

GENERATION

HRALI SME

STAR WARS: JEDI SURVIVOR

TÉMA

6 tipov pre začínajúcich hráčov

TESTOVALI SME

MSI Titan GT77 HX 13V

VIDELI SME

Fast X

RETRO

The Legend of Zelda:
A Link to the Past

SÚŤAŽ



Lenovo
LOQ



Smarter
technology
for all

Lenovo™



LEGION Pro 7i

Najvýkonnejší herný notebook s umelou inteligenciou

Notebook Legion Pro 7i je najvýkonnejším herným notebookom poháňaným procesorom Intel Core 13. generácie. Na ohromujúcom 16" displeji s rozlíšením WQXGA a pomerom strán 16:10 s technológiou PureSight vás vtiahne okamžite do hry. Klávesnica Legion TrueStrike vám vždy zaistí presné zamierenie. A vďaka umelej inteligencii pre optimalizáciu výkonu a úplne novej vylepšenej technológii chladenia Legion Coldfront 5.0 vás už nič nezastaví!



Intel® Core™ i9 processor

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.



Handheld Wars

Nechcem zniet' vyložené pateticky, avšak rok 2023 nám uteká až priam šialeným tempom. Iste, toto tvrdenie, čo je staré ako v Rakúsku vykopaný rímsky chlieb, je silne závislé od konkrétneho jedinca, každopádne z môjho pohľadu je tohtoročný kalendár trhaný rýchlosťou svetla. Len nedávno som vám písal o snežienkach a už tu máme bod varu, schopný usmažiť vajíčko na kapote auta. Kto by to bol ešte v januári bol povedal, že nás tento rok čakajú skutočné hardvérové vojny a, čo je ešte dôležitejšie, že ich súčasťou bude aj herná divízia spoločnosti ASUS? Veci sú však dané, kocky sú hodené a už čoskoro budeme svedkami toho, ako sa z jedného aprílového žartu stala tvrdá realita a rukavica plesknutá do tváre spoločnostiam Valve a Nintendo. ROG Ally, najvýkonnejší herný handheld na svete nám už čoskoro bude miešať karty a či už porazí Steam Deck a Switch, alebo sa s nimi naučí úspešne koexistovať, vo finále vyhrajú hlavne hráči.

Posledný mesiac sa toho samozrejme udialo viac než len vyššie spomínané predstavenie nového unikátneho zariadenia a nasledujúce stránky nášho a vášho magazínu vám o tomto tvrdení podajú jasnú správu. Za mňa vypichnem dozaista nečakané zablokovanie akvizície Microsoft – Activision zo strany Anglického regulačného úradu, ktorý ako jediný zo všetkých v rámci EU celý obchod skomplikoval. Budete si môcť prečítať aj moju recenziu na exkluzívny pracovný notebook ASUS Zenbook S13 s jedným svetovým rekordom, ktorý ma doslova poslal do kolien – odporúčam milovníkom dizajnových chut'oviek. V posledných týždňoch vyšiel aj potenciálny adept na hru tohto uponáhl'aného roku. Nová Zelda na Switch je skutočne unikátom a to som v nej sám strávil už niekoľko desiatok hodín. Ako vidíte, o obsah júnového čísla magazínu Generation skutočne nemusíte mať obavy a ešte než nám na hlavy začnú udierať letné teploty v plnej paráde, ako sa povie, podťe si s nami trochu zalistovať nielen vyššie naznačenými témami.

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.

6 tipov pre začínajúcich hráčov



Očaril vás svet počítačových hier a chcete by ste svoje herné zručnosti posunúť na vyššiu úroveň? Potom čítajte ďalej. Stať sa špičkovým hráčom počítačových hier je proces, ktorý si okrem počítačovej investície do nového herného počítača a ďalšieho príslušenstva vyžaduje aj čas a odhodlanie. Zamerajte sa na však potrebné aj na ďalšie faktory. Tu je 6 tipov a trikov, ako si môžete naplno užiť hranie počítačových hier a posunúť sa na vyššiu úroveň.

1. Bez hernej mašiny to nepôjde

Alfou omegou je výber dobrého herného zariadenia. V prípade, že sa nechcete limitovať a zahrať si oblúbenú hru kdekoľvek sa nachádzate, notebook je jasnou voľbou. Ak ste v hernom svete

nováčik, nemá zmysel kupovať si drahý notebook, na druhej strane však potrebujete výkon aby ste si hru vedeli naplno užiť.

Skelý pomer medzi výkonom a cenou ponúka novinka od spoločnosti Lenovo, herný notebook Lenovo LOQ 3. Je určené práve pre začínajúcich hráčov, ktorí majú obmedzený rozpočet ale nechcú robiť žiadny kompromis. Na prvý pohľad zaujme prepracovaným dizajnom a pod kapotou ukrýva procesor Intel® Core™ 13. generácie, ktorý vám umožní streamovať, tvoriť a súťažiť na najvyššej úrovni. Tento výkon dopĺňa grafická karta NVIDIA® GeForce RTX™ radu 40 a pokročilé technológie ako je napríklad Lenovo AI Engine+, ktorý dynamicky ladí príkon energie, tepelný výkon chladenia a optimalizuje snímkovú frekvenciu v hrách. Vďaka tomu vám

hry pôjdu rýchlejšie, budú vyzerat' ešte lepšie a vy tak budete vždy o krok vpred.

2. Trpezlivosť prináša ovocie

V začiatkoch môže byť pre vás väčšina hier zložitá a často môžete prehrávať. To vie byť frustrujúce, avšak nedajte sa odradiť, tréning robí majstra. Pochopenie mechaniky hier vám môže zabráť aj niekoľko hodín. Časom sa vám budú zlepšovať vaše taktické schopnosti a reflexy až do takej miery, že sa budete čudovať ako rýchlo hrou preplávate. Navyše každá ďalšia hra bude pre vás ľahšia a rýchlejšie sa v nej zorientujete, keďže mechanika a princíp je častokrát podobný. Ak vás však predsa len nejaká hra potrápi viac než je zdravé, na Youtube nájdete mnoho tipov a trikov, ktoré vám ušetria čas aj nervy. Alebo radšej vyskúšajte inú hru.



3. Vytvorte si hernú oázu

Ak to situácia dovolí uje, vymedzte si na hranie hier vlastný priestor. Okrem lepšieho zážitku z hrania oddelíte herný život od toho súkromného. Vo vašom hernom kútiku by nemalo chýbať pohodlné herné kreslo, vyhradený stôl pre počítač a potrebné príslušenstvo na dlhé herné seansy. Tento priestor si môžete ešte doplniť aj o dekorácie s motívami obľúbených hier.

Ak sa radi hráte aj na cestách a nechcete sa obmedzovať priestorom, potom je Lenovo LOQ 3 ideálnym spoločníkom. Môžete si ho zobrať naozaj všade, pretože sa má certifikáciu MIL-STD 810H, ktorá je zárukou toho, že notebook odolá aj menším pádom, otrasom, prachu alebo extrémnym teplotným výkyvom ako je chlad či vysoké teploty. Okrem skvelej prenosnosti a odolnosti má aj batériu s kapacitou 60 Wh, s ktorou môžete hrať viac ako 5 hodín na jedno nabitie. Ak vám dôjde šťava, s rýchlym nabíjaním získate 70% kapacity už za pol hodinu.

4. Nezabúdajte na vaše telo a myseľ

Na ceste za lepšími hernými výsledkami netreba preceňovať svoj organizmus. Aj keď sa to nezdá, pri hraní hier sa môžete ľahko zraniť alebo vyhorieť. Aby ste si nepokazili zážitok z hrania, mali by ste sa držať viacerých zásad. Investujte do kvalitnej hernej stoličky, ktorá má bedrovú opierku, pevné opierky

na ruky a funkciu naklápania. Váš chrbát sa vám poďakuje. Pri hraní by ste sa mali sústrediť aj na správne držanie tela. Dobrou prevenciou pred bolesťou zápästia sú ergonomické podložky pod myš a klávesnicu. Robte si tiež pravidelné prestávky medzi hraním, pri ktorých sa ponahajte aby sa vám prekrvili končatiny a oddýchol mozog. A to najdôležitejšie: nezabúdajte na pitný režim!

5. Herná myš je základ

Aby ste pri hraní dosiahli plný potenciál, potrebujete vašu výbavu rozšíriť o ďalšie príslušenstvo. Väčší displej, klávesnica, reproduktory alebo slúchadlá padnú určite vhod, no bez hernej myši sa pri mnohých hrách nezaobídete. Na rozdiel od touchpadu vám poskytne väčšiu presnosť a kontrolu nad vašou postavou pri rozhodovaní v zlomkoch sekundy.

Z ponuky herného príslušenstva Legion od spoločnosti Lenovo vám odporúčame ergonomickú hernú myš Lenovo Legion M600 s nastaviteľným senzorom citlivosti. Už nikdy neprehráte hru kvôli latencii alebo vybitiu batérie. Táto myš má mimoriadne dlhú životnosť batérie, pričom na jedno nabitie vydrží až 200 hodín a disponuje rýchlosťou 1000 Hz, ktorú zvyčajne majú káblové myši.

6. Socializujte sa

Základom úspešného online hrania je tímová práca a sociálne prepojenie s ostatnými hráčmi. Zapájajte sa do online hier s náhodnými hráčmi. Veľkou výhodou toho je, že môžete odkukať rôzne herné taktiky, ktoré vám môžu pomôcť dostať sa na vyšší level. A ak si budete so spoluhráčmi rozumieť, môžete dokonca nadviazať nové priateľstvá. Vytváranie komunít je zároveň najčastejším dôvodom prečo sa aspirujúci hráči zapájajú do hier. Z rovnakého princípu vychádza aj herný rad Lenovo LOQ, ktorý bol navrhnutý s myšlienkou, že v počte je sila.



ASUS predstavil najdokonalejší Zenbook

OČARENÁ PRAHA

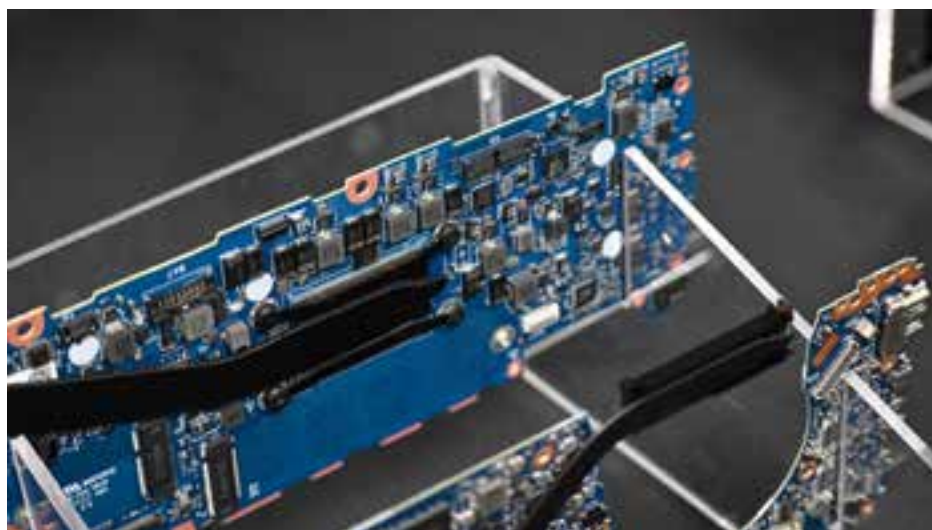


Spoločnosť ASUS to na našom území, kam pochopiteľne patrí Česko aj Slovensko ako jeden a ten istý trh, myslí s predajom svojho hardvéru naozaj seriózne, a to dokazuje rok čo rok počas promovania jednotlivých modelov svojich notebookov. Nech už sa rozprávame o náradí vhodnom pre hráčov, kreatívcov či ľudí sediacich v kanceláriách zostrojených z núl a jednotiek, pre každého jedného má spomínaný výrobca na mieru šitú mašinku plnú najmodernejších inovácií. Dnes, čiže v deň uvedenia tohto textu, sa v týchto našich dvoch malebných krajinách začína predávať najnovší Zenbook S13, ktorý svojím spracovaním a výbavou zdôrazňuje vyššie uvedené fakty a ešte k nim, ako bonus, pridáva onen svojský ASUS punc originality.

Súčasne, zatiaľ čo si čítate moju reportáž z Prahy, kde nám ASUS, aj za hojnej účasti mediálneho nánosu, rozobral Zenbook S13 OLED doslova do poslednej skrutky, vychádza

aj naša obsiahla recenzia na daný notebook v tej výkonnejšej konfigurácii, z celkových dvoch, s kódovým označením UX5304VA - tá

bude u nás predávaná za sumu 1 499 eur (lacnejší variant so slabším procesorom Intel i5 bude za sumu 1 299 eur). Súčasťou





eventu bolo, samozrejme, priblíženie nosných bodov celkovej filozofie predmetného laptopu. Ekologicky prívetivý, výkonom prekvapivý, dizajnov očarujúci, proporciami šokujúci a spol'ahlivosťou podkutý - takto som si to ja celé pekne zoradil do vláčiku, a keďže paradoxne v čase, keď nám ASUS novú S13 ukazoval, som ju mal ja už dávno otestovaný, a tak som na slová PR manažéra mohol už len uznanlivo prikyvovať. Všetky uvedené body sú totižto relevantné, a tam, kde ASUS reálne šetrí prírodu výrobou plne recyklovateľných obalov, prichádza ďalej aj s obnoviteľnými materiálmi v zmysle plastu a hliníka, čo je trend budúcnosti. Zaznieť by mala aj fráza "plazmová keramická zmes", čo je honosné pomenovanie špeciálnej textúry vrchného veka. V skratke ide o proces, kde sa hliníkové šasi ponorí do tekutej bázy a následne sa pridá vysoký stupeň elektriny, čím sa na povrchu zobrazí drsná textúra dodávajúca zariadeniu špeciálny look. Finálnym doplnkom je už len vybrúsenie loga pomocou vodného lúča a vizuálne podmanivé umelecké dielo je dokonané.

S13 je notebook určený na realizáciu hybridného pracoviska. Jeho váha na úrovni jedného kilogramu a hrúbka sotva presahujúca jeden centimeter, to všetko z neho aj v spojení s OLED panelom modeluje vyložený a rekordy trhavý unikát. Ja sa o predmetnom zariadení samozrejme viac rozpoviem v už spomenutej recenzii, avšak akokoľvek máte možnosť teraz v hlave nastavený snímač regulujúci vašu opatrnosť na maximum, môžete mi pokojne veriť ak poviem, že tento prístroj je magnum opus. Do tak tenkého tela dostať chladienie zvládajúce skrotiť teplo pri maximálnom výkone je umenie, a keď som na predstavení mal možnosť si prezrieť daný model rozobratý doslova do posledného komponentu, neveriacky

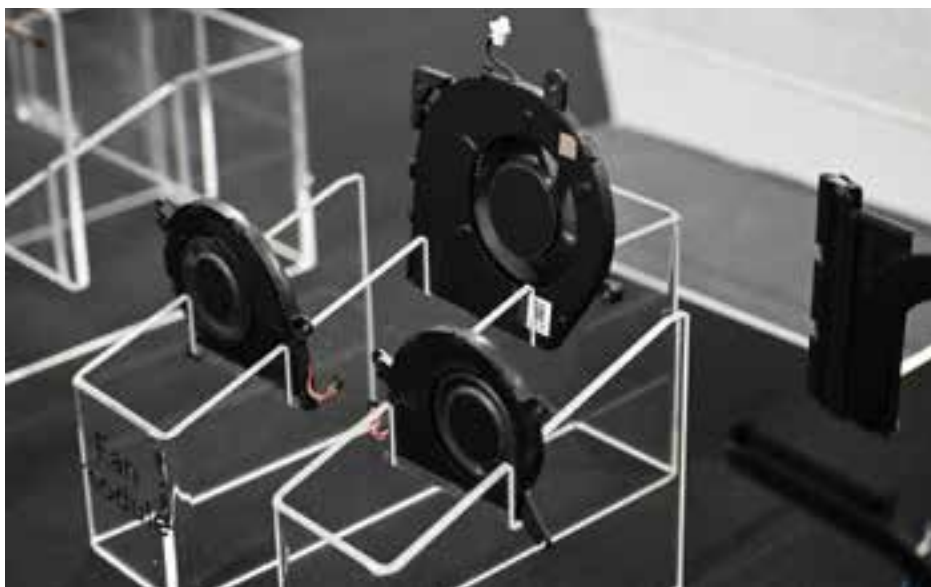
som krútil hlavou. Pitva mi ukázala, že najväčšiu proporciu si percentuálne utrhol batéria, a preto S13 OLED zvláda prežívať dlhodobo aj bez nabíjania a nechá vás tak nerušene pracovať, nech už ste kdekoli. Čo tu máme ďalej? ASUS upravuje názov svojich panelov na Lumina OLED, za čím nehl'adajte žiadnu revolúciu, ale skôr o niečo dokonalejší displej s nekonečným kontrastom, kde čierna je skutočne čierna, a kde vplyv škodlivého modrého svetla ide maximálne mimo očí používateľa.

Počas prezerania rozpitvaného Zenbooku S13 OLED určeného pre rok 2023 som sa nadchýnal nad mnohými jeho aspektami a záverom by som vás preto pozval na prečítanie už spomínaného testu predmetnej novinky. Ide totižto o laptop vhodný do rúk mnohých pracovne vytlačených konzumentov, ktorých náročné každodenné potreby dokáže tento stroj s prehľadom uspokojiť. Záverom, ešte jedna zaujímavosť,

ktorá je súčasne potvrdením úvodnej vety celej reportáže. ASUS má na území Českej republiky vybudovaný komplex, kde vykonáva servisné opravy svojich výrobkov, a kde súčasne funguje aj takzvané poradenstvo v prípade problémov s hardvérom nesúcim ich logo. V Prahe sme mali možnosť vypočuť si slová popredného vedúceho tohto pracoviska a dozvedeli sme sa napríklad, že keď už budete musieť telefonovať ku nim s cieľom odhaliť nejaký technický problém, na druhom konci linky s vami bude hovoriť skutočne erudovaný odborník, čo v danom odbore pracuje minimálne desať rokov a bude vám schopný reálne pomôcť.

Tento prístup, na rozdiel od iných firiem, deklaruje snahu spoločnosti ASUS, ponúkať svojim zákazníkom komplexné služby, ktoré sa nekončia len zakúpením hardvéru, ale ktoré pokračujú ešte roky po tom.

Filip Voržáček



Upgrade praktiky

DÁ SA EŠTE STÁLE VYUŽIŤ 6 ROČNÝ NOTEBOOK?



Pokračujeme v téme zvýšenia výkonu staršieho počítaču pomocou upgrade vybraných komponentov. Tentokrát sme však na to šli prakticky a popravde trochu extrémne, pretože sme sa rozhodli vyskúšať oživiť starý viac ako 6 ročný notebook.

Tento notebook sa už nejaký ten rok nepoužíva, pretože bol stráááááášne poomaaalýýý a to že fakt extrémne. Pripojili sme nabíjačku a nechali ho pár hodín dobiť. Potom sme ho zapli a čakali, čakali, čakali a čakali. Loading bol nekonečný.

Trvalo to 3 a pol minúty, kým naštartoval Windows. Spustili sme ihneď Word a čakali ďalšie vyše 3 minúty, kým sa otvorilo okno. Áno, od zapnutia trvalo 6:51 minúty, kým sa otvorilo prvé okno s MS Word, lenže

až po ďalších 34 sekundách bolo možné napísať prvý znak! Celkovo sme mohli napísať prvé slovo teda až 7:25 minúty po zapnutí notebooku a to sa stále ešte na pozadí štartovali Teamsy a Discord. Celý loading skončil 9 a pol minúty po zapnutí, čo je ako iste sami uznáte nepoužiteľ'né.

Tento test „spustenia“ sme zopakovali 3× aby sme si potvrdili, že sme namerali rovnaký čas. Proste keď bol tento notebook vypnutý, stihli ste si variť Vífonku, spraviť čaj, zjesť rezance a stále vám ostal čas odbehnúť si na toaletu.

Čo za predpotopný počítač sme mali?

Popravde nebola to „papierovo“ až tak zlá zostava. Vo svojej dobe to bol pomerne dobrý

počítač, len sa naň nabal'ovali aplikácie až sa dostal do stavu kedy bol nepoužiteľ'ný.

Rok výroby notebooku bol 2016 (kúpený bol v roku 2017) a najviac sa využíval počas pandémie na dištančnú výučbu, kedy sa doinštalovali Teams, Zoom, Skype, Discord a ďalšie appky, ktoré sa stali brzdou.

V základnej konfigurácii mal len 4 GB RAM a 1 TB disk WD Blue (5400 otáčkový). Ako školský počítač bol OK. Hry sa na ňom nehrávali a občas nejaký film pri ceste vlakom prehrál v pohode, takže nebol dôvod niečo meniť. Keď potom začal strácať dych boli pridané ďalšie 4 GB RAM (celkovo 8 GB), no pomohlo to len minimálne (vyskúšali sme štart s 8GB pamäťou a loading sa skrátil o čosi viac ako minútu, takže to stále nebolo použiteľ'né).



Ideme postupne

V úplne prvom kroku sme notebook dôkladne nabili, vyčistili sme ho fyzicky a nainštalovali všetky posledné aktualizácie. Bateria sa ukázala ako celkom životaschopná. Nevydrží celý deň, ale energiu na pár práce hodín má a nenafukuje sa, takže by sme jej výmenu ešte odložili.

Bateria môže byť u staršej techniky problém (poškodené lítiové články môžu explodovať, alebo spôsobiť požiar), preto je potrebné dobre preveriť jej stav. Výmena notebookovej batérie môže znamenať (podľa typu) investíciu asi od 20 do zhruba 100 € a to sa nie vždy vyplatí investovať do staršej techniky. V našom prípade však baterku ešte nebolo potrebné meniť.

Notebook sme dôkladne vyčistili a „prepastovali“, čo je trochu väčší servisný zásah, ale po tých rokoch by sa to malo spraviť. Teplovodivá pasta sa časom vysúša a stráca svoju účinnosť. Tým, že sme jej výmene (a vyčisteniu) venovali pár minút času sme za pár centov predĺžili život notebooku o ďalších 3 až 5 rokov.

Žiaľ tento notebook má svoje limity pre prípadný upgrade. Tým najväčším je možnosť upgradu pamäte, pretože 4 GB sú pevné – ide o pamäť fyzicky naleptovanú na základnej doske, čiže pre prípadný upgrade zostáva len jeden slot, do ktorého môžete použiť maximálne jeden 8GB modul. Celková pamäť tak môže byť maximálne 12 GB, čo nie je veľa, ale aj to dosť výrazne pomohlo.

8GB pamäťový modul DDR4/2666 MHz (na základe konfigurátoru na webe sme použili odporúčaný kompatibilný modul Kingston KCP426SS8/8) stál 20,90€ a čas loadingu sa okamžite skrátil asi na polovicu. Systém Windows 10 naštartoval už za 1:05 minúty a Word bol pripravený (tak, že sme mohli začať písať prvé slovo) za rovné 4 minúty. Oproti pôvodným 9:30 min (4GB RAM), resp. 7:50 minúty s 8GB pamäťou, je to dosť výrazné zlepšenie, no stále je to veľa. Notebook by mal z úplne vypnutého stavu naštartovať za menej ako pol minúty a rozhodne nie za 4 minúty.

Citeľne sa zlepšila rýchlosť spúšťania aplikácií a Teams alebo Discord boli prihlásené už za 3:30 minúty od zapnutia notebooku. Väčšia pamäť vám reálne dovolí mať otvorených viac okien v prehliadači, alebo môžu plynulejšie bežať aplikácie na pozadí. Testovať výkon notebooku pomocou záťažových benchmarkov v tomto prípade nemá veľký zmysel, pretože tento notebook bol určený primárne do školy (na kancelársku prácu) a filmy, čo pôvodná zostava kedysi plnila na 100%.

Čo by ešte pomohlo?

Určite disk. Výmena mechanického disku za SSD sa vždy výrazne prejaví na rýchlosti načítavania a tak sme sa pustili do ďalšej fázy upgradu. Zvolili sme 1TB SSD disk Kingston KC600, čo je jeden z najrýchlejších SATA diskov a výborne sa hodí pre náš notebook. Samotný disk stojí asi 80€, no my sme zvolili o trochu drahší tzv. SSD UPGRADE KIT, čo je

balenie s externým SATA boxom, káblami a rámčekmi pre prípadný upgrade.

Dodávaný je aj s klonovacou utilitou Acronis (dostanete kód, ktorým sa dá aktivovať softvér stiahnutý z internetu), no a toto všetko výrazne uľahčí upgrade, pretože cez USB môžete jednoducho naklonovať systémový disk priamo v pôvodnom notebooku a potom stačí len disky prehodiť a všetko beží ako na starom, len výrazne rýchlejšie. Navyše dodávaný externý USB box môžete využiť po prenose dát so starým diskom ako klasický externý USB disk na prípadné zálohy, alebo archiváciu.

Klonovanie netrvalo dlho. Na pôvodnom disku v notebooku nebolo veľa dát (filmy boli už dávnejšie zmazané a dokumenty nezaberajú tak veľa miesta). Za pár minút bol disk naklonovaný a mohli sme ich vymeniť. Prvý štart bol raketový. Windows sa nabootoval za 43 sekúnd a Word sa od zapnutia notebooku naštartoval do pracovného stavu už za minútu a dve sekundy.

Takže si to zhráme ešte raz – pôvodný čas s 4GB a HDD bol 7:25 min (9:30 do úplného nabehnutia so všetkým), upgrade na 8GB RAM skrátil čas na 6:30 (resp. 7:50 min s loadingom aplikácií na pozadí), s 12 GB RAM sme sa dostali na rovné 4 minúty (Discord a Teams sa načítali dokonca skôr ako dobehol Word) a s 12 GB a výmenou disku za SSD sme to zvládli za 1:02 minúty! Potrebujete ešte nejaký dôkaz, že tento upgrade má zmysel?

Záver

Reinstall a upgrade dokážu fakt zázrak. Počítače väčšinou pri práci nevyužívame naplno a tak postačí aj výkon starý niekoľko rokov. U notebookov sú často obmedzené možnosti rozširovania, pretože napr. nové MacBooky alebo mnohé lacnejšie Windows notebooky už nie je možné upgradovať vôbec – majú komponenty fixne na základnej doske a nemajú žiadne sloty pre upgrade RAM alebo disku. Klasické počítače naopak môžete vyzmýkať aj na hry. Tu sa dá vymeniť aj procesor alebo grafická karta a upgrade dáva oveľa väčší zmysel.

Vždy treba zvážiť, koľko by vás stál upgrade a aká je cena nového PC, ale pokiaľ zvolíte rozumné komponenty, môžete oživiť starú techniku za zlomok ceny tej novej. Upgradom môžete predĺžiť život počítačom o ďalšie minimálne 2-3 roky, za ktoré si už budete môcť kúpiť oveľa lepší výkon ako by ste si mohli dnes. Schválne, koľko asi bude za 2 roky stáť taká RTX 4090?

Marcel Trinasty

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

The Talos Principle sa vracia



Máte chuť na trocha filozofie? The Talos Principle je jedna z tých mála inteligentných puzzle hier, ktoré pred vás neservujú len jedno puzzle za druhým, ale vynikajú aj filozofickým podtextom. Hra pre intelektuálov, ktorí majú radi pomalú hrateľnosť, originálne hádanky a premýšľavú atmosféru. Človek by ani nepovedal, že šlo o hru od tvorcov megakrvavého Serious Sam, no tí svojho času prekvapili a dokázali hernému svetu ich schopnosť vytvárať v podstate žánrovo úplne odlišné hry. Dlhočakávaná dvojka bola konečne predstavená a trailer prezrádza, že pokračovanie prinesie všetko to, čo sme mali na jednotke radi. Titul má priniesť prepracovanejší príbeh, pohlcujúce hádanky a celkom nový expanzívny svet. Hra vyjde na PC, PS5 a XONE ešte tento rok.

Phantom Blade Zero



Počas PlayStation Showcase bola prezentovaná nová samurajská hra s naspeedovaným bojovníkom Phantom Blade Zero. Pôjde o vysokoakčnú hru, v ktorej bude hlavný hrdina sekát mečom rýchlosťou blesku a hýbať sa ohybnšie než nejaká kórejská gymnastka. Hra podľa úvodného videa nebude dbať príliš na realizmus, ako napríklad svojho času taký Ghost of Tsushima, skôr sa bude snažiť zabaviť okamžitou akciou v štýle Metal Gear Rising: Revengeance. Ide o pokračovanie niekoľko rokov pripravovanej (a stále nevydanej) hry Phantom Blade: Executioners, ktorá sa ale ešte nesie v 2D grafike a komiksovom štýle, no pokračovanie už bude plne v 3D a už bude mať realistické kontúry. Hra, ktorú vyvíja štúdio S-GAME vyjde na PlayStation 5 a PC budúci rok.

Shadowman: Darque Legacy



Tretí diel Shadowmana prichádza. No, tretí diel, je to tretia Shadowman hra v poradí. Hru prirodzene nevyvíja pôvodné štúdio Acclaim Entertainment, nakoľko to už neexistuje. Tentokrát si Shadowmana zobrali na paškál tvorcovia z Blowfish Studios, ktorí ju pripravujú v spolupráci s tvorcami komikovej série. Postavu Shadowmana tentokrát preberie Jack Boniface, ktorý sa neohrozene postaví rozširujúcemu sa zlu. Hra nebude vychádzať zo žiadneho komiku a bude to teda úplne originálny príbeh. Hlavnou devízou hrateľnosti bude skúmanie dvoch paralelne existujúcich svetov a riešenie puzzle, hoci prirodzene, tradičné meče súboje chýbať nebudú. Predsa len ide o akčný horor. Shadowman: Darque Legacy vyjde na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES v zatiaľ neudaný čas.

Remake MGS 3 ohlásený



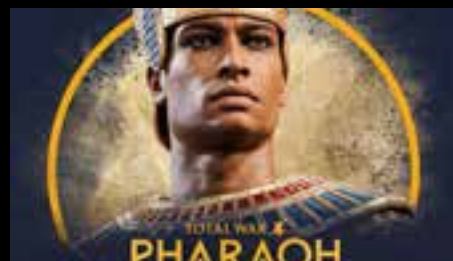
Jedna z najlepších, respektíve najobľúbenejších dielov série Metal Gear Solid, Snake Eater, dostane remake. Po celom tom dlhom čase, kedy prichádzali náznaky, fámy, zbožné prania hráčov, sa tento sen mnohých stáva realitou. Názov remaku sa z pôvodného Metal Gear Solid 3: Snake Eater zmení na Metal Gear Solid Delta: Snake Eater. Tvorcovia, ktorých zatiaľ poznáme len pod označením Development Team, sa nechali počuť, že to bude verné prepracovanie príbehu i hrateľnosti klasickej hry s niekoľkými modernými vylepšovaniami. Konami vysvetľuje slovo Delta v názve ako symbolizmus pre zmenu, avšak takú, ktorá nezrádza pôvodný materiál. Remake by mal vyjsť budúci rok na PS5, XSERIES a PC.

Kolekcie MGS hier



Okrem remaku Metal Gear Solid Delta: Snake Eater sa fanúšikovia série môžu tešiť aj na nové vydania lasických dielov. Už sme tu mali niekoľko kolekcií hier Metal Gear Solid, ako napríklad Metal Gear Solid HD Collection alebo Metal Gear Solid: The Legacy Collection. No a tentokrát sa k nám dostane Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1, ktorá bude obsahovať prvé tri diely. Tvorcovia spomínajú, že kolekcia vyjde na jeseň tohto roku a to na najnovšie herné platformy. Z toho môžeme usudzovať, že okrem PS a Xbox by hry mali vyjsť aj na Switch, a možno aj na PC. Ak by to vyšlo aj na PC, bolo by to prvýkrát, kedy by pôvodný Snake Eater na túto platformu vôbec vyšiel. Vol. 1 v názve dáva vedieť, že bude minimálne aj Vol. 2, kde by sa už mal nachádzať aj štvrtý diel Guns of Patriots.

Total War v Egypte



Total War: Pharaoh je názov nového prírastku do slávnej série grand stratégií od The Creative Assembly. Hra nás zavedie do Egypta, prastarých vládnucich dynastií, do čias rozlievajúcего sa Nílu a stavieb monumentálnych pyramíd už v októbri tohto roka. Základná hra ponúkne osem hrateľných frakcií pochádzajúcich z troch odlišných kultúr. Egyptania ponúknu Ramsesa, Setia, Tausreta a Amenmassea, Kanaánci na druhú stranu Baya a Irsu a Chetití zasa Kuruntu a Suppiluliuma. Hra vyjde na Steam a Epic Games v troch edíciách – základnej, Deluxe a Dynasty, pričom Deluxe a Dynasty ponúknu dodatočné frakcie a rozšírenú kampaň. Ide o prvú hru série, ktorá sa odohráva len v Afrike. Tá sa síce objavila v prvých dieloch ale až tentokrát je tejto mýtkej dobe venovaná celá hra.

Ďalší reštart remaku Princa



Je to doslova komédia, čo povieť? Indický tím mal za úlohu pomerne jednoduchú vec - spraviť Prince of Persia: Sands of Time v novej grafike. Nemuseli vytvárať žiadne nové svety, žiadne nové herné inovácie, stačilo vytvoriť novú grafiku zľahka pretriet' hrateľnosť' nánosom moderny a mohlo sa s ňou ísť na pulty obchodov. No vývojári z Indie sklamali a tak sa vývoj presúva do podľa všetkého schopnejšieho tímu Ubisoft Montreal. Tí začínajú vývoj prakticky odznova, od koncepcnej fázy, počas ktorej rozmýšľajú, ako by remake pojal oni. A máme za to, že to bude v tých najlepších rukách, nakoľko bol to práve Ubisoft Montreal, ktorý vytvoril pôvodného Prince of Persia: Sands of Time. Prečo Ubisoft nepoveril tento tím hneď od začiatku?

