si softvér NGENUITY, ktorý slúži ako univerzálny program na nastavovanie všetkých HyperX periférií. Konkrétne si môžete aktualizovať firmvér (dost' dôležitý), nastaviť hlasitosť a ďalšie charakteristiky mikrofónu priamo ovplyvňujúce kvalitu zvuku, ako 24-bitové, 96 kHz nahrávanie.

V konečnom dôsledku je zvuk aj bez nastavení softvéru naozaj super, akurát hlasitosť potrebovala trochu upraviť.

V nahrávkach v rôznych prostrediach a v rôznych programoch bola kvalita stále skvelá, v hlase bolo počuť' hĺbky, stredy a aj výšky tak, ako keby som rozprával naživo. Trochu mu ale chýba pop-filter, ktorý si ale môžete zaobstarat' a vtedy mu už nič nebude chýbať. SoloCast je použiteľ'ný k hrám, hovorom a trúfam si povedať, že aj k podcastom.

Záverečné hodnotenie

V HyperX si s vyhotovením mikrofónu SoloCast dali naozaj záležať. Naozaj elegantný dizajn, na pocit kvalitné spracovanie a kvalita zvuku sa dokáže vyrovnat' aj drahšej konkurencii.

Za cenu začínajúcu na 47,99 eurách si dokážete zaobstarat' kvalitný produkt od spoločnosti, ktorá si za uplynulé roky vybudovala naozaj dobré meno najmä vďaka kvalite svojich výrobkov. Ak patríte medzi hráčov hier, kde komunikáciu s tímom potrebujete a chcete, aby vám bolo rozumieť' nie len pri hrách, ale aj pri online hovoroch, prípadne možno aj amatérskych podcastoch, toto je tá správna voľba, nakoľko si za rozumné peniaze dokážete zaobstarat' rozumný produkt.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX Cena s DPH: 47,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie - Nič
+ Dizajn
+ Cena
+ Kvalita zvuku

HODNOTENIE:



Logitech POP Icon

VELKÁ ZMENA



Sú tomu už dva roky, čo sa švajčiarsky Logitech snažil vtrieť do priaznivejšej generácie produktami zaujímavými nazvanými POP Keys. V zásade išlo o kompaktnú mechanickú klávesnicu s retro dizajnom doplnenú o ešte kompaktniejšiu bezdrôtovú myš, aká sa stratí pokojne aj v zadnom vrecku tých vyt'ahaných nohavíc, čo teraz mládež s obľubou nosí. Akokoľvek môžeme len hádať, ako sa im uvedená dvojka vlastne predávala a či sa ono cieľenie na mladšie ročníky stretlo vo finále aj s pozitívnymi číslami, každopádne po tom, čo sme medzičasom hodili do zberu dva zažltnuté kalendáre sa značka POP stihla vrátiť na scénu. Posledný mesiac som totižto interne testoval akéhosi nasledovníka celej tej idej, a to klávesnicu s prívlastkom Icon v hodnote necelých šesťdesiat eur, ktorá trochu prekvapivo mení jednu z dôležitých predností predchádzajúceho modelu.

V predaji je aj nová verzia POP Mouse, ktorá vás spoločne POP Icon v jednom balíku vyjde na sumu osemdesiat eur.

Tou zásadnou zmenou, s ktorou model kancelárskej klávesnice POP Icon prichádza, je prechod od vyvýšených mechanických spínačov k vyložene tichým, nízkym a hlavne membránovým. Ekologické normy spĺňajúce balenie, ktoré ma pohladkalo po duši už na dotyk nádherne príjemnou košiel'kou z recyklovaného papiera, v ktorej testovaná vzorka odpočívala, vyjavilo jedno menšie sklamanie. Akokoľvek je možné danú novinku spárovať s počítačom aj prostredníctvom USB donglu (po boku Bluetooth hardvér zvládne uchovať v pamäti trojicu zariadení), tak ten samotný sa v balení nenachádza - 2,4GHz Logi Bolt kl'úč si môžete zakúpiť separátne (cena 14 eur), alebo s iným produktom, to všetko za predpokladu, že ho už pochopiteľne dávno

nevladníte. Tak či onak, po dizajnovej stránke sa POP Icon vyložene nesnaží zabudnúť na predchádzajúcu generáciu, aj keď tentoraz prináša kompromis medzi vizuálnou modernou a jemným retro štýlom. Narážam konkrétne na výmenu gul'atých klávesov, ktoré v pôvodnej verzii evokovali klasický písací stroj, za zaoblené štvorčky.

Dôvodom celej tej obmeny technológie spínačov (mechanické von a membránové dnu) je odozva zákazníkov, ktorú pred nami tvorcovia klávesnice POP Icon bez ostychu svojho času komunikovali. Spätná väzba, s ktorou pracovali, sa krútila okolo náročnosti písania na pôvodnej verzii, čo má práve druhá generácia ponúkajúca kombináciu nízkeho profilu a spoľahlivých membrán eliminovať. Nebudem sa tu púšťať do diskusie v čom sú tie alebo tie spínače lepšie a celé to rovno utnem výsledkom ich mesiac trvajúceho

testovania. Osobne vždy uprednostňujem mechanické switche no napriek tomu v kancelárskom prostredí nemám problém zniesť cenovo dostupnejšiu alternatívu a akokoľvek som sa trocha obával, že celá tá výmena dost' zásadne naruší kvalitu interakcie počas písania dlhých textov, vo finále nič také nenastalo. Odpor spínačov, nastavený niekde okolo stredy, sa pekne spája s takmer bezchybne vedenou dráhou zopnutia, a ani po dvoch hodinách intenzívneho ba miestami až frenetického hromadenia písmeniek som nemal pocit zásadného diskomfortu. Áno, ak by klávesnica mala tvar písmena V, úroveň pohodlia by sa ešte zvýšila a zápasť by netrpelo žiadnou zát'azou, avšak to už by ste mladým sotva dokázali predat', však?

L'ahká, prenosná a programovateľná

Logitech POP Icon váži niečo málo cez pol kilogramu a pri rozmeroch 137 x 325 x 22 mm môžeme hovoriť o v celku slušnej kompaktnosti. Na zadnej strane klávesnice poháňanej dvomi AAA batériami sa nachádza hned' päť obrovských gumových nožičiek. Dve z nich sú na jemne vyvýšenej hornej hrane, čím klávesnica automaticky získava aspoň nejaký sklon, ale, čo je dôležitejšie, tým pádom vám dokáže zostať nehybne ležať na stoloch s tvrdým povrchom. Spomínané batérie sú súčasťou balenia a udržia vám hardvér pri živote 36 mesiacov - tento údaj sa dá Logitechu maximálne veriť, keďže ich novinka neobsahuje žiadnu formu podsvietenia a navyše onen USB dongle nie je primárne v balení, takže aj tak drvivá väčšina majiteľ'ov bude klávesnicu pripájať cez BT a vo finále šetriť jej výdrž. Pod'me však späť medzi pozitíva. Samotné klávesy svojou ponukou výrazne prevyšujú koncept klasických 60 a 65% klávesníc a



ponúkajú navyše štyri akčné spínače - ich prispôsobovanie sa realizuje cez stále spolačlivý softvér Logi Option+. Vizualne sú farebne odlišené a používajú znaky evokujúce tlačidlá z herného gamepadu.

V skutočnosti máte priestor na priradenie skratiek celkovo pri pätnástich klávesoch, z ktorých sa väčšina nachádza v hornej mediálnej lište. V zásade by nešlo o žiadnu veľkú vec, avšak to by sme nemohli žiť v čase, kedy je nutné patrične využívať skratku AI. Z tohto dôvodu je možné vytvárať oveľa komplikovanejšie a členité skratky (takzvané Smart Actions) vedúce napríklad aj ku obsahu interagujúceho s ChatGPT (teoreticky si viete klávesnicu cez zadanie príkazu spárovať aj s otvorením iných AI programov, ale ten konkrétny od OpenAI tu má automaticky prednosť.)

Je zaujímavé, že v tomto texte neraz spomínaná mechanická klávesnica a

roku 2022, POP Keys, dostala rovnako update pre uvedené novinky v rámci Logi Option+, a preto ak ju prípadne už vlastníte, nebudete o dané softvérové možnosti vôbec ochudobnení. Nakoľko ich však v praxi dokážete relevantne zúročiť je otázne, keďže si osobne myslím, že väčšina z užívateľ'ov aj tak skončí pri tom, ako jedným spínačom zapne preferované webové stránky pre dospelých a druhým ich naopak rýchlo vypne a súčasne zmaže aj históriu prehliadača. Vitajte v budúcnosti.

Logitech POP Icon je vizualne pekne zvládnutá kompaktná bezdrôtová klávesnica, ktorá dokáže nájsť uplatnenie počas kancelárskych úkonov, a to nie len doma, ale aj na cestách. Jej zásadnou prednosťou sú membránové spínače s dobrou latenciou, dlhá výdrž vymeniteľných batérií a spolačlivá softvérová podpora. Za sumu, za akú sa daný hardvér predáva, ide o rozumnú voľbu, aj keď tu absentuje akokoľvek forma podsvietenia a v balení sa nenachádza USB dongle.

Verdikt

Solídny pomocník schopný si obhájiť prítomnosť membránových spínačov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Spolačlivé membránové spínače
- + Kompaktný dizajn
- + Výdrž batérií
- + Logi Option+
- Bez podsvietenia
- Bez USB kl'úča v balení

HODNOTENIE:



ASUS RT-BE58U

NAJNOVŠIE TECHNOLOGIE ZA LÁKAVÚ CENU



Router ASUS RT-BE58U v súčasnosti predstavuje jedno z najmodernejších a zároveň cenovo relatívne dostupných zariadení na trhu s bezdrôtovou sieťou. Podporuje technológiu WiFi 7, ktorá výrazne zvyšuje rýchlosť prenosu dát a stabilitu signálu, čo z neho robí ideálne riešenie pre tých najnáročnejších používateľov. Pod'me sa bližšie pozrieť na jeho výhody, špecifikácie či využitie.

Hneď na úvod nás potešilo používateľsky prívetivé rozhranie – nastavenie routera je intuitívne a zvládne ho aj technicky menej zdatný človek. Prostredníctvom aplikácie ASUSWRT môžu používatelia jednoducho monitorovať a spravovať svoju domácu sieť z akéhokoľvek miesta, pričom vďaka aplikácii tiež dokážete nastaviť a kontrolovať pokročilé funkcie, ako je VPN, správa IoT zariadení či rozdelenie siete na samostatné SSID.

Hlavnou prednosťou zariadenia a zároveň lákadlom je, pochopiteľne, podpora WiFi 7, ktorá v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami ponúka výrazné zvýšenie rýchlosti a nízku latenciu. Technológia umožňuje bezchybný prenos dát v reálnom čase, čo je ideálne pre online hranie a streamovanie videí v 4K/8K rozlíšení – a to aj s viacerými súčasne pripojenými

zariadeniami naraz. WiFi 7 takisto zlepšuje stabilitu siete a znižuje možnosť výpadkov pri veľkom zaťažení. Počas testovania rýchlosti sme nezaznamenali žiadny problém a router naozaj dosahuje výrobcom udávanú priepustnosť dát na jednotlivých frekvenciách.

Router disponuje niekoľkými WAN/LAN portmi, pričom najdôležitejší je 2.5G WAN/LAN port. Ten poskytuje vysokorýchlostné pripojenie cez kábel, čo je vhodné najmä pre používateľov, ktorí požadujú maximálnu stabilitu a rýchlosť napríklad pri hraní online titulov alebo pri prenose veľkých objemov dát. Okrem toho router podporuje aj tradičné 1G WAN/LAN porty a možnosť USB pripojenia, čo umožňuje maximálnu flexibilitu pri konfigurácii siete.

Ani z hľadiska bezpečnosti sa ASUS RT-BE58U nemá za čo hanbiť. Router je vybavený pokročilými bezpečnostnými funkciami vrátane komerčného stupňa ochrany siete v reálnom čase, ktorá je poháňaná známou značkou Trend Micro. Táto ochrana zabraňuje kybernetickým útokom a zaisťuje bezpečnosť vašich údajov a zariadení pripojených do siete. Používatelia môžu nastaviť rôzne úrovne zabezpečenia pre jednotlivé zariadenia, spravovať pripojenia a chrániť svoju sieť

pred rôznymi hrozbami. Ďalšou výhodou je už vyššie spomínaná podpora VPN služieb, vďaka ktorej sa môžete bezpečne pripojiť k internetu aj v rizikových sieťach. Rodiny určite ocenia možnosť vytvorenia samostatnej siete pre deti s možnosťou rodičovskej kontroly, čo poskytuje prehľad o tom, koľko času trávia ich potomkovia online a aké webové stránky navštevujú. Všetky tieto funkcie sú úplne zadarmo a nevyžadujú žiadne dodatočné predplatné.

