

# GENERATION

## HRALI SME

### STAR WARS: JEDI SURVIVOR

#### TÉMA

6 tipov pre začínajúcich hráčov

#### TESTOVALI SME

MSI Titan GT77 HX 13V

#### VIDELI SME

Fast X

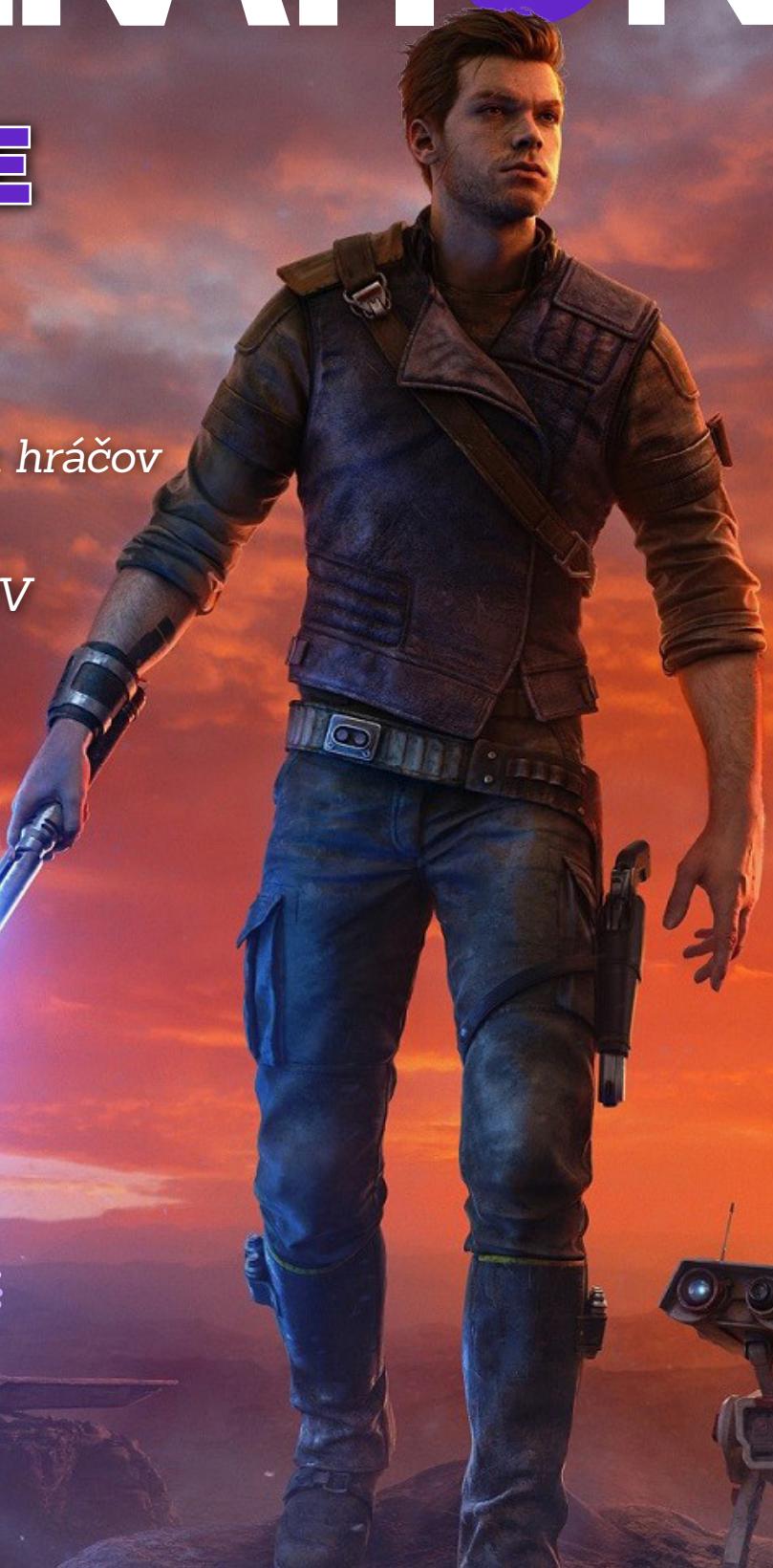
#### RETRO

The Legend of Zelda:  
A Link to the Past

SÚťaž



Lenovo  
LOQ





# 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 technológií 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 znieť vyložene 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 pohl'adu 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 hodene 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 jasné správy. 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 vysiel aj potenciálne adept na hru tohto uponáhlaného roku. Nová Zelda na Switch je skutočne unikátom a to som v nej sám strávil už niekol'ko 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, podte si s nami trochu zalistovať nielen vyššie naznačenými tématami.

**Filip Vorzáček**  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE**

**msi**



**Kingston**  
TECHNOLOGY



**Fractal**

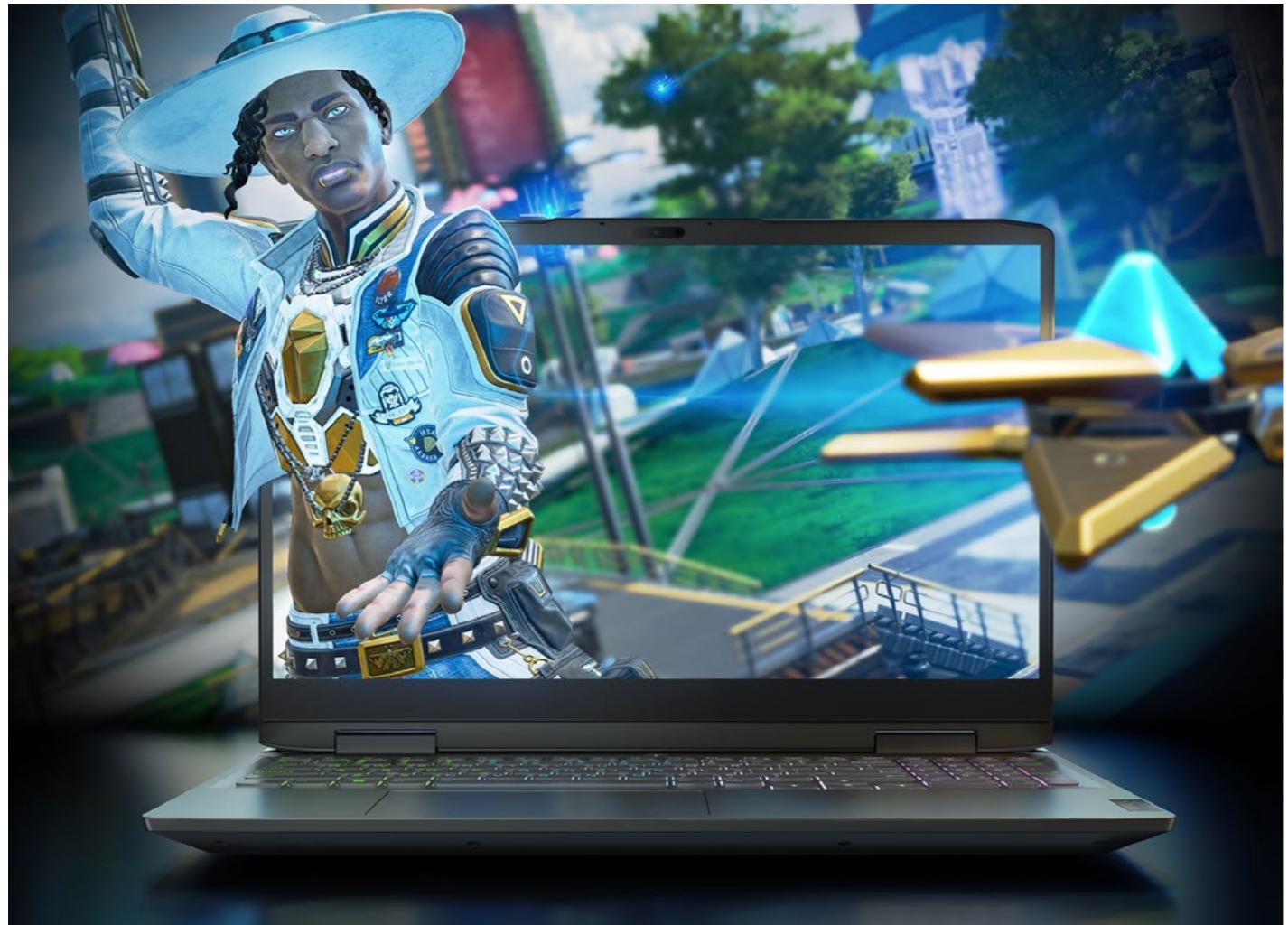


**CyberPower**

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 chceli by ste svoje herné zručnosti posunúť na vyššiu úroveň? Potom čítajte ďalej. Stat' sa špičkovým hráčom počítačových hier je proces, ktorý si okrem počiatočnej investície do nového herného počítača a d'alšieho príslušenstva vyžaduje aj čas a odhadanie. Zamerat' sa je však potrebné aj na d'alšie 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 obľúbenú hru kdekoľvek sa nachádzate, notebook je jasnou vol'bou. 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.

Skvelý 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 ukryva 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. Trpežlivosť prináša ovocie

V začiatkoch môže byť pre vás väčšina hier zložitá a často môžete prehrávať. To vie byť frustrujúce, avšak nedajte sa odraďať, tréning robí majstra. Pochopenie mechaniky hier vám môže zabrať aj niekol'ko 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 d'alšia hra bude pre vás l'ahšia a rýchlejšia 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 dovol'uje, vymedzte si na hranie hier vlastný priestor. Okrem lepšieho zážitku z hrania oddelite herný život od toho súkromného. Vo vašom hernom kútku 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 motívmi 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, otrasmom, 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 nabítie. Ak vám dôjde šťava, s rýchlym nabíjaním získejte 70% kapacity už za pol hodiny.

## 4. Nezabúdajte na vaše telo a mysel'

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



## 5. Herná myš je základ

Aby ste pri hraní dosiahli plný potenciál, potrebujete vašu výbavu rozšíriť o d'alšie príslušenstvo. Väčší displej, klávesnicu, 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 vybitej batérie. Táto myš má mimoriadne dlhú životnosť batérie, pričom na jedno nabítie vydrží až 200 hodín a disponuje rýchlosťou 1000 Hz, ktorú zvyčajne mávajú 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 odkukat' rôzne herné taktiky, ktoré vám môžu pomôcť dosťať sa na vyšší level. A ak si budete so spoluhráčmi rozumieť, môžete dokonca nadviazať nové priateľstvá. Vytváranie komunit je zároveň najčastejším dôvodom prečo sa ašpirujúci 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

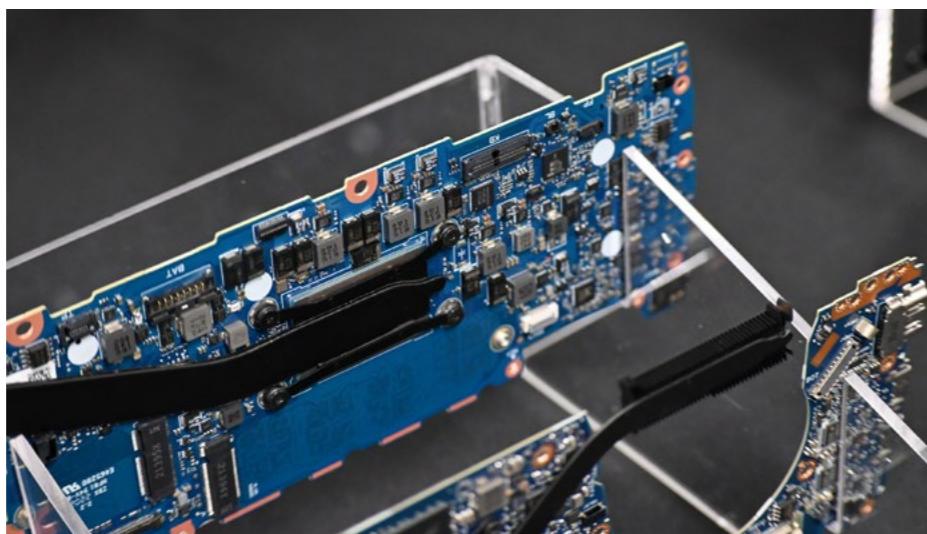


Spoločnosť ASUS to na našom území, kam pochopiteľne patrí Česko aj Slovensko ako jeden a ten istý trh, myslí s predajom svojho hardvéru naozaj seriózne, a to dokazuje rok čo rok počas promovania jednotlivých modelov svojich notebookov. Nech už sa rozprávame o náradí vhodnom pre hráčov, kreatívcov či lúďov sediacich v kanceláriach zstrojených 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 výšie uvedené fakty a ešte k nim, ako bonus, pridáva onen svojský ASUS punc originality.

Súčasne, zatial' 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

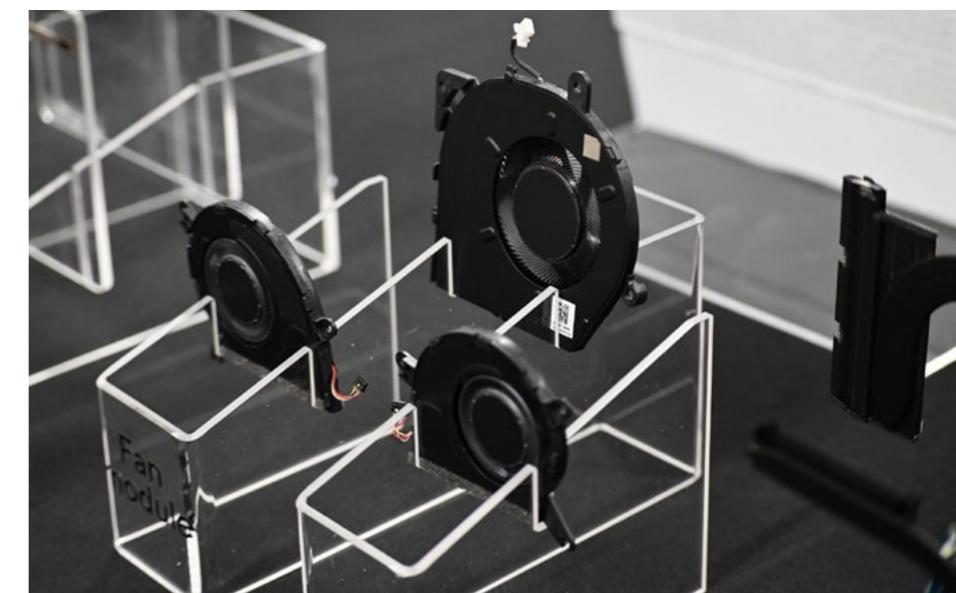


eventu bolo, samozrejme, priblíženie nosných bodov celkovej filozofie predmetného laptopu. Ekologicky prívetivý, výkonom prekvapivý, dizajnovovo očarujúci, proporciami šokujúci a spol'ahlivosťou podkutý - takto som si to ja celé pekne zoradil do vláčiku, a keďže paradoxne v čase, ked' nám ASUS novú S13 ukazoval, som ju mal ja už dávno otestovanú, a tak som na slová PR manažéra mohol už len uznanivo prikyvovať'. Všetky uvedené body sú totiž relevantné, a tam, kde ASUS reálne šetrí prírodu výrobou plne recyklovateľných obalov, prichádza d'alej aj s obnoviteľnými materiálmi v zmysle plastu a hliníka, čo je trend budúcnosti. Zazniet' 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 lúču 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 centimetr, to všetko z neho aj v spojení s OLED panelom modeluje vyložený a rekordy trhajúci unikát. Ja sa o predmetnom zariadení samozrejme viac rozpoviem v už spomnenutej recenzii, avšak akokolvek máte možno 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 chladenie zvládajúce skrotiť' teplo pri maximálnom výkone je umenie, a keď' som na predstavení mal možnosť' si prezriet' daný model rozobratý doslova do posledného komponentu, neveriacky

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 nesúčasťou ich logo. V Prahe sme mali možnosť' vypočuť' si slová popredného vedúceho tohto pracoviška a dozvedeli sme sa napríklad, že keď' už budete musieť' telefónovať' ku nim s cielom 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'.

Počas prezentácie rozpitovaného 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 totiž o laptop vhodný do rúk mnohých pracovne vyt'ažených konzumentov, ktorých náročné každodenne potreby dokáže tento stroj s prehl'adom uspokojiť'. Záverom, ešte jedna zaujímavosť',



Filip Voržáček

# Upgrade praktiky

DÁ SA EŠTE STÁLE VYUŽIŤ 6 ROČNÝ NOTEBOOK?



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

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

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

až po ďalších 34 sekundách bolo možné napísat prvý znak! Celkovo sme mohli napísat 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 nepoužívateľné.