Dragon's Dogma 2



Capcom síce ohlásil pokračovanie veľmi úspešného RPG už pred nejakým tým mesiacom, no až teraz sme sa dočkali prvých záberov. Z nich usudzujeme, že Capcom sa pri vývoji držal pravidla „Ak niečo funguje, nemeň to“. Graficky hra vyzerá samozrejme omnoho lepšie, avšak štýl súbojov, šplhanie sa po nepriateľoch, návrat známych monštier z jednotky jasne napovedajú, že výrazné zmeny by sme očakávať nemali. Chceli by sme vôbec nejaké zmeny? Iste, pôvodná hra nebola dokonalá, ale keďže ide o pokračovanie po doslova celej dekáde, tvorcovia chcú hráčom priniesť to, čo na hre vtedy milovali a čo si chcú zopakovať znova. Koniec koncov, tak je to asi správne. Tvorcovia bohužiaľ neuviedli, kedy a na aké platformy by hra mohla potencionálne vyjsť.

Detaily o Alan Wake 2



Nové informácie o pokračovaní Alan Wake z určitej časti iste prekvapili. Alan Wake 2 nebudeme hrať len za Alana Wakea ale aj ženskú postavu, agentku FBI menom Saga Anderson. Hra vyjde 17. októbra na PC, Xbox Series X/S a PlayStation 5, pričom čo sa PC verzie týka, tá bude dostupná len na Epic Games. Je to logické vyústenie, pretože Epic z časti financoval vývoj hry. Ak si radi zbierate krabice od hier, Alan Wake 2 vám žiadnu neponúkne, nakoľko hra vyjde výhradne digitálne. To sa avšak odrazí na cene, nakoľko konzolové verzie budú stáť 59,99 EUR a PC verzia dokonca len 49,99 EUR. Ide však v úvodzovkách len o základnú verziu, Deluxe verzie sú o 20 EUR drahšie a tie ponúknu dve expanzie (Night Springs a Lake House) a niekoľko skinov pre hrateľné postavy.

Nový Bioshock v problémoch



Spomínate si vôbec na to, že je vo vývoji nový Bioshock s pravdepodobným názvom Bioshock Isolation? Ak si nepamätáte, nič sa nedeje, pravdepodobne sa len nezaobráte hrami, ktoré sú v takom stave, že možno ani nikdy nevyjdú. Bioshock Isolation to síce má dosť nahnuté, avšak stále je v hre, a to aj napriek tomu, že možno nie je horúcim kandidátom ani na vydanie do roku 2025. Podľa najnovších správ bol jej vývoj už opäť reštartovaný (už po neuveriteľný štvrtýkrát). Teda bol, v lete 2022. Štúdio Cloud Chamber, ktoré za hrou stojí, podľa indícií nevie prísť s príbehom, ktorý by bol dôstojný pre hru s názvom Bioshock. Sériu totiž okrem fantastickej hrateľnosti preslávil aj neustále prekvapujúci príbeh s výraznými zvratmi. Kvalitu Bioshocku neradno podliezať.

Mortal Kombat 1 realitou



Séria Mortal Kombat sa dočkala úplného reštartu a tak, ako sa na poriadny reštart patrí, začína sa opäť od číslovky 1. Tvorcovia ale idú ďalej, než len to. Celé univerzum série má byť znovuzrodené, hra má priniesť úplne nový súbojový systém, nové herné módy a v neposlednom rade aj nové fatality. Na tie sme zvedaví azda najviac, no nie? Nateraz máme potvrdené postavy Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Johnny Cage, Kung Lao, Kitana, Mileena a Shang Tsung. Avšak, čo sa posledného menovaného týka, toho získate len vtedy, ak si hru predobjednáte. Hra na disku zaberie masívnych 100 GB, čo je na bojovku nevídané číslo. Mortal Kombat 1 vyjde na PC, PlayStation 5, Xbox Series a prekvapivo aj Nintendo Switch 19. septembra 2023. Switch verziu pripravuje Saber Interactive.

PS exkluzivity na PC



Ak ste hráči na PC, ktorí si už aj celkom zvykli na to, že Sony pomaly vydáva svoje exkluzívne tituly aj na PC, najnovšie správy vás nepotešia. Jim Ryan, generálny riaditeľ PlayStation, sa totiž nechal počuť, že frekvencia vydávania ich hier na PC sa nijako nezvýši, čiže to znamená, že najnovšie exkluzivity PS5 sa na osobné počítače dostanú až za také dva, až tri roky. PlayStation PC doteraz prinieslo hneď niekoľko, niekedy viac a niekedy menej, úspešných titulov, ktoré mali niekedy viac a niekedy menej kvalitné porty. Azda tým najlepším počínom je bezpochyby fantastický God of War, ktorý sa blýsol úžasným portom a skvele vyladeným ovládaním. Opačné miesto patrí Sackboyovi, ktorý dohromady nepredal ani tisíc kópií. Solídne úspechy dosiahli aj hry so Spider-Manom.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

KAM SA POZRIEŠ, VŠADE ZELDA



Po rokoch tu máme opäť Zelda mániu. Japonský gigant Nintendo totižto po šiestich rokoch prišiel s novou regulárnou časťou ich slávnej série The Legend of Zelda, ktorá dozaista opäť naštartuje celosvetový záujem o hybridný herný systém Switch, nehovoriac o jasných a relevantných ambíciách Tears of the Kingdom, adepta na hru tohto roka. Môžeme Nintendo nazývať akokoľvek hanlivo, veľkú časť z toho by si podľa môjho názoru, a to píšem z pozície ich skalného fanúšika, jednoznačne zaslúžilo. Avšak, ak sa niečo za tú svoju viac, ako storočnú existenciu skutočne naučili, tak je to schopnosť, ako využiť potenciál svojich exkluzívnych značiek. Produkciou vlastného softvéru dokážu zasiahnuť takmer do každej peňaženky konzumentov na celom svete, a to je

skrátka fakt. IP The Legend of Zelda je jednoducho fenomén a fenoménom bola paradoxne už krátko po vydaní prvých dielov. Ja som sa preto rozhodol, že svoje ďalšie retro venujem, aj v tieni horúcej novinky na Switch, pre mňa prelomovému dielu A Link to the Past.

Prečo? Sú tu dva nosné dôvody. Tretí regulárny diel série mi prišiel do rúk v čase, keď som úplne prepadol konzole Super Nintendo Entertainment System a doslova som hltal každú jednu hru, čo sa mi podarilo zohnať – kúpiť cez otca, požičať od kamarátov alebo vymeniť. Iste budete chápať, ak poviem, že začiatkom deväťdesiatych rokov sa žánrová ponuka krútila stále primárne okolo jednoduchších arkád a čokoľvek komplexnejšie sa považovalo za niečo

výnimočné. Aj z tohto dôvodu sa takéto videohry oveľa lepšie dostávali do povedomia konzumentov, presne tam, kde sa inak Nintendo v rámci reklám a oficiálnej podpory vôbec neangažovalo. Dosah povedomia o nejakom SNES stroji v kombinácii so Super Mariom a Zeldou dokázal trafiť až do našej krajiny, čo je jeden z dôvodov, prečo má aj dnes Zelda takú popularitu naprieč celým svetom.

Druhým dôvodom, prečo som sa do A Link to the Past zamiloval, bola jej jedinečná audiovizuálna stránka, ktorá ešte aj dnes vo mne vie vyvolať obrovskú vlnu nostalgie. Nintendo využilo metódu grafickej kompresie a aj pomocou cieleného obmedzenia počtu farieb bolo schopné vybudovať skutočne nečakane obrovský svet,

a to aj vďaka zdvojnásobeniu kapacity samotného média.

Záseky

Príbeh začína dlhé roky pred udalosťami z prvých dvoch dielov série a rozpráva o časovej línii, kde je Link posledným potomkom skutočných rytierov kráľovstva Hyrule.

Hlavný hrdina sa prebudí v posteli na základe interného hlasu pochádzajúceho priamo od princeznej Zeldy, ktorá prosí o pomoc. Táto premisa sa v celej sérii, samozrejme, často opakuje, ale nejde o doslovné recyklovanie, keďže každý nový diel je v niečom unikátny. A Link to the Past bol unikátnym a uspel hlavne preto, že Nintendo videlo nielen enormný záujem verejnosti po vydaní prvých dvoch dielov, ale súčasne aj preto, že ten záujem viedol k vysokým zarábkom.

Vývojári dostali dostatok času, a preto sa tretia Zelda stala akýmsi vybrúseným diamantom. Záchrana princeznej, prípadne oživenie Linkovho úhlavného nepriateľa Ganona, to všetko je len divadelnou scénou na pozadí a podstata gameplayu stojí a padá na prepracovaných puzzle. Prvok adventúr prepojený s akýmsi vývojovým stromom schopností, kde samotné schopnosti reprezentuje špecifická koláž užitočných predmetov, spoločne s vyššou náročnosťou počas bojov vytvára onen komplexný obraz o danej hre.

V čase, kedy som sa ja sám nevedel dostať ku žiadnemu návodu a rovnako tak som si, samozrejme, nemohol



pustiť video na YouTube, bolo riešenie zásekov v A Link to the Past dlhodobou záležitosťou. Aj preto mi vlastne predmetná Zelda prischla k srdcu, keďže som všetky tie hádanky nedokázal nechať len tak nevyriešené a neustále som sa k nim vracal až do momentu, kým som to nerozlúskol.

Spomínať na The Legend of Zelda: A Link to the Past je z môjho pohľadu, ako spomínať na dokonalú videohru, v ktorej všetko bežalo ako dobre naolejovaný stroj.

Do už spomínaného audiovizuálneho partu cez jednoduché ovládanie, zábavné súboje nielen s bossmi, až po správne motivujúce navšovanie životnej energie Linka. Samostatnou kapitolou sú potom jednotlivé dungeony, kde nastáva

tzakvaný efekt čokolády. Predstavte si, že vám niekto dá veľký kus čokolády a povie vám, že ju môžete zjesť celú len v tom prípade, ak vyriešite jeho hádanku. Ešte než tú hádanku však vyslovíte, máte si z nej kúsok odhryznúť, aby ste zistili, aká dobrá tá čokoláda vlastne je.

A presne na tomto príklade sa dá demonštrovať atraktivita dungeon lokácií v Zelde, kde sa hráč stretáva s obrovskou výzvou, avšak odmenou mu je nielen vysoký stupeň zadosťučinenia, ale aj porcia poctivej zábavy. To, aká unikátna vlastne daná hra je, vypovedá aj jej dnešná relevancia – ak si totižto tretie dobrodružstvo Linka pustíte cez Switch (je zaradené v sekcii plateného online členstva aktuálneho Nintendo) a hru ste buď nikdy nehrali, alebo to bolo nesmierne dávno, garantujem vám, že ju budete chcieť dohrať až do konca. A to je súčasne asi tá najlepšia bodka za dnešným retro článkom a už teraz sa teším, keď aj po vašom boku budem môcť zas o mesiac zaspomínať.

Verdikt

Jedna z najlepších videohier histórie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Nintendo	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Príbeh	- Nič
+ Hratelnosť	
+ Zvuk	
+ Náročnosť	
+ Možnosti	
+ Grafika	

HODNOTENIE:

★★★★★

The Last of Us Part I

MASTERPIECE, KTORÉHO POVEŠŤ POŠRAMOTIL NEVYDARENÝ ŠTART



Hra The Last of Us je skutočným bestsellerom, proti čomu bude namietat' asi málokto. Pôvodný titul debutoval v roku 2013 ako exkluzivita pre PlayStation 3, pričom o niečo neskôr vývojári zo štúdia Naughty Dog svoje dielo osviežili a vydali ho ako remaster, ktorý dorazil na PlayStation 4. Obe verzie postupne získavali skutočne vysoké hodnotenia, pričom kritici a majitelia konzol od Sony boli nadchnutí samotným príbehom a technickým spracovaním.

Po takmer deviatich rokoch sa The Last of Us dočkalo kompletného remaku a v prepracovanej podobe dorazilo najskôr iba na konzoly PlayStation 5. Teraz, po dlhom čakaní, sa tento klenot dostal na pulty obchodov aj v PC verzii, ktorá však nezažila veľmi úspešný štart.

Ach, ten technický stav

Začneme rovno tým najväčším problémom. The Last of Us Part I v čase vydania a dokonca aj niekoľko dní po

svojom debute nie je na PC pohodlne hrateľným titulom. To vyústilo do frustrácie hráčov, ktorí si svoj hnev vybili na Steame, kde si hra odnáša nelichotivé hodnotenia. Našťastie (v porovnaní s inými prípadmi), hoci sa vyskytli počiatočné problémy, na našom

hardvéri to nebola až taká katastrofa, ako sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Takmer ihneď po nainštalovaní a spustení hry som narazil na prvé nedostatky. Načítanie shaderov v hlavnom menu môže trvať naozaj



dlho, takže najjednoduchšie asi je íst' si počas tohto procesu zabehat', prípadne dokončiť' váš obed či večeru. Na Steam Decku to trvalo viac ako dve hodiny a pri dokončení sa, chudák, úplne vybil. Na testovacej zostave s procesorom Intel Core i5-11400F, grafickou kartou Inno3D GeForce RTX 4080 X3 16 GB (vd'aka spoločnosti Alza za jej poskytnutie), 16 GB operačnou pamäťou a M.2 SSD diskom (PCIe 3.0 4x NVMe) sa však čas značne skrátil na približne 45 minút. Opäť zopakujem, že na rozdiel od iných prípadov som na ďalšie problémy počas spracovania shaderov nenarazil, mnohí nešťastníci však hlásili náhodné mrznutia hry, prípadne pády do operačného systému.

Úvodná hodina môže byť peklo

Zatiaľ sa ale iba rozbíjame. Už po prvých 10 minútach hrania sa hra samovoľne vypne. V tomto prípade sa ako účinné a najjednoduchšie riešenie ukázalo reštartovanie služby Steam aj samotného titulu. Tým sa však problémy neskončili.

Počas ďalšej hodiny dochádzalo k pravidelným poklesom snímkovej frekvencie a každú chvíľu sa na obrazovke objavila hláška „čakajte prosím...“, kde nasledovalo načítavanie cutscén a sekvencií. V tomto prípade je skutočne ťažké hovoriť o plynulosti hry a akejkol'vek možnosti si ju plnohodnotne vychutnať.

Novinka od Naughty Dog dokázala úplne vytážiť komponenty počítača. Nečudujte sa úplnému využitiu pamäte RAM, 100 % využitiu procesora či využitiu maximálne dostupnej pamäte grafickej karty. Dovolím si však dodať, že po asi hodine úvodných problémov sa väčšina z nich vytratila a hranie začalo byť zábavnejšie.

Potom nastupuje tá príjemnejšia časť

Prejdime však k oveľa príjemnejším veciam. Keď hra nabrala na obrátkach a chyby sa z veľkej časti vytratili, bolo možné sa naplno ponoriť do postapokalyptického sveta The Last of Us. Prvé, po čom vám padne sánka, je vizuálna stránka titulu, ktorá by hľadála konkurenta len ťažko. Kvality štúdia Naughty Dog spoznávate nielen počas hrania, ale aj počas cutscén.

Modely postáv alebo výrazy tváre sú tvorené s veľkým dôrazom na detaily. To isté možno povedať o animáciách strelby a boja s nepriateľom – všetko



je dynamické, akčné a plynulé. Občas som sa musel zastaviť a vychutnať si scenériu, ktorá na Ultra nastaveniach pôsobila skôr ako film než ako hra.

Vyrazí vám dych

Horské masívy, vodné toky a postapokalyptická mestská infraštruktúra vyrazajú vd'aka prepracovanej vizuálnej stránke dych. Samozrejme, nechýbajú ani takmer hororové scény vyvolávajúce zimomriavky, keď sa postavíte proti nakazeným v ich rôznych podobách.

Nebudem sa príliš zaoberať samotným príbehom, pretože The Last of Us už viac ako desať rokov hreje srdcia mnohých hráčov – a to nielen vd'aka skvele napísanému scenáru, ale aj hlavným postavám. Hovoríme totiž o jednej z najlepších adventúr, ktoré kedy vznikli. Zamerajme sa skôr na hratelnosť a funkcie, ktoré dostaneme v tomto PC porte.

Nielen pre fanúšikov

Samotná hratelnosť je veľmi príjemná a môže byť zábavná aj pre tých, ktorí príbeh The Last of Us dobre poznajú (vd'aka pôvodnému titulu či seriálu z produkcie HBO).

Čo sa týka mechanizmov, na pomery súčasných trendov je asi zbytočné hovoriť o revolúcii. Za zmienku však stojí vylepšená umelá inteligencia alebo možnosť vylepšovania zbraní, ktorá bola prevzatá z druhého dielu.

Skvelou funkciou je fotografický režim, vd'aka ktorému môžete nastaviť rôzne pohľady a spôsoby snímania tak, aby ste zachytili vaše najlepšie momenty. Nástroj je naozaj pokročilý a vývojári nám dali k dispozícii množstvo funkcií vrátane nastavenia hĺbky ostrosti,

rozsahu záberu, jasu, kontrastu a mnohých ďalších aspektov.

Podobne ako remake hry pre PlayStation 5, aj verzia pre PC dostala modifikátory hratelnosti, ktoré umožňujú výrazne ovplyvniť vaše hranie. Prístup k nim sa ale odomkne až po úplnom dokončení hry. Následne tak získate napríklad výbušné šípky, nekonečnú muníciu či nekonečnú výrobu predmetov.

Záver

The Last of Us Part I stojí na PC 60 eur, čo môže byť pre niekoho veľa, ak to teda beriete tak, že dostanete remake hry, ktorá debutovala už v roku 2013. Dôležité je však uvedomiť si, že zároveň vám bude naservírovaný skutočne kvalitný príbeh a majstrovské dielo v audiovizuálnom spracovaní.

Bohužiaľ, k tomu patria aj nemalé technické nedostatky na začiatok, ktoré sprevádzajú väčšinu hráčov na počítačoch.

Je pravda, že hra sa postupne vd'aka aktualizáciám dostáva do lepšej kondície, ale pri svojom debute na počítačoch si tento inak perfektný titul svoju reputáciu už stihol poriadne pošramotiť.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Naughty Dog	SONY

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálne spracovanie	- množstvo technických nedostatkov
+ skvelá hratelnosť	- málo nového obsahu
+ vylepšená umelá inteligencia a pridaná úprava zbraní	- pre niekoho možno cena

HODNOTENIE:



Star Wars: Jedi Survivor

JE SKVELÝ, ALE... PREŽIŤ TEN TECHNICKÝ STAV JE BOJ SÁM O SEBE



Nové dobrodružstvo odpadlíka Cala Kestisa, to sú akcia inšpirovaná Miyazakim s prvkami Uncharted, príbeh šmrncnutý Andorom či atmosféra okorenená galaktickým „Divokým západom“, ktoré však namiesto Sily sprevádza aj pliaga dnešných trojáčkových hier.

Na zápletke točiacej sa okolo zaujímavej skupiny vandrákov a darebákov, skrátka nesúrodej zmesky úplne odlišných jednotlivcov, ktorí spoločne bojujú o prežitie proti zvyšku vesmíru (alebo len o vlastné miesto pod slnkom), je skrátka niečo neskutočne lákavé. A Jedi Survivor je do veľkej miery aj takýmto príbehom – hoci v jadre ide stále o ten istý stereotyp Hviezdnych vojen spočívajúci v boji proti Impériu a snahe „o lepšie, slobodnejšie zajtrajšky“. Novú nádej.

Filmy ako Strážcovia Galaxie (aj tí herní) a Jednotka samovrahov či seriálové sci-fi

Firefly sú azda najlepšimi príkladmi, prečo patrí naratívny tróp, v angličtine nazývaný „Ragtag Group of Heroes“, k veľmi obľúbeným a úspešným. Značné uplatnenie našiel v Hviezdnych vojnách, napríklad v Rebeloch (Star Wars: Rebels), kde jednotlivé bunky rebelského povstania bojujú proti tyranii a despotizmu galaktického Impéria. Celý dej sa točí práve okolo osudov posádky lode Ghost, kde partia odlišných individuí spoločnými silami sabotuje snahy Impéria a hoci sa pritom často rozháda, na konci dňa všetci pochopia, že sú ako rodina a pokiaľ budú držať spolu, zvládnu všetko – aj mizerné vyhliadky na úspech.

Ďalším skvelým príkladom z tohto univerza, a tentoraz už herným, sú napríklad Rytieri Starej republiky (teda séria KotOR), kde posádka lode Ebon Hawk bojuje proti okupačným silám Sithov vo svete, kde Jediovia melú z posledného.

Niečo medzi Novou nádejou a Andorom...

Star Wars: Jedi Survivor sa do veľkej miery nesie na takejto vlne „rebelstva“ a „beznádeje“ a odboj proti režimu je v druhom dieli oveľa výraznejším motívom. Stále síce nejde o žiadne prevratné a sofistikované vyobrazenie Impéria, tak ako napríklad v seriáli Andor, no čo štúdio Respawn takpovediac zanedbalo v tomto smere, vynahradili vývojári akčnosťou, veľmi dobrým hlavným príbehom a adrenalinovými, teatrálnymi súbojmi.

Predsa len, zatiaľ čo vo Fallen Order bol Cal Kestis len neskúseným padawanom na úteku, ktorý sa ukrýval a inkognito pracoval ako zberač šrotu na planéte Bracca, a ktorého nakoniec zverbovali do odboja a závere sa stal skutočným rytierom Jedi, v pokračovaní série je už tento ryšavec jednou z najhladanejších osôb galaxie a skúseným bojovníkom.



Keďže odboj je roztrúsený kade-tade a funguje skôr na báze menších alebo väčších tímov, Cal za tie roky o svojich starých part'ákov prišiel a jeho súputníci sa v rámci rebelskej siete rozprchlí na všetky svetové strany. Vašou úlohou preto je nielen prežiť, ale aj vrátiť posádku lode Mantis tam, kam patrí – a odhaliť dávne tajomstvo týkajúce sa zlatej éry Jediov, obdobiu známemu ako „High Republic“.

Zatiaľ čo jednotka s podtitulom Fallen Order sa zaoberala skôr Calovou minulosťou a budúcnosťou rádu Jedi, príbeh Jedi Survivor je vo svojej podstate naozaj najmä o prežití, hoci Jediovia tú stále hrajú veľmi dôležitú príbehovú rolu.

... ale aj Dark Souls a Uncharted

Tentoraz si k už tak lákavej premise pridajte aj jemné šmrncnutie niečím, čo sa nedá popísať inak než vesmírny Divoký Západ, kde nechýbajú nebezpečné tvory, ošuntelé mestočko so salónom, lovci odmien a atmosféra pohraničnej planéty menom Koboh kdesi na okraji galaxie, kam podnikaví ľudia chodia plniť si svoje sny o bohatstve a často pri tom umierať.

Práve polootvorený svet Kobohu bude vašou základňou a domovom od domova. Žiadna iná planéta sa mu, čo do veľkosti, nevyrovná, hoci jednotlivé svety, ktoré budete preskúmavať, sú podstate väčšie než vo Fallen Order. Mechaniky známe z Fallen Order – ako „respawn“ nepriateľov na štýl „soulsoviek“, ukladanie hry na meditačných miestach či postupné učenie sa nových trikov, ktoré odomykajú nové časti mapy a rôzne skratky, sa vracajú. Hráči však majú tentoraz k dispozícii niekoľko úrovní obtiažnosti – od ultralahkej príbehovej až po masakraľnu, vhodnú azda len

pre sadomasochistov a fanúšikov Dark Souls. Základy inšpirované touto megaúspešnou sériou z dielne Hidetaku Miyazakiho, ktorej náročnosť súbojov a boss-mechaniky sú dnes ikonické, sú však stále zjavné aj v Jedi Survivor. Nielenže máte limitované množstvo zdravia a po smrti musíte získať svoje nadobudnuté skúsenosti a progres naspäť, no pri súbojoch (nielen) s bossmi je kritické uhýbanie, blokovanie úderov a parírovanie. Hoci je Survivor konečne skôr naklonený žánru klasických akčných adventúr z pohľadu tretej osoby, ak vyslovene neznášate „Souls“ mechaniky, budete aj tu miestami jemne škripať zubami, podobne ako pri prvom dieli.

Úprimne by mi ani v najmenšom neprekážalo, keby som nemusel po zbabranom súboji s bossom prejsť niekedy nemalú vzdialenosť (cez nepriateľov, ktorých som už raz zabil) naspäť „k ringu“, ale hra by sa mi načítala rovno v ňom, ako to býva štandardne.

Esencia série však, nanešťastie, spočíva aj v tomto, je to jej identita



a treba sa s tým zmieriť. Na strane druhej je vidieť, že vývojári tentoraz riešili otázku prístupnosti viac než vo Fallen Order a Survivor vie byť oveľa ľahší než jeho predchodca. Ak by sa teda mali všetky vaše obavy točiť len okolo tohto, netreba panikáriť.

Jedno z najhorších vydání posledných rokov

Iné to však už je, čo sa týka technického stavu hry. Jedi Survivor debutoval, hlavne na PC platforme, v dosť zlej kondícii, a hoci bola na next-gen konzolách situácia lepšia, od ideálu mala poriadne ďaleko.

Na PlayStation 5 – teda systéme, na ktorom som hru recenzoval – bol stav taký, že keby som za hru dal 70 eur, asi by som od jedu týždeň nespál. Pomalšie načítavanie textúr sa dá prežiť, ale keď si máte vybrať medzi zlým grafickým režimom a ešte horším, je to na facku.

Survivor mal totiž fungovať buď v režime 4K/30 fps, alebo 1440p/60 fps. To samo o sebe – v ére rôznych technologických možností a pokroku konzol – nie je žiadna sláva, ale problém bol ten, že pri defaultnom nastavení kvality snímkovanie padalo (a dodnes padá) výrazne pod 30 fps. Režim výkonu bol prekvapivo ešte horšie combo; hra totiž vytúžených 60 fps nedosahovala, a márne sa natľahovala aj za rozlíšením 2K. Výsledkom bol viditeľný vizuálny „downgrade“ bez zabezpečenej plynulosti. Rozumej: ani sa to dobre nehralo a ani to dobre nevyzeralo.

Na niektorých televíziách, vrátane tej mojej (LG CX), tiež správne nefungovala implementácia HDR, takže som túto funkciu musel v nastaveniach vypnúť, až pokiaľ problém nedávno konečne neopravili. O nejakom VRR, teda



variabilnom snímkovaní, môžeme len snívať, za to však Respawn do hry natvrdo zaviedol ray-tracing, ktorý síce na PC môžete vypnúť, aby ste mali vyššie fps, nie však napríklad na PS5.

Séria opravných patchov, ktorých zástup sa v dohľadnej dobe len tak neskončí, síce hru ako-tak vylepšila, no irónia je zjavná. Survivor, teda „preživší“, je totiž aj v ohľade technického stavu verný svojmu názvu a posolstvu; dá sa to prežiť, ale je to boj.

Súboje sú radost'ou, utrpením, frustráciou aj pocitom triumfu

Nakoniec sa však aj vy zrejme po niekoľkých hodinách vzdoru a hnevu necháte vyvieť z temnej strany Sily späť na Svetlo a začnete si Survivora užívať. Vďaka konzistentnejšiemu snímkovaniu sa minimálne na PS5 oplatí zotrvať v režime 4K (alebo niečo na ten štýl) a 30 fps, čo je pri 4K televízii určite šťastnejšia voľba než niečo medzi Full HD a 2K; tam už totiž to menšie rozlíšenie naozaj vidíte poriadne. A je to obrovská škoda, pretože Survivor je hrou vizuálne veľmi peknou – hoci som z toho nepadol na zadok, ako napríklad z Horizon: Forbidden West, novej „starwarsovky“ nemožno uprieť panoramatickosť. Ideálnym príkladom je už spomínaný Koboh, kde strávite najviac herného času (vyššie polovicu hry), ale veľmi efektívne sú realizované aj animácie – súbojové, pohybové či tvárové. Survivor pôsobí, čo sa celkovej grafiky týka, veľmi uveriteľne a trojáčkovo, a soundtrack za tým nemá ďaleko.

Je to skrátka veľký projekt, o poznanie masívnejší než Fallen Order, ktorý Respawn stihol zosmoliť za nejaké tri roky – a ešte k tomu aj pandemické, takže ak sa na tú záležitosť pozeráme

z tejto strany, je svojím spôsobom menší zázrak, že sa to odrazilo len na technickom stave hry a nie na kvalite obsahu. Pre porovnanie, iné sequeley k veľkým hrám, ktorý vyšli v poslednej dobe (God of War: Ragnarök, Horizon: Forbidden West či Dying Light 2) boli v príprave od štyroch do siedmich rokov.

Najmä oháňanie sa svetelným mečom prešlo oproti prvému dielu značnou zmenou a neobmedzuje sa už len na jednoručný či obojručný variant, ako tomu bolo vo Fallen Order. Teraz môžete využívať dovedna päť rôznych štýlov boja a plynule si počas súboja prepínať medzi vybranými dvomi.

Zatiaľ čo v prvom dieli boli dva meče (teda jeden v každej ruke) skôr spestrením a „wau efektom“, Cal sa za roky partizánčiny zdokonalil a teraz ich vie používať od začiatku hry a podľa potreby. Veľmi zaujímavé je napríklad kombo meča a blasteru,



čo je vo svete Hviezdnych vojen pomerne unikátnym prvkom, ktorý sa však objavil v už spomínaných Rebeloch (Star Wars: Rebels). Cal však, na rozdiel od Ezru Bridgera, nemá kombinovaný meč a blaster, ale na štýl Divokého západu sa mu popri nohe hompáľa štýlový, upravitel'ný kvér.

Proti Impériu konečne bez ponča

Ešte viac než takéto pištol'níctvo som si však oblúbil posledný z päťice štýlov, ktorý z pochopiteľných dôvodov okamžite evokuje Kylo Rena z novej trilógie. Takáto forma je síce pomalá, no keď niekoho zasiahnete, tá miera poškodenia stojí za to.

Na meditačných miestach, kde investujete nové body schopností a využívate možnosť rýchleho cestovania, môžete štýly boja kedykoľvek zmeniť. Naraz máte k dispozícii dva, takže je len na vás, akú kombináciu štýlov uprednostníte.

Každý má svoje pre a proti, ani jeden nie je vyslovene najlepší a ani jeden nie je vyslovene najhorší, takže všetko je len o vašej preferencii. Určite však odporúčam vyskúšať poriadne každý, pretože hoci sú všetky rozdielne, je to vždy zábava, byť zakaždým trochu iná.

Väčšej diverzity sa dočala aj kozmetická kustomizácia postáv a nástrojov; Cal konečne zhodil svoje povestné pončo a v pradávekej galaxii tak nájdete na rôznych miestach ukryté časti oblečenia z rôznych setov, ktoré môžete vzájomne kombinovať. Plne upravitel'ný je aj Calov imidž – teda účes a strih brady, a tiež váš robotický nerozlučný spoločník BD-1,

ktorého výzor môžete taktiež upraviť po jednotlivých častiach – od okuliarov až po tie jeho drobné „kuracie“ nôžky.

Za množstvo dostupných kozmetických úprav by sa nehanbila ani hociktorá RPG

Do najmenších detailov si môžete prispôbiť nielen vaše svetelné meče, ale dokonca aj blaster. Na výber máte pri všetkom, čo sa predmetov týka, rôzne dizajny, materiály, farby či množstvo opotrebenia. Väčšina z toho je roztrúsená kade-tade po hernom svete, no značnú časť si viete, podobne ako napríklad niektoré perky, kúpiť za určitú vzácnu menu. Každú prijíma iný, špeciálny „obchodník“ – nejde totiž o obyčajné kredity, ale vzácnosti typu historických záznamov či vzácnnej horniny.

Čo do množstva obsahu sa teda hráči sťažovať naozaj nemôžu. Hlavný príbeh dopĺňajú vedľajšie misie, ktoré síce nepatria medzi naratívnu špičku a skôr slúžia len ako zámienka k exploračii herného sveta, ale ani raz som nemal pri hraní pocit, že nie je čo (okrem hlavných questov) robiť. Tie sú, mimochodom, naozaj veľmi dobré – nejde o tuctový, všedný príbeh, ale naratív spojený s akčnými a adrenalínovými sekvenciami, prekvapeniami, romantikou a všetkým, čo máme v príbehovo založených hrách radi.

Kde máme seriál s Cameronom Monaghanom?

Calova najnovšia odysea je naozaj jednou z najlepších vecí, ktoré sa univerzu Hviezdnych vojen v poslednom (dlhšom) čase prihodili. Predsa len, po novej trilógii filmov ostala mnohým fanúšikom ešte dodnes nepríjemná pachuť v ústach, ktorú nedokázala zmyť ani premiéra Andora či návrat Mandaloriána, ktorého brnenie z beskaru v poslednej sérii akosi stratilo lesk. Kestis je, naopak, príjemným prekvapením nielen čo sa týka videohernej línie tejto značky. Hercovi Cameronovi Monaghanovi táto úloha opäť sadla a ak by sa Disney rozhodlo spracovať jeho eskapády aj vo forme seriálu, ktorý by nadväzoval na Fallen Order a Jedi Survivor, bolo by to skvelé.

Stále síce čakám na televízne spracovania sérií ako Star Wars: Jedi Knight s Kyleom Katarnom či Knights of the Old Republic s Darthom Revanom, no teraz sa k týmto vytúženým projektom pridá aj Monaghan, ktorého si stále najviac pamätám najmä vďaka jeho úžasnemu „jokerovskému“ výkonu v Gothame. Ten dokonca chválil aj samotný



„alfa“ Joker a Luke Skywalker alias Mark Hamill. Nuž, človek môže len dúfať...

Ak by sa aj Jedi Survivor nedomočil live-action spracovania, jeho pevné miesto vo vesmíre Hviezdnych vojen mu už nemôže uprieť nikto. Možno nerozpráva taký drasticko-realistický príbeh ako Andor, no beznádeje prameniacej z prevahy Impéria je tu stále dost. Do toho si prirátajte klasický príbeh vychádzajúcej jedisej hviezdy, odsekávanie končatín svetelným mečom, platformové skákanie po útesoch, wall-running, hojdanie sa na lane, zdolávanie prekážok pomocou akéhosi „grappling-hooku“, súboje s bossmi – voliteľné aj povinné – a neustále odomykanie nových častí jednotlivých máp. Kozmetických predmetov je v hre neúrekom, až sa v tomto smere hra prikláňa skôr k RPG než k adventúre, a vďaka novým súbojovým štýlom sú strety s nepriateľmi oveľa záživnejšie a pestršie než v prvom dieli.