Router takisto podporuje technológiu AiMesh, ktorá umožňuje rozšíriť pokrytie WiFi po celej domácnosti prostredníctvom viacerých routerov ASUS. Vďaka tomu môžete jednoducho dosiahnuť stabilné pripojenie v celom dome, a to aj na miestach, kde by inak signál nebol dostatočne silný.

Firma ASUS sa navyše usiluje klást' dôraz aj na ekologickú stránku svojich produktov. Model RT-BE58U je vyrobený z 30% recyklovaných materiálov a balenie je FSC®-certifikované, čím sa znižuje negatívny dopad na životné prostredie.

Verdikt

ASUS RT-BE58U je špičkové zariadenie nabité tými najnovšími a najlepšimi funkciami a bude trvať ešte nejaký ten piatok, kým ho budeme môcť nazvať zastaralým. S podporou WiFi 7, špičkovými bezpečnostnými funkciami a jednoduchým ovládaním je tento model ideálny pre náročných používateľov, ale zároveň sa hodí aj pre tých menej zdatných. ASUS navyše veľmi príjemne nastavil cenu, čo z routera robí jeden z najlacnejších kúskov s podporou WiFi 7.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

| | |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Asus | 150€ |

PLUSY A MÍNUSY:

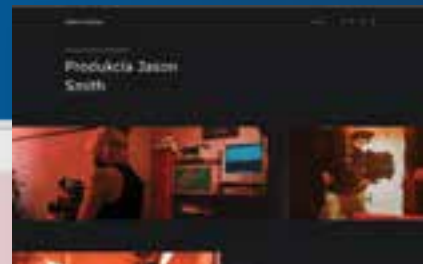
| | |
|----------------|-------|
| + Wi-Fi 7 | - nič |
| + spoľahlivosť | |
| + cena | |

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

Netatmo Smart Outdoor Camera with Siren

BDELÝ STRÁŽČA S HLUČNÝM VAROVANÍM



Zabezpečenie a monitorovanie domácnosti sa v súčasnosti stáva stále dôležitejšou súčasťou ochrany majetku a súkromia. Či ste na cestách, alebo iba v obchode, je fajn mať možnosť kontrolovať, či sa okolo vášho obydľia nedeje niečo nekalé. A s pokrokmí v oblasti bezpečnostných systémov je stále jednoduchšie udržať si prehľad o dianí vo vnútri aj mimo domova. Moderné bezpečnostné kamery už dávno prekročili rámec pasívneho monitorovania – teraz môžu aktívne reagovať na podozrivé udalosti. Netatmo Smart Outdoor Camera with Siren je príkladom produktu, ktorý kombinuje monitorovanie s inteligentnými funkciami, čím poskytuje komplexné riešenie vonkajšej bezpečnosti.

Od spoločnosti Netatmo, francúzskeho výrobcu inteligentnej elektroniky, sme už v redakcii mali možnosť odskúšať smart zámok fungujúci na báze NFC a Bluetooth pripojenia a jeho spracovanie a funkcionálna nás príjemne prekvapila.

Preto bolo jasné, že sa radi pozrieme aj na smart kameru kombinovanú so sirénou.

Obal a jeho obsah

Balenie Netatmo Smart Outdoor Camera s integrovanou sirénou je jednoduché, no stále elegantné a funkčné. Krabica obsahuje samotnú kameru, montážne príslušenstvo a stručný návod na inštaláciu. Kamera je v balení bezpečne uložená, aby sa predišlo jej poškodeniu počas prepravy. Po otvorení balenia vidíme futuristicky vyzerajúcu kameru mierne netradičných rozmerov, montážne skrutky a potrebné príslušenstvo na upevnenie na stenu.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení kamery som bol zase raz príjemne prekvapený robustnosťou a spracovaním zariadenia. Netatmo Smart Outdoor Camera je navrhnutá na odolnosť voči rôznym poveternostným podmienkam,

čo je základným kritériom pre vonkajšie bezpečnostné kamery. Materiál kamery je pevný a na dotyk kvalitný, pričom dizajn je minimalistický, no zároveň funkčný. Kamera by mala vydržať aj náročnejšie klimatické podmienky, ako sú dažď, vietor či mráz, vďaka čomu je vhodná pre celoročné použitie. Integrovaná siréna je zaujímavým prvkom, ktorý tento model odlišuje od mnohých iných vonkajších kamier.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

V Netatmo si pri dizajnovaní tejto kamery zjavne dali záležať na tom, aby zariadenie nielen dobre fungovalo, ale aj dobre vyzeralo. Kamera má elegantný, štíhly vzhľad, ktorý nepôsobí rušivo ani na moderných, ani na tradičných budovách. Vďaka minimalistickému dizajnu sa jednoducho integruje do vonkajšej fasády a nebude pôsobiť priveľmi nápadne. Povrchu dominuje čierny plast, no vďaka kvalitnému spracovaniu pôsobí veľmi



pevne. Že kamera zvládne rôzne klimatické podmienky, potvrdzuje certifikát odolnosti voči poveternostným vplyvom IP66. Rozvrhnutie je praktické, pričom kamera je vybavená LED osvetlením, ktoré slúži ako externé svetlo, a sirénou, ktorá môže odstrašiť prípadných narušiteľ'ov.

Inštalácia

Inštalácia Netatmo Smart Outdoor Camera with Siren je teoreticky jednoduchá a nenáročná, no toto zariadenie si vyžaduje pripojenie na elektrickú sieť. To nebude problém, ak kameru inštalujete na fasádu, kde je napríklad už vonkajšie osvetlenie, alebo iné existujúce elektrické vedenie. No v prípade absencie elektrického prúdu bude najlepšie zavolať profík'ov, alebo chytiť do rúk v'rtáčku a šroubováky. Inštaláčny proces je podrobne popísaný v priloženom návode, a keďže ja som už v minulosti



montoval vonkajšie svetlo aj kameru, zvládol som to behom pár minút. Netatmo tiež ponúka detailné video návody, ktoré pomôžu v prípade komplikácií. Kamera sa po inštalácii pripojí na Wi-Fi a synchronizuje sa s aplikáciou v smartfóne, čo celý proces nastavenia robí naozaj jednoduchým.

Softvér a vychytávky

Softvér, ktorý prichádza s Netatmo Smart Outdoor Camera, je jedným z najsilnejších aspektov tohto produktu. Aplikácia Netatmo Security umožňuje používateľ'om sledovať živý prenos z kamery, dostávať upozornenia na akúkoľvek detekciu pohybu a spravovať všetky nastavenia priamo z telefónu. Jednou z kľúčových funkcií je možnosť rozlišovať medzi ľ'ud'mi, zvieratami a vozidlami, vďaka čomu sú minimalizované falošné poplachy. Kamera má tiež nočné videnie, ktoré zaisť'uje kvalitný obraz aj v tme.



Integrované svetlo môže byť nastavené tak, aby sa rozsvietilo pri detekcii pohybu, čo môže slúžiť nielen ako náhrada za vonkajšie svetlo, ktoré kamera nahradila, ale aj ako preventívny bezpečnostný prvok.

Zabudovaná siréna je viac ako dostatočne hlasná, s hlučnosťou 105 dB sa pohybuje niekde medzi hlasitosťou výrobnéj haly a automobilového klaksónu, čím okamžite upozorní susedov a vystraší prípadných zlodějov. Ďalšou skvelou funkciou (hlavne pri cene tohto zariadenia) je to, že Netatmo nevyžaduje žiadne predplatné na ukladanie záznamov. Videozáznamy sa ukladajú buď na microSD kartu priamo v kamere, alebo je možné dáta posielat' na vlastný FTP server či cloudové úložisko.

Zhrnutie

Netatmo Smart Outdoor Camera with Siren je skvelým riešením pre tých, ktorí hľadajú inteligentné a komplexné zabezpečenie svojho domova bez nutnosti ďalej platiť akékoľvek mesačné poplatky. Kamera ponúka moderné funkcie, ako je rozpoznávanie pohybu, nočné videnie a bonus vo forme zabudovanej sirény. Jedinou prekážkou môže byť vyššia úvodná cena za zariadenie, no jeho dizajn, kvalita spracovania a funkcionálnosť jeho cenu takmer úplne vynahrádzajú.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

| | |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Netatmo | 330€ |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|---|--------|
| + moderný dizajn | - cena |
| + bohatá funkcionálnosť | |
| + možnosť posielat' dáta na vlastný FTP server či cloud | |

HODNOTENIE:



Gigabyte Aorus M6

JEDNODUCHÁ A PRITOM ZAUJÍMAVÁ



Dobrá myš môže byť nielen rozhodujúcim činiteľom pri hraní hier vďaka rýchlemu a kvalitnému snímaču, ale jej ergonómia môže jej používateľom uľahčiť život, resp. v prípade jej absencie aj sťažiť. Gigabyte Aorus M6 je na poli počítačových myšiek vcelku výnimočným kúskom vďaka jednej veľkej vychytávke, no vo väčšine aspektov ponúka rokmi overené a osvedčené kvality. Tiež mu neuškodí, že tam, kde niektoré spoločnosti stavili na dizajn ako po zrážke dvoch raketoplánov, sa v Gigabyte rozhodli staviť na miernu nenápadnosť, ktorá sa však dá narušiť za pomoci orlieho Aorus loga s RGB podsvietením.

Aorus, herná divízia spoločnosti Gigabyte, už roky prináša hráčom kvalitné herné periférie od základných komponentov po high-end herné vybavenie. Jeho produkty sú navrhnuté tak, aby uspokojili aj tých najnáročnejších používateľov, pričom v redakcii máme už rokmi overené, že až na pár výnimiek kladú veľký dôraz na

výkon, odolnosť a estetiku. V hernom svete sú kvalitné periférie kľúčové pre dosiahnutie najlepších výkonov, pretože správne navrhnutá myš, klávesnica či slúchadlá môžu znamenať rozdiel medzi víťazstvom a prehrou.

Obal a jeho obsah

Aorus M6 dorazila v elegantnom balení v kombinácii čiernej a oranžovej, ktoré na prvý pohľad zaujme. Na prednej strane sa nachádza veľká fotografia myši, pričom dizajn balenia zvyrazňuje jej minimalistický vzhľad. Po otvorení sa ukázala samotná myš, USB-C kábel na nabíjanie a adaptér s USB-C na USB-A port. Bezdrôtový prijímač s USB-C konektorom je šikovne ukrytý zospodu myšky za malými plastovými dvierkami. Kábel je dostatočne dlhý a opletený, čo zaručuje jeho trvácnosť pri častom používaní. Súčasťou balenia je aj stručná príručka, ktorá používateľa rýchlo oboznámi s možnosťami nastavenia myši.

Prvé dojmy a spracovanie

Telo myši je z tradičného čierneho plastu, ktorého povrch na vrchnej časti ponúka takmer soft touch pocit. Boky modelu sú pogumované, no netreba čakať žiadne prehnaté protišmykové prevedenie. Myška mi sadla do ruky celkom príjemne, hoci mám väčšinou problém, keďže disponujem o čosi väčšími rukami a dlhšími prstami. Ujať by sa tak mala ako u hráčov, ktorí radi pokladajú celú ruku na myš, tak aj u „claw-grip“ zástancov. Kábel na prepojenie s počítačom je pri dĺžke 1,8 metra viac ako dostatočný, no ide len o pogumované prevedenie bez opletenia. Na jednej strane je to mierne nižší pocit kvality ako pri opletaných kúskoch iných značiek, na strane druhej sa hráči nemusia báť žiadneho zasekávania pri rýchlejších pohyboch či párania opletenia.

Po vybalení Aorus M6 na prvý pohľad zaujme svojím ergonomickým a moderným



dizajnom. Myš váži len 74 gramov, čo je na bezdrôtovú hernú myš veľmi pôsobivé. Vysoká kvalita spracovania je viditeľná nielen v detailoch, ako sú jemné krivky tela, ale aj v kvalitne pôsobiacom plaste, z ktorého je telo myšky. To je vyrobené z odolného plastu s matným povrchom, ktorý zamedzuje klzaniu pri dlhších herných sedeniach. Poteší tiež, že RGB osvetlenie je decentné, nepríliš rušivé a zároveň prispieva k estetickému zážitku či jednoduchosť nájsť myšku počas nočných herných posedení.