Tento test „spustenia“ sme zopakovali 3x aby sme si potvrdili, že sme namerali rovnaký čas. Proste keď bol tento notebook vypnutý, stihli ste si varit Vifonku, spraviť čaj, zjest' rezance a stále vám ostal čas odbehnuť si na toaletu.

### Čo za predpotopný počítač sme mali?

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

počítač, len sa naň nabalovali aplikácie až sa dostal do stavu kedy bol nepoužitelný.

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 prehral v pohode, takže nebol dôvod niečo meniť. Keď potom začal strácal 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 použitelné).



### Ideme postupne

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

Baterka môže byť u staršej techniky problém (poškodené lithiové články môžu explodovať, alebo spôsobiť požiar), preto je potrebné dobre preveriť jej stav. Výmena notebookovej batérie môže znamenáť (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 spravíť. Teplovodivá pasta sa časom vysúša a stráca svoju účinnosť. Tým, že sme jej výmené (a výčisteniu) venovali pár minút času sme za pár centov predzíli život notebooku o ďalších 3 až 5 rokoch.

Žiaľ tento notebook má svoje limity pre prípadný upgrade. Tým najväčším je možnosť upgradu pamäte, pretože 4 GB sú pevné – ide o pamäť fyzicky naletovanú 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 veľ'a, ale aj to dosť výrazne pomohlo.

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

Dodávaný je aj s klonovacou utilituou Acronis (dostanete kód, ktorým sa dá aktivovať softvér stiahnutý z internetu), no a toto všetko výrazne ulahčí 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 veľ'a dát (filmy boli už dávnejšie zmazané a dokumenty nezaberajú tak veľ'a 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 zhrňme 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 načítala 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 niekol'ko 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 využívať aj na hry. Tu sa dá vymeniť aj procesor alebo grafická karta a upgrade dáva oveľ'a väčší zmysel.

Vždy treba zvážiť kol'ko by vás stál upgrade a aká je cena nového PC, ale pokial' 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 oveľ'a lepší výkon ako by ste si mohli dnes. Schválne, kol'ko asi bude za 2 roky stáť taká RTX 4090?

Marcel Trinasty

# NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: Maroš Goč

## The Talos Principle sa vracia



Máte chut' na trocha filozofie? The Talos Principle je jedna z tých mála inteligentných puzzle hier, ktoré pred vás neservírujú len jedno puzzle za druhým, ale vynikajú aj filozofickým podtextom. Hra pre intelektuálov, ktorí majú radi pomalú hratel'nost', originálne hádanky a premýšľavú atmosféru. Človek by ani nepovedal, že šlo o hru od tvorcov megakrvavého Serious Sam, no tisť svojho času prekvapili a dokázali hernému svetu ich schopnosť vytvárať v podstate žánrovo úplne odlišné hry. Dlhoočakávaná 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.

## Remake MGS 3 ohlášený



Jedna z najlepších, respektíve najobľúbenejších dielov súrrie Metal Gear Solid, Snake Eater, dostane remake.

Po celom tom dlhom čase, kedy prichádzali náznaky, fámy, zbožné priania 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 hratel'nosti klasickej hry s niekol'kými modernými vylepšovami. Konami vysvetluje slovo Delta v názve ako symbolizmus pre zmenu, avšak takú, ktorá nezrádza pôvodný materiál. Remake by mal vystúpiť budúci rok na PS5, XSERIES a PC.

## Phantom Blade Zero



Počas PlayStation Showcase bola prezentovaná nová samurajská hra s naspeedovaným bojovníkom Phantom Blade Zero. Pôjde o vysokotáborovú akciu, v ktorej bude hlavný hrdina sekáť mečom rýchlosťou blesku a hýbať sa ohynejšie než nejaká kórejská gymnastka. Hra podľa úvodného videa nebude dbať približne 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 niekol'ko rokov pripravovanej (a stále nevydanej) hry Phantom Blade: Executioners, ktorá sa ale ešte nesie v 2D grafike a komixovom štýle, no pokračovanie už bude plne v 3D a už bude mať realistické kontúry. Hra, ktorú využíva 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 zobrazi na paškál tvorcovia z Blowfish Studios, ktorí ju pripravujú v spolupráci s tvorcami komixovej sérii. Postavu Shadowmana tentokrát preberie Jack Boniface, ktorý sa neohrozeno postaví rozšírujúcemu sa zlu. Hra nebude vychádzať zo žiadneho komiku a bude to teda úplne originálny príbeh. Hlavnou devízou hratel'nosti bude skúmanie dvoch paralelnie existujúcich svetov a riešenie puzzlov, hoci prirodzene, tradičné melee súboje chýbať nebudú. Predsa len ide o akčný horor. Shadowman: Darque Legacy vyjde na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES v zatiaľ neudaný čas.

>>CHCETE VEDIŤ, ČO SA DEJE? [WWW.GAMESITE.SK](http://WWW.GAMESITE.SK) // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

## Ďalší reštart remaku Princa



Je to doslova komédia, čo poviete? 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 preriet hratel'nost' námosom 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 rozmyšľajú, ako by remake pojali 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 hned od začiatku?

## Dragon's Dogma 2



Capcom sice 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“. Grafický hra vyzera samozrejme omnoho lepšie, avšak štýl súbojov, šplhanie sa po nepriateľoch, návrat známych monšter z jednotky jasne napovedajú, že výrazné zmeny by sme očakávali nemali. Chceli by sme vôbec nejaké zmeny? Iste, pôvodná hra nebola dokonalá, ale keďže ide o pokračovanie po doslova celej dekáde, tvorcovia chcú hrajom 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.

## Detailedy o Alan Wake 2



Nové informácie o pokračovaní Alan Wake z určitej časti iste prekvapili. Alan Wake 2 nebude 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 zberiate 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 základné verzie, Deluxe verzie sú o 20 EUR drahšie a tie ponúknu dve expanzie (Night Springs a Lake House) a niekol'ko skinov pre hratel'né postavy.

## Total War v Egypte



Total War: Pharaoh je názov nového prírastku do slávnej sérii grand stratégij od The Creative Assembly. Hra nás zavedie do Egypta, prastarých vládnucích dynastií, do čias rozlievajúceho sa Nilu a stavieb monumentálnych pyramíd už v októbri tohto roka. Základná hra ponúkne osiem hratel'ných frakcií pochádzajúcich z troch odlišných kultúr. Egypt'ania ponúknu Ramsesa, Setia, Tausreta a Amenmassea, Kanaánci na druhú stranu Baya a Irsu a Chetiti zasa Kuruntu a Suppilulima. Hra vyjde na Steam a Epic Games v troch edíciiach – základnej, Deluxe a Dynasty, príčom Deluxe a Dynasty ponúknu dodatočné frakcie a rozšírenú kampaň. Ide o prvú hru sérii, ktorá sa odohráva len v Afrike. Tá sa súčasne objavila v prvých dieloch ale až tentokrát je tejto mytickej dobe venovaná celá hra.

## Nový Bioshock v problémoch



Spomíname si vôbec na to, že je vo vývoji nový Bioshock s pravdepodobným názvom Bioshock Isolation? Ak si nepamätáte, nič sa nedeje, pravdepodobne sa len nezaoberáte hrami, ktoré sú v takom stave, že možno ani nikdy nevyjedú. Bioshock Isolation to sice 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 dôstojnej pre hru s názvom Bioshock. Sériu totiž okrem fantastickej hratel'nosti preslávila aj neustále prekvapujúci príbeh s výraznými zvratmi. Kvality Bioshocku neradno podliezat'.

## 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 d'alej, než len to. Celé univerzum sérii 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 nevídane číslo. Mortal Kombat 1 vyjde na PC, PlayStation 5, Xbox Series a prekvapivo aj Nintendo Switch 19. septembra 2023. Switch verziu pripravuje Saber Interactive.

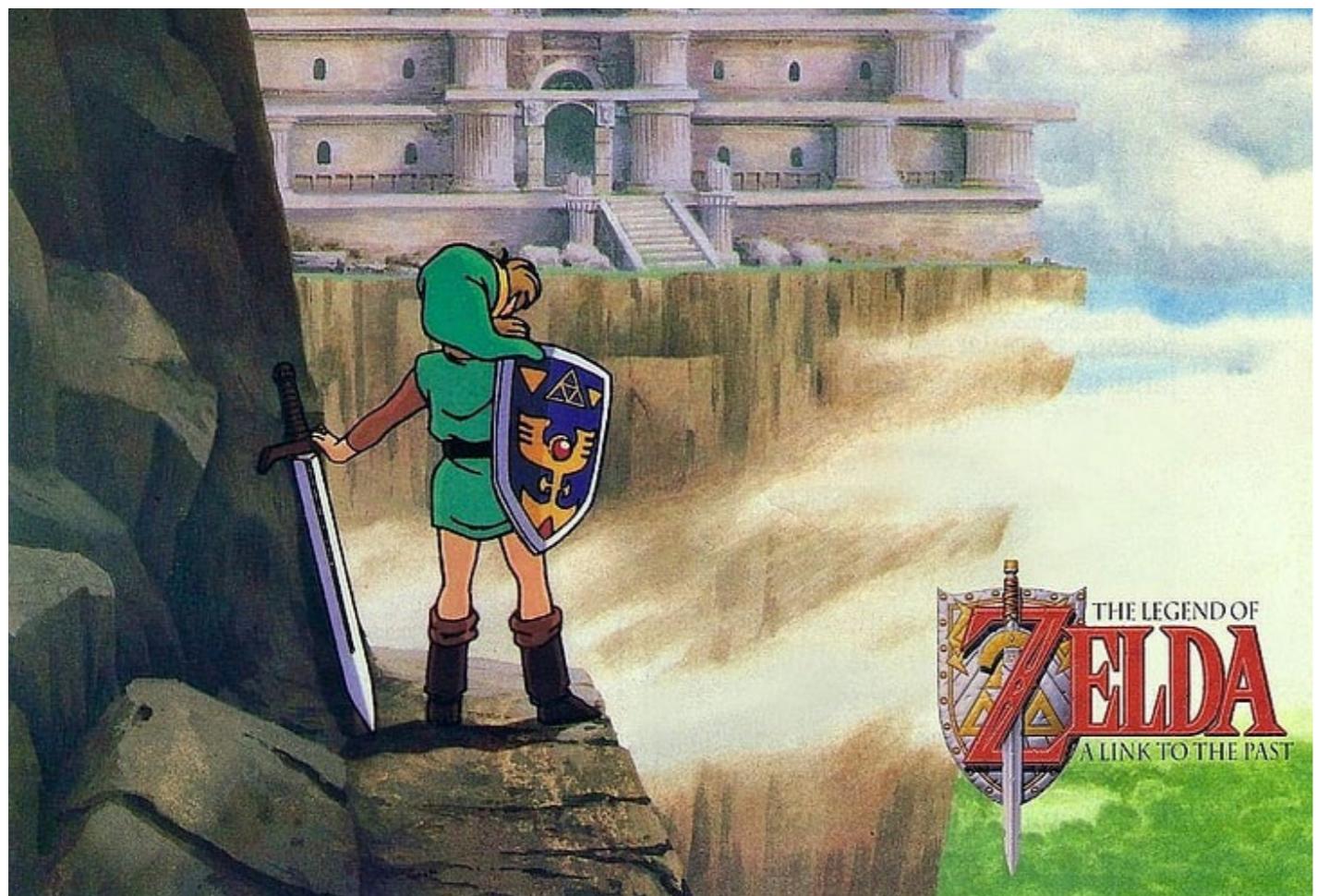
## PS exkluzivity na PC



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 hned' niekol'ko, niekedy viac a niekedy menej, úspešných titulov, ktoré mali niekedy viac a niekedy menej kvalitné porty. Azda tým najlepším počinom je bezpochyby fantastický God of War, ktorý sa blyso úžasným portom a skvelé 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 totiž po šiestich rokoch prišiel s novou regulárnu 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 akokol'vek hanlivo, veľkú časť z toho by si podľa môjho názoru, a to písem 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 d'alejše 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 hľal 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 čokol'vek komplexnejšie sa považovalo za niečo

výnimočné. Aj z tohto dôvodu sa takéto videohry ovel'a 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 krajinky, čo je jeden z dôvodov, prečo má aj dnes Zelda takú popularitu napriek 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 vyvolat' 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 vdľaka zdvojnásobeniu kapacity samotného média.

## Záseky

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

Hlavný hrdina sa prebudi 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 doslovne 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 zárobkom.

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 výšou 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



postaviť video na YouTube, bolo riešenie zásekov v A Link to the Past dlhodobou záležitosťou. Aj preto mi vlastne predmetná Zelda prischa k srdcu, keďže som všetky tie hádanku nedokázal nechať len tak nevyriešené a neustále som sa k nim vracal až do momentu, kym 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 naolejaný stroj.

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

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

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

## Verdikt

Jedna z najlepších videohier historie.

Filip Vorzáček

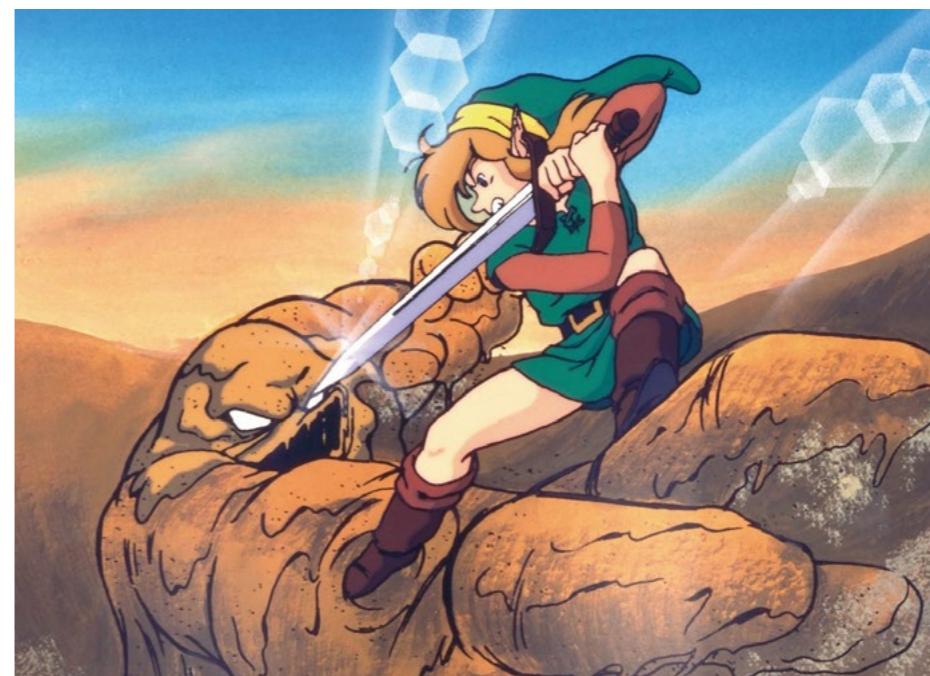
### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Nintendo	Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Príbeh
- + Hratel'nosť
- + Zvuk
- + Náročnosť
- + Možnosti
- + Grafika

### HODNOTENIE:



# The Last of Us Part I

MASTERPIECE, KTORÉHO POVESŤ POŠRAMOTIL NEVYDARENÝ ŠTART



Hra The Last of Us je skutočným bestsellerom, proti čomu bude namietat' asi málokto. Pôvodný titul debutoval v roku 2013 ako exkluzívita 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 najsôr 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 niekol'ko dní po

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

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

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



dlho, takže najjednoduchšie asi je ísiť si počas tohto procesu zabetah', prípadne dokončiť' vás 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 hľásili náhodné mrznutia hry, prípadne pády do operačného systému.

## Úvodná hodina môže byť peklo

Zatial' sa ale iba rozbiehame. Už po prvých 10 minútach hrania sa hra samovol'ne 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 hláska „čakajte prosím...“, kde nasledovalo načítavanie cutscén a sekvencií. V tomto prípade je skutočne t'ažké hovorit' o plynulosti hry a akejkol'vek možnosti si ju plnohodnotne vychutnat'.

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

## Potom nastupuje tá príjemnejšia časť

Prejdime však k ovel'a príjemnejším veciam. Keď' hra nabrala na obrátkach a chyby sa v eľkej 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 hľadala konkurenta len t'ažko. 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 streľby 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 vyrážajú 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 hratel'nost' a funkcie, ktoré dostaneme v tomto PC port'e.

## Nielen pre fanúšikov

Samotná hratel'nost' 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).

rozsahu záberu, jasu, kontrastu a mnohých ďalších aspektov.