Príšery, vojaci, banditi, droidi, monštrá... nie nutne v tomto poradí

Samotná variabilita NPC je tiež podstatne vylepšená. Hlavných postáv je dost, vedľajších pomenej, no diverzita nepriateľov je na značne vyššej úrovni. Zloženie imperiálnych jednotiek je bohaté – od klasických stormtrooperov, cez ich varianty s jetpackom, až po nebezpečných robotov z „káčkovej“ série. Do mixu sa pridávajú tentoraz aj vyradené, často pomotané, chaotické a skôr komické bojové droidy B1, ktoré si môžeme pamätať najmä z Epizódy I prequelovej trilógie, a ich nezabudnuteľné hlásky. Fauna jednotlivých planét je, ako inak, poväčšine veľká, hladná a nebezpečná, no po Impériu sú druhou najnebezpečnejšou frakciou skôr

banditi nazývaní „Bedlam Raiders“. Tí zohrávajú v príbehu Jedi Survivor rovnako kľúčovú úlohu ako Impérium samotné.

Nebyť žalostného technického stavu a možno aj Dark Souls prvkov, ktorých intenzitu síce môžete znížiť, no určite nie vyradiť, Star Wars: Jedi Survivor by mohol obsadiť pozíciu veľmajstra herných titulov z pradávekej galaxie. Má na to kvalitné postavy, má na to umne napísaný príbeh, vcelku charakteristickú atmosféru aj množstvo dostupného obsahu. Za daných okolností je to však skôr otvorená debata o miere tolerantnosti a preferenciách; o tom, do akej miery viete tejto hre odpustiť zjavne uponáhľané vydanie a do akej miery vám vyhovujú určité kreatívne rozhodnutia týkajúce sa gameplay mechaník. Tak či onak však ide o jednu z najjasnejšie svietiacich hviezd vojnovnej galaxie.

Hodnotenie

Star Wars: Jedi Survivor má síce po stránke technického stavu ešte veľak čo dohádzať, a je otázne, do akej miery bude Respawn schopný túto novinku vylepšiť a dať do poriadku, no inak sa dá tejto hre vytknúť len máločo.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Respawn	Also

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý dabing a motion capture	- slabá optimalizácia
+ vetvenie a exploračia jednotlivých máp	- chýbajúce možnosti grafických nastavení a režimov na konzolách
+ dovedna päť úrovní obtiažnosti	

HODNOTENIE:



The Lord of the Rings: Gollum

DRŽ SA SVOJHO KOPYTA



Začnem trochu retrospektívne, s ohľadom aj na svoje vlastné pocity. Nemeckú spoločnosť Daedalic Entertainment som začal vnímať v reáliách ich populárnej point-and-click série Deponia, ku ktorej som sa dostal výrazne neskôr a až následne objavoval ich ranú produkciu. Firma so sídlom v Hamburgu sa viac než dekádu sústredila výhradne na tvorbu klasických adventúr a aj preto si vyslúžila neoficiálny, no príslušnou komunitou uznaný status, nemecký LucasArts. Preto, keď pred pár rokmi ten istý Daedalic ohlásil spustenie prác na hre z univerza The Lord of the Rings s prívlastkom Gollum, čoby akčnej adventúry, mnohých z nás to prekvapilo. Napriek tomu som však, či už z profesnej, alebo citovej roviny, Daedalicu jednoducho musel dôverovať, keďže všetky hry z ich dielne, ktoré som mal možnosť

vyskúšať, vykazovali vysoký stupeň kvality. Dnes tu však sedím pred PC v kancelárii a so smútkom vkoreným do brušiek vlastných prstov musím konštatovať, že legendárny Daedalic si utrhol až priveľmi veľké sústo.

V tomto prípade nemusíme chodiť okolo horúcej kaše, či, presnejšie povedané, okolo horúcej licencie. Pán prsteňov je aj u nás natoľko populárna IP, že vždy, keď sa na scéne objaví nová hra z tohto inak komplexného sveta kníh, filmov a už aj seriálov, verejnosť na to vie patrične reagovať. Nemci sa aj za podpory Francúzov (Nacon) rozhodli spracovať dejovú linku okolo rozpoltenej osobnosti Gluma, alias Smeagola. Príbeh tak sleduje snahu tohto tajomného tvora dostať sa späť k svojmu milovanému „miláčikovi“ a k tomu potrebuje vaše prsty a hlavne vašu nekonečnú trpezlivosť. The Lord

Of The Rings: Gollum som testoval vo verzii pre konzolu PlayStation 5 a musím konštatovať, že takto technicky rozbitú hru som na konzolu, ako herný nástroj, netestoval roky rokúce.

Už v priebehu prvých dvadsiatich minút mi to celé padlo do menu viac ako päťkrát a prejsť hrou mi tak zabralo viac než 15 hodín, s tým, že 5 hodín z toho zapríčinilo opakované spúšťanie a snaha o prehryzenie sa k ďalšiemu save bodu. Technická stránka Golluma sa síce bude ešte upravovať, ale neviem v akom vesmíre si autori mysleli, že im takéto niečo u recenzentov prejde na prvú dobrú.

Dajme však teraz bokom nejaké to padanie a veci, ktoré sa asi s najväčšou pravdepodobnosťou podarí neskôr opraviť, a poďme v tejto tragédii do už neopraviteľného dejstva.

Das ist eine Katastrophe

Gameplay forma je zmesou lezenia po rímach a plazenia sa faunou terénu rezaného laserom – skutočne iritujúce prostredie, kde sa evidentne učili upravovať terén pomocou pravítka. Je to šťastie 3D plošinovka a súčasne stealth akcia? Áno, avšak ani jedno v tomto prevedení nefunguje a to absolútne žiadnym spôsobom. Dokázal som ešte pochopiť, prečo je kamera braná z akéhosi pohľadu čiastočného rybieho oka – myslím si, že tým autori chceli priblížiť pozíciu, z akej samotný Glum vníma okolie, avšak, čo im nemám ako odpustiť, je to sterilné a nechutné nudné prostredie, v ktorom sa musíte presúvať štýlom skákania z bodu A do bodu B. Dejová schéma je rozdelená do desiatich kapitol a každá jedna na mňa pôsobila akoby ju vývojári nechali nedokončenú a dúfali, že sa to dokončí samé a bez ich pričinenia.

Boj, či skôr paródia na škrtenie, kde sa Glum vešia na krk ohyzdom, je jednou z mála tých menej nudných, rovnako tak ako aj škaredé CGI prestrihy, čoby hnací motor z jednej kapitoly do druhej. Oveľa horšie na tom je už spomínaný dizajn levelov, kde hráč vlastne ani netuší, kam ísť, keďže neustále šplhá po rímach a ak sa ich cesta skončí, môže len tápať, čo ďalej. Chaos ohľadom orientácie strieda zúfalstvo pri interakcii a človek popri tom neustále čaká, že mu to celé zase padne na hlavu a môže začať nanovo.

Tak nejako som očakával, že keď už sa Daedalic nedokázal vžiť do pozície úspešného tvorca akčnej adventúry v 3D prostredí, dajú si aspoň tú námahu, aby ukázali svoj scenáristický talent vo využití licencie na Pána prsteňov. Nanešťastie ani v tomto ich práca nevykazuje žiadne známky kvality, ba naopak. V ich podaní sledujeme predvídateľné putovanie Gluma naprieč územím elfov, či cez



ohnivé jamy, občasne prerušované stretnutím s NPC charaktermi pripomínajúcimi jedného čarodeja a jedného povedomého hraničiara, ale vo výsledku je celá licencia The Lord Of The Rings s logom Daedalic absolútne mdlá a nevyužitá. Preto, ak ste dúfali, že aj keď už všetko dopadne zle, aspoň scenár vás, ako milovníkov univerza, poteší, tak na to rovno zabudnite. Vlastne zabudnite na akékoľvek pozitívne vibrácie, okrem tých, čo počas recenzovania vydával náš redakčný DualSense gamepad.

Na samotný záver som si nechal jednu jedinu invenciu, ktorú som od hry vôbec neočakával a ktorá aspoň trochu naznačuje, kto tohto zmrzačeného Gluma vo svojej rozborenej kuchyni varil. V jeho dobrodružstve a s ohľadom na jeho rozdvojenú osobnosť, budete musieť viesť konverzáciu sám so sebou, respektíve so svojou temnou stránkou.

Práve tento prvok, aspoň v začiatkoch, dáva priestor na uvažovanie. Snažíte sa presvedčiť tú temnú stranu o svojej pravde a vytlačiť z toho niečo pozitívne. Avšak aj z tejto invencie nakoniec vylezie len generická schéma reakcií, ktoré v závere nemôžete vôbec ovplyvniť a celé to tak stráca na význame.

Ospravedlnenie a ďalšia hra

The Lord Of The Rings: Gollum je dôkazom skutočnosti, že nie každá úspešná firma má na to, preliezť z jedného žánru do druhého a ani nadšenie ohľadom potenciálne silnej licencie na výsledku nič nezmení. Gollum by bol oveľa kvalitnejší, ak by ho pretiahli cez archaickú schému point-and-click, avšak je jasné, že by hru v tomto koncepte kupovalo len malé množstvo skálnych fanúšikov. Napriek tomu si však myslím, že by Daedalic na tom zarobil vo finále viac, než na tejto čistokrvnej katastrofe. Sám nespadá medzi výhradných fanúšikov predlohy, ale aj ja musím pokrútiť hlavou nad celou tou premárnou príležitosťou, ktorú mali Nemci v rukách. O to smutnejšie je, že ani po rokoch nádejí a odkladov, sklní fanúšikovia „prsteňa“ nedostávajú nič, než hnusne vyzerajúci výsmech. A tu by sa dalo povedať, že bude evidentne ešte horšie. Krátko po vydaní totižto Nemci vydali ospravedlnenie za stav Golluma, no nezabudli dodať, že už teraz dostali od vlády niekoľko miliónov na prípravu novej hry z tohto sveta a tak je dosť možné, že sa o pár rokov opäť stretneme a budeme ešte s láskou spomínať na Golluma.

Verdikt

Nehratel'ná katastrofa.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sociálna simulácia	Daedalic Ent.	NACON

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nič	- Audiovizuálna stránka
	- Nevyužitý potenciál
	- Dizajn levelov
	- Ovládanie
	- Kamera

HODNOTENIE:



Dead Island 2

KONEČNE SME SA DOČKALI!



Po neuveriteľnom čakaní a prešľapovaní, odkladoch a rušení sme sa konečne dočkali. Dead Island 2 je konečne tu. Zombie hry máme všetci isto radi a predchádzajúce diely tejto série nám priniesli kopec krvi, zábavy a napätia. Vývoj hry trval „o čosi dlhšie“ ako sme zvyknutí a predchádzajúce diely už nepatria medzi horúce novinky, no Dead Island 2 je TU! Mám chuť kričať, písať, výskať a opakovať minimálne stokrát. V tejto recenzii sa teda pozrieme na to, či to neuveriteľné čakanie stálo za to a či si Dead Island 2 obháji svoje miesto medzi titulmi zo sveta zombíkov.

Vitajte v L.A.!

Keď som ešte v roku 2014 videl prvú upútavku na Dead Island 2, presne tak som si predstavoval, že by mala zombie hra vyzerat'. Farebná, šialená a plná nemŕtvych bažiacich po krvi! A pomaly o 10 rokov neskôr som sa dočkal! Dead Island 2 sa odohráva v Los Angeles - presne v meste stvorenom pre zombie

apokalypsu. Zabudnite na New York, zabudnite na Londýn - L.A. je miestom, kde to (ne)žije a to všetko vďaka hordám krvilačných zombíkov! Nebojte sa však, nič nie je stratené, zo zamoreného L.A. sa dá dostať. Evakuačné lety existujú, sú plné boháčov i chudákov, jednoducho z každej vrstvy niekto. No ak sa nákaza u vás prejaví, máte smolu, neodlietate a navyše sa vás zbavia.

No vy ste mali to šťastie a na palubu evakuačného lietadla ste sa dostali. Teda, dostali sa sem všetky hrateľné postavy. Je tu Amy, Jacob, Dani a Ryan. Čo to znamená? Jednoducho - možnosť výberu!

Na koho ukážete prstom?

Postavu si vyberáte hneď na začiatku, a ak mi dovoľíte, upozorním vás na jeden fakt - do konca hry musíte so svojím výberom žiť. Ja toto výrobcom hry kvitujem, no mrzí ma fakt, že ostatné postavy tak vyjdú navnívoč.

Každá z postáv má svoj charakter, silné a slabé stránky, ale aj vlastné príbehy a pozadie. Výber vhodnej postavy je preto rozhodnutie, ktoré si vyžaduje určitý čas a úvahu. Chvilku vás to na začiatku zdrží, kým si prečítate, koho si zvoliť. Rozhodoval som sa dlho medzi niekoľkými postavami, no nakoniec padlo rozhodnutie na postavu menom Ryan. Ryan je požiarnik, ktorému pracujú najmä svaly a tak sa bude dobre vedieť oháňať so zbraňami na blízko a vydrží o čosi viac ako ostatní.

A čo príbeh?

Už počas písania recenzie som si na internete všimol kadejaké komentáre ohľadom príbehu hry. A zaskočili ma najmä tie negatívne. Trošku som sa teda počas hrania bál toho, že ma práve v tomto Dead Island 2 sklame. A teraz sa isto pýtate, či sklamal a ja musím povedať iba jedno. A to, že absolútne nerozumiem tomu, že niekomu sa príbeh v tejto hre zdá zlý. Na môj vkus



je vynikajúci a presne sa do tejto hry hodí. Áno, možno nejde o herný príbeh storočia, ale niekedy mám pocit, že hráči sú rozmazaní a „od dobroty“ už nevedia čo od príbehu v hre čakať.

A čo vlastne ten príbeh? Vy, ako človek, ktorý mal to šťastie, že sa dostal do evakuačného letu, máte zároveň toľké nešťastie, že sa z neho v podstate dostanete späť na zem. Nakoľko vás let je označený ako infikovaný, armáda sa rozhodne, že vás jednoducho pošle k zemi. Nuž a vy môžete začínať odznova a hľadáte možnosť ako sa z pekelného L.A. opäť dostať.

Čo by to bolo za L.A., keby nebolo plné známych osobností, teda tých vymyslených. A tak tu stretávate kopec postáv, ktoré sa jemne snažia parodovať dnešný svet. Sú tu „influenceri“, herecké esá, či veteráni z vojny a dokonca tu nad'abíte aj na postavu z predchádzajúceho dielu.



Dead Island 2 to je herný dizajn na jednotku

Pred pár mesiacmi som mal s kolegom v práci diskusiu o tomto titule. Mne osobne strašne nesedelo to, že sa zbrane v

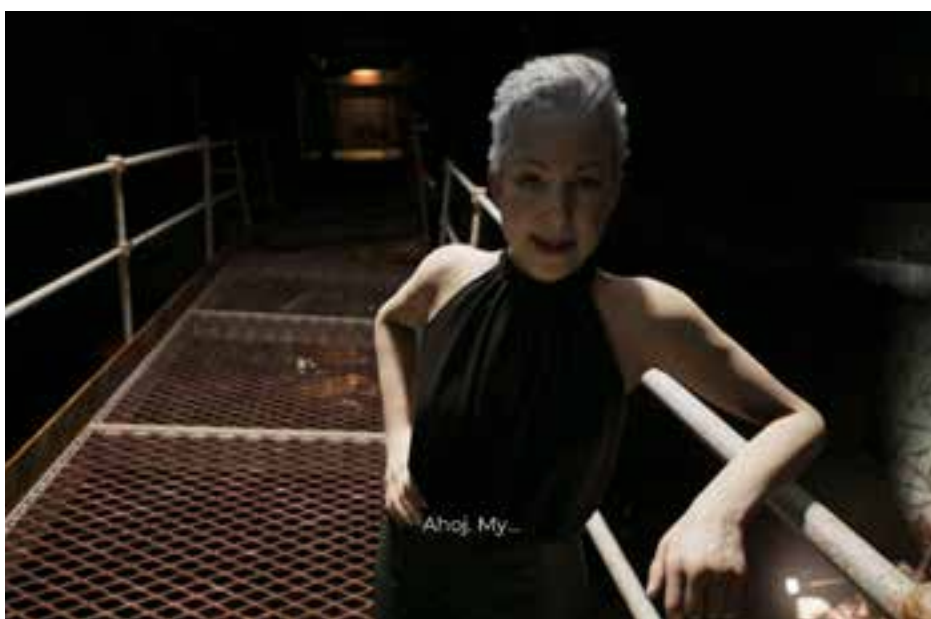
predchádzajúcich dieloch opotrebovali a túto mechaniku mali tvorcovia preniesť aj sem. Chvil'ku som sa jej obával, no obavy ma prešli po pár minútach hrania. Zbrane sa síce opotrebovávajú, no nie tak veľmi ako predtým. Navyše, počas hrania ich viete nájsť hneď niekoľko a na stoloch si ich opravovať, či dokonca vylepšovať (samozrejme, to bolo možné aj v predtým). Zo začiatku mojej postave padali najmä zbrane na blízko a tipujem, že rovnako to je aj pri iných postavách. K strelným zbraňami sa dostanete až po niekoľkých hodinách hrania a to je geniálne!

Na zombíkov tak nestrielať z diaľky od samého začiatku, ale bijete ich palicami.

Vďaka tomu je hra o niečo náročnejšia a nemáte taký ten „Rambo“ pocit. A to nie je všetko! Počas hrania využívate na účinné odstránenie zombíkov aj terén. Vidíte ten hydrant? Kopnete doň, voda začne striekať a na vás sa rúti desať krvilačných nepriateľov. Čakáte na ten správny moment, kým prvý doň vojde. Následne do svojho diela hodíte autobatériu a, voilá, všetkých desať zombíkov sa škvarí elektrinou a vy si ten pohľad užívate. Tí, čo ostanú, už pre vás nebezpečie predstavovať nebudú. Takýchto možností je však v hre neúrekom.

Ach, áno. Spomínal som aj strelné zbrane. Tak, ako v predchádzajúcich Dead Island hrách, tak aj tu nenájdete náboje na každom rohu. Musíte teda starostlivo uvažovať nad tým, či sa oplatí v tomktorom momente strieľať alebo nie.

Počas hrania v poloootvorenom svete preskúmate rôzne zákutia. V niektorých budovách môžete nájsť zaujímavé príbehy popísané v denníkoch, v iných rôzne špeciálne vybavenia. Ide





o akési mikrohádanky/mikroquesty, ktoré vám dovoľia otvoriť skrýšu obsahujúcu zaujímavý materiál, či zbraň.

Mimochodom, zbrane si viete vylepšovať a hra vám počas hrania k tomu dodáva rôzne možnosti. Ak si však chcete kontinuálne vylepšovať nejaké svoje obľúbené zbrane, miniete na to kopec peňazí a materiálu. To som počas hrania zistil až neskôr a presedlal som na predaj plného inventáru a následne investoval iba do pár obľúbených zbraní. Zvyšok som si časom kupoval a v podstate som prešiel na cestu kšeftovania.

RPG systém vo forme kartičiek

Postavám počas svojho „levelovania“ prideliť ujeté kartičkami rôzne schopnosti. Každá je niečím zvláštna. Jedna vám dovolí napríklad počas výskoku odkopnúť zombíka a vyvolať silnú vlnu, ktorá odhodí ostatných. Ďalšia zas posilní inú schopnosť, na ktorú sa chcete zamerať. Kartičky však neviete využívať všetky naraz a každý strom schopností má určitý limit. Mali by ste

si preto starostlivo čítať a vyberať, ktorá sa vám v danej situácii hodí.

Takmer otvorený svet

Dead Island 2 sa odohráva v podstate v otvorenom svete, ktorý je rozdelený do niekoľkých častí. Každá je charakteristická svojím okolím a možnosťami, ktoré v nej vieme podniknúť, hoc mechaniky sa prenášajú cez rôzne mapy. Všade sa nachádzajú rozmanité úlohy a postavy, vďaka ktorým je svet neustále plný možností a pôsobí živo. Čo ma trochu pri hre vyrušovalo a dialo sa to najmä zo začiatku, boli neustále „respawný“ zombíkov.

Snažíte sa vysporiadať s tromi nepriateľmi a za vašim chrbtom sa nepredvídateľne, a v podstate nemožne, objavujú ďalší. Neskôr tento problém opravili tvorcovia tak, že po svete sú rozmiestnené kanály a šachty, z ktorých zombíci vyliežajú. A nechápte ma zle, táto vec sa mi na hre páči, no na niektorých miestach je spravená tak, že je v podstate fyzikálne nemožná.



Po mape sa pohybujete pešo. Ak si pamätáte na Dead Island 1, tam ste mohli využívať auto. Tu na to jednoducho zabudnite a, verte či nie, je to tak lepšie. Neskôr v hre dostanete možnosť aj rýchleho cestovania, čo isto poteší.

Súboje s bossmi sú skvelým zážitkom

Na hre ma úplne najviac bavili epické a zábavné strety s bossmi, ktoré sa vyskytovali v rámci jednotlivých questov – či už hlavných, alebo vedľajších. Súboje boli originálne, pri niektorých som sa naozaj neudržiaval a musel som sa doslova rehoť. Navyše, neboli ľahké, ani ťažké a tak si ich vychutnáte nech ste hardcore hráč, alebo ten, čo miluje príbeh a ťažším úlohám sa vyhýba.

Graficky je Dead Island 2 „eňo-ňuňo“

Neviem, ako vám, ale mne sa graficky hra ohromne páči. Výborné detaily a to najmä v súbojoch, kde nemŕtvych viete sekáť a všetko z nich odpadáva. Niekomu sa to môže zdať masochistické, no na detailoch záleží. Prostredie je naozaj špičkové a na scenérie na pláži som sa nevedel vynadávať. Páči sa mi, že tvorcovia mysleli aj na optimalizáciu a tak mi počítač zaberá až pri náročných scénach. Je to naozaj super, že nemusím počúvať neustále funenie ventilátorov!

Záverečné hodnotenie:

Dead Island 2 je momentálne jednou z najlepších zombie hier a celkovo aj hier, ktoré som mal v tomto roku česť hrať. Poskytuje hráčovi všetko, čo by mala taká hra obsahovať a zároveň je jedinečná!

Ak ste boli fanúšikom predchádzajúcich dielov, určite nebudete sklamaní, pretože je presne tým, čo by ste od pokračovania očakávali. Čakaniu je koniec a tak ma teraz prosím ospravedlňte, idem kosiť hordy zombíkov!

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná stratégia	Dambuster Studios	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý príbeh	- niekoľko bugov, ktoré si možno všimnete
+ dizajn súbojov s bossmi sú geniálne	- hlavný hrdina sa nezobrazuje v zrkadle
+ graficky veľmi zaujímavé	
+ výborný herný dizajn	

HODNOTENIE:



Redfall

KRÍZA IDENTITY



Nikdy som od Redfall nečakal, že bude získavať GOTY ocenenia a úprimne mi na tom ani nezáležalo. Austinská pobočka Arkane totiž vyprodukovala najlepšiu hru minulej generácie konzol, a to aj napriek tomu, že komerčne Prey neohúril. To je, bohužiaľ, prekliatie tvorcov immersive sim titulov. Skvelé a komplexné hry, ktoré však vo väčšine prípadov skončia ako predajné sklamanie. Nádej na takýto zážitok existoval dlho aj pri Redfall. Nakoniec ale červené výkričníky pred vydaním priniesli jedno z najväčších sklamaní mojich herných zážitkov za veľmi dlhú dobu.

Budem priamy. Redfall je prinajlepšom „okej“ hrou. Absolútne zrádza všetky princípy immersive sim titulov a namiesto toho ponúka dokonalú krízu identity. Je to produkt, ktorý absolútne ignoruje silné stránky samotného štúdia v prospech niečoho, čo bude ľahšie prezentovateľné verejnosti. Je to Wolfenstein Youngblood – naháňačka za trendmi namiesto vyzdvihnutia silných stránok a ak by ste

mi povedali, že Redfall bol niekoľko rokov vyvíjaný ako GAAS titul zameraný na loot a predaj mikrotransakcií, pričom rok pred vydaním bol pretransformovaný do štandardného produktu, tak by som vám aj uveril. Pretože všetko, čo je v hre, to naznačuje.

Podme však pekne po poriadku. Redfall začína so solídnu myšlienkou. Malé mestečko ovládli upíri, vyhladili celú populáciu a okrem hŕstky uctievateľov si na tomto mieste, kde nesvieti štandardné svetlo, vládnu. Zvyšok sveta odrezali od tohto dokonalého „raja“





plného krvi a ostrých zubov. Pri pokuse o útek vaša loď stroskotala a vám tak neostáva nič iné, iba sa do Redfallu vrátiť a pokúsiť sa situáciu zmeniť.

A kto teda ste? Jedna zo štyroch preddefinovaných postáv. Každá z nich má svoje vlastné silné a slabé stránky a schopnosti, takže vyberajte opatrne, pretože po úvodnej voľbe už svoje rozhodnutie zmeniť nemôžete. Okrem schopností určite zaväzujú aj osobnosť týchto postáv. Pri tomto sa však musím zastaviť a skonštatovať, že už začínam mať po krk scenáristov, ktorí píšu postavy ako sarkastických a rádoby vtipných protagonistov napriek tomu, že všade okolo nich sa nachádzajú upíri, krv a apokalypsa. Netýka sa to iba tejto hry, no potreboval som to dostať zo seba von.

Príbehové pozadie Redfall je solídny základným kameňom. Upíri totiž nevznikli mávnutím čarovného prútika a na ich likvidáciu potrebujete v prvom rade zistiť, aký je ich pôvod. Príbehové pozadie samotného sveta je teda dobré a t'ahá vás misiou za misiou, keďže vedľajšie postavy sú... NPC postavami. Absolútne nezaujímaví preživší, ktorí k situácii nemajú čo rozumné povedať, alebo sú vyslovene otravní. Našťastie, situáciu zachraňuje aj kvalitné budovanie sveta prostredníctvom odkazov, logov a celkovej atmosféry, preto Redfall aspoň z tohto hľadiska ponúka dobrý zážitok.

Redfall je neveliké mestečko rozdelené na dve časti. Bohužiaľ, z nejakého dôvodu sa vývojári rozhodli neumožniť hráčom presúvať sa medzi nimi a sú od seba oddelené ako dve samostatné kapitoly. Z toho pramenila aj moja frustrácia, pretože som si myslel, že tá prvá časť Redfall je vlastne celá herná mapa a kampaň sa skončí po šiestich hodinách. Následne sa však odomkol druhý „otvorený svet“ a ten odhalil novú mapu,

nové misie a nové postavy. A práve druhá kapitola je masívnym zlepšením oproti prvej takmer vo všetkých aspektoch.

Späť však k mestečku. Ak mám byť úprimný, tak myšlienka nepríliš veľkého otvoreného sveta sa mi pozdáva. Redfall je dizajnovaný tak, že keď sa postavíte na vežu, máte celé mesto na dlani. Všetko je tak iba niekoľko sto metrov od vás, čo umožnilo vývojárom vytvoriť dojem reálneho mestečka, kde žili ozajstní ľudia a ktoré v minulosti skutočne fungovalo. Bohužiaľ, nie teraz, pretože po invázii upírov tam nenájdete živú dušu. Teda okrem upírov a ich uctievačov.

Ak idete do Redfall so zámerom, že hľadáte immersive sim zážitok na štýl Prey alebo Dishonored, tak sa vôbec neunúvajte. Pri hraní som mal pocit, že štúdio, ktoré na hre pracovalo, zažilo po dokončení amnézie a okrem solídneho budovania sveta absolútne zabudlo na svoje silné stránky. Redfall neponúka slobodu pri štýloch postupu hrou. Neponúka množstvo nástrojov na vyriešenie situácie. Nenecháva na hráčovu inteligenciu, ako splní

jednotlivé misie. Neponúka ani vplyv rozhodnutí na príbeh. Je to jednoduchá looter strieľačka v otvorenom svete. A to je obrovská škoda.

V nadpise je uvedené, že Redfall je hrou s krízou identity. Prečo? Pretože má komplexný loot systém, ktorý však absolútne nič neznamená, pretože najlepšie zbrane sú aj tak tie s najvyšším levelom. Pretože napriek tomu, že je to loot titul, tak neponúka dostatok zaujímavého lootu na to, aby dokázal niest' t'archu hrateľnosti na svojich pleciach. Preto si myslím, že hra buď nemala jasnú víziu toho, čím chce byť, alebo jednoducho sa dizajnové ciele počas vývoja radikálne zmenili. Redfall pôsobí ako súbor populárnych nápadov z herného priemyslu za posledných päť rokov, ktoré sú zrazené dokopy bez ohľadu na to, či majú v rámci kontextu hry zmysel, alebo nie.

Zoberte si napr. zaujímavú fícku s názvom Vampires Nest. Ide o oblasti, v ktorých majú upíri posilnené schopnosti a nachádzajú sa tam tajné dvere vedúce do procedurálne generovaného prostredia s veľkým „upírim srdcom“ na konci, kde môžete získať kvalitný loot. Keďže však hra nedokáže dať zmysel svojmu vlastnému loot systému, tak tieto oblasti sú väčšinou iba otravou a budete ich obchádzať. A ak sa táto oblasť nachádza v mieste, kde práve prebieha misia, tak radšej hru vypnete a zapnete znovu, aby sa oblasť presunula inde.

Ako strieľačka funguje Redfall solídne, a to hlavne pri boji s upírmi. To je asi najzábavnejšia časť celej hry. Na rozdiel od regulárnych nepriateľov ich totiž neviete zabiť konvenčnými guľkami a na to, aby ste ich zlikvidovali, ich musíte ich buď prebodnúť bajonetom, alebo použiť iné špeciálne zbrane (svetlice, UV



zbrane). Prípadne ich viete inteligentne viesť do oblasti s UV svetlom alebo environmentálnymi spôsobmi. Sú dostatočne inteligentní a v súbojoch prinášajú poriadnu výzvu, najmä keď vás napadne viacero z nich. Opakom sú ľudia, ktorí síce dokážu mať dobrú mušku, no majú absolútne vymyté mozgy, čo sa týka pohybu po bojisku. Možno to bude mať niečo dočinenia s faktom, že sú uctievačmi upírov (ale asi nie).

Veľké sklamanie prináša aj dizajn misií. Ide presne o ten nudný dizajn, ktorým sa prezentuje 90% hier v otvorenom svete. Namiesto poriadne nadizajnovaného zážitku hlavných misií vám vývojári vo väčšine prípadov pohodia predmet do existujúcej mapy otvoreného sveta, vy ho zoberiete, prípadne donesiete na iné miesto a misia je hotová. Dizajn misií sa síce v neskorších fázach zlepšuje, no predpokladám, že dovtedy to už asi mnoho z vás vzdá.

Navyše, vývojári si neodpustili kardinálny hriech v podobe natáhovania herného času. A to tým, že vás nútia plniť vedľajšie misie, aby ste sa dostali k hlavnému bossovi. Každá mapa je rozdelená na niekoľko oblastí, pričom v každej z týchto oblastí musíte nájsť bezpečný úkryt. V ňom sa nachádzajú dve misie – jedna je generická vedľajšia, druhá zahŕňa likvidáciu bossa danej oblasti. Ten po svojej smrti zhodí hráčovi k nohám svoju lebku, ktorú potrebujete na otvorenie brány k príbehovému bossovi. Takýto dizajn, ktorý hráčom nanúti vedľajšie misie, z duše nenávidím. Pokiaľ by boli zaujímavé, tak by som s tým až taký veľký problém nemal. No v Redfall zaujímavé nie sú.

Technická stránka titulu nie je bohvieaká. Odhliadnuc od 30 FPS locku na Series X/S totiž trpí mnohými



štandardnými neduhmi Unreal Engine 4 pri hrách v otvorenom svete – nájdete tu pop in, stuttering pri prechode do oblastí a dlhé načítavanie textúr.

Samotné mestečko je pekné, až poeticky pekné, pričom nasvietenie vie v určitých momentoch vyčarovať úsmev na tvári, alebo vyvolať strach z temných priestorov.

Zároveň však dokáže rozosmiať z modelov NPC postáv. A to aj napriek tomu, že Redfall sa nesnaží o realistický art štýl a stopa tvorcov Dishonored a Prey je jasná. Je však smiešne, keď hra, ktorú štúdio vytvorilo pred piatimi rokmi, vyzerá lepšie ako tá nová.

A to aj napriek zmene enginu. Po stránke zvukového prejavu a soundtracku nemám veľkú výhradu, hoci voľbu štýlu soundtracku by som označil za zaujímavú.

Pomáha Redfallu kooperácia? Do istej miery áno. Na druhej strane sa však dá argumentovať, že takmer každý titul je zábavnejší v kooperácii, pričom aj v tomto móde hra odhaľuje svoj

dizajnovú krízu v podobe nudných misií a lootu, ktorý tu nedáva absolútne žiaden zmysel. Nehovoriac o tom, že z nejakého dôvodu sa progres ukladá iba zakladateľovi kooperatívnej hry.

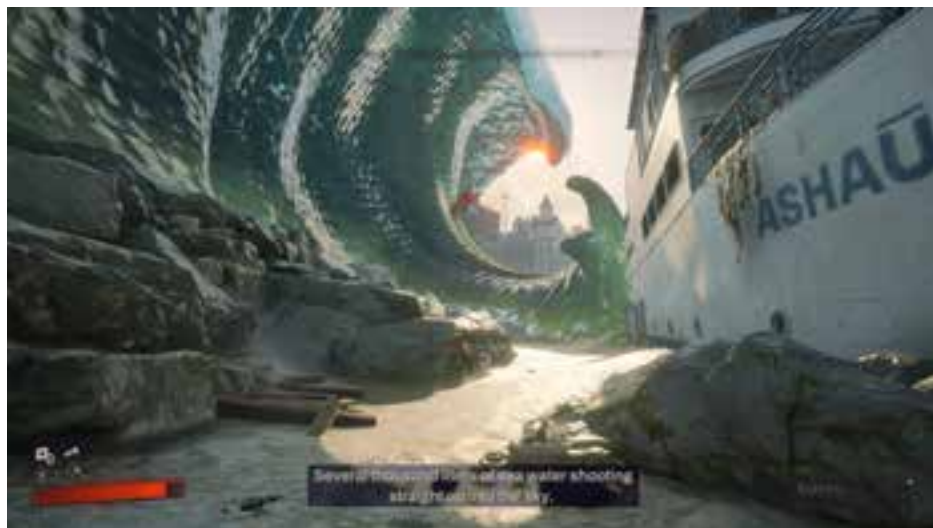
Verdikt

Redfall je „okej“ hrou, ak ste fanúšikom FPS v otvorenom svete. Je okej hrou, ak si ju plánujete vyskúšať v kooperácii. Mestečko ponúka solídnu atmosféru a zaujímavý príbeh. Pre fanúšika Arkane však ide o trpké sklamanie z dôvodu neschopnosti štúdia ponechať si svoje dizajnové princípy pod ťarchou naháňania trendov.