Komponenty, rozloženie a ergonómia

Po stránke optického senzoru sa môže Aorus M6 pochváliť modelom Pixart 3395, ktorý je schopný rozlíšenia 50–26000 dpi v



50 dpi prírastkoch. Bežným hráčom však úplne postačí jedno zo štyroch základných nastavení 800/1600/3200/6400 dpi. O prepojenie so zariadeniami sa stará 2,4GHz prijímač s USB-C koncovkou, ktorý (ako som už spomínal) dokáže Aorus M6 ukryť vo svojom tele, no v prípade starších zariadení alebo vyťaženi USB-C portov je v balení aj adaptér na obvyčajné USB.

To sa už do myšky neukryje, treba si preto dávať pozor a nestratiť ho. Trošku zamrzí absencia Bluetooth pripojenia, no cez momentálne existujúce Bluetooth štandardy nebude nikdy odozva taká dobrá ako cez 2,4GHz. Teraz už však musím spomenúť, čo je na tejto myške najvýnimočnejšie a čo poteší najmä ľavákov, resp. obojručných používateľov. Na rozdiel od bežných myší, ktoré majú dve programovateľné tlačidlá na ľavej strane myšky, ľahko dostupné pod palcom pravákov, Aorus M6 je vybavená párom tlačidiel na oboch stranách.

V spojení s jej súmerným telom preto nezáleží, či používate Aorus M6 v ľavej alebo pravej ruke, čo bude pre veľa ľuďí vítaným parametrom. Samozrejme, keďže ide o myšku s jednoliatym a súmerným telom, nebolo možné ju úplne prispôbiť ergonomickým nárokom, ale ani po viacerých dlhších herných posedeniach som nemal pocit únavy v ruke a na jej rozloženie som si zvykol naozaj rýchlo.

Softvér a vychytávky

Aorus M6 je možné prispôbiť si podľa svojich predstáv softvérom GIGABYTE CONTROL CENTER (GCC), ktorý umožňuje podrobné prispôbenie všetkých aspektov myši. Medzi najväčšie výhody patrí možnosť prispôbenia DPI v reálnom čase (na myši sa nachádza tlačidlo na rýchle prepínanie DPI) a programovanie tlačidiel. Jediná maličkosť, ktorú by som možno uvítal, je možnosť využívať všetky bočné tlačidlá naraz, keďže teraz je nutné vybrať si, či funguje dvojica buď na ľavej, alebo na pravej strane myšky. Po stránke ergonómie to však nie je až taká veľká strata. Na druhej strane poteší, že myš má onboard pamäť, takže svoje nastavenia si môžete uložiť priamo na zariadenie. Softvér okrem toho umožňuje kalibráciu snímača podľa povrchu, na ktorom používate myš, čo zvyšuje presnosť pohybu. Samozrejmosťou je aj RGB podsvietenie, ktoré môžete synchronizovať s ostatnými Aorus zariadeniami.

Zhrnutie

Kvalitná myška sa dá nájsť aj za „pár babiek“. Kvalitná herná myška už bude stáť viac. A kvalitná bezdrôtová myška, ktorú je možné používať ako ľavákov aj ako pravákov, tam už čakáme vcelku úctyhodnú sumu. Gigabyte Aorus M6 sa s cenou okolo 70 eur radí medzi prémiovejšie kusky, no jeho bonusová funkcionálna, kvalitné komponenty a vkusné prevedenie cenu takmer ospravedlňujú. Bez výčitek by som ju však vedel odporučiť skôr za cenu okolo 40–50 eur.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Omron spínače
+ kvalitný optický snímač
+ programovateľné tlačidlá
- prémiová cena

HODNOTENIE:



iiyama G-Master Red Eagle

VŠETKO JE KRÁSNE BIELE A ČISTÉ



Japonskej spoločnosti iiyama som sa osobne v rámci testov naposledy venoval pred viac než rokom a musím sa vám priznať, že v tej záplave HW noviniek, ktoré sa dodnes vystriedali v redakcii, mi tento konkrétny výrobca zobrazovacej elektroniky tak trochu vyfučal z hlavy. Evidentne však svoju viac ako päťdesiatročnú existenciu nemá stále v pláne len tak zabaliť a aj naďalej pokračuje v produkcii cenovo dostupného hardvéru. V ich portfóliu prevažujú monitory z herného a kancelárskeho prostredia a v nasledujúcich riadkoch vám porozprávam o vôbec ich najnovšom gaming monitore modelového radu G-Master Red Eagle, posúvajúceho internú hranicu obnovovacej frekvencie na novú úroveň.

Počas rozbal'ovania dvadsaťštyri palcového IPS monitoru od firmy iiyama

som si nemohol nespomenúť na pár rokov starý zážitok z preberania toho času zrekonštruovaného domu. Firma, ktorá pre mňa a rodinu zrealizovala samotnú rekonštrukciu, mala vyložene svojského šéfa a keď nám finálne prezentoval výsledky svojej niekoľko mesačnej práce, používal často až bizarné slovné spojenia. Pri hodnotení natieračských prác svojich zamestnancov v jeden moment utrúsil vetu: „Všetko je krásne biele a čisté.“ Z toho sa následne v našom rodinnom kruhu stala často opakovaná a humorná fráza. Krásne biely a čistý je rovnako aj dizajn iiyama G-Master Red Eagle v kódovom označení GB2470HSU-W6, ktorý sa v čase prípravy článku cenovo pohyboval okolo 170 eur. Rozmerovo ide o kompaktný panel (539,5 x 505 x 171 mm), ktorého váha vrátane skladacieho podstavca je necelých päť kilogramov. Proces zloženia je jednoduchý

a v bohatom balení sa nachádza dokonca aj skrutkovač na oddelenie ohybného kĺbu od plastového šasi a následné prichytenie o prípadné rameno s VESA štandardom. Zámerne hovorím o bohatom balení, keďže som v krabici našiel aj kvalitný HDMI kábel, USB kábel a dokonca DisplayPort kabeľ.

Široké možnosti polohovania

Model GB2470HSU-W6 sa po dizajnovej stránke nijako zásadne nelíši od svojho predchodcu a ak dáme bokom už naznačované technické špecifikácie a upgrade v zmysle IPS panelu, tak najzásadnejšia zmena nastala v oblasti stojanu. Miesto klasického písmena V sa tentokrát dostáva do popredia písmeno E. Robím si z toho samozrejme trochu srandu, avšak kto si pod spodnú hranu monitora zvykne čokoľvek cielene dávať



firmy iiyama. Bohatosť balenia by asi nebola taká, ak by aj samotná zadná strana testovaného monitoru neponúkala nemenej štedrú porciu fyzických portov. Veľká časť z nich sa nachádza tradične na spodnej vystúpenej hrane priamo v strednej časti, avšak napríklad dvojicu USB-A 3.2 (Gen1) vstupov nájdete na ešte o kúsok dostupnejšej ľavej hrane. A čo ten zvyšok? Hráči v ňom nájdu všetko potrebné a ešte niečo navyše. Plnohodnotné HDMI 1.4 nasledované DisplayPort 1.2 vstupom, ďalšou dvojicou USB-A 3.2 (Gen1) a kombinovaným audio vstupom (3,5 mm). V konštrukčne solídne spracovanom tele monitoru, ktoré ani pri drsnejšej manipulácii nevydáva žiadne nechcené praskanie, sa nachádzajú dokonca aj reproduktory. Ide však vyložene len o systémovú núdzovú brzdu, ako som tie výkonom 2 x

(menšiu klávesnicu, náhradnú myš alebo niečo v tomto duchu) razom mu nebude prekážať žiadna oporná noha stojanu. Základňa ako taká zvláda uspokojiť aj náročnejších konzumentov, keďže ruka v ruke s ramenom ponúka rotáciu obrazovky o deväťdesiat stupňov (čiže na takzvaný biznis štýl) a to dokonca v oboch smeroch. Rameno vie panel posúvať hore dole v rozsahu 150 mm, nakláňať 23° nahor 5° nadol a keďže je jeho spodná časť navyše rotačná, dokážete si monitor jednoducho otočiť o celých 45° do ľavej alebo pravej strany.

Možno vám to celé pripadá ako glorifikovanie niečoho samozrejme, ale nie je tomu tak dávno, čo som testoval dvakrát tak drahý monitor od konkurencie, ktorý neponúkal ani tretinu polohovacích predností, aké má v talóne práve ten od



2W repráčky pomenoval, s ktorou sotva bude chcieť niekto koexistovať v zmysle reprodukovania audia v hrách. Jedným dychom by som však rád dodal, že oceňujem prítomnosť akéhokolvek zdroja zvuku pri klasických monitoroch, čo v súčasnosti rovnako nebýva ani náhodou štandardom.

OSD sa nemení

Ešte pred prvým rozbalením som osobne tak trochu dúfal, že iiyama konečne prepracuje nie úplne užívateľsky jednoduché ovládanie OSD, na ktoré som v starších recenziách neraz upozorňoval. Tak či onak, v tomto smere sa nič zásadné nezmenilo a fyzickú interakciu s predmetným modelom som tak musel opäť vykonávať takzvané naslepo, a to pomocou päťice spínačov umiestnených na pravej zadnej strane. Pritom by úplne stačilo hodiť niekam na spodnú hranu malý joystick a celé ovládanie by sa výrazne



uľahčilo alebo prípadne konečne vydat' aplikáciu na ovládanie priamo cez počítač. V menu sa nachádzajú preddefinované herné/kancelárske profily ako aj možnosť vytvárania si svojich vlastných - klasická schéma manuálneho manipulovania s obrazom kam spadá kontrast, jas, OD, ACR, Black Tuner, MBR, Gamma je jasná. K tomu celému je vám k dispozícii podpora AMD FreeSync, nastavenie i-Style farieb, technológia X-Res, detailnejší rozsah HDMI, režim Direct Drive a celá sekcia venovaná len nastaveniu modusu videa. Menu je kompletne lokalizované do českého jazyku.

Hodnotenie kvality obrazu, či už v rámci hrania alebo kancelárskej činnosti, je pri IPS technológii dnes už čoraz viac horúcou témou. Preto nebudem pochopiteľne ani v tomto prípade prilievať benzín do už tak silno plápolajúceho ohňa a pokúsím sa zostať objektívne vecný. Rozprávame sa tu o dvadsaťštyri palcovej a matnej IPS obrazovke ponúkajúcej Full HD rozlíšenie, obnovovaciu frekvenciu 180 Hz a rýchlu

odozvu 0,2 ms v rámci štandardu MPRT. Už po prvých dňoch intenzívneho používania testovanej vzorky, či už v zmysle písania alebo hrania videohier, som si všimol kvalitatívny skok oproti modelu spred roka (vtedy som vám písal konkrétne o GB2870UHSU-B1). Najzásadnejší rozdiel, čo mi čiastočne potvrdilo aj meranie sondou, bol cítiť z celej prezentácie farieb a rovnako tak čistoty - sRGB ponúka stopercentné pokrytie a DCI P3 po boku Adobe RGB vysoko na deväťdesiat percent.

Často som u podobného typu obrazoviek vyložene sklamaný z nedostatočného jasu, avšak v prípade novinky G-Master Red Eagle v tomto smere môžeme hovoriť o nadštandarde a akokoľvek sa v dobe OLEDu nesluší vyt'ahovať limit statického kontrastu okolo 1000:1, tak monitor GB2470HSU-W6 túto dnes už smutnú hranicu hravo prekonáva. Aby som bol presný, tak sa rozprávame o papierovej svietivosti 300 nitov (nameral som viacej), ktorá však opticky

vyzerá oveľa lepšie a to monitor ani nepodporuje základný HDR štandard.

Na hranie a správu tabuliek ide jednoznačne o nadpriemerne schopného a spolaľivého spoločníka. Nezaznamenal som žiadne blikanie obrazu, pozorovacie uhly sú na obrazovku primárne určenú pre jeden pár očí vyložene predimenzované a napriek tomu, že je tu možné pochopiteľne badať klasické neduhy dnes už zastaranej IPS technológii (napríklad nedostatočnú rovnomernosť podsvietenia v oblasti okrajov), iiyama dokázala vyrobiť akýsi jej súčasný a stále cenovo prijateľný strop.

Dobre viem, na čo dnes hráči pri výbere nového monitoru reagujú v prvom rade a preto som si istý, že práve deklarovanie vysokej obnovovacej frekvencie v kombinácii s oku lahodiacim dizajnom a už spomínanou spolaľivosťou jasne prevažujú všetky menej významné a vyššie vymenované chybičky. Výrobca v tomto prípade ani náhodou nanovo neprebalil už rok starý model, ba naopak zapracoval na jeho kvalitatívnej evolúcii a výsledok je rozhodne hodný finálne ceny.