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

## Záver

The Last of Us Part I stojí na PC 60 eur, čo môže byť pre niekoho veľ'a, ak to teda beriete tak, že dostenete 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:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Naughty Dog	SONY

### PLUSY A MINUSY:

- + audiovizuálne spracovanie
- + skvelá hratel'nost'
- + vylepšená umelá inteligencia a pridaná úprava zbraní
- množstvo technických nedostatkov
- malo nového obsahu
- 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 okorenenej 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 takýto príbehom – hoci v jadre ide stále o ten istý stereotyp Hviezdných 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 najlepšími príkladmi, prečo patrí naratívny tróp, v angličtine nazývaný „Ragtag Group of Heroes“, k veľmi obľúbeným a úspešným.

Značné uplatnenie našiel v Hviezdných 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 individuálnych silami sabotuje snahy Impéria a hoci sa pritom často rozráhada, na konci dňa všetci pochopia, že sú ako rodina a pokial' budú držať spolu, zvlášť 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 vlnie „rebelstva“ a „beznádeje“ a odboj proti režimu je v druhom dieli oveľa výraznejším motívom. Stále sice 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 adrenalínovými, teatrálnymi súbojmi.

Predsa len, zatial' čo vo Fallen Order bol Cal Kestis len neskúseným padawanom na útek, ktorý sa ukrýval a inkognito pracoval ako zberač šrotu na planéte Bracka, 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.



Ked'že 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 rozpŕchli 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“.

Zatial' čo jednotka s podtitulom Fallen Order sa zaoberala skôr Calovou minulosťou a budúnosťou 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 premíse pridajte aj jemné šmrncnutie niečím, čo sa nedá popísat' inak než vesmírny Divoký Západ, kde nechýbajú nebezpečné tvory, ošuntelé mestečko so salónom, lovci odmiem a atmosféra pohraničnej planéty menom Koboh kdesi na okraji galaxie, kam podnikaví l'udia 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, nevyrovnaná, hoci jednotlivé svety, ktoré bude preskúmať, sú podstatne väčšie než vo Fallen Order. Mechaniky známe z Fallen Order – ako „respawn“ nepriateľov na štýl „soulsovieck“, 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 niekol'ko úrovní obtiažnosti – od ultraľahkej príbehovej až po masakrálnu, vhodnú azda len

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

## Jedno z najhorších vydaní posledných rokov

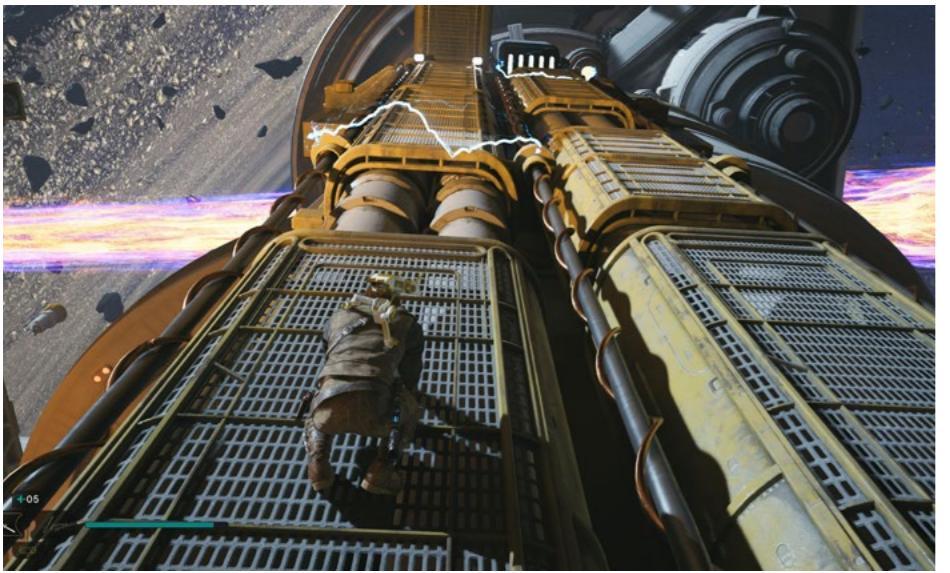
Iné to však už je, čo sa týka technického stavu hry. Jedi Survivor debutoval, hľavne na PC platforme, v dosť zlej kondícii, a hoci bola na next-gen konzolách situácia lepšia, od ideálu mala poriadne d'aleko.

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 nespal. Pomalšie načítavanie textúr sa dá prežiť, ale ked' si máte vybrať medzi zlým grafickým režimom a ešte horším, je to na facku.

Survivor mal totiž fungovať bud' 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 kombo; hra totiž vytvárených 60 fps nedosahovala, a márne sa nat'ahovala aj za rozlišením 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 pokial' problém nedávno konečne neoprávili. O nejakom VRR, teda





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

### Proti Impériu konečne bez ponca

Ešte viac než takéto pištolníctvo som si však oblúbil posledný z pätice štýlov, ktorý z pochopiteľných dôvodov okamžite evokuje Kylo Rena z novej trilógie. Takáto forma je sice pomalá, no ked' 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.

Najmä oháňanie sa svetelným mečom prešlo oproti prvemu dielu značnou zmenu 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 prepínat medzi vybranými dvomi.

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

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 sequely k velkým hrám, ktoré vyšli v poslednej dobe (God of War: Ragnarök, Horizon: Forbidden West či Dying Light 2) boli v príprave od štyroch do siedmich rokov.

Séria opravných patchov, ktorých zástup sa v dohľadnej dobe len tak neskončí, sice 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 niekol'kých hodinách vzdoru a hnevu necháte vyviest' 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 št'a stnejšia volba než niečo medzi Full HD a 2K; tam už totiž to menšie rozlíšenie naozaj vidíte poriadne. A je to obrovská škoda, pretože Survivor je hru vizuálne veľmi peknou – hoci som z toho nepadol na zadok, ako napríklad z Horizon: Forbidden West, novej „starwarovke“ nemožno uprietať panoramatickost'. Ideálnym príkladom je už spomínaný Koboh, kde strávite najviac herného času (vyše polovicu hry), ale veľmi efektívne sú realizované aj animácie – súbojové, pohybové či tvárové. Survivor pôsobí, čo sa celkovej grafiky týka, veľmi uveritel'ne a trojáčkovo, a soundtrack za tým nemá d'aleko.

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



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

### Za množstvo dostupných kozmetických úprav by sa nehanbila ani hociktorá RPG

Do najmenších detailov si môžete prispôsobiť 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 st'ažovať naozaj nemôžu. Hlavný príbeh dopĺňajú vedľajšie misie, ktoré sice nepatria medzi naratívnu špičku a skôr slúžia len ako zámenka 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 Hviezdných vojen v poslednom (dlhšom) čase prihodili. Predsa len, po novej trilógii filmov ostala mnohým fanúšikom ešte dodnes nepríjemná pachut' 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 nadvázoval na Fallen Order a Jedi Survivor, bolo by to skvelé.

Stále sice čakám na televízne spracovanie 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 pridal aj Monaghan, ktorého si stále najviac pamätám najmä vďaka jeho úžasnému „jokerovskému“ výkonu v Gothame. Ten dokonca chváli aj samotný



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

Ak by sa aj Jedi Survivor nedočkal live-action spracovania, jeho pevné miesto vo vesmíre Hviezdných vojen mu už nemôže uprietať nikto. Možno nerozpráva taký drasticko-realistickej príbeh ako Andor, no beznádeje prameniacie z prevahy Impéria je tu stále dosť. Do toho si priráťte klasický príbeh vychádzajúcej jediskej hviezdy, odsekávanie končatín svetelným mečom, platformové skákanie po útesoch, wall-running, hojdanie sa na lane, zdolávanie prekážok pomocou akéhosi „grappling-hooku“, súboje s bossmi – voliteľne aj povinné – a neustále odomykanie nových časťí jednotlivých map. 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 pestrejšie než v prvom dieli.

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

Samotná variabilita NPC je tiež podstatne vylepšená. Hlavných postáv je dosť, 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 hlášky. 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 klíčovú úlohu ako Impérium samotné.

Nebyť žalostného technického stavu a možno aj Dark Souls prvkov, ktorých intenzitu sice môžete znížiť, no určite nie vyradiť, Star Wars: Jedi Survivor by mohol obsadiť pozíciu veľmajstra herných titulov z pradalejkej 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 preferenciach; o tom, do akej miery viete tejto hre odpustiť zjavne uponáhlane 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 vojnovej galaxie.

### Hodnotenie

Star Wars: Jedi Survivor má sice po stránke technického stavu ešte veľa čo dohľať, 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:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Respawn	Also

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| + skvelý dabing a motion capture | - slabá optimalizácia  |
| + vetrovanie a explorácia        | - chýbajúce možnosti grafických nastavení a režimov na konzolách |
| + dovedna päť                    | + úrovňa 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 reáliah 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, ked' pred pár rokmi ten istý Daedalic ohľásil spustenie práce na hre z univerza The Lord of the Rings s prívlastkom Gollum, čo by aknej adventúry, mnohých z nás to prekvapilo. Napriek tomu som však, či už z profesnej, alebo citovej roviny, Daedalicu jednoducho musel dôverovať, ked'že 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 vkoreneným do brušiek vlastných prstov musím konštatovať, že legendárny Daedalic si utrhol až privel'mi veľké sústo.

V tomto prípade nemusíme chodiť okolo horúcej kaše, či, presnejšie povedané, okolo horúcej licencie. Pán prsteňov je aj u nás natol'ko populárna IP, že vždy, ked' 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 podporu 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 „milášikovi“ a k tomu potrebuje vaše prsty a hlavné 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 prejšť hrou mi tak zabralo viac než 15 hodín, s tým, že 5 hodín z toho zapríčinilo opakovanie spúšťania a snaha o prehryzenie sa k ďalšiemu save bodu. Technická stránka Golluma sa sice bude ešte upravovať, ale neviem v akom vesmíre si autori mysleli, že im takéto niečo u recenzentov prejde na prvú dobrú.

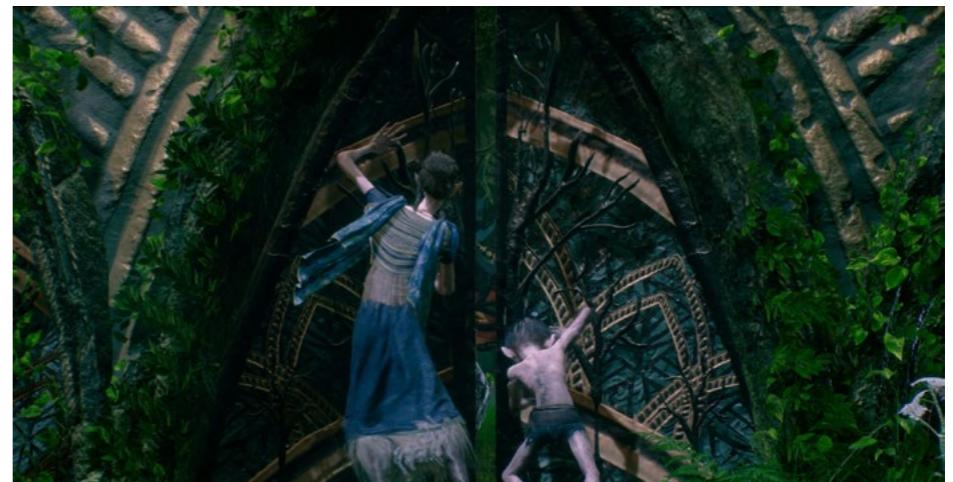
Dajme však teraz bokom nejaké to padanie a veci, ktoré sa asi s najväčšou pravdepodobnosťou podarí neskôr opraviť, a pod'ime v tejto tragédii do už neopráviteľného dejstva.

## Das ist eine Katastrophe

Gameplay forma je zmesou lezenia po rímsach a plazenia sa faunou terénu rezaného laserom - skutočne iritujuče prostredie, kde sa evidentne učili upravovať terén pomocou pravítka. Je to súčasť 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 pohl'adu 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 parodia na škrtenie, kde sa Glum vešia na krk ohyzdom, je jednou z mala tých menej nudných, rovnako tak ako aj škaredé CGI prestrihy, čo by hnací motor z jednej kapitoly do druhej. Ovel'a horšie na tom je už spomínany dizajn levelov, kde hráč vlastne ani netuší, kam íst, ked'že neustále šplhá po rímsach a ak sa ich cesta skončí, môže len tápať, čo d'alej. 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 ked' už sa Daedalic nedokázal vziať do pozície úspešného tvorca aknej 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



## 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 konekte kupovalo len malé množstvo skalných fanúšikov. Napriek tomu si však myslím, že by Daedalic na tom zarobil vo finále viac, než na tejto čistokrvnej katastrofe. Sám nespadáme medzi výhradných fanúšikov predloh, ale aj ja musím pokrútiť hlavou nad celou tou premárnenou príležitosťou, ktorú mali Nemci v rukách. O to smutnejšie je, že ani po rokoch nádej a odkladov, skalní fanúšikovia „prsteňa“ nedostávajú nič, než hnušne vyzerajúci výsmech. A tu by sa dalo povedať, že bude evidentne ešte horšie. Krátko po vydaní ospravedlnenie za stav Golluma, no nezabudli dodat, že už teraz dostali od vlády niekol'ko 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

Nehratiel'ná katastrofa.

Filip Vorzáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	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 prešl'apovaní, odkladoch a rušení sme sa konečne dočkali. **Dead Island 2 je konečne tu.** Zombie hry máme všetci isto radi a predchádzajúce diely tejto súrie nám priniesli kopec krvi, zábavy a napäťia. Vývoj hry trval „o čosi dlhšie“ ako sme zvyknutí a predchádzajúce diely už nepatria medzi horúce novinky, no **Dead Island 2 je TU!** Mám chut' kričať, písat', výsktať a opakovat' minimálne stokrát. V tejto recenzii sa teda pozrieme na to, či to neuveriteľné čakanie stalo za to a či si **Dead Island 2** obháji svoje miesto medzi titulmi zo sveta zombíkov.

### Vitajte v L.A.!

Ked' 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 nemŕtvyx 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. Evakuáčné 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.

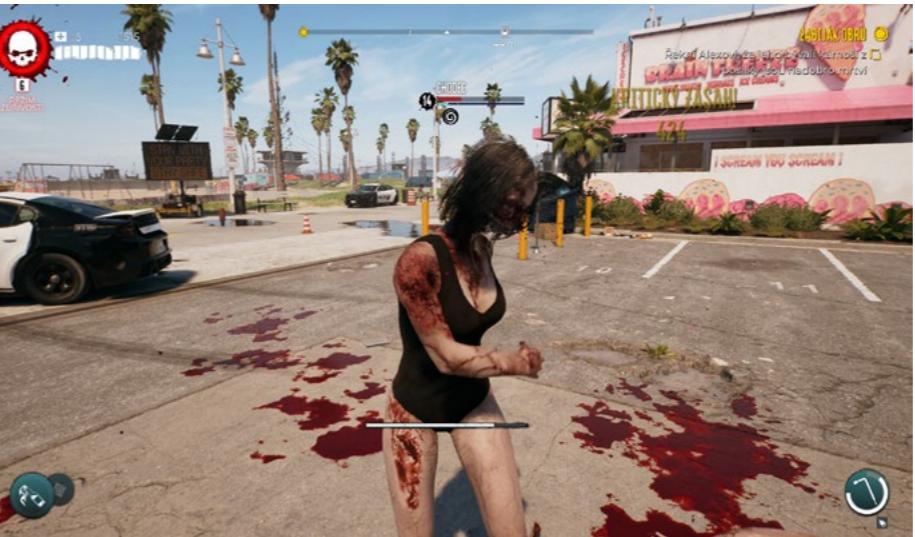
No vy ste mali to šťastie a na palubu evakuáčného lietadla ste sa dostali. Teda, dostali sa sem všetky hratelné postavy. Je tu Amy, Jacob, Dani a Ryan. Čo to znamená? Jednoducho - možnosť výberu!

### Na koho ukážete prstom?

Postavu si vyberáte hned' na začiatku, a ak mi dovolíte, 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 vydú navinivoč.

### 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 vekus



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

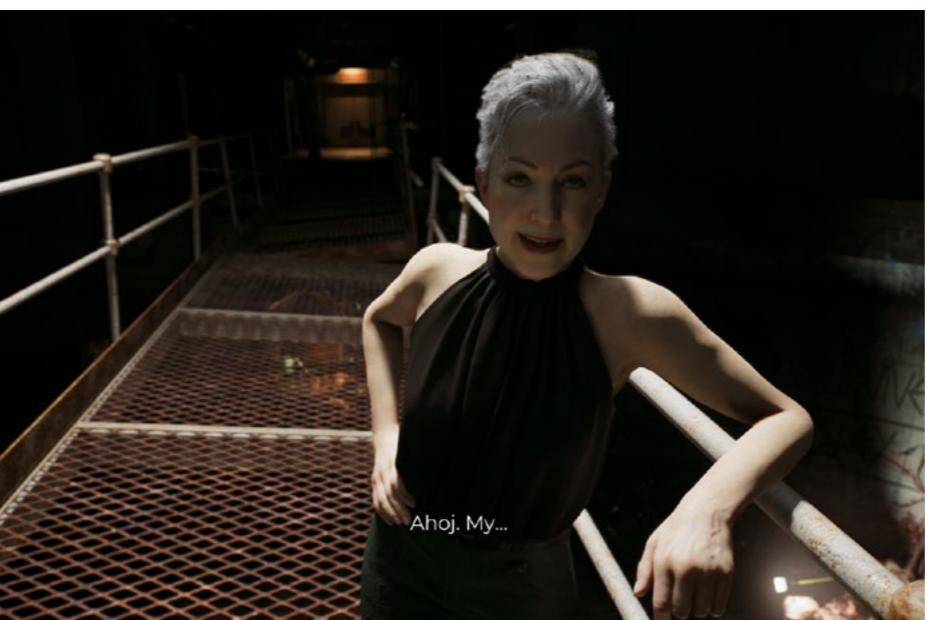
A čo vlastne ten príbeh? Vy, ako človek, ktorý mal to šťastie, že sa dostał do evakuáčného letu, máte zároveň toľké nešťastie, že sa z neho v podstate dostanete späť na zem. Nakol'ko vás let je označený ako infikovaný, armáda sa rozhodne, že vás jednoducho pošle k zemi. Nuž a vy môžete začínať odznačova 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 nadabíte 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



Ahoj. My...

predchádzajúcich dieloch opotrebovali a túto mechaniku mali tvorcovia preniesť aj sem. Chvíľku som sa jej obával, no obavy ma prešli po pár minútach hrania. Zbrane sa sice opotrebovávajú, no nie tak veľmi ako predtým. Navyše, počas hrania ich viete nájsť hned' niekol'ko 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 zbraniam sa dostenete až po niekol'kých hodinách hrania a to je geniálne!

Na zombíkov tak nestrel'ate 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 striekat' a na vás sa rúti desať krvilačných nepriatelia. Čakáte na ten správny moment, kedy prvý doň pojde. Následne do svojho diela hodíte autobatériu a, voilà, všetkých desať zombíkov sa škvári elektrinou a vy si ten pohlad užívate. Tí, čo ostanú, už pre vás nebezpečie predstavovať nebudú. Takýchto možností je však v hre neúrekom.

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

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



o akési mikrohádanky/mikroquesty, ktoré vám dovolia 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 oblúbené zbrane, miniete na to kopek peňazí a materiálu. To som počas hrania zistil až neskôr a presedlal som na predaj plného inventáru a následne investoval iba do pár oblúbených zbraní. Zvyšok som si časom kupoval a v podstate som prešiel na cestu kšeftovania.

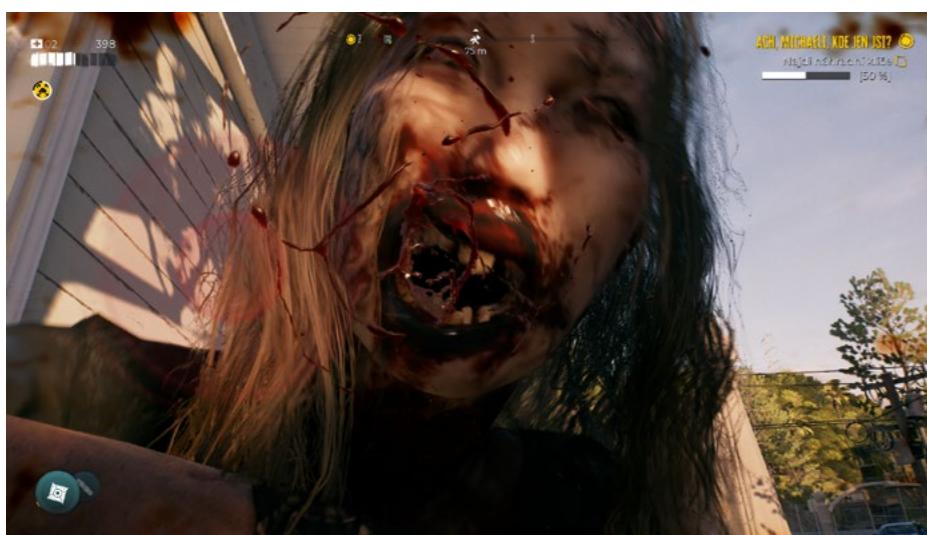
### RPG systém vo forme kartičiek

Postavám počas svojho „levelovania“ pridel'ujete kartičkami rôzne schopnosti. Každá je niečim zvláština. Jedna vám dovolí napríklad počas výskoku odkopnúť zombíka a vyvolať silnú vlnu, ktorá odhodí ostatných. Ďalšia zas posilní inú schopnosť, na ktorú sa chcete zamerat. 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 niekol'kých častí. Každá je charakteristická svojím okolím a možnosťami, ktoré v nej vieme podnikat, 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 trošku pri hre vyrušovalo a dialo sa to najmä zo začiatku, boli neustále „respawny“ zombíkov.



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 dostenete možnosť aj rýchleho cestovania, čo isto poteší.

### Súboje s bossmi sú skvelým zážitkom

Na hre ma úplne najviac bavili epické a zábavne strety s bosmi, ktoré sa vyskytovali v rámci jednotlivých questov - či už hlavných, alebo vedľajších. Súboje boli originálne, pri niektorých som sa naozaj neudržal a musel som sa doslova rehotiať. Navyše, neboli ľahké, ani t'ažké a tak si ich vychutnáte nech ste hardcore hráč, alebo ten, čo miluje príbeh a t'ažkím 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 nemŕtvyh viete sekáť a všetko z nich odpadáva. Niekomu sa to môže zdáť masochistickej, no na detailoch záleží. Prostredie je naozaj špičkové a na scenérie na pláži som sa nevedel vynadívať. Páči sa mi, že tvorcovia myseľi aj na optimalizáciu a tak mi počítac 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 nebudeste 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:

**Žánor:** Akčná stratégia    **Výrobca:** Dambuster Studios    **Zapožičák:** Playman

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| + zaujímavý príbeh         | - niekol'ko bugov, ktoré sú možno všimnete |
| + dizajn súbojov           | - hlavný hrdina sa nezobrazuje v zrkadle   |
| + graficky veľmi zaujímavé |  |
| + výborný herný dizajn     |  |

#### HODNOTENIE:



## RECENZIA XBOX ONE X

### Redfall

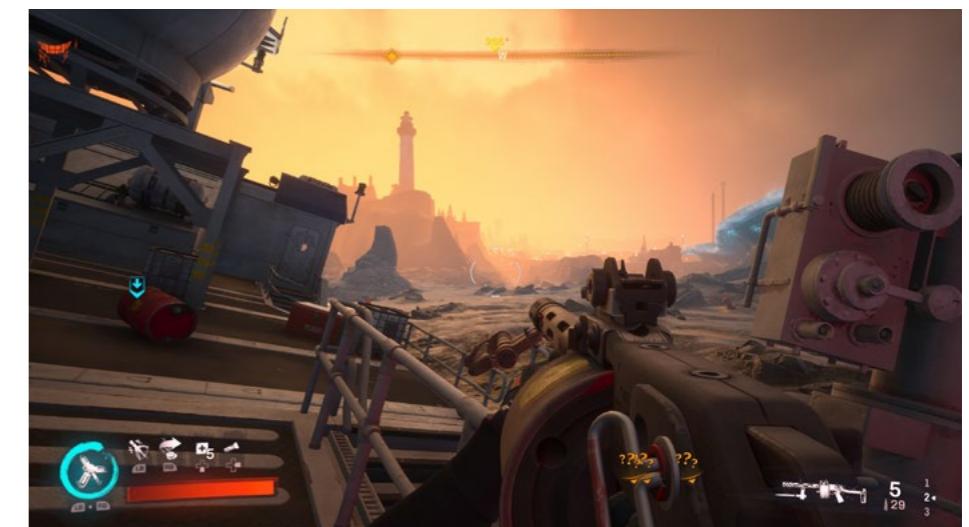
#### KRÍZA IDENTITY



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, prekliaatie tvorcov immersive sim titulov. Skvelé a komplexné hry, ktoré však vo väčšine prípadov skončia ako predajné sklamania. Nádej na takýto zážitok existoval dlho aj pri Redfall. Nakoniec ale červené výkričníky pred vydaním priniesli jedno z najväčších sklamání mojich herných zážitkov za veľmi dlhú dobu.

Budem priamy. Redfall je prinajlepšom „okej“ hrou. Absolútne zrádza väčšiny 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 prezentovať verejnosti. Je to Wolfenstein Youngblood – naháňačka za trendmi namiesto vyzdvihnutia silných stránok a ak by ste

mi povedali, že Redfall bol niekol'ko 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.





plného krvi a ostrých zubov. Pri pokuse o útek vaša lod' 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 vol'be už svoje rozhodnutie zmeniť nemôžete. Okrem schopností určite zaváži aj osobnosť týchto postáv. Pri tomto sa však musí 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 solídnym základným kameňom. Upíri totiž nevznikli mŕtvutím čarovného prútika a na ich likvidáciu potrebujete v prvom rade zistit', aký je ich pôvod. Príbehové pozadie samotného sveta je teda dobré a t'ahá vás misiu za misiou, keďže vedľajšie postavy sú... NPC postavami. Absolútne nezaujímaví prežívší, ktorí k situácii nemajú čo rozumné povedať, alebo sú vyslovene otravní. Naštastie, situáciu zachraňuje aj kvalitné budovanie sveta prostredníctvom odkazov, logov a celkovej atmosféry, preto Redfall aspoň zo tohto hľadiska ponúka dobrý zážitok.

Redfall je nevel'ké 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 mysel, 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,

jednotlivé misie. Neponúka ani vplyv rozhodnutí na príbeh. Je to jednoduchá looter striel'ačka 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 niesť t'archu hrateli'nosti na svojich pleciach. Preto si myslím, že hra bud' nemala jasného vízu 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.

Zoberete si napr. zaujímavú fíčurku s názvom Vampires Nest. Ide o oblasť, v ktorých majú upíri posilnené schopnosti a nachádzajú sa tam tajné dvere vedúce do procedurálne generovaného prostredia s vel'kým „upírim srdcom“ na konci, kde môžete získať kvalitný loot. Ked'že však hra nedokáže dať zmysel svojmu vlastnému loot systému, tak tieto oblasti sú väčšinou iba otravou a budete ich obchádzat'. Ak sa táto oblast nachádza v mieste, kde práve prebieha misia, tak radšej hru vypnete a zapnite znova, aby sa oblast presunula inde.

Ako striel'ačka funguje Redfall solídne, a to hlavne pri boji s upírmi. To je asi najzábavnejšia časť celej hry. Na rozdiel od regulárnych nepriateľov ich totiž neponúka slobodu pri štýloch postupu hrou. Neponúka množstvo nástrojov na vyriešenie situácie. Nenecháva na hráčovu inteligenciu, ako splní

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

Späť však k mestečku. Ak mám byť úprimný, tak myšlienka nepríliš vel'keho otvoreného sveta sa mi pozdáva. Redfall je dizajnovaný tak, že keď sa postavíte na vežu, máte celé mesto na dlani. Všetko je tak iba niekol'ko 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 bez ohľadu na to, či majú v rámci kontextu hry zmysel, alebo nie.

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 amnézii 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

zbrane). Prípadne ich viete inteligentne voviť 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 súce dokážu mať dobrú mušku, no majú absolutne vymýté 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 pomerne 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 sice v neskorších fázach zlepší, no predpokladám, že dovtedy to už asi mnoho z vás vzdá.

Naďalej, vývojári si neodpustili kardinálny hriech v podobe nat'ahovania herného času. A to tým, že vás nútia plniť vedľajšie misie, aby ste sa dostali k hlavnému bossovi. Každá mapa je rozdelená na niekol'ko 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 noham svoju lebku, ktorú potrebujete na otvorenie brány k príbehovému bossovi. Takýto dizajn, ktorý hráčom nanúti vedľajšie misie, z duše nenávidím. Pokial' by boli zaujímavé, tak by som s tým až taký vel'ký 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 nasvetenie vie v určitých momentoch vyčarovať úsmev na tvári, alebo vyvolat' strach z temných priestorov.

Zároveň však dokáže rozosmiat' z modelov NPC postáv. A to aj napriek tomu, že Redfall sa nesnaží o realistiky 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 veľa výhrad, hoci vol'bu 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 odhaluje svoju

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

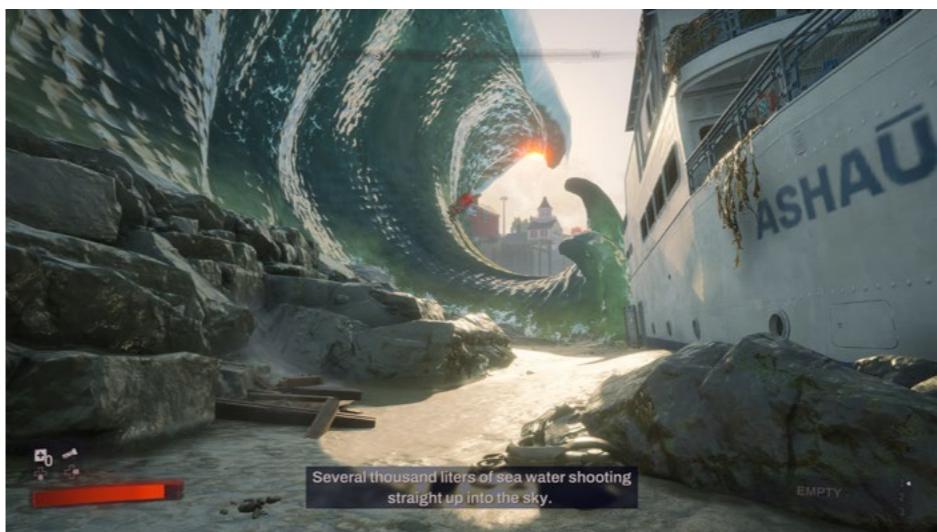
## Verdict

Redfall je „okej“ hrou, ak ste fanúšikom FPS v otvorenom svete. Je okej hrou, ak si ju plánujete vyskúšať v kooperácii. Mestečko ponúka solídnú atmosféru a zaujímavý príbeh. Pre fanúšika Arkane však ide o trpké sklamanie z dôvodu neschopnosti štúdia ponechať si svoje dizajnové princípy pod t'archou naháňania trendov.

Ani patche, ktoré odstraňujú niektoré technické problémy a 30F PS obmedzenie na konzolách, hre nepomôže. Pretože Redfall má oveľa väčšie problémy v hlavných herných systémoch, v dizajne misií a v neschopnosti vývojárov ponúknut' zmysluplnú a prepracovanú vízu. 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:

Žánor: Výrobca: Zapojičal:  
FPS Arkane Austin Bethesda

**PLUSY A MÍNUSY:**  
+ akurátna vel'kost' herného sveta  
+ atmosféra a súboje s upírmi  
+ samotné hranie a striel'anie je zábavné

- nefunkčný loot systém  
- nefunkčné immersive sim prvky  
- 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 výšší 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 neboli 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 verzii Extreme s 8-jadrovým procesorom. Oba modely ponúkajú rovnaké množstvo RAM - 16 GB.

ROG Ally ponúka aj výnimočný displej, ktorý je pre hranie hier klíčový. 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 klíčovou 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 hám a umožňuje hráčom rýchlo prechádzať medzi rôznymi titulmi.

Cena ROG Ally ešte nebola oficiálne označená, 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 sietového 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 výkoná 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 vysoko citlivým mikrofónom, ktoré zachytávajú okolity hluk presnejšie a rýchlejšie ako bežné mikrofóny.

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

Výsledkom je plynulý, využavený 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 miernu náročnejším používateľom, no najmä l'ud'om, ktorí nenávidia nevzhľadné káblky viditeľné vol'nym 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 zá kazník v praxi nemusí špekulovať, ktorý komponent kam patrí. Bud' 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 nevielané. Riešenie, ktoré presunie drívivú väčšinu konektorov na zadnú časť matičnej dosky a uprave tým všetky káblky, 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 polystyrenu, sa nachádzala skrinka Aorus C500 Glass

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

Ako prvá vec mi udrela do očí absencia akýchkolvek portov na matičnej doske, nakol'ko sú všetky na jej plošný spoj napájkované zo zadnej strany a bud' trčia rovno z nej, alebo v 90° uhle v prípade napájajúcich konektorov.

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



### Použiteľnosť a komponenty

Použiteľnosť tohto počítača v reálnom svete je nadmieru vysoká, hoci zameraná primárne na hráčov a mierne limitovaná potenciálom komponentov. Ako som už spomína, 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 novým dizajnom. Čo sa zvyšku komponentov týka, nie sú majitelia v praxi ničím limitovaní. Do skrinky sa dá osadiť akýkol'vek ATX zdroj, doska si pošmaľuje 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 hľavne 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 pártu triku, ktorým je ukrytie káblíkov ponuka Aorus Stealth 500 pár novších vychytávok, najmä vďaka svojej matičnej doske. Možnosť nahráť nový BIOS bez potreby osadenia RAMiek alebo procesora sa naozaj zišla, nakol'ko Z690 chipset neboli hned' po vybalení kompatibilný s poslednou generáciou Intel procesorov. Ale desať minút s USB kl'účom všetko vyriešilo. Ďalšou novinkou je opustenie programu

Gigabyte App Center, pomocou ktorého sa dali stiahovať 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 poraďať so zmenou podsvietenia nainštalovalých Kingston RAMkách, no program od Kingstona tento problém vyriešil a verím, že táto funkcia do budúcnosti pribudne.

### Výkon a testovanie

Samotný počítač odo mňa sice dostal do tela, ako pri hraní, tak aj troškou renderovania a práce s videom, no výkon grafiky RTX 3070 aj procesoru už je dávno kompletnie 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 spoločnosti, 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 produkтом. Miernu limitujúcim po stránke pevného výberu určitých komponentov, no stále nadmieru zaujímavým.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Aorus	650 €

### PLUSY A MINUSY:

- + Moderný dizajn
- + Podpora najnovších Intel procesorov
- + Kvalitné prevedenie
- + Absencia káblíkov
- 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 výdelenie na základe našej predchádzajúcej recenzie. Preto som pri komunikácii s distribútorom predmetnej značky, ktorá je u nás stále viac populárna, neváhal a od kompaktnej trinásťky prešiel bez prestavky rovno na šestnásťku. Dnes sa preto spoločne pozrieme na súhrn mojich čerstvých poznatkov z recenzovania šestnásť palcového modelu Lenovo ThinkBook 16p G3 ARH, s ktorým som mal možnosť pracovať viac než mesiac.

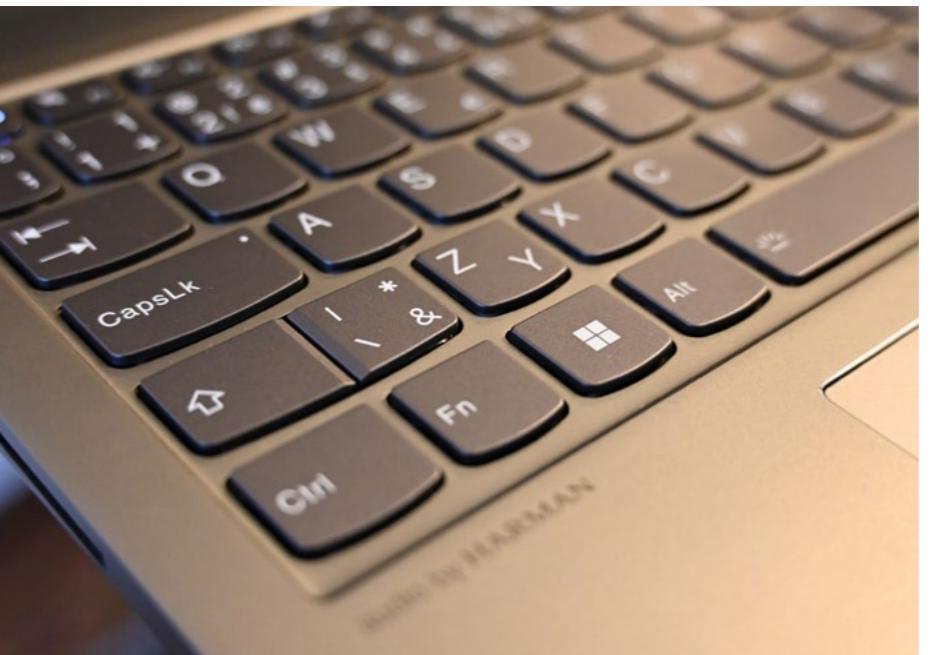
Na začiatok je nutné uviesť, že Lenovo uvedeným modelom aktualizuje svoju viac ako dva roky starú druhú generáciu a to o vôbec nie zanedbateľné prvky. Za predpokladu, že ste mali možnosť vidieť

práve starší model vám pri pohľade na ten aktuálny možno nepríde na um, že sa tu niekoľko vyložene snaží 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, hned vedľa vstupu pre nabíjací adaptér. Cez to všetko sa firme Lenovo nemá dôvod čudovať, keďže drívá väčšina ich prenosných počítačov, ak dám bokom atypický a vizuálne nemenný ThinkPad, sa už niekol'ko kalendárov vezie na jednotnej dizajnérskej vlne. Ide o vizuál, aký mňa osobne nikdy neurážal, a preto som spokojný aj s prevedením aktuálneho šestnásť palcového ThinkBooku. Jednoduché rozpoznanie l'né linky v čisto striebornom kovovom šasi sa z bočného pohľadu pántov, ktoré sú uchytené o

obrazovku a vyzerajú, že sa snažia utieť 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 hovorí o esteticky čistej elegancii, s akou sa nebudeste musieť obávať vicročit do rôznorodej spoločnosti.

## Čakal som viac

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



overoval celistvosť schránky a musím povedať, že tu som očakával trocha viac. Cez to všetko je predmetný laptop pripravený aj na drsnosť zaobchádzanie a pokojne s ním môžete hádzať 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 pýsiť, tak je to celkový výber fyzických vstupov a špeciálne čítačka pamäťových kariet. A nemyslím teraz čítačku microSD kariet, ale rovno klasik s akými stále pracujú audiomizualny 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 vyniechať ani



kombinovaný audio vstup. Keďže v tomto prevedení 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 rámkynky, ktoré v hornej vyvýšenej hrane nekazí 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 napojenie na automatický prechod do spánku v momente, kedy som sa na dlhší čas vzdialil



od počítača. K čomu je to dobré? Okrem ochrany údajov aj na šetrenie batérie, čo je aspekt, ako ešte v tomto teste zistíte, ktorý jednoducho chcete a potrebujete. Pri šestnásťich 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 nízkoprofilových spínačov, tak s ich odporom som mal celkovo dobrý pocit, aj keď by mi vôbec neprekážalo, ak by v tomto smere výrobca išiel ešte výšie. Tak či onak, nový ThinkBook 16p je vhodný na kancelársku prácu a súčasne na ňom môžete tvoriť obsiahle texty, či už sediac zo stolu, alebo ležiac v pohodlí posteľa – samozrejme, obe situácie som patrične preveril, ved' čo by som pre vás neurobil. Pod klávesnicou sa nachádza, v rámci proporcií, trocha skromný track-pad, ktorého reakcie sú však



excelentné a pácil sa mi špeciálne zvuk aktivovaný pri každom zopnutí v oboch dolných rohoch. Presuňme sa teraz ku hodnoteniu panelu. Akokol'vek sa celý čas rozprávame o prémiovom notebooku, tak Lenovo v rámci konfigurácií neponúka ani dotykovú obrazovku 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 skôr dopredu aspoň v rámci Hz, keďže minulá 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 hodit' 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 vol'ba 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 postprodukciu, odporúčam vám poobzerať' sa po inom laptupe.

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 zát'aži je šasi schopné zahriat' 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 dosť 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 zát'aži a strednej úrovni jasu dokáže notebook vydržať' sotva šest' 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 musíme konštatovať', že Lenovo ThinkBook 16p G3 ARH má svoje klády, ale rovnako tak aj nečakané zápory. Dávam palec hore za počet portov a špeciálnu čítačku SD kariet, avšak vol'ba AMD procesoru v kombinácii so slabšou grafikou bráni konzumentom s kreatívnu dušou investovať' tie peniaze, ktoré v tomto prípade Lenovo pýta. Rád by som z ich strany videl konečne upustenie od IPS panelov, aj keď' zlepšenie obnovovacej frekvencie môže zaujať' väčšinu hráčov. Je tu však veľa problémov, o akých som výšie ani nehovoril – nemožnosť' meniť RAM či absencia vyššieho štandardu Wi-Fi.

## Verdikt

Je jasne badat', 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
- + Klávesnica
- + Pory
- + Kvalita šasi
- + Webová kamera
- Batéria
- Nič pre skutočných kreatívcov
- Cena

### HODNOTENIE:



# RECENZIA HARDWARE

## Cooler Master CK720

65 % VEĽKOSTI, 100 % ZÁŽITKU



Cooler Master je tu s nami už od naozaj dlho – pamäťame 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 klávesnic, pričom na jednu z nich sa v tejto recenzii pozrieme. Konkrétnie pojde 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 špiní do útrob klávesnice. Zároveň má kovové telo, pričom výšku odolného plastu na spodnej časti si môžete nastaviť' v troch polohách.

Recenzovaný produkt disponuje veľkým l'avým 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 deformeuje. Príjemným bonusom je otočný ovládač, 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 oblúbenou hrou BioShock Infinite som na pár hodín zabudol na realitu okolo mňa, k čomu svoju presnou a rýchlu odozvu 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 oblúbenú 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 natol'ko, že sa stane mojou primárnou. Po týždni testovania som sa s ňou dokonale zamil a už nedokázal rozlúčiť'. Presné a isté stláčanie klávesov dodáva pri hraní i písaní príjemný a praktický zážitok. Môžem ju len odporúčať'.

Pavol Košik

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	90€

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



# Xiaomi 13 Pro

VLAJKOVÁ LOĎ AKO SA PATRÍ



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

### Vzhľad

Jedným slovom: prémiový. S rozmermi 162,9 x 74,6 x 8,7 mm a hmotnosťou 229 gramov patrí medzi t'ažšie modely. Na váhu sme si relatívne l'ahko zvykli a časom nám nepripadala nijak rušivo. Prednej strane dominuje 6,73", po pravom a l'avom 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 skúsenostach 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

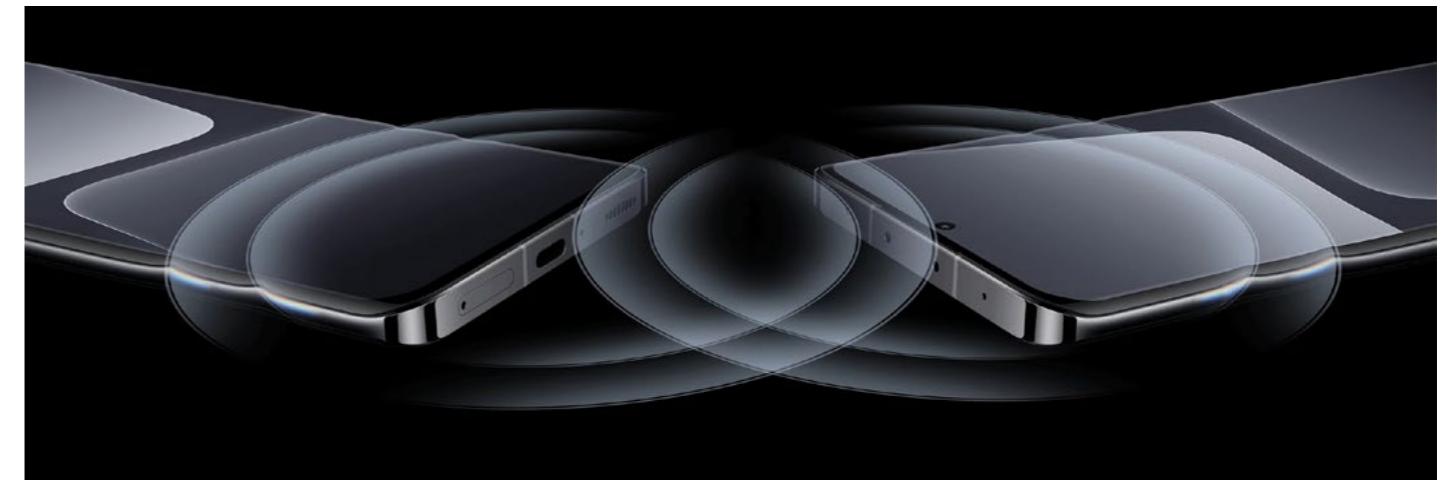
Srdcom je 8-jadrový procesor Qualcomm SM8550-AB Snapdragon 8 Gen 2 (4 nm), Octa-core (1x3,2 GHz Cortex-X3 & 2x2,8 GHz Cortex-A715 & 2x2,8 GHz Cortex-A710 & 3x2,0 GHz Cortex-A510), ktorému sekunduje grafický čip Adreno 740. Vzhľadom na brutálny výkon si hravo poradil i s tými najnáročnejšími dostupnými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

Pamäť je d'alšou 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 vel'kej 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 porovnatel'né 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 autofocusom.

V balení nájdete nástroj na vyberanie SIM karty a silikónový obal, ktorý chráni zadnú stranu, fotoaparáty 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. Samozrejmostou je 120 MHz obnovovacia frekvencia. Už nie tak samozrejmou je podpora HDR 10+ a Dolby Vision. Proti poškriabaniu ho chráni ochranné sklo najnovšej generácie Corning Gorilla Glass Victus.

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

### MIUI 14

K nadstavbe MIUI sme v minulosti mali výhrady. Xiaomi si úbilo, že s verzou 14 odstráni nedostatky a vydá sa lepšou cestou. Podľa nás to splnilo do bodky. Tol'ko nastavení a možnosti (máme pre ne slabosť) sme nenašli v žiadnej nadstavbe konkurentov.

Trvalo nám hodiny, kým sme prešli všetky, väčšinou užitočné, nastavenia. Prispôsobit je možné prakticky všetko predstaviteľ'ne a občas i nepredstaviteľ'ne. 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.



ktoréj rýchlosť bola až neuveriteľ'ná. Zabudli ste v noci nabit' 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 použitým optickým snímačom sú fotografie ostré, plné detailov a ideálne pre ďalšiu úpravu a spracovanie. Nez'lakli sa ani horších svetelných podmienok.

Svoju prácu na výbornú si odviedla 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 veľ'mi t'ažko. Na dobré sa l'ahko zvyká. Ak hľadáte top foto-smartfón, určite nad Xiaomi uvažujte ako nad horúcim kandidátom.

Pavol Košik

#### 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 smrtelník 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 sl'ubuje uspokojíť 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. Nehovoríme 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 príšiel 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 premiový feel a zameranie na náročnejších zákazníkov, ktorí využadujú nielen vysoký výkon, keďže tieto komponenty využívajú na profesionálne účely, ale nestránia sa ani hier. Po stránke výzoru sa nemá Gigabyte RTX 4070 Ti Aero OC 12G za čo hanbiť. Moderný vzhlad, ktorý predstavuje bielo-strieborné prevedenie a doplnený je o podsvietené Aero logo a trojicu ventilátorov, zaručí, že táto karta bude vyzeráť dobre ako v

nadupanom a RGB LEDkami podsvietenom hernom stroji, tak aj v skrinke profesionálneho 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 svietielka. 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 oslavu, no pokial premýšľate práve nad RTX 4070 Ti a máte radšej svetlejšiu domácnosť alebo kancelárium, prečo nesiahnut' práve po tomto kúsku?

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
Gigabyte

Cena s DPH:  
920€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + obстоjuné teplosti
- + stabilné takty
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod záťažou
- + kovový backplate
- prémiová cena

### HODNOTENIE:



# HyperX Pulsefire Haste 2 Wireless

BOREC S MUŠOU VÁHOU



jednoducho 'ubovolne 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, bud' 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 pomohol len opäťovné spustenie aplikácie a uloženie požadovaného nastavenia. Ďalším neduhom bolo nedetegovanie myši. Pomohol až reštart

Windows-u. Tento problém však môhol 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. Niekol'ko 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 chybou krásy je cena. Predsa len, 91,90 € nie je veľmi l'udová cena. Zamria aj nedostatky aplikácie HyperX NGenuity, ktorá je stále v beta verzii.

Pavol Košik

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
HyperX

Cena s DPH:  
92€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie
- + hmotnosť
- + 2,4 GHz pripojenie
- + Bluetooth pripojenie
- cena
- problémy
- aplikáciu NGenuity

### HODNOTENIE:



## Lenovo Tab P11 Pro G2

TABLETY S ANDROIDOM NIE SÚ MRTVE, LENOVO PRINÁŠA DÔKAZ



Ked' sa pred desiatimi rokmi a dávnejšie povedalo tablet, l'udia boli navyknutí na nekvalitné, pomalé a častokrát škaredé a hrubé zariadenia, na ktorých si mohli tak maximálne pozrieť' nejaký film, prehrat' 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. Niekol'ko spoločností sa však rozhodlo v tomto smere pokračovať' a ukázať', že aj Android toho zvládne veľ'a a za prémiovost' a výkon netreba platiť' tisíc a viac eur.

Jednou z týchto spoločností je Lenovo, ktorých drívú časť ponuky súčasťou predstavujú cenovo dostupné a menej výkonné kúsky, 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-všechnut'-hipster lesknúca sa tehlíčka. Dizajn Lenovo Tab P11 Pro G2 je moderný, profesionálny a zapadne do rúk aj násťročným, nielen workoholikom prezentujúcim posledné kvartálne výsledky. Jeho dvojtónové kovové

telo v odtieňoch striebornej zaujme, no nebude prit'ahovať' pohl'ady ako podaktóre zariadenia pripomínajúce pozliepaný výbuch raketoplánu. Prednú stranu „zdobia“ tolerovat'le hrubé rámcinky prerušené len jednou kamerou s rozlíšením 8 Mpx. Na zadnej strane sa nachádza hlavná kamera s rozlíšením 13 Mpx s bleskom, d'alej USB-C port na spodnej hrane a tlačidlo 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 rozšíritel'né microSD kartou až o d'alší terabajt. Samozrejmost'ou 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 ukryva až štvoricu JBL reproduktorov s podporou Dolby Atmos a je to počut'. Zvuk z tohto tabletu pol'ahky prekoná až niektoré násobne drahšie notebooky. Firemnnejšie 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 miňať peniaze za produkty s jablčkom?

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

Dizajnovu je tento tablet naozaj podarený, výkonom tiež nezaostáva a zábavy vďaka reproduktorm a OLED displeju ponúkne naozaj tonu. Áno, prepojiteľnosť 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 eurovú cenovku. A to sa opela.

### Zhrnutie

Lenovo sa tento kúsok naozaj podaril. Osobne som nikdy neboli 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. Pokial' teda dovtedy nepríde tretia generácia s d'alšími 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



# ASUS Zenbook S13 OLED UX5304VA

JE MOŽNÉ VYLEPŠIŤ DOKONALOSŤ?



**V mojich očiach ASUS ostáva uveritel'ne neuveritel'no 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 zohýnať 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 superlatív? Ide totiž v rámci svojej triedy o také silné železo, že by ste s ním mohli pokoje popíliť pár chránených platanov využitých roxorom a ešte by vám ostala kapacita na nejakú náročnejšiu postprodukciu.**

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

hardvéru je z plne recyklovateľného papiera a to vrátane úchytu, ktorý býva tradične z plastu - po novom ide o prekladaný papier. Už počas rozbal'ovania som sa cítil ako na zjazde ekologickej 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 šest' kusov pečenejho bôčika, čo som zbúchal počas osláv prvého mája. Tlak na ekológiu však nezačína a nekončí len u obalového materiálu, a ako už asi tušíte, recyklование hralo svoju úlohu aj pri tvorbe samotného šasi testovanej novinky. Vrchné veko bolo najprv vyrobené z hliníka a následne potiahnuté niečim, čo ASUS nazýva plazmovou keramickej zmesou. Okrem toho, že to znie zaujímavo tak aj sofistikované, súčasne ide o ošetroenie daného kovu s cielom 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 neboli pojatý v nejakom soft moduse (laptop som t'ahal kade-tade, pokladal na rôzne povrchom 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 vyzerať naživo absolútne úžasne. Jej textúra na slnku vytvára krásne hravé odlesky a je radost' sa na to pozerať 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 číms ma úplne odrovnali, bolo zväčšené logo ProArt t'ahajúce sa cez celú plochu veka - vyzerať to doslova ako umelecké dielo hodné obdivu, či už patríte medzi odborníkov alebo úplných laikov. Bravo!



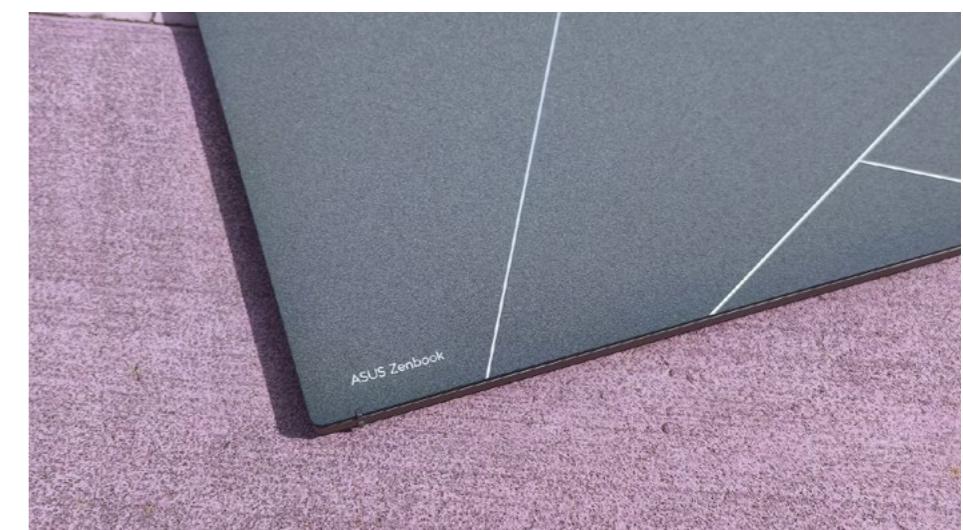
## Padol nám tu rekord

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 známkou (samozrejme, nejaký ohyb tu bol, ale neviem si predstaviť situáciu, kedy by to malo mať počas bežného používania akýchkoľvek 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 pánt 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 porovnať s predchádzajúcim modelom, tak v rámci celkovej váhy je sice úspora len minimálna (cca 50 gramov), avšak aj tá sama o sebe počas celodenného nosenia počítáča v ruke, môže znamenať pre mnohých zásadný rozdiel. Ešte o niečo dôležitejšia je však tenkoš' šasi, ktorá by mohla zvádzat ku mylným predpokladom, a to konkrétnie v zmysle šetrenia na strane výberu fyzických portov. ASUSu sa ale aj tu podaril hušársky kúsok a do šasi dokázal dostať nie len plnohodnotné HDMI (2.1), ale aj duo USB-C s Thunderbolt 4 štandardom, d'alej 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 rýchlosťí, zhodou okolností

už úplne zbytočné, preto len zopakujem obligátne nadšenie a zase raz dodám, že neexistuje ďalšia čierna farba než čierna prezentovaná práve cez OLED panel. Prostredníctvom vopred nainštalovanej aplikácie MyAsus máte možnosť prepínať medzi niekol'kimi farebnými profilmami, kde sa dá krásne sledovať život' 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 niek'ko videá 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 vol'ný čas stráviť s nejakou online videohrou.

## Písanie je radost'

Cielene zoštíhl'ovanie 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 osekal 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 klávesníč a pri ASUS Zenbook S13 OLED sa opäť



vyznamenali. Pocit z písania, či už dlhých alebo stručnejších textov, je maximálne komfortný a akokolvek som sa bál, písal sa mi neskutočne pohodovo. Čerešničkou na torte je už potom trojstupňové podsvietenie, ktoré sa rozlieha po celej klávesnici a nevynecháva ani milimetrej 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 zaregistrované kliknutie. V texte vyššie som už niekoľkokrát naznačil onen potenciálny výkon, čo sa nedrží niekde pri zemi, a preto je čas sa naň teraz pozrieť v reálnych kontúrách.

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 efektivitu pri mŕtvaní energie v batérii hlavne pri konštantnej zát'aži). Mohli by sme sa tu teraz začať pitvovať v tom, aké a či vôbec nejaké zásadné rozdiely v rámci výkonu medzi minulou a súčasnou generáciou Zenbooku S13 sú, avšak z toho čo som mal možnosť premerať počas dvojtýždňovej zát'aže, sa predmetná novinka môže bez akýchkol'vek problémov postaviť pred akúkolvek 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 pomáhal pri náročnejšej postprodukcií v rámci videí a nemenej užitočné sa ukázali byť aj počas častého vytvárania produkčných obrázkov. A teraz je na mieste pripomenúť rekordne nízke proporce



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

Pri maximálnej úrovni jasu a strednej zát'aži bol notebook schopný vyrážať bez napojenia do siete viac než osem hodín čistého času. Akonáhle som jas znížil a vypol bezdrôtové procesy, krvka 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 tlačiť čistotu audio linky

## Šperk

Je nesmierne náročné vylepšovať niečo, čo sa dá považovať za takmer dokonalé, ale ASUS sa toho nebojí a svoj rad Zenbook nadalej brúsi do tvaru exkluzívneho diamantu. Sem-tam mu sice odletí kúsok, ktorý v minulom modeli mohol niekoho tešiť viac a iného naopak menej, ale ked' 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:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 500€

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



# RECENZIA HARDWARE

## Endorfy Lix Plus Wireless

ŠPIČKOVO VYBAVENÁ MYŠ, KTORÁ NESKLAME ANI NÁROČNÝCH HRÁČOV A POUŽIVATEĽOV



**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 používateľský manuál, napájací kábel, náhradné protišmykové podložky a nálepku Endorfy.

## Dizajn a ergonomia

Dizajn produktu je jednoduchý, línie sú čisté, pričom myš je oficiálne určená pre pravákov. Hmotnosť je napriek vstavanej batérii veľmi nízkych 69 gramov, čomu vďačí 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 ďalšiu praktickú význam – vďaka cirkulácii vzduchu sa používateľovi 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.

## Používateľské 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 káblom varianti, keď sa automaticky dobija batéria. Ak potrebujete nainštalovať používateľský 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. Používateľský

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

Myš sa ovláda dobre, je ľahká a ani po viacerých hodinách nebude mat' pocit únavy. Pocit 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 potieniu ruky.

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

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

## Záverečné hodnotenie

V prípade Endorfy LIX Plus Wireless rozhodne ide o špičkovo 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 t'ažké nájsť nejaké mínusy.

Viliam Valent

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy Cena s DPH: 50€

### PLUSY A MÍNUSY:

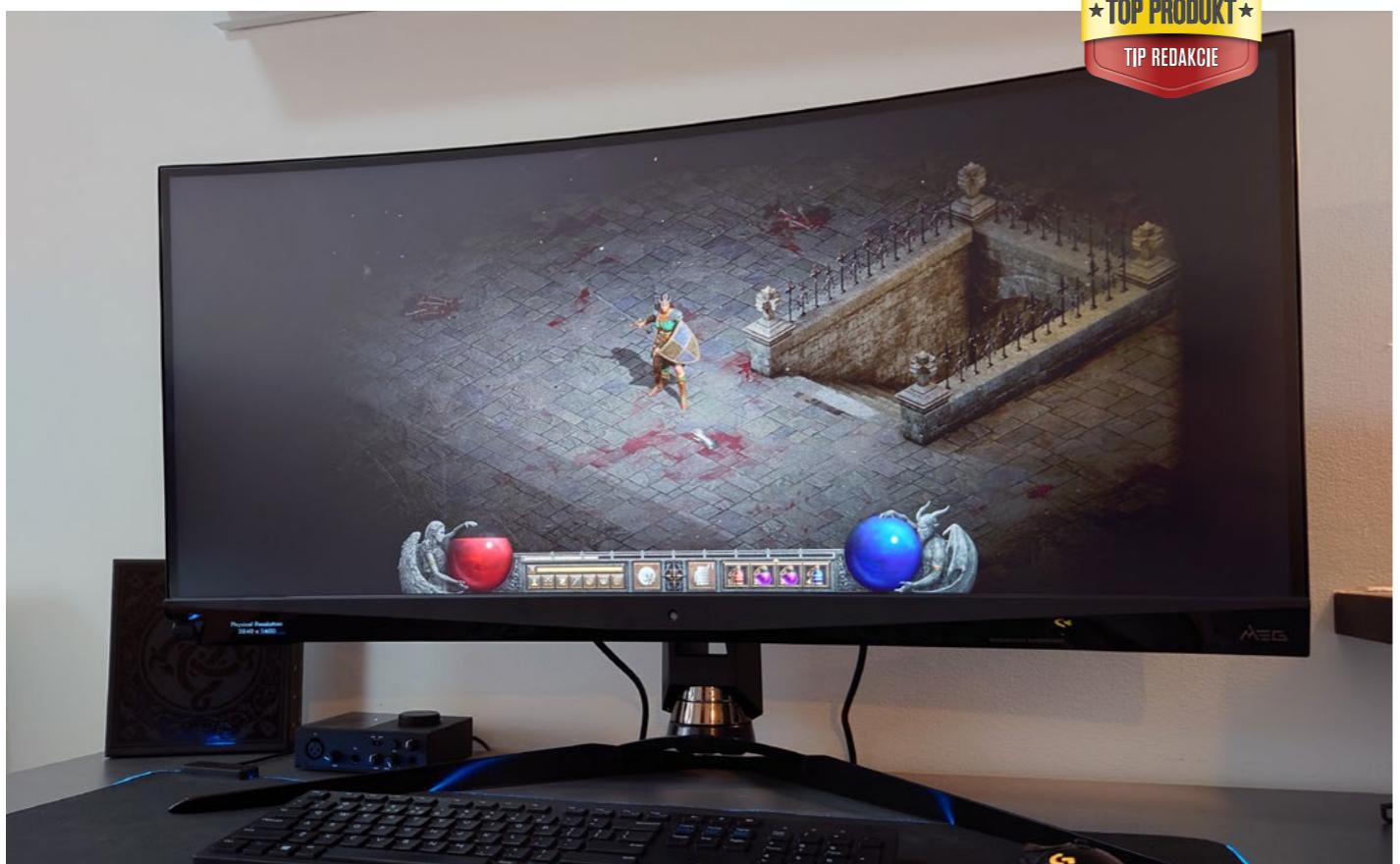
- + Voštinový dizajn a nízka hmotnosť
- + Technické parametre
- + ARGB podsvietenie

### 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 zaistuje, že každý detail je



vykreslený s presnosťou a poskytuje skutočne pohlcujúci zážitok. Vyznačuje sa rýchlo obnovovacou frekvenciou 175 Hz, ktorá výrazne dopomáha plynulému hrania. V kombinácii s dobou odozvy 1 ms minimalizuje rozmazenie 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 zaistuje 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 realistickejší 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 výšie spomínanom desktope, ale viete si na ňom nastaviť



niekolko 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 odraťiť, ale treba mať na pamäti, že sa jedná o absolútne špičku medzi hernými monitormi a v súčasnosti patrí medzi to najlepšie, čo firma MSI 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 volbu pre hráčov, ktorí chcú byť poholení dokonalým herným zážitkom.

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

Ondrej Ondo

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 800€

### PLUSY A MINUSY:

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

### 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 slúchadlach Sensemore Air, ktoré vyzerajú ako staré známe Outliery, avšak to nás nesmie zmiast.**

### Obal a jeho obsah

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

### Prvé dojmy a spracovanie

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

lastúrovým tvarom už na prvý pohľad vyzerá úplne inak ako pri Outlieroch. Kvôli použitým materiálom je sice naozaj l'ahučké, ale pôsobí dosť krehkým dojmom, najmä na strane odklapacieho 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 vol'bu 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 použíti 6 mm meničov z biocelulózy, môže nastat mierné 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 reprodukovaného zvuku sme boli veľ'mi nadšení – výšky čisté, stredy výrazné a basy úplne uspokojivé. Vitaná, avšak nie úplne potrebná, je aj možnosť prispôsobenia si zvuku softwarovým ekovalízérom. 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 úrovni hlasitosti funkcie Sensemore a pri najvyššej použijete hlasitosti sú počuť aj také tiché zvuky, ako napríklad jemné prechádzanie nechtom 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 zretel'nejší

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

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

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 rozumiet' jasne a zretel'ne. Napriek tomu, že Sensemore Air spolu so svojím dokovacím puzdrom podstúpili „odtučňovací 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 slúchadla stačí vložiť na 10 minút do doku a budú pripravené na ďalšie 2 hodiny používania. Puzdro je nabíjateľné aj na bezdrôtových nabíjajúcich 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 l'udí, ktorí do určitej miery trpia sluchovým znevýhodnením. Na svoje si naozaj prídu aj používateľia so zdravým sluchom a môžu nastaviť 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:	Cena s DPH:
Creative	60€

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + veľmi pekná zvuková reprodukcia
- + dlhá výdrž akumulátorov
- + sú ultra l'ahké
- 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 diat' a ja by som to celé prirovnal k starej a hrdzavej lokomotíve, ktorá dekadý stála vonku na konci dávno nepoužívanej 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. Ked' sa v 90. rokoch začali inštalovať prvé verzie internetových routerov, otvorené sa v sade písalo, že ide len o dočasný spôsob dávkovania internetu naprieč domácnosťami, ktorý dozaista pokrok skôr či neskôr vymení za niečo ovel'a praktickejšie. Dnes už vieme, že to „neskoro“ v tomto prípade nabralo

**skutočne hrubú štruktúru a preto akékol'vek invencia 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. Začнем predovšetkým Wi-Fi 6 systémom M32, ktorý si môžete zakúpiť v balení s dvomi alebo tromi jednotkami – každá z nich zvláda šíriť internetový signál na ploche presahujúcej stovky metrov štvorcových, prícom 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, nadnesene povedané. V tomto prípade, tradične, ale záleží na niekoľkých premenných. V akej budove a priestore jednotlivé antény (každá jednotka má v sebe päticu antén) umiestnite, resp. aké hrubé steny ich budú obklopovali. Môj test sa v prípade M32 od D-Linku sústredil na rodinný dom s prístavbou a záhradou, kde sa pri použíti 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. Taktô 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 chatbeta.

Výsledky strojového učenia konverzačných robotov nám čoskoro nahradia vševediacie 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, kedy 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 akékol'vek 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 krabička s anténou vám v tomto ohľade nepomôže s rýchlosťou a spôsobilosťou 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 lokomotíve. 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 akékol'vek problémy.

Dajme teraz bokom akékol'vek skepsu, ktorú možno práve vy pocíujete pri diskusiah o budúcom využívaní potenciálu umejúcej inteligencie, a ostaňme vo sfére okamžitej a chcenej využitelnosti.

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



# Cooler Master MasterLiquid CORE 240L WHITE

PRIEMERNÝ VODNÍK S DOBROU CENOU



pevnou súčasťou podobne koncipovaných recenzií s mojimi iniciálami, mi opäť pomohla s testovaním. Dennodenne vd'aka 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, zakažovať prístup k potenciálne škodlivým tvorcom, nastavovať časové rozhranie pre jednotlivé dni a tak d'alej.

Práve tu vidím relevantné a okamžité využitie AI, ktoré dokáže za mňa v čase, keď' ja nemôžem, dávať pozor na moje diet'a, 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 dial'ku zasiahnut' a zakázať deckám toxickej socializáciu s číhajúcimi predátormi.

### Príjemný dizajn

Vd'aka podpore Wi-Fi 6 – tam spadá nielen R32, ale aj M32 od D-Linku – máte k dispozícii najmodernejšie a súčasne aj najspol'ahlivejšie pripojenie na internet. Proces spustenia daného hardvéru si nevyžaduje žiadne zásadné znalosti a skúsenosti, keď'že už spomínaná aplikácia vás ním prevedie krásne kroky za krokom a prípadné problémy vyrieší 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 trocha netradične nechal pári sláv na margo dizajnu. V oboch prípadoch sa

môžeme rozprávať o jednotnej estetike plastových krabičiek s oblými hranami, kde M32 sice 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 ošetrený softvér, resp. správa online obsahu a zabezpečovanie plynulého chodu pripojení sú párny argumentom, prečo sa pri výmene vášho routera doma a nákupu MESH systému môžete spol'ahnúť na značku D-Link.

### Verdikt

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

Filip Voržáček

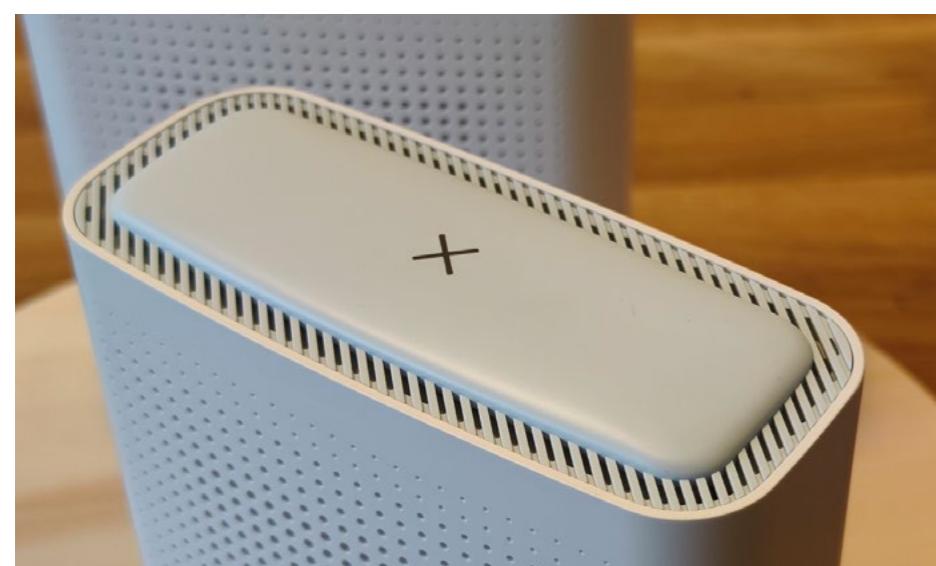
#### ZÁKLADNÉ INFO:

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

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Wi-Fi 6
- Nič
- + Spol'ahlivosť
- + Možnosti aplikácie
- + Využívanie AI
- + Dizajn

#### HODNOTENIE:



**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 (2x120) a 360 (3x120) mm. Naša redakcia dostala možnosť otestovať ich v miernom predstihu niekol'kych týždňov, takže vám teraz môžeme medzi prvými sprostredkovať osobné skúsenosti z poctivého testovania.**

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

Ked'že sme chladič osádzali do bielej skrinky, zvolili sme biely chladič MasterLiquid CORE 240L WHITE, čo sa ukázalo ako dobrá vol'ba. 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 výkonného vodnom chladení malo zaujímať, ale keď' máte presklený bočnicu, pohráte sa s cable managementom a všetko je vo vnútri PC vizuálne „čisté“, preto to nevyužiť? To farebné podsvietenie by tam prosté chýbalo a keď' to niekomu vadí, môže ho

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

Ako testovaciu zostavu sme zvolili redakčný počítač s procesorom Intel Core i7-12700K s odomknutým násobičom, ktorý pri plnej zát'aži 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







# Kingston Fury DDR4 3733Mhz 32GB

ŠPIČKOVÝ VÝKON A MODERNÝ DIZAJN ZA DOSTUPNÚ CENU



Väčšina hráčov túží najmä po výkonného procesora a nadupanej grafickej karte, ale tieto komponenty osamote nie sú postačujúce pre správne fungujúci počítač. Je dôležité zvážiť aj d'alšie 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 spôsobom a kvalitným pamäťovým modulom. RAMky od Kingstona patria medzi najpopulárnejšie na trhu a kúsok s názvom Kingston Fury DDR4 32GB 3733Mhz CL19 KF437C19BB1AK2/32, ktorý sme mal možnosť otestovať, nie je výnimkou.

Je sice 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 pamäť majú stále svoje využitie – či už pri vylepšovaní kapacity a rýchlosť 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, ktorími sú priesvitný

plastový obal s prvkami v červenej farbe. Na ňom sa nachádza drívá 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 rozptyl'ovácom RGB podsvietenia, vďaka ktorému je možné vykúzliť 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 uspokojať' ako striedajúce 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 veľ'mi 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 možnosti ovládať samotné podsvietenie, kedže pri lacnejších modeloch podaktorových 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, naštastie, vlastný program s názvom FURY CTRL.

## Výkon a testovanie

Samořejme, 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 vol'bou pre všetkých, ktorí hľadajú kvalitné a spôsobilé 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 pod 90 eurami, je s prihladnutím na ich takt a CL hodnoty naozaj príjemná.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingston Cena s DPH: 87€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- nič
- + integrované RGB LED
- + jednoduché taktovanie

### HODNOTENIE:



**ĎAKUJEME  
PROGAMINGSHOP  
A MP3**



## Endorfy Atlas Double

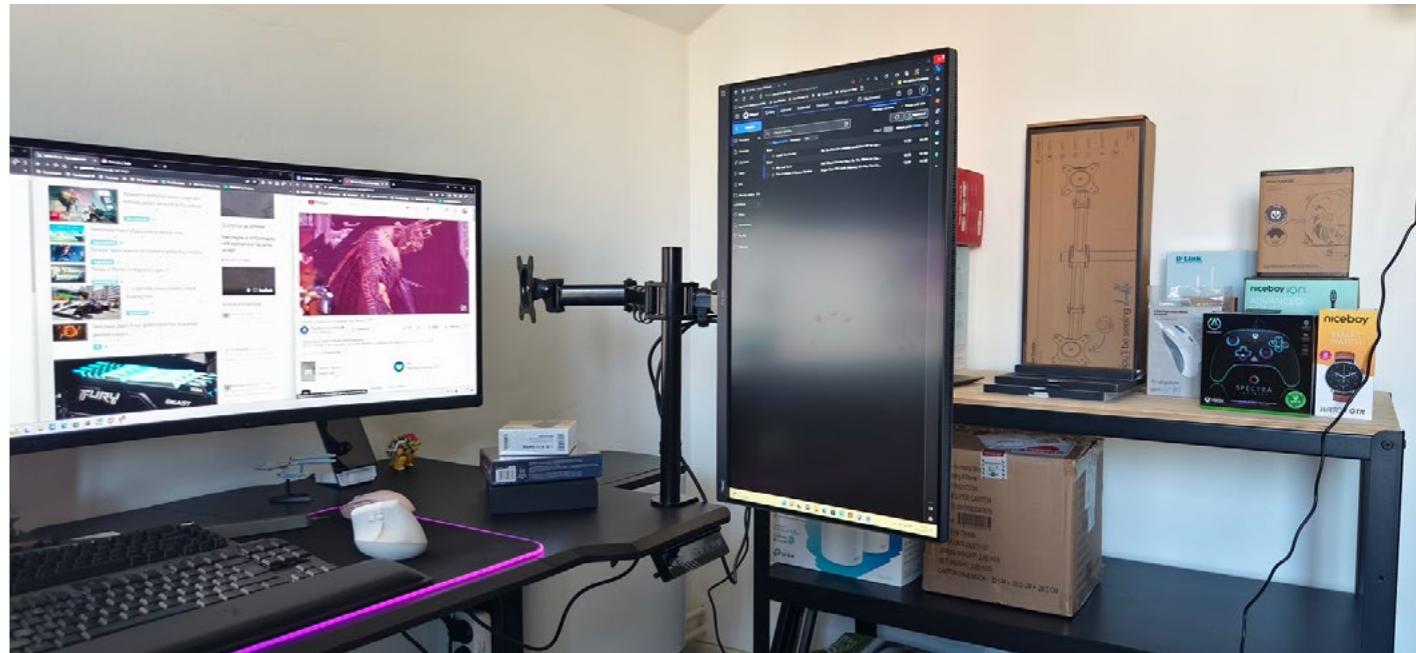
PRACUJTE ZA DVOCH



**Pol'ská spoločnosť Endorf, ktorá minulý rok zažila úspešný rebrending z pôvodného názvu SPC Gear, sa pomaly ale isto udomáčnuje aj na našom trhu. Nie je sa však čomu čudovať, kedže portfolio ich produktov zvládla presahovať do všetkých dôležitých konzumumných sfér, a to od všeobecného hardvéru až k hernému nábytku, k čomu navýše 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 Endorf sú tak ekvivalentom onoho voňavého korenia zo stredoveku (mám na mysli šafran). Táto skutočnosť ma o to viac motívuje písat' a testovať ich výrobky d'alej, čo priamo súvisí aj s aktuálnym pohľadom na dvojté rameno zo série Atlas, určené pre úchyt hned' dvoch monitorov súčasne. Chcete vedieť viac?**

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

budovách, kde by sa pokojne mohli súčasne nakrúcať hned' dva remaky Smrtonosnej pasce, ostáva nám na stole nad'alej hromada ďalších negatív a to doslova. Uprataný stôl zamestnaného pracovníka môže byť nedosiahnutel'nou mietou a o



to viac, ak ide o človeka, čo musí súčasne sledovať viaceru blikačujúcich monitorov. V tomto bode prichádza na scénu práve spoločnosť Endorf, ktorá vám za prijateľ'nú sumu (cca 50 eur) ponúka duálne kovové rameno zo série Atlas. Ak poctivo čitate moje recenzie, tak určite dobre viete, že v minulosti som už z tejto sérii 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 radost'ou pustil do testovania jeho modelového doplnku označovaného ako Atlas Double.

### Kvalitné komponenty

Ked'že rameno Endorf Atlas Double svojím dizajnom priamo vychádza z celej sérii ďalšieho príslušenstva identickej značky, jeho dizajn je podmienený zmesou čierneho kovu a plastových svoriek určených na vedenie kabeláže (v balení ich nájdete dostatočné množstvo). Podľ'a očakávanie 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 hrane stola sa realizuje pomocou silného systému utahovania jednej svorky, kde je vrchná časť kliešťov opatrená novou výstrelkou - nemôžete si tak poškrabat' 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 otocením na biznis, a rovnako tak som ramená pretáčal do asymetrických pozícii, kde jeden monitor ostal v standardnej 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 skízať' žiadnym smerom.

Verím, že praktickú využitelnosť 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 viaceru 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 týždňa“ sa s vami rozlúčim a dodám záverečné odporúčanie.

### Verdikt

Pre každého, kto si vie predstaviť praktické využitie Atlas Double od Endorf v svojom, či už pracovnom, alebo domácom prostredí, odporúčam práve toto cenovo dostupné rameno, na ktorom som počas mesiac trvajúceho testovania nenašiel ani jednu chybäčku - čo je ale už u značky Endorf akýmsi štandardom.

Filip Vorzáček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorf	50€

#### PLUSY A MÍNUSY:

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

#### HODNOTENIE:



## CouchConsole

PRAKTIKÝ POMOCNÍK ALEBO ÚPLNÁ HLÚPOSTЬ?



Predpokladám, že väčšina z vás sa už minimálne raz stretla s platformou Kickstarter (KS), ktorá stále patrí medzi šípku v realizovaní snov menších firiem, či dokonca, jednotlivcov, čo majú pocit, že vlastnia patent na čokol'vek, čo si zaslúži dostať sa medzi l'udí. Štartovacia platforma KS už stihla nakopnúť naozaj hromadu užitočného obsahu s presahom do rôznych sfér a akokol'vek ju dnes týždeň čo týždeň zahľadujú 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 olateho gauča, a prejed 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 vyval'ujeme a sem tam aj kvasíme. Nechcem teraz znieť ako reklama z teleshoppingu, ostatne, nemám v uchu zlatú náušnicu a pred domom tridsaťročný Mercedes s deravou olejovou vaňou, každopäťne,

musím vám položiť nasledujúcu otázku: Už sa vám to niekedy stalo, že ste si počas sledovania svojej obl'ubenej telenovely obliali neštastne gauč a navýše do jeho útrob natlačili omrvinky z čipsov?

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

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

### Potrebuje dva kusy

CouchConsole som dostał na test v dvoch farebných verziach, 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 l'ahko umývateľného plastu. Spomínaná modulárnosť spočíva v prehadzovaní jednotlivých priečadiel (miska na slané/sladké aj s pokrývkou, držiak na nápoje s vyravnávaním 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, ked'že 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, ked' 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, spásnu pomocou. Do ktorej skupinky sa zaradíte?

### Áno aj nie

Držiak na nápoje s dobre spracovaným vyvažovaním sklonu pojme plechovku



aj pohár a vd'aka vnútorným svorkám toto všetko zvláda držať na mieste.

Nečakajte však, že ked' máte v pohári naliate „ž 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 situáciach. Vadil mi povrch opierky, ktorý na seba neustále prit'ahoval čiastočky prachu a po čase ma preto prestalo baviť ho neustále utierať mokrou handičkou. Inak som si však obe testované vzorky vlastne obl'ubil a rovnako tak aj moja dcérka, ktorá je špecialistka v ničení gaučov.

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

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

Filip Vorzáček

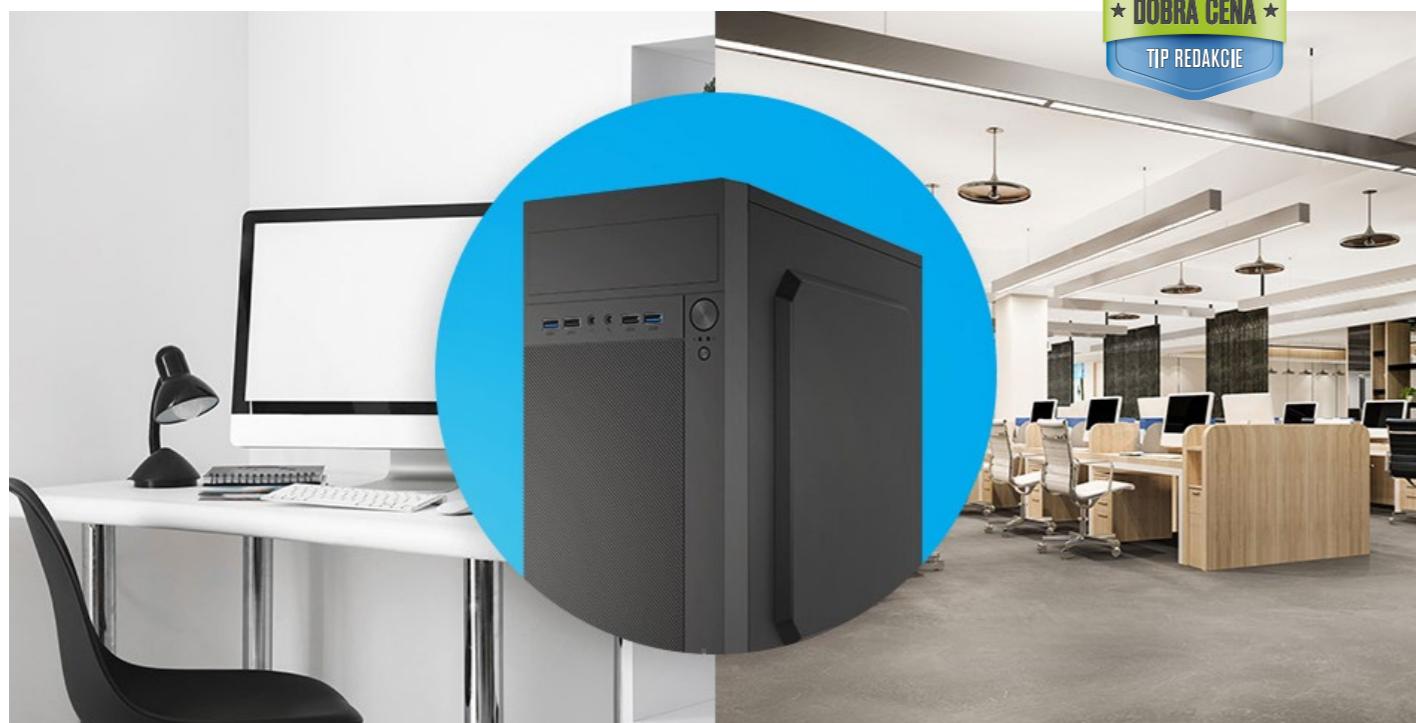
### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
CouchConsole

Cena s DPH:  
70€

## Natec Helix

ELEGANTNÝ TRPASLÍK



Niekto počítačoví „nadšenci“ si nevedia predstaviť ten správny desktop v počítačovej skrinke, ktorá konkuруje vel'kostou tej satníkovej. Potom sa však môže stať, že jej vnútro smutno žíva prázdnosť. Umením nie je nastrkať výkonný hardvér do balenia o vel'kosti chladničky, ale vybrať ten správny hardvér a ukryť ho do čo najmenšieho šatu. Možnosti je na trhu so skrinkami naozaj požehnane, ked'že skriniek, ktoré pojmú 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 chut'ovku s tonou vychytávok, skrinka je to prekvapivo všeobecná 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 pretiekla 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

záklazníkov s nižším rozpočtom, resp. pre tých, ktorí sa snažia ušetriť. Tým, samozrejme, nehovoríme, že výrobky od NATEC sú nekvalitné, no netreba mat' 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 čierou grafikou na povrchu. Vnútri sa v sendviči z polystyrénu ukrýva bezpečne uložená



skrinka, ktorá po vytiahnutí odhaluje (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 l'avej bočnici. Vnútri skrinky sa nachádza už len krabička s doplnkami, ale to nie je nič prekvapivé.

### Prvé dojmy a spracovanie

Podobne ako iné cenovo dostupné skrinky, aj Natec Helix trpí výdatnou podváhou, no keďže ide o kompaktnejšiu skrinku určenú pre mATX a ITX dosky, prejdeme použitie tenších plechov bez vel'kých výčitiek. Predná strana skrinky neponúka žiadne extrémne úpravy pre zlepšenie toku vzduchu, no vďaka plechovej bočnici s miestom pre 120mm ventilátor nebudú komponenty až tak trpiť. 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 Helixa svoju čiernou všednosťou nevyniká, 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, skrinka 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 skrinky, čo je na dnešnú dobu trochu netradičné. Bez prieħľadnej bočnice je to v praxi jedno, ale treba myslieť na to, že zdroj bude t'ahat' 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 kanceláriach, len od neho nečakajte nič preveratné.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	23€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + nenápadný dizajn
- + vel'ká pozícia pre disky
- + 5,25" šachta
- len jeden 80mm ventilátor v balení
- horší prieťok vzduchu
- 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. Ked'že herní hráči majú špecifické požiadavky na výkon, chladenie a dizajn, je dôležité nájsť skrinku, ktorá nielenže spĺňa tieto podmienky, ale aspoň v jednom aspektu ich aj prekonáva. Jednou z najnovších možností je skrinka Endorfy Arx 700 Air, ktorá slubuje 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 výčitiek obstál viac ako dobre. Akú chválu alebo kritiku si zaslúži novinka menom Endorfy Arx 700 Air?

### Obal a jeho obsah

Pokial' by ste si tipli, že skrinka ku nám dorazila balená už v tradičnej kartónovej škatuli s čierrou grafikou na povrchu, vyhrali by ste zlatého bludištáka 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 odhaluje plne priesvitnú bočnicu z temperovaného skla chránenú

fóliou proti poškriabaniu. 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 obstoná. 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 vzdialosti 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 obstoný odstup od ventilátorov. Endorfy Arx 700 Air ponúka aj všetku funkcionality na ulahčenie



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 zmetí aj radiátor AIO chladenia. Priehľadné bočné okno z temperovaného skla sa v dnešnej dobe už sice dá nájsť aj na skrinkách pod 50 eur, no tie často ponúkajú tenké plechy, ktorým by mohol konkurovať aj kvalitejší kartón. V Endorfy sa už dávnejšie rozhodli, že budú stavat na obstonú 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 vsádzia 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 hviezdom večera a väčšinu l'udí zaujíma to, čo sa ukrýva v ich vnútri. Ked' 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, ponuka Arx 700 Air sice iba jeden 2,5"/3,5" slot, ale d'alších 6 pozícii pre 2,5" dysky.

Na záver nesmiem zabudnúť na 8 pozícii pre ventilátory (3 vpred, 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 t'ahá 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 t'ažšie 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 pokial' časom jej cena klesne pod 100 eur, tak to dupl'om.

Daniel Paulini

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	109€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + obstoný prevedenie
- + funkčný dizajn
- + jednoduchá inštalácia
- + dobrý priestor
- vzduchu

#### HODNOTENIE:



# MSI Titan GT77 HX 13V

ABSOLÚTNY MAXIMALIZMUS



**MSI sa modelom Titan GT77 HX13V rozhodlo absoluťne rozbiť triedu tzv. desktop replacement herných notebookov. Jednoducho zobraľo 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 pribalená MSI herná voštinová myš s RGB podsvietením, 128 GB USB klíč

s dual drive pripojením (USB-A + USB-C) a prívesok na klíč – 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: 3840 x 2160 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)

- Siet: 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 priponíma kaputu 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 nepohralo a stavilo viac na konzervativizmus.

Hrubé masívne telo, ktoré presahuje kvôli masívному 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 prosté MSI Titan. Možno nabudúce. Dizajnovú nevýraznosť nahradza 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 tăžšie 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. Záštitok z hrania a písania je rovnaký ako pri špičkovej hernej mechanickej klávesnice. Počut' a cítit' to príjemné mechanické kliknutie, jej používanie je prosté zážitkom. A nie je to vôbec otravné.

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

sRGB a 97% DCI-P3. Aj keď OLED displeje dnes ponúknu lepšie hodnoty a pokryjú 100% oboch farebných gamutov, 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 bohatu vynahradza inými parametrami. Výhodou je aj matné spracovanie povrchu. Čo sa týka rýchlosťi zobrazovania a latencie, taktiež nie je čo vytknúť. Ani náznak duchov či rozmarzania a to aj pri rýchlych scénach.

O zvuk sa stará štvorica 2 W reproduktorov (2 obyčajné a 2 basové), ktorá ponúka príjemnú kvalitu zvuku, s dobrým odstupom medzi vysokými a nízkymi tónmi a určitým presahom do basov. 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 komponentov by sme očakávali viac než obyčajnú 720p kameru s pomerne mizerným a zašumeným obrazom. Nemusí to súčasť vadiť každému, no predsa len, to rozlišenie nebolo dostatočné už ani pred 10 rokmi. Zachraňuje to aspoň funkciu 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 uvádzá, 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 pôde o absolútneho trhača asfalta. A benchmarky to len dokazujú. V PCMark 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 asú každého zaujímať najviac, keďže tento stroj má byť najvýkonnejšou možnosťou náhradou

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 vzhl'adom na „nadupanost“ hardvérovej konfigurácie energeticky extrémne náročný notebook, ktorý sa dodáva s obrovskou 330 W nabíjačkou, ktorou, ako už bolo spomenuté, váha a veľkosť rozhodne nie je zanedbatelná. Našt'astie má Titan aj 99 Wh batériu, ktorá ponúkne aj slušnú výdrž.

Pochopiteľne, na kolená si ho asi vzhl'adom 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 prebral a následne zvládol ešte d'alej skoro 90 minút 4k videí na YouTube. V konečnom scítaní 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 dodat' 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, t'ažký, hlučný ako turbínové lietadlo, aj drahy, s obrovským a t'ažkým 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 smrtel'níkov, je to aspoň ukážka maximalistického využitia toho najlepšieho, čo hráč môže v mobilnom svete dostat'.

Racionálna kúpa to ale rozhodne nie, jednoznačne ide o notebook pre nadšencov.

Viliam Valent

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 5 300€

### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



# Súťaž

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



>> VÝBER: Miroslava Glassová

## 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 Paula Atreidesa, Josha Brolina, Javiera Bardema alebo Dave Bautistu. Druhá časť súrie Duna by mala do kín prísť už koncom tohto roku.

## Mortal Kombat 2



Produkčná spoločnosť New Line Cinema, ktorá sa podielala aj na prvej verzii zo súrie Mortal Kombat z roku 2021, údajne ukončila vyjednávanie s hercom Karlom Urbanom. Urban by sa mal v pokračovaní Mortal Kombat 2 objaviť ako postava Johnnyho Cagea. Fanúšikovia vedia, že Johnny Cage je jednou zo siedmich hlavných postáv hráčskej verzie. Cage, bývalá Hollywoodska 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 súerie „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 priateľnejšou vol'bou. Čo mu však chýba, je divácka základňa mimo fanúšikov WWE. Tu nemá konkurenciu, a preto bol Urban silnejšou vol'bou, 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 González budú mená, ktoré pridal do obsadenia. Čo sa týka dejá, ten by mal sledovať dvoch extrakrásnych 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 produkovat. 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 narásol 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 zdáť, že v súčasnosti je viac seriálov pre scenáristov, toto neplatí. Skôr ide o opak. Pred niekol'kými rokmi mohol bežný scenárista pracovať na 22 až 24 epizódach pre jeden seriál. V súčasnosti je to 8 až 10, ak majú šťastie a dovol'uje to ich pracovná zmluva. Táto skutočnosť preto predstavuje obrovskú finančnú stratu pre scenáristov a tiež nejasnú budúcnosť Hollywoodu pokial' 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 nbral 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 odhadlanie, húževnatosť, odvahu alebo statočnosť. Sisu predstavuje mimoriadne odhadlanie tvárou v tvár extrémnej nepriazni osudu a odvahu, ktorá sa zvyčajne prejavuje v situáciach, ked' 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 nacistiek

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 rozliahlohom a takmer vyludnenom Laplande.

Sem-tam sa na obzore zjaví nemecké lietadlo, či počuť kdesi výbuchy, ktoré však len vo veľmi malej mieri narúšajú jeho každodennú hľadačskú rutinu. Jedného dňa sa na Aatamiho usmeje štastie – podarí sa mu v rieke nájsť malé

množstvo zlata. Po d'alšom hľadaní hned' na druhý deň nachádza celú zlatú žilu. Jeho život sa týmto náležom ihned 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 čest'. 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 „Nesmrtelný“.

### Honba za pokladom

Aj napriek zisteniu skutočnej totožnosti a narastajúcemu množstvu úmrtí na strane nacistov, sa kapitán Bruno nehodlá prenasledovať vzdat'. 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 hodíť potom, ak Nemecko prehrá vojnu. Táto naháňačka



za zlatom je hlavným filmovým dejom a jedna extrémna časť strieda d'alšiu.

Koncept, ktorý možno nie je ničím novým, by z filmu Sisu veľmi l'ahko 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, stat' sa kultovým filmom a preto sa jeho režisér Jalmari Helander veľmi kreatívne činil. Dejovo sa film presúva od bodania do hlavy a lámania končatín do ambiciozneho a omnoho výbušnejšieho chaosu.

Ako už hovorí aj názov recenzie, film Sisu sa žánrovo veľmi podobá filmom od Quentina Tarantína. 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 vytyla, je, že niektoré scény oproti tarantinovkám sú až príliš pritiahnuté za vlasy. Filmu naopak prosperlo 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 štastie a podarí sa mu objavíť zlatú žilu. Počas putovania cez fínsku pustatinu sa ale musí prebojovať jednotkou nemeckých nacistov, ktorí mu chcú jeho poklad vziať.“**

Miroslava Glassová

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Rézia:  
Jalmari Helander

Rok vydania: 2022  
Žáner: Akčný / Vojenský

#### PLUSY A MÍNUŠY:

- + Akčný dej
- + Prostredie
- + Obsadenie
- Jednoduchý dej
- Chýbajúca hlbšia myšlienka
- Záver

#### HODNOTENIE:



## Fast X

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



S rozpočtom 340 miliónov tromfol tento predposledný diel všetky predchádzajúce časti, čím sa zatial' stáva ôsmym najdrahším filmom roku 2023. Spoluprodukovaný Vinom Dieslom, tento prvý z dvoch záverečných dielov ukazuje svoju ambicioznosť' byť trhákom tohto roku. Film je verný patetickému lajtu motívu, ktorý bol určený už na začiatku ságy – rodina, priateľstvo, vernosť'. Čo sa však bez pochyb stupňuje sú akčné scény a neuveriteľ'ný životný príbeh Doma Torreta. Avšak deju, hoci nenáročnému, pravdepodobne nebude rozumieť, ak ste nevideli predchádzajúci deväť časti. Dej sa retrospektívnej 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 tragicke 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, nebyť tragickej okolnosti, ktoré ju bohužiaľ značia.

Spomínanému rozpočtu zodpovedá množstvo a náročnosť' akčných scén, ale rozhodne aj zoznam obsadených hercov – vel'ké množstvo hlavných/stabilných hrdinov predchádzajúcich dielov, ale aj nových tvári 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 hlbokeho prežívania deja.

Nie veľmi dobrý vol'nočasový l'ahší film, ktorý nesklame divákov v tom, čo sa od neho bombasticke a megalomanský očakáva – výbuchy, rýchle autá a motorky, smrtel'né nebezpečenstvo, neplatiace fyzikálne zákony, i zákony logiky, a v neposlednom rade aj superschopnosti hlavnej postavy, ktorými nedisponujú snád' ani Avengeri.

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



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

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

Na rozdiel od Dominika, Dante nemá hendiķep 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 režisérka vol'ba. Hudba sa naštastie opäť hodí k



filmu, deju a k celkovej nálade 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 plytký dej a nevyhnutná nádvorosť na predchádzajúce diely série Rýchlo a zbesilo. Film vytvára dojem, že si je sám sebe konkurenciou a snaží sa urputne prekonať aknosťou 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:

Rézia:  
Louis Leterrier

Rok vydania: 2023  
Žáner: Akčný / Dobrodružný

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + akčné a kaskadérské scény
- + herecké obsadenie
- dej je druhoradý a neuveriteľnosť'
- príbehu hraničiacas 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 čísel v elektronickej podobe nájdete vol'ne 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.,  
Železiarenská 39/15 Košice 15, Slovenská republika  
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

**REDAKCIJA**  
**Séf redaktor** / Zdeněk 'HIRO' Moudrý  
**Zástupca séf redaktora** / Filip Vorzáček  
**Webaadmin** / Richard Lončák, Juraj Lux  
**Jazykoví redaktori** / Pavol Hirká, Veronika Jankovičová  
**Odborná redakcia** / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Göc, Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík, Vilim Valeri, Matúš Kurišák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Friderika Hodossyová, Nataša Bôžiková, 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

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorm redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou 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 môžu 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](http://www.mission.sk)

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON  
**FURY**<sup>TM</sup>



**Kingston FURY**  
**Renegade SSD s chladičom**

Dostupné na





Igor  
ceo

Väčšinou nás  
nepotrebuje  
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máte

[wy.sk](http://wy.sk)