Ani patche, ktoré odstraňujú niektoré technické problémy a 30FPS obmedzenie na konzolách, hre nepomôže. Pretože Redfall má oveľa väčšie problémy v hlavných herných systémoch, v dizajne misií a v neschopnosti vývojárov ponúknuť zmysluplnú a prepracovanú víziu. Jediné dobro, ktoré hra spravila, bolo to, že ma donútila opäť si nainštalovať Prey.

To ma však následne rozosmutnilo, pretože som nepochopil, ako je možné, že tvorcovia tohto klenotu dokázali vytvoriť Redfall

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Arkane Austin	Bethesda

PLUSY A MÍNUSY:

+ akurátna veľkosť herného sveta	- nefunkčný loot systém
+ atmosféra a súboje s upírmi	- nefunkčné immersive sim prvky
+ samotné hranie a strieľanie je zábavné	- technické nedostatky

HODNOTENIE:

★★★★☆

ROG Ally

V posledných rokoch sme boli svedkami významného nárastu výkonu prenosných počítačov a najmä tzv. APU čipov (procesorov so zabudovanými grafickými jadrami), ktoré umožňujú vyšší výkon v menšom a efektívnejšom balení. Tento pokrok otvoril cestu pre novú vlnu prenosných herných konzol, ktoré sú schopné poskytnúť zážitok z moderných hier v pohodlí vašej dlane.

Steam Deck je jedným z týchto nových hráčov, ktorý aj napriek tomu, že neohromí výkonom ani displejom, si vďaka priaznivej cene našiel cestu do rúk mnohých hráčov. To však neznamená, že by nebol priestor pre nových konkurentov. Spoločnosť ROG, známa svojím dôrazom na inovácie a kvalitu, sa rozhodla vstúpiť na tento trh so svojou vlastnou prenosnou hernou konzolou – ROG Ally.

Hardvér je základom každého herného systému a ROG Ally v tomto ohľade nezaostáva. Dizajnéri v spoločnosti ROG sa rozhodli, že nebudú šetriť na výkone a investovali do špeciálne navrhnutého čipu

od spoločnosti AMD – Ryzen Z1. Tento mobilný procesor, ktorý využíva najnovšiu Zen 4 architektúru a RDNA 3 grafické jadrá, poskytuje vysoký výkon, ktorý je potrebný pre najnovšie hry. ROG Ally bude dostupný v dvoch verziách: základnej s 6-jadrovým procesorom a verzií Extreme s 8-jadrovým procesorom. Oba modely ponúkajú rovnaké množstvo RAM – 16 GB.

ROG Ally ponúka aj výnimočný displej, ktorý je pre hranie hier klúčový. Je vybavený 7-palcovým OLED displejom s FullHD rozlíšením a obnovovacou frekvenciou 120 Hz, čo poskytuje plynulý a ostrý obraz. Displej je navyše chránený špeciálnym materiálom Corning DXC, ktorý znižuje odlesky a odrazy svetla a umožňuje tak používanie konzoly aj pri silnom svetle.

ROG Ally je vybavený aj výkonným úložiskom. Využíva rýchly PCIe 4.0 x 4 SSD s kapacitou 512 GB a má aj slot pre micro SD karty so štandardom UHS-II. To znamená, že hráči nebudú musieť čakať dlho na načítanie hier a budú môcť rýchlo prechádzať medzi

rôznymi titulmi. ROG sa tiež výrazne zameral na ergonómiu a komfort pri dlhodobom hraní. Konzola váži len 608 gramov, čo je výsledkom dôkladného výberu materiálov a inteligentného dizajnu. Taktiež rozmiestnenie tlačidiel na konzole je optimalizované tak, aby zodpovedalo štandardným herným ovládačom, na ktoré sú hráči zvyknutí.

Softvér je tiež klúčovou súčasťou herného zážitku a ROG Ally nie je výnimkou. Je kompatibilná s operačnými systémami Windows 10 alebo 11 a má vlastnú funkciu ROG Armoury Crate, ktorá zhromažďuje všetky nainštalované hry na jednom mieste. To uľahčuje prístup k hrám a umožňuje hráčom rýchlo prechádzať medzi rôznymi titulmi.

Cena ROG Ally ešte nebola oficiálne oznámená, ale už teraz môžeme povedať, že bude pod 1000 eur. To je nižšia cena, než sme očakávali, vzhľadom na vysoký výkon a kvalitu, ktorú ROG Ally ponúka. Očakáva sa, že konzola bude dostupná na Slovensku v prvej polovici júna.



Huawei FreeBuds 5



Huawei FreeBuds 5 sú inovatívne bezdrôtové slúchadlá, ktoré prinášajú vylepšené možnosti nastavenia viacerých ekvalizérov. Umožnia vám prispôsobiť nastavenia zvuku podľa vlastných preferencií. Napríklad vybrať si režim zosilnenia basov, alebo výšok. Taktiež podporujú vlastné nastavenia ekvalizéra, ktorý ponúka 10 frekvenčných pásiem pre vytvorenie jedinečného štýlu počúvania.

Pokiaľ ide o kvalitu zvuku, FreeBuds 5 poskytujú prémiový zvuk na úrovni štúdia. Túto schopnosť získali vďaka dvom kodekom HD zvuku, ktoré umožňujú dynamický prenos zvuku v rozmedzí od 144 kb/s do 960 kb/s. Toto sú prvé TWS slúchadlá, ktoré poskytujú takúto kvalitu zvuku. Slúchadlá dokážu dynamicky optimalizovať prenosovú rýchlosť v reálnom čase podľa sieťového prostredia, aby dosiahli rovnováhu medzi kvalitou zvuku a plynulým prehrávaním. Slúchadlá FreeBuds 5 tiež podporujú kódovanie zvuku Huawei L2HC a LDAC™ HD, čo umožňuje prenášať HD zvuk v ekosystémoch HarmonyOS a Android.

Vzorkovacia frekvencia dosahuje 96 kHz/24 bitov s prenosovou rýchlosťou až 960-990 kb/s, čo vytvára autentický zvuk s čistým vykreslením detailov.

Vďaka vylepšenému algoritmu optimalizácie v reálnom čase v ultra širokom frekvenčnom rozsahu dokážu FreeBuds 5 rozpoznať zvuk odrazený od zvukovodu pomocou vysoko citlivého mikrofónu v uchu. Za pár milisekúnd sa vykoná výpočet parametrov pre 16 frekvenčných pásiem a odošle parametre do ultramagnetického dynamického meniča, ktorý upraví frekvencie správnym spôsobom. Vďaka tomuto algoritmu slúchadlá Huawei FreeBuds 5 pri prehrávaní hudby poskytujú používateľom personalizované nastavenia v celom rozsahu od 100 Hz do 2000 Hz, a to v priebehu 2 sekúnd.

Huawei FreeBuds 5 využívajú inovatívnu technológiu zvanú "zvukové turbo", ktorá umožňuje väčšie prúdenie vzduchu a intenzívnejšiu odozvu zvuku. Táto technológia vytvára dokonalý zvukový

zážitok, ktorý je ešte lepší vďaka trom vysoko citlivým mikrofónom, ktoré zachytávajú okolitý hluk presnejšie a rýchlejšie ako bežné mikrofóny.

Tieto slúchadlá ponúkajú aj pokročilú technológiu rušenia okolitého hluku (ANC), ktorá umožňuje prispôsobiť potlačenie hluku podľa prostredia. Prispôbená amplitúda potlačenia hluku nevyvíja tlak na ucho a zaručuje pohodlnejší zvukový zážitok. Po zapnutí inteligentného dynamického ANC sa slúchadlá automaticky prepnú do všeobecného režimu v prostrediach s nízkym/stredným hlukom a do režimu Cozy v tichom prostredí.

Výsledkom je plynulý, vyvážený zvuk a výnimočná kvalita posluchu, bez ohľadu na to, kde sa práve nachádzate. Konečne, ale rozhodne nie v poslednom rade, slúchadlá FreeBuds 5 sú skutočne štýlové a prispôsobiteľné, s viacerými možnosťami farieb a dizajnov, takže si môžete vybrať slúchadlá, ktoré najlepšie vyjadrujú váš osobný štýl.

Aorus Stealth 500 DIY KIT

INOVÁCIA, KTORÚ MÁLOKTO ČAKAL



Herné počítače predstavujú nekonečný zdroj inovácií a vylepšení pre každého hráča, ktorý sa chce pohnúť vpred. Za posledné roky sa vnútorné rozloženie stolových počítačov veľmi nezmenilo, až na pár výnimiek. Preto je skvelé, že spoločnosti ako Aorus, dnes už rokmi overená a populárna známa značka v celom hernom svete, neustále inovuje a ponúka produkt menom Aorus Stealth 500 DIY KIT, určený mierne náročnejším používateľom, no najmä ľuďom, ktorí nenávidia nevzhľadné káblíky viditeľné voľným okom. V redakcii sme mali možnosť tento produkt vyskúšať a poskytnúť vám recenziu, ktorá sa nachádza nižšie na nasledujúcich riadkoch.

V dnešnej dobe majú spoločnosti dva hlavné prístupy ku stolovým počítačom, najmä ku tým, čo sú už zložené a zákazník v praxi nemusí špekulovať, ktorý komponent kam patrí. Buď ide o tradičný midi až full

tower skrinku s tradičným rozložením a komponentmi, alebo kompaktnejšie riešenie, v ktorom sa však často nachádzajú proprietárne súčiastky. Dizajnéri v Aorus si povedali, že ponúknu niečo nové a nevídané. Riešenie, ktoré presunie drvivú väčšinu konektorov na zadnú časť matičnej dosky a uprave tým všetky káblíky, ktoré inak dokážu pokaziť dojem aj z toho najlepšieho počítača. Pre túto potrebu nie je potrebná len počítačová skrinka, ktorá by čo-to zakryla, ale špeciálna musí byť aj matičná doska a najlepšie aj grafická karta. A tak svetlo sveta uzrel Aorus Stealth 500.

Balenie a dizajn

Aorus Stealth 500 DIY KIT ku nám dorazil zabalený v dvoch častiach. V prvej, pozostávajúcej z pevnej kartónovej krabice s vnútornými nárazníkmi z polystyrénu, sa nachádzala skrinka Aorus C500 Glass

s už osadenou matičnou doskou Z690 Aorus Elite Stealth. Druhá časť tohoto kitu predstavovala grafická karta Gigabyte RTX 3070 Gaming OC 8G Stealth.

Ako prvá vec mi uderila do očí absencia akýchkoľvek portov na matičnej doske, nakoľko sú všetky na jej plošný spoj napájkované zo zadnej strany a buď trčia rovno z nej, alebo v 90° uhle v prípade napájacích konektorov.

Dizajn skrinky, dosky aj grafickej karty spolu naozaj dobre ladia a pokiaľ túto kombináciu komponentov potenciálni majitelia nespárujú s farebnými RAMkami či chladičom (teraz nemám na mysli RGB), výsledok bude neokázalý, no prémiovo pôsobiaci. Skrinka tiež ponúka všetky možné moderné vymožitelnosti, ako magneticky prichytený filter vo vrchnej časti či USB-C port nad predným čelom.



Použitelnosť a komponenty

Použitelnosť tohto počítača v reálnom svete je nadmieru vysoká, hoci zameraná primárne na hráčov a mierne limitovaná potenciálom komponentov. Ako som už spomínal, v skrinke je osadená doska Z690 Aorus Elite Stealth, ktorá sa zvládne postarať aj o procesory ako Intel Core i9-13900K, no jediná „stealth“ grafická karta, ktorú momentálne má Gigabyte/Aorus v ponuke je „iba“ RTX 3070 8G. Keďže karty RTX štvrtej generácie sú tu už nejakú dobu, očakávam, že do rodiny Stealth pribudne aj kúsok s novším dizajnom. Čo sa zvyšku komponentov týka, nie sú majitelia v praxi ničím limitovaní. Do skrinky sa dá osadiť akýkoľvek ATX zdroj, doska si pošmakuje na nových DDR5 pamätiach, úložný priestor zabezpečí kombinácia SATA a M.2 portov a jediné veľké rozhodnutie môže byť výber chladiča. V mojom prípade

som sa rozhodol nič neriskovať a na zapožičaný i9-13900K som osadil model DeepCool LS720 disponujúci nielen pekným RGB podsvietením, ale hlavne 360 mm radiátorom. O RAMky a úložisko sa znova postarala spoločnosť Kingston a tak si pri testovaní spokojne sedeli na doske kúsky, ako Kingston Fury DDR5 32GB 6000MHz CL36 a Kingston Fury Renegade 1TB.

Softvér a vychytávky

Okrem párty triku, ktorým je ukrytie káblikov ponúka Aorus Stealth 500 pár novších vychytávok, najmä vďaka svojej matičnej doske. Možnosť nahradiť nový BIOS bez potreby osadenia RAMiek alebo procesora sa naozaj zišla, nakoľko Z690 chipset nebol hneď po vybalení kompatibilný s poslednou generáciou Intel procesorov. Ale desať minút s USB kľúčom všetko vyriešilo. Ďalšou novinkou je opustenie programu

Gigabyte App Center, pomocou ktorého sa dali sťahovať nové verzie driverov či priamo programy pre produkty Gigabyte a Aorus, a prechod na Gigabyte Control Center, ktorý väčšinu funkcionality viacerých programov spája pod jednu strechu. Malá výčitka je, že si nevedel poradiť so zmenou podsvietenia nainštalovaných Kingston RAMkách, no program od Kingstonu tento problém vyriešil a verím, že táto funkcia do budúcnosti pribudne.

Výkon a testovanie

Samotný počítač odo mňa síce dostal do tela, ako pri hraní, tak aj troškou renderovania a práce s videom, no výkon grafiky RTX 3070 aj procesoru už je dávno kompletne zmapovaný, takže som sa rozhodol ukázať len výsledky z programu PassMark.

Zhrnutie

Inovácia je skvelá a najmä, ak zlepšuje aspekt produktu, nad ktorým už takmer všetci zlomili palicu. Samozrejme, dajú sa kúpiť pekné a farebné káblíky od spoločností, ako Cablemod, ale prečo sa niečo snažiť spraviť estetickým, keď je možné všetko škaredé skryť. Ako kombinácia počítačovej skrinky, matičnej dosky a grafickej karty je Aorus Stealth 500 naozaj zaujímavým produktom. Mierne limitujúcim po stránke pevného výberu určitých komponentov, no stále nadmieru zaujímavým.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Aorus

Cena s DPH:
650 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + Moderný dizajn
- + Podpora najnovších Intel procesorov
- + Kvalitné prevedenie
- + Absencia káblikov
- Maximálne RTX 3070

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkBook 16p G3 ARH

STARÉ ZA NOVÉ?



Spoločnosť Lenovo ma nedávno potešila kvalitou svojho kancelárskeho laptopu ThinkBook 13s G4 IAP, čo ste mohli vydedukovať na základe našej predchádzajúcej recenzie. Preto som pri komunikácii s distribútorom predmetnej značky, ktorá je u nás stále viac populárna, neváhal a od kompaktnej trinástky prešiel bez prestávky rovno na šesťnástku. Dnes sa preto spoločne pozrieme na súhrn mojich čerstvých poznatkov z recenzovania šesťnást' palcového modelu Lenovo ThinkBook 16p G3 ARH, s ktorým som mal možnosť pracovať viac než mesiac.

Na začiatok je nutné uviesť, že Lenovo uvedeným modelom aktualizuje svoju viac ako dva roky starú druhú generáciu a to o vôbec nie zanedbateľné prvky. Za predpokladu, že ste mali možnosť vidieť

práve starší model vám pri pohľade na ten aktuálny možno nepríde na um, že sa tu niekto vyložene snažil tlačiť na inovácie, avšak dôvodom je fakt, že staré šasi ostalo takmer nedotknuté – prakticky až na presunutie pozície HDMI vstupu, ktorý si po novom našiel miesto na zadnej hrane, hneď vedľa vstupu pre nabíjací adaptér. Cez to všetko sa firme Lenovo nemám dôvod čudovať, keďže drvivá väčšina ich prenosných počítačov, ak dáme bokom atypický a vizuálne nemenný ThinkPad, sa už niekoľko kalendárov vезie na jednotnej dizajnerskej vlne. Ide o vizuál, aký mňa osobne nikdy neurážal, a preto som spokojný aj s prevedením aktuálneho šesťnást' palcového ThinkBooku. Jednoduché rozpoznateľné linky v čisto striebornom kovovom šasi sa z bočného pohľadu pántov, ktoré sú uchytené o

obrazovku a vyzerajú, že sa snažia utiecť smerom ku klávesnici, je pre nás už dobre známa pečiatka predmetného výrobcu. Ide opäť o pracovný hardvér, s akým nechcete kričať na všetky svetové strany niečo v tom zmysle; pozrite, mám v rukách extrémne výkonné železo, avšak používam ho len na posielanie sprostých mailov kolegom a kolegyniam. Cez to všetko nemám v tomto prevedení problém hovoriť o esteticky čistej elegancii, s akou sa nebudete musieť obávať vkročiť do rôznorodej spoločnosti.

Čakal som viac

Testovaná vzorka vyhnala jazýček od váhy takmer až na tri kilogramy, čo bolo z mojej strany jasným signálom, prejsť ku obľúbenému testu tuhosti šasi. Protichodným krútením dlaní som tradične



kombinovaný audio vstup. Keďže v tomto prevezení sa rozprávame o AMD procesore (o aký presne ide, to zistíte čoskoro), logicky nemôžete očakávať Thunderbolt 4. Po odklopení vrchného veka, štandardne pomocou jedného prsta, ma ohúrili krásne tenké rámiky, ktoré v hornej vyvýšenej hrane neakázi ani integrovaná web kamera. Ide o Full HD kameru s manuálnou krytkou doplnenú o IR snímač, vďaka čomu si bezpečnosť svojich dát dokážete ochrániť skenovaním vlastnej tváre – mimo toho je do zapínacieho tlačidla inštalovaná aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá funguje maximálne bezchybne. Apropo, kvalita prenášaného obrazu je u danej kamery nadpriemerná s tým, že vďaka nainštalovanému softvéru s názvom Glance, môžete využiť množstvo pomocných funkcií – najviac sa mi pozdávalo monitorovanie mojej tváre napojené na automatický prechod do spánku v momente, keď som sa na dlhší čas vzdialil

overoval celistvosť schránky a musím povedať, že tu som očakával trochu viac. Cez to všetko je predmetný laptop pripravený aj na drsnejšie zaobchádzanie a pokojne s ním môžete hádzat' o sedačku v aute alebo o gauč bez toho, aby ste sa museli obávať fatálneho poškodenia v prípade, že sa odrazí a zletí na zem. Ak mám vybrať jedno veľké pozitívum, ktorým sa testovaná vzorka môže právom pýšiť, tak je to celkový výber fyzických vstupov a špeciálne čítačka pamät'ových kariet. A nemyslím teraz čítačku microSD kariet, ale rovno klasík s akými stále pracujú audiovizuálni tvorcovia. Okrem už spomínaného HDMI (2.1) vstupu umiestneného na zadnej hrane, tam môžeme nájsť aj duo USB-A (3.2) z čoho je jeden permanentne aktívny v prípade, ak by ste ho chceli využiť na nabíjanie. Na pravej hrane sa nachádza duo USB-C (3.2/ Gen2) a Lenovo nemohlo vynechať ani



od počítača. K čomu je to dobré? Okrem ochrany údajov aj na šetrenie batérie, čo je aspekt, ako ešte v tomto texte zistíte, ktorý jednoducho chcete a potrebujete. Pri šestnástich palcoch je asi jasné, že strojcovia mali v rámci rozloženia klávesnice dostatok priestoru na numerický blok. Rovnako im ostalo dosť miesta pre multimediálnu lištu. Čo sa týka kvality nízko profilových spínačov, tak z ich odporu som mal celkovo dobrý pocit, aj keď by mi vôbec neprekážalo, ak by v tomto smere výrobca išiel ešte vyššie. Tak či onak, nový ThinkBook 16p je vhodný na kancelársku prácu a súčasne na ňom môžete tvoriť obsiahle texty, či už sediac za stolom, alebo ležiac v pohodlí postele – samozrejme, obe situácie som patrične preveril, veď čo by som pre vás neurobil. Pod klávesnicou sa nachádza, v rámci proporcií, trochu skromný track-pad, ktorého reakcie sú však



excelentné a páčil sa mi špeciálne zvuk aktivovaný pri každom zopnutí v oboch dolných rohoch. Presuňme sa teraz ku hodnoteniu panelu. Akokoľvek sa celý čas rozprávame o prémiovom notebooku, tak Lenovo v rámci konfigurácií neponúka ani dotykovú obrazovku a ani OLED variant. Predmetný model má tak IPS panel v mierke 16:10 (palec hore), ktorého zdobí slušná úroveň svietivosti a v zmysle Full HD + rozlíšenia aj obnovovacia frekvencia 165 Hz. Je to skok dopredu aspoň v rámci Hz, keďže minulé generácia mala len 60 Hz. Lenovo sa tu v rámci PR materiálov rozhodlo d'alej zdôrazniť sRGB kalibráciu, čo vo vás správne evokuje možnosť vytvárania postprodukcie, treba si však v rámci takýchto procesov dávať pozor na kvalitu IPS zobrazovacej techniky, ktorá voči OLEDu zásadne zaostáva.

AMD

Nastal čas hodiť očkom pod kapotu. Tu môžeme hovoriť o slušnom papierovom

výkone, keďže v zmysle procesoru bol vybraný Ryzen 9 (6900HX), d'alej pri grafike strojcovia siahli po GeForce RTX 3060 (6 GB) a pri RAM padla voľba na 32 GB. V rámci GPU však Lenovo neponúka úplne to s čím by som bol spokojný, ak by ste chceli predmetné železo využívať na skutočne náročnú postprodukcii, odporúčam vám poobzerať sa po inom laptope.

Na kancelársku prácu a stredne náročnú audiovizuálnu tvorbu bude v tomto prípade všetko pripravené. Všetko ostatné sa pohybuje v priemerných, ba v prípade výdrže batérie podpriemerných vodách. Pri plnej záťaži je šasi schopné zahriať sa na úroveň päťdesiat stupňov Celzia a jediné čo tu hovorí v prospech zariadenia, je izolovaná oblasť tam, kde máte bežne položené dlane rúk.

Živo si spomínam na test predchádzajúceho modelu, keďže som sa pri hodnotení batérie dostal čudoval nad jej krátkou životnosťou a predstavte si, že najnovšia verzia je

v tomto smere na tom ešte horšie - a to sa rozprávame o identickej kapacite. Celkovo vám tak pri strednej záťaži a strednej úrovni jasů dokáže notebook vydržať sotva šesť hodín a akonáhle si zapnete Witchera 3 v plných detailoch, časomiera nezvládne prekročiť ani hodinku a pol. Nabíjanie s priloženým adaptérom trvá dve hodiny a ako som naznačil už vyššie, batériu si nedobijete cez USB-C.

Na záver musím konštatovať, že Lenovo ThinkBook 16p G3 ARH má svoje kľady, ale rovnako tak aj nečakané zápory. Dávam palec hore za počet portov a špeciálnu čítačku SD kariet, avšak voľba AMD procesoru v kombinácii so slabšou grafikou bráni konzumentom s kreatívnou dušou investovať tie peniaze, ktoré v tomto prípade Lenovo pýta. Rád by som z ich strany videl konečné upustenie od IPS panelov, aj keď zlepšenie obnovovacej frekvencie môže zaujať vášnivých hráčov. Je tu však veľa problémov, o akých som vyššie ani nehovoril – nemožnosť meniť RAM či absencia vyššieho štandardu Wi-Fi.

Verdikt

Je jasné badať, že Lenovo sa inováciám nebráni, a mnou testovaný notebook je toho jasným dôkazom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ Klávesnica	- Nič pre skutočných kreatívcov
+ Porty	- Cena
+ Kvalita šasi	
+ Webová kamera	

HODNOTENIE:



Cooler Master CK720

65 % VEL'KOSTI, 100 % ZÁŽITKU



Cooler Master je tu s nami už od naozaj dlho – pamätáme si ho ešte ako výrobcu chladičov a ventilátorov, neskôr aj PC skriniek a napájacích zdrojov. Odvtedy sa jeho portfólio rozšírilo o množstvo periférnych zariadení. Napríklad aj klávesníc, pričom na jednu z nich sa v tejto recenzii pozrieme. Konkrétne pôjde o Cooler Master CK720 65% Gaming Keyboard.

Vzhľad

Klávesnica je kompaktná, má solídnu hmotnosť a krásny hliníkový rám, ktorý je, mimochodom, odoberateľný pre jednoduchšie čistenie silikónovej vložky. Tá bráni vniknutiu špiny do útrob klávesnice. Zároveň má kovové telo, pričom výšku odolného plastu na spodnej časti si môžete nastaviť v troch polohách.

Recenzovaný produkt disponuje veľkým ľavým a malým pravým SHIFTom a jednoriadkovým ENTERom. Vpravo dole nesmú chýbať kurzorové klávesy, vpravo DEL, PgUp a PgDn, čiže najčastejšie používané klávesy pri bežnej prevádzke.

Súčasťou balenia je nevel'mi ergonomický nástroj na vyberanie klávesov a spínačov, ktorý sa relatívne ľahko deformuje. Prijemným bonusom je otočný ovládač,

ktorý má niekoľko prednastavených profilov: hlasitosť s funkciou vypnutia zvuku po stlačení, predošlú a ďalšiu pieseň, pauza-prehrávanie a dva profily na ovládanie podsvietenia.

Parametre

Pri hmotnosti 950 gramov klávesnica sedí na podložke ako prikovaná, rozmery sú 334 x 118 x 37 milimetrov. Rovnomerné a dobre čitateľné podsvietenie je možné meniť klávesovými skratkami alebo vlastným softvérom, o ktorom sa dočítate neskôr. Použité sú Kailh Box V2 spínače, v našom prípade v prevedení Red, no dostupná je aj verzia s bielymi a hnedými spínačmi. Pripojenie klávesnice je riešené pomocou 1,8 metra dlhého USB-A – USB-C kábla, ktorý je odpojiteľný a dobre ohybný.

Klávesnica má americkú lokalizáciu, čiže je bez slovenských znakov. Pri tomto type zariadenia je to dnes štandard, ktorý nijako neobmedzuje používanie, najmä ak máte umiestnenie slovenských klávesov v malíčku. Nesmú chýbať nastaviteľné makrá. Napriek jej kompaktným rozmerom sú vďaka funkčnému klávesu dostupné všetky funkcie ako pri full-size klávesnici, dokonca aj tie multimediálne. Súčasťou balenia je osem kusov nelineárnych

spínačov, ktorých použitie sa priam žiada pre klávesy W, A, S, D, prípadne iné, ktoré sa často používajú pri hraní. Klávesnica podporuje operačné systémy Windows 8+ a Mac OS X 10.10+.

Hranie a písanie

S mojou obľúbenou hrou BioShock Infinite som na pár hodín zabudol na realitu okolo mňa, k čomu svojou presnou a rýchlou odozvou prispela aj klávesnica. Písanie chce trochu cviku, keďže klávesy sú pri sebe bližšie, ako ste zvyknutý z klasickej klávesnice, ale už po pár hodinách som ju mal pevne v rukách.

Softvér

Softvér Cooler Master MasterPlus+ je bohatý na funkcie s množstvom dostupných nastavení, medzi ktoré patrí podsvietenie s rôznymi efektami, mapovanie klávesov či nahrávanie makier. Nastaviť si môžete aj vlastné profily naviazané napr. na vašu obľúbenú hru a následne ich exportovať či importovať. MasterPlus+ poslúži aj na nastavenie iných kompatibilných zariadení značky Cooler Master.

Záver

Klávesnica Cooler Master CK720 65% Gaming Keyboard ma veľmi príjemne prekvapila a to až natoľko, že sa stane mojou primárnou. Po týždni testovania som sa s ňou dokonale zžil a už nedokázal rozlúčiť. Presné a isté stlačenie klávesov dodáva pri hraní i písaní príjemný a praktický zážitok. Môžem ju len odporúčať.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné písanie	- nástroj na
+ lineárne spínače	vyberanie klávesov
Kailh Box V2 Red	
+ vymeniteľné	
nelineárne spínače	

HODNOTENIE:

★★★★★

Xiaomi 13 Pro

VLAJKOVÁ LOĎ AKO SA PATRÍ



Značku Xiaomi (čítaj: šaomi) netreba naozaj nikomu predstavovať. Čínsky výrobca a distribútor všetkého možného i nemožného, u nás známy hlavne vďaka mobilným telefónom (a kolobežkám), predstavil nefalšovanú vlajkovú loď. Výnimočná je najmä trojicou fotoaparátov, ktoré si zaslúžia zvláštnu pozornosť. Prečítajte si, prečo sme sa do tohto „foto-mobilu“ zamilovali.

Vzhľad

Jedným slovom: prémiový. S rozmermi 162,9 x 74,6 x 8,7 mm a hmotnosťou 229 gramov patrí medzi ťažšie modely. Na váhu sme si relatívne ľahko zvykli a časom nám neprípadať nijak rušivo. Prednej strane dominuje 6,73", po pravom a ľavom okraji zahnutý, displej. V strede hornej časti je selfie kamera. Na pravej bočnej strane je umiestnený vypínač a ovládanie hlasitosti.

Na obidvoch koncoch sú vstavané reproduktory, ktoré mimochodom hrajú úplne skvele! Po predošlých skúsenostiach sme ich mali v pláne otestovať len z povinnosti, ale pri takej kvalite zvuku bol film, ale i hranie hier o level vyššie. Na spodnej strane je USB-C napájací konektor a priestor pre dve SIM karty.

Parametre

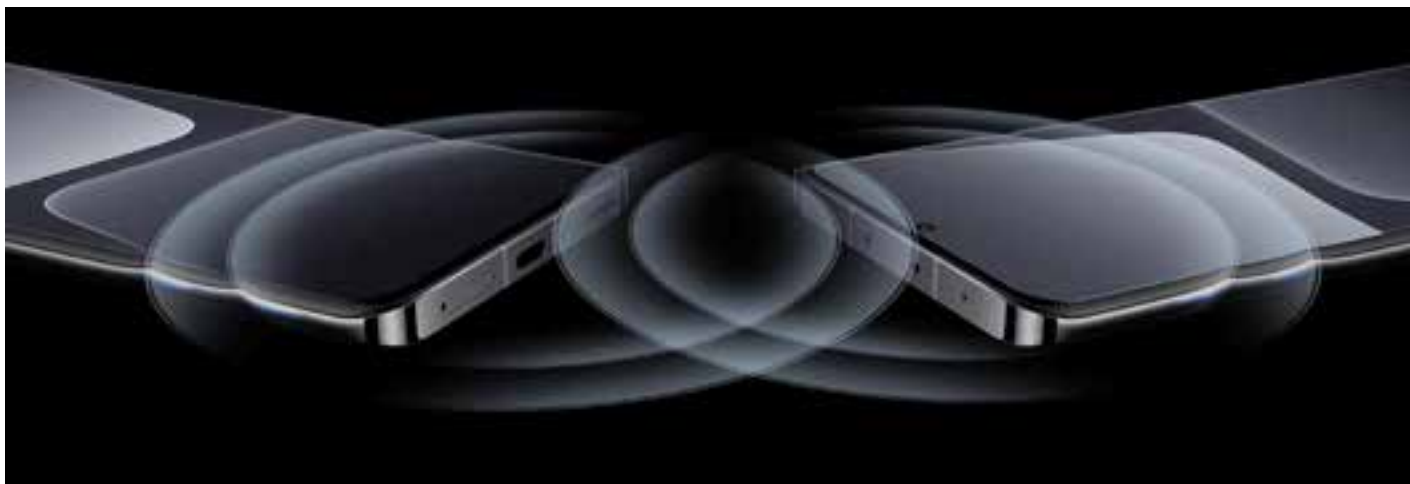
Srdcom je 8-jadrový procesor Qualcomm SM8550-AB Snapdragon 8 Gen 2 (4 nm), Octa-core (1x3.2 GHz Cortex-X3 & 2x2.8 GHz Cortex-A715 & 2x2.8 GHz Cortex-A710 & 3x2.0 GHz Cortex-A510), ktorému sekunduje grafický čip Adreno 740. Vzhľadom na brutálny výkon si hravo poradil i s tými najnáročnejšími dostupnými hrami, nehovoriac o rýchlej odozve v prostredí Android. Optická čítačka odtlačkov reagovala okamžite a takmer nechybovala.

Pamäť je ďalšou silnou stránkou tohto Xiaomi, na test sme mali verziu s 12 GB RAM a 512 GB úložiskom. Počas dvoch týždňov testovania sa nám ho ani pri veľkej snahe nepodarilo naplniť. Na našom trhu je dostupná verzia 12/256 GB.

Android 13 sekunduje nadstavba MIUI 14, ktorej venujeme samostatný odsek.

Wi-Fi podporuje štandardy 802.11 a/b/g/n/ac/6e, dual-band i Wi-Fi Direct. Spojenie bolo rýchle a stabilné, na 1 Gbit linke sme dosahovali výsledky porovnateľné s LAN pripojením. Nesmie chýbať najnovšia verzia štandardu Bluetooth 5.3.