Verdikt

Výborný a spolaľivý herný monitor za rozumnú cenu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: iiyama
Cena s DPH: 107€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita obrazu
- + 180 Hz
- + Krásny a čistý dizajn
- + Variabilita stojanu
- + Pre PC a konzoly
- Nesúrodosť podsvietenia
- Ovládanie OSD

HODNOTENIE:



S M R Š Ť



Pozerajte tu



NA MOTÍVY BESTSELLERU
JOZEFA KARIKU

 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

 YouTube



KVIFF.TV

dafilms.
sk

Nothing ear (open)

EAR HOOK



Slúchadlá s otvorenou konštrukciou sú aktuálne jednoznačne na vzostupe. Poprední výrobcovia klasických štupľov si uvedomujú, že nie všetci ich potenciálni zákazníci považujú za príjemné si zátkať vlastné uši ako fl'aše od vína, len aby ich čo najviac odizolovali od okolitých ruchov. Pochopiteľne, tradičný "Buds" dizajn sa v kombinácii s kvalitným ANC postará o suverénne odrezanie od extrémneho hluku, avšak to nás zase vracia späť k predpokladanej antipatii nemalej časti z nás, ktorej možno viac záleží na pocite komfortnej slobody. Práve preto je dnes možné si zakúpiť bezdrôtové slúchadlá s otvorenou konštrukciou v rôznych podobách a rovnako od rôznych firiem, ku ktorým sa čerstvo pridáva aj anglický Nothing.

Len nedávno som mal možnosť dlhodobo testovať koncepčne identický model slúchadiel od Xiaomi (Xiaomi OpenWear Stereo) a základným problémom, ktorý som

s testovanou vzorkou mal, bola ich snaha presvedčiť ma, že funkcia ANC môže reálne fungovať aj v rámci otvorenej konštrukcie. Nech už ste čítali onen text alebo nie, tak vám samotným asi musí byť jasné, že v súčasnosti je ideálna prevádzka aktívneho odhlučnenia (ANC) postavená výhradne na, už v úvode spomínanom, hermetickom uzatvorení zvukovodu - čiže Xiaomi v tomto smere triafa úplne mimo. Pod'me sa však pozrieť na model Nothing ear (open), ktorý nemá v rámci PR potrebu sa honosiť nefunkčným ANC, skôr vsádza na overenú kombináciu unikátneho dizajnu s podpisom Carla Peia a kvalitným audio základ.

Bezdrôtové slúchadlá Nothing Ear (open) prichádzajú s dizajnom označovaným ako "Ear Hook", čo znamená, že ich uchytenie o ucho sa realizuje pomocou flexibilného háku. Vizúálne to celé vo mne vyvoláva skôr neutrálne emócie, a ak by som chcel byť uštipačný, tak všetky otvorené konštrukcie

slúchadiel majú tú smolu, že vyzerajú ako zdravotná pomôcka pre zle počujúci ľudia. Toto konštatovanie však berte ako čisto môj subjektívny názor. A ako sa to vlastne celé nasádza? Jednoducho si onen zázrak vyberiete z nabíjacieho puzdra, prevesíte cez ucho a samotné slúchadlo, ktorého koniec vyzerá ako klasický model Ear od identického výrobcu, vám automaticky pril'ahne k vstupnej bráne do ucha - odborne nazývanej ušnica. Onen hák je vyrobený zo silikónu a mal by vydržať aj drsnejšie zaobchádzanie. Púčik, čo je mimochodom ustálené slovenské pomenovanie pre slúchadlá tohto formátu (nemáte začo), má plastové transparentné telo s fyzickým spínačom po stranách, a to na ľavej aj pravej strane. Výrobca zabezpečil krytie IP54, pre slúchadlá aj puzdro, čo znamená, že s nasadenými Nothing Ear (open) môžete prebehnúť cez mierne daždivé počasie, nehovoriac o nulovom vplyve potu počas cvičenia.



Neomylné ovládanie

Zadávanie príkazov môžem, po necelom mesiaci testovania premiérových Nothing slúchadiel s otvorenou konštrukciou, označiť za absolútne dokonalé. Vďaka fyzickým spínačom si viete neomylné realizovať potrebnú interakciu počas prehrávania skladieb (preskakovanie, zastavenie, spustenie) a rovnako tak dokážete odbit' alebo prijať prichádzajúci telefonický hovor.

Telefonovanie obstarávajú dva mikrofóny (jeden na každej strane) a musím povedať, že kvalita prenosu hovoreného slova je nadpriemerná, aj keď v prípade silného vetra očakávajte klasické skreslenie, ktoré naplno neodbúra ani AI. Hlasitosť sa reguluje podržaním ľavého alebo pravého tlačidla, podľa toho, či chcete pridávať na

intenzite alebo naopak uberať. Všetky tie v základe už prednastavené gestá je možné prostredníctvom aplikácie Nothing (o nej ešte bude reč nižšie) prispôbovať podľa svojich potrieb, a kto rád používa hlasového asistenta, aj ten je súčasťou schémy interakcie.

Dúfam, že som vám už v úvode dostatočne vysvetlil prečo vlastne existuje koncept otvorenej konštrukcie slúchadiel. Pohodlie a sloboda. Toto sú pochopiteľne navonok skôr pekné frázy vhodné na PR letáčik, ale akú úroveň komfortu Nothing ear (open) v praxi reálne ponúkajú? Jedno slúchadlo má váhu sotva osem gramov, čo vás môže na prvú dobrú trocha vystrašiť, minimálne do doby než si uvedomíte, že viac ako polovica padá na vrub onoho háku. Navyše si tento produkt vešiata na boltec, čím sa celková váha výrazne znižuje.



Nebudem chodiť okolo opuchnutého ucha a rovno vám poviem, že tých osem gramov absolútne človek nevníma a so slúchadlami som bol schopný fungovať pokojne aj osem hodín bez toho, aby som pocíťoval akékoľvek fyzické dopady.

O niečo horšie to však bolo s uprataním rozmerovo pomerne objemného puzdra (125,9 x 44 x 19 mm), ktoré síce váži niečo málo cez šesťdesiat gramov, avšak jeho tvar pripomínajúci piškótu





vám môže vo vrecku nohavíc prekážať. Oceňujem však, že Nothing vrchné veko puzdra opatril fóliou, vďaka čomu sa predišlo zbieraniu škrabancov.

Žiadna detekcia nasadenia/zloženia

Oba púčky sú osadené 14,2 mm dynamickým titánovým meničom bez toho, aby nám výrobca povedal s akým konkrétnym frekvenčným rozsahom.

Čo však vieme je fakt, že Nothing v snahe zmazať to prázdno medzi meničom a zvukovodom zmenil dizajn samotného meniča, a to aj s membránou. Keďže je koncept otvorenej konštrukcie natoľko špecifický a pre dosiahnutie, ako-tak ideálneho zvuku by ste museli byť minimálne v tichej miestnosti, nebudem sa tu púšťať do

porovnávania kvality audia medzi dvoma nezlučiteľnými konceptami. Padlo to tu už viackrát a ja to len zopakujem.

Pre ľudí, čo si do uší nechcú nič strkať a ANC nie je pre nich alfou a omegou, je siahnutie po tomto formáte tým pravým rozhodnutím. Istota pri nosení (zavesenie funguje aj pri vyšších otrasoch v zmysle športu) ruka v ruke s enormnou úrovňou komfortu, tieto veci vedú prevážať misky váh na opačnú stranu.

V tesnom závесе za uvedenými prednosťami je však nakoniec aj zvuk samotný, akokoľvek je nutné slúchadlá používať mimo hlučných exteriérov. Pripájanie cez Bluetooth 5.3 vám ponúka podporu štandardných kodekov (AAC a SBC) a cez to všetko som bol s prezentáciou audia oveľa spokojnejší než v prípade Xiaomi OpenWear Stereo.



Dôvodom mojej spokojnosti bola dozaista aj možnosť komplexného nastavovania kvality zvuku cez ekvalizér (ide o oveľa prepracovanejší program, než má vyššie spomínaná konkurencia).

Aplikácia NothingX, tradične združujúca všetky zariadenia anglického výrobcu, dáva užívateľovi priestor pre nastavovanie každého frekvenčného pásma zvlášť, a to dokonca aj v kombinácii s reguláciou šírky daného pásma. Sotva síce môžete očakávať podporu výraznej basovej linky tak, ako tomu býva pri tradičnej forme klapiek cez uši, ale cez to všetko tieto slúchadlá dokážu do vášho ucha distribuovať nadpriemerne znejúce a dobre vyvážené tóny - myslené v zmysle konceptu otvorenej konštrukcie.

Okrem uvedenej cennej prednosti som v app registroval rýchle skontrolovanie percentuálnej hodnoty a aktiváciu eliminácie latencie počas hrania videohier. Batéria v slúchadlách (64 mAh) vás v priemere podrží necelých osem hodín a v kombinácii s dokovacím puzdrom (635 mAh), podotýkam, že pri strednej úrovni hlasitosti, sa výdrž vyšplhá na dvadsaťosem hodín.

Puzdro nemá bezdrôtový spôsob dobíjania a jeho dotankovanie energiou tak musíte realizovať cez, v balení sa nachádzajúci, USB-C kábel. Stačí desať minút a máte necelé dve hodinky počúvania k dobru.

Slúchadlá s otvorenou konštrukciou bude v nasledujúcich mesiacoch a rokoch pribúdať čoraz viac. Už len samotný fakt, že myslím tak pokroková spoločnosť akou Nothing bez debaty je, nechce svoje portfólio ochudobniť o tento štýl audio techniky prezrádza mnohé. Ich premiérové Nothing ear (open) sú v rámci súhrnu kvalít jedným z najkvalitnejších zástupcov celej tej idey nestrkania si štupeľov až do mozgu.

Verdikt

Dôstojný zástupca open-ear konceptu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

| | |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Nothing | 150€ |

PLUSY A MÍNUSY:

| | |
|-----------------------------|----------------------|
| + Pohodlie | - Veľké puzdro |
| + Kvalita zvuku | - Absentuje |
| + Aplikácia | bezdrôtové nabíjanie |
| + Ekvalizér a jeho možnosti | |

HODNOTENIE:



Asus TUF Gaming K3 Gen II

VÝKON, ODOLNOSŤ A TRADÍCIA PRE NÁROČNÝCH HRÁČOV



Asus TUF Gaming, značka s dlhoročnou tradíciou v oblasti herného hardvéru, sa preslávila svojou robustnosťou a výkonnými parametrami. TUF, čo znamená „The Ultimate Force“, sa zameriava na kvalitné a trvácne produkty pre hráčov a model K3 Gen II nie je výnimkou. S cieľom splniť nároky aj tých najnáročnejších hráčov, prináša táto klávesnica výnimočné vlastnosti a moderný dizajn.

Balenie

Klávesnica Asus TUF Gaming K3 Gen II prichádza v elegantnej a funkčnej krabici, ktorá zaručuje bezpečné doručenie. Po otvorení nájdete samotnú klávesnicu a používateľskú príručku.

Dizajn a používateľské dojmy

Dizajn klávesnice K3 Gen II je veľmi moderný a minimalistický, pričom kombinuje matné a lesklé povrchy. Telo klávesnice je robustné, vyrobené z kvalitných materiálov, ktoré poskytnú potrebnú stabilitu aj pri intenzívnom hraní. Zaujímavou vlastnosťou je odnímateľný horný kryt, ktorý uľahčuje čistenie a údržbu. Tento praktický detail ocenia nielen hráči, ale aj bežní používatelia, ktorí sa starajú o svoj herný setup.

Pri písaní a hraní som si všimol, že klávesy sú veľmi responzívne a ponúkajú príjemný

pocit pri stlačení. Klávesnica využíva spínače TUF Gaming, ktoré sú známe svojou odolnosťou a rýchlou reakciou. Pôsobia na mňa ako ideálne riešenie pre dlhé herné sedenia, pretože klávesy nie sú príliš hlučné a nezanechávajú pocit únavy.

Používateľské dojmy a technické špecifikácie

Asus TUF Gaming K3 Gen II ponúka množstvo funkcií, ktoré sú pre hráčov nevyhnutné. Je vybavená taktiež RGB podsvietením s množstvom prednastavených efektov, čo umožňuje personalizáciu podľa preferencií používateľa. Klávesnica je plne programovateľná, čo zaručuje, že si každý hráč môže prispôbiť makrá a klávesové skratky podľa svojich potrieb. Navyše antighosting technológia zabezpečuje, že aj pri viacerých stlačených klávesoch sú všetky vstupy presne zaznamenané.

Srdcom klávesnice sú mechanické spínače, konkrétne spínače TUF Gaming, ktoré sú optimalizované pre rýchle a presné stlačenie. Tieto spínače ponúkajú odolnosť a dlhú životnosť, čo je dôležité pre hráčov, ktorí trávajú dlhé hodiny pri počítači. Klávesnica je tiež kompatibilná s rôznymi operačnými systémami, čo zaručuje široké spektrum použitia. Výhodou je tiež odolnosť IP57, klávesnica je teda vodotesná a prachotesná.