Zadnej strane dominujú 3 kamery: 50.3 MP, f/1.9, 23 mm (širokouhlý), 1.0", 1.6 µm, Dual Pixel PDAF s laserovým autofokusom a optickou stabilizáciou; 50 MP, f/2.0, 75 mm (telefoto), PDAF (10cm - ∞) s 3,2-násobným



optickým zoomom; 50 MP, f/2.2, 14 mm, 115 ° (ultra širokouhlý) s autofokusom.

V balení nájdete nástroj na vyberanie SIM karty a silikónový obal, ktorý chráni zadnú stranu, fotoaparát a displej po okrajoch. Na displeji je nalepená ochranná fólia priamo od výroby. Pribalená je i 120 W nabíjačka, spolu s USB káblom. V tejto kategórii považujeme za nevyhnutnosť ochranu pred tekutinou a prachom na úrovni IP68.

Displej

Na okrajoch zahnutý displej typu LTPO AMOLED s rozlíšením 1440 x 3200 pixelov a pomerom strán 20:9 má svietivosť 1200 nitov, v maxime až 1900, a patrí k tomu najlepšiemu, čo sme doteraz mali možnosť vidieť.

Čitateľnosť na slnku je dobrá, prípadne si ju môžete zlepšiť funkciou lepšej viditeľnosti na slnku, ktorá ešte o niečo zvýši svietivosť. Samozrejmosťou je 120 MHz obnovovacia frekvencia. Už nie tak samozrejmosťou je podpora HDR 10+ a Dolby Vision. Proti poškrabaniu ho chráni ochranné sklo najnovšej generácie Corning Gorilla Glass Victus.



MIUI 14

K nadstavbe MIUI sme v minulosti mali výhrady. Xiaomi si ľúbilo, že s verziou 14 odstráni nedostatky a vydá sa lepšou cestou. Podľa nás to splnilo do bodky. Toľko nastavení a možností (máme pre ne slabosť) sme nenašli v žiadnej nadstavbe konkurentov.

Trvalo nám hodiny, kým sme prešli všetky, väčšinou užitočné, nastavenia. Prispôbiť je možné prakticky všetko predstavitel'né a občas i nepredstavitel'né. Najviac nás zaujalo rozdelenie hornej vysúvacej lišty – vľavo notifikácie a vpravo nastavenia.

Nabíjanie a výdrž

Lítium-polymérová batéria má kapacitu 4820 mAh, je nabíjaná 120 W rýchlonabíjačkou, ktorá je súčasťou balenia. Výdrž je výborná, ani maximálne nasadenie cez deň baterku nevyčerpalo a mala dosť energie na večerný seriál a listovanie Instagramu.

Mali sme možnosť počas testovania používať i 50 W bezdrôtovú nabíjačku,

ktorej rýchlosť bola až neuveriteľná. Zabudli ste v noci nabiť telefón a spomenuli ste si na to až ráno? Nie je problém!

Kým vykonáte ranné rituály, batéria je expresne, asi za 30 minút, nabitá na 100 %. S káblom a 120 W nabíjačkou zvládol nabitie z 20 % na 100 % za 15 minút. Poteší aj 10 W reverzné nabíjanie, ktorým sme v kritickej chvíli dobili naše slúchadlá WF-1000XM4.

Fotografie a video

Vďaka použitiu optického snímača sú fotografie ostré, plné detailov a ideálne pre ďalšiu úpravu a spracovanie. Nezáleží na ani horších svetelných podmienkach.

Svoju prácu na výbornú si odvieďa aj optická stabilizácia. Video v 4k bolo na výbornej úrovni. Sklamaním bola predná kamera, ktorá nezapadá do konceptu tohto zariadenia. Kamery obstáli aj pri priamom porovnaní s iPhone 14 Pro.

Hodnotenie

Najvýkonnejší procesor, kvalitný displej, trojica výnimočných zadných kamier, skvelé reproduktory, vyladená nadstavba MIUI 14.

Lúčilo sa nám s ním veľmi ťažko. Na dobré sa ľahko zvyká. Ak hľadáte top foto-smartfón, určite nad Xiaomi uvažujte ako nad horúcim kandidátom.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	1 299€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž batérie	- cena
+ rýchlosť nabíjania	- predná kamera
+ 120W nabíjačka v balení	

HODNOTENIE:



Gigabyte RTX 4070 Ti Aero OC 12G

VÝKONNÁ GRAFICKÁ KARTA PRE „TAKMER“ NAJNÁROČNEJŠÍCH HRÁČOV



Temné časy absolútneho nedostatku grafických kariet sú už takmer preč, no nahradili ich o čosi menej temné časy kariet, na ktoré si bežný smrteľník musí brať takmer hypotéku. Áno, najnovšie grafiky Nvidia RTX 4XXX generácie ponúkajú naozaj impozantný výkon, no za akú cenu? Prenesme sa ale cez momentálny stav trhu a pod'me sa pozrieť na to, čo dizajnéri spoločnosti Gigabyte ukuchtili vo svojich dielňach.

Nová RTX 4070 Ti Aero OC 12G od spoločnosti Gigabyte je, samozrejme, poháňaná najnovšou architektúrou NVIDIA Ampere, čo znamená, že je vybavená vysokovýkonným GPU čipom a ponúka všetky moderné technológie ako Ray Tracing či DLSS (Deep Learning Super Sampling). Tie hráčom umožnia vychutnať si špičkové grafické zobrazenie s realistickejším osvetlením a detailmi a zároveň dosiahnuť vyššie FPS. Bez ohľadu na to, či ide o najnovšie AAA hry, renderovanie grafiky v profesionálnych aplikáciách alebo vytváranie obsahu, RTX 4070 Ti si ľubuje uspokojiť všetky požiadavky.

Dizajn

Oproti bežným herným grafickým kartám je Gigabyte RTX 4070 Ti Aero OC 12G naozaj

odlišná. Na hardcore hráčov zamerané kúsky sa väčšinou držia čiernej/šedej schémy a veľkého množstva RGB. Aero OC na rozdiel od nich ponúka moderný dizajn a kombináciu bielej a striebornej farby, ktorá na prvý pohľad napovedá skôr o kancelárskom alebo profesionálnom použití. Nehovorím že si tento model nenájde svoje miesto aj v zostavách určených na renderovanie videí či úpravu fotiek, no je skvelé vidieť, keď spoločnosti ponúkajú svojim fanúšikom aj iné možnosti a cestičky, takže si ju určite viem predstaviť v čisto bielej a striebornej zostave.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte so svojím modelovým radom Aero prišiel už pár rokov dozadu a nepatria do neho len grafické karty, ale aj iné produkty. Spočiatku boli Aero produkty ešte zamerané na šedú schému, no momentálne majú prémiový feel a zameranie na náročnejších zákazníkov, ktorí vyžadujú nielen vysoký výkon, keďže tieto komponenty využívajú na profesionálne účely, ale neštránia sa ani hier. Po stránke vzhľadu sa nemá Gigabyte RTX 4070 Ti Aero OC 12G za čo hanbiť. Moderný vzhľad, ktorý predstavuje bielo-strieborné prevedenie a doplnený je o podsvietené Aero logo a trojicu ventilátorov, zaručí, že táto karta bude vyzerat' dobre ako v

nadupanom a RGB LEDkami podsvietenom hernom stroji, tak aj v skrinke profesionála tróniac na jeho kancelárskom stole.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom bežne na svojej stránke ponúka viacero zaujímavých programov. Nie je to tak dávno, čo spojili väčšinu svojich programov pod jednu strechu a aplikácia sa momentálne volá Gigabyte Control Center. Zvládne všetko od pretaktovania a monitorovania cez nastavovanie profilov ventilátorov až po RGB svetielka. Po stránke taktovania nie je takmer žiadna moderná RTX karta výhrou, no nám sa počas testovania podarilo posunúť niektoré vlastnosti smerom k vyššiemu výkonu.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnú dosku Aorus Z570 Master spolu s procesorom AMD Ryzen 5700G a 32 GB DDR4 3600 MHz RAM. Hry boli skúšané s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K, pričom záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.

Zhrnutie

Ceny grafických kariet stále nie sú dôvodom na oslavy, no pokiaľ premýšľate práve nad RTX 4070 Ti a máte radšej svetlejšiu domácnosť alebo kanceláriu, prečo nesiahnuť práve po tomto kúsku?

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	920€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné teploty	- prémiová cena
+ stabilné taktý	
+ moderný dizajn	
+ tichá aj pod zát'azou	
+ kovový backplate	

HODNOTENIE:



HyperX Pulsefire Haste 2 Wireless

BOREC S MUŠOU VÁHOU



HyperX Pulsefire Haste 2 Wireless s optickým HyperX 26K senzorom a voliteľným DPI 200-26 000 je bezdrôtová herná myš, ktorú je možné pripojiť k zariadeniu káblom, cez Bluetooth 5.0 alebo 2,4 GHz prijímač. Vďaka svojej symetrickej podobe je vhodná aj pre ľavákov. Rozmery 67 x 38 x 124 mm patrí k stredne veľkým myšiam. Jej hmotnosť 61 g by sme nazvali mušou váhou. Disponuje šesticou programovateľných tlačidiel.

V balení nájdete 1,8 m dlhý zapletaný a veľmi poddajný odpojiteľný kábel (pripomínal nám šnúru z topánky), bezdrôtový prijímač a konvertor USB-C na USB-A v tvare malého puku pre pripojenie 2,4 GHz prijímača. Ďalšou súčasťou balenia sú aj náhradné skate-y a pogumované gripy, ktoré si v prípade potreby nalepíte na bočné strany myši.

Kábel slúži aj na nabíjanie 550 mAh vstavanej batérie. Týmže dňom používania a batéria bola stále nabitá na 50 %, pritom myš sme počas testu nevypínali.

Batériu šetrí uspanie a prebúdzanie, ktoré prebieha plynulo, zobudenie bolo takmer okamžité. Výrobca deklaruje výdrž až 100 hodín na jedno nabitie.

Myš sme testovali v prostredí Microsoft Windows 11, ale je kompatibilná i s Microsoft Windows 10 a tiež s PS5, PS4, Xbox Series X/S a Xbox One.

Prvé pripojenie myši a spustenie aplikácie NGENUITY znamenalo automatickú aktualizáciu firmwaru. Prekvapením pre nás bolo, keď po prvej fáze bezdrôtového updatu sa prihlásila druhá fáza vyžadujúca káblové pripojenie. Všetko prebehlo bez problémov. NGENUITY odporúčame stiahnuť z webu výrobcu, tam nájdete tú najaktuálnejšiu verziu.

NGENUITY je aplikácia ponúkajúca množstvo funkcií a nastavení produktov rady HyperX. Nastavenie podsvietenia, programovateľných tlačidiel či senzora je otázkou sekundy. Podsvietenie má nespočetné množstvo efektov, napríklad: Solid – stále podsvietenie jednou farbou, Cycle – periodické opakovanie palety farieb, Breathing – efekt „dýchania“ farieb.

Programovateľným tlačidlám pridelite akúkoľvek funkciu, ako napríklad klávesu, multimediálnu, makro či skratku z Windows. V sekcii senzora nájdete prednastavené hodnoty DPI, k dispozícii je i možnosť vlastnej hodnoty. Jednotlivé položky môžete

jednoducho ľubovoľne prepínať. Ďalšími nastaveniami sú intenzita podsvietenia, nastavenie polling rate (pozn., polling rate je rýchlosť komunikácie PC s myšou, čím vyššia frekvencia, tým nižší čas) a tiež v akej výške senzor myši prestane snímať, buď 1 alebo 2 mm.

Občas sa stalo, že sa nastavenie podsvietenia neuložilo do myši a po vypnutí NGENUITY sa zariadenie vrátilo do prvotného nastavenia, pričom pomohlo len opätovné spustenie aplikácie a uloženie požadovaného nastavenia. Ďalším neduhom bolo nedetegovanie myši. Pomohol až reštart

Windows-u. Tento problém však mohol spôsobiť iný software pre klávesnicu inej značky, na čo upozorňujú aj autori aplikácie.

Myš má rýchlu odozvu, je presná, vôbec netrpí tým, že je bezdrôtová. Zážitok bol umocnený vďaka našej podložke HyperX Pulsefire Mat. Niekoľko hodín sme strávili hraním BioShock Infinite a v praxi sa osvedčila. Pri bežnom používaní nám najviac vyhovovalo nastavenie 3200 DPI.

Hodnotenie

Rýchla a presná. Nerozpoznáte rozdiel oproti káblovej myši. Ideálna pre prácu i hranie. Počas celého fungovania bola bezproblémová. Jedinou chybičkou krásy je cena. Predsa len, 91,90 € nie je veľmi ľudová cena. Zamrzia aj nedostatky aplikácie HyperX NGENUITY, ktorá je stále v beta verzii.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	92€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž batérie	- cena
+ hmotnosť	- problémy
+ 2,4 GHz pripojenie	s aplikáciou
+ Bluetooth pripojenie	NGENUITY

HODNOTENIE:



Lenovo Tab P11 Pro G2

TABLETY S ANDROIDOM NIE SÚ MŔTVE, LENOVO PRINÁŠA DÔKAZ



Keď sa pred desiatimi rokmi a dávnejšie povedalo tablet, ľudia boli navyknutí na nekvalitné, pomalé a častokrát škaredé a hrubé zariadenia, na ktorých si mohli tak maximálne pozrieť nejaký film, prehrať hudbu cez reproduktor, čo znel ako výlevka cínovej vane, alebo browsovať internet. Potom však na trh prišla nemenovaná firma s ovocím a tablety boli zrazu určené na zábavu, oddych aj prácu. Zariadenia s operačným systémom Android zrazu stratili obrovskú časť trhu a hoci stále mali svoje miesto, boli pomaly brané ako mŕtvy systém. Niekoľko spoločností sa však rozhodlo v tomto smere pokračovať a ukázať, že aj Android toho zvládne veľa a za prémiovosť a výkon netreba platiť tisíce a viac eur.

Jednou z týchto spoločností je Lenovo, ktorých drvivú časť ponuky síce predstavujú cenovo dostupné a menej výkonné kusy, no majú aj malé eso v rukáve. Jeho meno je Lenovo Tab P11 Pro a my sme sa pozreli na jeho už druhú generáciu s príponou G2.

Dizajn na jednotku

Tablet nemusí byť čierny plastový kváder, ale ani rose-gold-všehochuť-hipster lesknúca sa tehlička. Dizajn Lenovo Tab P11 Pro G2 je moderný, profesionálny a zapadne do rúk aj nášť-ročným, nielen workoholikom prezentujúcim posledné kvartálne výsledky. Jeho dvojtónové kovové

telo v odtieňoch striebornej zaujme, no nebude priťahovať pohľady ako podaktoré zariadenia pripomínajúce pozliepaný výbuch raketoplánu. Prednú stranu „zdobia“ tolerovateľne hrubé rámčeky prerušené len jednou kamerou s rozlíšením 8 Mpx. Na zadnej strane sa nachádza hlavná kamera s rozlíšením 13 Mpx s bleskom, ďalej USB-C port na spodnej hrane a tlačidlá vypnutia/zapnutia a zvuk +/- na bokoch a vrchu.

Obstojný hardvér s produktívnymi bonusmi

Lenovo Tab P11 Pro G2 po stránke výkonu ponúka osem-jadrový procesor MediaTek Kompanio 1300T s taktom 2,00GHz, grafický čip ARM Mali-G77 MC9, 8 GB RAM a 256 GB úložisko rozšíriteľné microSD kartou až o ďalší terabajt. Samozrejmosťou je podpora WiFi 6, Bluetooth 5.1 a tiež zabudovaný GPS modul pre používanie na cestách. O energiu sa stará 8000 mAh batéria, vďaka ktorej tablet bez problémov vydrží celý deň, a to aj napriek tomu, že je z nej poháňaný úžasne vyzerajúci 11.2 palcový OLED displej s rozlíšením 2.5K (2560x1536) a ochranou Gorilla Glass 2. To samozrejme, ale nie je všetko. Telo tabletu ukrýva až štvoricu JBL reproduktorov s podporou Dolby Atmos a je to počuť. Zvuk z tohto tabletu pol'ahky prekonal aj niektoré násobne drahšie notebooky. Firemnejšie založenej produktivite tiež prospeje

kompatibilita s voliteľnou klávesnicou a v prípade túžby využívať ho na kreatívne účely si Lenovo Tab P11 Pro G2 skvelo sadne s perom Lenovo Precision Pen 3.

Prečo mŕňať peniaze za produkty s jablčkom?

Počas dvoch týždňov používania som si túto otázku položil viackrát. Párkrát dokonca nahlas, pretože moja lepšia polovička bola už dávno ulovená do jablkového ekosystému a denne používa ako iPad, tak aj iPhone.

Dizajnovovo je tento tablet naozaj podarený, výkonom tiež nezaostáva a zábavy vďaka reproduktorom a OLED displeju ponúkne naozaj tonu. Áno, prepojitelnosť aplikácií medzi mobilom a počítačom s Androidom stále nejde na 100 %, no aj tu sa už veci menia k lepšiemu. Hlavný argument, ktorým si Lenovo Tab P11 Pro G2 získal moju polovičku bola najmä jeho cena, ktorá sa nezačína niekde pri

1 000 eurách, ale atakuje 500 eurových cenovku. A to sa opla.

Zhrnutie

Lenovu sa tento kus naozaj podaril. Osobne som nikdy nebol obrovským fanúšikom tabletov. Mobilné hry zvládam na smartfóne a produktivitu s konzumovaním obsahu či hraním riešim notebookom a desktopom. No Lenovo Tab P11 Pro G2 ma vcelku nalomil a až tak, že si ho možno darujem pod stromček. Pokiaľ teda dovtedy nepríde tretia generácia s ďalšími vylepšeniami.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	529€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie	- nič
+ výkonný hardvér	
+ OLED displej	
+ skvelé reproduktory	

HODNOTENIE:



MUŽ MENOM OTTO



 **SLEDUJTE**
ONLINE



STARMAX

ASUS Zenbook S13 OLED UX5304VA

JE MOŽNÉ VYLEPŠIŤ DOKONALOSŤ?



V mojich očiach ASUS ostáva uveriteľne neuveriteľnou liahňou jedinečného hardvéru a tentokrát nemám dôvod to skrývať už ani v úvode nasledujúcej recenzie na ich najnovšie osvieženie v rámci kancelárskeho aj kreatívneho náradia. Asi ste už pochopili, úvodná grafika vám to jasne napovedala, dnes sa spoločne budeme zohýňať nad novým Zenbookom s označením S13. Aby som bol presný, tak celým názvom ide o ASUS Zenbook S13 OLED v konkrétnej konfigurácii UX5304VA –prečo spomínam práve túto konfiguráciu, a prečo tie neskrývané superlatívy? Ide totižto v rámci svojej triedy o také silné železo, že by ste s ním mohli pokojne popíliť pár chránených platanov vystužených roxorom a ešte by vám ostala kapacita na nejakú náročnejšiu postprodukciiu.

Môžete to volať trendom či prípadne plnením nejakých byrokratických noriem, každopádne, celé balenie predmetného

hardvéru je z plne recyklovateľného papiera a to vrátane úchyty, ktorý býva tradične z plastu – po novom ide o prekladaný papier. Už počas rozbalovania som sa cítil ako na zjazde ekologicky motivovaných milovníkov sandálov a roztrhaných handier z bazáru, keďže aj textilné puzdro, v ktorom sa nachádzalo šasi notebooku, bolo vyrobené z organického materiálu. Naša planéta Zem ho nebude musieť tráviť, ako ja tých šesť kusov pečeného bôčiku, čo som zbúchal počas osláv prvého mája. Tlak na ekológiu však nezačína a nekončí len u obalového materiálu, a ako už asi tušíte, recyklovanie hralo svoju úlohu aj pri tvorbe samotného šasi testovanej novinky. Vrchné veko bolo najprv vyrobené z hliníka a následne potiahnuté niečím, čo ASUS nazýva plazmovou keramickou zmesou. Okrem toho, že to znie zaujímavo tak aj sofistikovane, súčasne ide o ošetrenie daného kovu s cieľom udržať jeho sviežosť dlhodobo a bez akýchkoľvek negatívnych

dopadov na celkový vzhľad. Vzorku som mal u seba niečo málo cez dva týždne a počas testu, ktorý rozhodne nebol pojatý v nejakom soft moduse (laptop som t'ahal kade-tade, pokladal na rôzne povrchoch neštandardné miesta, hádzal na sedačku auta a pod.), sa na vrchnom veku nevytvoril ani jeden jediný škrabanec. Nová S13 sa bude predávať v dvoch farebných verziách, z čoho mne v rukách skončila tá s názvom Basalt Grey (sivá), ktorá vyzerá naživo absolútne úžasne. Jej textúra na slnku vytvára krásne hravé odlesky a je radosť sa na to pozerat' s tým, že sa na ňu vôbec neviažu odtlačky prstov a ani iné neželané nečistoty. Do spomínaného hliníka s keramickým povlakom vyryli strojcovia minimalistický nápis modelového radu a čím ma úplne odrovnali, bolo zväčšené logo ProArt t'ahajúce sa cez celú plochu veka – vyzerá to doslova ako umelecké dielo hodné obdivu, či už patríte medzi odborníkov alebo úplných laikov. Bravo!



Padol nám tu rekord

Áno, ASUS sa rozhodol, že pokorí rekord a v tomto prípade priniesol prvý najtenší trinásť palcový notebook vybavený kvalitným OLED panelom. Rozprávame sa tu o jednom jedinom centimetri v zatvorenom stave a súčasne o váhe na hranici jedného kilogramu – cez to všetko je však celé šasi kovové a pri mojom teste protichodného tlaku rukami, prešlo takmer výbornou známku (samozrejme, nejaký ohyb tu bol, ale neviem si predstaviť situáciu, kedy by to malo mať počas bežného používania akékoľvek fatálne následky – snáď len keby vám na zariadenie padla tehla alebo zjednodušené daňové priznanie. Vrchné veko sa dá vyklopiť jedným prstom až do 180 stupňového uhla a s ním prichádza aj patentovaný pänt s automatickým zdvihom zadnej časti pre dosiahnutie lepšieho náklonu voči obrazovke a rovnako tak celkovo lepšieho chladenia (o chladení ešte bude reč v závere). Ak by sme tu mali novú S13 porovnávať s predchádzajúcim modelom, tak v rámci celkovej váhy je síce úspora len minimálna (cca 50 gramov), avšak aj tá sama o sebe počas celodenného nosenia počítača v ruke, môže znamenať pre mnohých zásadný rozdiel. Ešte o niečo dôležitejšia je však tenkosť šasi, ktorá by mohla zväzdať ku mylným predpokladom, a to konkrétne v zmysle šetrenia na strane výberu fyzických portov. ASUSu sa ale aj tu podaril husársky kúsok a do šasi dokázal dostať nie len plnohodnotné HDMI (2.1), ale aj duo USB-C s Thunderbolt 4 štandardom, ďalej kombinovaný audio jack a USB-A (3.2). Všetky vymenované vstupy podporujú najvyššie technické štandardy, a preto je možné predmetný laptop zapojiť aj do externej zobrazovacej techniky, nehovoriac o bezdrôtových štandardoch Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.2. Metodickému testovaniu ASUS Zenbook S13 OLED UX5304VA v mojom prípade neuniklo ani zmapovanie prenosových rýchlostí, zhodou okolností

som mal v kancelárii na recenziu niekoľko najnovších routerov nemenovaných značiek a podľa očakávania, boli v tomto prípade výsledné cifry viac než uspokojivé. Po odklopení veka jedným prstom je jasne badať pokračujúcu dizajnérsku modernu. Trinásťpalcový OLED panel tu lemuje elegantne pôsobiaci čierny rámik, do ktorého bola integrovaná vylepšená Full HD kamera aj s IR funkciou rozpoznávania tváre. V bežnej prevádzke snímač funguje uspokojivo, aj keď nie vždy vedel rozpoznať moju tvár, zvlášť keď som si nasadil okuliare a prvú registráciu som robil bez nich – nejde však o nič čo by vás malo vyložene trápiť. Čo sa týka 13,3 palcov veľkého OLED panelu, tak mnou testovaná vzorka prišla s 2.8K rozlíšením bez dotykového ovládania, každopádne, kto by uprednostňoval ovládanie prstom priamo cez obrazovku, môže si v tomto smere priplatiť. Pomer strán pokračuje v nastavenom trende a máme tu tak 16:10, čiže na prácu a zábavu ovela lepši uhol sledovania než pri štandardnom pomere. Rozprávať sa o tom ako o kvalitnej „šou“, v rámci farieb a celkového vizuálneho predstavenia, ktorú zvláda práve OLED technológia by bolo asi

už úplne zbytočné, preto len zopakujem obligátne nadšenie a zase raz dodám, že neexistuje čírejšia čierna farba než čierna prezentovaná práve cez OLED panel. Prostredníctvom vopred nainštalovanej aplikácie MyAsus máte možnosť prepínať medzi niekoľkými farebnými profilmi, kde sa dá krásne sledovať živosť proklamovanej zobrazovacej technológie, ako aj zapnúť alebo vypnúť HDR. Celková úroveň jasu sa pohybuje od 500 do 600 nits, čím ste schopní s novým Zenbookom S13 fungovať aj pod náporom ostrých slnečných lúčov. Dosiahnutie stopercentnej hranice DCI-P3 nás potom zase vracia ku mnou už v úvode spomínanému presahu do náročnejšej postprodukcie, a preto vďaka predmetnému panelu budete môcť upravovať videá a obrázky. Sám som pomocou neho strihal niekoľko videí a všetko prebehlo bez akýchkoľvek problémov. A keďže pod kapotou testovanej konfigurácie driemal nemenej atraktívny motor, zaujímal som sa aj o rýchlosť reakcie panelu – tu som pomocou sondy dostal odozvu na hranici 2ms, čo sú rovnako výborné výsledky aj v prípade, ak by ste sa rozhodli svoj voľný čas stráviť s nejakou online videohrou.

Písanie je radosť

Cielené zoštíhľovanie tela každého laptopu so sebou prináša množstvo rizík a úplne chápem, ak vás v prvom rade napadne možný zhoršený efekt chladenia. Moje obavy sa však v tomto smere skôr upínali na degradáciu písania, keďže vzdialenosť spínačov na nízkoprofilovej klávesnici S13, by mohla v praxi znamenať katastrofu. ASUS voči predchádzajúcemu modelu osekala vzdialenosť zopnutia spínača o celé tri milimetre, čo možno znie skutočne hrozivo, avšak v praxi som nepocítil žiadny zásadný rozdiel. Je to hlavne preto, že predmetná firma má už obrovskú prax s produkciou takto koncipovaných klávesníc a pri ASUS Zenbook S13 OLED sa opäť



vyznamenali. Pociť z písania, či už dlhých alebo stručnejších textov, je maximálne komfortný a akokoľvek som sa bál, písalo sa mi neskutočne pohodlivo. Čerešničkou na torte je už potom trojstupňové podsvietenie, ktoré sa rozlieha po celej klávesnici a nevynecháva ani milimeter jej priestoru – s týmto mal ASUS, hlavne vo svojej ROG divízii, neraz problémy, ale tu to zvládol dokonalo. V tesnej hranici s klávesnicou sa nachádza obrovský trackpad so skleneným povrchom, ktorý zvláda registrovať aj jemné dotyky a pri drsnejšom klepnutí vydáva jasne zaregistrovateľné kliknutie. V texte vyššie som už niekedy kokrát naznačil onen potenciálny výkon, čo sa nedrží niekde pri zemi, a preto je čas sa naň teraz pozrieť v reálnych kontúrach.

Mnou skúšaná konfigurácia bola poháňaná procesorom Intel Core i7-1355U, čiže išlo o čip z aktuálneho radu označovaného aj ako Raptor Lake a využívajúceho celkovo desať jadier (aby som ostal fakticky presný, tak ide o pretaktovaný Alder Lake z minulého roku, ktorý dbá na efektívnosť pri mŕňaní energie v batérii hlavne pri konštantnej záťaž). Mohli by sme sa tu teraz začať pitvať v tom, aké a či vôbec nejaké zásadné rozdiely v rámci výkonu medzi minulosťou a súčasnou generáciou Zenbooku S13 sú, avšak z toho čo som mal možnosť premerať počas dvojtýždňovej záťaže, sa predmetná novinka môže bez akýchkoľvek problémov postaviť pred akúkoľvek konkurenciu v rámci svojej koncepcnej triedy a nezapadnúť tam do zabudnutia.

Iris Xe Graphics G7 podporovaná 16 GB operačnej pamäte mi aj v spojení s vyššie spomínaným procesorom spoločne pomáhali pri náročnejšej postprodukcii v rámci videí a nemenej užitočné sa ukázali byť aj počas častého vytvárania produkčných obrázkov. A teraz je na mieste pripomenúť rekordne nízke proporcie



daného laptopu, ktoré v rukách umelcov, novinárov či architektov nadobudnú efektu úžitkového šperku, ak chcete vybrúseného diamantu. Aby však bolo možné pracovať efektívne mimo domova a kancelárie, je rovnako dôležité mať silnú oporu aj v rámci akumulátora. Kapacita batérie je 63 WHr a v balení nájdete dizajnový minimalistický adaptér s výkonom 65 W, ktorý ma svojím výzorom a skladnosťou chytil za srdce.

Pri maximálnej úrovni jasů a strednej záťaži bol notebook schopný vydržať bez napojenia do siete viac než osem hodín čistého času. Akonáhle som jas znížil a vypol bezdrôtové procesy, krivka času narástla takmer až na pätnásť hodín, čo už je slušná porcia, s ktorou sa dá dlhodobo pracovať. Na samotný záver recenzie som si nechal ešte stručné zhodnotenie audio prezentácie a rovnako aj vyššie avizovanú úroveň tepla pri násobnom výkone. Do vnútra extrémne tenkého šasi sa ASUSu podarilo dostať skutočne dobre vyladené duo reproduktorov s pečiatkou harman/kardon, ktoré aj vďaka správnej podpore zo strany interného softvéru, zvládajú tlačit čistotu audio linky

do vysokých úrovní hlasitosti. Čo sa týka odvodu horúceho vzduchu, tak tu ASUS opäť a právom čaká na potlesk. Všetka koncentrácia vyššej teploty je totižto v častiach, kde užívateľ nemá položenú svoju ruku a laptop som preto mohol mať pokojne aj na odhalených stehnách bez toho, aby som sa obával o ich nechcené prepečenie do chrumkava. Pri bežnej kancelárskej práci sa kovové šasi S13 ani nezapotí, ale ide to na úkor hlasitejších ventilátorov, čo je vlastne jediná zásadná negatívna skúsenosť, ktorú som počas recenzovania predmetného modelu zaznamenal.

Šperk

Je nesmierne náročné vylepšovať niečo, čo sa dá považovať za takmer dokonalé, ale ASUS sa toho nebojí a svoj rad Zenbook naďalej brúsi do tvaru exkluzívneho diamantu. Sem-tam mu síce odletí kúsok, ktorý v minulom modeli mohol niekoho tešiť viac a iného naopak menej, ale keď sa na daný šperk pozrieme s odstupom času, ako aj fyzickým odstupom, uvedomíme si, že máme pred sebou jedinečný kus sofistikovaného hardvéru.

Verdikt

Jeden z najdokonalejších kancelárskych notebookov v súčasnosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
ASUS	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Hlučnejší ventilátor
+ Displej	
+ Výkon	
+ Kompaktnosť	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Endorfy Lix Plus Wireless

ŠPIČKOVO VYBAVENÁ MYŠ, KTORÁ NESKLAME ANI NÁROČNÝCH HRÁČOV A POUŽÍVATEĽOV



Herná bezdrôtová myš Endorfy LIX Plus Wireless je súčasťou série LIX, ktorá odkazuje na vysokú kvalitu, pevnosť a eleganciu. Tú podčiarkujú ARGB podsvietenie a v súčasnosti veľmi populárny voštinový dizajn.

Balenie

Balenie je tradične v šedej farbe ako väčšina produktov spoločnosti. Nájdeme v ňom používateľ'ský manuál, napájací kábel, náhradné protišmykové podložky a nálepku Endorfy.

Dizajn a ergonómia

Dizajn produktu je jednoduchý, línie sú čisté, pričom myš je oficiálne určená pre pravákov. Hmotnosť je napriek vstavanej batérii veľmi nízkych 69 gramov, čomu vďaka voštinovej „Honeycomb“ konštrukcii. Myš sa drží veľmi pohodlne a dobre sa s ňou pracuje. Materiály sú príjemné na dotyk a spracovanie je príkladné.

Nikde nenájdete ani náznak ostrých hrán, všetko veľmi pekne lícuje a myš ako celok pôsobí špičkovým dojmom. Voštinový dizajn má aj ďalší praktický význam – vďaka cirkulácii vzduchu sa používateľ'ovi nebude potiť ruka. Čo sa

podsvietenia týka, myš disponuje plne ARGB podsvietením, ktoré je možné nastavovať pomocou kombinácie tlačidiel, prípadne cez aplikáciu Endorfy, pričom tá umožňuje ďalšie nastavenia a profily. Endorfy Lix Plus Wireless disponuje veľmi dobrým snímačom od spoločnosti PixArt PAW 3370, ktorého citlivosť je 19000 DPI.

Myš je vybavená spínačmi Kailh GM 8.0, ktoré sú extrémne rýchle a ich životnosť predpisuje výrobca na 80 miliónov kliknutí. Fungovať by teda mala bez problémov dlhé roky aj pri náročnom používaní.

Používateľ'ské dojmy

Myš sa pripája k PC štandardne cez USB port prostredníctvom USB adaptéra, ktorý sa nachádza na jej spodnej strane a pripojený je pomocou magnetu. Po zapojení sa myš automaticky nainštaluje a pripojí, je však možné používať ju v káblovom variante, keď sa automaticky dobíja batéria. Ak potrebujete nainštalovať používateľ'ský softvér pre hranie sa s nastavením RGB, profilov a podobne, je možné stiahnuť si ho zo stránok Endorfy.

Osvetlenie RGB je možné ovládať pomocou softvéru, prípadne prepínať kombináciou tlačidiel. Používateľ'ský

softvér je jednoduchý a intuitívny, zároveň však ponúka množstvo rôznych nastavení. Endorfy zapracovalo aj na grafike, ktorá je moderná a oku lahodiaca.

Myš sa ovláda dobre, je ľahká a ani po viacerých hodinách nebudete mať pocit únavy. Pociť po týždni používania ako pracovnej a hernej myši bol veľmi dobrý.

Voštinový dizajn je príjemný aj z toho hľadiska, že cez myš cirkuluje vzduch a ako už bolo spomenuté, nedochádza k poteniu ruky.

Nabíjanie akumulátora zaberie približne dve hodiny, pričom výdrž na jedno nabitie so zapnutými RGB efektami dosiahla zhruba dvanásť hodín.

Tu upozorňujeme, že výdrž sa v závislosti od používania môže výrazne líšiť – záleží na tom, aké používate DPI a RGB, s akou intenzitou s myšou pracujete a podobne.

Záverečné hodnotenie

V prípade Endorfy LIX Plus Wireless rozhodne ide o špičkovu vybavenú myš, ktorá je perfektne spracovaná, dizajn a možnosti nastavenia taktiež zaujmú, pričom voštinový dizajn je prínosom najmä z hľadiska nižšej hmotnosti a dobrého vetrania.

Cena začína na necelých 50 eurách, čo je v tomto prípade výborné vzhľadom na spracovanie a použité komponenty. Na tejto myši je jednoducho ťažké nájsť nejaké mínusy.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 50€
-----------------------	--------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Voštinový dizajn a nízka hmotnosť	- Nič
+ Technické parametre	
+ ARGB podsvietenie	

HODNOTENIE:



MSI Optix MEG381CQR

VLAJKOVÁ LOĎ MEDZI MSI MONITORMI

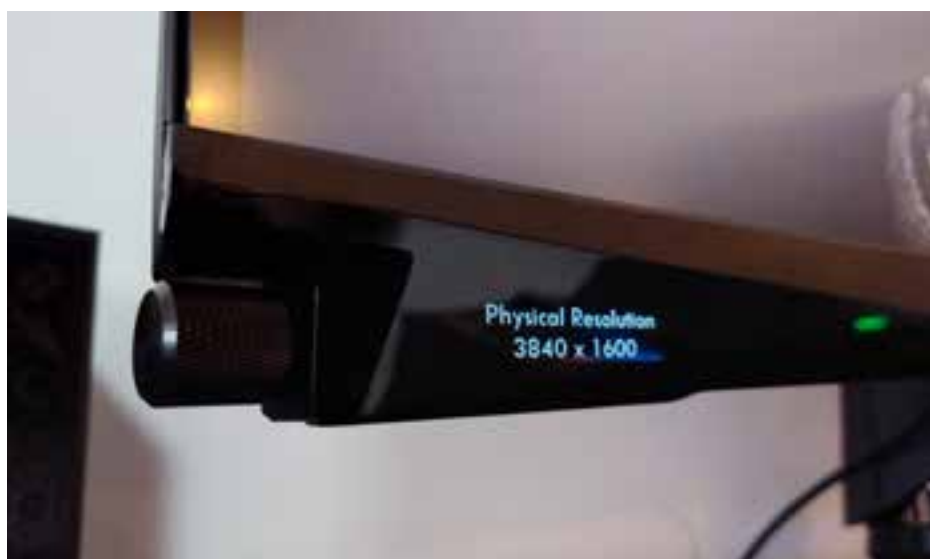


MSI Optix MEG381CQR je pôsobivý herný monitor, ktorý ponúka kombináciu ohromujúceho obrazu a vysokovýkonných funkcií. Vďaka zakrivenému displeju, pôsobivému rozlíšeniu a rýchlej obnovovacej frekvencii je jeho cieľom poskytnúť pohlcujúci herný zážitok. Podme sa ponoriť do detailov a uvidíme, či monitor naplnil papierové predpoklady a naše vysoké očakávania.

Počnúc dizajnom sa Optix MEG381CQR môže pochváliť elegantným a štýlovým vzhľadom. Monitor má veľký 38-palcový zakrivený displej, ktorý okamžite upúta pozornosť. Zakrivenie obrazovky umocňuje zážitok zo sledovania, vďaka čomu pôsobí obsiahlejšie a pohlcujúco. Tenké rámy okolo okrajov displeja ešte viac vylepšujú dojem a umožňujú bezproblémové zapojenie viacerých monitorov vedľa seba. 38-palcový displej s hodnotou zakrivenia monitora

2300R je naozaj niečo. S rozlíšením 3840 x 1600 pixelov poskytuje ostrý a živý obraz. Či už hráte hry alebo sledujete

filmy, displej produkuje úžasné farby a vynikajúci kontrast. Vysoká hustota pixelov zaisťuje, že každý detail je





vykreslený s presnosťou a poskytuje skutočne pohlcujúci zážitok. Vyznačuje sa rýchlou obnovovacou frekvenciou 175 Hz, ktorá výrazne dopomáha plynulému hraniu. V kombinácii s dobrou odozvou 1 ms minimalizuje rozmazanie pohybu, čo umožňuje presnejšie a precíznejšie hranie. Vďaka tomu je obzvlášť vhodný pre rýchle akčné online hry, pri ktorých záleží na každej milisekunde.

MSI Optix MEG381CQR je vybavený radom funkcií špecifických pre hry. Podporuje G-SYNC ULTIMATE synchronizujúci obnovovaciu frekvenciu monitora s vašou grafickou kartou, čím eliminuje trhanie

a zasekávanie obrazovky. To zaisťuje bezproblémový herný zážitok, najmä ak máte grafickú kartu od Nvidia. Monitor je navyše vybavený technológiou HDR, čo znamená, že dokáže zobrazit' širší rozsah farieb a vylepšený kontrast pre realistickjší vizuálny zážitok.

Pomaly to vyzerá, že u top herných produktov značky MSI sa HMI displej stáva štandardom. Nedávno sme mali možnosť vyskúšať si ho pri hernom dele MEG Trident X2 a teraz ho zapracovali aj do monitora. Tu to samozrejme nemá toľko možností ako na vyššie spomínanom desktope, ale viete si na ňom nastaviť

niekoľko základných ukazovateľov (napríklad počítadlo FPS tu prekáža určite menej než priamo na monitore). Okrem toho ním viete ovládať aj hudbu či podsvietenie monitora, „Mystic Light“.

Čo sa týka konektivity, Optix MEG381CQR ponúka dobrý výber portov. Obsahuje dva porty HDMI 2.0, jeden DisplayPort 1.4 a port USB Type-C, čo poskytuje flexibilitu pre rôzne zariadenia a nastavenia. Monitor má tiež vstavaný rozbočovač USB umožňujúci jednoduchý prístup k periférnym zariadeniam.

Z hľadiska ergonómie poskytuje monitor slušný rozsah nastaviteľnosti. Dá sa nakloniť, otočiť a nastaviť na výšku, čím vám umožní nájsť si pohodlnú pozíciu na sledovanie, hranie ale i prácu.

Kompatibilita s držiakom VESA rozširuje možnosti montáže monitora na rôzne stojany alebo nástenné držiaky. Nechýbajú ani rôzne technológie ochrany očí ako „Less Blue Light“ alebo „Anti – Flicker“.

Cenovka môže na prvý pohľad potenciálnych záujemcov odradiť, ale treba mať na pamäti, že sa jedná o absolútnu špičku medzi hernými monitorami a v súčasnosti patrí medzi to najlepšie, čo firma MSI na našom trhu ponúka.

Verdikt

MSI Optix MEG381CQR je naozaj úžasný herný monitor, ktorý ponúka strhujúci zážitok z hrania, ale aj zo sledovania či z práce. Jeho veľký zakrivený displej, vysoké rozlíšenie, rýchla obnovovacia frekvencia a funkcie špecifické pre hry z neho robia fantastickú voľbu pre hráčov, ktorí chcú byť pohltení dokonalým herným zážitkom.

Vynikajúca reprodukcia farieb, technológia HDR a ergonomický dizajn len podčiarkujú jeho kvality. Napriek vyššej cenovke Optix MEG381CQR stojí za zváženie pre naozaj náročných hráčov, ktorí si potrpia na maximálnu kvalitu.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 800€

PLUSY A MÍNUSY:

+ špičková kvalita a výkon	- vyššia cena
+ skvelý dizajn	
+ technológie HDR a G-SYNC	

HODNOTENIE:



Creative Sensemore Air

TECHNOLÓGIA SENSEMORE – PRE LEPŠIE VNÍMANIE



Nová technológia Sensemore z dielne Creative funguje ako sluchový zosilňovač, ktorý pomáha vnímať okolité zvuky. Zabudovaná technológia debutuje v nových slúchadlách Sensemore Air, ktoré vyzerajú ako staré známe Outliery, avšak to nás nesmie zmiať.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú zabalené v tradičnej „creativskej“ malej krabičke, sprevádza ich dokovacia stanica, krátky nabíjací kábel USB-A na USB-C, tri páry silikónových nadstavcov do uší (jedny sú už nasadené priamo na slúchadlách) a obsiahnu produktovú dokumentáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad nám slúchadlá pripomínajú Outliery, ale majú dva charakteristické, na prvý pohľad a ohmatanie, rozpoznateľné znaky – čiernu farbu a citel'ne nižšiu váhu (sú fakt ultra ľahké!). Dokovacie puzdro svojím

lastúrovňovým tvarom už na prvý pohľad vyzerá úplne inak ako pri Outlieroch. Kvôli použitému materiálom je síce naozaj ľahučké, ale pôsobí dosť krehkým dojmom, najmä na strane odklápacieho veka. Na prednej strane slúžia tri LED diódy ako indikátor nabitia jednotlivých slúchadiel a tiež na stav nabitia puzdra.

Používanie

Použitie Bluetooth 5.2 zabezpečuje okamžité a bezproblémové spárovanie, či už s notebookom, tabletom, alebo smartfónom. Po pripojení je vhodné nainštalovať si aplikáciu Creative, prípadne aj aplikáciu SXFI, pretože slúchadlá sú SXFI READY. Appka používateľovi okamžite ponúka firmware update, ktorý sa odporúča urobiť. Taktiež tu nachádzame možnosti nastavenia funkcie filtrovania okolitého hluku ANC, funkcie Sensemore alebo voľbu vlastných ovládacích gest.

Po zvukovej stránke sú Sensemore Air kapitola sama o sebe. Slúchadlá

sú navrhnuté tak, aby ich mohol používať aj človek s miernym sluchovým znevýhodnením, nielenže hrajú kvalitne, ale mu aj dokážu pomôcť lepšie počuť.

Maximálna hlasitosť môže byť pre dobre počujúceho človeka až nepríjemná, ale aj napriek tomu to berieme ako obrovské pozitívum. Je potrebné rátať s tým, že pri takej vysokej hlasitosti a pri použití 6 mm meničov z biocelulózy, môže nastať mierne skreslenie a niektoré zvukové stopy sa môžu zlievať.

Bohužiaľ, otestovať to na maximálnej hlasitosti sme naozaj nedokázali. Testovanie tentokrát prebiehalo na zhruba 75 - 80 % hlasitosti (čo je už v podstate maximálna hlasitosť pri mnohých slúchadlách). Z reprodukovanej zvuku sme boli veľmi nadšení – výšky čisté, stredy výrazné a basy úplne uspokojivé. Víťaná, avšak nie úplne potrebná, je aj možnosť prispôsobenia si zvuku softwarovým ekvalizérom. Inžinieri z Creative opäť raz



nesklamali a pripravili produkt s veľmi pekným zvukom. Najzaujímavejšou je však funkcia Sensemore – je to niečo ako „boostnutý“ ambientný režim, avšak sila toho „boostu“ je naozaj veľká.

K dispozícii je päť úrovní hlasitosti funkcie Sensemore a pri najvyššej použitej hlasitosti sú počuť aj také tiché zvuky, ako napríklad jemné prechádzanie nechťom po rifľových nohaviciach, jemné otvorenie kl'učky dverí či najjemnejšie zašuchotanie sáčkom (áno, naozaj sme to skúšali).

Prítomný je konštantný šum (čím vyššia hlasitosť Sensemore, tým zreteľnejší

šum), a je treba povedať, že reprodukováný zvuk je mierne neprirodzený, čo je v tomto prípade úplne v poriadku.

Pri funkcii Sensemore je potrebné dbať na zvýšenú opatrnosť, pretože si používateľ jeho nechcenou aktiváciou v rušnom prostredí môže naozaj ublížiť.

V Creative to však vymysleli veľmi dobre, pretože režim Sensemore sa najprv musí povoliť v appke, až potom je možné jeho aktivovanie na dotykovej ploche priamo na slúchadlách, takže zapnutie nedopatrením je aspoň takto minimalizované. Používanie slúchadiel ako handsfree je vďaka použitiu

dvoch vysoko citlivých mikrofónov veľmi dobré, slovám je rozumieť jasne a zreteľne. Napriek tomu, že Sensemore Air spolu so svojím dokovacím puzdrom podstúpili „odtučňovaciu kúru“, použité akumulátory stačia približne na 35 hodín používania pri strednej hlasitosti bez zapnutého ANC, so zapnutým ANC čas klesá zhruba na 26 hodín.

V prípade úplného vybitia slúchadiel stačí vložiť na 10 minút do doku a budú pripravené na ďalšie 2 hodiny používania. Puzdro je nabíjateľné aj na bezdrôtových nabíjaciach podložkách. Certifikácia IPX5 chráni slúchadlá pred potom a vodou.

Zhrnutie

Po vyskúšaní funkcie Sensemore usudzujeme, že tieto skvelé slúchadlá by mohli byť dobre použiteľné aj pre ľudí, ktorí do určitej miery trpia sluchovým znevýhodnením. Na svoje si naozaj prídu aj používatelia so zdravým sluchom a môžu nastať situácie, keď funkciu Sensemore dokonca využijú. Pozor však na to, aby si používateľ nevhodným nastavením alebo nejakým iným omylom neublížil.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľmi pekná zvuková reprodukcia
- + dlhá výdrž akumulátorov
- + sú ultra ľahké
- dokovacia stanica nám príde príliš krehká

HODNOTENIE:



D-Link Eagle PRO AI - Router R32 a MESH M32

STARÁ A HRDZAVÁ LOKOMOTÍVA



Je to skutočne zaujímavé, ba až paradoxné, ako sme sa spoločne zmierili s tým, že vývoj technológií ohľadom poskytovania a šírenia internetu v domácnostiach ostane stáť desiatky rokov na jednom mieste. Až v poslednej dobe sa v tomto smere začína konečne niečo diať a ja by som to celé prirovnal k starej a hrdzavej lokomotíve, ktorá dekády stála vonku na konci dávno nepoužíwanej trate. Pršalo na ňu, sadal na ňu prach a snežilo na jej pomaly hrdzavejúce oplechovanie, pričom jedného dňa sa niekto rozhodol, že ju preberie k životu. Keď sa v 90. rokoch začali inštalovať prvé verzie internetových routerov, otvorene sa všade písalo, že ide len o dočasný spôsob dávkovania internetu naprieč domácnosťami, ktorý dozaista pokrok skôr či neskôr vymení za niečo oveľa praktickejšie. Dnes už vieme, že to „neskoro“ v tomto prípade nabralo

skutočne hrubú štruktúru a preto akákoľvek investícia v tomto ohľade musí byť právom braná ako pokrok. S ohľadom naň si dnes povieme viac o nových produktoch spoločnosti D-Link, ktorá ponúka komplexné riešenie v rámci internetu doma.

Do redakcie nám dorazil MESH systém označovaný skratkou M32 a s ním aj nový D-Link router so skratkou R32. Začnem predovšetkým Wi-Fi 6 systémom M32, ktorý si môžete zakúpiť v balení s dvomi alebo tromi jednotkami – každá z nich zvládla šíriť internetový signál na ploche presahujúcej stovky metrov štvorcových, pričom v prípade daného tria udáva výrobca pokrytie presne 740 metrov štvorcových. Pri dvoch jednotkách ide potom o 520 metrov štvorcových. Ak by vám ani takto razantný priestorový výsek nestačil, stále je tu možnosť dokúpiť ďalšie jednotky a

pokryť pokojne aj celé mesto, nadnesené povedané. V tomto prípade, tradične, ale záleží na niekoľkých premenných. V akej budove a priestore jednotlivé antény (každá jednotka má v sebe päťicu antén) umiestnite, resp. aké hrubé steny ich budú obklopuvať. Môj test sa v prípade M32 od D-Linku sústredil na rodinný dom s prístavbou a záhradou, kde sa pri použití stavebného materiálu využívala stará tehla, betón aj moderné tvárnice.

Prvú jednotku M32 som umiestnil priamo k zdroju internetu vo svojej pracovni a následne na ňu aj s pomocou prehľadnej aplikácie ponapájal zvyšné jednotky – druhá išla o poschodie nižšie do obývačky, lomka jedálne a tretia si našla svoje miesto v kuchyni pod kuchynskou linkou. Takto koncipované rozmiestnenie mi dokázalo vytvoriť ucelenú plochu so



stabilným internetom v celom dome, ale aj mimo neho. Tých pár skromných metrov, ktoré nazývame záhradou, nebolo pre M32 žiadnym problémom.

Umelá (ne)inteligencia

Posledné dni, týždne a mesiace počúvame z rôznych strán a mediálnych sfér jednu a tú istú skratku. AI, umelá inteligencia, pokrokový aspekt našej modernej doby, ktorý sa za uplynulé mesiace intenzívne začlenil aj do našich bežných životov – nehovorte mi, že ste aspoň nakrátko neskúsili konverzáciu cez Open AI chatbota.

Výsledky strojového učenia konverzačných robotov nám čoskoro nahradia vševiediaci manželky a partnerky, ale rovnako tak bude AI schopná pomáhať aj inak než pri tvorbe ideálneho receptu na tvarohový koláč.

Spoločnosť D-Link totiž v súvislosti so svojím hardvérom, kam spadá aj vyššie opisované duo produktov, prináša AI asistenta, ktorý sa stará o rozumnú internetovú prevádzku, či už budete ich zariadenia využívať v bežnej domácnosti, alebo v malej firme. V praxi to potom vyzerá tak, že umelá inteligencia vám prostredníctvom aplikácie neustále zasiela hlásenia o stave siete a každú nečakanú zmenu s vami konzultuje – to je ten prvý aspekt, keď AI začnete ako konzument aktívne vnímať. Druhý, ten neviditeľný, ide na margo desiatok rozhodnutí, ktoré

koncový zákazník nevníma, ale ktoré spočívajú v správnom chode internetu.

Z toho, čo som mal možnosť otestovať, tak nech už sa k systému pripojilo akékoľvek množstvo zariadení (D-Link uvádza až 128), plynulosť chodu internetu to nijako neovplyvnilo. Samozrejme, ak žijete niekde na dedine a internetový signál vám tam nosia zmoknuté holubice, ani tá najdokonalejšia krabíčka s anténou vám v tomto ohľade nepomôže s rýchlosťou a spoľahlivosťou ako takou.

Čo si pod daným konštatovaním predstavíte na prvú dobrú, je stabilita signálu, ale už sme predsa len inde a už nestojíme pred tou metaforou o hrdzavej a opustenej lokomotive. Preto sa AI v tomto konkrétnom prípade stará o zabezpečenie

streamovania 4K obrazu v najvyššej kvalite, poskytuje videohovory, zvláda stream VR hier – a to všetko súčasne a bez toho, aby čo i len jedno pripojené zariadenie pocítilo akékoľvek problémy.

Dajme teraz bokom akúkoľvek skepsu, ktorú možno práve vy pocítujete pri diskusiách o budúcom využívaní potenciálu umelej inteligencie, a ostaríme vo sfére okamžitej a chcenej využiteľnosti.

V prípade Eagle PRO AI, ako si to výrobca pomenoval, je veľkou pridanou hodnotnou nielen inteligentné spravovanie siete a okamžité vykrývanie menších výpadkov zo strany poskytovateľa, ale hlavne – a to ocenia starostliví rodičia – pokročilá funkcia filtrácie obsahu. Moja dcéra, ktorá sa v zraniteľnom veku šiestich rokov už stala





pevnou súčasťou podobne koncipovaných recenzií s mojimi iniciálami, mi opäť pomohla s testovaním. Dennodenne vďaka nej doma počúvame rôzne YouTube kanály od autorov, ktorých psychické zdravie by mal niekto nielen monitorovať, ale sem tam aj reálne zakročiť – FBI, open up! Preto som počas testovania aplikácie Eagle PRO AI od D-Linku docenil skutočne širokú škálu možností monitorovať stránky, ktoré naša Nelka sleduje, zakazovať prístup k potenciálne škodlivým tvorcom, nastavovať časové rozhranie pre jednotlivé dni a tak ďalej.

Práve tu vidím relevantné a okamžité využitie AI, ktorá dokáže za mňa v čase, keď ja nemôžem, dávať pozor na moje diéta, ktoré behá prstom po dotykových obrazovkách a ovládačoch od TV. Uvedená aplikácia monitoruje všetky pripojené prístroje, dáva vám o nich okamžitú a komplexnú správu a čo je najdôležitejšie,

viete na diaľku zasiahnúť a zakázať deckám toxickú socializáciu s číhajúcimi predátormi.

Príjemný dizajn

Vďaka podpore Wi-Fi 6 – tam spadá nielen R32, ale aj M32 od D-Linku – máte k dispozícii najmodernejšie a súčasne aj najspolahlivejšie pripojenie na internet. Proces spustenia daného hardvéru si nevyžaduje žiadne zásadné znalosti a skúsenosti, keďže už spomínaná aplikácia vás ním prevedie krásne krok za krokom a prípadné problémy vyrieši sériou doplňujúcich informácií, ktoré sa zobrazia na displeji vášho telefónu.

Jediné, čo sa od vás požaduje, je vytvorenie si D-Link účtu, na ktorý sa však neviažu žiadne nutnosti platenia poplatkov ani ničoho podobného. Na samotný záver som si trochu netradične nechal pár slov na margo dizajnu. V oboch prípadoch sa

môžeme rozprávať o jednotnej estetike plastových krabičiek s oblými hranami, kde M32 síce nespadá do kategórie tých menších, ale rovnako nejde ani o nejaké obrovské skrine, ktoré by ste mali problém zakamuflovať v priestore.

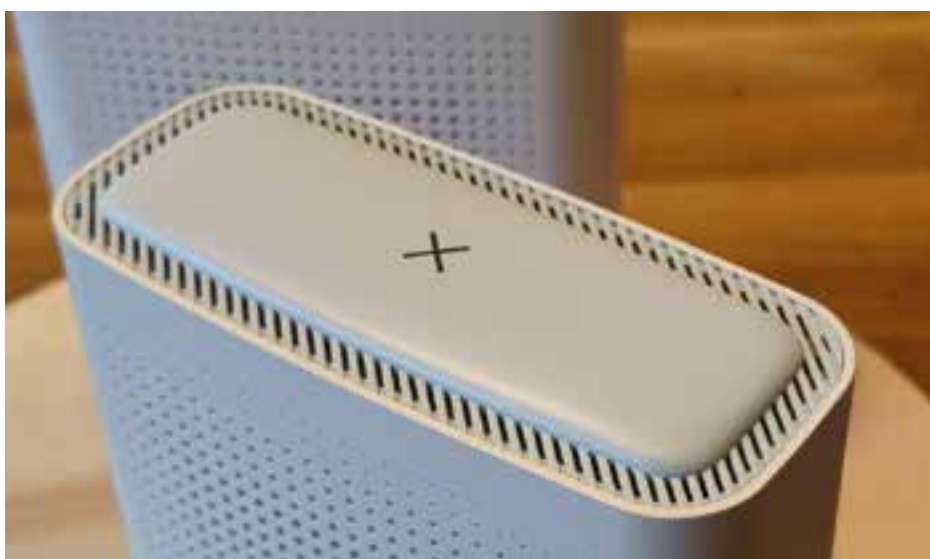
R32 potom vyzerá ako bežný router so štvoricou polohovateľných antén a tradičnou škálou fyzických vstupov umiestnených na jeho zadnej hrane.

Nadpis tohto článku (D-Link Eagle PRO AI – Router R32 a MESH M32) vo vás správne evokuje zhodnotenie dvoch hardvérov a jednej aplikácie. Výrobca v každom jednom bode naplnil moje očakávania a špeciálne jeho umelou inteligenciou ošetrovaný softvér, resp. správa online obsahu a zabezpečovanie plynulého chodu pripojení sú pádnym argumentom, prečo sa pri výmene vášho routera doma a nákupu MESH systému môžete spoľahnúť na značku D-Link.

Verdikt

Svätá trojica stabilného internetu nielen v domácnostiach, ale aj vo firmách.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
D-Link	od 160€ (R32), od 236€ (M32)

PLUSY A MÍNUSY:

+ Wi-Fi 6	- Nič
+ Spolahlivosť	
+ Možnosti aplikácie	
+ Využívanie AI	
+ Dizajn	

HODNOTENIE:



Cooler Master MasterLiquid CORE 240L WHITE

PRIEMERNÝ VODNÍK S DOBROU CENOU



Práve dnes predstavila spoločnosť Cooler Master svoje dva nové AiO chladiče zo série MasterLiquid Core s označením 240L a 360L, teda verziu s dvoma a troma 12 cm coolermi a približnou s dĺžkou 240 (2×120) a 360 (3×120) mm. Naša redakcia dostala možnosť otestovať ich v miernom predstihu niekoľkých týždňov, takže vám teraz môžeme medzi prvými sprostredkovať osobné skúsenosti z pútivého testovania.

V redakcii sme mali k dispozícii na testy ten menší model 240L, ktorý je o trochu univerzálnejší, pretože sa dá hravo integrovať do väčšiny PC skriniek na trhu a nemusíte preň hľadať skrinku s väčšími montážnymi otvormi. Oba nové modely sú dostupné v čiernej alebo bielej farbe a majú montážne úchyty pre všetky dnes bežne používané sockety pre procesory.

Dva ventilátory a logo (resp. obrys loga) na pumpe majú RGB podsvietenie (využíva sa ARGB štandard, ktorý dnes podporuje väčšina výrobcov základných dosiek).

Keďže sme chladič osádzali do bielej skrinky, zvolili sme biely chladič MasterLiquid CORE 240L WHITE, čo sa ukázalo ako dobrá voľba. Biele chladiče všeobecne lepšie reflektujú farebné RGB svetlo a svetelné efekty v bielej skrinke viac vyniknú aj pri nastavení menšej intenzity svetla.

Samozrejme farebné efekty sú to posledné, čo by vás pri výkonnom vodnom chladení malo zaujímať, ale keď máte presklenú bočnicu, pohráte sa s cable managementom a všetko je vo vnútri PC vizuálne „čisté“, preto to nevyužiť? To farebné podsvietenie by tam proste chýbalo a keď to niekomu vadí, môže ho

vždy odpojiť, alebo jednoducho vypnúť v obslužnej aplikácii (stiahnuť na nulu).

Ako testovaciu zostavu sme zvolili redakčný počítač s procesorom Intel Core i7-12700K s odomknutým násobičom, ktorý pri plnej záťaži a miernom pretaktovaní dokáže potrápiť aj tie najvýkonnejšie chladiče, pretože generuje cez 190W. Pre účely testu je to skoro ideálna zostava.

Unboxing

Chladič je zabalený v krabici s plnofarebnou potlačou. Hoci ide o tzv. AiO systém, teda kompletný „zmontovaný“ vodný chladič s uzavretou sústavou (naplnený kvapalinou už od výroby), nie je plne zmontovaný. Dva chladiace ventilátory neboli nainštalované na radiátore, takže pred samotným osadením na procesor bolo potrebné



primontovať ich pomocou 2 x 4 skrutiek. Spomíname to úmyselne, pretože sme v redakcii za ostatných 5-6 mesiacov testovali podobné AiO systémy od rôznych výrobcov a tento prišiel prvý ako „polotovár“, ktorý bolo potrebné najprv zmontovať.

Našťastie pár skrutiek s malým elektrickým skrutkovačom zvládnete za menej ako minútu, prípadne za nejakú 1-2 minútku aj s obyčajným skrutkovačom (bez motoru), alebo v krajnom prípade aj rukou, pretože skrutky majú veľké hlavičky a šli by dotiahnuť i bez použitia náradia.

Chladiaca pasta bola pribalená samostatne v malej injekčnej striekačke, čo je určité plus, pretože sa jej aj tak použije len malé množstvo a zvyšok môžete využiť neskôr na prepastovanie nejakej elektroniky (napr. pri pravidelnej údržbe staršieho notebooku, alebo na prepastovanie hlučnej PS4).

Je to možno lepšie riešenie ako keď dostanete už nanesenú vrstvu chladiacej pasy na nanesený blok chladiča, pretože na vzduch sa vysúša a stráca svoju účinnosť.

Zároveň tak máte možnosť voľby a môžete využiť inú chladiacu pastu s lepšími vlastnosťami než je bežný štandard. Len pre úplnosť dodávame, že pribalená bola CryoFuze pasta, ktorá má celkom dobré vlastnosti a preto sme ju použili aj pri našich testoch.

V balení sme ďalej našli niekoľko igelitových vrecúšok s rôznymi skrutkami a držiakmi pre rôzne typy procesorov, resp. pre rôzne sockety, čo vám umožní použiť

tento vodný chladič asi pre každý dnes bežne používaný procesor (podporované sú sockety LGA1700, LGA1200, LGA1151, LGA1150, LGA1155, LGA1156, AM5, AM4, AM3+, AM3, AM2+, AM2, FM2+, FM2, FM1). V balení nechýbal ani jednoduchý návod so základnými inštrukciami a celkom šikovné káblkové spojky pre jednoduchšie napojenie všetkých káblov do základnej dosky.

Jednoducho presne to, čo by sme od podobného výrobku očakávali – nič viac a nič menej.

Čo sme o chladiči zistili

CoolerMaster sa chváli novou dvojkomorovou pumpou Gen S. Niečo podobné však už využívali aj predošlé modely, takže ide o overené riešenie, ktoré by mohlo spoľahlivo fungovať. Podľa výrobcu je MTTF pre pumpu viac ako 70 000 hodín, čo naznačuje naozaj vysokú spoľahlivosť.

Pumpa je napájaná 12V vetvou prostredníctvom 3-pinového konektoru. Keďže obsahuje svietiacu RGB diódu synchronizovanú so zvyškom PC, pripojiť treba aj ARGB kábel pre adresovateľné RGB podsvietenie. Prijemným doplnkom sú malé plastové držiaky ARGB konektorov na predĺžovacích kábloch, ktoré vytvoria pevnejší spoj.

Na prvé počutie sa pumpa zdala trochu hlučnejšia než pumpa, ktorá bola pôvodne osadená v našej testovacej zostave. V špecifikácii sa uvádza, že maximálny hluk je 12 dBA, čo je naozaj tiché. Je možné, že si systém po transporte musel trochu sadnúť, alebo sa nejaká mikro vzduchová bublinka tlačila hore. Je fakt, že neskôr už sme pumpu nepočuli, resp. prehlušili ju iné zvuky v miestnosti. Je naozaj veľmi tichá mala by byť aj dostatočne výkonná, čo potvrdili aj naše testy.

Priamo na pumpe je umiestnený masívny medený blok, ktorý priamo odvádza teplo z CPU. Konštrukcia je určite dobrá, ostatne presne takto je dnes vyrábaná väčšina



AiO vodných chladičov. Výrobca sa chváli, že pridal na hrúbke radiátorov, čo zväčší celkovú plochu ktorou sa vyžaruje teplo a zlepši sa efektívnosť chladenia. Popravde keď sme to zrovnávali s troma ďalšími AiO systémami, ktoré máme v redakcii nejaký zásadný rozdiel tam nebol.

Dokonca to vyzerá, akoby všetci výrobcovia využívali jedného dodávateľa a radiátory odlišovali len farbou a logom. Radiátor je z hliníku a má pomerne husté rebrovanie pre lepšiu odvod tepla. Jeho rozmery sú 277×119,6×27,2 mm.

Zásadný rozdiel okrem pumpy robí u vodného chladiča cooler, v našom prípade dvojica 120 mm ARGB coolerov s PWM reguláciou otáčok v rozmedzí od 650 do 1750 RPM (+/- 10%). Sú to také celkom obyčajné relatívne tiché coolery, ktoré sa nevymykajú z bežného priemeru. Pri maximálnych otáčkach produkujú hluk niečo cez 27 dBA a majú max. Airflow tesne pod 72 CFM. Samozrejme v praxi sa vzduch tlačí cez rebrá radiátoru, takže je hluk vyšší a Airflow nižší, než sú uvádzané papierové hodnoty pre samotný cooler, ale stále je to taký dnešný lepší priemer.

Poruchovosť coolerov je na úrovni viac než 160 tisíc hodín. Papierovo to všetko tak nejak zodpovedá našim očakávaniam.

Testy a výsledky

Prie bežnej práci je vodné chladenie skutočne tiché. Pumpu prakticky nepočuť a oba coolery pracujú na tak nízkych otáčkach, že môžete počuť ako vedľa vás niekto dýcha. V tichom režime sa teplota nášho CPU pohybovala okolo 40–42°C. Pri aktivácii štandardného módu sa jemne



zvýšili otáčky, no teplota CPU klesla na asi 34–35°C. To sme však počítač zatiaľčili minimálne – v jednom okne YouTube vide, v druhom word. Keď však spustíte plný výkon, chladiče sa rozbehnú na maximálne otáčky a hluk je dosť intenzívny.

Chladenie nemá problém udržať teplotu CPU na uzde a procesor tak nemusí umelo znižovať svoj výkon. Určite by nebol problém uchladiť aj výkonnejší i9 procesor, no tu by sme už radšej zvolili väčší model 360L, ktorý je iste vhodnejší pre tieto procesory.

Pri návrate do bežného pracovného režimu sa teplota za pár sekúnd (tým myslíme tak

2 až 4 sec.) vrátila do normálu a otáčky sa automaticky znížili opäť na minimum.

Verdikt

V porovnaní s konkurenciou, ktorú sme nedávno testovali podáva MasterLiquid 240L veľmi podobné výsledky. Rozdiely sú skutočne minimálne, takmer až zanedbateľné. Je to rozhodne dobrý chladiaci systém s vynikajúcim pomerom ceny a výkonu, no podáva len priemerný výkon rovnako ako jeho priama konkurencia a pri maximálnej záťaži je ešte o veľmi malý kúsok hlučnejší. Popravde sme čakali predsa len trochu lepšie ako priemerný výsledok, ale aj tak to nie je zlé.