Záver

Asus TUF Gaming K3 Gen II je veľmi kvalitná klávesnica, ktorá kombinuje atraktívny dizajn, skvelú funkčnosť a odolnosť. Medzi jej výhody patrí robustná konštrukcia, odnímateľný horný kryt pre jednoduché čistenie a vysoká prispôbitelnosť. Na druhej strane, možno by sa dalo namietat, že niektoré pokročilé funkcie vyžadujú čas na naučenie a optimálne nastavenie.

Pri porovnaní s cenovo podobnými produktmi, ako sú klávesnice Razer BlackWidow alebo Corsair K55, sa TUF Gaming K3 Gen II ukazuje ako silný konkurent, najmä pokiaľ ide o pomer cena/kvalita. Pre hráčov, ktorí hľadajú robustnú a efektívnu klávesnicu, je táto voľba určite doporučiteľná.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 89€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Agresívny a štýlový dizajn
- + Kvalitné spracovanie
- + Používateľská prispôbitelnosť
- Vyššia cena

HODNOTENIE:



Creative Pebble X PLUS

REPRODUKTORY PEBBLE MIERIA DO PRÉMIOVÉHO SEGMENTU



Spoločnosť Creative predstavila ďalšieho člena jej produktovej rodiny Pebble. Tentokrát našu redakciu navštívila aktuálna vlnková loď týchto milých reproduktorov s názvom Pebble X PLUS. Slovo PLUS v tomto prípade znamená, že ide o reproduktory so subwooferom, ktorý mnohým majiteľom klasických Pebbleov chýbal. Creative za tieto reproduktory dokonca získal ocenenie European Hardware Awards 2024 – Best Speakers.

Obal a jeho obsah

Pebble sa svojou poslednou generáciou chce čoraz viac radit' do segmentu prémiových produktov. Svedčí o tom už na prvý pohľad elegantná čierna krabica, v ktorej nachádzame reproduktory, subwoofer, produktovú dokumentáciu, dva kábelky USB-C na USB-C, a AUX kábel s dvomi 3,5 mm jackmi na konci.

Prvé dojmy a spracovanie

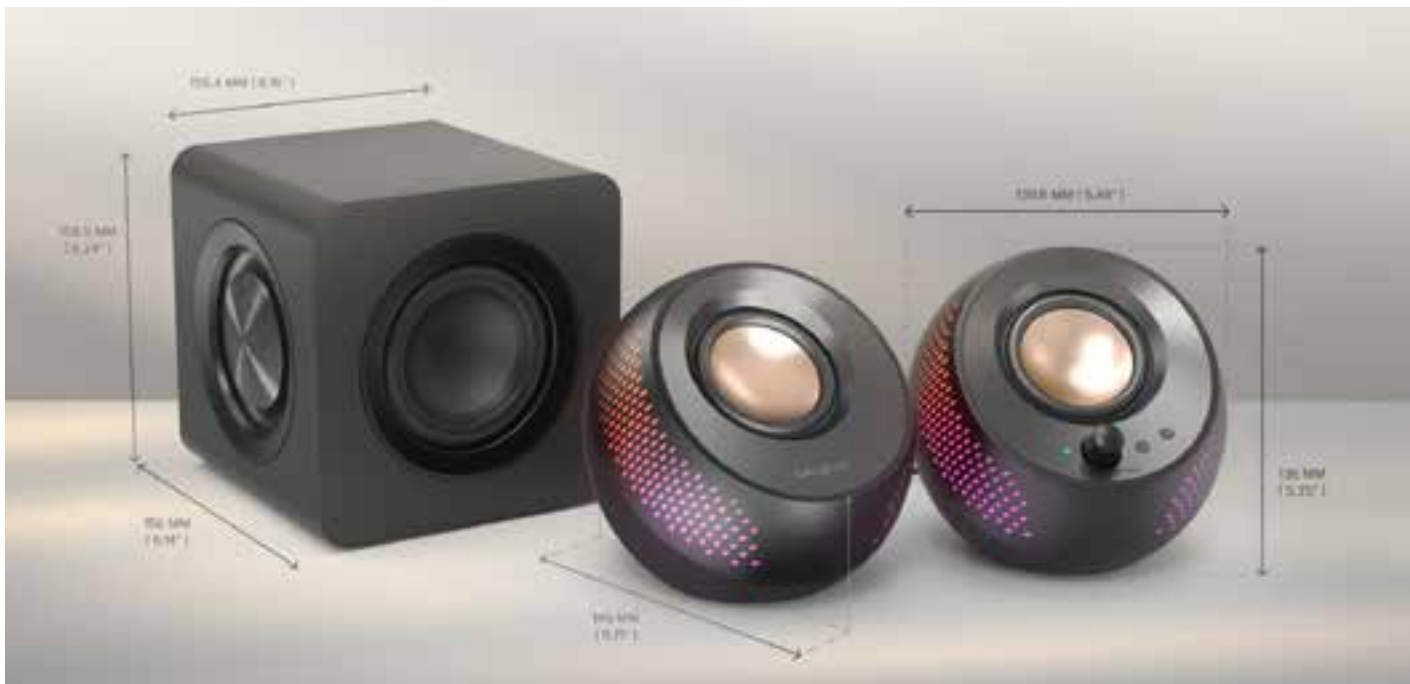
Dizajn tohto modelového radu už niekoľko rokov dôkladne poznáme, no stále nás baví. Pebble X PLUS sú tvarované rovnako ako ich predchodcovia, odlišuje ich však nenápadné

RGB LED osvetlenie, ktoré najlepšie vidieť až po uvedení do prevádzky. Na prednej strane reproduktora nájdeme farebnú LED diódu, regulátor hlasitosti, tlačidlo vol'by vstupného signálu a tlačidlo osvetlenia RGB. Na zadnej strane sa zas nachádzajú dva porty USB-C a vstup AUX, nechýba ani vstup pre mikrofón a výstup pre slúchadlá. Spodok obsahuje praktické závitky, ak by ste si reproduktory chceli namontovať na špeciálne držiaky.

Keďže sa však Pebble chcú radit' medzi prémiovejšie produkty, ocenili by sme, ak by boli vyrobené z prémiovejších plastov.

Použitým materiálom nechceme nič vytýkať vzhľadom na to, že pevnostne a funkčne sú v poriadku, zaslúžili by si ale prémiovejšiu povrchovú úpravu. Chválime, že telo subwoofera nie je plastové, ale z tvrdého a 15 mm





hrubého MDF, čo zabezpečuje dobrý zvukový prejav a obmedzuje nežiaduce rezonancie vnútri tela subwoofera.

Používanie

Ešte pred uvedením reproduktorov do prevádzky bolo potrebné aktualizovať aplikáciu Creative a vykonať na nich update firmvéru, po updatech nám však aplikácia po niekoľkých sekundách na dvoch rôznych počítačoch opakovane padala a nemohli sme vykonať žiadne nastavenia. Pri spárovaní Pebble X PLUS s telefónom aplikácia fungovala, ponúkala však len nastavenia farebných

efektov. Reproduktory sú vybavené dvomi 2,75-palcovými vyladenými meničmi, v subwoofere sa zas nachádza 3,5-palcový menič s dvomi pasívnymi „žiaricmi“.

Po zvukovej stránke sú Pebble príjemnými reproduktormi. Hoci zvuk nie je najprirodzenejší, výšky sú jasné, stredy zvučné a basy dostatočné. Zvukové stopy sa ani vo vysokých hlasitostiach nezlievajú, soundstage je priemerný. Počas testovania nás iritovala iba jedna banalita – keď sme počas pridávania hlasitosti dosiahli maximálnu úroveň, reproduktory prestali hrať, ozvalo sa upozornenie dosiahnutia

maximálnej hlasitosti a až potom sa hudba znovu rozoznala. Pebble X a X PLUS taktiež prinášajú funkcie, ktoré v tomto modelovom rade zatiaľ použité neboli a vylepšujú zvukový prejav.

Ide o Acoustic Engine, Bass Flex, Dialog+ a EQ. Prvé dve spomenuté sa starajú o čo najlepší balans zvuku, Dialog+ zas vylepšuje hovorené slovo, dialógy, podcasty, audioknihy a ďalšie.

Čo sa týka použiteľnosti, Pebble X PLUS preto môžeme odporučiť na každú z činností ako počúvanie hudby, hranie hier, pozeranie filmov aj počúvanie hovoreného slova.

Zhrnutie

Creative Pebble X PLUS hodnotíme ako vydarený produkt. Svojím dizajnom budú nielen funkčným, ale aj dekoratívnym prvkom akéhokoľvek pracovného stola. Za svoju cenu ponúkajú adekvátny zvukový zážitok, oceňujeme však aj ich vysokú využiteľnosť a univerzálnosť. Odporúčame ich stredne náročným poslucháčom.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative Cena s DPH: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná využiteľnosť zariadenia
+ estetika zariadenia
- prémiová cenovka

HODNOTENIE:



Logitech G915 X Lightspeed

NÍZKOPROFILOVÉ DÉJÀ VU



Hneď takto v úvode ďalšej hardvérovej recenzie sa metaforicky nakloním bližšie k vám, našim verným čitateľom, čo si nenechajú ujsť ani jeden text o hodnotení mechanických herných klávesníc. Za to vám, pochopiteľne, nesmierne ďakujem, ale pointa je tentokrát trochu iná. Plne si uvedomujem, že vo svojich textoch neraz nechám prehovoriť aj emočnú linku a minimálne v prípade hodnotenia dizajnu klaviatúr neváham tasiť odboku – ako ten spotený kovboj – slovíčko dokonalosť. Napriek tomu, že ja vidím TO alebo ONO prevedenie klávesnice ako niečo, čo už vlastne nepotrebuje vylepšovať, ale neznamená, že z vášho pohľadu to nemusí byť úplne opačne. Aj preto sa výrobcovia herných klávesníc snažia svoje modely generačne meniť a nezostávajú len pri jednej vizuálne identickej šablóne. Ostatne, konkurencia nespí, ako sa povie, a biznis je stále biznis. Existuje však jedna celosvetovo populárna značka, ktorá sa rozhodla, že nevidí dôvod, prečo by mala meniť štyri roky starý dizajnový koncept jej komerčne úspešnej klávesnice G915 a do aktuálnej verzie s prívlastkom X v rámci dizajnu neprinesie absolútne žiadnu zmenu.

Nová bezdrôtová klávesnica Logitech G915 X Lightspeed je opäť v predaji v kompletnej alebo TKL verzii. Mne sa do rúk dostal model v plnej veľkosti, čiže s numerickým blokom, a to v čisto čiernom

farebnom prevedení, ktorého cena sa u nás pohybuje nad sumou dvesto eur.

Stačilo si novinku priložiť k štyri roky starej TKL verzii pôvodnej G915 a okamžite mi bolo jasné, že dizajnové zmeny (až na minimalistické označenie na pravej hrane) skutočne nenastali žiadne. Vrchná doska hrubá necelé dva milimetre je opäť vyrobená z brúseného hliníka, pričom zvyšok šasi obstaráva tvrdený plast. Konštrukčnú pevnosť hodnotím znovu kladne, môj test protichodného tlaku dvoch rúk ohol telo klávesnice sotva o dva stupne, ale čo je dôležitejšie, tak celé

to vychýlenie roviny nesprievádzal žiadny praskot ani iný nechcený zvuk. Rozmerovo ostáva všetko pri starom (dĺžka 475 mm, šírka 150 mm, výška 22,6 mm), hoci sa nám trochu zvýšila váha, konkrétne o päťdesiatpäť gramov, čo znamená, že nová verzia váži presne 1080 g. Dôvody tohto nárastu hmotnosti pravdepodobne pramenia z vyššej kapacity batérie. Novinku od Logitechu viete spárovať s počítačom pomocou BT alebo 2,4 GHz USB kl'úča (preto ten Lightspeed, ktorý už v názve predznamenáva čo najnižšiu latenciu), prípadne je tu priestor na priame napojenie káblom. V balení sa nachádza kvalitný a



plne pletený kábel s USB-C koncovkou, čo znamená, že po štyroch rokoch sme sa dočkali výmeny už vtedy archaického microUSB. Samotná výdrž batérie pri vypnutom RGB podsvietení sa počíta na vyššie stovky hodín, ale v prípade zapnutého plného jasú vám klávesnica dokáže nepretržite poskytovať svoje spol'ahlivé služby necelých tridsaťšesť hodín. Za predpokladu, že by ste pekne presvitajúcu svetelnú šou znížili zhruba na polovicu, tak dosiahnete dvojnásobok uvedeného času, čo už je skutočne poriadna porcia výdrže. Celkovo ide o šesťhodinový papierový nárast oproti predchádzajúcemu modelu.

Nízky profil

Najzásadnejšou novinkou v prípade G915 X Lightspeed je dozaista zmena spínačov. Aj keď nad'alej ostávame v rovine nízkoprofilovej interakcie s ponukou hmatových alebo lineárnych GL switchov, no pôvodný háčikový úchop bol nahradený krížovým, čím sa zlepšila stabilita chodu jednotlivých klávesov a aj samotný spínač prešiel nemalým technologickým progresom. Jeho bod aktivácie sa znížil z 1,5 mm na 1,3 mm, čo automaticky zabezpečilo možnosť dosiahnutia oveľa rýchlejších reakcií a vrchné PBT krytky dostali ešte vyšší stupeň odolnosti voči opotrebovaniu. Toto je konkrétne vec, ktorú vám po mesiaci testovania neviem nejako zaručiť, v každom prípade povrch klávesov skutočne obdržal jemnú vrstvu drsnejšej textúry, čo určite napomáha oveľa istejšiemu pocitu pri písaní a hraní. A keď už spomínam prácu s textom – keďže klávesnica je pomerne dlhá a dve spodné výklopné nožičky (4 a 8 stupňov) nesiahajú úplne do jej krajov, pri drsnejšom spôsobe písania alebo zadávania čísiel som si všimol jemné nakláňanie celého tela. Rozhodne nejde o rušivý element, ale pre úplnosť recenzie to musím spomenúť. Recenzovaná vzorka



prišla vybavená hmatovými spínačmi s jasným kliknutím, ktoré pri aktívnej sile 45 gramov dokázali kompletne uspokojiť moju pracovnú rutinu. Do nej spadajú nielen príprava článkov a hranie hier, ale aj editácia videí a celková postprodukcia v rôznych programoch. Spol'ahlivosť sa oproti minulej generácii nijakým spôsobom nemení a opäť ide o klávesnicu, ktorá vás aj pri drsnom spôsobe interakcie sotva môže sklamať. Ponuka mechanických klávesov zahŕňa aj päť plne prispôsobiteľných G spínačov a štvoricu gumových tlačidiel.

S gumou sa pracovalo aj v predchádzajúcej verzii v rámci multimediálnej lišty, na čom sa, logicky, tiež nič nemení. A keď už spomínam ovládanie podsvietenia alebo samotného pripojenia, musím uviesť aj kovový valček umiestnený opäť v pravom hornom rohu. Všetko prispôbovanie opäť stojí a padá na softvéri Logitech G-HUB. Keďže hardvér uvedeného výrobcu nerecenzujem každý mesiac, často sa stáva, že používateľská kvalita jeho najdôležitejšej

aplikácie môže mať tendenciu kvalitatívnych výkyvov. V čase, keď som testoval klávesnicu G915 X, som v tomto smere nezaznamenal žiadne problémy. Každý jeden spínač viete jednoducho premeniť na komplexné makro, ktoré v sebe v zmysle jedinej interakcie kombinuje viacero príkazov – toto sú presne tie softvérové nástroje, s ktorými sa milovníci interaktívnej kultúry dokážu dostatočne vyhrať.

Keď si to zoberiem v tom retrospektívnom duchu a porovnám si všetky rozdiely medzi predchádzajúcou a súčasnou generáciou, rozhodne ide o viac než len bežný upgrade. Je skutočne zaujímavé, že sa Logitech rozhodol nezmeniť na dizajne absolútne nič a skôr sa zameria na prínos v oblasti lepšej výdrže batérie a kvality samotných spínačov, keďže toto sa v danom segmente nestáva úplne často. Ak už ale vlastníte akúkoľvek verziu pôvodnej G915 a klávesnica vám stále výborne slúži, nebude pre vás celý ten prechod na aktuálny model tak zásadným zážitkom.

Verdikt

Dizajnom dobre známa, spol'ahlivosťou nadpriemerná a spracovaním prémiová herná klávesnica.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Cena s DPH: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie
+ Dizajn
+ Spol'ahlivosť
+ Výdrž batérie
- Nemožnosť výmeny spínačov

HODNOTENIE:



Huawei Watch D2

SME SVEDKAMI POKROKU



Výška múru medzi nositeľnou elektronikou a reálnym medicínskym náradím sa nám každým rokom znižuje a to, čo sa ešte pár kalendárov dozadu zdalo ako sci-fi vízia, sa v súčasnosti stáva realitou.

Významným priekopníkom v tejto oblasti je čínsky gigant Huawei, ktorý za poslednú dekádu konkurencii ukázal, aké to je búrať predstavy o možnostiach využitia smart hodín a v tejto snahe nepoľavuje ani v roku 2024. Na trhu sa totiž ocitli vôbec jediné inteligentné hodinky s certifikáciou zdravotníckeho zariadenia, ktoré vám bez akejkoľvek zložitej kalibrácie či obrovskej presných údajov o krvnom tlaku. Pochopiteľne, je toho viac, čo model Watch D2 dokáže a ak si spomínate, v mojej recenzii na predchádzajúcu generáciu (môžem povedať, že pokusnú) som spomínal hneď niekoľko problémov, s ktorými by sa Huawei mal

v prípade realizácie dvojky patrične popasovať. Čo myslíte, podarilo sa mu to?

Nový a krajší dizajn

Huawei Watch D2 prichádzajú s cenovkou štyristo eur a v dvoch farebných prevedeniach – používateľ má na výber zo športovo ladeného striebornej farby s čiernym silikónovým náramkom a z dámsky elegantnej zlatej farby v kombinácii s rovnako vkusným náramkom s umelou kožou. Ako vidíte z priložených fotografií, ja som si na zápasť nasadil prvý variant. Počas jeho rozbalovania mi do očí okamžite buchol celý ten dizajnový posun od D1 k D2. Hodinky sa totiž lusknutím prsta stali módnym a oveľa kompaktnším doplnkom zápasť, ktorý s váhou jemne nad osemdesiat gramov nemôže prekážať ani útlým postavám. Do vylešteného

kovového rámu je zasadený 1,82 palcov veľký AMOLED displej, ktorý je po stranách rovnako zaoblený a preto splyva so zvyškom tela. Na pravej strane došlo k výmene vrchného spínača za otočnú korunku (tá kladie minimálny odpor a jej spoľahlivosť pri interakcii je stopercentná) a nájdete tam aj jeden z dvoch mikrofónov. Ten druhý sa nachádza na ľavej strane hneď vedľa ďalšej novinky, ktorou je mono reproduktor. S hodinkami je tak možné konečne vybaviť aj telefonický hovor.

Šírka remienka nie je práve štandardná, čo môže vášmu okoliu naznačovať, že toto nebude len tak obyčajné náramkové hodinky. Pod typizovanou sponou zapínania realizovaného v štýle skladacej páky sa totiž nachádza tridsať milimetrov široká nafukovacia manžeta, ktorá je alfou a omegou merania spomínaného krvného

tlaku. Pri prvej inštalácii si pomocou priloženej papierovej šablóny používateľ odmeria obvod svojho zápästia a podľa výsledku nastaví dĺžku remienka. Následne už iba stačí hodiť si hodinky o dva prsty smerom k predlaktiu a aktivovať skúšobné meranie. V texte sa neskôr budem, pochopiteľne, podrobne venovať nielen meraniu ako takému, ale aj relevantnosti samotných dát, preto sa teraz pod' me pozriem na jeden zásadný problém, ktorý som mal s predchádzajúcou generáciou. Huawei Watch D mali nafukovaciu manžetu obalenú špeciálnou pančuškou a tá mala slúžiť na zbieranie potu a nečistôt počas celodenného nosenia. Problém s ňou bol v tom, že keď ste ju vyprali a usušili, dostať ju späť na manžetu v hodinkách si vyžadovalo desiatky minút sústredenej práce a dostatočne pestrý repertoár nádvok. Bolo to proste peklo. Nový model, našťastie, opustil tento nápad s pančuchou a prišiel s jednotnou gumovou manžetou, ktorá vám počas nosenia neprekáža na pokožke a ktorú jednoducho umyjete pod prúdom vody. Som rád, že nás novinárov Huawei počúva.

Jednoduchá obsluha a široké možnosti

O elegancii nových a možnosťami zbierania dát unikátnych D2 som už hovoril, takže pokiaľ máte radi tento konkrétny štýl inteligentných hodín a nutne netrváte na tradičných okrúhlych ciferníkoch, s najväčšou pravdepodobnosťou sa vám



zapáčia. Pevnosť a celistvosť deklaruje aj certifikát odolnosti IP68, čo sa ale, pochopiteľne, pri tejto cene dalo očakávať.

Pod' me sa však pozriem na toľko proklamované meranie krvného tlaku. Huawei Watch D2 sú reálne vôbec prvým nositeľným zariadením na svete, ktoré je certifikované na ambulantné monitorovanie krvného tlaku (ABPM) v oblasti zápästia – konkrétne ide o certifikáty NMPA a MDR. Samotné spustenie merania môže byť plne automatické alebo manuálne. V prvom prípade si môžete nastaviť presnú hodinu v dni a týždni, ktorá je pre vás ideálna na spustenie merania, alebo si jednotlivé okná

vyberať náhodne podľa okolností. A nebol by som to ja, keby som vám neposkytol nejaký pregnantný príklad, však?! Ako som zistil, Huawei Watch D2 sú dozaista ideálne hodinky pre milovníkov športu, ktorí sa vedia počas jeho sledovania dostatočne rozvážniť a chcú mať po ruke prípadný varovný prst.

Aktuálne prebieha nová sezóna NFL (americký futbal) a môj milovaný tím v nej nezačal úplne podľa predstáv. Napriek tomu ochotne vstávam v nekresťanských hodinách, aby som mohol naživo sledovať počínanie Havranov, pričom len deň pred písaním tejto recenzie som mal





v infarktovom závere nedel'ňajšieho zápasu výkyv výsledku manuálne spusteného merania tlaku tak rapídny, že mi aplikácia zdravie odporučila čo najskôr navštíviť svojho lekára.

Výsledky jednotlivých meraní sa oproti minulej generácii ešte o kus spresnili a napríklad tam, kde konkurenčný Samsung vyžaduje pre spustenie zbierania zdravotných dát neustále pripojenie k mobilnému telefónu, dokážu Huawei hodinky pracovať samostatne. Počas testovania som výsledky porovnával s dvojicou klasických tlakomerov a údaje boli v rámci tolerancie totožné. Výrobca odporúča, aby ste sa počas merania posadili, ľavú

ruku ohli v lakti a zdvihli ju do výšky svojho srdca. Pri tomto postupe sú jednotlivé výsledky najrelevantnejšie a porovnateľné s klasickými tlakomermi, ktoré poznáte z ordinácií u lekára. Na margo nosenia hodínok na pravej ruke mám pár poznatkov. Samozrejme, dá sa to, avšak treba rátať s rozdielmi, keď na pravej končatine nameriate vyššie hodnoty než na ľavej. Ešte fascinujúcejšie však pre mňa je, že meranie v nočných hodinách a počas spánku ma skutočne nijako neobmedzovalo a počas nafukovania manžety som sa nezobúdzal.

Keď som si potom prostredníctvom stále prehľadnej aplikácie Zdravie (tá sa používa naprieč celým ekosystémom

nositeľnej elektroniky značky Huawei) ráno porovnával výsledné dáta, bolo tam jasne poznať, že človek má skutočne oveľa nižší tlak v situácii, keď tzv. cmúľa roh vankúša. Počas dňa je úplne bežné, že tlak kolíše z dôvodu vyššej fyzickej aktivity, návalu stresu alebo prijímania rôznych energetických drinkov a kávy. Počas spánku by však mal byť nižší, než je denný priemer (120/80 mmHg) – pokiaľ sa tak nedeje, hodinky vás na to okamžite upozornia a odporučia návštevu lekára. Apropos, manžeta hodínok dosahuje tlak 40 kPa a vďaka nemu sú hodinky schopné zmerať tlak v rozmedzí 40 až 230 mmHg.

A čo ešte zvládnú?

Okrem komplexného merania krvného tlaku dokážu nové Watch D2 monitorovať teplotu pokožky, tuhosť tepien, úroveň stresu, saturáciu a zaznamenať EKG. Toto všetko máte aplikované do 24-hodinového balíčka, pričom softvér vám každé ráno podá aktuálnu správu za predchádzajúci deň. Všetky spomenuté funkcie orientované na zdravotný stav nositeľa hodínok dnes nájdete už, pochopiteľne, aj v iných Huawei zariadeniach s novými TrueSense snímačmi, preto je na mieste dodať, že najväčším benefitom modelu D2 je toľko opakované ambulantné monitorovanie krvného tlaku.

Pre ľudí v pohybe, čo majú problém s kolísaním krvného tlaku, ide o nedocenený a kompaktný hardvér, ktorý sa s používaním klasického tlakomeru nedá ani len porovnávať. Súčasťou aplikácie Zdravie je aj možnosť bezplatnej skúšky nového programu Huawei Health+. Ako



som spomínal už v recenzii na nové GT Watch hodinky, otvorením brány do sveta Health+ dostáva používateľ možnosť využiť napríklad rôzne tréningové programy od skúsených odborníkov (vrátane video inštrukcií), sériu dychových cvičení, chudnúce programy, relaxačné sety pre lepší spánok a mnoho ďalšieho. Huawei Health+ vás mesačne bude stáť buď osem eur, prípadne môžete rovno skúsiť dať šesťdesiat za celý rok.

Popri vyššie opísanom monitoringu zdravotných funkcií je tu priestor na používanie aj počas športovej aktivity ešte viac než v predchádzajúcej generácii – čistenie vás totiž neobťažuje po dokončení tréningu a počas neho vám hodinky na pokožke vôbec neprekážajú. Štandardne na vás čaká podpora necelých stovky disciplín, z ktorých si dozaista musíte vybrať to svoje obľúbené mučenie. A keď už spomínam šport, určite je dobré potvrdiť aj dvojpásmové GPS, vďaka ktorému sa váš pohyb betónom zaliatým mestom bude presne zaznamenávať do mapy.

Malý dodatok na margo presnosti GPS – určite nejde o chirurgicky presné trasovanie a môže sa stať, že systém vašu polohu medzi dvoma výškovými budovami posunie o pár metrov mimo vyznačenej čiary, ale to nie je nič tak zásadné, čo by výsledné dáta dokázalo výrazne skresliť. Počas jazdy na bicykli som s obľubou využíval vopred vybranú trasu, ktorú som si preniesol do hodínok a podľa nich sa nechal viesť z bodu A do bodu B a zase nazad. Všetko fungovalo bez problémov a mapy Petal od Huawei svojou spoľahlivosťou môžu



pokoje konkurovať Googlu. Pri pohybe v exteriéroch som tiež docenil vysokú úroveň svietivosti displeja (takmer 600 nitov), keď som sa nemusel trápiť žmúrením na slnkom zaliaty panel.

Obrovská výdrž batérie

Unikátnosť v podobe merania tlaku, keď je pomocou špeciálneho kompresora hnaný vzduch do manžety, by mohla evokovať prípadnú krátku výdrž batérie, no opak je pravdou. Nové Watch D2 sú schopné zvládnuť takmer sedem dní v kuse bez toho, aby ste sa museli nejako výrazne limitovať v mapovaní svojho krvného tlaku – hodinky mi vydržali necelý týždeň,

pričom automaticky som mal nastavené štyri merania za deň. Pochopiteľne, ak by ste si chceli počas dňa tlak merať každých tridsať minút, batéria vám nevydrží dlho, ale predpokladám, že nie ste hypochondri. Následné dobíjanie energie viete zrealizovať cez štandardnú bezdrôtovú podložku alebo v balení sa nachádzajúci magnetický puk (ide o identickú nabíjačku, ktorú nájdete vo všetkých a už nielen aktuálnych modeloch hodínok značky Huawei).

Huawei to zase dokázal. Jeho zanietená snaha posúvať hranice možností nositeľnej elektroniky nezomiera s prototypmi, ale rastie po evolučnej linke ďalej. Práve kvalita unikátneho modelu Watch D2, vôbec prvého nositeľného zariadenia s ambulatným monitorovaním krvného tlaku na svete, moje slová potvrdzuje. Pre všetkých, čo majú problémy s tlakom alebo chcú monitorovanie zdravia posunúť na nový level, mám len jedno jediné odporúčanie – bežte do obchodu, D2 stoja za každé euro.

Verdikt

Unikátne a pre mnohých nedocenené hodinky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: Huawei
Cena s DPH: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Moderný dizajn a kvalita konštrukcie
+ Certifikované meranie krvného tlaku
- Absentujú bezkontaktné platby

HODNOTENIE:



Xiaomi OpenWear Stereo

POHODLIE JE ZÁKLAD



Vyrobiť kvalitné bezdrôtové slúchadlá je v súčasnosti rozhodne oveľa menšia veda, než tomu bolo pred necelou dekadou. 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 poprední výrobcovia audiotechniky opakovane snažia predbiehať v zlepšovaní jednotlivých ideí. Dnes už je aj z tohto dôvodu kedysi prémiové aktívne potlačanie hluku (ANC) akýmsi štandardom pri klasických slúchadlách, ale aj takzvaných štipľov do uší. Nie všetci však z nutnosti tlačíť si do zvukovodov cudzie predmety skáču dva metre do vzduchu a rovnako tak nie každému vyhovuje prekrývanie uší pomocou obrovských mušlí. Kvôli tomu nám na trhu začína rásť popularita otvorených konštrukcií, ktorú jednotlivé

spoločnosti krehujú 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 rozbal'ovania 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 miniatúrne ale výkonný reproduktor bez akéhokolvek tlaku prekrýval 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 nájdu cestičku do vášho srdca - za predpokladu, že ste presne ten typ senzitívneho 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 prašného, 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 známych 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 dial'kového 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 sľubovaná 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 touto 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 nedostatok 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 zasluží 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: | Cena s DPH: |
| Xiaomi | 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:



Súťaž



1. **Cena** Navis F280 ARGB



2. **Cena** Thock Wireless Red Onyx White Pudding



3. **Cena** Viro Plus USB Onyx White

Squid Game 2 séria



Squid Game, historicky najúspešnejší seriál v produkcii Netflixu, ktorého príprava trvala desať rokov sa vracia s druhou sériou a už aj vieme kedy.

Pár dní po Vianociach konkrétne 26. decembra, si po trojročnom čakaní budeme môcť pozrieť nové časti seriálu. Netflix začiatkom októbra okrem dátumu uvedenia pripravil aj trailer pre druhú sériu. V upútavke vidíme opäť pracovníkov v kapucniach, ako pripravujú novú hru. Čo nevidíme je, či pôjde o nové hry alebo o tie, ktoré sme mali možnosť vidieť v prvej sérii.

Seong Gi-hun sa tiež v upútavke objavil, a to opäť so svojím číslom 456. Dejovo by sme sa mali presunúť na obdobie o 3 roky potom, čo hráč 456 vyhral Squid Game.

Po svojej výhre sa vybral do Spojených štátov, ale vracia sa späť aby sa znovu pripojil do hry na život a na smrť a získal výhru 45,6 miliarda wonov.



Daniel Day-Lewis sa vracia



V poslednej dobe sme si zvykli, že ak herec alebo režisér tvrdí že odchádza na dôchodok, je to veľmi často d'aleko od pravdy a stačí lepší scenár a hneď sa myšlienka dôchodku rozplynie.

Výnimkou nie je ani ikonický charakterový herec Daniel Day Lewis, ktorý svoj odchod oznámil v roku 2017 po uvedení svojej poslednej snímky Phantom Thread. Herec sa rozhodol 7 rokov trvajúci dôchodok zavesiť dočasne na kliniec a zahrá sa titulnú rolu v prvom filme svojho syna Ronana Day Lewisa s názvom Anemone. Aj keď presný dej filmu ešte nie je jasný, údajne by malo ísť o snímku v ktorej sa bude preberať dynamika rodinných zväzkov - otca so synom, alebo aj bratské rodinné vzťahy.

Daniel a Ronan sa podieľali aj na scenári filmu a Daniel Day-Lewis nebude jedinou hereckou hviezdou vo filme. Po jeho boku sa objaví aj Sean Bean alebo Samantha Morton.

Joker 2 prepadol



Vyzerá to tak že filmu Joker: Folie a Deux už od úplného diváckeho fiaska nepomôže takmer nič.

Negatívne recenzie len podtrhli veľmi nízke tržby s prepadom až 82% voči produkcii. Film dokonca vo víkendovej návštevnosti predbehli aj detské filmy alebo B-čkové hororové pokračovania ako Terrifier 3. Po otváracom týždni kedy film zarobil 37,8 miliónov si po víkende pripísal iba ďalších 7 miliónov, tým film opäť získal ďalší negatívny rekord za historicky najnižší víkendový zárobok. V porovnaní s Jokerom taký The Flash, ktorý tiež patril k veľmi nízko zárobkovým sa prepadol "len" o 73%. Toto sklamanie je o to väčšie keď sa porovná s prvým dielom série kde si v roku 2019 film odniesol 1 miliardu dolárov v tržbách. Bližšie sa na film Joker: Folie a Deux pozrieme v recenziách.

Nolan sa vracia



Vyzerá to tak, že sa môžeme pomaly tešiť na nový film od obľúbeného britského režiséra Christophera Nolana.

Po obrovskom úspechu snímky Oppenheimer sa Nolan opäť spojil s Universal štúdiom na ďalšom snímku. Podľa prvých informácií by malo byť známe už aj prvé meno a je ním Matt Damom s ktorým mal Nolan možnosť spolupracovať už aj na spomínanom Oppenheimerovi. Prvotná informácia uvádza, že film by mal mať plánované uvedenie do kín až v júli 2026 do IMAXu. V tomto momente ešte nie je známe o aký snímok alebo dej filmu konkrétne pôjde. Podľa predchádzajúcich vyjadrení režiséra mal vo svojej kariére vždy záujem o spracovanie seriálu The Prisoner - britského špiónážneho seriálu zo 60 rokov. Či ale naozaj pôjde o práve tento žáner si budeme musieť ešte chvíľku počkať.

Robert Downey Jr a Universal



Štúdio Universal sa podarilo odkúpiť knižné práva na filmové spracovanie príbehu The Hider od Julianny Baggott.

Julianna Baggott je niekoľkonásobnou autorkou bestsellerov pre dospelých a jej umelecká tvorba trvá už pomaly tri dekády. Rozhodne pre ňu nie je nové tiež to, že jej dielo sa bude filmovo spracovávať. V roku 2022 predala práva pre krátku poviedku Backwards Netflixu. Štúdio Paramount tiež vlastní knižné práva k ďalším jej dvom poviedkam. Projekt sa momentálne nachádza v úvodných štádiách, a preto nie sú známe ešte ďalšie detaily deja a ani herecké obsadenie. Čo sa ale týka produkcie, tú budú mať na starosti Robert Downey Jr., jeho manželka Susan Downey a Amanda Burnell. Na scenárovom spracovaní sa budú podieľať Andrew Barrer a Gabriel Ferrari, obaja v minulosti spolupracovali už na scenároch trhákov ako Transformers One alebo Ant-Man and the Wasp. Robert Downey Jr. zatiaľ nepotvrdil, ale ani nevyvrátil svoje účinkovanie v snímku.

Nobody Wants This

ROMANTICKÝ CHAOS, KTORÝ VÁM DOKÁŽE, ŽE LÁSKA SI URČUJE VLASTNÉ PRAVIDLÁ



Seriál *Nobody Wants This* od Netflixu, ktorý sa na tejto streamovacej platforme objavil v septembri 2024, sa okamžite stal hitom a získal si srdcia divákov svojou šarmantnou kombináciou humoru, romantiky a kultúrnych výziev. Jeho príbeh sleduje netradičný vzťah medzi Joanne (Kristen Bell), agnosticou moderátorkou podcastu, a charizmatickým rabínom Noahom (Adam Brody). Hoci na prvý pohľad môže tento dej pôsobiť ako typická romantická komédia, seriál prináša množstvo neočakávaných momentov a divákovi ponúka viac než len klasickú schému "will-they-won't-they".

Príbeh začína jednoduchým stretnutím na večierku, kde medzi Joanne a Noahom okamžite preskočí iskra. No ich vzťah je všetko, len nie jednoduchý. Noah ako rabín čelí tlaku svojej komunity a rodiny, ktorá očakáva, že si nájde partnerku z vlastného kultúrneho prostredia. Joanne, ktorá nie je veriaca, však do

jeho života prináša niečo osviežujúce a nečakané. Táto dynamika medzi dvoma svetmi, ktoré sú na prvý pohľad nekompatibilné, tvorí základ mnohých komických aj dramatických situácií.

Jednou z hlavných predností *Nobody Wants This* je jeho pútavý a inteligentný scenár. Erin Foster, tvorkyňa seriálu, ktorá je inšpirovaná vlastnými skúsenosťami, skvele zachytáva vnútorné dilemy a vzťahové výzvy, ktoré postavy zažívajú. Scenár je plný vtipných dialógov a situačného humoru, pričom sa nevyhýba ani vážnejším témam, ako sú náboženské hodnoty, identita a rodinné očakávania.

Kristen Bell a Adam Brody, ktorí už spolupracovali aj v minulosti, majú na obrazovke skvelú chémiu. Ich vzájomné interakcie sú prirodzené, a to nielen v romantických scénach, ale aj v bežných rozhovoroch plných humoru a narážok.

Bell dokáže perfektne stvárniť Joanne ako modernú a sebavedomú ženu, ktorá si napriek svojim pochybnostiam o náboženstve a tradičných hodnotách udržuje nezávislosť. Brody zase prináša do postavy Noaha nielen šarm, ale aj zraniteľnosť muža, ktorý sa snaží vyrovnať s rozporom medzi láskou a záväzkami voči svojej komunite.

Vedľajšie postavy prinášajú do seriálu množstvo humoru a energie, ktoré obohacujú hlavný dej. Joanneina sestra Morgan (Justine Lupe) je dokonalou protiváhou hlavnej hrdinky – jej cynický pohľad na svet a vzťahy je zdrojom komických situácií a zároveň ponúka emocionálnu oporu. Na druhej strane, Noahov brat Sasha (Timothy Simons) svojou priamočiarosťou a bezstarostným prístupom vytvára zábavné momenty, ktoré ukazujú inú stránku Noahovho rodinného života. Tieto postavy sú viac

než len komickým odl'ahčením, pretože svojimi osobnými príbehmi a vzťahmi dodávajú seriálu hĺbku a autenticitu.

Seriál je v mnohých ohľadoch o hľadaní rovnováhy medzi osobnými túžbami a očakávaniami spoločnosti. Hoci sa Nobody Wants This nevyhýba tradičným prvkom romantických komédií (od stretnutia s rodičmi až po nesprávne adresované správy), vďaka skvelému hereckému výkonu a inteligentnému scenáru pôsobí sviežo a originálne.

Postavy ako Joanne a Noah nie sú karikatúrami, ale plnohodnotnými osobnosťami, ktoré musia riešiť reálne životné problémy.

Jednou z kľúčových tém seriálu je aj kontrast medzi vierou a moderným svetom. Noah, ktorý je oddaný svojej náboženskej tradícii, je konfrontovaný s otázkami, ktoré si možno sám predtým nikdy nepoložil – ako môže skĺbiť svoje náboženské presvedčenie s láskou k žene, ktorá tieto hodnoty nezdieľa? Tento konflikt je nielen zdrojom dramatických momentov, ale aj komických situácií, ktoré dodávajú seriálu jeho jedinečný charakter.

Jedným z kontroverzných aspektov seriálu je zobrazenie postáv žien z Noahovho prostredia, ktoré sú často vykreslené cez prizmu stereotypov. Tieto postavy, najmä Noahova matka a jeho bývalá priateľka, sú často prezentované ako ženy, ktoré sú až prehnane kontroľujúce, direktívne a posadnuté tradíciami.

Takéto zobrazenia sú zjednodušené a často vykresľujú židovské ženy v negatívnom



svetle ako príliš fixované na náboženské pravidlá a rodinné záväzky. Tento prístup k postavám vytvára dojem, že sú príliš zamerané na udržiavanie rodinných tradícií a svojich predstáv o tom, kto je vhodný pre ich syna, čo môže v niektorých situáciách pôsobiť až antagonisticky voči Joanne, ktorá sa do tohto prostredia nehodí. To pôsobí plocho a ubera postavám emocionálnu hĺbku a ľudskosť, čo je na škodu celkového vyváženého príbehu.

Namiesto toho, aby sa príbeh viac sústredil na vnútorné konflikty týchto postáv a ich vlastné motivácie, ich zobrazuje jednostranne ako prekážky na ceste k šťastiu hlavnej dvojice. Tým pádom sa seriál pre niektorých môže javiť ako nevyužitá príležitosť na preskúmanie vzťahových dynamík medzi rôznymi kultúrnymi a náboženskými svetmi.

Napriek tomu je Nobody Wants This skvelou ukážkou toho, ako môže moderná romantická komédia osloviť široké publikum, pričom sa nevyhýba dôležitým témam a otázkam.

Vďaka skvelému hereckému obsadeniu, ostrým dialógom a citlivému prístupu k vážnym témam je seriál oveľa viac než len typickým zástupcom žánru. Je to príbeh o láske, identite a o tom, ako môžu dve úplne odlišné kultúry nájsť spoločnú cestu k šťastiu.

Ak hľadáte niečo, čo vás rozosmeje, no zároveň prinúti zamyslieť sa, Nobody Wants This je ideálnou voľbou. Seriál ukazuje, že aj v romantických komédiách je stále priestor pre originalitu a hĺbku a že skutočné emócie a problémy môžu byť zábavné aj dojemné.



„Noah je rabín, ktorý sa spamätáva z rozchodu. Joanne moderuje podcast o sexe a neverí v Boha. Obaja vedú úplne odlišné životy, no majú niečo spoločné – rodiny, ktoré sa do všetkého miešajú. Má ich vzťah aj napriek všetkým týmto rozdielom šancu?“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:

G. Mottola, K. Maine, L. Trilling...

Rok vydania: 2024

Žáner: komédia / romantický

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vtipný scenár

- Stereotypizácia

+ Silné vedľajšie postavy

- Predvídateľnosť deja

+ Herecké výkony

HODNOTENIE:



Joker 2

KLAUN, KTORÝ STRATIL SVOJ ÚSMEV



Je to už päť rokov, odkedy svetlo sveta uzrelo nové spracovanie kultovej klasiky *Joker*, na ktorom sa podieľal Todd Phillips. *Joker*, ako ikonická DC postava, sa dočkal už mnohých filmových spracovaní, ale v podaní Joaquina Phoenixa išlo o nový, až kultový filmový zážitok. Konečne sme sa dočkali a Phoenix nám dal *Jokera*, ktorý sa aspoň trochu priblížil v kvalite podania k *Jokerovi* Heatha Ledgera alebo Jacka Nicholsona. Bol to *Joker*, ale v mnohom iný od tých, ktorých sme zatiaľ mohli na obrazovkách vidieť. V tomto modernom spracovaní sa hlavná postava odpadlíka Arthura Flecka menila pred zrakmi divákov vplyvom surového prostredia a psychickej poruchy. Phillipsovi sa na konci filmu podarilo to, že sme s Arthurom súcitili alebo, ho dokonca ako negatívnu postavu aj uznávali. Film sa stal hitom a odniesol si okrem 1 miliarda v tržbách

aj dvoch Oskarov - z ktorého jedno ocenenie si prevzal Joaquin Phoenix.

Preto bolo len otázkou času, kedy sa Todd Phillips rozhodne pokračovať a pripraví ďalší film - ved' zdrojového materiálu je koniec koncov dost'. O to viac boli fanúšikovia vo vytržení, keď sa dozvedeli že Lady Gaga bola obsadená do roly Harley Quinn. V októbri sme sa konečne dočkali a *Joker: Folie a Deux*, alebo tango pre dvoch, prišiel aj do slovenských kín. Ale je to naozaj pokračovanie porovnateľné s prvým dielom?

Joker je muzikálom

Prekvapením pre mnohých, nakoľko to nebolo hneď jasné z prvých filmových ukážok je to, že *Joker: Folie a Deux* je muzikálom. Vo všeobecnosti muzikály

nie sú u divákov populárne, preto z marketingového hľadiska je pre štúdio výhodnejšie ak sa tak filmy ani nepropagujú. Divák potom čaká následne v kine šok, keď si uvedomí, akú veľkú časť hudba vo filme tvorí. Aj prvý *Joker* mal v sebe menšie hudobné čísla, tu ale hovoríme o celých pasážach filmu, kde sa aj herecké dialógy nahradili hudbou. Tu by sa ale dalo polemizovať o tom, že vytvorenie *Jokera* ako muzikálu je preto, že Arthur Fleck trpí vážnou psychickou poruchou kde má problém oddeliť realitu od fikcie. Je to hlboko narušený jedinec, ktorého pokrivená predstavivosť si môže interpretovať svoju existenciu ako hudobné predstavenie.

Týmto si môžeme odôvodniť to, prečo bolo učinené rozhodnutie vytvoriť pokračovanie práve v muzikálovej forme. Čo je ale v tomto snímku problémom

vnímame to, ako je film rozprávačsky, psychologicky a esteticky nesúrodý. Aj keď takými sú aj samotné muzikály, už z povahy tohto filmového žánru.

Vitajte v Arkhame

Príbeh pokračovania sa odohráva v dejovej línii okamžite po udalostiach prvého filmu. Pre pripomenutie, v závere prvého filmu sa Arthur už v podobe Jokera, objavil vo večernej talk-show svojho hrdinu Murraya Franklina (Robert De Niro). Franklin berie jeho výzor ako urážku a preto celé interview naberie negatívny nádych a končí sa tým, že ho Joker v živom vysielaní zabije. Táto udalosť vedie okrem iného k vzburám v uliciach Gothamu a k Arthurovmu zatknutiu a presunu do psychiatrickej liečebne Arkham.

Ďalším prekvapením, okrem toho že pôjde skoro úplne o muzikál bolo aj to, ako málo z Gothamu divák uvidí. Prvá polovica filmu sa prakticky celá odohráva v Arkhame a druhá polovica v súdnej sieni.

Fanúšikovia DC ocenia to, že Gotham zastupuje v súdnej sieni budúci Two-Face Harvey Dent. Toto ale aj tak nezachráni fakt, že debata v súdnej sieni je zbytočne nat'ahovaná a dlhá.

Harley Quinn? Nie, Lee Quinzel

V Arkhane narazí počas svojej hudobnej terapie na Lee Quinzel (Lady Gaga), Lee je Phillipsovou verziou Harley Quinn. Už od prvého okamihu a snažia sa negatívnu životnú situáciu využiť vo svoj prospech.

Lee je Arthurovou obdivovateľkou a snaží sa ho motivovať, aby predviedol svoje alter



ego Jokera. Jedným takým momentom kedy vidíme Arthurove alter ego je práve počas procesu v súdnej sieni. V tomto momente máme ako diváci uveriť, že by mu tento kostým sudca v akékoľvek súdnej sieni povolil - ešte k tomu aj hudobné číslo.

Čo sa týka filmového deja ako takého, je nadmieru preplnený hudobnými číslami. Treba si uvedomiť aj to, že ako diváci sme si film Joker zvolili kvôli tomu, že ide o DC komiksovú previedenia. Rozhodne sme neboli pripravení na to, že pôjde o skoro taký muzikál v počte čísel akým bol film Bedári.

Čo je tiež nutné povedať je, že tieto hudobné čísla dej nikam zvlášť neposúvajú, skôr ide o dejové spomalenia. Tu sa črtá otázka na Phillipsa, či mal dostatočné množstvo scenáristického materiálu keď

sa do filmu púšťal. Toto by aspoň trochu ozrejnilo toto žánrové rozhodnutie a „hluché“ miesta nahradené hudbou.

Možno jediným prvkom o ktorom sa dá hovoriť v spojitosti k tomuto filmu pozitívne sú herecké výkony. Obaja, aj Lady Gaga aj Phoenix, dali veľmi veľa práce do stvárnenia svojich rolí - to by nemalo byť prekvapením, keďže obaja majú na svojom konte hereckého Oscara.

Toto aspoň trochu kompenzuje nezáujem tvorcov pripraviť film tak, aby nebol ľahostajný k akémukoľvek publiku.

Phillips v Joker: Folie a Deux rozhodne režírne neriskuje, ale ani neprekvapuje. Skôr film zdôrazňuje to, že Fleck bol vždy tým pasívnym nešťastníkom, ktorý získal titul revolučného hrdinu len náhodou. Žiaľ, toto diváka neuspokojí ani omylom.

„V pokračovaní filmu sa vraciame k postave Arthura Flecka potom, čo ho po vražde Murraya Franklina čaká súdny proces. Arthur na svoj proces čaká na psychiatrii Arkham, kde stretne osudovú Lee Quinzel.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Todd Phillips

Rok vydania: 2024
Žáner: Krimi / Dráma / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + Herecké obsadenie
- + Herecké výkony
- Chýbajú Dej
- Filmový žáner
- Filmu chýbalo divácke určenie

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

Diablo IV: Vessel of Hatred

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)

acer

WE GOT
YOU



3 ROKY
ZÁRUKA

Swift Go 14



Procesory Intel® Core™ Ultra 9



Rozsiahle portfólio inteligentných riešení Axis pre bezpečnosť:



Nositeľné
zariadenia



Sieťové interkomy



Sieťové rekordéry



Radary



Video manažment
softvér



Fyzická
kontrola
prístupu

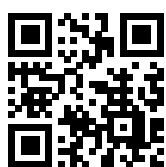


Audio a
príslušenstvo



Sieťové kamery

Smart innovácie pre bezpečný svet.



Viac info na www.axis.com

AXIS[®]
COMMUNICATIONS