Pohl'ad na cenovku rozhodne príjemne poteší a preto môžeme smelo povedať, že aj napriek tomu priemernému výkonu je pomer ceny a výkonu viac ako skvelý. Nové chladiče by sa podľa všetkého mali na pultoch našich predajní objaviť už v najbližších dňoch a rozhodne stoja za pozornosť.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	104€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výbava	- priemerný výkon
+ cena	- v max. záťaži
+ dizajn	mierne hlučnejší
+ ARGB podsvietenie	

HODNOTENIE:



HyperX Clutch Gladiate

LOGICKÉ OBMEDZENIA V LACNOM PREVEDENÍ



Third-party gamepady nie sú vo svete Xboxu až tak obľúbené, za čo môže hlavne jeden jednoduchý fakt. Doteraz sa nedali pripojiť k Xbox konzole bezdrôtovo z dôvodu proprietárnej technológie spájania medzi Xboxom a jeho ovládačom. Kábel je teda jedinou alternatívou a ak nie ste profesionálnym hráčom, tak ide o kompromis, ktorý nie je veľmi akceptovateľný pre drvivú väčšinu populácie. Toto obmedzenie sa síce pomaly ruší, no HyperX Clutch Gladiate ešte vychádza zo starých princípov. Dokáže aj napriek tomu zaujať?

HyperX Clutch Gladiate patrí medzi tie lacnejšie gamepady, ktoré sa snažia ponúknuť veľa za málo peňazí, pričom dúfa, že kompromisy nie sú príliš extrémne na to, aby si to používatel všimol. Ovládač je v štandardnom Xbox prevedení vrátane uloženia analógových páčok, d-padu a

ostatných tlačidiel. Tomu, že ide o gamepad primárne určený pre Series X/S, napovedá fakt, že tam nájdete aj Share tlačidlo.

Prekvapenie však prichádza, keď ovládač otočíte. Vzadu sa totiž nachádza nielen dvojica ďalších tlačidiel, ale aj zámky na triggery, ktorými si skráťte ich cestu o polovicu, čo je nesmierne užitočné pri hraní kompetitívnych hier.

Gamepad je tiež veľmi ľahký, čo je spôsobené najmä tým, že kábel je jediná spôsob, ako ho rozbehnete bez ohľadu na to, či ho pripájate k PC, alebo k Xbox konzole. Výrobca preto do balenia pribalil USB-A – USB-C kábel, ktorý ponúka dostatočnú dĺžku aj v prípade, že sedíte ďalej od televízora (takmer 3 metre).

Musím povedať, že s ohľadom na cenovku som bol voči gamepadu veľmi skeptický.

Je to jeden z tých prípadov, keď máte pocit, že vám niečo uniká. A tak hľadáte a hľadáte háčik, ten problém, ktorý spôsobí to, že sa vrátite k oficiálnemu ovládaču od Microsoftu. Pri tomto to však bolo dosť ťažké, samozrejme, odhliadnuc od omielaného nutného káblového pripojenia.

Gamepad a jeho fíčky sú dobre premyslené a zakomponované do funkčného balenia. Napríklad je skvelé, že HyperX Clutch Gladiate nepotrebuje žiaden externý softvér na mapovanie zadných tlačidiel.

Vzadu je programovateľné tlačidlo a jeho stlačením, potom stlačením tlačidla, ktoré má byť namapované, a následne tlačidla, na ktoré ho mapujete, máte celý proces hotový za pár sekúnd. Je to praktické hlavne v prípade, že ho budete používať pri rôznych hrách s rôznymi



mapovaniami, pretože gamepad nemá funkciu zapamätania si viacerých profilov.

Ovládač sa drží dobre, hoci musím povedať, že ten oficiálny padne do rúk o čosi lepšie vďaka lepšie nadizajnovanej zadnej časti. Aj HyperX Clutch Gladiate ponúka štruktúrované úchyty, aby sa vám nešmýkali ruky, no pri dlhom hraní sa mi začínali šmýkať malíčky. To však môže byť aj vinou veľkosti rúk a spôsobu, akým držím gamepad. Trochu sa musím postávať aj na lesklé materiály v oblasti horných tlačidiel a triggerov, ktoré sú magnetom na odtlaky a škrabance. To je presne ten „háčik“ nízkej ceny, ktorá sa premietla do kvality materiálov.

Stážnosť si vyslúži aj d-pad, ktorý je oproti oficiálnemu ovládaču veľkým krokom späť – chýba mu presnosť a dobrá odozva pri stláčaní. Naopak, analógové páčky a ich odozva a odpor prakticky presne kopírujú tie v gamepade od Microsoftu, čo platí aj pre ABXY tlačidlá.



Asi najväčším hriechom ovládač je však jeho hlučnosť. Triggery nepatria medzi najtichšie, no najhoršie sú zadné tlačidlá, ktoré vydávajú otravný klikací zvuk. To síce nie je problém v prípade, keď máte slúchadlá, ak ale hráte v miestnosti,

v ktorej sa nachádza niekto iný, tak dotýčny pravdepodobne príde o rozum.

A to je veľká škoda, pretože práve tieto zadné tlačidlá majú byť najväčšou zbraňou gamepadu (okrem nízkej ceny, samozrejme).

No opäť, ak chcete ísť po nízkej cene, kompromisom sa nevyhnete a, bohužiaľ, HyperX tentokrát „šetril“ na mieste, na ktorom nemal.

V každom prípade, ak sa cez tento hluk prenesiete, tak ste lepším človekom ako ja a hlavne budete mať k dispozícii gamepad, ktorý vďaka rozšírenej škále ovládania poskytne hráčom kompetitívnu výhodu. Preto ho plánujem používať aj v

budúcnosti v multiplayerových tituloch, pretože tie vyžadujú čo najnižšiu možnú odozvu. Tú HyperX Clutch Gladiate ponúka vďaka nutnosti používať kábel v kombinácii s dodatočnými tlačidlami.

Verdikt

HyperX Clutch Gladiate je produktom kompromisov. Za predajnú cenu však toho ponúka viac ako dostatok. Ak sa prehryziete cez lacnejší produkt na dotyk, hlučné tlačidlá na dotyk a nutnosť používať kábel, tak sa vám pri hraní otvoria nové možnosti.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HyperX	44€

PLUSY A MÍNUSY:

+ hair-trigger uzamykanie	- hlasné tlačidlá (hlavne tie zadné)
+ nízka cena	- nutnosť používať kábel
+ dostatočne dlhý kábel	

HODNOTENIE:



Natec Cabassu G2

HVIEZDA KANCELÁRSKYCH ZOSTÁV



Správni počítačovní nadšenci vedia, aké dôležité je mať nielen výkonné, resp. pre špecifickú úlohu správne komponenty, ale aj spol'ahlivú hernú skrinku, ktorá ponúkne dostatok priestoru pre všetky komponenty a zabezpečí optimálne chladenie. Vyššia úroveň je, samozrejme, keď skrinka navyše vyniká po stránke dizajnu. Natec Cabassu G2 síce už na prvý pohľad neponúka žiadne výstrelky či veľké vychytávky, ale aj šedé myšky dokážu na konci romantického filmu prekvapiť a očariť. Či bolo toto recenzovanie ako romantická komédia, alebo skôr išlo o horor, kde sú šedé myšky požierané pytónom, to sa dočítate nižšie.

Zariadení od spoločnosti Natec sme už v redakcii mali možnosť testovať celý rad od powerbank cez počítačové príslušenstvo až po komponenty. Čitatelia, ktorí sa už s touto značkou stretli, budú vedieť, že má v ponuke najmä produkty určené pre zákazníkov s nižším rozpočtom, resp. pre tých, ktorí sa snažia ušetriť. Tým, samozrejme, nehovoríme, že výrobky od Natecu sú nekvalitné, no netreba mať od nich prehnané očakávania, čo sa týka

dizajnu, bonusov či prémiového pocitu. Pod'me však už k samotnej skrinke.

Obal a jeho obsah

Skrinka je už tradične zabalená do kartónovej škatule s čiernou grafikou na povrchu. Vnútri sa v sendviči z polystyrénu ukrýva bezpečne uložená skrinka, ktorá po vytiahnutí odhal'uje vcelku nenápadný

čierny dizajn – ten je rušený iba konektormi a tlačidlami na prednej strane a otvorom pre nasávanie vzduchu na ľavej bočnici. Vnútri skrinky sa nachádza už len krabička s doplnkami, ale to nie je nič prekvapivé.

Prvé dojmy a spracovanie

Už z pot'ažkania skrinky sa dajú určiť niektoré jej vlastnosti, ako sú napríklad





použitie tenších plechov a chudobnejšia vnútorná vybavenosť. To však pri lacnejších skrinkách, ktoré sú určené najmä na firemné využitie či kancelárske účely doma, nie je veľký problém.

Na prednej strane skrinky absentuje použiteľné perforovanie pre prietok vzduchu, no na druhej strane sú na nej umiestnené všetky tlačidlá a USB konektory. Limitované možnosti chladenia síce mierne sklamú, no asi nikto nebude túto skrinku kupovať na to, aby do nej usadil tie najvýkonnejšie komponenty. Poputujú do nej skôr menej tepla vydávajúce súčiastky.

Vizuál a rozvrhnutie

Vzhľad Cabassu G2 svojou obyčajnou čiernotou neočarí, ale ani neurazí a nájde si svoje miesto ako na stole v kancelárii, tak aj pod ním doma. Bonusom, ktorý v dnešnej dobe ocení už menšia časť populácie, sú čítačka SD a MicroSD kariet a šachty pre DVD-romku a dokonca aj disketovú mechaniku.

Táto skrinka je určená najmä pre tradičné dosky formátu ATX, hoci sa do nej, samozrejme, dajú osadiť aj menšie mATX alebo ITX dosky. Grafické karty sú

obmedzené maximálnou dĺžkou 360 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 160 mm a ATX zdroje do 160 mm. Zdroj je umiestnený v hornej časti skrinky, čo je aspoň na dnešnú dobu mierne netradičné.

Bez priehľadnej bočnice je v praxi jedno, kde je umiestnený a tiež fakt, že absentuje tunel, ktorý by ho zakrýval. Treba však myslieť na to, že zdroj bude ťahať teplý vzduch zo skrinky a nie vonkajší chladný vzduch, ako je to pri umiestnení v spodnej časti.

Čo sa týka podpory diskov, Cabassu G2 ponúka tri 2,5"/3,5" sloty a dve pozície pre 2,5" disky. Na záver nesmiem zabudnúť na ponuku ventilátorov – ako už nainštalovaných, tak aj možných nainštalovať. Celkovo skrinka pojme len tri ventilátory, z toho jeden 80mm je už nainštalovaný v zadnej časti a slúži ako výfuk. Druhý 120mm ventilátor je možné umiestniť do prednej časti, kde však bude limitovaný takmer plným čelom, a posledný 120mm, asi najefektívnejší, je možné osadiť do bočnice, aby ťahal do počítača čerstvý vzduch. Pri takomto použití však chýbajú akékoľvek prachové filtre a preto bude vysoké riziko straty výkonu, alebo možno aj samotného hardvéru, ak bude zostava umiestnená v prašnom prostredí.



Zhrnutie

Natec Cabassu G2 je základná počítačová skrinka, ktorá okrem priaznivej ceny nemá veľmi čím očariť.

Samozrejme, pozerali sme sa na ňu hlavne očami hráčov, takže jej treba uznať, že obstojným lacným hardvérom kancelársku prácu, otváranie mailov a prehrávanie videí zvládne. Odporúčame však našporiť o pár desiatok eur viac a vybrať si iný model s lepšími možnosťami chladenia a dizajnom.

Pokiaľ teda nepotrebuje čítačku SD a MicroSD kariet a šachty pre DVD a Floppy mechaniky.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Natec

Cena s DPH:
31€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nenápadný dizajn
- + čítačka SD a MicroSD kariet
- + 5,25" a 3,5" šachta
- len jeden 80 mm ventilátor v balení
- horší prietok vzduchu
- umiestnenie zdroja

HODNOTENIE:



Kingston Fury DDR4 3733Mhz 32GB

ŠPIČKOVÝ VÝKON A MODERNÝ DIZAJN ZA DOSTUPNÚ CENU



Väčšina hráčov túži najmä po výkonnom procesore a nadupanej grafickej karte, ale tieto komponenty osamote nie sú postačujúce pre správne fungujúci počítač. Je dôležité zvážiť aj ďalšie súčasti a možno zainvestovať viac peňazí do občas prehliadaných komponentov. Mat' v počítači dostatočnú kapacitu RAM (a hlavne takej, ktorá je stabilná a rýchla) je totiž naozaj dôležité, pričom množstvo hráčov to často zistí prineskoro. Spoločnosť Kingston je popredný výrobca počítačových komponentov a známa je najmä vďaka svojim spoľahlivým a kvalitným pamäťovým modulom. RAMky od Kingstonu patria medzi najpopulárnejšie na trhu a kúsok s názvom Kingston Fury DDR4 32GB 3733Mhz CL19 KF437C19BB1AK2/32, ktorý sme mali možnosť otestovať, nie je výnimkou.

Je síce pravda, že na trh už dorazili DDR5 moduly, tesne pred testovaním tohto kitu sme si dokonca mohli vyskúšať Kingston Fury DDR5 32GB 6000MHz CL36, no DDR4 pamäte majú stále svoje využitie – či už pri vylepšovaní kapacity a rýchlosti starších počítačov, alebo pri skladaní zostáv, pri ktorých nie je nutnosť mať tú najnovšiu generáciu procesora a matičnej dosky.

Obal a jeho obsah

Produkty z radu Fury sa stále držia rovnakých smerníc, ktorými sú priesvitný

plastový obal s prvkami v červenej farbe. Na ňom sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií, ako sú takt, kapacita či podpora množstva programov na ovládanie RGB podsvietenia. Tie by mal mať, samozrejme, kupujúci už naštudované. V balení sa nachádzajú dva 16 GB RAM moduly pre celkovú kapacitu 32 GB.

Prvé dojmy a spracovanie

RAM moduly Kingston Fury DDR4 32GB 3733 MHz ponúkajú chladič z anodizovaného hliníka s plastovým rozptyľovačom RGB podsvietenia, vďaka ktorému je možné vykúziť naozaj zaujímavú svetelnú šou presne podľa svojich predstáv. RAMky pôsobia kvalitným dojmom a po stránke dizajnu ponúkajú vcelku vyrovnaný pomer agresívnosti a nenápadnej okázalosti, aby dokázali uspokojiť ako striedamejšie chute, tak aj náročnejších zákazníkov. Nami testované modely ponúkali chladič v čiernej farbe, no viete si kúpiť aj bielu verziu.

Inštalácia a ovládanie

Inštalácia RAMiek na matičnú dosku je veľmi jednoduchou záležitosťou, stačí iba vedieť, ktorým smerom má byť modul otočený a pri aplikovaní jemného tlaku ho zatlačiť do uloženia až po zapadnutie zámkov. RAMky boli pre potreby testovania

osadené do matičnej dosky Aorus X570 Master v spojení s procesorom AMD Ryzen 7 5700G. Pri testovaní DDR5 brata tejto pamäte sa mi potvrdila tradičná obava, ktorá sa týka schopnosti a možností ovládať samotné podsvietenie, keďže pri lacnejších modeloch podaktorých značiek nie je kompatibilita so samotnými matičnými doskami naozaj dotiahnutá. V tejto doske však bolo ovládanie cez program RGB Fusion plne funkčné a jednoduchosť spárovania všetkých svetielok dodala počítaču naozaj prémiový nádych. V prípade, ak by softvér matičnej dosky ovládať podsvietenie nedokázal, ponúka spoločnosť Kingston, našťastie, vlastný program s názvom FURY CTRL.

Výkon a testovanie

Samozrejme, RAMky nemôžu len pekne vyzerať, ale musia aj zvládať všetko potenciálne pracovné nasadenie. Od spustenia viac ako dvoch okien v prehliadači Google Chrome cez hranie hier až po programy profesionálov a nástroje na produktivitu. Pamäť bola teda poriadne otestovaná a výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Pamäť Kingston Fury DDR4 32GB 3733 Mhz CL19 je vynikajúcou voľbou pre všetky, ktorí hľadajú kvalitné a spoľahlivé RAMky. Ich výkon je naozaj pôsobivý a stabilný, vďaka čomu sú vhodné nielen na hranie, ale aj na náročnejšie aplikácie. A ich cena, ktorá začína nad 90 eurami, je s prihliadnutím na ich takt a CL hodnoty naozaj príjemná.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Kingston	87€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ integrované RGB LED	
+ jednoduché taktovanie	

HODNOTENIE:

★★★★★



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

Endorfy Atlas Double

PRACUJTE ZA DVOCH



Pol'ská spoločnosť Endorfy, ktorá minulý rok zažila úspešný rebrending z pôvodného názvu SPC Gear, sa pomaly ale isto udomáča aj na našom trhu. Nie je sa však čomu čudovať, keď že portfólio ich produktov zvláda presahovať do všetkých dôležitých konzumných sfér, a to od všeobecného hardvéru až k hernému nábytku, k čomu navyše treba priradiť aj nadmieru vysoký stupeň celkovej kvality. Vlastne ma zaráža fakt, že v rámci lokálnej scény vidím svoje meno na internete takmer osamotené a recenzie na produkty značky Endorfy sú tak ekvivalentom onoho voňavého korenia zo stredoveku (mám na mysli šafran). Táto skutočnosť ma o to viac motivuje písať a testovať ich výrobky ďalej, čo priamo súvisí aj s aktuálnym pohľadom na dvojité rameno zo série Atlas, určené pre úchyt hneď dvoch monitorov súčasne. Chcete vedieť viac?

Dnešný uponáhľaný svet, respektíve dnešné pracovné prostredie plné zhonu, so sebou prináša množstvo navonok banálnych problémov. Ak dám teraz bokom nejakú motiváciu samotného chodenia do tých sterilných kancelárií vo výškových

budovách, kde by sa pokojne mohli súčasne nakrúcať hneď dva remaky Smrtonosnej pasce, ostáva nám na stole nad'alej hromada ďalších negatív a to doslova. Upratvaný stôl zamestnaného pracovníka môže byť nedosiahnuteľnou metou a o





to viac, ak ide o človeka, čo musí súčasne sledovať viacero blikajúcich monitorov. V tomto bode prichádza na scénu práve spoločnosť Endorfy, ktorá vám za prijateľnú sumu (cca 50 eur) ponúka duálne kovové rameno zo série Atlas. Ak poctivo čítate moje recenzie, tak určite dobre viete, že v minulosti som už z tejto série čo to testoval. Išlo nielen o herné kreslá, ale aj o jeden úžasný stôl s elektrickým zdvihom, na ktorý dodnes nedám dopustiť. Aj preto som sa s radosťou pustil do testovania jeho modelového doplnku označovaného ako Atlas Double.

Kvalitné komponenty

Keďže rameno Endorfy Atlas Double svojím dizajnom priamo vychádza z celej série ďalšieho príslušenstva identickej značky, jeho dizajn je podmienený zmesou čierneho kovu a plastových svoriek určených na vedenie kabeláže (v balení ich nájdete dostatočné množstvo). Podľa očakávania je kvalita jednotlivých komponentov na vysokej úrovni a obe

ramená sú plne polohovateľné do všetkých smerov a ponúkajú samostatnú nosnosť na úrovni ôsmich kilogramov. Uchytenie o hranu stola sa realizuje pomocou silného systému ťahovania jednej svorky, kde je vrchná časť kliešťov opatrená penovou výstelkou – nemôžete si tak poškrabať povrch vášho stola. Čo sa týka uchytenia monitorov na obe ramená, tak tu sa rozprávame o štandarde VESA, a to s obrazovkami vo veľkosti od 13 do 27 palcov (všetky skrutky sú súčasťou balenia).

Ja som na ramená zavesil duo 27 palcových herných obrazoviek s otočením na biznis, a rovnako tak som ramená pretáčať do asymetrických pozícií, kde jeden monitor ostal v štandardnej horizontálnej polohe a druhý išiel do vertikálnej. Jednotlivé náklony a otáčanie sa realizujú s minimálnym tlakom, a cez to všetko zadefinovaná pozícia ostáva pevná a pripevnený hardvér nemá tendenciu skĺzavať žiadnym smerom.

Verím, že praktickú využiteľnosť vyššie opísaného príslušenstva som vám už

čiastočne načrtol, avšak aby z mojej strany nenastala nejaká mylná interpretácia, tak vedzte, že mimo kancelárie, kde sa pracuje s tabuľkami a štatistikami, sa pripojenie dvoch či troch monitorov súčasne (jeden hlavný a dva sekundárne) dá využiť aj v prostredí streamu hier, alebo čisto v hernom segmente.

Z pozície svojej profesie využívam pri práci jeden obrovský, takmer päťdesiat palcový monitor, kde si na jednej ploche otváram viacero okien, ale cez to všetko som uvítal možnosť pripojenia ďalších dvoch obrazoviek. Vidieť viac je totižto vždy lepšie, než vidieť menej a s týmto „múdrom týždňom“ sa s vami rozlúčim a dodám záverečné odporúčanie.

Verdikt

Pre každého, kto si vie predstaviť praktické využitie Atlas Double od Endorfy vo svojom, či už pracovnom, alebo domácom prostredí, odporúčam páve toto cenovo dostupné rameno, na ktorom som počas mesiaca trvajúceho testovania nenašiel ani jednu chybičku – čo je ale už u značky Endorfy akýmsi štandardom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
Endorfy	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie	- Nič
+ Kvalita komponentov	
+ Príslušenstvo	
+ Nosnosť	
+ Variabilita náklonov	

HODNOTENIE:



CouchConsole

PRAKTICKÝ POMOCNÍK ALEBO ÚPLNÁ HLÚPOSTŤ?



Predpokladám, že väčšina z vás sa už minimálne raz stretla s platformou Kickstarter (KS), ktorá stále patrí medzi špičku v realizovaní snov menších firiem, či dokonca, jednotlivcov, čo majú pocit, že vlastnia patent na čokol'vek, čo si zaslúži dostať sa medzi ľuďí. Štartovacia platforma KS už stihla nakopnúť naozaj hromadu užitočného obsahu s presahom do rôznych sfér a akokoľvek ju dnes týždeň čo týždeň zahlcujú opakujúce sa kampane na peňaženky, externé batérie, fl'ašky na vodu s umelou inteligenciou a hromada iného balastu, sem tam motyka vystrelí a objaví sa niečo jedinečné. Pred pár rokmi vystrelil projekt CouchConsole a dokázal behom mesiaca vybrať viac než dva milióny dolárov.

Nebudem teraz chodiť okolo horúcej kaše, či v tomto prípade by sa hodilo použiť prirovnanie okolo oliateho gauča, a prejdem rovno k meritu veci. Koncept CouchConsole je postavený na modulárnom plastovom pomocníkovi, s primárnym použitím v oblasti gauča a väčších sedačiek, na ktorých sa tak radi často vyvalujeme a sem tam aj kvasíme. Nechcem teraz zniet ako reklama z teleshoppingu, ostatne, nemám v uchu zlatú náušnicu a pred domom tridsaťročný Mercedes s deravou olejovou vaňou, každopádne,

musím vám položiť nasledujúcu otázku: Už sa vám to niekedy stalo, že ste si počas sledovania svojej obľúbenej telenovely obľiali nešťastne gauč a navyše do jeho útrobov natlačili omrvinky z čipsov?

Už sa vám niekedy stalo, že ste pri tom stratili ovládač od TV, peňaženku, svokru a elektrickú kolobežku? Tak s produktom CouchConsole sa podobná katastrofa už nemusí opakovať. Objednajte si tohto užitočného pomocníka do vašich

obývačiek a spálňí ešte dnes a ako bonus dostanete poukaz na 70 eur. Dobré, dost' bolo lacných vtipov, pod'me na vec.

Potrebuje dva kusy

CouchConsole som dostal na test v dvoch farebných verziách, z čoho na webe výrobcu ich nájdete celkovo štyri a musím povedať, že všetky vyzerajú lákavo a moderne. Ide o kombináciu dvoch farebných prvkov. Už od prvého vybalenia





z krabíc bolo jasne poznať, že sú vyrobené z odolného a ľahko umývateľného plastu. Spomínaná modulárnosť spočíva v prehadzovaní jednotlivých priehradiek (miska na slané/sladké aj s pokrývkou, držiak na nápoje s vyrovnávaním sklonu, opierka na ruky s úložným priestorom, hrana pre zasunutie mobilu).

Na moje prekvapenie, však výrobca neponúka predaj separátnych dielov a tak vás tlačí do nákupu dvoch jednotiek, aby ste sa k nejakej modulárnosti vôbec prepracovali (takýto špás vás vyjde na takmer 150 eur). Cenu by som vedel oveľa lepšie ospravedlniť v momente, ak by výrobca pribalil aj externú batériu, keďže jednou z výhod CouchConsole je



vstavaný USB-C slot s káblom vedúcim do útrob plastového šasi, kde je však nutné zapojiť externý zdroj energie. Následne, keď si tam dáte svoju batériu, si môžete nabíjať mobil alebo ovládač od konzoly. Praktické to rozhodne je, avšak tu platí dvojnásobne, že praktickosť je v tomto prípade silne subjektívna a pre niekoho môže koncept CouchConsole byť skutočne len aprílovým vtipom, pre ktorý by vo svojom dome nenašiel využitie a pre iného, naopak, spásnou pomocou. Do ktorej skupinky sa zaradíte?

Áno aj nie

Držiak na nápoje s dobre spracovaným vyvažovaním sklonu pojme plechovku

aj pohár a vďaka vnútorným svorkám toto všetko zvláda držať na mieste.

Nečakajte však, že keď máte v pohári naliate „až po okraj“ a niekto sa hodí na gauč, že CouchConsole náhle ožije, vysunie si z tela nohy a postaví sa, aby zabránil katastrofe. Je to nápomocné?

Áno, určite je, avšak len v určitých situáciách. Vadiť mi povrch opierky, ktorý na seba neustále priťahoval čiastočky prachu a počas ma preto prestalo baviť ho neustále utierať mokrou handričkou. Inak som si však obe testované vzorky vlastne obľúbil a rovnako tak aj moja dcérka, ktorá je špecialistka v ničení gaučov.

Návštevmám som síce musel robiť edukačné prednášky, aby dokázali pochopiť, prečo im pod nos tlačím ten farebne pekne zladený lavór, avšak akonáhle sme do neho začali dávať komponenty zo spoločenských hier, razom mali na vec úplne iný názor. A presne o tomto CouchConsole vlastne je.

Ide o pomocníka, ktorého si môžete za určitých návykov zamilovať na prvé zoznámenie, ale rovnako tak aj o produkt, na ktorý sa niekomu bude doma jednoducho prášiť, pretože pre neho nenájde využitie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
CouchConsole

Cena s DPH:
70€



Natec Helix

ELEGANTNÝ TRPASLÍK



Niektorí počítačoví „nadšenci“ si nevedia predstaviť ten správny desktop v počítačovej skrinke, ktorá konkuruje veľkosťou tej šatníkovej. Potom sa však môže stať, že jej vnútro smutno zívá prázdnotou. Umením nie je nastrkať výkonný hardvér do balenia o veľkosti chladničky, ale vybrať ten správny hardvér a ukryť ho do čo najmenšieho šatu. Možností je na trhu so skrinkami naozaj požehnané, keďže skriniek, ktoré pojmu MATX a ITX dosky, je ako húb po daždi. Tentokrát sme sa mali možnosť pozrieť na model s názvom Helix od spoločnosti Natec. A hoci nejde o žiadnu prémiovú chuťovku s tonou vychytávok, skrinka je to prekvapivo všestranná a pritom nenápadná. Viac sa dočítate na riadkoch nižšie.

Helix je druhá skrinka od spoločnosti Natec, ktorú sme mohli testovať v krátkom časovom slede. Okrem toho nám redakciou pretekla kopa iných zariadení a komponentov Natecu od powerbánk cez počítačové príslušenstvo až po komponenty. Čitatelia, ktorí sa už s touto značkou stretli, budú vedieť, že má v ponuke najmä produkty určené pre

zákazníkov s nižším rozpočtom, resp. pre tých, ktorí sa snažia ušetriť. Tým, samozrejme, nehovoríme, že výrobky od Natecu sú nekvalitné, no netreba mať pri nich prehnané očakávania, čo sa dizajnu, bonusov alebo prémiového pocitu týka.

Obal a jeho obsah

Skrinka je už tradične zabalená do kartónovej škatule s čiernou grafikou na povrchu. Vnútri sa v sendviči z polystyrénu ukrýva bezpečne uložená





skrínka, ktorá po vytiahnutí odhalí uje (rovnako ako jej väčší brat s názvom Cabassu G2) vcelku nenápadný čierny dizajn – ten je rušený iba konektormi a tlačidlami na prednej strane a otvorom pre nasávanie vzduchu na ľavej bočnici. Vnútri skrínky sa nachádza už len krabíčka s doplnkami, ale to nie je nič prekvapivé.

Prvé dojmy a spracovanie

Podobne ako iné cenovo dostupné skrínky, aj Natec Helix trpí výdatnou podváhou, no keďže ide o kompaktniejšiu skrínku určenú pre mATX a ITX dosky, prejdeme použitie tenších plechov bez veľkých výčítiek. Predná strana skrínky neponúka žiadne extrémne úpravy pre zlepšenie toku vzduchu, no vďaka plechovej bočnici s miestom pre 120mm ventilátor nebudú komponenty až tak trpieť. Všetky tlačidlá a konektory sa tiež nachádzajú na prednom čele, no okrem 2x audio jackov a tlačidiel reset a power nie sú dvojica USB 2.0 a dva USB 3.0 porty žiadnou výhrou. Dnešná doba už kričí po USB-C konektoroch, no na lacnejších modeloch ich ešte tak skoro asi neuvidíme. Opäť však prekvapí zakomponovanie šachty pre 5,25" mechaniku, teda DVD alebo Blu-Ray prehrávač.

Vizuál a rozvrhnutie

Vzhľad Helixu svojou čiernou všednosťou nevyčníka, ale zase ani

neurazí a nájde si svoje miesto ako na stole v kancelárii, tak pod ním doma či v obývačke pod televízorom.

Ako som už spomenul, skrínka je určená pre dosky formátu mATX a ITX, ale určite odporúčam osadiť do nej mATX model pre plné využitie vnútorného priestoru.

Grafické karty sú obmedzené maximálnou dĺžkou 330 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 148 mm a ATX zdroje až do 180 mm. Zdroj je umiestnený v hornej časti skrínky, čo je na dnešnú dobu trochu netradičné. Bez priehľadnej bočnice je to v praxi jedno, ale treba myslieť na to, že zdroj bude tahať teplý vzduch zo skrínky a nie vonkajší chladný vzduch, ako je to pri umiestnení v spodnej časti. Čo sa týka podpory diskov, Helix ponúka jeden 3,5", dva kombinované 2,5"/3,5" sloty a dve pozície pre 2,5" disky.

Na záver nesmiem zabudnúť na ponuku ventilátorov – ako už nainštalovaných, tak možných nainštalovať. Celkovo skrínka pojme len tri ventilátory, z toho ten 80mm je už nainštalovaný v zadnej časti a slúži ako výfuk.

Prvý 120mm ventilátor je možné umiestniť do prednej časti, kde však bude limitovaný takmer plným čelom, a posledný 120mm, asi najefektívnejší, je možné osadiť do bočnice, aby do počítača tahal čerstvý vzduch. Pri takomto použití však chýbajú



akékoľvek prachové filtre a preto bude vysoké riziko straty výkonu, prípadne možno aj samotného hardvéru, ak bude zostava umiestnená v prašnom prostredí.

Zhrnutie

Natec Helix v kompaktnom tele ponúka vcelku veľké možnosti po stránke komponentov.

V spojení s procesormi ako i3/i5 alebo Ryzen 5, možno nejakou lacnejšou grafickou kartou, viacerými diskami a Blu-Ray mechanikou si ho dokážem predstaviť umiestnený v obývačke pod televízorom, kde by bol používaný ako mediálny server či herný desktop určený na menej náročné hry.

Ale svoje miesto si nájde aj v kanceláriách, len od neho nečakajte nič prevratné.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenápadný dizajn	- len jeden 80mm ventilátor v balení
+ veľká pozícia pre disky	- horší prietok vzduchu
+ 5,25" šachta	- umiestnenie zdroja

HODNOTENIE:



Endorfy Arx 700 Air

NOVÁ, VÄČŠIA, LEPŠIA?



Trh s počítačovými skrinkami je v dnešnej dobe naozaj bohatý, takže si je z čoho vyberať a každá značka sa snaží zaujať hráčov iným spôsobom. Nie všetky počítačové skrinky sú zamerané na hráčov a herných nadšencov. Keďže herní hráči majú špecifické požiadavky na výkon, chladenie a dizajn, je dôležité nájsť skrinku, ktorá nielenže spĺňa tieto podmienky, ale aspoň v jednom aspekte ich aj prekonáva. Jednou z najnovších možností je skrinka Endorfy Arx 700 Air, ktorá si ľubuje byť skvelým a verným spoločníkom pre každý herný svet. V nasledujúcej recenzii sa bližšie pozrieme, čo táto skrinka naozaj ponúka.

Značka Endorfy možno čitateľom zatiaľ veľa nenapovie, ale za týmto menom sa na našom trhu schovávajú pomerne známe značky SilentiumPC a SPC Gear. Ich materská spoločnosť Cooling sa totiž nedávno spojila pod globálnu značku

Endorfy a všetky nové produkty, zamerané nielen na hráčov, budú dodávané pod týmto názvom. V redakcii sme už mali možnosť otestovať model Signum 300 ARGB a až na pár menších výčítiek obstál viac ako dobre. Akú chválu alebo kritiku si zaslúži novinka menom Endorfy Arx 700 Air?

Obal a jeho obsah

Pokiaľ by ste si tipli, že skrinka ku nám dorazila balená už v tradičnej kartónovej škatuli s čiernou grafikou na povrchu, vyhrali by ste zlatého bludišťa a možno aj cukrovinky Čierny princ.

Samozrejme, to zaujímavé sa ukrýva vnútri. Manuál na úplnom vrchu balenia a pod ním, v sendviči z polystyrénu, je bezpečne uložená skrinka, ktorá po vytiahnutí odhalí plne priesvitnú bočnicu z temperovaného skla chránenú

fóliou proti poškrabaniu. Vnútri skrinky sa nachádza už len krabička s doplnkami, ale to nie je nič prekvapivé.

Prvé dojmy a spracovanie

Endorfy Arx 700 Air sa s cenou prehupla cez hranicu 100 eur a tým vstúpila do veľmi nebezpečných vôd plných naozaj veľkých rýb. Našťastie, je jej kvalita spracovania na prvý aj druhý pohľad obstojná. Skrinka má dostatočnú váhu aj sama o sebe, poteší tunelom na ukrytie zdroja, ktorý je zvrchu perforovaný pre lepšiu cirkuláciu vzduchu a ukončený v dostatočnej vzdialenosti pred prednými pozíciami ventilátorov, takže osádzanie radiátorov bude hračka. Potešia tiež filtre vrchnej a prednej časti, ktoré však nebránia prietoku vzduchu a predné čelo má aj obstojný odstup od ventilátorov. Endorfy Arx 700 Air ponúka aj všetku funkcionálnosť na uľahčenie



života (a skladania počítača), na ktorú si už mohli skúsenejší stavitelia zvyknúť. Poteší napríklad väčší odstup vrchnej hrany matičnej dosky od „stropu“ skrinky, vďaka čomu sa do vrchnej časti zmestí aj radiátor AIO chladenia. Priehľadné bočné okno z temperovaného skla sa v dnešnej dobe už síce dá nájsť aj na skrinkách pod 50 eur, no tie často ponúkajú tenké plechy, ktorým by mohol konkurovať aj kvalitnejší kartón. V Endorfy sa už dávnejšie rozhodli, že budú stavať na obstojnú kvalitu v každom ohľade, hoci sa tým, samozrejme, dvíha aj cena. A v tomto prípade cenu nad 100 eur ospravedlňuje aj päť(!) 120 mm ventilátorov, ktoré sú v skrinke osadené priamo z výroby. Pri ARGB verzii

je o jeden ventilátor menej, avšak treba myslieť na to, že ide o ARGB ventilátory.

Vizuál a rozvrhnutie

Po stránke dizajnu vsádza Endorfy Arx 700 Air na rokmi overený a osvedčený dizajn štýlu funkčný čierny kváder s pár nenápadnými logami, ale pár ukrytými vychytávkami. Osobne mi takýto prístup vôbec neprekáža, počítačové skrinky (na pár výnimiek) nebývajú hviezdou večera a väčšinu ľudí zaujíma to, čo sa ukrýva v ich vnútri. Keď už spomínam vnútro, to v skrinke Arx 700 Air je určené najmä pre tradičné dosky formátu ATX, samozrejme, je možné do nej osadiť aj



menšie mATX alebo ITX dosky. Grafické karty sú obmedzené maximálnou dĺžkou 410 mm, chladiče CPU maximálnou výškou 179 mm a ATX zdroje majú priestor až 340 mm. Čo sa týka podpory diskov, ponúka Arx 700 Air síce iba jeden 2,5"/3,5" slot, ale ďalších 6 pozícií pre 2,5" disky.

Na záver nesmiem zabudnúť na 8 pozícií pre ventilátory (3 vpredu, 2 hore, 1 vzadu, 2 v dolnej časti) a to dokonca aj v rozmere 140 mm. Po stránke predného I/O prekvapí mierne netradičné rozloženie, ktoré sa od prednej hrany tiahá dozadu, no na druhej strane poteší USB-C portom, ktorý je v dnešnej dobe už takmer nutnosť. Len treba myslieť na to, že pri umiestnení pod stolom bude práve spomínaný USB-C port ťažšie dostupný.

Zhrnutie

Tam, kde skrinka Endorfy Signum 300 ARGB dobre našliapla, pokračuje model Arx 700 ARGB ubezpečením, že nešlo o šťastnú náhodu, ale v Endorfy vedia, čo by sa mohlo hráčom páčiť. Tejto skrinke v praxi nie je čo vytknúť a môžeme ju odporúčať všetkým potenciálnym záujemcom. A pokiaľ časom jej cena klesne pod 100 eur, tak to duplom.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	109€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné prevedenie	- nič
+ funkčný dizajn	
+ jednoduchá inštalácia	
+ dobrý prietok vzduchu	

HODNOTENIE:



MSI Titan GT77 HX 13V

ABSOLÚTNY MAXIMALIZMUS



MSI sa modelom Titan GT77 HX13V rozhodlo absolútne rozbiť triedu tzv. desktop replacement herných notebookov. Jednoducho zobralo tie najlepšie možné komponenty, poskladalo ich dokopy a zrodilo toto titánové „monštrum“. Rozhodne ide o notebook len pre veľmi úzky okruh nadšencov, ktorí nechcú žiadne kompromisy a sú ochotní si za to poriadne zaplatiť.

Balenie

Balenie je prémiové už na prvý pohľad. Po otvorení masívnej krabice v nej nájdeme kvalitne zabalený notebook, zdroj, manuály, dokonca bola priložená MSI herná voštinová myš s RGB podsvietením, 128 GB USB kľúč

s dual drive pripojením (USB-A + USB-C) a príviesok na kľúč – dráčik. Toto definuje, ako si pri takomto zariadení predstavujem prémiovú kvalitu a pridanú hodnotu.

Hardvérové špecifikácie

Špecifikácie Titanu sa dajú zhrnúť slovom „jednoducho“. Jednoducho tie najlepšie dostupné komponenty v mobilnom svete:

- CPU: Intel Core i9-13980HX
- Pamäť: 64 GB DDR5
- Grafika/GPU: nVidia RTX 4090
- Displej: 3 840 x 2 160 144 Hz IPS Mini-LED
- Úložisko: 2x 2TB PCIe Gen5 M.2 SSD disk v RAID 0 zapojení (!)
- Webkamera: 720p s IR

- Konektivita: 2x Thunderbolt 4 / USB-C s DisplayPort Alternate Mode, 3x USB 3.2 Type-A, 1x čítačka kariet SDXC, 1x HDMI 2.1, 1x Mini-DisplayPort, 1x RJ-45 (Ethernet)
- Sieť: Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.2
- Biometria: žiadna
- Kapacita batérie: 99 Wh
- Rozmery: 297 x 23 x 330 mm
- Hmotnosť: 3,3 kg

Dizajn a kvalita vyhotovenia

Dizajn tohto notebooku je pomerne kontroverzný. Masívne telo, bez nejakého extra nápadu, ktoré v zatvorenom stave pripomína kapotu a nárazník s maskou chladiča. Predpokladám, že toto asi úplne zámer MSI nebol, aby sa ich najvyšší model



herného notebooku podobal na auto. Nuž, tentokrát to úplne nevyšlo. Nevadí. MSI sa skrátka s dizajnom príliš nepohrlo a stavilo viac na konzervativizmus.

Hrubé masívne telo, ktoré presahuje kvôli masívnemu chladeniu dozadu za displej, nie je príliš oku lahodiace. Škoda, takýto notebook si nejaké netradičné riešenia doslova pýta. Skrátka, chýba tomu originalita, ktorá by tomu dala nejaký ten poznávací znak, že je to proste MSI Titan. Možno nabudúce. Dizajnovú nevýraznosť nahrádza kvalita vyhotovenia, ktorá je špičková. Prémiovosť z MSI Titan jednoducho kričí. Všetko je solídne spracované, materiály maximálne kvalitné, vyzerá to skrátka dobre.

Chýba ale tomu trochu punc luxusu, ako ponúka napríklad Alienware, niečo originálne, nejaký kovový rám alebo iný výrazný prvok, ktorý bude takýto notebook a značku charakterizovať. Hmotnosť Titanu je 3,3 kg. Nie je to najmenej, no existujú aj oveľa ťažšie notebooky. Dodaný zdroj tiež neoplýva malou hmotnosťou.

Klávesnica a touchpad

MSI Titan GT77 HX 13V je vybavený mechanickou klávesnicou značky SteelSeries so spínačmi Cherry MX - opäť to najlepšie dostupné. Zážitok z hrania a písania je rovnaký ako pri špičkovej hernej mechanickej klávesnici. Počuť a cítiť to príjemné mechanické kliknutie, jej používanie je proste zážitkom. A nie je to vôbec otravné.

Keďže ide o herný notebook, nesmie chýbať ani RGB podsvietenie, ktoré je plne prispôsobiteľné. Služi na to aplikácia SteelSeries GG. Možné je prispôbovať rôzne funkcie, makrá, klávesové skratky a podobne. Trochu však musím skritizovať

numerickú časť klávesnice. Tá je zúžená a nie úplne zapadá do celkového konceptu klávesnice. Na druhej strane, numerická časť obvykle hráči nebýva až tak využívaná, preto to nepovažujem za nejaké zásadné mínus. Jednoducho bolo potrebné umiestniť niekde aj reproduktory.

Touchpad je taktiež dobrý a je veľmi veľký. Jeho povrch je hladký a reaguje citlivo. Na druhú stranu je aj trochu zbytočný, hráči ho príliš používať asi nebudú.

Displej a zvuk

MSI Titan GT77 HX 13V disponuje 4K IPS Mini-LED displejom s obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Ako prvé, čo mi najviac udrelo do očí, je extrémne vysoký jas displeja. Dokonca pri nastavení monitora na SDR je jas nadpriemerne vysoký. Pri prepnutí na HDR jas dosahuje až 1000 nitov. Displej je až tak jasný, že nie je v podstate dobré ho takto používať, strašne to ťahá oči, ideálna je hodnota jasů okolo 30%. Vynikajúci je aj farebný gamut, ktorý pokrýva 100%

sRGB a 97% DCI-P3. Aj keď OLED displeje dnes ponúkajú lepšie hodnoty a pokrývajú 100% oboch farebných gamutů, je to v podstate detail a pri hernom využití je to OK.

Celkovo je displej špičkový, farby skvelé, jas a kontrast dosahujú až extrémne hodnoty. Jednoducho mu nie je čo vytknúť. Aj keď displeje OLED sú predsa len technologicky o niečo lepšie, MSI to bohato vynahrádza inými parametrami. Výhodou je aj matné spracovanie povrchu. Čo sa týka rýchlosti zobrazovania a latencie, taktiež nie je čo vytknúť. Ani náznak duchů či rozmazania a to aj pri rýchlych scénach.

O zvuk sa stará štvorica 2 W reproduktorů (2 obyčajné a 2 basové), ktorá ponúka príjemnú kvalitu zvuku, s dobrým odstupom medzi vysokými a nízkymi tónmi a určitým presahom do basů. Pri počúvaní skladieb som si nevšimol žiadne chrčanie, skreslenie, či iné nežiaduce javy a to ani pri najvyššej hlasitosti. No i keď je zvuk kvalitný, do dokonalosti mu ešte predsa len niečo chýba.

Mínusom je pomerne nízka maximálna hlasitosť a rozhodne by som očakával silnejšie basy. Tu je rozhodne priestor, na čom by mohlo MSI do budúcnosti zapracovať.

Webkamera a mikrofón

Tu sa dostávame asi k najviac nepochopiteľnému kroku a najväčšiemu kompromisu zo strany MSI. V tejto cenovej kategórii a maximalizácii iných komponentů by sme očakávali viac než obyčajnú 720p kameru s pomerne mizerným a zašumeným obrazom. Nemusí to síce vadiť každému, no predsa len, to rozlíšenie nebolo dostatočné už ani pred 10 rokmi. Zachraňuje to aspoň funkcia infračerveného snímania a možnosť používania rozpoznávania tváre pomocou Microsoft Windows Hello. Mikrofón je taktiež podpriemerný.





Konektivita

Pod'me si zhrnúť konektivitu, ktorá je ozaj bohatá. Notebook obsahuje dva porty Thunderbolt 4 / USB-C. Oba podporujú alternatívny režim DisplayPort. MSI dokonca uvádza, že jeden z dvoch portov tiež poskytuje až 100 W. Dodatočnú video konektivitu zabezpečuje ešte jeden HDMI 2.1 a taktiež jeden Mini-DisplayPort.

Čo sa siet'ového pripojenia týka, tak je tu možnosť až 2,5 Gb/s pripojenia pomocou vylepšeného RJ-45 portu. Bezdrôtová konektivita je taktiež na najvyššej úrovni – prítomná je podpora WiFi 6E a Bluetooth 5.2. Maximálny výkon WiFi sme ani nemali možnosť otestovať, mal by ale dosahovať maximálnu rýchlosť až okolo 900 Mb/s. Notebook ďalej obsahuje tri porty USB-A 3.2, čítačku kariet SDXC a 3,5 mm audio jack.

Testy výkonu

24 jadier (max. boost 5,6 GHz), 64 GB DDR5, 2x2 TB PCIe Gen5 SSD v Raid 0 a RTX 4090 16GB v mobilnej verzii – už z týchto údajov je jasné, že pôjde o absolútneho trhača asfaltu. A benchmarky to len dokazujú. V PCMarku 10 dosiahnuté skóre 8960 je špičkové. Taktiež výkon CPU v teste Cinebench R23 je excelentný. V Multithread teste je skóre 29650 a v singlethread 2127 pri nastavení Extreme performance.

Herné testy

Pod'me na herné testy, tie budú asi každého zaujímať najviac, keďže tento stroj má byť najvýkonnejšou možnou náhradou

desktopu v notebookovom prevedení. Mobilná RTX 4090 v záprahu s Intel Core i9 13980HX je úplným maximom, čo môžete v notebookoch dnes nájsť.

Prvou testovanou hrou bol Cyberpunk 2077. Hoci táto hra nie je úplne najnovšia, stále je zrejme najnáročnejšou na hernom trhu, najmä kvôli masívnemu použitiu raytracingu. V maximálnych nastaveniach bez DLSS v rozlíšení 4k sa pohybujeme na hrane hrateľnosti – priemerná hodnota sa pohybuje na 40 FPS. Po zapnutí DLSS 3.0 ale razom FPS vyskočí na 90, čo je absolútne super hodnota a rozdiel v grafike na 17-palcovom 4k displeji veru vôbec nepoznať. DLSS preto rozhodne odporúčame použiť. Horšie je na tom už zvukový prejav laptopu – ventilátory bežia naplno a pripomínajú zvuk štartujúcej stíhačky. Nuž, teplo sa musí nejakým spôsobom z malého šasi odvieť a inak to aj napriek prepracovanému systému chladenia nejde.

Následne sme testovali Plague Tale: Requiem, ktorá ohúrila vynikajúcou grafikou a skvelým príbehom. FPS boli okolo 60-70 v maximálnom nastavení bez DLSS, v náročnejších scénach sa prepadli na hranicu 50, čo je však stále výborný výsledok. Tretou a poslednou hrou bola Red Dead Redemption, ktorá ponúka špičkovú grafikou a hrateľnosť, no stále veľmi vysokú náročnosť. FPS sa pohybovali okolo 60-70 pri vypnutí DLSS. So zapnutým DLSS vyskočili na približne 80-90.

Je teda jasné, že tento notebook ponúkne skvelý výkon aj v 4k rozlíšení a ak mu niekde začne dochádzať dych, stále

si môžete pomôcť zapnutím DLSS. Je potrebné spomenúť aj to, že RTX 4090 v mobilnej verzii rozhodne nie je ekvivalentom desktopovej verzie, jej výkon je približne na úrovni RTX 4070 Ti. Chladenie a konštrukcia skrátka nepustia.

Výdrž batérie

MSI Titan GT77 HX 13V je vzhľadom na „nadupanosť“ hardvérovej konfigurácie energeticky extrémne náročný notebook, ktorý sa dodáva s obrovskou 330 W nabíjačkou, ktorej, ako už bolo spomenuté, váha a veľkosť rozhodne nie je zanedbateľná. Našťastie má Titan aj 99 Wh batériu, ktorá ponúkne aj slušnú výdrž.

Pochopiteľne, na kolená si ho asi vzhľadom na veľkosť a hmotnosť asi nedáte. Výdrž som testoval pri zapnutom 4k filme Lord of the Rings: Return of the King – extended cut, ktorý notebook bez problémov celý prehrál a následne zvládol ešte ďalších skoro 90 minút 4k videí na YouTube. V konečnom sčítaní hovoríme teda takmer 6 hodinovej výdrži, čo je pri takomto použití úplne v poriadku. Avšak, ak si pustíte nejakú náročnú hru, batéria ubúda raketovým tempom, výdrž pri maximálnych detailoch v hre Plague Tale: Requiem sa scvrkla na necelé 2 hodiny.

Záverečné zhodnotenie

Čo dodať na záver? Tento notebook je jednoducho absolútne zviera. Je to nekompromisná náhrada top herného desktopu a preto je maximálnemu výkonu je podriadené všetko. Tento stroj je extrémne veľký, ťažký, hlučný ako turbínové lietadlo, aj drahý, s obrovským a ťažkým napájacím zdrojom. No ak ste náruživý hráč a potrebujete mať maximálny výkon desktopu všade so sebou, nepozeráte sa na obsah peňaženky a nerobí vám problém ani zostatok na bankovom účte, bude to mašina určená práve pre vás. A pre nás, ostatných smrteľníkov, je to aspoň ukážka maximalistického využitia toho najlepšieho, čo hráč môže v mobilnom svete dostať. Racionálna kúpa to ale rozhodne nie, jednoznačne ide o notebook pre nadšencov.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapozíčať:	Cena s DPH:
MSI	5 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborná mechanická klávesnica Cherry MX	- Nie úplne vydarený dizajn
+ 2x 2TB úložisko SSD s podporou PCIe Gen5 v Raid 0 zapojení	- Vysoký hluk pri zát'aži
	- Cena

HODNOTENIE:



Súťaž

Smarter
technology
for all

Lenovo

15.6" WQHD (2560x1440)
Intel® Core™ i5-13420H
NVIDIA® GeForce RTX™ 4050 6GB
2x 8GB SO-DIMM DDR5
1TB SSD M.2 2242 PCIe

1. cena notebook LENOVO LOQ 15IRH8



Lenovo
LOQ

Zapojte sa do MEGA súťaže o notebook LENOVO LOQ 15IRH8 a odpovedzte na tri jednoduché otázky [na tomto odkaze](#), prípadne použite QR kód. Súťaž trvá do 30.06.2023



Duna



V máji sme mali príležitosť vzhliadnuť filmovú ukážku na druhé pokračovanie úspešného filmu Duna. Čo sme si z tejto ukážky odniesli, boli prvé zábery Paulovej jazdy na púštnom červovi a pohľad na nové obsadenie na čele s Austinom Butlerom v role Feyda Rautha, Florence Pugh ako princeznej Irulan a Léi Seydoux ako Margot Fenring. Okrem spomínaných nováčikov, sa tiež môžeme tešiť na „staré“ tváre z prvého dielu. Ide o Timothée Chalameta ako Puala Atreidesa, Josha Brolina, Javiera Bardema alebo Dave Bautistu. Druhá časť série Duna by mala do kín prísť už koncom tohto roku.

Mortal Kombat 2



Produkčná spoločnosť New Line Cinema, ktorá sa podieľala aj na prvej verzii zo série Mortal Kombat z roku 2021, údajne ukončila vyjednávanie s hercom Karlom Urbanom. Urban by sa mal v pokračovaní Mortal Kombat 2 objaviť ako postava Johnneho Cagea. Fanúšikovia vedia, že Johnny Cage je jednou zo siedmych hlavných postáv hráčskej verzie. Cage, bývalá Hollywoodská hviezda, vstupuje do zápasu, aby si upravil svoju reputáciu. Fanúšikovia však neboli s výberom Urbana pre túto rolu spokojní, to aj napriek jeho pozitívnej reputácii, ktorú si len upevňuje v sérii „They Boys“. O rolu sa pokúšala aj hviezda WWE Michael „The Miz“ Mizanin. Mizanin je profesionálny wrestler a má za sebou aj menšie herecké skúsenosti, preto bol oproti Urbanovi pre fanúšikov prijateľnejšou voľbou. Čo mu však chýba, je divácka základňa mimo fanúšikov WWE. Tu nemá konkurenciu, a preto bol Urban silnejšou voľbou, keďže už prvý Mortal Kombat mal problém s nižšou diváckou návštevnosťou.

Guy Ritchie sa pripravuje na nový film



Režisér Guy Ritchie ešte ani neuviedol do kín svoj posledný pripravovaný film „The Ministry of Ungentlemanly Warfare“ a už oznámil plánované obsadenie do nového plánovaného akčného thrilleru. Opäť sa spojil so známymi menami, s ktorým už spolupracovali na svojich predošlých filmoch. Henry Cavill, Jake Gyllenhaal a Eiza Gonzáles budú mená, ktoré pridá do obsadenia. Čo sa týka deja, ten by mal sledovať dvoch extrakčných špecialistov, ktorí dostanú za úlohu naplánovať únikovú cestu pre ženu, ktorá je vyjednávačom vysokej úrovne. Ritchie si pre tento film napísal scenár a spolu s Ivanom Atkinson bude film aj produkovať. Začiatok natáčania je plánovaný na september tohto roku.

Štrajk scenáristov

Americká únia scenáristov vstúpila 2. mája 2023 do štrajku. Tento štrajk predstavuje najdlhšie prerušenie scenáristickej produkcie od roku 2020, kedy bol výpadok z dôvodu pandémie Covid-19. Dôvodom štrajku je nedostatočný platový nárast na strane scenáristov. Za posledných 10 rokov narástol priemerný profit štúdií o 39 %, pričom sa to neodrazilo na platoch scenáristov. Ich priemerný plat naopak poklesol o 4%. Dôvodom tejto zmeny je prechod televízneho vysielania z anténového na internetové. Pre štúdio to predstavuje ľahší prístup a zdieľanie obsahu televíznych seriálov, ale pritom zo strany scenáristickej ide stále o rovnaké množstvo práce pri vytváraní scenárov a obsahu. Štúdio tým pádom ľahšie získava profit, ale scenáristi sú stále platení podľa starého platobného modelu. Aj napriek tomu, že sa nám môže zdať, že v súčasnosti je viac seriálov pre scenáristov, toto neplatí. Skôr ide o opak. Pred niekoľkými rokmi mohol bežný scenárista pracovať na 22 až 24 epizódach pre jeden seriál. V súčasnosti je to 8 až 10, ak majú štátie a dovoluje to ich pracovná zmluva. Táto skutočnosť preto predstavuje obrovskú finančnú stratu pre scenáristov a tiež nejasnú budúcnosť Hollywoodu pokiaľ sa pracovné zmluvy nepodarí stabilizovať a rýchlo upraviť na nový produkčný model.



Pedro Pascal sa pridal ku Gladiátorovi



Pascal v súčasnosti patrí k najobľúbenejším hercom, k čomu veľmi dopomohli jeho posledné role v populárnych seriáloch ako The Last of Us alebo Mandalorian.

Ako sme spomínali v predchádzajúcich číslach, plánovaný film Gladiátor 2, na ktorom sa opäť bude podieľať Ridley Scott, už nabral do svojho obsadenia veľmi zaujímavé herecké mená ako Paul Mescal, Barry Keoghan, Denzel Washington a Joseph Quinn.

Connie Nielsen sa tiež vráti do pokračovania ako Lucilla. Tentokrát sa k obsadeniu pridal aj Pascal. Film by mal prísť podľa posledných informácií do kín v roku 2024.

Sisu

FÍNSKA TARANTINOVKA



Režisér Jalmari Helander si pre nás pripravil absurdný akčný film, kde sa jeden muž rozhodne postaviť proti celému komandu nacistov. Film nesie názov Sisu. Ide o fínske slovo, ktoré je nepreložiteľné a skôr, ako na konkrétny preklad, odkazuje na koncept opísaný ako stoické odhodlanie, húževnatosť, odvahu alebo statočnosť. Sisu predstavuje mimoriadne odhodlanie tvárou v tvár extrémnej nepriazni osudu a odvahu, ktorá sa zvyčajne prejavuje v situáciách, keď je úspech nepravdepodobný. Fíni týmto slovom definujú svoj národný charakter.

Zlatá horúčka v Laplande

Fínsko začalo druhú svetovú vojnu bojom proti sovietskym vojskám, ktoré sa pokúsili napadnúť krajinu v Zimnej vojne v rokoch 1939 až 1940. Neskôr stálo na strane Nemecka a bojovalo po boku nacistickej

armády, až do roku 1944, kým nenastalo moskovské prímerie. Toto prímerie spojilo Fínsko s Rusmi s cieľom vyhnúť nacistov z krajiny. Dané obdobie sa nazýva Laponská vojna a práve v ňom sa nachádzame na začiatku filmu. Je rok 1944 a Fínsko sa ešte stále nachádza pod okupáciou Nemecka.

Síce sú nemecké vojská už na ústupe, stále však môžete stretnúť osamotené jednotky, ktoré pre civilistov znamenajú, prinajlepšom, istú smrť. nášho hrdinu menom Aatami (Jorma Tommila) ale toto nezaujíma. Medzi jeho každodenné aktivity patrí hľadanie zlata v rozľahlom a takmer vyludnenom Laplande. Sem-tam sa na obzore zjaví nemecké lietadlo, či počuť kdesi výbuchy, ktoré však len vo veľmi malej miere narúšajú jeho každodennú hľadačskú rutinu. Jedného dňa sa na Aatamiho usmeje šťastie - podarí sa mu v rieke nájsť malé

množstvo zlata. Po ďalšom hľadaní hneď na druhý deň nachádza celú zlatú žilu. Jeho život sa týmto nálezom ihneď mení. Aatami sa vydá na cestu, pričom si samozrejme berie zlato so sebou.

Nebezpečná cesta

Krátko po vyrazení sa však náš hrdina stretne s veľkou skupinou nacistov, ktorých zaujíma to, čo starý pán nesie. Veľmi rýchlo sa dopátrajú k drahocennému nákladu a samozrejme sa rozhodnú, že si ho nechajú a Aatamiho zabijú. Toto rozhodnutie sa však nestretáva s pochopením u Aatami a časť skupiny nacistov za to zaplatí životom.

Aatami následne pokračuje v svojej ceste. V tomto momente sa kapitán nacistov, Bruno (Aksel Hennie) dozvedá s kým má tú česť. Aatami je vojnovým veteránom, bývalým



členom známeho fínskeho komanda. Bezbranný deduško, ako ho nacisti nazvali, prišiel o rozum počas fínsko-ruskej vojny, keď mu Rusi vyvraždili rodinu. Po tomto čine sa z neho stal zabijak, ktorého samotní nepriatelia nazývali „Koschel“, čo v preklade znamená „Nesmrtel'ný“.

Honba za pokladom

Aj napriek zisteniu skutočnej totožnosti a narastajúcemu množstvu úmrtí na strane nacistov, sa kapitán Bruno nehodlá prenasledovania vzdať. Jasne si uvedomuje presilu, ktorú vidí vo veľkosti svojej jednotky.

Hoci sa jeho skupina neustále zmenšuje, on si až nelogicky neuvedomuje, že tento boj pomaly prehráva vlastnou vinou. Svoje konanie ospravedlňuje vidinou bohatstva, ktorá sa mu bude veľmi hodiť potom, ak Nemecko prehrá vojnu. Táto naháňačka



za zlatom je hlavným filmovým dejom a jedna extrémna časť strieda ďalšiu.

Koncept, ktorý možno nie je ničím novým, by z filmu Sisu veľmi ľahko mohol spraviť iba štandardný killfest, aký poznáme z filmov podobného žánru. Určite by si našiel

publikom, ale nemal by inak veľmi vysokú kultovú hodnotu. Sisu ale práve ide o to, stať sa kultovým filmom a preto sa jeho režisér Jalmar Helander veľmi kreatívne činil. Dejovo sa film presúva od bodaní do hlavy a lámania končatín do ambiciózneho a omnoho výbušnejšieho chaosu.

Ako už hovorí aj názov recenzie, film Sisu sa žánrovo veľmi podobá filmom od Quentina Tarantina. Samotný Tarantino dokonca údajne dostal kópiu filmu ešte pred jeho uvedením. Dejové rozdelenie sa taktiež podobá jeho filmom, pretože dej skladá z jednotlivých kapitol, ktoré sú uvádzané vo westernovom štýle. Čo by som filmu možno vytkla, je, že niektoré scény oproti tarantinovkám sú až príliš pritiahnuté za vlasy. Filmu naopak prospelo prostredie, v ktorom bol natočený. Celý dej

sa točil v exteriéri a na diváka zapôsobí svojimi nekonečnými horizontami. Komu sa však film pravdepodobne nebude páčiť, sú náročnejší diváci, ktorí budú za touto hromadnou vraždou nacistov hľadať hlbší význam. Niekedy je zábavné, pozrieť si film, v ktorom zlosynovia dostávajú to, čo si zaslúžia.

„Hľadač zlata Aatami má šťastie a podarí sa mu objaviť zlatú žilu. Počas putovania cez Fínsku pustatinu sa ale musí prebojovať jednotkou nemeckých nacistov, ktorí mu chcú jeho poklad vziať.“

Miroslava Glassova



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jalmar Helander

Rok vydania: 2022
Žáner: Akčný / Vojenský

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| + Akčný dej | - Jednoduchý dej |
| + Prostredie | - Chýbajúca hlbšia myšlienka |
| + Obsadenie hlavného hrdinu | - Záver |

HODNOTENIE:



Fast X

PRVÝ Z DVOCH DIELOV ZÁVERU IKONICKEJ SÉRIE RÝCHLO A ZBESILO O RÝCHLYCH AUTÁCH, RODINE A PRIATELSTVE



S rozpočtom 340 miliónov tromfol tento predposledný diel všetky predchádzajúce časti, čím sa zatiaľ stáva ôsmym najdrahším filmom roku 2023. Spoluprodukovaný Vinom Dieslom, tento prvý z dvoch záverečných dielov ukazuje svoju ambicióznosť byť trhákom tohto roku. Film je verný patetickému lajt motívu, ktorý bol určený už na začiatku ságy – rodina, priateľstvo, vernosť. Čo sa však bez pochyb stupňuje sú akčné scény a neuveriteľný životný príbeh Doma Torreta. Avšak dej, hoci nenáročnému, pravdepodobne nebudete rozumieť, ak ste nevideli predchádzajúcich deväť častí. Dej sa retrospektívne vracia neustále do minulosti, odkazuje na ňu, pričom len máločo priamo vysvetľuje, takže divák musí poznať súvislosti a aj množstvo

postáv, ktoré celý príbeh postupne naberal. Niektoré z nich v predchádzajúcich dieloch tragicky vymizli z príbehu, ale teraz náhle figurujú v tom aktuálnom, akoby zázrakom (Letty, Han). Iné sa v deji viackrát spomínajú (Brian), avšak z objektívnych príčin samozrejme do deja už nijako nezasahujú, živý je len ich odkaz. Viac než raz som sa pristihla pri myšlienke, či by bola celá séria taká úspešná, nebýt tragických okolností, ktoré ju bohužiaľ značia.

Spomínanému rozpočtu zodpovedá množstvo a náročnosť akčných scén, ale rozhodne aj zoznam obsadených hercov – veľké množstvo hlavných/stabilných hrdinov predchádzajúcich dielov, ale aj nových tvárí ako Jason Momoa, John Cena, Helen Mirren, či Charlize Theron, ktoré sa

objavili až v posledných dieloch. Na druhej strane, aj napriek takému mega rozpočtu ide o prvoplánovú zábavu, bez potrebného premýšľania a hlbokého prežívania deja.

Nie veľmi dobrý voľnočasový ľahší film, ktorý nesklame divákov v tom, čo sa od neho bombasticky a megalomansky očakáva – výbuchy, rýchle autá a motorky, smrteľné nebezpečenstvo, neplatiace fyzikálne zákony, i zákony logiky, a v neposlednom rade aj superschopnosti hlavnej postavy, ktorými nedisponujú snáď ani Avengeri.

Dej tohto dielu je vsadený z veľkej časti do Ríma a jeho historického centra. Zápornú postavu a nepriateľa rodiny tentokrát predstavuje Dante, postava z minulosti,



ktorej ide o krvnú pomstu, keďže Dominic, s výdatnou pomocou Hobbsa (Dwayne Johnson), „vybavia“ jeho otca v Riu, kde bojujú s týmto bossom drogového kartelu.

Od začiatku je jasné, že Dominic stojí pred rovnocenným, ak nie aj lepším nepriateľom.

Na rozdiel od Dominika, Dante nemá hendikep v podobe rodiny a syna, ide mu len o pomstu. Dej je nekonzistentný, dejové línie minulosti sa prelínajú s aktuálnymi akčnými scénami, ale rozhodne vás dej

drží v napätí a ja už teraz viem, že na finále do kina určite zájdem, už len preto, aby som zistila, či Dominicovi Torretovi narastú reálne krídla a bude poháňaný tekutým dusíkom aj vo vzduchu.

Dante (Jason Momoa) je najživšou, najzaujímavejšou, najvtipnejšou a bezpochyby aj najlepšie zahranou postavou celého filmu.

Ako oživenie to bola výborná režisérska voľba. Hudba sa našťastie opäť hodí k

filmu, dej a k celkovej nálaď príbehu. Je jednou z najpozitívnejších okamihov tohto filmu. Ako každý predchádzajúci diel, aj tento má svoj ústredný „bang“ song – „Angel Pt. 1“ od Kodak Black & NLE Choppa (feat. Jimin of BTS, JVKE & Muni Long).

„Neskutočne akčný film, veľmi mi plytký dej a nevyhnutná nadväznosť na predchádzajúce diely série Rýchlo a zbesilo. Film vytvára dojem, že si je sám sebe konkurenciou a snaží sa urputne prekonať akčnosťou predchádzajúci diel. Aby vás dej aspoň čiastočne nadchol, je nevyhnutné poznať príbeh od začiatku. Je to boj o prežitie Dominica Torreta a jeho rodiny, ktorá mu je najdrahšia, no volanie minulosti neutícha ani v zdanlivo harmonickom rodinnom plynutí jeho života.“

Andrea Halušková



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Louis Leterrier

Rok vydania: 2023
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + akčné a kaskadérske scény
- + herecké obsadenie
- dej je druhořadý
- neuveriteľnosť príbehu hraničiaca so sci-fi

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.,
Železiarska 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 / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz,
Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková,
Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová,
Friderika Hodossyová, Nataša Bóžiková,
Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Star Wars: Jedi Survivor

MARKETING A INZERCA

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 DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)



Kingston FURY Renegade SSD s chladičom

Dostupné na





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk