

GENERATION

HRALI SME GOD OF WAR (PC)

VIDELI SME
Belfast

TÉMA
*Huawei predstavil duo
očakávaných telefónov*

TESTOVALI SME
ROG Flow Z13

RETRO
Guitar Hero II



SÚŤAŽ



AX1500 Smart Router

Wi-Fi sieť, ktorá je inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

R15

Konektivita a vysoké rýchlosti

- Wi-Fi 6 (802.11ax) neuveriteľné pokrytie a rýchlosť
- Wi-Fi sieť sa neustále optimalizuje a vylepšuje
- 3 x Gigabit Ethernet LAN porty a 1 x Gigabit LAN port

Next-Gen Wi-Fi

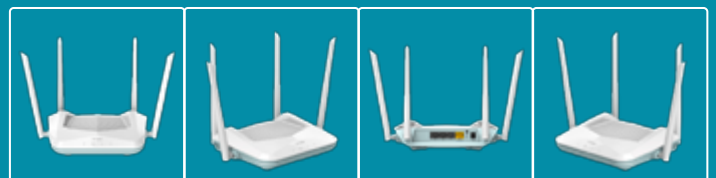
- Dvoj pásomové bezdrôtové pripojenie rýchlosťou až 1 500 Mbps, rýchle Wi-Fi so zvýšeným dosahom, spoľahlivosťou a pokrytím
- 4 simultánne streamy, 1024 QAM a OFDMA technológie

S umelou inteligenciou (AI)

- Wi-Fi sieť sa neustále optimalizuje a vylepšuje
- AI Wi-Fi Optimiser nepretržite monitoruje komunikačné kanály pre zabezpečenie Wi-Fi s najmenším rušením
- AI Traffic Optimiser uprednostňuje najdôležitejšie úlohy využívajúce internet pre optimalizované online zážitky

Jednoduchá správa a ďalšie rozširovanie siete

- AI Parental Control ponúka flexibilnú kontrolu nad online aktivitami vašich detí
- AI Assistant spravuje vašu sieť, posila odporúčania a hlásenia cez bezplatnú aplikáciu EAGLE PRO AI
- Vďaka D-Link Wi-Fi Mesh môžete dosah svojej Wi-Fi siete ešte predĺžiť pomocou D-Link Wi-Fi Mesh zariadení
- Kompatibilný s hlasovými asistentmi Google a Amazon Alexa



AI Parental Controls

Assign devices to profiles to block websites, set schedules for access, and turn off Wi-Fi



AI Mesh Optimiser

Mesh uzly navzájom spolupracujú pre optimalizáciu sieťovej prevádzky



AI Wi-Fi Optimiser

Nepretržité inteligentné monitorovanie vám umožní pripojiť sa na najlepší dostupný kanál



AI Traffic Optimiser

Smart QoS pre vaše neprerušované hranie, hlasové hovory, streamovanie videa a sťahovanie



WPA3 Security

The latest in wireless encryption to keep your network safe from unauthorised access



MU-MIMO & OFDMA

Ideálne pre streamovanie 4K, hranie VR, videohovory a pripojenie všetkých vašich smart zariadení



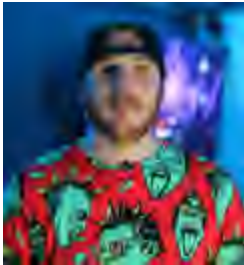
Ovládanie hlasom s Google/Alexa

Možnosť ovládania hlasom prostredníctvom asistentov Amazon Alexa a Google Assistant



Bezpečná sieť

Najnovšie šifrovanie a zabezpečenie v súlade s normou IEC 62443-4-1 na ochranu vášho pripojenia



Nastáva herná smršť

Po uhorkovom závere minulého roka, čo sa herného softvéru týka, sa nám prvé mesiace tohto roka snažia pritlačiť svoje ostré hrany palcov rovno na naše kožené peňaženky a vyryť do nich tú pomyselnú krivku prepadu. Vo februári nás v hernom segmente čaká vydanie viac než dvadsiatich hier, z čoho hneď polovica by si zaslúžila nálepku „Musíte mať!“ Či už dávate prednosť stále pestrejšej a kvalitou oplývajúcej indie scéne, alebo idete vyložené len po exkluzívnych AAA dielach, nasledujúce dni vás bude lákať viac ako osviežujúca ponuka zábavného softvéru. Zatiaľ čo milovníkov Pokémonov stále zamestnáva januárové vydanie revolučnej časti Legends: Arceus, znalci FromSoftware sa už netrpezlivo chystajú ponoriť do akčnej RPG Elden Ring. Tento dlho pripravovaný príbeh z hlavy R. R. Martina by sám o sebe zvládol spopularizovať celý mesiac ako taký, avšak február ďalej prináša rovnako očakávaný druhý diel survival hororu Dying Light, nasledovaný PlayStation exkluzivitou Horizon Forbidden West a nemenej nádejnou stratégiou Total War: WARHAMMER III. Z tejto bomboniéry si dokáže vybrať aj ten najnáročnejší milovník videohernej kultúry. A to som zámere vynechal minimálne tri ďalšie diela, ktoré si sám nenechám utiecť. Vráťme sa však teraz o krok späť.

Zatiaľ čo som vám vyššie načrtnol obsah budúcich vydaní nášho magazínu, súčasne by som vás pochopiteľne rád pozval k tomu aktuálnemu, keďže opäť raz je o čo stať. Za predpokladu, že sa rozhodnete nechať ovlažiť našou vlnou testov zo všetkých oblastí, ktorým sa na pravidelnej báze venujeme, určite vypozerujete niekde zaujímavých prekvapení. Sám som mal napríklad možnosť testovať hardvérové príslušenstvo od u nás menej známej spoločnosti a výsledné dojmy vás môžu prekvapiť. Ponúkame vám názor na dlho očakávaný PC port hitu God of War, pozrieme sa na celosvetovo cenený film Spider-Man: No Way Home a nevynecháme ani oblúbenú retro rubriku. Tol'ko a ešte oveľa viac na vás čaká na nasledujúcich stránkach viac než desať rokov fungujúceho magazínu Generation.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:



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.

Lesk a bieda slovenských zákazníkov



Druhý rok pandémie je za nami a Zväz automobilového priemyslu zverejnil zaujímavé štatistiky ohľadom registrácií osobných automobilov. Tou hlavnou hodnotou je počet nových kusov, presne 75 700, teda o skoro tri percentá viac v porovnaní s rokom 2020. O dlhodobých problémoch píšeme neustále, no detailný pohľad na konkrétne predaje nám prezradí pár zaujímavostí o správaní slovenského zákazníka.

Nových automobilov je stále nedostatok, modely dostupné skladosť nemá každá značka a pokiaľ idete za konkrétnou výbavou, tak sa občas aj načakáte. Výpadky vo výrobe, nedostatok čipov a v neposlednom rade aj postupné zdražovanie komplikujú nákup hlavne zákazníkom hľadajúcim čo najlepší pomer ceny a výkonu. Ak sledujete situáciu s novými automobilmi pravidelne, tak ste si trend zdražovania určite všimli. Nie sú to len drobné zmeny, množstvo modelov má ceny výrazne vyššie.

Tak napríklad za Hondu Civic s 1,5 l motorom sme koncom roka 2018 zaplatili 20 tisíc eur, teraz je s týmto motorom dostupná len jedna prémiová konfigurácia, no bohužiaľ o 6 tisíc eur drahšia. Väčšie výdavky vás čakajú aj pri oblúbenom rodinnom Peugeot Rifter. Čo firma spravila s kedysi finančne dostupnou 308-mičkou, je skutočne smutné. S tým je spojený aj nárast dovezených automobilov, tých bolo za minulý rok vyše 61 tisíc kusov.

V sekcii nových autách sa na Slovensku stále najlepšie darí značke Škoda, ktorá ich predala vyše 15 tisíc. Druhý je Hyundai s vyše 8 tisíc predanými kusmi a tesne za ním Kia. Z pohľadu konkrétnych modelov zvíťazila tretia generácia Škoda Fabia, nasledovaná veľmi podareným Hyundai i30. Octavia skončila až na tretom mieste, za ňou Kia Ceed a na piatom mieste Hyundai Tucson. Správanie slovenského zákazníka teda ničím neprekvapuje, stále sa drží overených a cenovo dostupných modelov.

Pri elektromobiloch však Slovensko za zvyškom Európy výrazne zaostáva. Záujem o automobily na elektrický alebo hybridný pohon je stále veľmi malý a keďže sa tu nezapočítavajú základné hybridy, tak tvorí len trojpercentný podiel.

Za celý minulý rok sa predalo len 2 271 kusov s elektrickým alebo kombinovaným Plug-in hybridným pohonom, čo je žiaľstne málo. Naše ciele s poklesom emisií, ktoré produkujú osobné automobily, sú nereálne nielen z krátkodobého, ale aj z dlhodobého hľadiska.

Do troch rokov by na našich cestách mali jazdiť desiatky tisíc úsporných áut, čo je pri pohľade na čísla predajov veľmi, ale veľmi odvážny plán. Kým ceny nových modelov výrazne neklesnú, bude ich predaj vo veľkom zaujímavý jedine pri silnej dotácii od štátu. Avšak financovať potrebný ročný predaj tisícov automobilov je pre štátny rozpočet nemysliteľný luxus. Navyše ani spomínaný finančný plán nemusí stačiť na to, aby bol rodinný elektromobil prístupný pre bežnú slovenskú rodinu.

Ďalším problémom je aj dostupnosť nabíjajúcich staníc. Ved' dokonca ani v Bratislave ich nie je dostatok a v niektorých mestských častiach ich budete musieť poriadne dlho hľadať, aby ste vôbec nejaké našli. Navyše v hustej zástavbe a extrémne obmedzenom mieste na parkovanie je ich inštalácia pomerne náročná, čo zásadným spôsobom komplikuje budovanie celej infraštruktúry. Pri plánovanom ročnom predaji tisícov elektromobilov by nabíjačky museli byť pomaly na každej ulici, v opačnom prípade budú pre obyvateľov bytoviek aj nad'alej nezaujímavé.



Ked' končia známe mená



Druhý turbulentný rok je za nami a mnohých fanúšikov čakajú smutné správy o ukončení výroby ich obľúbených modelov. Nie je to nič nezvyčajné, veď každá, aj tá najobľúbenejšia séria raz skončí, či už pre nezaujím alebo kvôli

zásadným zmenám požiadaviek trhu. No teraz sme svedkami konca viacerých zvučných mien, vrátane sedan verzie legendárneho Passatu. Ten bude síce stále dostupný ako kombi, no Volkswagen vidí budúcnosť jednoznačne v sérii ID.3 a ID.4.

Nových automobilov sa nedočkáme ani pri takých legendách, akými sú Ford Mondeo a Renault Talisman, teda presnejšie, neuvidíme ich na európskom trhu. V obidvoch prípadoch sa tomuto kroku nečudujeme, predaje Talismana boli skôr podpriemerné a niekdajšia sláva Mondea je už očividne mŕtva.

Model ale úplne nekončí, na čínskom trhu sa objaví v úplne novej a podľa nášho názoru veľmi podarenej verzii. Uvidíme, možno ho Ford nakoniec začne predávať aj u nás.

Ku koncu Passata a Mondea sa pridá aj Opel so svojou Insigniou. Podľa dostupných informácií sa z nej pravdepodobne stane rodinný crossover, z čoho sa dlhoročným fanúšikom asi mierne zatočí hlava.

Dopyt po podobných modeloch neustále klesá a firmy nedokážu žiť len z nostalgie znižujúcej sa skupiny fanúšikov. SUV ako stále smerodajný trend sa preto postupne integruje aj do takých skupín automobilov, pri ktorých by sme to nikdy nečakali.

Novinka od BMW mení farbu na počkanie



Na technologickom veľtrhu CES v Las Vegas sme sa nedočkali len bežných technologických noviniek, ale aj jednej nezvyčajnej, týkajúcej sa automobilov. Nemecký výrobca BMW tu totiž ukázal fungujúci jedinečný koncept v podobe karosérie meniacej svoju farbu na počkanie.

Zatiaľ si síce nemôžete vybrať z konkrétnej farby, mení sa svetlosivá na tmavú.

Dané farebné obmedzenie vyplýva z použitej technológie, ktorá je vlastne prebratá z elektronických čítačiek kníh. Teda to, čo pre nás pôsobí ako z vedecko-

fantastického filmu, je len umným využitím a rozšírením starého známeho. Automobil BMW iX Flow je vlastne polepený elektronickým papierom, aj keď slovo „polepený“ presne nevystihuje to, čo vidíme. Na prvý pohľad totiž nepôsobí nijak nezvyčajne, je jednoducho elektromobil s moderným dizajnom.

Špeciálne navrhnutý elektronický papier pokrýva väčšinu povrchu auta a nájdeme ho aj na kolesách (nešíkované parkovanie pri obrubníkoch sa nám poriadne predraží). Na rozdiel od klasického displeja má len zlomok hrúbky a spotrebuje málo elektrickej energie. Tá je navyše potrebná iba na zmenu farby.

A aké je vlastne reálne využitie tejto technológie? To najdôležitejšie prichádza s počasím, keďže počas letných slnečných dní dokáže svetlá farba znížiť teplotu v interiéri až o niekoľko stupňov, v zime čierna farba teplotu zase trochu zvýši. Ďalšie využitie určite nájdeme aj v reklame, keďže zmena zobrazených informácií už nebude časovo náročná.

ASUS tento rok v segmente notebookov "rozvíja neuveriteľné"



Nový rok neprináša len snahu plniť predsavzatia, veľké výpredaje s vianočnou výzdobou či hádzanie stromčekov von oknom. Pre hráčov aj všetkých ostatných predstavuje novinky na poli technológií a konferenciu CES, na ktorej sa veľké mená stále snažia ohúriť a získať nových fanúšikov. V segmente počítačov a technológií k nim rozhodne patrí aj spoločnosť ASUS, preto nie je prekvapením, že aj tento rok uviedli radu novinek, ktoré zaujmú nielen najnáročnejších profesionálov, ale aj amatérov a nováčikov.

Najnovšie procesory Intel Core 12. generácie a AMD Ryzen 6000, nové grafické karty, príchod DDR5 a LPDDR5 pamätí, podpora WiFi 6E, nové displeje či lepšie chladenie – to všetko sú novinky od spoločnosti ASUS bližšie predstavené v článku nižšie.

Zenbook 17 Fold OLED

Asi najzaujímavejším počínom z dielne ASUS je prvý 17,3-palcový skladací OLED

notebook s menom Zenbook 17 Fold OLED. Dotykový displej ponúka rozlíšenie 2,5K s pomerom strán 4:3, ktorý sa po preložení zmení na dva 12,5-palcové displeje s pomerom strán 3:2 a Full HD. Displej ponúka certifikácie Pantone Validated a TÜV Rheinland pre ochranu očí a pokrýva 100 % farebného priestoru DCI-P3. Toto zariadenie tiež podporuje Dolby Vision HDR a Dolby Atmos vďaka štyrom reproduktorm ladeným spoločnosťou Harman Kardon.

Zenbook 17 Fold OLED tiež poteší zabudovanou HD IR kamerou s rozlíšením 5 MP kompatibilnou s funkciou Windows Hello, plnohodnotnou Bluetooth klávesnicou ASUS ErgoSense s touchpadom. Obrazovka a forma však nie sú všetko, dôležitý je aj hardvér – preto ho poháňa 12. generácia procesorov Intel Core i7 s grafickou kartou Intel Iris Xe.

Vo výbave má aj dva USB-C Thunderbolt 4 porty s podporou rýchleho nabíjania 75 Wh batérie a pripojením k externým displejom.

Zenbook 14X OLED Space Edition

Zenbook 14X OLED Space Edition je špeciálna edícia navrhnutá pri príležitosti 25. výročia 600-dňovej vesmírnej misie notebooku ASUS P6300. Disponuje unikátnym dizajnom s tematikou vesmíru a farbou Zero-G Titanium. Zenbook 14X OLED Space Edition oslavuje kľúčový míľnik v histórii ASUS notebookov a nabáda používateľov k tomu, aby aj oni začali cestu spoznávania vlastných limitov. Exkluzívnym prvkom tejto špeciálnej edície je 3,5-palcový OLED displej ZenVision, ktorý je umiestnený na veku a zobrazuje prispôsobiteľné správy a animácie.

Space Edition je navrhnutý tak, aby prežil možno aj vesmírne cestovanie, spĺňa mimoriadne náročné požiadavky vesmírnych štandardov SMC-S-016A, takže prežije extrémne teploty (-24 až 61 °C) vo funkčnej prevádzke a vibrácie (20 – 2 000 Hz). Notebook poháňa procesor 12.



generácie Intel Core i9 s grafickou kartou Intel Iris Xe, 32 GB RAM, PCIe 4.0 SSD úložiskom a Intel WiFi 6E. 2,8K 90 Hz OLED HDR Pantone Validated dotykový displej s pomerom strán 16:10 prináša realistické obrazy s certifikáciou DisplayHDR True Black 500, 100 % pokrytím farebného priestoru DCI-P3 a TÜV Rheinland ochranou očí.

Zenbook 14 OLED

Vynovený Zenbook 14 OLED predstavuje výkonný, štýlový a ľahký 14-palcový notebook, ktorý posúva slovné spojenie „perfektná prenosnosť“ na novú úroveň. Najnovšia generácia prináša moderný dizajn s novým prevedením veka a dvomi elegantnými farbami – Aqua Celadon a Ponder Blue. Notebook v sebe kombinuje tie najlepšie vizuály a audio s cieľom prinášať pohlcujúce zážitky, čo dosahuje vďaka OLED NanoEdge displeju s pomerom strán 16:10, rozlíšením 2,8K, obnovovacou frekvenciou 90 Hz, jasom 550 nitov a certifikáciou Pantone Validated (samozrejme aj so 100 % pokrytím farebného priestoru DCI-P3). O zvuk sa starajú reproduktory a inteligentný zosilňovač s certifikáciou Harman Kardon pre výrazné priestorové znenie.

Aj napriek kompaktným rozmerom (hrúbka len 16,9 mm a hmotnosť 1,39 kg) sa v hliníkovom šasi nachádza 12. generácia procesorov Intel Core s grafickou kartou Intel Iris Xe alebo Ryzen 5825U procesor, až 16

GB RAM, ultrarýchle PCIe 4.0 SSD úložisko, 75 Wh batéria a Intel WiFi 6E konektivita. Vo výbave je tiež plnohodnotné zastúpenie I/O portov vrátane dvoch Thunderbolt 4 USB-C.

ASUS ExpertBook B5

ASUS ExpertBook B5 je rad ultral'ahkých notebookov dostupných v tradičnom formáte alebo v 360° konvertibilnom tvare pre maximálnu prenosnosť a flexibilitu. Nové modely ExpertBook

B5 a ExpertBook B5 Flip sú vybavené 14-palcovými displejmi a ich precízne navrhnuté minimalistické šasi sú vyrobené z čistého hliníka a zliatiny hliník/horčík s cieľom posunúť hranice ľahkosti. Procesor Intel Core i7 s grafickou kartou Intel Iris Xe prináša vysoký výkon a dopĺňa ho až 48 GB RAM a Intel WiFi 6E konektivita. 360° panel modelu B5 Flip umožňuje používať notebook v režime od stanu (Tent) až po tablet pre okamžitú spoluprácu, zdieľanie obsahu alebo prezentácie.

Nový rad B5 takisto ponúka celodňovú výdrž batérie a viacero technológií pre zvýšenie efektivity mobilnej práce. Medzi ne patrí tlmenie hluku pomocou umelej inteligencie počas hovorov a konferencií, podpora pre dual-SSD RAID zapojenie a ASUS NumberPad pre rýchle zadávanie čísel. Súkromie používateľov, podniková ochrana a každodenná odolnosť sú takisto základnými stavebnými kameňmi radu B5, čo sa prejavuje zabudovaným snímačom odtlačkov prstov, voliteľnou IR kamerou, TPM 2.0 čipom a odolnosťou, ktorá spĺňa vojenský štandard MIL-STD 810H.

ASUS Chromebook Flip CX5

Na záver predstavil ASUS Chromebook Flip CX5 disponujúci 360° ErgoLift panelom umožňujúcim používať jeho 16-palcový NanoEdge displej pod rôznymi uhlami pre ideálnu všestrannosť. Poháňa ho procesor 12. generácie Intel Core i7 s grafickou kartou Intel Iris Xe a 16 GB RAM. Vo výbave je aj dvoj pásomová Intel WiFi 6E (802.11ax) konektivita, vďaka čomu nebudú jeho majitelia nikdy odrezaní od rýchleho prístupu na internet.

Daniel Paulini



Spoločnosť ROG na tohtoročnom CES vyzývala na povstanie hráčov



Nový rok nepredstavujú len novoročné predsavzatia, ale v radoch hráčov ešte stále rezonuje začiatok roka aj konferenciou CES a všetkými oznámeniami od herných a iných spoločností. Spoločnosť ROG je dlhoročným účastníkom tejto konferencie a my sme sa zúčastnili brífingu, na ktorom sme sa dozvedeli všetky najnovšie pikošky, vylepšenia a pripravované kúsky, aby sme vám o nich mohli napísať.

Pod heslom The Rise of Gamers, teda povstanie hráčov, predstavili ROG svoju víziu vylepšení, v ktorej sa zamerali na štyri hlavné smery. Vylepšenia výkonu, prenosnosti, chladenia a displejov možno neznejú bombasticky, no pokiaľ je zariadenie dizajnované s prihliadnutím na všetky tieto aspekty, bude ho radosť používať.

Čo hmatateľné však prináša ROG do svojich najnovších notebookov? Najnovšie procesory Intel Core 12tej generácie a AMD Ryzen 6000, grafické karty Nvidia RTX 3070 Ti a 3080 Ti, avšak aj nádielku silných Radeon kariet. Všetky modely tiež potešia najnovšími DDR5, alebo LPDDR5

pamätami, podporou WiFi 6E, novými displejmi, či ešte lepším chladením. Teraz už však horsa na predstavené novinky.

ROG Strix Scar G15 a G17

Ešte minulý rok sme si mali možnosť vyskúšať ROG Strix Scar G15 a nielen prvé dojmy z neho boli nadmieru pozitívne. Preto je príjemné vidieť, že takto schopné zariadenie sa dočkalo silnejších komponentov a aj nového prevedenia v Neon Green farbe. Hardvérovo G15 a G17 samozrejme ponúknu najnovšie AMD procesory až do Ryzen 9 6900HX a Nvidia grafické karty až RTX 3080 Ti, v spojení s 32 GB DDR5 4800 Mhz RAM a FullHD panelom s frekvenciou až 360 Hz, alebo QHD s 240 Hz. Samozrejmosťou sú WiFi 6E, 1 TB Gen 4 SSD a ďalší slot na upgrade. Taktiež je k dispozícii 90 Wh batéria.

ROG Strix Scar 15 a 17

Kúsky ROG Strix Scar 15 a 17 asi tiež netreba predstavovať, nakoľko sú snom mnohých hráčov. A niet sa čomu čudovať,

keď sa v nich spája vysoký výkon s funkcionalitou stvorenou priamo pre nich. Od starších modelov sa Scar 15 a 17 príliš nezmenili, teda aspoň navonok.

Čo je nové, sú komponenty „pod kapotou“, procesory až do Intel Core i9-12900H, grafika až RTX 3080 Ti, maximálne 64 GB DDR5 4800 Mhz RAM, WiFi 6E, 2 TB Gen 4 SSD disk s ďalším miestom na upgrade, 90 Wh batéria a QHD 240 Hz / FHD 360 Hz. Nové Strix QHD notebooky tiež potešia ešte lepšími teplotami vďaka aplikácii nového riešenia Thermal Grizzly Conduction Extreme.

Zephyrus Duo 16

Nadmieru zaujímavé zariadenie Zephyrus Duo 16 do roka 2022 vstupuje s menšími, no stále zaujímavými zmenami. Vďaka svojmu dizajnu, pri ktorom sa po otvorení notebooku nadvihne druhá obrazovka prezývaná ScreenPad+ do ergonomickej polohy, stále disponuje nadmieru schopným chladením. Posledná verzia sa dočkala ešte lepších pántov,

ktoré druhý displej nielen nadvihnú, ale prisunú aj bližšie k hlavnému displeju, vďaka čomu používatelia získajú pocit takmer neprerušenej obrazovky.

Hlavný monitor ponúkne veľmi zaujímavú funkciu duálneho rozlíšenia, kde budú mať používatelia na výber z dvoch variantov - 4K 120 Hz, alebo FullHD 240 Hz. K tomuto riešeniu sa v ROG odhodlali kvôli momentálnym limitáciám, čo sa prietoku dát do panelov a ich ovládačov týka, a aj vďaka šikovnosti ich inžinierov dokázali poskytnúť niečo nové. To si určite zaslúži uznanie. Kto by však tejto novinke ešte nedôveroval, bude mať na výber aj panel s označením ROG Nebula HDR s QHD rozlíšením, frekvenciou 165 Hz, svietivosťou až 1100 nitov, 100% DCI-P3 pokrytím a 512 lokálnymi zónami stmievania.

Toto monštrum budú samozrejme poháňať tie najlepšie procesory až do Ryzen 9 6900HX, grafické karty až Nvidia RTX 3080 Ti, pojme až 64 GB DDR5 4800 Mhz RAM, a ponúkne WiFi 6E, až 4 TB Gen 4 SSD v RAID 0, 90 Wh batériu a ešte lepšie chladenie, vďaka použitiu nového riešenia Thermal Grizzly Conduction Extreme.

Zephyrus G14

Ďalší obľúbený model z radu Zephyrus s označením G14 prešiel menším refreshom vzhľadu, ktorý sa týka najmä pomeru strán obrazovky, no vylepšenia sa dočkal aj takzvaný Animatrix displej na zadnej strane obrazovky. Pomer strán je po novom 16:10, no ukrýva sa stále v 14" tele, vďaka čomu takmer úplne absentujú ramiky okolo displeja a do Animatrix vychytávky pribudlo o 20% viac LED diód a tiež viac dierek, cez ktoré spomínané LED diódy svietia. Vďaka tomu budú môcť hráči ešte viac ohurovať svoje okolie.

Po stránke parametrov disponuje nový Zephyrus G14 najnovšími AMD procesormi, až do modelu Ryzen 9 6900HX a grafickými kartami AMD až do RX 6800S. Tieto dva komponenty v spojení s DDR5 pamäťami bude poháňať panel s QHD rozlíšením, 120 Hz obnovovacou frekvenciou, odozvou 3 ms, svetlosťou až 500 nitov a 100% pokrytím DCI-P3 farebného spektra. Ďalšie parametre tohto radu tiež nie sú na zahodenie. V rýchlosti môžeme spomenúť batériu s kapacitou 76 Wh, WiFi 6E, 18,5 mm hrúbku, 1,65 kg váhu a IR kameru s podporou Windows Hello.

Asus TUF F15/F17 a A15/A17

Bez zmien neostali ani modelové rady herných notebookov Asus TUF F15/



F17 a A15/A17. 15" TUF Gaming F15/ A15 a 17" modely TUF Gaming F17/ A17 prinášajú herný výkon vďaka najnovším procesorom AMD Ryzen 6000 a Intel Core 12000. V spojení s grafickými kartami NVIDIA GeForce RTX 30 série a najnovším štandardom DDR5 postačia na kvalitné hranie aj náročnejším hráčom bez toho, aby museli siahať príliš hlboko do vrečka.

Všetky modely ponúknu displeje s rozlíšením QHD a frekvenciou 165 Hz, alebo FullHD s 300 Hz frekvenciou. Hlavným rozdielom medzi týmito dvomi modelovými radmi je, okrem použitých procesorov, ešte Thunderbolt 4 pripojenie na modeloch s Intel procesormi a „len“ USB 3.2 Gen2 na AMD kúskoch. Pri všetkých určite poteší batéria s kapacitou až 90 Wh, ktorá poskytuje užívateľom flexibilitu a slobodu tráviť dlhé hodiny mimo dosahu elektrickej zásuvky. Notebooky z radu TUF tiež disponujú odolnosťou vojenskej úrovne MIL-STD, takže sú vhodné aj pre hranie v teréne.

Asus TUF Dash F15

Do rodiny Asus TUF pribudol ešte jeden nový kúsok, s menom Dash F15. Je tenší, prenosnejší a ľahší ako jeho TUF F a A bratia. Ponúkne hardvér až do Intel Core i7-12650H, Nvidia RTX 3070 v spojení s DDR5 4800 Mhz RAM, 76 Wh batériu a monitory s rozlíšením a frekvenciou QHD 165 Hz / FHD 300 Hz.

ROG Flow Z13

Pokiaľ ste sa pri čítaní obávali, že všetky novinky od ROG budú predstavovať iba malé vylepšenia už existujúcich kúskov, radi vás vyvedieme z omylu. Tak ako minulý rok predstavil ROG nové

zariadenie Flow X13, prichádza aj teraz úplná novinka s menom Flow Z13.

Minuloročný ROG Flow X13 predstavoval maličký notebook s naozaj výkonným procesorom, avšak po stránke dedikovanej grafickej karty ponúkal iba „slabučkú“ GTX 1650. Čo ho robilo špeciálnym, bola externá grafická karta ROG XG Mobile, vďaka ktorej sa zo stroja schopného hrať eSport hry stala mašina bez problémov zvládajúca aj najnovšie AAA tituly.

ROG Flow Z13 ide ešte ďalej a formát kompaktného notebooku nahrádza plnou konvertibilitou z tabletu do notebooku vďaka priloženej klávesnici. S hrúbkou 12 mm a váhou len 1,1 kg by ste od Flow Z13 možno neočakávali veľký výkon, no s procesorom až do Intel Core i9-12900H a grafickou kartou až RTX 3050, poslúži aj v základnej forme ako naozaj silný spoločník. Ďalšie parametre nového Flow Z13 predstavujú LPDDR5 RAM, 56 Wh batéria, displeje 4K/60 Hz alebo FHD/120 Hz so svietivosťou 500 nitov, Thunderbolt 4 konektor, až 1 TB SSD a samozrejme podpora ROG XG Mobile GPU (ktoré sa tiež dočkali vylepšení v podaní nových kariet). Záverom poteší aj podpora stylusu a bezdrôtových gamepadov.

Spoločnosť ROG neprestáva prekvapovať a už X-tý rok po sebe priniesli produkt, ktorý mierne rúca tradičné predstavy o tom, kam mobilné zariadenia a notebooky napredujú. Nádielka tohtoročného CES je opäť raz úctyhodná a v redakcii nám neostáva nič iné, ako sa tešiť na to, ktoré zariadenia sa k nám dostanú na testovanie a tiež premýšľať o tom, čo ohlásia zas o rok.

Daniel Paulini

Windows 11 z pohľadu hráčov

AKO NA UPGRADE A ČO MÔŽETE OČAKÁVAŤ OD NOVÝCH FUNKCIÍ NA ZVÝŠENIE VÝKONU



Používatelia Windows čakali na ďalšiu verziu operačného systému Microsoftu už od roku 2015. Windows síce každý rok prinášal významné balíky inovácií, ale tá nová veľká verzia Windows s číslom 11 prišla až v októbri 2021 a priniesla množstvo technologických inovácií.

Veľký upgrade priniesol veľké zmeny a treba povedať, že na začiatku sa to neobišlo úplne bez problémov. Nový Windows však má za sebou prvých 100 dní existencie a na drvivú väčšinu problémov tím Microsoftu už stihol vydať opravné balíčky, takže prechod na nový systém je dnes bezpečnejší, plynulejší a bezproblémovejší. Ak ste doposiaľ váhali a odkladali prechod na najnovší Windows 11, prichádza čas prehodnotiť svoje rozhodnutie a dať novému systému šancu. Windows 11 totiž prináša niekoľko vzrušujúcich nových funkcií aj pre hráčov a na tie hlavné sa teraz pozrieme trochu bližšie.

DirectStorage

DirectStorage je (doslova) niečím, čo „mení hru“. Táto technológia umožňuje NVMe SSD diskom odosielať herné dáta priamo na grafickú kartu a obísť tak úplne CPU. V minulosti sa totiž herné dáta z disku

ukladali najprv do pamäte RAM a následne sa posielali do CPU na spracovanie, aby sa vrátili (dekomprimované) späť do pamäte RAM. RAM ich až potom poskytla GPU na vykreslenie a ďalšie spracovanie. To celý tento proces značne brzdiло.

Nová technológia (presnejšie nové API) DirectStorage umožňuje priamo z NVMe disku poslať dáta do GPU, čo pre hráčov znamená koniec nekonečných loading obrazoviek a citeľne plynulejšie hranie. Vlna nadšenia, ktorú technológia DirectStorage vyvolala, presvedčila Microsoft a tí potvrdili, že sprístupnia DirectStorage späť aj do Windows 10, takže i keď sa rozhodnete neinovovať na Windows 11, budete môcť využívať výhody DirectStorage, teda za predpokladu, že máte v počítači moderný rýchly NVMe disk. Táto technológia totiž funguje iba s kompatibilnými NVMe PCIe 3.0 a PCIe 4.0 SSD diskami, ako sú napr. Kingston FURY Renegade alebo KC3000, pretože až SSD disky novej generácie vám umožnia naplno využiť rýchlosť toku dát a poskytnú vám ten najlepší herný zážitok.

Zdá sa teda, že nech už sa rozhodnete zostať pri Windows 10 alebo prejsť na nový Windows 11, teraz je ideálny čas na inováciu

počítača a ako jedno z najlepších riešení je inštalácia nového moderného NVMe SSD, aby ste si mohli naplno užívať výhody technológie DirectStorage. V kombinácii s prípadným upgrade pamäte a teda nárastom rýchlosti a kapacity úložiska vám tieto vylepšenia výrazne zlepšia výkon a tým aj celkový herný zážitok.

Automatické HDR

Windows 11 poskytne hráčom skvelú grafiku vďaka Auto HDR. Auto HDR je technológia, ktorá automaticky vylepšuje vizuálnu stránku hry bez nutnosti zásahov zo strany používateľa. Windows 11 automaticky rozpozná monitor, ktorý je kompatibilný s HDR a zlepší vykresľovanie farieb v hrách založených na DirectX 11 alebo novších s vylepšením dynamického rozsahu. Auto HDR je preto skvelý spôsob, ako bez možno komplikovaného nastavovania získať najlepší vizuálny herný zážitok, samozrejme len s kompatibilným monitorom.

Herný režim

Herná aplikácia má v nastavení systému Windows 11 vyhradenú možnosť zapnúť „Herný režim“. Tým sa automaticky



upraví nastavenia tak, aby hra mohla bežať plynulejšie, napr. tým, že sa potlačia nepotrebné aplikácie na pozadí, aby sa uvoľnili systémové zdroje primárne pre danú hru. Hry vďaka tomu môžu bežať plynulejšie a rýchlejšie, pretože dostanú napr. väčší výkon CPU.

Xbox Game Pass

Čo nemožno nespomenúť je integrácia hernej služby Xbox Game Pass od Microsoftu priamo do novej verzie systému Windows 11. Xbox Game Pass ponúka rýchly prístup k predplatnému hier, ktoré sú súčasťou tejto služby. Používatelia tak majú prakticky okamžitý prístup ku knižnici s výberom viac ako 100 pôsobivých hier, ktoré môžu hrať zadarmo. Windows 11 bude takisto podporovať hranie Xbox hier cez cloud, čo iste ocení každý hráč.

A čo kompatibilita?

Minimálnou požiadavkou, ktorú musí spĺňať váš počítač, aby ste mohli používať Windows 11, je 64-bitový procesor alebo systém na čípe (SoC) s najmenej dvoma jadrami a 1 GHz frekvenciou. Znamená to, že by ste mali mať v PC alebo notebooku (aspoň podľa oznámenia Microsoftu) najmenej nasledujúce procesory:

- Intel Core 8. generácie (Coffee Lake, Whiskey Lake) alebo novší
- AMD Zen+ (Ryzen 2000, Threadripper 2000, Ryzen 3000G APU) alebo novší

Tento zoznam však nie je konečný, pretože aj niektoré staršie procesory môžu byť kompatibilné so systémom Windows 11. Je to ale rozhodne prvý Windows, ktorý neponúka 32-bitovú verziu. K dispozícii je totiž iba 64-bitová verzia systému, no napriek tomu Windows 11 podporuje späť aj 32-bitový softvér a aplikácie. Treba

však zvážiť, či nie je vhodná aj výmena ďalších súčastí PC a či napokon nebude výhodnejšia výmena celého počítača ako len upgrade starších komponentov. Určite vám odporúčame navštíviť webové stránky Windows a overiť si prípadnú kompatibilitu vášho PC s Windows 11 pomocou voľne dostupnej utility.

Veľkosť DRAM a disku

Dôležitým aspektom je tiež minimálna veľkosť pamäte DRAM a kapacita úložiska. Pre Windows 11 je podľa špecifikácie Microsoftu minimálnou požiadavkou kapacita DRAM aspoň 4 GB (štyri gigabajty sú minimum, za optimálnu veľkosť sa dnes považuje aspoň 16 GB), no dôležitý je aj pohľad na nedávny prechod z 8 na 16 Gbit technológiu DRAM a kompatibilita s najnovšími procesormi Intel (8. generácie a novšími), ktoré tiež poskytujú odpoveď na otázku, či je vaše zariadenie vhodné na prechod na systém Windows 11.

Podľa špecifikácie je tiež vyžadovaná 64 GB veľkosť úložiska, ale ako už bolo spomenuté, toto považujte za minimum pre spustenie systému, nie pre bezproblémový chod aplikácií a samotnú hru, ktoré majú výrazne vyššie nároky (mnohé hry dnes len pre základnú inštaláciu vyžadujú desiatky gigabajtov voľného miesta, nevraviac o rovnakej veľkosti pre prípadné aktualizácie). Väčšia kapacita DRAM a vyššia rýchlosť úložiska sú nevyhnutné pre ich plynulejší chod a celkový lepší herný zážitok.

Čo je TPM 2.0?

Nový Windows výrazne vylepšuje kybernetickú bezpečnosť. Pred ohlásením Windows 11 asi málokto poznal pojem Trusted Platform Module (TPM), avšak táto technológia je už nevyhnutná na to, aby ste mohli používať Windows 11. Vyžaduje ju totiž priamo systém.

Samotný TPM je kryptoprocessor priamo na základnej doske počítača, ktorý chráni váš počítač pred útokmi na hardvérovej úrovni pomocou integrovaného kryptografického kľúča. Funguje aj s inými systémami a aplikáciami v počítači a keďže ide o hardvérové riešenie, považuje sa za oveľa bezpečnejšie ako je softvérové šifrovanie. Na základe hardvérovej a softvérovej konfigurácie dokáže vytvoriť čosi ako nezameniteľný digitálny odtlačok.

Tieto čipy sú bežnou súčasťou počítačov už asi desať rokov, no zatiaľ neboli masovo využívané. Až s príchodom nových Windows 11 je technológia TPM minimálne vo verzii 2.0 vyžadovaná priamo pri inštalácii systému. To je jeden z hlavných dôvodov prečo na niektorých starších PC nie je možné spustiť priamo inštaláciu, či upgrade Windows 11, hoci inak spĺňajú minimálnu požiadavku na 64-bitový CPU aj na operačnú pamäť.

Ak chcete zistiť, či má váš počítač procesor TPM 2.0, vyhladať v ponuke Štart „Windows Zabezpečenie“, vyberte položku „Zabezpečenie zariadenia“ a potom „Podrobnosti bezpečnostného procesora“. Uistite sa, že „Verzia špecifikácie“ je 2.0, pretože predchádzajúce verzie nebudú kompatibilné. Využiť tiež môžete aj už spomínaný nástroj na overenie kompatibility s Windows 11, ktorý okrem iného skontroluje aj vyžadovanú podporu TPM 2.0.

Zhrnutie

Hype okolo Windows 11 je stále väčší a nie je ťažké pochopiť prečo. Pokiaľ ide o vytvorenie nového operačného systému, zdá sa, že Microsoftu sa skutočne podarilo zohľadniť špecifické potreby hráčov. Mnoho odborníkov a recenzentov dnes aj napriek tým počítačným problémom hodnotí Windows 11 ako doposiaľ „najlepší Windows“ a pre hráčov to bude čoskoro nový štandard.

Pre spotrebiteľov je to ideálna príležitosť na inováciu počítača, aby ste mohli už dnes začať naplno využívať všetky výhody nových Windows 11.

#KingstonFURY #KingstonIsWithYou



Huawei predstavil duo očakávaných telefónov z radu P

GENIUS LOCI



Čínsky Huawei sa konečne pustil do distribúcie svojich najnovších a dlho očakávaných mobilných telefónov aj na našom území. Ako už asi tušíte, reč je o rade P, konkrétne o modeloch Huawei P50 Pro a Huawei P50 Pocket. Málokedy je to skratkovité názvoslovie tak trefné, ako v prípade tejto menovanej dvojky, avšak ešte než si k obom novinkám v rámci československého trhu povieme o čosi viac, určite je na mieste stručný opis udalosti, počas ktorej tieto novinky slávnostne predstavili.

Dejiskom celej akcie sa stalo malebné a svojou atmosférou jedinečné divadlo Theatre Royal v Prahe, do ktorého nás, novinárov, pozvali po boku niekoľkých známych tvárí, predstavujúcich ambasádorov, s cieľom vyvolať v nás patričné emócie. Musím povedať, že minimálne v mojom prípade sa im to podarilo. Moment údivu sa nespustil

po strhnutí plachty, ktorá ukrývala exkluzívny skladací mobil P50 Pocket, mimochodom, strhnutie zrealizovala skupinka nádherných tanečníčok v lesklých a trblietavých šatách, ale už pri samotnom mieste konania.

S vinohradským divadielkom Theatre Royal mám totižto svoju osobnú históriu a toto atmosférou jedinečné miestečko vo mne ešte vždy dokáže spustiť efekt Genius Locí. Aj preto som sa na dané miesto tešil oveľa viac než moji kolegovia.

Tak či onak, opantaný spomienkami som sa posadil do známeho rustikálneho kresielka osvetleného len malou červenou lucernou a s pohárom bublínok v ruke sledoval popredné osobnosti zastúpenia spoločnosti Huawei hovoriť o tom, ako sa snažia posúvať hranice fotografovania s mobilom v ruke na novú, bezkonkurenčnú úroveň.

Klasický aj skladací

Vysokokvalitná fotografia vytvorená smartfónom je pre Huawei stále tou najvýznamnejšou zbraňou v boji s konkurenciou a preto je aj duo noviniiek z radu P v tomto smere vybavené poriadne silnou muníciou. Začnime telefónom P50 Pro, ktorý v zmysle zachytávania tých najkrajších momentiek z nášho života využíva najnovšie technológie, s cieľom čo najlepšie reprodukovat' skutočnosť' videnú ľudským okom. Ide o technológie Huawei XD Optics a XD Fusion Pro Image Engine, ktoré sa previazali s hlavným fotoaparátom Dual-Matrix (50 MPx). Model „profesionál“ s cenovkou na hranici 1 200 eur je navyše vybavený periscope zoomom (64 MPx) a ultraširokým objektívom (13 MPx), čo v spojení so stabilizačnou technológiou prináša možnosť „cvaknúť“ vzdialené objekty, ako aj predmety, čo vám doslova sadnú na nos. Keďže som mal možnosť



si danú novinku ohmatať krátko po tom už v úvode spomínanom strhnutí hodvábnej plachty, okamžite som videl posun v dizajne oproti starším modelom. Dostavil sa aj klasický efekt „schudnutia“. Dizajnu samotnému zo zadnej strany samozrejme dominuje duo kruhových fotoaparátov, no hlavným t'ahákom je dvojica exkluzívnych farieb Cocoa Gold a Golden Black, ktoré sú prekryté lesklou, odtlačky-milujúcou povrchovou úpravou. Zakrivený sklenený displej pôsobí luxusne ešte pred jeho rozžiarení a akonáhle si spravíte prvú fotku s tým, že vám umelá inteligencia ponúkne jednu z podľa nej najlepších dodatočných úprav, pochopíte tie toľko proklamované prednosti daného zariadenia. Viac si čoskoro povieme v rámci



už pripravovaného testu, no pre tých pár z vás, čo by to nedokázali vydržať, tu mám jemné preview: P50 Pro ponúka rovnako možnosť tvorby čiernobielych snímok braných cez samostatný 40 MPx snímač, čo lahodí mojim fotografickým chůťkam.

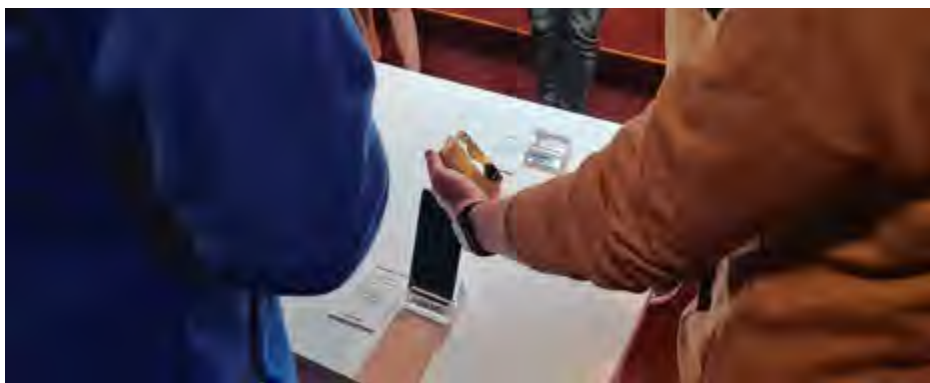
Žiadna medzierka

Od klasického konceptu prenosných telefónov sa teraz posunieme k súčasnému trendu tých skladacích. Všetky popredné spoločnosti zaoberajúce sa produkciou mobilov nechcú prísť o čo i len jedného zákazníka s chuťou investovať do niečoho takto koncipovaného a preto si na označenie Fold, či už sa vám to páči alebo nie, budeme musieť zvykať viac a viac. Huawei v tomto smere prináša, nutné povedať že aj ako odpoveď na dizajn konkurencie, nový luxusný telefón P50 Pocket, ktorého filozofia sa opiera o exkluzivitu v rámci dizajnu, no súčasne aj o dostatočný výkon spojený s bezkonkurenčným fotoaparátom (bezkonkurenčným v rámci svojej triedy skladacích mobilov samozrejme). P50 Pocket je prémiovým „véčkom“, ktoré si strčíte do vrecka košeľe a vďaka dostatočne silnej batérii vám vydrží viac než jeden deň. Čo mňa v súvislosti s možnosťou zloženia zaujímalo asi

najviac, bola medzierka medzi hranami v momente, kedy telefón takpovediac zaklapnete. Keďže u konkurencie ostáva v priestore medzi displejom vždy nejaká medzierka a po rozložení v strede malá brázda, podobnú vec som očakával aj od P50 Pocket. V tomto smere však Huawei doslova prekvapil, keďže prišiel so systémom, ktorý medzi displej neprepúšťa ani milimeter svetla, čo už tak ohromujúci dizajn zariadenia len vylepšuje a displej ostáva krásne hladký vďaka systému naddvihnutia obrazovky v bode zlomu. Apropos, o návrh dizajnu špeciálnej zlatej edície sa postarala holandská módna návrhárka Iris Van Herpen a výsledok je skutočne očarujúci. Pri takto sofistikovanej elektronike, v hodnote 1 400 eur, je pochopiteľné, že sa zákazník právom pýta na odolnosť ohybného panelu a všetky veci s tým spojené. Aj v tomto ohľade sa výrobca rozhodol prísť s navýšením odolnosti oproti svojim starším modelom skladacích mobilov, i keď stále chýba akýkoľvek certifikát odolnosti.

Keby sme sa v prípade P50 Pocket mali rozprávať vyložene o schopnostiach fotoaparátu, Huawei sa jasne snaží prepisovať tabuľky v ich prospech. Ostatne, trio – 40 MPx (True-Chroma), 13 MPx (ultraširoký objektív) a 32 MPx (UltraSpectrum) – moje tvrdenia len podtrháva. Telefón disponuje vonkajším informačným displejom, ktorý je vhodný na rýchlu interakciu krátko po prebliknutí notifikácie, no takisto asistuje počas tvorby selfie fotiek. Ako vidíte, je toho viac ako dost, o čom sa v prípade recenzií na oba telefóny radu P budeme môcť čoskoro porozprávať. No zatiaľ čo mi v mysli stále doznievajú spomienky na malebné divadlo z centra Prahy, utnem to tu. Veď v najlepšom sa predsa patrí prestať.

Filip Voržáček



Microsoft kupuje Activision Blizzard



Ešte sa neskončil ani prvý mesiac nového roku a už tu máme hneď dve veľké akvizície, z ktorých tá menšia vyzerá oproti tej väčšej ako nejaká drobnosť. Spoločnosť Take Two kúpila Zynga za takmer 13 miliárd dolárov, čo je vskutku úctyhodná suma, avšak až keď zistíte, koľko vyplatil Microsoft Activision Blizzardu, až vtedy sa vám zatočí v hlave. Minul takmer 70 miliárd za štúdio a exkluzívny prístup k ich hrám a značkám, takže sme mohli byť svedkami tej najväčšej transakcie v histórii herného priemyslu.

Activision Blizzard to v poslednom čase nemal na ružiach ustlané. Zlá situácia vo

firme spôsobená sexuálnymi škandálmi, nenávidený CEO Bobby Kotick, ktorý si nechával vyplácať miliónové bonusy, prepúšťanie zamestnancov, pokles kvality hier Call of Duty spojený s úpadkom ich predajov... Nuž, je to presne taká situácia, z ktorej chcete čo najskôr preč. A čo spravíte, ak vám na dvere zaklope Microsoft s ponukou, ktorá sa neodmieta? Prijmete ju!

Microsoft svojím spôsobom zachránil potápajúcu sa loď a na oplátku tak získal prístup k mnohým svetovým značkám. Tak si ich spolu vymenujme: Call of Duty, Diablo, StarCraft, World of Warcraft, Overwatch, Candy Crush Saga, Spyro, Crash Bandicoot, Guitar Hero, Tony Hawk,

Skylanders, Heartstone, Heroes of the Storm či Singularity. Microsoft získal práva k jedným z najväčších herných značiek vôbec, preto bude zaujímavé sledovať, ako sa k nim postaví. Je taktiež paradoxné, že Spyro alebo Crash Bandicoot, bývalí maskoti Sony PlayStation, sa zrazu ocitli ako exkluzivita konzoly Xbox.

Transakcia samozrejme neprebehne zo dňa na deň výmenou hotovosti v kufríku. Celý proces sa má dotiahnuť do konca až v budúcom roku, konkrétne 30. júna 2023. Dovtedy bude Activision Blizzard v podstate stále nezávislý a bude si dokončovať projekty, na ktorých tvorcovia pracovali. Čo sa týka Bobbyho Koticka, ten zatiaľ z firmy neodchádza, avšak na svojej stoličke to má už spočítané. Opustí svoju funkciu (a snáď aj firmu) po úspešnom ukončení transakcie, ktorá sa skončí v spomenutý dátum.

Čo čakať od celého obchodu? Výrazné zlepšenie vzťahov medzi zamestnancami v Activision Blizzard; pozdvihnutie morálky a odstránenie všetkých náznakov sexuálnych nátlakov, na čo Microsoft veľmi dbá; rozviazanie rúk štúdií pracujúcich pre Activision Blizzard a snáď aj nové projekty, nielen každoročné vydávanie Call of Duty; príchod všetkých nových hier do Game Passu priamo po vydaní.



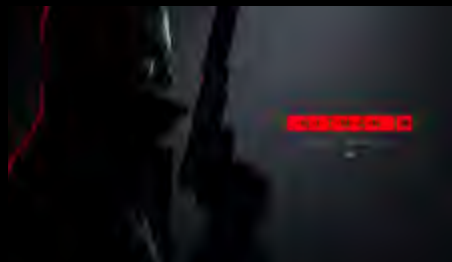
Nálož nových Star Wars



Po tom, čo bola exkluzivita značky Star Wars odňatá EA, u ktorej trestuhodne stagnovala, zažívame nový rozkvet hier z tohto fantastického univerza.

Pred pár rokmi vyšiel parádny Star Wars Jedi: Fallen Knight a nebolo to ani tak dávno, čo bol ohlásený remake legendárneho Star Wars: Knights of the Old Republic. Dnes tu máme nový deň a hneď tri Star Wars hry, ktoré paradoxne prichádzajú pod záštitou EA. Na všetkých pracuje štúdio Respawn Entertainment, tvorcovia Jedi: Fallen Knight. Žánrovo má ísť o veľmi rozmanité hry. Jednou z nich bude nová Jedi hra, o ktorej sa predpokladá, že bude Jedi: Fallen Knight 2; druhou je zasa FPS (Dark Forces 3); tretia má byť stratégia, na ktorej spolupracuje tvorca XCOM, takže je možné, že pôjde o taktickú ťahovú stratégiu.

Tvorcovia Hitmana a RPG



Po tom, čo sa IO Interactive odňalo od Square Enix v zmysle získania exkluzívnych práv na značku Hitman a priniesli skvelého Hitmana 2 a úžasného Hitmana 3, to po novom bude štúdio skúšať v RPG žánri.

Vieme, že pracujú na hre o Jamesovi Bondovi, hoci detailov o nej je minimum, no nové inzeráty na ich stránke na pracovné pozície pre AAA hru s označením Dragon naznačujú, že sa chystá niečo zaujímavé. Podľa informácií webu Windows Central slovo Dragon, respektíve Project Dragon, odkazuje na spoločnú hru IO Interactive a Microsoftu, ktorá má byť kooperačná fantasy RPG odohrávajúca sa vo sfére connected-world. Draci, co-op, RPG, nuž až priveľmi nápadne to pripomína zrušený Scalebound, tak dúfame, že to tentokrát Microsoftu nakoniec konečne aj vyjde.

Žiadne E3 v roku 2022



V súčasnosti už vrcholiaca pandémia COVID-19, respektíve jeho verzie Omikron, priniesla mnoho obmedzení a problémov nie len pre podnikateľov pracujúcich v rôznych sférach, ale aj pre bežných obyvateľov. Postupne sa stáva veľkým problémom aj banálna vec, akou je napr. ísť si nakúpiť do obchodu. To sa odrzkadlilo na mnohých veľkých podujatiach, z ktorých niektoré sa museli presunúť do online priestoru, iné boli zrušené. Presne takýto osud postihol aj slávne podujatie E3. Počas prvého roku pandémie bolo zrušené, neskôr sa tvorcovi ešte podarilo udržať v kurze a E3 2021 priniesli v online podobe. Tohtoročné stretnutie bude ale opäť zrušené a to môže znamenať definitívnu stopku tomuto podujatiu existujúcemu od roku 1995.

Squadron 42 o pár rokov



Dlhý a zdanlivo nikdy sa nekončiaci vývoj štedro dotovanej vesmírnej multiplayerovky Star Citizen, paradoxne sl'úbenej a očakávanej už pred mnohými rokmi, určite potvrdí ešte nejaký ten čas.

To sa týka aj jej singleplayer brata Squadron 42, na ktorom vývojári pracujú simultánne. Podľa informácií z tábora štúdia Cloud Imperium Games tvorcovia potrebujú minimálne ešte rok (najlepšie dva) na to, aby danú súčasť masívneho monumentu Star Citizen vôbec dokončili. V priebehu roka 2020 malo dôjsť k beta testovaniu, no všetci vieme, ako veľmi vtedy zasiahol nový koronavírus a všetkým zneprijemnil životy. Vzhľadom na doterajšie plány ohľadom Star Citizen ostávame dosť skeptickí na to, aby sme verili, že potrebujú už len jeden rok.

Dlhý odklad S.T.A.L.K.E.R. II



Druhý diel série S.T.A.L.K.E.R. to nikdy nemal na ružiach ustlané, nakoľko hra bola pôvodne ohlásená už v roku 2010 s tým, že vyjde o dva roky neskôr. Pre problémy v štúdiu a kvôli financiám bola uložená k ľadu a znovu ohlásená až v minulom roku s tým, že vyjde 28. apríla 2022. Napokon ani to sa tvorcovi nepodarí splniť, pretože jej vydanie odložili až na 8. december 2022. Ide teda o ďalšiu kontroverznú novinku týkajúcu sa tejto hry. Len nedávno pošramotilo povest' tvorcov plánované implementovanie systému NFT, čo nahnevalo nejedného fanúšika, takže začali masívne rušiť predobjednávky. Tlak na vývojárov bol tak veľký, že si kritiku vzali k srdcu a vyhlásili, že všetky plány ohľadom NFT v S.T.A.L.K.E.R. II: Hearts of Chernobyl boli hodené do koša.

Nová hra Kena Levina



Na novú hru od Kena Levina sa vsutku čaká tak dlho, ako na božie znamenie. Tento tvorca, ktorý sa do hernej histórie zapísal mnohými parádnymi hrami, z ktorých si mladšie publikum pamätá predovšetkým sériu BioShock, respektíve jej zatiaľ posledný diel Bioshock Infinite, má totiž veľký problém. Tým problémom je on sám a jeho prehnane egoistický charakter. Po tom, čo odišiel z veľkého štúdia Irrational Games aby si založil menšie štúdio Ghost Story (podľa jeho slov, aby bol bližšie k tvorcovi), nedokázal za takmer osem rokov vyprodukovať ani jednu hru. Podľa niektorých bývalých zamestnancov má až nerealistické „AAA“ vízie, ktoré tak malý tím nedokáže splniť. Ken Levine častokrát zhodí zo stola aj mesiace práce len preto, že sa mu na nich niečo malé nepáči.

Guitar Hero II

MLADOSŤ POCHABOSŤ



Presuňme sa teraz spoločne do roku 2007 s cieľom vyvolať ďalšiu moju zaprášenú spleť spomienok schopnú odštartovať nový zásek do našej poriadne preplnenej retro sekcie. Bolo leto, teplomer za oknom sa snažil vyšplhať do rekordných výšok a ja som mal čerstvých dvadsaťtri rokov. Pracoval som v rodinnej firme a tak odchod môjho otca na dovolenku automaticky spustil takzvaný voľný režim, nehovoriac o tom, že mi ostal celý dom v osobnej réžii. Ak ste pravidelnými čitateľmi mojich retro článkov, tak už dobre viete, že ako mladík som nemal problém minúť celú výplatu na jednu vec a bez akýchkoľvek škrupulí fungovať na „voľnobeh“, až do príchodu ďalšej patrične zdanenej

pásky. Aby ste tomu rozumeli, otec aj so zvyškom rodiny pravidelne v tom istom čase odchádzali na dovolenku a keďže ja som sa ako príkladný rebel týchto akcií nerád zúčastňoval, mal som vždy na starosti rodinnú usadlosť. Znamenalo to organizovanie sérií osláv vlastnej pochabosti a provokovanie susedov hlasnou hudbou a inými sprievodnými javmi mojej mladíckej nerozvážnosti. Toto konkrétne leto však bolo niečím unikátne, keďže spoločnosť Harmonix prichádzala na scénu s druhou časťou svojej vysoko návykovej hudobnej videohry Guitar Hero a drvivá časť mojich hostí bola vychovaná na rocku a metale. Preto, zatiaľ čo moji rodičia balili kufre, ja som s predstieraným

nezáujmom nakupoval na internete kompletný balíček spomínanej hry. Ten okrem DVD nosiča obsahoval aj plastovú kópiu gitary značky Gibson X-Plorer (verzia pre Xbox 360). Apropos, ak ste zvolili verziu na PlayStation 2, dostali ste gitaru imitujúcu tvar červenej Gibson SG.

2 gitary = viac zábavy

Počujete ten radostný výkrik ozývajúci sa ako echo na pozadí týchto (dnes už retro) spomienok? Sám som, rovnako ako moji priatelia, miloval rockovú hudbu, vrátane všetkých jej evolučných liniek a z toho dôvodu som dobre vedel, že samotná možnosť pustiť sa do jej reprodukovania prostredníctvom hry Guitar Hero bude na

všetkých plánovaných večierkoch počas prázdnin obrovským úspechom. A bolo to skutočne tak. Akonáhle boli zodpovedané všetky základné otázky typu: Čo je to za plastovú hračku? Môžem si zahrať aj ja? Kde je tu záchod? Prečo ten melón páchne po vodke a chutí ako anestézia? Mohli sme naplno začať prežívať život skutočných rockerov. Ak ste nikdy nemali možnosť si na vlastné ruky vyskúšať čo i len jednu skladbu z akejkol'vek časti série Guitar Hero, alebo prípadne neskôr vydané série Rock Band, sotva dokážete pochopiť tú eufóriu z dobre zvládnutého gitarového riffu. Celý koncept sa stal natoľko úspešným aj preto, že ovládanie prostredníctvom piatich tlačidiel imitujúcich struny a elektronického brnkania bol prístupný aj ľuďom, ktorí nikdy hrám nejakú zvlášť neholdovali. Stačilo si len vybrať tú správnu pesničku, nastaviť pre vás ideálny stupeň náročnosti a svet okolo zmizol už pri prvých tónoch. Harmonix v tomto prípade trafil do čierneho a po tom, ako už všetkých prestalo baviť poskakovať po elektronických podložkách, dokázal prísť s revolúciou. Tej revolúcií som podľať aj ja a ak by ste dnes zavítali na povalu toho istého domu, ktorý som cez leto strážil a súčasne využíval na párty, našli by ste tam plastové periférie, ktoré bude táto zem tráviť ešte tisíce rokov po mojej smrti.

48 skladieb

Séria Guitar Hero sa nesnažila parodovať hudbu ako takú, naopak, jej zábavnou a interaktívnou formou vzdávala hold. Nemalý úspech prvej časti tejto značky priniesol chuť vývojárov investovať do

licencií na kultové songy a v prípade mnou vlastnenej verzie na konzolu Xbox 360 išlo celkovo o 48 pesničiek (PlayStation 2 formát dostal „len“ 40). V drvinej väčšine išlo o prerábky realizované pod hlavičkou WaveGroup Sound (táto námorská spoločnosť bola spätá s celou érou hudobných arkád a v súčasnosti spadá pod Facebook/Meta, pre ktorú tvorí notoricky známe zvukové notifikácie). Nebudem vám sem teraz pochopiť ne vypisovať kompletný zoznam skladieb, ktoré ste si mohli v režime kariéry postupne vyskúšať, ale určite spomeniem minimálne kapely ako Nirvana, Deep Purple, Megadeth, Anthrax, Foo Fighters, Kiss, Black Sabbath a mnohé ďalšie. Harmonix vtedy začal využívať naplno aj predaj DLC balíčkov a pokiaľ ste sa do ich hier zaľúbili a chceli si priplatiť za ďalšie pesničky, bolo možné dokúpiť viac než dvadsať.

A ako prebiehalo samotné koncertovanie? Režim kariéry vás postupne previedol kompletným portfóliom skladieb s tým, že bolo možné zvoliť si hranie za basovú alebo rytmickú gitaru. Na obrazovke televízora sa vám následne spustilo plátno posiate farebne odlíšenými kolieskami a linkami, s ktorými bolo nutné interagovať prostredníctvom fyzických tlačidiel na už spomínanej plastovej gitare. Čím vyšší stupeň náročnosti, o to šialenejšia rýchlosť plátna a samozrejme aj komplikovanejšia spleť interakcie. Určite ste už na internete videli nejaké video ľudí nepatriacich na túto planétu, ktorým nerobí problém hrať tie najťažšie skladby zo série Guitar Hero pomocou jednej nohy a so zaviazanými očami. Pre bežného

smrteľníka bolo však dostatočnou výzvou zvládnuť akúkoľvek pesničku bez jedinej chybičky aj na normálnej úrovni.

Kooperácia

Áno, Guitar Hero II bolo možné hrať, tak ako jeho predchodcu, aj cez klasický gamepad, avšak v takejto forme sa celá tá imaginácia prevtelenia do hudobníka rozpadla ako Beatles po príchode Yoko. Ideálny scenár nastal v momente, kedy ste do konzoly pripojili hneď dve gitary súčasne a spustili kooperatívny režim. Jeden z vás sa tak zhostil basovej linky a druhý naopak rytmickej. Tá súhra, za predpokladu úspechu, plávala rovnako na hrubej vrstve imaginácie, akú som osobne v klasických videoherných konceptoch už nikdy znovu neobjavil. Multiplayer ponúkal, okrem už opisovanej kooperácie a monitorovania bodov, ďalšie dva režimy. Face-Off, ktorý zastrešoval hranie vybraných úsekov skladieb s bodovaním naviazaným na selektívnu úroveň obtiažnosti (každý si mohol vybrať tú svoju). A režim Pro Face-Off, ktorý išiel cestou identického stupňa náročnosti a tak bolo nutné, aby hráči už mali nejakú prax. V čase, kedy Guitar Hero II okupoval rebríčky predajnosti sa jednoznačne dalo hovoriť o najlepšej hudobnej hre na svete a preto si milovník tohto žánru mohol sotva dovoliť ju ignorovať. Dnes už by sme pod nánosom času a množstve iných, neskôr vydaných hier založených na rytme mohli aj tu nájsť pár negatív, avšak vo finále by išlo skôr o postupnú degradáciu samotných periférií a cenovú politiku pri distribúcii prídavných skladieb. Tak či onak, bez Guitar Hero by dnes sotva existoval iný súčasný hit a to československý VR projekt Beat Saber, ktorý je rovnako, tak ako GH, významným prvkom v revolúcii hudobného konceptu v interaktívnej podobe.

Verdikt

Ikonická hudobná záležitosť na akú sa nedá len tak zabudnúť.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hudobná, rytmická	Harmonix	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Soundtrack	- Nič
+ Prístupnosť	
+ Kariéra plná výziev	
+ Multiplayer	
+ Možnosti	

HODNOTENIE:

★★★★★

Elex II

PODOBNE AKO PRI GOTHICU II, AJ ELEX II JE VO VŠETKOM LEPŠÍ NEŽ JEHO PREDCHODCA



V spomienkach sa vraciam 20 rokov dozadu, keď boli „erpégěčky“ Gothic a Gothic II absolútnym vrcholom mojich herných obzorov. Ani neviem, koľkokrát som tieto hry prešiel; napriek nedokonalostiam išlo o diela, ktoré hráčom otvárali dvere do originálnych, perfektne vytvorených svetov, a ktoré bolo radosť preskúmať. Veľkosťou sa ani omylom nemohli rovnať súčasným masívnym „open-worldom“, ale ak na veľkosť niekde skutočne záleží, nuž, určite to nie je tu.

Keď nemecké štúdio Piranha Bytes – autori Gothica – predstavili v roku 2017 úplne novú značku s názvom „Elex“, prežíval som podobné nadšenie ako kedysi. Ak je totiž niečo, čo „Pirane“ dokážu vykresliť bravúrne, je to práve otvorený svet. Ten prekonáva už len jediná vec – staré dobré „levelovanie“ vašej postavy a pôžitok z toho, keď sa konečne postavíte príšere, ktorá vás niekedy hodín predtým zmasakrovala jediným úderom. Práve kombinácia týchto dvoch prvkov je pre Piranha

Bytes príznačná a prirodzená, robí ich hry charakteristickými a odlišuje ich od konkurencie, ktorá – povedzme si úprimne – zase štúdio valcuje v iných ohľadoch. Dychberúci príbeh, skvelo napísané postavy, rozprávanie prostredníctvom toho, čo je okolo vás, to sú všetko veci, ktoré by ste v Elexe hľadáli márne. Nenamýšľam si preto, že hry od Piraní sú špičkou dnešnej ponuky, ale, a to je veľmi dôležité, sú absolútne perfektné v tom, čo sa snažia hráčom naservírovať. Nie je to pre každého, od mainstreamu to má vďaka „hardcore“ elementom ďaleko, ale stále sa nájde dostatočne veľká herná základňa, ktorá takéto kvality ocení.

Dokazuje to, koniec koncov, skutočnosť, že už 1. marca vychádza druhý diel série Elex.

Autori d'alej vykrádajú samých seba

Pokiaľ ide o vývojárov z Piranha Bytes, je trochu naivné dúfať, že Elex II bude

pokračovaním plným inovácií. Toto štúdio je totiž notoricky známe tým, že sa drží ako kliešť svojich nápadov, čo môže niekomu, ako napríklad mne, vyhovovať, no vo všeobecnosti nejde o príliš pozitívnu vlastnosť.

Elex II je skrz-naskrz hrou od Piranha Bytes, rovnako ako bol Elex pred ním, len je... lepší. Oveľa. Nič to však nemení na tom, že trochu kreativity navyše by neuškodilo.

Mechaniky, ktoré autori predstavili v roku 2017, sú plne prítomné aj v druhom dieli, len s menšími či väčšími úpravami – stále však ide v zásade o to isté. Svojím spôsobom „Pirane“ len naliali nový obsah s vylepšenou receptúrou do predpripravenej formy, trafili sa do šablóny, čo nepochybne zachutí stálym fanúšikom, no súčasne zrejme odradí nových.

Nejde pritom len o Elex – ten je síce originálnou značkou s vlastnou



identitou, no stále v ňom autori akoby vykradli samých seba.

Dějã vu

Elexu predchádzala fantasy séria Gothic, ktorej črt sa Björn Pankratz a jeho tím nostalgicky nechcú zbaviť ani dnes, hoci, paradoxne, na remaku tejto hry v súčasnosti pracuje úplne iné štúdio.

V Elexe II tak stále nájdete paladina Lothara, ktorý stráži vchod do hornej štvrte, do ktorej vás nevpuští, pokiaľ sa za vás nezaručí aspoň jeden z troch vážených obyvateľov mesta. Ide o fenomenálny „easter egg“ z Gothicu 2, kde vás v meste Khorinis nechceli pustiť do štvrte obchodníkov a zbohatlíkov, ak sa najprv nedáte do výučby k niektorému z mestským majstrom. Dokonca aj meno strážcu, ktorý vám blokoval cestu, je v oboch hrách rovnaké, aby bola paralela medzi nimi ešte silnejšia. Je to drobnosť, niečo pre skalných fanúšikov, no súčasne je to aj dôkaz, že Pirane sa stále boja naplno odpútať od zašlej slávy, že stále majú pomyselnú nohu v dverách a nechcú ich za sebou nadobro zabuchnúť. Je to dvojsečná zbraň; na jednej strane tým nepochybne ulahodí svojim dlhoročným priaznivcom, ktorí vyrastali na Gothicu (ako napríklad ja), no na strane druhej to, žiaľ, dokazuje aj nedostatok kreatívnej sily v štúdiu. Zoberte si z toho, čo chcete – mne to osobne neprekáža ani v najmenšom, ale na mieste je otázka, ako dlho ešte dokáže štúdio žiť zo starých spomienok, starých fanúšikov. Brnkať na nostalgickú strunu, to sa nedá do nekonečna.

To, čo funguje, zjavne meniť netreba

Nie sú to však len takéto kuriozity, ktoré spájajú Elex II s predchádzajúcou

prácou jeho autorov. Aj tu si, napríklad, vopred definovaného hlavného hrdinu vylepšujete pomocou „bodov učenívosti“, ktoré u rôznych trénerov premieňate na konkrétne výhody a schopnosti, a tiež prostredníctvom bodov vlastností – sily, inteligencie, vynaliezavosti a tak ďalej.

Ako vždy, aj tu úroveň vašich vlastností určuje to, aké zbrane budete schopní používať – a to, akou zbraňou sa oháňate, je v hrách od Piranha Bytes alfou a omegou. Platilo to v Gothicoch, platilo to v Risenoch a platí to aj v Elexoch. Rozdiel je azda len v tom, že v Elexe II sa viete k decentnej zbroji dostať aj bez pomoci frakcií, ktoré sú od roku 2001 pre Piranha Bytes tím, čo pre GTA napríklad jazda autom. Je to absolútna prirodzenosť a deň, keď Pirane prestanú vydávať hry bez tejto mechaniky; to bude koniec jednej veľkej éry. Ktovie, možno však pôjde o začiatok ďalšej, ešte lepšej...

Po prvýkrát však máte, napríklad, možnosť nepridať sa k nikomu a byť „sámpartou“. Kto by si však takto dobrovoľne sťažoval život,



obzvlášť, keď sa konečne môžete znova pridať k futuristickým Albom alebo do akejsi podzemnej sekty vzývajúcej bolesť a smrť?

Uznávam ale, že pokiaľ ide o Morkonov, veľa sympatií nevzbudili ani vo mne. Ale tie čierne brnenia zdobené kosťami – tomu hovorím „fashion statement“...

Prvý diel nebol taký „prístupný“

Elex (prvý diel) trpel mnohými nedostatkami a hoci nešlo o vonkoncom zlú hru, bola takpovediac „stará“ v momente, keď vyšla. Súboje boli ťažkopádne, grafika a animácie len obstočné, modelov postáv bolo žalostne málo a recyklácia „asetov“ bola vo všeobecnosti veľmi frekventovaná. Magalan, planéta zničená kométou, ktorá je dejiskom ako prvého, tak i druhého dielu, bola navyše bez vlastnej identity, akoby dizajnéri nevedeli, čo chcú vlastne povedať a ako tento svet vyzeral predtým, než ho nebeské teleso navždy zmenilo. Tým sa zoznam neduhov tejto hry nekončil, no napriek všetkému išlo vo výsledku o decentný návrat „Pirani“ na scénu, ktorý položil základy ich ďalšej práce. Elex rozprestrel koberec úplne novej značky, ktorá mala potenciál a bola pomerne originálna; post-apokalyptická hardcore RPG, kde sa prelínala mágia a technológia. Kombinácia fantasy a sci-fi je skvelá vec, a ako som už spomenul vyššie, Elex navyše pamätníkom pripomenul taký štýl hier, aké sa dnes už skrátka nerobia.

Dvojke očividne pomohol väčší rozpočet

Ako veliteľ Jax ste v prvom Elexe začínali po zrade z vlastných radov zoslabnutí a boli ste len tieňom vašej zašlej moci.



Museli ste sa preto postupne vypracovať na toho frajera, ktorým ste kedysi bývali. Nielenže ste sa znova učili napríklad to, ako bojovať, ale museli ste sa aj pridať k niektorej z herných frakcií, aby ste získali prístup k ich brneniam a lepším zbraňam. Pokiaľ ide totiž o hry od Piranha Bytes, začínate vždy ako tá najväčšia nula, no postupne sa vypracujete na najsilnejšieho bojovníka v hre, ktorý sa topí v peniazoch, má v neobmedzenom inventári viac zbraní než celá armáda a vyzbrojený je tým najlepším, čo svet ponúka.

Žiadne iné štúdio a žiadna iná hra v mojich očiach nedokázala povestnú formulu „From Hero to Zero“ uplatniť v praxi lepšie ako Piranha Bytes. Elex II, chvalabohu, nie je výnimkou a vyzerá to tak, že ide zatiaľ o najprepracovanejšiu hru, na akej títo vývojári pracovali. Po vydaní Elexu totiž dovtedy nezávislé štúdio odkúpil vydavateľ THQ Nordic a financie, ktoré tým pádom Pirane získali, sa odzrkadlili aj na kvalite druhého dielu.

Objavujte! Je to (staro)nový svet...

Elex 2 som prvýkrát zapol ešte pred Vianocami a odvtedy som v hre „utopil“ zhruba 35 hodín. Je to krásny, poctivo vypracovaný svet, kde sa na každom kroku niečo skrýva. Ak vidíte v dialke zrúcaninu výškovej budovy – konečne niečo skutočne post-apokalyptické, teda niečo, čo v prvom Elexe žalostne chýbalo, buďte si istí, že na vrchole sa ukrýva nejaké zaujímavé prevrpenie. Ale ako sa tam dostať? Nuž, na to máte jetpack, ktorému vývojári v druhom dieli venovali oveľa väčšiu pozornosť. Vďaka tomu, že teraz môžete svojmu jetpacku vylepšovať „dojazd“, je gameplay oveľa, oveľa zaujímavejší. Trochu ma síce sklamalo, že ani pri plne vylepšenom jetpacku nemôžete po mape lietať ako Superman – počiatočná prezentácia hry tomu podľa mňa nasvedčovala, ale možno som si to subjektívne vsugeroval, no stále ide o obrovský pokrok voči



prvému dielu. Kým v RPG nemáte jetpack, neviete, ako veľmi vám také niečo môže chýbať – exploračia sveta je odrazu jednoduchšia a prekážky, ktoré by ste za normálnych okolností museli obchádzať, môžete skrátka preletieť. Svet, ktorý je aj vďaka tejto mechanike naozaj prístupný, je neporovnateľne lepší ako v jednotke. Niežeby sa dej odohrával na úplne novom mieste, práve naopak – mnohé lokality vám budú známe z prvého dielu, no predsa len ide o akúsi novú skúsenosť. Zoberte si napríklad púšť Tavar, ktorej v prvom Elexe vládli „odpadlíci“, a jej hlavné mesto s názvom Pevnosť – zatiaľ čo v prvom dieli ste sa na toto miesto dostali až trochu neskôr, keď ste nabrali viac síl, v Elexe 2 pôjde o jednu z prvých lokalít, ktoré navštívite. A garantujem vám, že hoci ide v podstate o tie isté miesta, na ktorých ste boli už v prvom dieli, váš zážitok z nich bude úplne nový. To isté platí aj o Ignadone a všeobecne o všetkých bodoch na mape, na ktorých by vás mala plieskať nostalgia, pretože tu ste už predsa naozaj boli, ale... nie.

Stále hardcore, ale nie až TAK

Medzi Elexom a Elexom 2 je niekolkoročný rozdiel nielen čo sa týka vývoja hry, ale aj jej príbehu. Jax, hrdina Magalanu, ktorý porazil

Hybrida a dozvedel sa krutú pravdu o budúcnosti planéty, je odrazu opäť slaboch, no tentoraz to nie je také drastické. Svoje staré fešné albské brnenie, v ktorom ste zrejme zavŕšili dej prvej hry, je v nedohľadne, a Jax má na sebe znova len nejaké staré, „ošuntelé“ šaty a v rukách kovovú trubicu.

Elex 2 je však, aspoň na normálnej obtiažnosti, oveľa vyrovnanejšou hrou než jej predchodca. Zatiaľ čo prvý diel bol naozaj hardcore, dvojka je vďaka prístupnejším zbraňam a brneniam, jednoduchším nepriateľom a rýchlejšiemu „expeniu“ o niečo „milosrdnejším“ zážitkom, za čo do istej miery môžeme vďaka aj plynulejšiemu súbojovému systému. Práve ten patril v Elexe k najsilnejším stránkam hry a nepochybne mnohých hráčov, v kombinácii s náročnými nepriateľmi, odradil už v úvode.

Vzdušné súboje (alebo skôr ich absencia) sú sklamaním

V druhom dieli sú súboje sú súboje štýlovejšie a viete v nich využiť aj element lietania, no plnohodnotné vzdušné konflikty nečakajte. Lietajúcich nepriateľov nie je veľa a keď si už aj s nejakým dáte do zubov, radšej siahnete

po zbrani na dial'ku. V skutočnosti vám hra nedáva veľkú motiváciu využívať počas súbojov jetpack, čo je jednak škoda a hlavne to je zase niečo, čo v prvom traileri vyzeralo úplne inak. Stále platí, že môžete ísť skutočne kamkoľvek a vyletieť takmer všade, pokiaľ ale stretnete nepriateľa, pozor na ikonu lebky pri jeho mene – pôjde o veľkú výzvu v štýle „bullet sponge“. Vďaka už spomínanému zjemneniu hardcore prvkov vám však hra dovolí, aby ste ju takpovediac „oklamali“, a tak nemusíte vždy len utekať preč. Ak vás skutočne baví levelovanie postavy a nebojíte sa mierneho grindovania v podobe zabíjania nepriateľov a zbierania predmetov, už počas prvej kapitoly sa dokážete vypracovať na celkom slušného machra, ktorý zvládne každého nepriateľa. Hoci som ani zďaleka nemal tie najlepšie zbrane a ani som sa ešte nepridal k nejakej z dostupných frakcií (ani po 35 hodinách hrania), aj tí najt'ažší nepriatelia sa v miernom „Dark Souls“ móde dajú zabiť. Niežeby som súboje s lesnými troľmi vyhľadával, ale po piatich minútach úskokov a strielania z dial'ky ide o zvládnuteľnú vec. A keď sa mi do rúk dostala brokovnica, šancu už nemal nikto.

Nepovažujem to však za nejakú chybu, práve naopak. Na hrách od Piranha Bytes MILUJEM to, že ich dokážete „cheesovať“. Či to bol Gothic, Risen alebo Elex, vývojári hráčov obmedzovali najmä silou nepriateľov. Začiatky boli vždy ťažké, no pri disciplíne a trpezlivosti ste videli, ako postupne silniete, až nakoniec dospejete do tej fázy, že je z vás Rambo ovel'a skôr ako by ste si mysleli. Najlepšie na tom však je, že hra vám v tomto dáva slobodu, netvári sa, že sa to nedá, nemá alebo nemôže. V Elexe II je tento „piraňovský štempel“ zatiaľ najvýraznejší a pokiaľ sa nebojíte výzvy a spokojne mrnčíte pri získaní každej novej úrovni, tak Elex II budete skutočne zbožňovať.



Veľký grafický skok vpred

Nejde pritom len o exploráciu a levelovanie postavy, ktoré je opäť o niečo bohatšie ako v jednotke; Elex II je oproti predchodcovi lepší vo všetkom a často s poriadnym náskokom. Herný svet je atraktívnejší, nepriatelia rozmanitejší, arzenál zbraní a brnení pestrejší. Hoci modely postáv sú miestami trošku pozadu, stále ide o obrovský grafický pokrok, a vizuálna stránka celkovo je neporovnateľne krajšia. Elex 2 už odrazu nepôsobí ako niečo, čo vyšlo pred rokmi, a aj keď možno stále nejde o grafické orgie, aké by si fajnšmekri v 21. storočí priali, „Pirane“ sa nemajú za čo hanbiť.

Spoločníci sú síce živší, no stále „nahoubý“

Keď sme už pri postavách, mierny pokrok zaznamenali herní part'áci, spoločníci, ktorí vás prevádzajú celým dobrodružstvom. Je škoda, že stále nie je možné im napríklad dávať pokyny či ich akokoľvek vylepšovať – tak, ako ich naverbujete, takí aj sú po zvyšok hry, bez ďalších

„upgradov“. Nepovažujem ich preto za kľúčovú mechaniku, ale skôr za pomocné kolieska, ktorá vám jednak v počiatkových fázach hry uľahčia súboje, a neskôr oživí vaše putovanie po Magalane. V Elexe II je totiž vaša „kompania“ spolu bojovníkov ovel'a výrečnejšia a živšia než v prvom dieli. Úlohy, ktoré pre nich plníte, zvyšujú ich loajalitu voči vám, no hlavne sú ovel'a interaktívnejšie. Komentujú miesta, ktoré navštívite, občas sa zapoja do dialógu, ktorý vediete s inou NPC postavou. Jax taktiež prešiel zmenou k lepšiemu; už nie je taký nemý, vedie so starými, ale aj novými známymi dialógy, a celkovo pôsobí prírodzenejšie než v prvom Elexe. Mám tiež pocit, že sa zmenil herec, ktorý Jaxa daboval, pretože bývalý vojenský veliteľ teraz znie úplne inak, o dosť ľudskejšie. Nejde o drastickú zmenu, ale napriek tomu som ju postrehol už v prvých momentoch – akoby Jax už nebol tým robotickým vojakom, z ktorého robil mimozemský Elex chodiaci stroj plniaci príkazy, ale za tie roky v odlúčení sa naplno poľudštil. Ved' čoby nie, keď je z neho teraz otec!

Len, preboha, nečakajte nejaký hlbavú, zmysluplnú rozpravu o vzťahu otca a syna, tak ako napríklad v God of War. Otvorený svet a hardcore RPG, to vedia robiť „Pirane“ veľmi, veľmi dobre, no pokiaľ ide o dialógy, rozprávanie príbehu či psychológiu postáv, je to len preimer. Ako kulisa to stačí a nevravím, že občas ma štúdio aj v tomto ohľade neprekvapilo, no určite to nie je ich silná, víťazná karta.

Inventár potrebuje seriózne prepracovanie

Čo už naozaj nepovažujem za pozitívny krok vpred, je inventár, v ktorom musíte zbytočne veľa „scrollovať“ a je pomerne neprehľadný. Elex 2 je navyše plný „junk itemov“, ktoré nedávajú tak celkom zmysel – táto nedokonalosť, či

skôr zbytočnosť, je jednou z mála vecí, ktoré sa z jednotky vrátili v pomere jedna k jednej, a ktoré sa vrátiť naozaj nemali. Okrem plejády užitočných vecí budete počas putovania často nachádzať príbory, plastové fľaše, poháre, cigarety, hračky, syr v spreji (???), kávu či podobné somariny, ktoré vám len zahltia inventár, ak sa ich rozhodnete v ranej fáze hry zbierať v domnienke, že vďaka nim aspoň trochu zbohatnete.

Nikto vás do toho, pravda, nenúti, no najmä v začiatkoch je každý elexitový črep, ktorý predstavuje hernú obdobu peňazí, dobrý.

Zbrane budete tentoraz nachádzať poväčšine v poškodenom stave a so zredukovanými štatistikami, a aby ste využili ich plný potenciál, budete sa musieť u trénera naučiť príslušnú schopnosť a skombinovať tri takéto poškodené predmety, aby ste získali jeden plnohodnotný. Dva takéto viete následne skombinovať a vytvoriť vylepšenú, lepšiu zbraň.

Comebacku sa dočkali, okrem vylepšovacích drahokamov, ktoré fungujú úplne rovnako ako v jednotke, aj unikátne zbrane, ktoré majú tentoraz konečne aj unikátny dizajn a v niektorých prípadoch ponúkajú naozajstnú výhodu pred ich bežnými náprotivkami. Napríklad brokovnica s názvom „Thunderclap“ je oveľa, oveľa silnejšia než klasická „dvojhlavňovka“ a ponúka aj väčšie množstvo nábojov, ktoré môžete vyprázdniť do nepriateľa predtým, než budete musieť nabiť.

V kombinácii s perkom, ktorý zvyšuje vaše poškodenie, ak útočíte odchrbita, ide o naozajstný nášup, vďaka ktorému budete aj najnebezpečnejších mutantov ničiť ako nič. Aby som bol úprimný, prišla mi až taká silná, že som mal pocit, akoby som trochu podvádzał. Ale hej, získal som ju poctivo!

Nevyužitý potenciál

Nebol by to, samozrejme, Elex, ak by sa do hry nevrátila aj mimozemská látka s rovnakým menom. Tajuplná substancia, ktorá sa na Magalan dostala spolu s kométou, aj v druhom dieli slúži na získavanie veľkého množstva skúseností, vylepšovanie vašich schopností a zarabanie bonusových talentov. Rátajte však s tým, že na vytváranie takýchto elexitových drinkov budete potrebovať najvyšší stupeň alchymie, no ak budete po celú hru poctivo zbierať elexitovú rudu a kupovať ju aj od obchodníkov, váš život bude oveľa jednoduchší.



Novinkou je v tomto prípade fialový, tzv. temný elexit, ktorý v kombinácii so vzácnymi trofejami, ako napríklad srdcom horského trola, vylepšuje konkrétne aspekty vašej postavy. Nie je to vôbec komplikované, ide skôr o nadstavbu k pôvodnému systému, ktorá je síce vítaná, ale v zásade nepotrebná.

Bohužiaľ, na rozdiel od prvého dielu, konzumácia elexitových nápojov tentoraz nemá žiadne vedľajšie účinky. Prial by som si, aby vývojári na tejto mechanike radšej viac zapracovali, než aby ju vyškrtli úplne – bolo by totiž oveľa zaujímavejšie, ak by Jax pitím takýchto drinkov nielen silnel, ale napríklad aj strácal svoju ľudskosť alebo sa fyzicky menil. Ak by totiž pitie elexitových nápojov neposkytovalo len výhody, hráči by museli zväžiť riziká (na um mi prichádza pitie krvi vo Vampyrovi), no takto je to naozaj len o škrečkovanej vzácnosti elexitu a jeho bohapustom užívaní.

Na stabilnú, dobre optimalizovanú hru si počkám spolu s vami

Na záver spomeniem už len jednu vec, ktorá ma naozaj prekvapila, a tou je technický stav. Nikdy som nemal v rukách hru dva a pol mesiaca predtým, než má vyjsť, a netušil som, čo mám tým pádom čakať. Elex 2 je však už teraz v pomerne dobrom rozporení a je bez väčších problémov hratelný, hoci nedostatky sú stále výrazné a prítomné. Optimalizácia je, napríklad, najmä v obývaných lokalitách očividne nedotiahnutá, hra tiež občas „spadne“ a na jednom mieste som sa konštantne prepadával pod mapu a znova sa na nej spawnoval. Tiež som nemohol používať Steam funkciu fotenia screenshotov, pretože mi zakaždým hra spadla – zábery som preto zachytával prostredníctvom externej aplikácie. Najväčším problémom bolo to, že keď

som skúšal hru sputiť na grafickej karte Vega 56, Elex II bol nehrateľný. Nevidel som totiž okolo seba nič z herného sveta, len akési modré pozadie, no hudba hrala a pri prepnutí sa do inventára som z neho často videl. Na GTX 1070 som tento problém nezaznamenal.

Naozaj však neberiem tieto chyby negatívne, lebo stále išlo len o beta verziu. Ba naopak; obdivujem, v akom dobrom stave je Elex 2 na to, že „Pirane“ majú ešte stále týždne a týždne na vychytávanie nedostatkov.

Nestretol som sa so žiadnym bugom, ktorý by mi bránil dokončiť nejakú úlohu alebo ktorý by mi výrazne komplikoval život, a do hry som sa ponoril tak veľmi, že mi ani to miestami pekelné nízke snímkovanie až tak neprekážalo. A to o niečom hovorí, nie?

Skôr ma otravovali Jaxove občasné, neustále sa opakujúce a iritujúce monológy, v ktorých bez zjavného podnetu hovoril stále to isté. Je to však detail a navyše považujem za dobré znamenie, že práve toto je TO negatívne, čo mi utkvelo v pamäti. Znamená to totiž, že Elex 2 je inak skvelou hrou bez väčších nedostatkov – RPG titulom na úrovni, ktorý svojho predchodcu prekonáva na plnej čiare a diktuje nové maximum toho, čo autori z Piranha Bytes zvládnu – hoci, ako som už napísal na začiatku, experimentovať by mohli, aspoň v niektorých ohľadoch, aj viac. Na strane druhej: prekáža to naozaj až tak veľmi, keď ten svet taká radosť objavovať? Nuž, o mesiac a pol môžete sami posúdiť. Ja sa dovtedy hádam už aj konečne pridám k niektorej z herných frakcií. Po 35 hodinách by sa veru už patrilo, hoci som ešte stále nenavštívil tábor klerikov...

Mário Lorenc

God of War PC

FANTASTICKÝ GOD OF WAR NASTOLUJE NOVÚ ÉRU KVALITY
PORTOV KONZOLOVÝCH HIER NA PC



Ked' človek vo svojom živote dosiahne určitú hranicu súvisiacu s jeho vekom, začne sa pomaly sťahovať do úzadia a hl'adať miesta, kde by mohol byť úplne sám. Ďaleko od banálnych problémov bežných ľuďí, na ktorých vám ani nezáleží, od toho všetkého zhonu veľkých miest chvastajúcich sa ponukou nekonečných možností, no pritom tak veľmi prázdnych, ďaleko od všetkých hádok, podrazov, pokrytectva a ľudskej podlosti. Ked' nadíde ten čas, človek sa stiahne do pomyselného úkrytu, aby tam prežil jeseň svojho bytia.

I keď je bohom, ani Kratos sa nelíši od obyčajných bežných smrteľníkov. Dosiahol už pokročilý vek, nechal si narásť husté strnisko a pri väčšej námahe už aj on pociťuje bolesť jeho veľkých svalov. Má taktiež syna, Atrea, ktorého vychováva úplne sám. Kratos nie je a ani nikdy nebol veľmi dobrým otcom (koniec koncov, ani manželom), no teraz, keď ostali už len on a jeho syn, začína s tréningom. Postupne Atrea učí presne to, v čom exceluje on sám – v umení boja a prežitia. V hustých, mágiou

zahalených a snehom pokrytých lesoch nie sú zrovna tam, kde by to sám považoval za svoj domov, avšak naučiť sa adaptovať na podmienky a pravidlá nového prostredia je teraz to najkľúčovejšie, nakoľko oboch čaká dlhá cesta.

Opisovať príbeh God of War, je ako opisovať krásnu prechádzku po lese. Nie je síce toho veľa, čo by ste povedali, avšak to, čo povieť, všetkých naplní radosťou. Príbeh God of War je totiž úplne jednoduchý – Kratos a Atreus sa vydávajú na tú najvyššiu horu Midgaru, aby tam rozptýlili popol ich manželky a matky. Žiadna záchrana sveta, žiadne ničenie vesmíru, nič megalomanské. Len komorná poviedka o starom mužovi a chlapcovi a ich ceste. Avšak to, čo počas nej zažijú, to čo všetko uvidia, spoznajú a ako sa vyvinú oni samotní, to je tá krása, o ktorej som písal vyššie. God of War je nádherná hra o odhodlaní, výdrži, chabrosti a neprekonateľnej túžbe prežiť. Tak ľudsky napísaný príbeh, tak verne napísané postavy, tak krásne sa rozvíjajúci

vzťah otca a syna, to všetko stavia God of War vysoko nad zábavné médium, ktoré poznáme pod u nás snád ešte stále hanlivým pomenovaním videohra.

Bolo by nesprávne povedať, že táto hra je len o nich dvoch. Na pozadí ich putovania sa totiž odohrávajú ďalšie príbehy a osudové udalosti, ktorých sa hlavní hrdinovia aj priamo zúčastnia, no tie sú z hľadiska ich hlavného cieľa vedľajšie. Avšak nebol by to Kratos, ak by sa do nich chtiac-nehtiac aktívne nezamiešal. Máme tu dvojicu trpaslíkov, Broka a Sindriho, z ktorých jeden je hľáškujúci drsňák a druhý cintľavka trpiaca OCD, tajomnú čarodejnicu Freyu, či neznáameho potetovaného muža. Všetci nejakým spôsobom prispievajú do dobrodružstva hlavných postáv, či už ide o dočasné pozastavenie sa, alebo o nútené zistenie z vytýčenej cesty, no hlavný cieľ, dostať sa na horu, sa nikdy nemení. Musím povedať, že tvorcovia pracujú s postavami výborne. Snád až na jednu alebo dve Atreove scény sa vám nikdy nestane, že by sa postavy

vzhľadom na vek a nabrané skúsenosti chovali iracionálne, či nemiestne.

Vrcholom príbehu je interakcia medzi Kratosom a Atreom. Atreus je len chlapča, ktoré si častokrát neuvedomuje, čo môže spôsobiť neunáhlené konanie a preto ho Kratos neustále upozorňuje. Páčilo sa mi veľmi to, že Atreus je rozumný a veľmi si ctí Kratosa. Z toho dôvodu je veľmi pokorný a aj svojho otca oslovuje slovom „pane“. Bolo neuveriteľné osviežujúce vidieť niečo tak úprimne pri zemi sa držiace v mediálnom svete, v ktorom sa najviac predáva odvrávanie rodičom, ich zosmiešňovanie, či všeobecná veľkohlubosť, ktorá mne osobne bola vždy proti srsti. Postavy sa rozvíjajú, menia svoje správanie podľa momentálnej nálady a prechádzajú rôznymi štádiami. Zakaždým je to napísané citlivo a precítene. A Kratos? Ten sa bez debát stal v tejto hre tou najlepšou videohernou postavou vôbec.

God of War je iný než predchádzajúce hry série. Tento God of War je omnoho premýšľavejší, poetickejší a vyspelejší. Namiesto desiatok nepriateľov na obrazovke, ktorých zotnete dvomi ranami, tu sa každý jeden súboj, hoci aj proti jedinému protivníkovi, stane skutočným súbojom na život a na smrť. Zlé vykrytie úderu môže znamenať vaše vychýlenie z rovnováhy a následný silný úder vyslanie priamo do Valhally. Taktika je veľmi dôležitá a umne zvolené vyslanie špeciálneho runového útoku v kritických situáciách môže znamenať, že z už takmer prehrateho súboja nakoniec vyjdete ako víťaz.

Súbojový systém je až na jednu drobnosť úplne špičkový. Je taktický, presný, neuveriteľne pohlcujúci a doslova neopozerateľný. Počas 55 hodín, ktoré som podľa Steamu s hrou strávil (to počítadlo nie je veľmi presné, tak si pokojne



odpočítajte 5 hodín), sa mi nikdy nestalo, aby som sa pristihol pri tom, že namiesto vychutnávania každého jedného rozdaného úderu či vykonaného komba, nemyslím na hru, ktorú práve hrám. Každý jeden úder má svoju váhu. Každý jeden zabitý protivník vás dokáže povzbudiť na duchu, kedy si povieť, že túto vlnu nepriateľov zvládnete. Každá jedna zakončovačka, ako napríklad keď veľkého trolla rozmliaždite paradoxne jeho vlastným kyjom, vás vždy neuveriteľne uspokojí. Súbojový systém je veľmi vďačný a pohlcujúci.

Jednu vec by som mu predsa len vytkol. Vzhľadom na to, že Kratos nemá žiadny ukazovateľ výdrže (staminy), môže bez problémov držať pred sebou štít a vykrývať drvivú väčšinu normálnych útokov bez toho, aby to s ním pohllo. Hack and slash žáner, ktorého zástupcom God of War z roku 2018 aj napriek veľkým zmenám oproti predchádzajúcim hrám série nepochybne stále je, je vtedy najlepší, ak človeku nedá možnosť byť statický. A to God of War nie vždy dodržiava. Môže ísť proti vám aj celá armáda draugrov či vlkov, no ak ani jeden z nich nedokáže vykonať silný úder,

ktorý by vám bránenie sa prerušil, môžete stáť na mieste aj hodinu a smiať sa z ich bezmyšlienkovitej snahy, nakoľko nikdy nedosiahnu nič. Pováčšine však hra typy nepriateľov umne kombinuje, čiže aj keď proti vám stoja slabí protivníci, ktorých bez problémov vykryjete, kdesi vzadu môžu byť takí, ktorí vám môžu zavarit silným úderom a vtedy aj tí najslabší nepriatelia dostanú príležitosť zažiť svojich 15 minút slávy. Preto z konečného hľadiska nemožno podceňovať žiadneho nepriateľa a to hlavne v pokročilých fázach hry, kedy je už z Kratosa doslova nezastaviteľný tank vyrobený z kvalitne kalenej spartánskej ocele.

Kratos v hre používa väčšinou len jednu zbraň, sekeru Leviathan, až neskôr sa dostáva k ďalšej. Zbraň si môžete vylepšovať u kováčov prostredníctvom vzácnej suroviny a aplikovať na ňu dve rôzne runy, runu ľahkého a ťažkého útoku, ktoré Kratosovi umožnia využívať špeciálne útoky stlačením kombinácie kláves, akonáhle bude mať počas súboja doplnené ukazovatele nabitia útokov. Tieto útoky si môžete levelovať do úrovne tri, pričom je dopredu prednastavené, ktoré štatistiky z fyzického poškodenia, elementálneho poškodenia a sily omráčenia vám level vylepší.

Na sekere môžete ešte k tomu taktiež meniť aj hlavicu sekery. Čo sa týka vylepšenia zbrane samotnej, vtedy sa vám zvýši niekoľko konkrétnych štatistík, avšak čo sa hlavice týka, tam je to už zamotanejšie, nakoľko tu už sa vám môžu niektoré zvýšiť a iné zase znížiť. Záleží len na tom, či idete po čistej Kratosovej sile alebo budete uprednostňovať runové útoky, či rýchlosť ich dobíjania. Hlavné štatistiky, respektíve atribúty Kratosa v hre sú sila, runy, obrana, vitalita, šťastie a obnova. Vo všeobecnosti, sila odráža veľkosť vašej schopnosti deštrukcie, runy účinnosť runových útokov, obrana





zase odolnosť voči úderom, vitalita výšku vášho zdravia, št'astie výšku získaných skúsenostných bodov a peňazí a obnova rýchlost', s ktorou sa dobíjajú vaše runové útoky, či schopnosti talizmanov. Kratosovi môžete obliecť vrchnú časť brnenia, rukavice, pás a taktiež talizman. Tak ako zbrane, aj tieto môžete vylepšovať u kováčov, avšak na rozdiel od zbraní, v hre nájdete tony rôznych druhov brnenia či talizmanov. Znova záleží na tom, na čo sa budete chcieť zamerať, či na hrubú silu, výšku zdravia, runové útoky, či obnovu vašich útokov. Tento systém funguje znamenite a aj by sa mi chcelo povedať, že hráte role-playing, nakoľko najlepší vo všetkých štatistikách v žiadnom prípade nemôžete byť, a tak sa musíte rozhodnúť pre smer, ktorým budete vašu postavu navádzať. Samozrejme hovorím to s prízmúrením očí, nakoľko nejde o čistokrvné RPG, no treba povedať, že God of War zachádza v tomto d'alej, než iné hry tohto žánru.

Aby veci neboli málo komplikované, každé brnenie môže obsahovať aj jednu alebo viac pozícií pre očarovania. To sú užitočné veci, ktoré Kratosovi dodávajú d'alšie podporné vylepšenia, napríklad vyššiu odolnosť voči určitým typom útokov, prírodným elementom, či otrave. Niektoré vám môžu zvýšiť rýchlosť šprintu, iné zasa šancu aktivovať ochrannú bariéru. Záleží len na tom, v akej ste momentálne situácii a ako sa s ňou chcete vysporiadať. Očarovania alebo všetky vyššie spomenuté záležitosti si totiž môžete meniť v reálnom čase, aj počas súbojov, čiže možnosti prispôsobenia, ktoré hra ponúka, sú skutočne otvorené. A taktiež sú tie možnosti majestátne, nakoľko týmto to zd'aleka nekončí.

Kratosovi za získané skúsenostné body odomykáte špeciálne bojové schopnosti a kombá. Existuje tu päť úrovní schopností,

pričom každá úroveň je naviazaná na level vašej zbrane. To znamená, že každú d'alšiu sériu si môžete odomknúť až keď si vylepšíte zbraň. Schopnosti sú rozdelené do štyroch kategórií: boj na diaľku (kombá pri hode zbraňou), boj so štítom (kombá pri boji bez zbrane), boj na blízko (kombá pri boji so zbraňou) a boj v zúrivosti (kombá počas spart'anského hnevu). Stromy schopností, ak sa teda rozdelenia schopností v tejto hre vôbec dajú takto nazvať, sú naproti štatistikám omnoho priamočiarejšie a nedá sa povedať, že by ste sa museli rozhodovať, na ktorý štýl boja sa budete zameriavať.

Skúsenostných bodov budete totiž dostávať habadej, časom si bez väčších problémov budete vedieť odomknúť úplne všetky a ešte vám aj ostane. Za skúsenostné body si vylepšujete aj runové útoky, čiže vždy tu je možnosť, kam body investovať. Niektoré schopnosti vám taktiež môžu dodať dodatočnú výhodu, ak máte na potrebnej výške štatistiku, na ktorú je útok naviazaný. Napríklad, ak budete mať atribút vitality minimálne na čísle 75, tak vám schopnosť „Seknutie pri

ústupe“ zvýši odolnosť voči prerušeniu tohto útoku. Schopnosť „Zúrivosť Leviathana“ zasa pri dosiahnutí atribútu runy na úroveň 175 pridá do zásahu výbuch a k tomu aj mrazivé poškodenie. Aj tieto bonusové výhody len potvrdzujú moje slová o tom, že zameranie sa na vami zvolené konkrétne štatistiky má svoj význam.

Tak to bol Kratos, na rade je Atreus. Pri chlapcovi je už tých možností poskromnejšie. Môžete mu vyrábať a vylepšovať celistvú zbraň, vylepšovať jeho luk nazvaný Pazúr a nastavovať vyvolávacie útoky. Vyvolávacie útoky sú špeciálny druh útokov, ktoré môže používať len Atreus. Po dobití ukazovateľa môže na pomoc do boja privolať rôzne zvieratá ako vlky, diviaky, vrany alebo veľkého jeleňa. Tieto zvieratá sú v bojoch vyobrazené ako nejaké aury s magickými schopnosťami. Atreus okrem toho v bojoch používa dva druhy šíпов – mrazivý a elektrický. Najlepšie na tom všetkom je, že Atrea môžete v bojoch viesť a určiť mu, na koho má strieľať, čím má strieľať a taktiež aj kedy privolať zvieratá na pomoc, čo funguje úplne fantasticky a dodáva to už tak skvelým súbojom ešte d'alšiu hĺbku. Spoluprácu Atrea a Kratosa si budete počas súbojov užívať, nakoľko nielenže týmito súbojmi získajú viac dynamiky, než keby bol Kratos trebárs sám, ale Atreus je sám o sebe veľmi šikovný a netreba ho vôbec vodiť za rúčku. Celý systém je plynulý a intuitívny. Atreovi taktiež odomykáte schopnosti, no len v dvoch kategóriách: boj s kúzлами (vylepšenia účinnosti šíпов) a expert v boji (schopnosti luku).

God of War je spočiatku veľmi lineárna hra. Dalo by sa povedať, že typická konzolová hra, ktorá drží hráčov až v príliš tesných mantineloch a vôbec im nedovoľuje experimentovať pri pohybe v prostredí. Vlastne som túto vlastnosť hry plánoval v recenzii aj skritizovať, no nakoniec som





si uvedomil, že napokon ani nechcem, nakoľko hra vás drží v tak ohromnom tempe, strieda jedno zaujímavé prostredie za druhým, predhazuje vás ako kost' psovi rôznym náročným bojovým stretom a boss fightom v takej frekvencii, že ani nemáte čas si vydýchnuť. Len čo prejdete určitú pasáž, prejdete iba zopár krokov a už je pred vami ďalšia podmanivá výzva, za ňou ďalšia, a tak ďalej. Hra nikdy nepol'avuje, nikdy neprestáva baviť a vám preto ani nepríde na um, že by to malo byť inak.

To má na svedomí aj spôsob rozprávania príbehu, nakoľko ako je o tejto hre veľmi známe, údajne neobsahuje žiadne kamerové strihy. Tento štýl vás nikdy nevytrhne z hry, či z daného momentu. Prakticky tu neexistujú cut-scény, len pasáže hry, v ktorých vám hra odoberie možnosť ovládať Kratos, ktorý sa zrazu ovláda sám, rozpráva sa s postavami a vykonáva iné záležitosti, zatiaľ čo ho kamera neustále sleduje po okolí. Hra tým nikdy nestráca dynamiku a môže prechádzať z hry do scén, v ktorých sa všetko navôkol vás rozpadá alebo aj minihier, ako súboj Kratos s protivníkom na chrbte draka. Vo videohrách takýto systém vôbec nie je bežný a vlastne si ani nespomínam na hry, ktoré by fungovali na takom princípe, ako God of War. Z určitého pohľadu možno Half-Life 2. Je však naozaj pravda, že God of War neobsahuje ani jeden strih? Nevie. Nedovolím si to potvrdiť, ani vyvracať, nakoľko je tu niekedy situácií, kedy dôjde k úplnému začiatku, resp. zosvetleniu obrazovky natoľko, že nič nevidíte, a vtedy k nejakému strihu teoreticky aj dôjsť mohlo.

Lineárnosť hry sa stráca, akonáhle prichádzate na obrovské otvorené miesto známe ako Jazero deviatich ríš. Vtedy sa hra parádne otvorí, umožní vám plaviť sa na člne do rôznych lokalít, ľubovoľne skúmať okolie, prístavy, vraky lodí, či

jaskyne. Táto lokalita je vlastne tzv. hubom hry, do ktorého sa budete neustále vracat', odomykať si dovtedy neprístupné pasáže a odhaľovať ďalšie tajomstvá herného sveta. V tejto chvíli sa hra stane právoplatným členom hier označovaných ako metroidvania. Názov miesta vám môže aj napovedať, čo sa bude diať – budete navštevovať aj iné lokality než len Midgar, kde hru začínate. Skvelé je, že sú tu aj nepovinné ríše, ktoré si môžete odomknúť len vlastnou šikovnosťou, a nie iba tie, do ktorých vás zavedie príbeh.

Dizajn celého sveta je úžasne navrhnutý, čo si uvedomíte, až bude hladina jazera klesať. Po každom klesnutí sa vám otvoria opäť nové možnosti, sprístupnia nové vedľajšie úlohy a odhalia nové prostredia, ktoré boli predtým neprístupné. Aj keď hra začínala veľmi lineárne, v tejto chvíli sa už hra mení na parádny simulátor prieskumníka. Nečakajte však zmenu na otvorený svet. Jednotlivé lokality, ktoré si odomknete a do ktorých môžete vstúpiť, sú stále predsa len väčšinou lineárne. Oceňujem, že hra umožňuje vypnúť všetky ukazovatele, či kompas. Na druhej strane, dokonca aj to

používanie kompasu je výborné, nakoľko si môžete na mape sami zvoliť, čo chcete, aby vám hra zobrazovala. Nie je to ako v iných podobných hrách, ktoré vám na kompase ukazujú predtým nikdy nenavštívené miesta, kvôli čomu namiesto toho, aby ste si všímali okolie, len očkom pozeráte na horný okraj monitora, na ukazovatele na kompase. A to sa mi na God of War veľmi páči. Titul God of War hráča ako takého rešpektuje a umožňuje mu hrať podľa jeho ľubovôle. Ak hra takúto možnosť ponúka, vtedy jej tleskam. Rešpekt hry voči hráčovi je ten najdôležitejší ukazovateľ toho, ako sa hráč môže vcítiť do prostredia a jeho skúmania a God of War to robí výborne. Avšak, nie perfektne. Na mape totižto nemôžete vypnúť ukazovatele úloh.

A aj keď vám často postavy povedia, kde sa nachádza to miesto, ktoré chcete práve navštíviť (napríklad severozápadne od tohto miesta, cestou popri chráme na kopci), viac vám to už nezopakujú. Čiže, ak tú informáciu zabudnete, ostávajú vám už len dve možnosti – hľadať lokalitu naslepo alebo pozrieť na mapu. S plnohodnotnou možnosťou skúmania prostredia štýlom, že sa na lokality opýtate postáv pri vás, bohužiaľ hra nepočíta a tiež, ako iné hry, sa radšej spolieha na to, že sa pozriete na ukazovatele na mape.

Level design je aj napriek jeho lineárnosti veľmi dobre zvládnutý. Vyššie som spomínal, že pasáže nedávajú hráčovi z hľadiska súbojov vydýchnuť, no ešte je tu ďalší prvok, ktorým sú úrovne preplnené, a tým sú puzzle. Je ich celé priehrštie, až sa zdá, že je tu toľko hádaniek, ako súbojov samotných. Ani v jednom prípade nejde o náročné hlavolamy a stále je to buď o tom, že máte zničiť tri runy roztrúsené po okolí, aby sa vám otvorila truhla, pozastaviť plošinky zmrazením ozubeného kolesa, aby ste vedeli preskákať na iné miesto, či priniesť zelenú esenciu za určitý čas na



správne miesto. Niektoré puzzle vám do cesty postaví príbeh, no zväčša ide len o nepovinnú aktivitu, ktorou si môžete spesťiť hrateľnosť. Aj keď sa štýl puzzle opakuje, stále sa objavujú ich náročnejšie verzie, ktoré si zväčša vyžadujú iný, nový prístup, čo umne udržuje balans a nedovoľí, aby sa z nich stala obyčajná rutina.

Hra ako taká je veľmi náročná, avšak je nastaviteľná, čiže tí, čo sa boja výzvy, majú možnosť hrať jednoduchšiu verziu. Osobne odporúčam hrať na tej najvyššej úrovni, respektíve druhej najvyššej, lebo len vtedy sa parádny súbojový systém ukáže naplno. Častokrát natrafíte na nepriateľov, ktorí vás zabijú jediným úderom, pričom niekedy na vás pôjde takýchto nepriateľov hneď viacero naraz, a toto sú práve tie momenty, ktoré sa vám nadiľho zapíšu do vašej pomyslenej hernej kroniky.

Nepriateľov je veľa, od spomínaných kostlivcov s hnijúcim mäsom zvaných draugri, agresívnych vlkov, elementálov zvaných ancients, cez otravných lietajúcich čiernych elfov a ľstivé nočné mory, až po démonické čarodejnice, krvilačných vlkolakov Wulverov, či obrovských trollov. Hra boduje najviac vtedy, ak nepriateľov mieša dohromady, nakoľko od hráča to vyžaduje dynamicky meniť stratégiu. Škoda len, že v posledných pasážach hry God of War nepriinesol ešte niekoľko ďalších nových druhov nepriateľov, nakoľko už vás tam hra nedokáže prekvapiť ničím iným a súboje sa tak stanú trochu stereotypnými. Popri odhaľovaní hlavnej

dejovej línie si môžete odskočiť vykonať vedľajšie úlohy, ktoré vám môžu zadať spomínaní trpaslíci, rôzni duchovia alebo na ne môžete natrafiť úplne náhodne. K problematike vedľajších úloh v God of War je však treba pristupovať inak než v ostatných hrách. Hovorím to preto, lebo aj keď z technického hľadiska ide v podstate o fetch questy, čiže úlohy, kde niečo pre niekoho hľadáte a doručíte mu to, v God of War sa vám vďaka nim odomknú lokality, do ktorých by ste sa inak nikdy nedostali. Teda, aby som bol presný, nové lokality vám otvoria questy od trpaslíkov. Je potrebné si uvedomiť, že v tomto prípade zadávateľ nie je bezvýznamné generické NPC, ktoré vás pošle na miesto, kde ste boli predtým stokrát, po niečo úplne zbytočné, aby sa po doručení nestalo vôbec nič. Nie. Zadá vám to výborne napísaná a charakterovo výrazne vykresaná postava, pošle vás na úplne nové miesto a to, čo tam nájdete a následne doručíte, neslúži pre jeho prospech, ale pre vás, nakoľko vám z toho môže niečo užitočné vyrobiť. Niekedy je tých úloh tak veľa, že vám bude Kratos pripadať ako poslíček, ktorý len robí, čo mu vravia ostatní. Trochu to kontrastuje s tým, ako sa znechutene tvári, že ho niekto žiada o pomoc, no to je len drobné vyktnutie. Z toho dôvodu je nutné rozlišovať medzi fetch questom a fetch questom, nakoľko fetch quest nemusí automaticky znamenať zlý quest. Bohužiaľ, nachádzajú sa aj také, ktoré spĺňajú hanlivú definíciu pomenovania tohto typu úloh. Ide o niekoľko úloh zadaných duchmi, ktoré nie sú ničím zaujímavým a slúžia len ako výplň

– niekoho zabiť, niečo nájsť, a to všetko tam, kde ste už predtým mnohokrát boli. Najhoršia vedľajšia úloha je suverénne tá, kde vás pošlú nájsť tri kosti mŕtvej ženy. V tom queste nemôžete použiť svoj dôvtip, aby ste sami odhalili, kde sú, neotvorí sa vám žiadna nová vzrušujúca lokalita. Musíte natvrdo pozrieť na mapu, kde sa nachádzajú tri ukazovatele, ísť tam, vziať kosti a vrátiť sa k zadávateľovi. Úžasné nie je ani vykynoženie mŕtvej posádky. Avšak táto úloha je lepšia v tom, že aspoň svojím pozorovaním okolia môžete zistiť sami, kde sa posádka nachádza, nakoľko vám zadávateľ povie, že ide o stroskotané lode. Ak ste praví prieskumníci, na lod'ke ste sa už určite okolo nich niekoľkokrát plavili.

God of War umožňuje hľadať poklady podľa nákresu, prísť na kľb smutnému osudu Valkýr, ktoré patria medzi tých najnáročnejších nepriateľov v hre vôbec, oslobodzovať draky, odhaľovať nitky pozadia severského sveta nachádzaním runových nápisov, kamenných rytín a drevených plastiek, či napríklad aj ničť špehujúcich Odinových havranov. Nič nepôsobí nútene, všetko to pekne zapadá do dynamiky hry a neslúži len ako typická generická výplň videohry.

God of War z roku 2018 je bez okolkov tá najlepšia hack and slash hra, akú som osobne ja hral a to ich mám za sebou dost (pozn. nemýliť si s najlepšou hack and slash hrou v histórii vôbec, na toto konštatovanie by som ich musel hrať všetky). Hra ako taká sa mi okamžite





zapísala do srdca svojim ľudským prístupom, nevídanou skromnou atmosférou, krásnym vykreslením a predovšetkým vývojom vzťahu medzi otcom a synom. V neposlednom rade prirodzene taktiež úžasnou hrateľnosťou obsahujúcou fantastický súbojový systém, náročné súbojové strety a množstvo zaujímavých tajomstiev, ktoré vám hra umožňuje odhaliť.

PC port je zvládnutý na jednotku a k tomu s ešte pridanou polovicou hviezdíčky. Kratos snáď ani nemohol mať zvládnutú lepšiu premiéru na tejto platforme a to ma neuveriteľne hreje pri srdci. Ba čo viac, tento port je taký dobrý, že ho bez problémov označím za ten najlepší port konzolovej AAA hry vôbec a úplne nový štandard toho, ako by PC porty mali vyzerat'. Čo mali, oni už takto vyzerat' musia a vracat' sa späť už nie je možné. Porty Horizon: Zero Dawn a Days Gone boli, až na niektoré počiatočné problémy, veľmi dobré, no až s God of War sa dostávame do novej éry. Uvedomujem si, že ide o silné slová, no taktiež si dobre uvedomujem, ako veľmi som o tom presvedčený.

Grafické nastavenia umožňujú nastaviť si kvalitu textúr, tieňov aj modelov, anizotropné filtrovanie, odrazy a zatienenie okolím. Okrem posledného menovaného nastavenia, ktoré sa dá najvyššie nastaviť na hodnotu Vysoká, sa dajú všetky ostatné nastaviť na hodnotu Ultra, respektíve v prípade odrazov až

Ultra+. V ľavej dolnej časti obrazovky sa vám pri menení hodnôt taktiež zobrazuje zaťaženosť VRAM, aby ste mali prehľad, nakoľko jednotlivé položky vytiažujú vašu grafickú kartu a vedľa toho aj obrázok ukazujúci, ako sa kvalita vizuálu mení so zmenou nastavení. Ten obrázok by mohol byť väčší, nakoľko sa na ňom detaily nie vždy dajú veľmi dobre postrehnúť.

Nakoľko som pôvodnú konzolovú verziu nikdy nehral, neviem posúdiť nakoľko bola pôvodná grafika vylepšená, a či vôbec. Faktom však ostáva, že God of War na PC vyzerá absolútne fenomenálne. Úžasné realistické nasvetlenie dodáva v drvivej väčšine famóznym textúram krásny lesk a necháva ich vyniknúť v mori detailne vymodelovaných objektov, doslova ako nejaké kvalitné grafické umenie. Parádne sú odlesky od mokrych povrchov a celkovo simulácia. Správanie sa materiálov pod slnečnými lúčmi, či počas iných poveternostných podmienok, sa blíži k tej najvyššej možnej úrovni. To, že hra prichádza z dnes už pomerne slabej konzoly PlayStation 4, je niekedy vidieť. Prezrádza to pokiaľ postáv, v určitých momentoch spôsob vykreslenia vody a niekedy aj slabšie textúry, ktoré sa nachádzajú vo vnútri truhlíc, či na železných pántoch dverí. Na druhej strane, netreba zabúdať na fakt, že ide o port hry, nie o remaster alebo vylepšenú verziu na PC. Na to, čo to je, je to spravené neočakávane dobre. Dovoľm si povedať, že až priam bezchybne. Azda najviac potešujúci moment pre mňa bol ten, keď som zistil, že tento port podporuje

kurzor myši. Žiadne ovládanie menu cez šípky, žiadne krkolomné pohyby palcami, všetko funguje krásne cez kurzor a to nielen v hlavnom menu, ale aj in-game menu, či pri práci s mapou. Práve toto je najlepšie na celom tomto porte, to uvedomenie si, ako veľmi dobre „péčeckársky“ God of War vlastne pôsobí. Ako keby port pre PC platformu bol plánovaný už od počiatkov vývoja a snáď možno aj hneď vyvíjaný, so všetkými poctami. To samozrejme pravda nie je, len chcem slovami vyjadriť a zložiť poklonu úžasnej kvalite práce, ktorá bola tvorcami zo štúdií Santa Monica Studio a Jetpack Interactive, ktorí spoločne na porte pracovali, venovaná vývoju PC verzie.

Hru môžete hrať v okne alebo vo fullscreene bez okrajov, môžete si nastaviť pomer strán 16:9, 16:10, či dokonca 21:9 a ďalšiu plejádu rozlíšení, až po 4K. Je tu možnosť zapnutia funkcie vSync, nastaviť si rozmazanie pohybu od 1 až po 10 a taktiež niektoré úrovni filmového zrnienia. God of War má na PC odomknutý frame rate, avšak ak chcete, môžete snímkovanie za sekundu uzamknúť na hodnotu 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, či 120. Hra umožňuje si taktiež nastaviť škálovanie rozlíšenia a to funkciami Nvidia DLSS a AMD FidelityFX Super Resolution. Avšak hra trestuhodne neobsahuje dve základné nastavenia, ktoré tu bezpodmienečne mali byť. Nenachádzajú sa tu nastavenia anti-aliasingu a taktiež sa nedá nastaviť FOV. Z toho dôvodu port hodnotím na jednotku s polovicou hviezdíčky namiesto jednotky s hviezdíčkou. Na mojej zostave i5-10600, RTX 3070 a 16 GB RAM

bežala hra v rozmedzí 80 až 100 fps na rozlíšení 1440p bez DLSS a na najvyššom možnom nastavení grafiky, mínus tieň a textúry, ktoré boli nastavené na hodnotu Vysoká. Čo som si mohol všimnúť, existuje tu len drobná odlišnosť medzi textúrami na vysokých nastaveniach a na ultra nastaveniach, tak som sa rozhodol pre nižšiu úroveň, nie tie najvyššie možné, nakoľko som tým ušetril niekolkú snímok za sekundu. V určitých pasážach, kedy hra evidentne načítavala nové lokality, sa mi hra na niekolkú sekúnd nepríjemne zasekávala. Predpokladám, že to bolo spôsobené mojím procesorom, nakoľko, čo sa Intelu týka, pre 1440p hranie tvorcovia odporúčajú i7-7700k a to je výrazne rýchlejší procesor ako mám ja. NVIDIA taktiež do momentu písania recenzie nevydala ovládače pre God of War, čiže plynulosť hry a potenciálny nárast fps s nimi bohužiaľ zhodnotiť nedokážem. Hra mi za celý čas spadla asi osemkrát, čo je v priemere približne jedenkrát za šesť hodín. Zakaždým mi padla pri spomenutom poklese fps a to opäť môže ale aj nemusí mať súvis s mojím procesorom. Možnosti pre investigáciu tohto problému sú z mojej strany bohužiaľ minimálne.

Nachádzajú sa tu všetky nastavenia ovládania pohybu z konzolovej verzie, pričom tie boli aplikované na myš. Rýchlosť horizontálneho a vertikálneho otáčania kamery, invertovanie pohybu, rýchlosť otáčania myši, trasenie kamery, nastavenia presnosti zameriavania zbraní, či správanie sa kamery počas bojov. Môžete si taktiež nastaviť úroveň asistenta pri mierení, avšak hádam pri používaní myši to ani nie je potrebné. Každá jedna akcia sa dá samozrejme prenastaviť a hra umožňuje primárne a sekundárne používanie kláves pre všetky možné úkony. Hra funguje pri tradičnom PC hraní, teda pri použití myši a klávesnice, úplne bez problémov, no ak chcete, môžete ju samozrejme hrať aj s ovládačom. God of War veľmi dbá na



ponorenie sa do hry a preto umožňuje rozličné nastavenie HUDu. Niečo som spomenul už v predošlom texte, no čo sa detailných informácií týka, môžete si HUD čiastočne alebo celkovo vypnúť. To znamená, že hra vám nemusí ukazovať zdravie nepriateľov, ich level, ukazovatele nepriateľov nachádzajúcich sa mimo obrazovky, či rôzne iné upozornenia počas hry. Aby bol zážitok z hry čo najsilnejší, osobne odporúčam vypnúť všetko čo sa dá, snáď možno až na zdravie Kratosa. Všimol som si, že aj pri úplnom vypnutí upozornení sa mi stále predsa len zobrazovali upozornenia o updatech questov. Avšak neviem povedať, či ide o zámer alebo o bug. Ak o bug, tak verím, že bude opravený, no ak o zámer, tak ten potom nechápem, nakoľko, ak chcem mať vypnuté všetky upozornenia, tak myslím všetky a nevidím dôvod, prečo by upozornenia o update questov mali byť výnimkou. Z technických vecí by som taktiež rád upozornil na prítomnosť možnosti uľahčenia ovládania. V hre nájdete nastavenia pre rýchle otáčanie Kratosa, zameriavanie cieľov, zobrazovanie výuky, možnosti preskočiť videosekvencie, teda pasáže, kedy vám hra zoberie z ruky

ovládanie postavy, alebo pozastavenie hry počas straty ostrosti. Taktiež tu, ako aj v konzolovej verzii, nájdete nastavenia pre sekvencie s opakovaným stláčaním tlačidla, ktoré si môžete prestaviť na obyčajné držanie, zobrazenie zameriavača, pozadie zobrazovaných titulkov, automatický rýchly beh, či v neposlednom rade aj veľkosť textu.

Tu sa už nedá nič iné, len zložiť absolútnu poklonu všetkým, ktorí sa na tomto skvoste podieľali. Takto to vyzerá, keď sa niekto pustí do práce so srdcom, nadšením a úprimnou snahou priniesť čo najvyššiu kvalitu. Už len God of War samotný je fantastickou hrou a stelesneným odovzdaním sa tvorcov tomuto projektu, no PC verzia to posúva túto hru na úplne novú úroveň.

Santa Monica Studio a Jetpack Interactive dokázali nastoliť nový trend toho, ako majú vyzerat' PC porty konzolových hier a preto hovorím, že sa oddnes už nedá ísť späť. Už sa d'alej skutočne nedajú tolerovať žiadne ďalšie polovičaté pokusy, na ktoré sme bohužiaľ boli doteraz my, PC hráči, neustále odkázaní. Ak takýto úžasný port dokáže pripraviť samotné Sony, musí ho dokázať pripraviť každé jedno vysoko rozpočtové herné štúdio pravidelne vydávajúce svoje hry na PC. A to bez debát!

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
hack and slash	Santa Monica St.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastická kvalita portu	- niekolkú pripomienok k portu
+ špičkový súbojový systém	- niekolkú slabších vedľajších questov
+ vysoká náročnosť	

HODNOTENIE:



Final Fantasy VII Remake Intergrade

PC VERZIA REMAKU FINAL FANTASY VII BY POTREBOVALA SVOJ VLASTNÝ REMAKE



Takže... 80 eur? Nie, nie, pýtam sa vážne. Je to ozaj správna suma? Prepáčte mi moje otázky, len sa snažím pochopiť, čo sa tu vlastne stalo. Pýtate sa, ako to vlastne myslím? Vec sa má tak, že hra vyzerá dosť chabo. Nie, ja si nič nedovoľujem, len poukazujem na to, že hra za tak vysokú sumu vyzerá proste tragicky. Chcete niečo konkrétnejšie? Tak predovšetkým, textúry sú zväčša priemerné, častokrát aj ťažko podpriemerné. A to ani nehovorím o jednoduchých tvaroch objektov, kvôli ktorým mi z času na čas levely pripadali ako vyskladané z lega.

A čo ma je po tom, že to je hra z PlayStation 4, videli ste ako tam vyzerá God of War? Navyše, prosím nezavádzajte, je to hra z PlayStation 5. Verzia Intergrade bola vydaná exkluzívne pre PS5 kvôli vylepšenému vizuálu a grafickým efektom. No a práve táto verzia bola vydaná aj na PC. Ak mám byť skutočne úprimný, tak ak toto má byť vylepšenie, tak to by som si fakt rád pozrel, čo ste to vydali na PS4. Nie, nehnevajte sa, ale je to tak. Prosím, ešte minútku, neskončil som. Čo majú znamenať tie úbohé PC nastavenia? Veď ten port je absolútne

hrozný. Vizuál slabý, v otvorenejších scénach hru trápi stuttering, neexistujú tu tradičné nastavenia PC hry, pýtate si k tomu o 20 eur viac ako zvyčajne. Ľudia zo Square, vy ste sa už načisto pomiatli?

Ak bolo zámerom Square Enix ukázať, ako nemajú vyzerat' moderné PC porty, tak im za to tleskam. To predviedli dokonale. Keď som pri recenzovaní fantastického portu God of War povedal, že počín od Santa Monica Studio nastavil novú úroveň kvality PC portov, už v tej chvíli som vedel, že Final Fantasy VII Remake Intergrade bude absolútnym opakom. Obe hry som recenzoval vo viac-menej rovnakom čase a preto bolo pre mňa fascinujúce sledovať ten rozdiel medzi skutočným úsilím a snahou priniesť čo najlepši produkt na jednej strane a všeobecnou nezainteresovanosťou na strane druhej.

Klamal by som, ak by som tvrdil, že ma to prekvapilo. Square Enix je známe svojím prístupom k PC hrám a, okrem niekoľkých výnimiek ako Final Fantasy XV Windows Edition (po poriadnom patchovaní), či

SaGa Frontier Remastered (oficiálne sme nerecenzovali, no port je prekvapivo podarený), k hrám vydávaným na PC pristupovali často len veľmi ležérne, čo bol ešte ten lepší prípad, no niekedy bohužiaľ až fušerácky. Final Fantasy VII Remake Intergrade by som bez váhania zaradil do tej druhej kategórie, pretože za tento port by sa tvorcovia mali hanbiť viac než sa kedy hanbili po vydaní dnes už legendárneho nezmyslu Final Fantasy All the Bravest.

Čo si pri PC portoch vždy všímam ako prvé je podpora myši a kurzoru. Myš je tou najzákladnejšou perifériou a kurzor tým najintuitívnejším spôsobom interakcie s objektami na obrazovke. Preto mať v PC hrách plnú podporu oboch záležitostí je pre mňa osobne veľmi dôležité. Tento port myš našťastie podporuje, avšak kurzor už nie. Čiže cez menu v hre prechádzate buď šípkami, alebo kolieskom myši a potvrdzujete ľavým tlačidlom myši. Toto sa týka nielen hlavného menu, ale aj in-game menu a UI v súbojoch. Kamera sa počas samotného hrania v 3D priestore myšou ovláda úplne normálne, nezaznamenal som žiadne problémy. Škoda

toho chýbajúceho kurzora, nakoľko kvôli tomu Final Fantasy VII Remake Integrate nepôsobí ako plnohodnotná PC hra.

S implementáciou podpory myši prichádzajú dva problémy. Pri pasážach, kedy jazdíte na motorke, nedokážete pohybom myši nakláňať pohľad do strán a kvôli tomu máte značne zníženú možnosť orientácie pri súbojoch. Nevieť, prečo tvorcovia túto možnosť aplikovali na tlačidlá IJKL, ktoré sa všeobecne používali na ovládanie kamery v prevažne veľmi starých hrách, ktoré nepodporovali myš. Druhý prípad je menej závažný, nakoľko sa týka fotografického režimu. V ňom kameru taktiež ovládáte tlačidlami IJKL, nie myškou. Ak nie ste herným fotografom, tento neuh budete určite ignorovať, ak však holdujete tvoreniu pekných screenshotov, radosť z tvorby sa ihneď pretavuje do frustrácie, či zlosti.

Ovládať fotografický režim štýlom myš + klávesnica je vo Final Fantasy VII Remake Integrate veľmi neintuitívne. Aby som to zosumarioval, ovládanie hry je v poriadku, okrem spomenutých neduhov, no pre plnohodnotné a hlavne pohodlné ovládanie všetkých prvkov odporúčam určite gamepad.

Hneď druhým faktorom pri posudzovaní kvality PC portu sú samozrejme herné nastavenia. Final Fantasy VII Remake Integrate toho ponúka naozaj málo. Povedal by som, že až spartánsky málo. Okrem rozlíšenia obrazovky a zobrazovacieho módu tu nájdete len rozlíšenie textúr (low, high), rozlíšenie tieňov (low, high), framerate (30, 60, 90, 120), HDR a jas. Tvorcovia v podstate spravili to najnutnejšie minimum a viac sa tým, podľa všetkého, nezaoberali. Ešte tu nájdeme položku zobrazenia postáv (0-10), ktorým sa dá nastaviť pop-up vzdialených postáv. No okrem toho už vážne nič. Chýba nastavenie antialiasingu, vsync, či DLSS, ktoré napríklad na PC vo Final Fantasy XV nechýbalo. Ďalej chýbajú mnohé rozšírené



grafické nastavenia, na ktoré sú PC hráči zvyknutí a ktoré samozrejme aj vyžadujú. Je to doslova škandál, keď hra bežiaca na Unreal Engine 4, čiže engine, ktorý nie je nijak prispôbostený primárne na konzolové hry a ktorý by potreboval veľké revízie na plnohodnotné PC využitie, neponúka viac.

Z nastavení by som predsa len chcel niečo oceniť. Sú to nastavenia kláves. Každá činnosť môže byť namapovaná tromi rôznymi klávesmi, z ktorých dva sú určené pre klávesnicu a tretí pre myš. Prirodzene, na jedno tlačidlo sa nedajú namapovať všetky činnosti, avšak hra vám nebráni, aby ste napríklad funkciu zobrazenia in-game menu namapovali napríklad na M, 8 a ľavé tlačidlo myši. Oceňujem aj možnosť vypnutia minimapy a kompasu, avšak z nejakého dôvodu sa nedajú úplne vypnúť ukazovatele questov. Myslím to tak, že vypnúť sa síce dajú, no ak sa už nachádzate blízko požadovaného bodu, ukazovateľ sa vám nakoniec tak či tak zobrazí.

Pre mňa, ako hráča, ktorý zakaždým dbá na intuitívnosť a možnosti úpravy hrateľnosti podľa seba, to bolo vyrušujúce. Taktiež mi

vadili nevypnutelné ukazovatele priechodu do ďalších oblastí, ktoré ma vytrhávali z ponorenia sa do herného sveta. Pôvodná hra tie ukazovatele tiež mala, avšak mala ich predvolene vypnuté. Navyše, ich existencia bola odôvodnená fixnými kamerami a pre-renderovanými pozadiami, ktoré mohli hráča v niektorých prípadoch miasť, no v 3D hrách umožňujúcich voľný pohyb kamery a neobmedzené skúmanie mi takého pomôcky pripadajú úplne mimo misu.

Tretím faktorom je stabilita a beh hry. Hra na mojej zostave (i5-10 600, RTX 3070 a 16 GB RAM) nemala drvivú väčšinu času problém udržať stabilných 120 FPS pri hraní na 1440 p. Tou drvivou väčšinou času myslím úzke koridory a menšie priestory. Veľké problémy nastali na troch otvorenejších miestach, ktoré v hre pôsobia ako dočasné HUBy. Lokality Slum 5, Slum 7 a Wall Market boli miesta, ktoré spôsobovali môjmu zariadeniu ťažkosti udržať stabilný framerate. Zo 120 FPS padal pod 70, až takmer 60, a to sa prejavilo v nepríjemnom trhaní obrazu. Nakoľko hra graficky v žiadnom prípade nevyniká, neexistuje dôvod na také správanie. Pripisujem to nulovej optimalizácii zo strany tvorcov. Aspoň malým pozitívom bolo, že počas približne 70 hodín, ktoré som s hrou strávil, mi hra nepadla ani raz. Aspoň za toto jej dávam palec hore.

Štvrtým a zároveň posledným hlavným faktorom hodnotenia je ako hra na PC vyzerá. Ako som už v úvodných odstavcoch spomenul, tento titul je na tom zle. Ba čo viac, Final Fantasy VII Remake Integrate je tou najšľakadšou AAA hrou, ktorú som kedy videl. Berie ma až do smiechu, keď si uvedomím, že hra stojí 80 eur a textúry vyzerajú ako z PlayStation 3, pričom častokrát ich kvalita padá až niekam do raných dôb PlayStation 2. V žiadnom prípade nepreháňam, myslím to vážne. Ten spomínaný smiech tiež nie je skutočným smiechom, skôr len sarkastickým posmechom. Kde sú tie



časy, kedy hra od Squaresoftu, respektíve Square Enix, zakaždým znamenala tú najvyššiu technologickú špičku?

Až sa sám seba pýtam, čo sa v Square Enix stalo. Ako sa až takto dokázal zmeniť ich prístup ku kvalitám hier. Nejde len o pády framerate, či tragické textúry, no aj o objekty vo svete. Použil som slovo fušerina už predtým, použijem ho opäť. Grafici svoju prácu úplne odflákli a hráčom predhodili iba lacnú fušerinu. Ako sklo ploché hrany a dokonale špicaté rohy rôznych objektov pripomínajú skaly v Skyrime z roku 2011. Predmety pozostávajú z tých najzákladnejších meshov a rôzne nedokonalosti povrchov vyplývajúce z reality (nič v reálnom svete predsa nie je úplne hladké) sú vyobrazené len obyčajnými plochými textúrami v nízkom rozlíšení. Za pozornosť stojí aj fakt, že v hre nenájdete ani jeden jediný okrúhly objekt, zakaždým len mnohouholníky, vrátane kolies áut. Tehlové steny? Len plochý povrch s ilúziou tehál a malty. Vnútro nejakého predmetu? Len čierna textúra imitujúca jeho vnútro. Rúry naskladané na seba obkolesujúce valcový objekt? Len obyčajná plochá textúra namalovaná tak, aby evokovala oblosť rúr, no pri bližšom pohľade vidíte len rovný plochý objekt. Veľké objekty konštrukcie mesta Midgar v pozadí? Len plochá pre-renderovaná textúra bez pohybujúcich sa dielov, napríklad

slniečnych lúčov, ktoré by scénu spravili živšou a vierohodnejšou. Obloha? Len statická low-res textúra bez pohybujúcich sa oblakov, či blikajúcich hviezd. Smutné je, že Square dokázali rôznymi trikmi uviesť do pohybu pre-renderovanú grafiku už vo Final Fantasy IX, vďaka čomu pôsobila tak neuveriteľne živo, no o 20 rokov neskôr to už nezvládajú.

Slabá grafika prostredia ostro kontrastuje so špičkovito vykreslenými hlavnými postavami. Tie vyzerajú úplne úžasne, sú plné detailov a ich parádne animácie im dodávajú na vierohodnosti. Spolu s príbehovými prestrihovými scénami patria medzi to úplne najlepšie z celej hry. O dosť horšie sú však na tom NPC postavy. Oproti hlavným postavám sú fádne ako myši a ich častokrát afektované animácie z nich robia skôr nejakých opilcov než normálnych, triezvých ľudí, ktorými, predpokladám, sú. Taktiež ma rušil fakt, že NPC postavy vyzerajú oproti hlavným veľmi rozdielne. Kým hlavné postavy majú štýl, ako z komiksu, NPC asi pochádzajú z generátora. Žiadna NPC postava nemá špicaté vlasy ako Cloud, takú robustnú telesnú konštrukciu ako Barret, všetci nosia obyčajné tričká, či šedé nohavice a pôsobia ako keby boli do hry implementované z hry Sims. V pôvodnej hre to bolo inak, NPC postavy mali rovnaký štýl ako tie hlavné, vďaka čomu svet pôsobil vierohodne a konzistentne. Aj Final Fantasy XV malo veľký problém s neživo pôsobiacimi

NPC postavami, a po šiestich rokoch musím s ľútosťou konštatovať, že sa vôbec nič, ale že fakt nič nezmenilo. Tie sklenené pohľady, priblížené výrazy tvárí, neprítomnosť ducha, to všetko mi pri hraní spôsobovalo, že som sa necítil ako v modernom hernom svete, ale skôr ako v múzeu voskových figurín.

Postavy sa častokrát opakujú a bežne sa vám stane, že na jednej ulici, ktorá má pár metrov, stretnete hneď tri rovnako vyzerajúce NPC. Pritom nejde o otvorený svet so simuláciou stoviek postáv. Hovoríme o lineárnej hre s malým počtom lokalít, v ktorých sa nachádza viac ľudí.

PC port Final Fantasy VII Remake Integrate je veľmi slabý a ak ho mám porovnať s portom God of War, tak sa len pousmejem a mávnem rukou kamsi do neurčita. Veľmi ma mrzí, že PC hráči, ktorí museli na remake Final Fantasy VII čakať dva roky, dostali takýto bezzubý produkt za tak hriešne vysokú sumu. To len poukazuje na ignoráciu PC platformy zo strany vývojárov a ich posudzovanie reality, v ktorej žijú. PC platforma je živá, silnejšia ako kedykoľvek predtým a z toho dôvodu je pre mňa zarážajúce, že si gigant ako Square Enix dovoľí bez hanby vydať tak primitívny port na PC a ešte si za to pýtať 80 eur. Čo sa týka ceny samotnej, síce ju kritizujem, avšak nezapočítavam ju do konečného hodnotenia. Dôvodom môjho nízkeho hodnotenia je nízka kvalita, ktorá by sa nijakým zázrakom nezvyšila, ak by Square zrazu spustili cenu na typických 60 eur, či nebodaj ešte nižšie.

Ono, úprimne, ak by som si aj odmyslel všetky technické neduhy, ktorými trpí PC verzia, ani samotná hra Final Fantasy VII Remake nie je nijak výnimočná. Je to dobrá hra, o tom niet pochýb. No nie je to kompletný remake a pre mňa, ako fanúšika originálneho, vysokoceneného JRPG, o ktorom viem, čo všetko obsahuje, je to len takou kvapkou oproti pôvodnej hre.

Tento remake zaberá len úvodnú časť odohrávajúcu sa v meste Midgar, čo v originále trvalo približne 5 hodín. Tu je táto





časť rozšírená približne desaťnásobne. Povedať, že pôvodné Final Fantasy VII bolo úžasné kvôli úvodnému Midgaru by bolo také nelogické, ako povedať, že tento remake Final Fantasy VII je rovnako úžasná hra ako originálne Final Fantasy VII. Nie je, nakoľko remake obsahuje len minimum toho skvelého, pôvodného obsahu.

Preto si dovoľím tvrdiť, že akokoľvek dokáže byť táto hra zábavná, nesiahla v žiadnom prípade na kvalitu hry z roku 1997. Pôvodný titul obsahoval okrem iného aj preteky chocobov, kríženie chocobov, dopravné prostriedky, kopec nepovinných lokalít na mape sveta, dlhé snowboardingové a horolezecké pasáže, zábavný park Gold Saucer, skúmanie podmorského dna, súboje ponoriek, archeologické vykopávky a mnoho iných vecí, a to sú veci, ktoré spolu s riadne dokončeným príbehom a tak bohatou hrateľnosťou spravili z Final Fantasy VII tak legendárne dielo. To nebol ani náhodou iba Midgar. Koniec koncov, tam sa toho ani tak veľa nedialo a to sa nedeje ani v tomto remaku. Tento remake je taký dlhý len preto, že bol nafúknutý do šírky, no obsahovo ani nie.

Aby toho nebolo málo, remake obsahuje až príliš veľa moderných „zlepšovákov“, ktoré ja v súčasných hrách doslova nenávidím. Narážam na „vodenie za ručičku“, kedy vám hra nedá ani chvíľku na premýšľanie a radšej vám sama hneď všetko prezradí; otravné a nelogické výstražné upozornenia, ak sa vzdialíte od cieľa misie; kopec nudných a ako vata na výplň slúžiacich

stereotypných fetch questov; či nútené spomalenia pohybu vašej postavy z dôvodu zvýšenia „dramatickosti“ scény kvôli nasledovaniu nejakej príbehovej postavy.

Hlavným prvkom hrateľnosti sú tu stále materie, látka planéty Gaea kondenzovaná do formy guľičiek, ktorú si postavy vkladajú do zbraní a brnenia, aby im tak prepožičali konkrétne špeciálne schopnosti. Materie môžu byť útočné, slúžiace na zosielanie kúziel, podporné zas pomáhajú postavám vyliečiť sa z rôznych neblahých stavov a niektoré rozširujú pôsobnosť iných materií, ak sú vložené do prepojených slotov. Ak chcete dosiahnuť vyššiu úroveň schopností získaných z jednotlivých materií, musíte ich levelovať. Je to zábavný a funkčný systém, ktorý umožňuje rôznorodý rozvoj postáv,

nehľadiac na typické „západné“ rozdelenie schopností postáv podľa presne zvolených povolání (presne dopredu dané schopnosti na postavu). Tento systém je veľmi typický pre RPG pochádzajúce z Japonska.

Takto to fungovalo v pôvodnej hre a funguje aj tu, avšak remake ide ešte ďalej v zmysle profilovania postáv. V remaku si môžete na rozdiel od pôvodnej hry zbrane levelovať a vylepšovať, čím zvýšite vaše štatistiky a odomknete ďalšie sloty pre materie. Niektoré zbrane sú zamerané viac na magické schopnosti, iné na čistú silu a ďalšie sú vyvážené z oboch strán. Čiže v remaku Final Fantasy VII sa môžete profilovať ako mág, alebo ako bojovník, čo v pôvodnej hre nebolo možné. Tam ste síce mohli používať mágiu s hociakým, no presne definované štatistiky



postáv definovali, ktorá postava bola najvhodnejšia pre konkrétny typ súbojového štýlu. Pre potreby recenzie som sa rozhodol, že si z hlavnej postavy, Clouda, spravím mága a skúsím celou hrou prejsť so zameraním sa na mágiu. S tým som nemal žiadne problémy. Používal som len zbrane zvyšujúce magické schopnosti a do nich som si ukladal materie rôznych mágií a materie podporujúce mágiu. Výsledok bol znamenitý – Cloud sa stal plnohodnotným čiernym mágom.

Ak sa rozhodnete hrať za mnou spomínaného mága, neznamená to automaticky, že už sa to následne nebude dať zmeniť, respektíve, že by ste pri zmene zbrane zameriavajúcej sa na čistú silu museli úmorne znovu naháňať body. Body dostávajú aj tie zbrane, ktoré nepoužívate, čiže zároveň môžete levelovať svoju zbraň, ktorú používate, a taktiež tie, ktoré máte odložené. Z mága na bojovníka a z bojovníka na mága sa teda môžete zmeniť v zlomku sekundy. Potom je už len otázkou, aké materie si do nich vložíte aby ste si vytvorili postavu podľa vašich predstáv. Je potrebné spomenúť, že v bojoch sa zbrane, ani materie meniť nedajú, čiže je fajn myslieť niekolkro krokov dopredu. Celkovo sa mi veľmi páčilo, ako Square dokázalo vziať starý koncept, ktorý stále pôsobí sviežo, a výrazne ho obohatiť tak, aby nenarušili pôvodnú víziu hráteľnosti a pridať mu tým na sviežosti.

Final Fantasy VII bolo známe svojím veľkým zameraním sa na minihry a v tomto remake naštastie nie je iný. Existujú tu voľnočasové aktivity ako hádzanie šípok, robenie drepov, či zdvihov na hrazde, súboje v koloseu, aj v bojovom VR simulátore, na ktoré si pamätníci určite spomínajú aj z Crisis Core: Final Fantasy VII. Sú zábavné, dokážu spríjemniť čas, avšak, bohužiaľ sa k nim nedá vrátiť, ak posuniete príbeh ďalej. Z hľadiska toho, kde sa hra odohráva a ako postupujú postavy až k ich cieľom, by sa dal určite pridať spôsob, aby sa hráč mohol vrátiť k minihrám a



pokúsiť sa ich dohrať až do konca. Škoda, že hra je z toho hľadiska až príliš lineárna.

Zo súbojového systému sa v remaku stal hack-and-slash, ktorým tvorcovia zamenili t'ahový ATB systém z pôvodnej hry. O súbojoch môžem hovoriť len samé chvály, nakoľko sú na vysokej úrovni. Rýchle, dynamické, presné, zábavné a navyše môžete v reálnom čase meniť medzi postavami a hrať priamo za kohokoľvek máte v tom momente chuť. I keď je to hack-and-slash, je možné hru zastaviť, rozdať príkazy a následne ju odpauzovať, čím je stále zachovaná taktická podstata.

Pozor, to pozastavenie nie je pravou pauzou, len sa vám veľmi výrazne spomalí čas. Je prítomný aj ukazovateľ ATB rozdelený na dve časti, ktorý sa dopĺňa útočením a po naplnení môžete využiť špeciálne schopnosti vyžadujúce jeden alebo hneď dva doplnené dieliky ATB. Existujú dve módy boja: normal a classic. V predchádzajúcich vetách som opísal normal. Classic sa líši v tom, že postava sa sama zaoberá sekaním zbraňou a vy len dávate pozor na ATB. Je to vskutku zvláštny systém, ktorý ani neodporúčam,

pretože s klasickým systémom z pôvodnej hry nemá absolútne nič spoločné. Hra je len priemerne náročná a i keď umožňuje hrať na jednoduchú alebo normálnu náročnosť, aj na „normále“ vám bude remake Final Fantasy VII pripadať akýsi jednoduchý. To sa ale trochu zmení pri boss fightoch, ktoré sú na stratégie a schopnosti bojovať predsa len omnoho náročnejšie.

Práve boss fighty sú rozmanité, parádne nadizajnované a vždy obsahujú niekolkro fáz, s ktorými sú spojené zmenené podmienky na bojovom poli, či nutnosť meniť stratégie na porazenie daného bossa. Tvorcovia sa s nimi pekne vyhrali a právom patria medzi vrcholy celej hry. Po prejdení hry sa vám otvorí možnosť prejsť jednotlivé kapitoly aj v hard režime, no ten nie je veľmi zábavný. Skôr by som ho označil za frustrujúci. Okrem zvýšených štatistik nepriateľov vám hra zakáže používať veci ako liečivé odvary zvyšujúce HP a manu, či „Phoenix Down“, predmet určený na vzkriesenie mŕtveho spolubojovníka. Tie nemôžete používať ani v boji, ani mimo boja, čiže ak ste na mágiu zameraní hráči, počas celej kapitoly si nemôžete doplniť manu, nakoľko tá sa vám automaticky doplní až na začiatku tej ďalšej. Je to skutočne veľmi čudné rozhodnutie, vziať úplne základnú vlastnosť každého RPG a zakázať ju. To ako keby každá stratégia síce umožňovala budovať základne, ale zakázala v nich vyrábať vojakov.

Ako som už spomenul, bohužiaľ ani hra kalibru Final Fantasy VII sa nevyhla úmornej vate v podobe fetch questov, ktorými tvorcovia chceli umelo natiahnuť hernú dobu. Čiže s Cloudom budete zbierať kvietky, hľadať stratené deti a chocobov, či zabíjať nepriateľov pre NPC postavy kvôli banalitám. K sidequestom sa pri posunutí príbehu nedá vrátiť, čiže ak ich chcete dokončiť, musíte ich dokončiť vtedy, keď k nim máte prístup. Niekedy vám splnenie všetkých fetch questov v lokácii odomkne bonusovú





cutscénu, ktorú by ste inak vidieť nemohli a to už prirovnávam k podpäsovkám. Ak by tie questy boli napísané dobre, boli zaujímavé a bavili, nepovedal by som nič, ale oni nie sú ani jedno z toho. Navyše, po tom, čo The Witcher 3: Wild Hunt a Divinity: Original Sin priniesli nový pohľad na kvalitu vedľajších úloh, ja už nemôžem akceptovať nízku kvalitu sidequestov v AAA hrách a inak to necítim ani pri remaku Final Fantasy VII.

Príbeh Final Fantasy VII je svätým grálom všetkých fanúšikov RPG žánru a som si vedomý, že tvorcovia museli dlho premýšľať nad tým, ako dej obohatiť a zároveň proti sebe nepoštvať ten niekoľkomiliónový dav. Za seba musím povedať, že časť rozprávaneho príbehu je výborná, porovnateľne s rovnakou časťou v pôvodnej hre. Postavy sa správajú presne tak ako sa majú, klasické situácie, ako pád na kvetinový záhon Aerith v kostole, či prezlečenie Clouda za ženu sú tu a stále krásne fungujú. Pridané elementy vôbec nerušia. V pôvodnej hre Cloud doslova preletel slumami 5, no tu si najprv musí získať priazeň obyvateľov. Síce bohužiaľ cez fetch questy, ale rozumiem logickému pozadiu rozšírenia pôvodného

deja. Najväčšou odlišnosťou v príbehu sú duchovia, ktorí v origináli neboli, tu však pekne miešajú karty. Po odhalení všetkých nových point sa neviem dočkať toho, ako sa veci vyvinú, nakoľko sa potvrdzuje, že tvorcovia si vzali k srdcu vyhlásenie, že chcú spojiť príbehy Final Fantasy VII, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII a Crisis Core: Final Fantasy VII do jedného koherentného celku. Som si na betón istý, že mnohým fanúšikom príbeh ďalšej časti (prípadne ďalších častí) zvýši tlak, no ja som so zmenami spokojný a nepochybujem, že vynovený príbeh bude v mnohom prekvapivý.

Rovnako pozitívne sa musím postaviť voči hudbe, ktorú majú na svedomí Masaši Hamauzu (zložil napr. Final Fantasy XIII) a Micuto Suzuki (spolupracoval na hudbe k Final Fantasy XIII-2 či Dissidia 012 Final Fantasy). Ich nové skladby sú síce fajn, nedosahujú však punc jedinečnosti pôvodnej hudby. Je to hlavne ich nové orchestrálne pojetie klasického soundtracku Final Fantasy VII, ktoré ťahá všetko dopredu. Na druhú stranu, musím povedať, že toho živého orchestra je niekedy asi až priveľa a niektoré skladby z neho nedokážu vytážiť

to, čo dokázal pôvodný. Nový soundtrack neobsahuje takú veľkú variabilitu zvukov a hudobných postupov ako originál, kvôli čomu podľa mňa nedosahuje až taký emocionálny rozsah. Záver hry patrí krásnej spievanej skladbe Hollow, ktorú pre tento remake zložil samotný otec pôvodnej hudby Nobuo Uemacu.

Final Fantasy VII Remake Integrate prináša okrem pôvodného remaku aj približne 10 hodín trvajúcu expanziu Intermission, v ktorej hlavnú úlohu zohráva wutai nindža Yuffie, ku ktorej sa pridá úplne nová postava univerza Final Fantasy VII menom Sanon. Expanzia je sama o sebe výborná. Je zábavná, dynamická, humorná i srdcervúca a obsahuje novú minihru v podobe Fort Condor z pôvodnej hry.

Tu je ale o čosi zmenená, má upravené pravidlá a spôsob hrania, no stále ide o originálne pojetie mixu real-timeovej stratégie a tower defense. Graficky sa oproti remaku hra nezmenila a opäť ide len o priemerne vyzerajúcu hru s už popísanými technickými problémami. Príbehovo však pekne dopĺňa pôvodný dej, prináša nový pohľad na známe situácie a navyše, čo je najdôležitejšie, rozširuje koniec remaku o dosť podstatné scény, čiže pre fanúšikov hry je táto expanzia nutnosťou.

Final Fantasy VII Remake je fajn hra, no v žiadnom prípade nejde o nič legendárne, ako to bolo v prípade pôvodnej hry z prvého PlayStation. Súboje sú zábavné, systém materií stále funguje, avšak remake obsahuje len štipku toho úžasného, čo obsahoval pôvodný titul. O PC porte sa ani nemá cenu baviť.

Ten je úplne odfláknutý a cítiť z neho len to povinné minimum, ktoré museli vývojári zo seba dostať, aby hra mohla byť publikovaná na PC. Veľmi nápadne to pripomína situáciu, keď bol originál v roku 1998 vydávaný na PC a tiež z toho vznikol len takýto druhoradý produkt. Preto na záver musím len konštatovať, že je veľmi smutné a zároveň šokujúce, ako tvorcovia zo Square Enix neberú túto platformu vážne ani po vyše 20 rokoch.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné JRPG	Výrobca: Square Enix	Zapožičal: Cenega
-----------------------------	--------------------------------	-----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ súbojový systém	- nudné sidequesty
+ minihry a boss fighty	- slabé až veľmi slabé textúry
+ pekné rozšírenie príbehu	- určité dizajnové rozhodnutia
+ vylepšovanie zbraní	
+ expanzia Intermission	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Uncharted: Legacy of Thieves Collection

OHLIADNUTIE ZA VRCHOLOM ŠTÚDIA?



Pamätám si, akoby to bolo včera, keď vyšli Uncharted 4 a následne aj datadisk. Ako exkluzivity na PlayStation a overenú značku som ich musel mať hneď. Keďže to bolo len pred pár rokmi, nečakal som taký skorý návrat. Ono, nedá sa povedať, že ide o nejaké plnohodnotné remastre, resp. remaky, pričom písať len o vylepšeniach by zabralo ozaj len pár riadkov, tak to skúsme inak. Pod'me sa na tieto dva tituly pozrieť, akoby mali vyjsť dva novinky a či by v dnešnej dobe vlastne obstáli ako AAA projekty (hoci tol'ko nestoja).

Uncharted: A Thief's End

Ak ste hrali pôvodnú trilógiu, poznáte hlavné postavy, prípadne aj pár vedľajších. Viete, čím si prešli, kde boli, aké úskalia im život pripravil, aj o dobrodružstvách, ktoré zažili. Od jednoduchej prvej časti, na ktorej sa podpísal zub času najviac, cez krásne Himaláje v druhom diele až po obrovské púšte v trojke. Každý titul priniesol niečo nové, vždy sa

posúvali hranice nielen vizuálu, ale aj scenára a ako sme dospievali my, keď sme ich hrali, takisto dospievali aj hry samotné. Cutscény naberali na hĺbke a mimika tvárí sa vykresľovala čoraz reálnejšie. Neskôr sa ukázalo, že práve štúdio Naughty Dog bude mať jedny z najkrajších a najreálnejších zobrazení tvárí v hernom priemysle.

Pod'me ale na „Zlodejov koniec“. Keď nám na záver E3 2014 Sony ukázalo, čo pripravujú, mal som zimomriavky. Aby som bol úprimný, hľadal som, na ktorej E3 sa tak stalo a musel som si to pozrieť znova – a áno, znova som mal zimomriavky.

Možno preto, že som očakával ďalší veľký progres a tiež ukážka vyzerala úžasne. Keďže som vtedy mal Uncharted predobjednaný, prešiel som to hneď, ako sa dalo. Odvtedy uplynulo množstvo času a dostali sme sa do novej generácie, kde Sony ponúka túto kolekciu za 50 eur, ak hry nevlastníte, ak áno, tak „upgrade“ za 10 eur. Podľa mňa je to veľmi slušná

ponuka, hoci je pravda, že poplatky za vylepšenia nie sú práve obľúbené.

Ako som zapol hru, začítal som ten známy pocit čakajúceho dobrodružstva. Uncharted 4 vyniká tým, že sa viac dozvieme o Nathanovej minulosti. Áno, v trojke sme videli, ako sa spoznal so Sullym, no tu pôjde o jeho rodinu, o ktorej sme nevedeli skoro nič.

Okrem jednotlivých členov konečne zistíme aj skutočné meno hlavného hrdinu. Keďže sa nachádza v cutscénach, asi je jasné, že preskakovači majú smolu, hoci pochybujem, že si niekto niekedy kúpi takúto hru, aby si nepozrel, o čom to vlastne celé je.

Titul sa teda točí okolo Nathanovej rodiny a pirátov. Neverím, že by niekto vymyslel niečo lepšie, ako je príbeh s obľúbeným lovcem pokladov, ktorý pátra po pirátskej truhlici plnej zlata. Najlepšia kombinácia na svete, nie? Do toho poriadny zloduch (v tomto prípade až traja, hoci vlastne dvaja a armáda a



ten tretí...), teda, nejdem spoilerovať, mnohí to zrejme nehrali. Celé to stojí a funguje na neskutočne krásnom engine, ktorý vykresľuje lokality také pekné, že sa často len zastavíte a kocháte výhľadom. Filmy medzi hraním vám vyrážajú dych detailnosťou a scenár, resp. príbeh vám nedá spávať. Vylepšenia, ktoré prišli, síce nezmenili grafiku, no ani nemuseli. Pridali plynulosť a keď ste si vyplili motion blur, tak to stálo za to. PS5 sa nezapotilo ani pri veľkých akciách či výbuchoch.

Je síce pravda, že nemám 120Hz televízor, takže som hral len v 60FPS, no aj tak som ten progres cítil. Skúsil som prepnúť aj na 4K 30FPS, no rýchlo som to vrátil späť. Nevieť, z akého rozlíšenia sa robil upscaling, keď som hral v 60FPS, ale aj tak to vyzeralo skvele. Za celých 15 hodín som narazil na jeden jediný pokles snímokovania a aj to len na dve sekundy. Technicky je to zvládnuté na výbornú.

Lov na pirátsky poklad vás prevedie niekoľkými krajinami a biotopmi. Každý jeden vyzerá skvele. Zápletka sa prelieva zo strany na stranu, nič nie je také, ako



sa vlastne zdá, že je a nikto nehovorí úplnú pravdu. Uncharted: A Thief's End je veselá, krásna a neskutočne reálna jazda. Áno, pokiaľ ide o The Last of Us Part II, tento titul vyšiel neskôr a technicky je

zvládnutý ešte lepšie, najmä čo sa týka mechanizmov pohybu v teréne, súbojov a možno aj grafiky, no keď som sa takto spätne vrátil k Nathanovi a jeho partii, môžem povedať, že toto bol zatiaľ pomyselný vrchol štúdia Naughty Dog.



Všetko od scenára cez nápad s pirátmi a zápletkou až po neskutočnú hudbu, ktorá sa tak vryje pod kožu, že si stiahnete na Spotify celý playlist... a ja pomyslene skladám klobúk dole so slzou v oku, keďže skutočné pokračovanie zrejme nikdy nepríde.

The Lost Legacy

Ak je niečo, čo som už nečakal, tak to je ďalšia Uncharted hra. Bez typického hlavného hrdinu sa to ani veľmi nedá predstaviť a vývojári teda v The Lost Legacy museli staviť na celkom nečakané „kone“. Opäť to skúsím bez spoilerov, hoci bez vymenovania aspoň hlavných postáv to nepôjde. Skontroloval som však obal, ktorý mám doma a obe hlavné hrdinky sú tam, takže toľko spraviť môžem. Áno, hrdinky, ide totiž o Chloe Frazer (brunetka so zaujímavým prízvukom z druhého



dielu) a Nadine Ross (bývala šéfka armády Shorline zo štvrtej časti). Veľmi neobvyklá zostava, pričom štúdiu musím gratulovať, pretože to bol majstrovský ťah.

Už tu sa ukázalo, že Naughty Dog chce experimentovať s postavami a ukázať hráčom, že zahrať si za antagonistu, resp. najskôr len s ním (v podobe spoločníka) nemusí byť až taký zlý nápad. Napriek tomu v The Last of Us Part II stavili na celkom extrémne prevedenie a mnohí to neprijali. Viem, že to sem nepatrí, no ja tam vidím paralelu, akoby už vtedy nám chceli tvorcovia niečo naznačiť.

Pod'me však späť k hre samotnej. Príbeh sa odohráva po udalostiach z Thief's End, keď Nadine hľadá cestu späť k svojej armáde a Chloe kráča v stopách svojho otca, aby našla „kel“ z indickej kultúry,

po ktorom on prahol celý svoj život. Tentokrát nebudete lietať po svete, ale celú hru strávite v Indii. Vôbec to nie je na škodu, džungľa a blato podľa mňa týmto hrám veľmi pristane, navyše o krásne výhľady nie je vôbec núdza.

Dokonca si ich tentokrát môžete zvečniť na mobil, ktorý nosí Chloe. Ten slúži ako taká slabšia náhrada Nathanovho denníka.

Štúdio sa nikdy netváril, že pôjde o plnohodnotnú hru, ale skôr o taký „datadisk“ k poslednej časti. Postavený je na tom istom engine, predpokladám, že bez akýchkoľvek zmien, keďže mechanizmy sú rovnaké a na grafike ani v cutscénach rozdiely nebadat'. Čo ale v štvrtom diele badať aj tu. Nachádza sa tu jedna väčšia lokalita,

po ktorej môžete ľubovoľne behať a objavovať jej tajomstvá. Tu asi strávite naviac z 4-5 hodín hrania.

Napriek tomu, že je to pomerne krátke, zábavy a zvratov je tu viac ako dost'. Trošku však cítiť tie nápady z predchádzajúcej časti, pričom hra stavia hlavne na rozvíjaní a prehľbovaní vzťahu ústrednej dvojice (trojice). A hoci to nejde ľahko, je badať ten progres, keď prejdú od priezvisk až po krstné mená. Aj na spôsobe, ktorým si vymieňajú informácie, krásne vidieť, ako opäť stavali na budovaní postáv, čím prehĺbili herný zážitok.

The Lost Legacy taktiež fungovalo bez akýchkoľvek problémov, tentokrát som pokles snímkovania vôbec nezaznamenal. Pokiaľ ide o nastavenia, tie som zas musel upravovať, keďže sa nepreniesli z U4. Je to otázka pár sekúnd, čo neprekáža, len aby ste si to vedeli ustriechnuť. Titul je tak skvelý doplnkom, aby ste hneď nemuseli plakať ako ja, že to skončilo, a privedie vás na iné myšlienky. Možno na myšlienky typu „pôjde to aj bez Nathana?“.

Posledná vec, na ktorú by som takmer zabudol, keďže multiplayerové tituly veľmi nehrávam – ak by niekto v tejto kolekcii hľadal túto fičúrku, bude sklamaný, keďže sa tu nenachádza.

Verdikt

Séria Uncharted navždy poznamenala nás, gaučových dobrodruhov. Ako milovník prírody som spravil asi tisíc screenshotov a ako veľmi sarkastický človek som si užíval každý jeden vtip. Napriek tomu, že som vyrastal na trojuholníkovej Lare Croft, práve Nathan

Drake a partia postáv okolo neho sa mi navždy zapísala do srdca tak ako nikto iný. Kto má rád dobrodružné filmy, musí tieto hry vlastniť, pretože tieto filmy píše on sám.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akcia	Naughty Dog	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika	- škoda, že tu
+ príbeh	to asi končí
+ lokality	- niekomu môže
+ humor	chýbať multiplayer
+ akcia	

HODNOTENIE:





PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

progamingshop.sk



**ĎAKUJEME
PROGAMINGSHOP
A MP3**

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

**SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ**

**ZÁBAVA, KOMUNIKÁCIA
A JEDNODUCHŠÍ ŽIVOT**



PLAY GO SMART

LIVE ▲ EASY ■ PLAY ● HARD

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

HyperX novinky z CES



HyperX na veľtrhu CES predstavuje nové bezdrôtové herné produkty vrátane bezdrôtového headsetu Cloud Alpha s najdlhšou výdržou batérie na hernom trhu, ovládače HyperX Clutch pre Android/PC a bezdrôtovú myš Pulsefire Haste.

Cloud Alpha Wireless ponúka najdlhšiu výdrž batérie v bezdrôtovom hernom headsete s výdržou až 300 hodín na jedno nabitie. Headset poskytuje pohlcujúci zvukový zážitok vďaka technológii DTS Headphone:X a

využíva novú a vylepšenú technológiu Dual Chamber a 50 mm meniče HyperX, ktoré sa vyznačujú ľahším dizajnom pri zachovaní zvuku a výkonu pôvodnej káblovej verzie.

Bezdrôtový ovládač HyperX Clutch podporuje mobilné zariadenia so systémom Android prostredníctvom Bluetooth 4.2 alebo 2,4 GHz bezdrôtového prijímača. Súčasťou balenia je aj kábel USB-C na USB-A na drôtové pripojenie k počítaču. HyperX Clutch obsahuje odnímateľný a nastaviteľný klip pre mobilný telefón, ktorý sa rozširuje zo 41 mm na 86 mm a ponúka až 19 hodín výdrže na jedno nabitie.

Bezdrôtová myš Pulsefire Haste využíva ultraľahkú hexagonálnu konštrukciu, ktorá ponúka rýchlejšie pohyby a lepšiu ventiláciu dlane. Myš je taktiež odolná proti prachu a má vodeodolné krytie IP55 a vyznačuje sa dlhou výdržou batérie až 100 hodín na jedno nabitie.

MSI novinky z CES



MSI odhalilo nový rad notebookov, vybavených najnovšími procesormi Intel rady 12. generácie.

Elegantný & Sofistikovaný
– GS77/66 Stealth

Ocenený rad Stealth GS, to sú ľahké a výkonné notebooky na hranie hier a profesionálne použitie. Model GS77 prichádza s novou farbou „core black“ a odolnejším pánom zo zinkovej zliatiny. Pri hrúbke notebooku menšej

ako 21 mm sa MSI podarilo zväčšiť touchpad a veľkosť klávesov pre presné a pohodlné písanie. GS77 je vybavený šiestimi reproduktormi pre výrazné výšky a silné basy. „Biznis hráči“ využijú prepínač zámku webovej kamery a podporu až 100 W PD nabíjania pre lepšiu bezpečnosť a mobilitu.

Ultimátna sila – Raider GE76/66

Rad MSI Raider GE je skutočným lákadlom pre oči, pretože si zachováva panoramatické RGB osvetlenie s názvom Aurora, ktoré vytvára lákavú sci-fi atmosféru. Výkon je ešte viac ohromujúci, vďaka inovatívnemu tepelnému dizajnu od MSI môže výkon radu Raider GE dosiahnuť až 220 W s GeForce RTX 3080 Ti prostredníctvom MSI OverBoost technológie. Phase Change Liquid Metal Pad zvyšuje výkon o ďalších 10 % a s displejom do rozlíšenia až 4K a podporou režimu Discrete Graphic Mode si hráči s radom MSI Raider užijú rýchly a plynulý zážitok.

TP-Link Tapo C220



TP-Link rozširuje rad Tapo pre inteligentnú domácnosť.

Tapo C220 je kamera s pohyblivým objektívom navrhnutá pre strázenie súkromia. Táto kamera poskytuje v prípade potreby stopercentné súkromie skrytím objektívu vo fyzickom šasi. Používatelia môžu tento proces diaľkovo ovládať prostredníctvom pridruženej aplikácie. V štandardnom režime funguje zariadenie ako plne vybavená 2K QHD kamera s funkciami otáčania a náklonu. Ďalej, rýchlosťou otáčania a nakláňania až 110 stupňov za sekundu pre svižnejšie sledovanie pohybu. Tapo C220 je navyše vybavená vstavanou AI pre detekciu osôb, vozidiel, domácich maznáčikov, atď.

ROG Zephyrus G14 (2022)



Kritikmi oceňovaný ROG Zephyrus G14 je výkonný herný stroj v kompaktnom a štýlovom ultraprenosnom formáte s viacerými zlepšeniami na rok 2022.

Nový Zephyrus G14 prináša procesor radu AMD Ryzen 9 6000 a grafickú kartu AMD Radeon RX 6000S s technológiou MUX Switch pre najlepší možný výkon. Je to jeden z prvých ROG notebookov s novým ROG Nebula displejom, ktorý ponúka 120 Hz obnovovaciu frekvenciu, rozlíšenie QHD, maximálny jas na úrovni 500 nitov, 100 % pokrytie farebného priestoru DCI-P3 a 3 ms dobou odozvy. Operačná pamäť typu DDR5 a 1TB PCIe SSD úložisko zabezpečujú plynulý multitasking naprieč celým systémom.

Acer Nitro 5



Acer Nitro 5 je herný notebook vybavený procesorom Intel Core i7 12. generácie a grafikou NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti.

Dvojica slotov pre PCIe Gen 4 M.2 SSD a 32 GB pamäte DDR4-3200 umožňujú prácu s viacerými aplikáciami naraz. V kombinácii s 165Hz QHD panelom s dobou odozvy 3 ms prináša Nitro 5 príjemne plynulé hranie. Acer Nitro 5 je možné vybaviť aj procesorom AMD Ryzen rady 6000 a až 32 GB operačnej pamäte DDR5-4800. 144Hz Full HD alebo 165Hz QHD panel využíva technológiu AMD FreeSync a ponúka tak plynulé hranie bez trhania obrazu. AMD verzia notebooku je vybavená dvoma M.2 PCIe SSD slotmi (1x Gen 4, 1x Gen 3).

Acer Predator Orion 5000



Acer Predator Orion 5000 kombinuje až najnovší procesor Intel Core i7 12. generácie (na čipovej sade Intel H670) s grafickým procesorom NVIDIA GeForce RTX 3080.

Spolu s operačným systémom Windows 11, 64 GB operačnej pamäte DDR5 s frekvenciou 4 000 MHz a až 2 TB M.2 PCIe 4.0 SSD sú tieto výkonné interné komponenty chladené ventilátormi Predator FrostBlade 2.0, ktoré udržiavajú nízke teploty. Všetok tento špičkový hardvér vrátane ARGB osvetlenia je umiestnený v obsidiánovo sfarbenej skrini z tmavého skla a kovovej mriežky. Herné stolné počítače Predator Orion 5000 budú k dispozícii v marci za cenu od 1 999 EUR.

ASUS Zenbook 17 Fold OLED



ASUS úzko spolupracoval so spoločnosťami Intel a BOE Technology Group, aby vyvinul Zenbook 17 Fold OLED, prvý 17,3-palcový skladateľný OLED notebook na svete.

Dizajn notebooku posúva hranice možného a ponúka dve veľkosti OLED displeja v jednom zariadení: 17,3-palcový dotykový displej s rozlíšením 2,5K a pomerom strán 4:3, ktorý sa v strede zloží a vytvorí dva 12,5-palcové displeje s pomerom strán 3:2 a rozlíšením 1920 x 1280 pixelov. Notebook poháňa 12. generácia procesorov Intel Core i7 U s grafikou Intel Iris Xe a vo výbave má aj dva USB-C Thunderbolt 4 porty s podporou rýchleho nabíjania jeho 75 Wh batérie.

Acer Aspire Vero National Geographic



Acer predstavil Aspire Vero National Geographic Edition (AV15-51R), špeciálnu edíciu notebooku Acer Aspire Vero.

Nákup tohto notebooku pomáha podporovať celosvetovú neziskovú organizáciu National Geographic Society. Vzhľad notebooku určuje zmes materiálov použitých na výrobu jeho šasi, ktoré sa skladá z 30 % z recyklovaného plastu (PCR), čím sa pri výrobe tejto časti ušetrí 21 % emisií uhlíka. Vnútrošný obal notebooku bol navrhnutý ako viacúčelová krabica a po dodaní zariadenia používateľovi môže byť celý znovu použitý. Notebook je poháňaný procesorom Intel Core 11. generácie s grafikou Intel Iris Xe a Windows 11.

ROG Flow Z13

LEN MALÁ OCHUTNÁVKA, ŽIADNE PREJEDANIE PROSÍM



Z nedávno skončenej akcie CES 2022 v meste hriechu Las Vegas nám cez neustále plodné manufaktúry hernej divízie spoločnosti ASUS doputoval do redakcie jeden exkluzívny kúsok hardvérovej pochúťky - ROG Flow Z13. Ide o nadviazanie na filozofiu kompaktného herného zariadenia ROG Flow X13 z minulého roka, vykazujúce jasné znaky evolúcie. V tomto prípade už môžeme definitívne opustiť priehradku s nápisom „herný laptop“, keďže ASUS sa rozhodol prísť s najvýkonnejším herným tabletom na svete. Jeho črevá sú schopné doslova roztancovať akúkoľvek modernú hru súčasnosti, no stále si zachovať náklonnosť k tradičnej forme hrania. Za predpokladu, že vám môj opis tejto chystanej novinky pripomína nejaký podivný guláš, rád vám celú vec upresním v nasledujúcom texte.

Ešte než sa do toho spoločne, ako sa povie, poriadne oprieme, chcem pripomenúť jednu dôležitú vec. Do oficiálneho spustenia predaja ROG Flow Z13 ostáva ešte nejaký ten týždeň a verzia, ktorá sa mne osobne dostala do rúk, preto nekorešponduje s finálnym produktom ako takým. Nasledujúce riadky sú preto písané ako „preview“ so

súhrnom prvotných dojmov, ktoré berte práve ako tú spomínanú ochutnávku.

Nemal som možnosť otestovať výkon pri hraní samotnom a tiež som nemohol robiť žiadne hĺbkové analýzy – ak medzi to nerátam strčenie ruky až na dno krabice, kam mi spadla jedna poriadne pretiahnutá slina (nebudem pred vami skrývať svoje nadšenie, myslím, že je samo o sebe dostatočne zapustené do týchto riadkov). Inžinieri z republiky pre hráčov sa totižto rozhodli pre aktuálny rok prísť so svojím

príspevkom do sekcie hybridných herných zariadení, čím brnkli priamo na moju strunu.

Prinášajú nám vysoko výkonný hardvér obsahujúci dvanástu generáciu procesorov spoločnosti Intel (v poradí i5, i7 a i9) doplnenú o rovnako najmodernejšie grafické karty s viac než dostatočným výkonom (Iris Xe, RTX 3050 a RTX 3050 Ti).

Toto všetko v prenosnom, zhruba jeden kilogram vážiacom kovovom šasi, schopnom vás preniesť rovno do ned'alekej budúcnosti.



Hranie, práca a kreativita

Zatiaľ čo Nintendo už piaty rok valcuje trh so svojou hybridnou platformou Switch a Valve sa aktuálne tiež chystá priložiť si k danému konceptu svoje horúce železko, ROG sa snaží ponúknuť ďalší variant zaujímavej prenosnej hernej mašiny. V prípade Flow Z13 sa však rozprávame, ako ste jasne pochopili z textu vyššie, o extrémne výkonnom počítači maskujúcom sa v šasi tabletu. Hardvér beží na Windows 11 a v balení prichádza s praktickou odopínateľnou klávesnicou, ktorá je súčasne krytom pre 13,4 palcový dotykový IPS panel v pomere strán 16:10 (o tomto pomere ešte v súvislosti s obmenou portfólia produktov ASUS budete tento rok počuť viac než dost'). Kto pôjde do najdrahšej verzie, dostane 4K panel pri 60 Hz a komu by skôr vyhovovalo Full HD rozlíšenie, polepší si na 120 Hz. Jednoducho, aj v tomto prípade je z čoho vyberať a keďže nechcem, aby to tu teraz spadlo do nejakej faktickej roviny, pod'me späť k mojim dojmom zo samotnej ochutnávky. Flow Z13 sa totižto po dizajnovej stránke skutočne podaril. Celé telo bolo vyskladané z veľmi kvalitných a dostatočne odolných materiálov. Žadný výklopný stojan ste schopní dostať takmer do roviny a tak môžete hrať alebo sledovať obsah na obrazovke postojáčky.

Vďaka špeciálnemu konektoru je možné pripojiť externú grafickú kartu

Osobne si myslím, že prítomnosť 8 MPx kamery je akýmsi trikom pre kategorizáciu tohto zariadenia pod tablety. Každopádne, o jej kvalitách si povieme bližšie až v recenzii. Oveľa zaujímavejším dojmom pôsobí transparentné sklíčko umiestnené práve pod touto kamerou, ktoré v kombinácii s RGB podsvietením vytvára krásne futuristický efekt. Je to ako sledovať



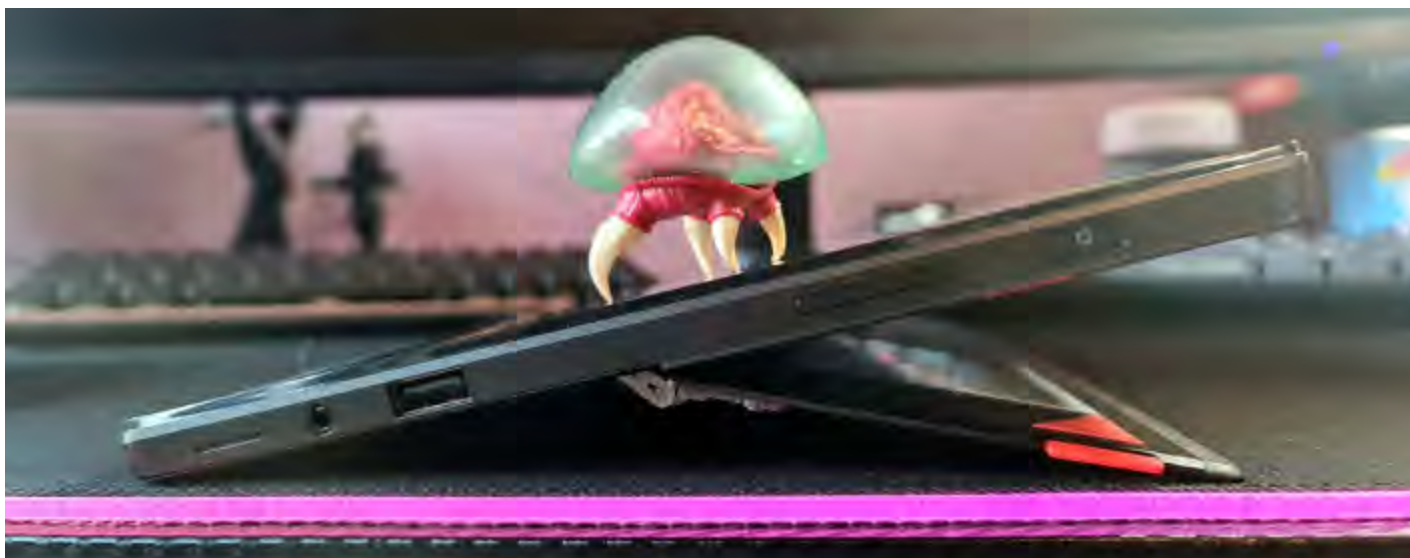
miniaturne Cyberpunk mesto umiestnené pod sklom. Váha nad jeden kilogram vám dáva priestor na držanie tabletu v rukách, ale osobne som si ho buď opieral o nohy, alebo o brucho, ak som si len prezeral web. Pri scenári s hraním bude po spárovaní s herným gamepadom určite vhodnejšie vysunúť stojan a tablet položiť, pokojne aj na nerovnú plochu (mal som ho takto na kolenách a stabilita bola dostačujúca). Z písania na klávesnici, myslím tej fyzickej, ktorú nájdete v balení, som nadobudol pomerne príjemné pocity, i keď na plnohodnotnú mechanickú klaviatúru to samozrejme mať nikdy nebude. Práve klávesnicu, teda súčasne aj ochranný kryt, majiteľ Flow Z13 docení až niekde v kaviarni, keď bude nutné napísať pár dlhších mailov, či pripraviť obsiahlejší text. Pre tieto potreby je jej kvalita za mňa nateraz viac ako slušná. Pod výklopným krytom sa dokonca skrýva vstup pre microSD kartu, čo je obrovskou pomocou pre tvorcov obsahu, ktorí sú tak v exteriéri schopní si preniesť

dáta z fotoaparátu rovno do tohto tabletu s výkonným moderného desktopu.

Batéria môže byť vždy Achillovou pätou

Akumulátor logicky naplno otestujem až vo finálnej verzii, no podľa papiera budú všetky tri dostupné verzie Flow Z13 obsahovať batériu z ROG Strix G15, čo by malo byť viac než obstojné. Nateraz by som vám rád povedal viac, avšak keďže nás v súvislosti s týmto špecifickým prenosným herným a vlastne nielen herným zariadením ešte čakajú ostré testy, necháme si priestor na toľko potrebné nadšenie. Čoskoro sa tak opäť stretneme nad konečnou verziou najvýkonnejšieho herného tabletu súčasnosti, s ktorým ASUS cieľi na čoraz širšie pole zákazníkov, túžiacich po prenosných herných mašinách s minimom kompromisov.

Filip Voržáček



Natec Alfama RGB Ring Light

BUDIŠ SVETLO



Doba ide neuveriteľne dopredu. To, čo bolo tolerovaným priemerom a štandardom na prelome tisícročia, sa dnes považuje za výsmech akejkoľvek snahy presadiť sa medzi tvrdou konkurenciou video tvorcov. Ja sám som toho skvelým príkladom.

Viete, krátko na to, ako som vôbec začal tvoriť svoj obsah pre internetovú komunitu (toho času išlo vyložene len o videohry a spravodajstvo zamerané rovnakým smerom), snažil som sa hojne využívať dnes už obsahovo preplnený YouTube. Nakrúcal som akési video magazíny zamerané na súhrn herných noviniek z celého sveta, a môj vôbec prvý spôsob, ako celý projekt zrealizovať, stál na technicky sotva dokonalej kamere od PlayStation 3. Asi si viete predstaviť, ako to v praxi vyzeralo. Zvuk znel, akoby vás niekto zatvoril do plechovej popolnice bez otvoru na dýchanie. Nasvietenie scény pripomínalo

nakrúcanie nového pivničného klipu od Režníka a celková postprodukcia bola realizovaná cez nekvalitný softvér, ktorý bol súčasťou uvedenej hernej konzoly. Napriek všetkému som vytrval a tvoril ďalej pre verných, ale postupne aj pre pribúdajúcich divákov s vidinou progresu.

A, svete, div sa, nebol som kameňovaný pre zlú technickú stránku, ale pre trochu račkovania. Učený z neba nikto nespadol a aj ja som si preto logicky prešiel vlastným vývojom čo do vybavenia, a predovšetkým prejavu, aby som nakoniec dostal šancu okúsiť, aké to je tvoriť video formát v profesionálne zariadenom štúdiu so všetkým, čo k tomu patrí.

Časy nahrávania telefónom opretým o kanvicu na vodu sú síce preč a dnes už kvalitné technické zázemie dokáže zabezpečiť aj cenovo dostupná séria

produktov, avšak aj v nej je nutné sa vedieť aspoň sčasti orientovať, a preto vám v nasledujúcich riadkoch predstavíme lacný Ring Light z radu Alfama od spoločnosti Natec ako ekvivalent dokonalého osvetlenia a spolaľivého držáka.

2 metre dlhý prípojný kábel

Skôr než vôbec začneme riešiť samotný produkt v hodnote priemerného obeda pre dve osoby, dovoľím vám ukojiť vašu neutíchajúcu zvedavosť – ten, kto by si chcel pozrieť moje začiatky čoby amatérského video tvorcu, stačí, ak do prehliadača zadá moje herné alterego ApsidaTill. A zatiaľ čo sa budete baviť na cudzí účet (ostatne najlepšia radosť je často len tá, pri ktorej plačú iní), ja prejdem k meritu veci.

Firma Natec združuje pod názvom Alfama hneď niekoľko produktov orientovaných



na umelé osvetlenie. Drvivá väčšina z nich je plne kompaktná a v prípade prenosných lampičiek sa rozprávame o pomocníkoch, ktorých si pohodlne zastrčíte do vrečka a vytiahnete vždy, keď to bude nutné. Okrem hlavnej hviezdy tohto testu som tak mal možnosť skúsiť aj malé lampy vybavené LED diódami (49) –jedna umožňovala nabíjanie pomocou vstavaného akumulátora (700 mAh) a druhá išla tradičnou cestou napájania prostredníctvom tužkových batérií.

Obidva varianty mali možnosť priameho uchytienia o štandardný montážny závit, a v jednom prípade bolo dokonca možné meniť aj farebný efekt, bohužiaľ, len pomocou plastových filtrov. Využitelnosť týchto lampičiek vidím predovšetkým vo forme doplnku, a rozhodne nejde o niečo, s čím by ste chceli dokonalo osvetliť svoj stream alebo podobne. Samozrejme, že pri väčšom počte rovnakých svetiel by to bolo možné, avšak v tom prípade sa vám celá scéna automaticky predraží, a následne je už investícia do niečoho profesionálnejšieho, a hlavne väčšieho, určite rozumnnejšou voľbou. Vráťme sa však o krok späť a pod'me rozbaľiť onen svietiaci kruh od Natecu.

Ideálne začiatky

Výrobca ponúka dve verzie: jedna v cene necelých dvadsať eur prináša rýdzo biele svetlo so 120 LED diódami, a druhá, o pár euro drahšia, ponúka vyšší stupeň svietivosti (168 LED diód) a navyše aj RGB efekt so slušnou farebnou škálou – ide celkovo o 26 farieb vzňajúcich sa vo výške 19 centimetrov. Musím povedať, že aj keď som bol pred testom trochu skeptický, nakoniec to celé rozsah teplôt,



ktorý lampa v oboch verziách ponúka (3000 až 6500 K), prekonal, a všetky moje predsudky zhasli lusknutím prsta.

V domácom a permanentne sotva ideálnom prostredí, kde sa prírodné svetlo mieša s tým umelým, je práve použitie podobne koncipovaného prístroja ako zjavením. Dizajnovu pritom nejde o nič komplikované. Základom je dostatočne veľký plastový statív s pogumovanými nožičkami, uchytiteľný o kovový kĺb s možnosťou regulácie náklonu. Ten následne vedie priamo do lampy s priemerom 26 cm. V stredovej časti sa nachádza tradičná konzola na uchytienie mobilného telefónu, prípadne malej prenosnej kamery, a úchyt je rovnako pogumovaný, aby nedošlo k možnému poškodeniu vkladaneho zariadenia. RGB verzia vám navyše ponúka klasické diaľkové ovládanie, aké poznáme zo všetkých tých čínskych vianočných svetielok a opäť ide o multimediálny ovládač, s ktorým som mohol prepínať aj osvetlenie pol'ského herného stola od spoločnosti Genesis (jeden ovládač jednoducho vládne všetkému). Pripojenie do elektrickej siete sa realizuje cez USB adaptér s tým, že ak predmetný Ring Light nemáte možnosť zasunúť priamo do siete, môžete ho pokojne spárovať aj s externou batériou – funguje bez problémov.

Dostatočný jas

Pomocou testovanej vzorky som aj v spojení so svojím mobilným telefónom realizoval niekoľko klasických unboxing videí a či už bola vonku tma ako v rohu, alebo sa tam slnečné lúče snažili prebiť cez hrubé múry stien, v oboch prípadoch ostávala úroveň jasu takmer rovnaká a výsledná technická kvalita videa detto. Na

trhu momentálne nájdete desiatky, ba v celosvetovom meradle až stovky podobných pomocníkov, medzi ktorými sú v rámci funkcií a dizajnu také malé rozdiely, že sa v tom zákazník automaticky stráca.

V prípade testovania Natec Alfama RGB Ring Light, s ktorého pomocou som vlastne skúšal všetky produkty radu Alfama, však nemusíte mať obavy, že sa z vašej investície vyliahne mačka vo vreci. Kto by sa tak chcel konečne pustiť do tvorby video obsahu, rozbehnúť svoj vlastný vlog alebo si len vylepšiť doteraz amatérsky pôsobiaci zázemie, siahnutím do portfólia spoločnosti Natec chybu neurobí. Za niekoľko desiatok eur v kombinácii s dnes už automaticky dobrým mobilným telefónom ste tak schopní kdekoľvek doma simulovať provizórne štúdio určené na tvorbu video obsahu. Ostáva už len tá najdôležitejšia otázka: čím sa budete snažiť zaujať v tomto ohľade priam preplnený internet plný často bezduchých a opakujúcich sa hlúpostí?

Verdikt

Spol'ahlivý svetelný kruh, s ktorým sa vaše očka doslova rozžiaria.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Natec	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Svietivosť	- Nič
+ Stabilita	
+ Cena	
+ Funguje aj s externou batériou	

HODNOTENIE:



SteelSeries Aerox 3 Wireless 2022

TOTO SOM UŽ NIEKDE VIDEL



SteelSeries, dánsky a celosvetovo populárny výrobca herného náradia určeného nielen pre profesionálov, sa nedávno rozhodol zreštaurovať svoje najpredávanejšie časti inak nesmierne bohatého portfólia. Výsledkom sa stala nová verzia bezdrôtovej myši (dostupná je aj káblková verzia) Aerox 3, o kvalitách ktorej sme si hovorili začiatkom práve končiaceho roka. V čom je edícia 2022 nová a oplatí sa do nej investovať aj v prípade, ak už máte doma pôvodný model? Na tieto otázky vám poskytneme odpoveď nasledujúci súhrn mojich dojmov z nej.

Najskôr by som rád uviedol, že tých rozdielov je navonok skutočne extrémne málo a stačí už, aby ste si k sebe prirovnali balenia oboch modelov a sotva sa budete vedieť plne zorientovať. Jasne svietiaca oranžová farba, ktorá lemuje vnútri uložený obsah, vo mne bude už asi navždy evokovať čiernu skrinku z lietadla, v každom prípade – po

jej otvorení na vás okrem myši samotnej vypadne aj kompletná kabeláž. Tá zahŕňa takmer dva metre dlhý, plne pletený a krásne ohybný USB-C kábel – v tomto smere je SteelSeries vždy jasnou zárukou kvality. Keď sa bližšie pozrieme na dizajn ako taký, ako píšeme už vyššie, model 2022 by ste od toho staršieho sotva rozoznali. Prím tu aj naďalej hrá dierkované šasi s otvormi v tvare malých diamantov, ktoré v súvislosti s transparentnými ABS krytmami na oboch stranách zaručujú nízku váhu a oveľa lepšiu manipuláciu pri hraní a pracovaní.

Po stránke dizajnu sa rozprávame o väčšom príklone k využívaniu v oboch rukách (okrem postranných spínačov permanentne uložených na ľavej strane), keďže myš je symetrickej povahy. Ak ste teda ľavák, nemusíte sa automaticky báť investovať tých sto eur do aktuálnej alebo staršej verzie, v tomto smere sú totožné.

Softvérom si výrazne pomôžete

K dispozícii máte šesť programovateľných tlačidiel vrátane priamej regulácie CPI a chirurgicky presného rolovacieho kolieska, s ktorým je radosť posúvať tie každodenné správy plné zúfalstva (indikácia irónie bola aktivovaná).

Veľkostí je myš vhodná do porovnávateľnej stredných dlaní, ale keďže ja sám mám podstatne väčšie lopaty, zaujímal ma, ako na tom budem s pocitmi počas celodenného používania.

Keďže produkt váži len 68 gramov a na spodnej strane má extrémne kvalitné a takmer celoplošné teflónové plochy z PTFE (novinka oproti staršej verzii), po ploche stola sa kľže ako s namydleným zadkom a aj preto som po dlhšom hraní nepocíťoval nič negatívne. Toto je doista



jeden zo zásadných argumentov, prečo uvažovať o investícii do 2022 formátu.

Bez zmeny, naopak, ostala certifikácia odolnosti IP54, ktorá v sebe zahŕňa prach, vodu, zvieracie chlpy, dokonca aj olej a iné sorty špiny. S ohľadom na čiastočne otvorené šasi je tento druh ochrany na mieste, veď si len spomeňte, čo sa vám už po krátkom čase nahromadí na stole a čo rozhodne nechcete, aby vám zničilo drahé herné náradie. Uvedenou ochranou disponujú aj úplne nové mechanické spínače Golden Micro, z ktorých som mal viac ako dobrý pocit – vydržať by mali osemdesiat miliónov kliknutí. Počas testu sa mi ani raz nestalo, že by som vyprodukoval nechcené dvojité kliknutie a rovnako tak som počas intenzívneho online boja nemal na koho zvalovať slabé výsledky, samozrejme, okrem seba samého. A ako SteelSeries Aerox 3 Wireless 2022 pripojíte k jednotlivým zariadeniam? Opäť máte možnosť využívať na prácu Bluetooth a na hranie malým

klúčom realizované bezdrôtové pripojenie s označením Quantum 2.0. Spolahlivosť oboch foriem je na vysokej úrovni a zhoduje sa s predchádzajúcim modelom danej myši.

Samozrejmosťou je prostredníctvom softvéru regulovateľné RGB osvetlenie a súčasne aj programovanie šiestice tlačidiel. Mňa však zaujímalo predovšetkým to, ako bude šasi ochkať a aukat' pri drsnejšej manipulácii, ktorá je počas hrania častým scenárom. Tvrdný plast v tomto smere odvádza výbornú prácu a nech už som na spínače a vlastne na celé telo myši tlačil akokoľvek intenzívne, Aerox 3 držal ako helvétska viera. Je, samozrejme, možné predpokladať, že čím dlhšie budete myš používať, o to skôr sa vám do jej útrobov nast'ahujú spomínané nečistoty, preto odporúčam fúkať a fúkať viac než inokedy. Ako arachnofobika ma priam až striasa pri predstave, ako si v bruchu niečoho podobného buduje rodinu celé stádo pavúkov.

Originálny SteelSeries snímač s názvom TrueMove Core dosahuje maximálnu citlivosť 8500 CPI pri rýchlosti 300 IPS a maximálnej vzorkovacej frekvencii 1000 Hz. V tomto smere by sme mohli namietat' niečo v tom zmysle, že hoci sa nový Aerox navonok prezentuje ako profesionálna herná myš, isté atribúty ju ťahajú smerom dole. Na druhej strane si však treba uvedomiť, že ten, kto sa chce živiť hraním hier, si automaticky vyberá maximálny strop čo do možností a práve SteelSeries tu aj s ohľadom na cenu myslí na variant, ktorý je aj napriek tomu všetkému schopný uspokojiť aj náročných hráčov. Navyše, ak dáme DPI bokom a budeme sa sústrediť na všetky ostatné prednosti, spodné plochy z PTEE, váhu, perfektné mechanické spínače a dizajn myslíci aj na ľavákov, máme pred sebou dozaista vhodného adepta na nákup.

Na záver som si nechal ešte rýchle zhrnutie výdrže vstavaného akumulátora. Dánsky konštruktéri uvádzajú údaj 200 hodín, ten však treba brať s istou rezervou, a to s ohľadom na spôsob pripojenia, mapovanie tlačidiel a, samozrejme, aj naše obľúbené RGB. Zároveň ale musíme brať na zretel', že už počas pätnásťminútového rýchleho nabíjania ste schopný si myš naplniť na ďalších štyridsať hodín, čo je jedna z ďalších predností tohto výrobku.

Dostali sme sa teda na samotný záver tohto testu, z ktorého sa budem spamätávať ešte niekoľko dní. Pýtate sa prečo? Ako počas recenzovania, tak aj počas písania som pracoval s vysokými teplotami a zababušený pod duchnou ako Černobyl' pod sarkofágom. Aj napriek tomu všetkému dúfam, že sme si spoločne prebehli všetky podstatné klady a súčasne aj negatíva, ktoré sa s novou verziou bezkáblovej myši Aerox 3 Wireless spájajú, a našli tak pre vás zaujímavé odporúčania, prípadne nápad na obdarovanie blízkeho – radosť im môžete urobiť aj po Vianociach.

Verdikt

Tento update rozhodne nie je vytvorený na kolene a bez výsledného efektu

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
SteelSeries

Cena s DPH:
100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Batéria
- + Ochrana
- + RGB
- + Lepšie snímače
- Nejde vyložené o eSportové náradie

HODNOTENIE:



NACON RIG 800LX V2

PLNOHODNOTNÝ KONKURENT K OFICIÁLNYM SLÚCHADLÁM OD XBOXU



Herné slúchadlá sú bezpochyby jedným z najdôležitejších prvkov každého hráča, ktorý sa usiluje o plnohodnotný zážitok z hrania, prípadne mu záleží na kvalitnej online komunikácii so svojimi kamarátmi. Ako sa doba posúva vpred, káblové príslušenstvo sa sťahujú do úzadia a bezdrôtové pomôcky sa stávajú pomaly ale isto populárnejšími. Určite je to aj vďaka narastajúcej kvalite týchto zariadení. Dôkaz o tom, že vás nezavádzam, predstavujú tieto slúchadlá určené pre zariadenia od Microsoftu. Svojím futuristickým spracovaním nikoho neurazia a výdržou batérie určite nesklamú ani jedného hráča zo zeleného tábora.

Príjemný vzhľad

Reč je o hernom headsete pre poloprofesionálnych hráčov od firmy Nacón, ktorú niektorí čitatelia budú poznať pod menom Plantronics. Headset nesie

názov RIG 800LX V2 a ide tak už o druhú verziu tohto zariadenia. Hneď na prvý pohľad je vidieť, že tu Nacón stavil na futuristický dizajn rovnako ako pri starších modeloch z rodiny headsetov RIG.

Našťastie nie taký násilný, ako tomu býva pri lacných napodobeninách zo supermarketov za pár drobných, ale skôr taký sviežo hranatý, ktorý sa proste hodí na stojan do každej domácnosti.

Čo ale tento look dokáže ponúknuť okrem vizuálu? RIG 800LX V2 prichádzajú opäť so svojším systémom predĺžovania slúchadiel pre rôzne veľkosti hlavy. Reč je o systéme troch dier na držiaku pri oboch mušliach. Keď chcete zmeniť veľkosť, musíte mušľu vytiahnuť z diery a opäť vopchať do ďalšej podľa požadovanej veľkosti. V jednoduchosti by sa to dalo porovnať k podobnému systému, ako

majú opasky, no viac ťažkopádne. Pre svoju interpretáciu tohto „nadčasového“ dizajnu sa Nacón rozhodol pre plastové prevedenie. Aj keď vďaka tomu headset pôsobí trochu krehko, napomáha to celkovému dojmu, že skoro nič neváži.

Konektivita a spolaľivosť v jednom

Hneď prvá prekvapivá vec bola, že slúchadlá sa bez akýchkoľvek problémov dokázali spárovať s mojím Xboxom a rovnako aj notebookom.

Podakovať za to môžeme hlavne externému BT receiveru, ktorý je priložený v krabici s headsetom – našťastie nie je iba vo forme USB kľúča. Teda aspoň pre mňa našťastie, pretože niekto oceňuje práve kompaktnosť. Ja som rád za to, že receiver je na asi metrovom kábli a mohol som si ho

tak vytiahnuť spoza televízora dopredu bez toho, aby sa mi z Xboxu vytiahol alebo ešte horšie, začal mi t'ahať so sebou konzolu. Ďalšia vec je kvalita prenosu cez BT.

Nebudem vás asi zat'ážovať úplnými detailmi pomocou čísel a napíšem, že slúchadlá sa mi za celý mesiac ani raz neodpojili od zariadenia a to ani po tom, čo som s nimi chodil do iných miestností v byte (či už za zavreté dvere alebo rovno dve steny). Zvuk z konzoly mi naďalej išiel do slúchadiel a ja som nezaznamenal žiadnu stratu kvality. Ako na tom je ale výdrž batérie pri tak častom využívaní? Bohužiaľ musím napísať, že mesiac asi nie je dostatočne dlhá doba na otestovanie takej kapacity, akú ponúka tento headset. Pri úplnom nabití vydrží niečo cez 24 hodín nepretržitého používania, ale to je niečo, čo asi človek s normálnym životom nemá ako plnohodnotne využiť. Ja som tak slúchadlá za celý mesiac nabíjal asi len trikrát a fungoval som bez akýchkoľvek obmedzení.

Zvuk je naozaj stavaný na hranie

Pri otázke zvuku budem úprimný. Za také peniaze, aké zaplatíte za tento headset, som čakal možno niečo lepšie. Nechcem napísať, že pri hraní by sa jednalo o nekvalitný zvuk, ale pri všetkom ostatnom to bolo také „neslané“. Na hudbu som už za niekoľko minút radšej použil môj domáci headset.

Čo ale dokáže naozaj zvýšiť kvalitu zvuku je podpora Dolby Atmos a jeho pribalená



aktivácia v krabici. Vďaka priestorovému zvuku, ktorý s tým dosiahnete, budete v hre naozaj počuť kroky svojich nepriateľov s úplnou presnosťou.

Ďalšia vec je mikrofón. Ten je odnímateľný a pri zaklapnutí sa automaticky vypína. Jeho zvuk nemôžem zhodnotiť veľmi pozitívne, aj keď má v sebe integrované potlačovanie šumu. Stále sa jedná o mikrofón v headsete a to býva často kameň úrazu pri každých nie high-endových slúchadlách. Jeho

zvuk mi príde dosť plechový a nevýrazný. Mimochodom, nahrávku tohto mikrofónu si môžete vypočuť na našej stránke Gamesite.sk, kde sme s ním nahrávali 107. časť nášho pravidelného podcastu.

Posledná vec je ešte ovládanie priamo na ľavej mušli. Klasicky tam nájdete ovládanie hlasitosti, balansovanie zvuku medzi hrou a zvukom z voice chatu ale aj prepínač pre spárovanie, ktorým sa rovnako slúchadlá aj vypínajú.

Na pravej mušli sa nachádza ešte tlačidlo na prepínanie medzi štyrmi prednastavenými módmi s rôznymi vyváženiami ekvalizéru.

Hodnotenie

Nacon RIG 800LX V2 je vcelku podarený headset. Cenovka začínajúca na 150€ mi príde trochu prehnaná a to z jedného jednoduchého dôvodu. Oficiálny bezdrôtový headset od Xboxu sa predáva za 2/3 ceny – príde mi rovnako kvalitný a dizajnovovo bližší konzole, pre ktorú sú vytvorené.

L'uboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nacon	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dosah BT je na domáce použitie bezchybný	- Vyššia cena
+ Ľahké	- Plastové prevedenie
	- Plechový zvuk mikrofónu

HODNOTENIE:



Genesis Oxid 450

NIEKTO TO RÁD CHLADNÉ



Živo si spomínam na koniec roku 2019, keď sa mi pod testovacou lupou zjavila v poradi už druhá chladiaca podložka s kódovým označením Oxid 550 – predchádzal jej o rok starší model Oxid 250 od spoločnosti Genesis. Tento pol'ský výrobca je dnes už samozrejme aj u nás pomerne známym dodávateľom slušnej kvality za prijateľnú cenovú reláciu, avšak čo sa týka chladiacich podložiek, nebol som v tomto smere s ich produktami zrovna spokojný. Značka Oxid si svojho času prešla d'alšou radovou evolúciou a na stôl nám tak dopadol výrobok s kódovým označením 450. Čo nové ponúka a ako sa zmenil dizajn v porovnaní s predchádzajúcimi modelmi? Dokáže niečo takéto pomôcť vášmu upotenému notebooku v tých najkritickejších momentoch?

Ako sa povie: človek ocení kvalitu až vtedy, keď spozná jej opak. Oxid 250 na mňa vo výsledku možno nezapôsobil nejako extra oslivo, avšak až keď si ho teraz prirovnám k jeho d'alšiemu nástupcovi, je okamžite badať pár veľkých nedostatkov. Prvým je rozhodne zmena v zmysle použitých materiálov. Nová verzia je čiastočne tvorená z hliníka, pričom päťicu ventilátorov umiestnili autori do všetkých rohov s cieľom pokryť čo najcitlivejšie miesta vášho prenosného počítača – ten najväčší je efektívne vsadený do kolísky priamo v strede. Než sa však dostaneme k nejakým reálnym výsledkom chladenia v plnej záťaž, je nutné oceniť posunovateľnosť a variabilitu sklonu na zadnej hrane. Rameno tu dokáže notebook udržať pevne v tak ostruho uhlí, že by zahanbilo

aj skalného kamzíka. To všetko vďaka štvorcovému ramenu, ktoré by ste napríklad u spomínanej 250-čky hľadali len márne. Model Oxid 550 ho má takmer totožný ako Oxid 450 a tak sa inžinieri evidentne počas jeho tvorby zrovna nepretrhli.

Zbytočné RGB

Spodná časť je prispôbena aj na používanie v prostredí postele, respektíve na vašich kolenách. Osobne často siahnem práve po chladiacej podložke z dôvodu zle projektovaného odvádzania horúceho vzduchu u menších laptopov. Vyrieši sa tým jednak ich prípadné prehrievanie, ale zároveň sa vďaka sklonu môžeme oveľa pohodlnejšie posadiť a písať pokojne aj niekoľko hodín bez bolesti rúk. Iste, toto

nespadá až tak do hernej sekcie, kedy sa vysoká záťaž procesora odrazí na navýšení celkovej teploty stroja, každopádne Oxid 450 od firmy Genesis nie je striktnie len herným pomocníkom. Nevidím dôvod, prečo by ste ho nemohli využívať na bežnú prácu priamo v ležiacej pozícii – v skutočnosti je to jeho jediné výrazné pozitívum, čo však zistíte už o pár riadkov nižšie. V tomto bode jednoducho obstoí na výbornú a to vďaka už spomínanému celistvému rámu opierky.

Podložka sa klasicky pripája cez USB vstup a rovnako ako pri modeli 550, aj v tomto prípade absentuje koliesko s reguláciou výkonu ventilátorov. To bolo u staršej verzie 250 plne využívané, teda aspoň u mňa. Čo sa týka hlučnosti, tak práve prvá verzia chladiacej podložky od firmy Genesis bola do príchodu tej aktuálnej v tomto smere vôbec najhoršia. Oxid 250 vydával hluk na hranici 35 decibelov a Oxid 550 len 19 decibelov. Striedanie stráží nám tak v podobe novej verzie prináša prepísanie rekordu hlučnosti, keďže Oxid 450 hučí zo všetkých troch podložiek najviac (56 dB) – aby som vás však upokojil, nejde o nič hrozné, nad čím by ste si mali lámať hlavu v prípade, ak pri hraní alebo práci máte na ušiach nasadený headset. Táto chladiaca pomôcka je jednoducho o dosť hlučnejšia než jej kolegyne. Ako je teda na tom samotné chladenie? Skúšal som základný test pomocou vonkajšieho laserového teplomera pri bežnom používaní práve testovaného notebooku, ktorý som následne pochopiteľne porovnal aj s internými meračmi počas hrania a počas tradičného kancelárskeho využitia. Prvý meraný úsek (bežná práca) dopadol v celku slušne a hučiacia podložka pod notebookom mala svoj význam, keďže znížila celkovú teplotu v priemere o takmer šesť stupňov Celzia. Akonáhle sa však spustila náročná videohra a teplomer začal rapídne stúpať, výsledky chladenia boli tak minimálne ba až zanedbateľné, že v

tomto bode prístroj suverénne zlyhal a navyše priniesol otravný hluk. Nová verzia pracuje s identickým rozložením štyroch menších a jedného veľkého ventilátora (priemer 14 centimetrov) tak, ako tomu bolo u predchádzajúceho modelu a to s výkonom 1 100 a 2 400 otočiek za minútu, čím chcem jasne povedať, že výrobca ohľadom výkonu chladenia neprináša nič nové. Ďalším problémom je zadný USB Hub s dvomi vstupmi, z čoho hneď jeden je nutné využiť na samotné zapojenie zariadenia, takže vám zostane voľný už len ten druhý. Kto je preto zvyknutý si podobne koncipovaný pomocný hardvér premeniť na USB 2.0 rozbočovač a nabíjať si cez neho napríklad telefón a súčasne aj klávesnicu alebo myš, si môže nechať zájsť chuť.

Vyššia cena

Aktuálny model, na rozdiel od starších, využíva integráciu RGB osvetlenia v podobe

hrubšieho pásika na spodnej hrane. Ten nie je možné dodatočne regulovať cez softvér a jediné, čo v zmysle nastavení dokážete urobiť, je jeho úplné vypnutie – v tme totižto pôsobí dosť otravne a rušivo. Celková cena Genesis Oxid 450 sa pohybuje na hranici 35 eur. Z môjho pohľadu výrobca trochu prestrelil a nezachráni to ani prídavný držiak na mobilný telefón, ktorý nájdete v základnom balení. Áno, dozaista môžem pochváliť vhodný výber materiálov (hliník, plast, guma) ako aj celkovú variabilitu pri nastavovaní výšky notebooku, avšak efekt chladenia je pri hraní nulový (využijete ho len počas bežného kancelárskeho zaťaženia).

Rovnako RGB s jedným USB vstupom navyše pôsobí samo o sebe ako ďalšia konštrukčná chyba a zbytočnosť. Kto z vás je ešte alergický na výraznú hlučnosť a nepoužíva bežne slúchadlá, nemal by o kúpe tohto produktu ani len uvažovať.

Verdikt

Pre hráčov zbytočná chladiaca podložka, ktorej relevancia spočíva v bežnom používaní.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Genesis	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výber materiálov	- RGB
+ Variabilita nastavení	- USB Hub
+ Celková pevnosť	- Cena
+ Dizajn	- Na hry nepoužitelné
	- Hluk

HODNOTENIE:



Logitech SIGNATURE M650

UNIVERZÁLNA MYŠ PRE PRAVÁKOV, ĽAVÁKOV, MALÚ AJ VEĽKÚ RUKU A V RÔZNYCH FARBÁCH



Logitech spravil veľmi zaujímavú vec. Uviedli totiž jeden model, resp. modelový rad myší, z ktorého by si mohol vybrať každý používateľ počítača. Myši sú dostupné v prevedení pre malú až stredne veľkú ruku a aj vo verzii pre veľkú ruku, všetky modely sú dostupné v troch rôznych farbách a navyše aj vo verzii LEFT – pre ľavákov. Pod označením M650 sa tak ukrýva hneď niekoľko myší, z ktorých sa dá naozaj vybrať.

Myš sa k nám dostala ešte pred jej oficiálnym uvedením na trh a preto sme mali naozaj dostatočný čas zoznámiť sa s ňou detailnejšie a užiť si ju dlhší čas pri každodennom nasadení. Nejde o hráčku myšku, nepatrí do série Logitech G, ale s trochu prižmúrenými očami sa s ňou dá aj zahrať. Dokonca si dovoľím tvrdiť, že je lepšia ako niektoré modely predávané priamo ako hráčke myši. Nie je to však jej prioritné určenie.

Myš má veľmi príjemný tvar. Tým, že sa dá zvoliť veľkosť podľa ruky, je veľká pravdepodobnosť, že kúpite model, ktorý vám dobre sadne do ruky. Po stranách je pogumovaná a je tam taký vlnkovitý drsnejší vzor pre lepší úchop. Treba povedať, že konštrukčne ide o jeden z najlepších dizajnov, ktorý si zamilujete

ihneď po prvom dotyku. Drží sa veľmi príjemne, úchop je pevný, tvar vypuklý, aby ruka myš pekne obľapila – až na malíček – aspoň v mojom prípade trochu videl mimo myši, ale potom som si uvedomil, že tak držím aj moju starú myšku.

Myš sa predáva v klasickom plastovom obale, ktorý kopíruje jej krivky, takže sa rozmer dá vyskúšať priamo v obchode a bez rozbalovania si môžete vyskúšať, či vám sadne lepšie model L (veľká) alebo S/M (malá až stredne veľká ruka). Verzie pre pravú a ľavú ruku sa primárne odlišujú umiestnením bočných tlačidiel – ovládáte ich palcom a sú urobené tak, aby ste ich vedeli ľahko odlíšiť a presne ovládať.

To, čo je dôležité spomenúť sú extrémne tiché tlačidlá. Klikanie na tejto myši cítite ako pri klasickej, ale nepočujete. Rovnako tiché je aj rolovanie kolieska, no jeho stlačenie, rovnako ako stlačenie bočných tlačidiel je hlučnejšie ako pravý, či ľavý click. Tu to proste nebolo až tak premyslené a sú tam tradičné spínače. To samozrejme neznamená, že by boli hlučné, len proste sú trochu hlučnejšie ako tie tiché hlavné.

Koliesko má veľmi tiché jemné krokovanie, vďaka čomu doslova cítite keď sa pohybuje po riadkoch. Keď potrebujete



scrolovať rýchlo dlhý text, môžete ho roztočiť a na jedenkrát preletíte asi 500 riadkov. Koliesko nemá taký vol'nobeh aký ponúkajú myši série MX, kde sa na jedno roztočenie krúti až 5–10 sekúnd a preletí za sekundu tisíc strán. Tu spraví len niekoľko otáčok a na jedno roztočenie (zhruba za sekundu) preletí cca tých 500 riadkov, čo sa v praxi ukázalo ako postačujúce. Nech už sme skúšali scrolovať dlhé webové stránky, text vo Word, alebo tabuľku v MS Excel, tých 500 riadkov obvykle stačí, aby ste sa dostali kam potrebujete.

Zhrnutie

Myška v nás po testovaní zanechala veľmi príjemný dojem. Nie je to prémiový model ako sú myši série MX, ale má niektoré črty dosť podobné. Je veľmi tichá a príjemne sa drží. Máte možnosť vybrať si X rôznych verzií až 24 mesiacov bez výmeny batérie. Senzor je dostatočne citlivý a všetko je plne konfigurovateľné v aplikácii – je to skrátka dobrý Logitech za rozumnú cenu.

Marek Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal:
Logitech

Cena s DPH:
od 34,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ tichá a presná
+ dizajn a úchop
+ 2 ročná výdrž batérie
+ nový prijímač BOLT
+ cena

- Nič podstatné

HODNOTENIE:





Logitech POP Keys a POP mouse

RETRO SET S PRISPÔSOBITEL'NÝMI EMOJI KLÁVESMI A CHARAKTERISTICKÝM CVAKANÍM



"Do každodennej pracovnej rutiny prinášajú osobitosť, zábavu a možnosť personalizácie. Príchodom novej myši a mechanickej klávesnice s nevšedným vzhľadom sa menia zaužívané zvyklosti, ako by mal vyzerat' váš osobný pracovný priestor," takto oznamoval Logitech svoj najnovší prírastok do produktovej série STUDIO. Že ste o nej doteraz nepočuli? Nuž ani my, ale podľa všetkého pôjde o nový rad určený primárne pre generáciu Z. Práve preto bola hlavná kampaň k novým produktom spustená na sieti Tik Tok.

Už pri pohľade na fotografie mi iste dáte za pravdu, že klávesnice Logitech POP Keys a myši POP Mouse rozhodne na prvý pohľad vytrčajú z radu klávesníc a myší. Tie farebné kombinácie sú naozaj fresh a rozžiaria každý pracovný stôl. Keď celá klávesnica hraje farbami je niečo úplne iné, ako blikotavé RGB podsvietenie u bežných (väčšinou čiernych) klávesníc.

Dizajn POP Keys pripomína klaviatúru starého písacieho stroja. Netreba sa báť, že by vám do väčších medzier medzi klávesmi zapadali pri písaní prsty. Napodiv sa na tých okrúhlych klávesoch píše pomerne prirodzene a pohodlne, dokonca aj keď ste žena, ktorá má trochu dlhšie nechty, čo je na bežnej klávesnici veľký problém.

Všetko má taký retro nádych. Klávesnica má mechanické spínače, ktoré vydávajú charakteristické clickanie pri písaní, potom tie okrúhle klávesy a navrch tie farebné kombinácie. Ale retro je dnes v móde a túto klávesnicu si skrátka rýchlo zamilujete.

Klávesnica POP Keys sa dodáva s ôsmymi vymeniteľnými krytkami so symbolmi emoji – štyri z nich sú už predinštalované na samotnej klávesnici, ďalšie sú v balení na prípadnú výmenu. Klávesy pre emoji je možné jednoducho nakonfigurovať pre vkladanie obľúbených symbolov alebo na inú praktickú funkciu pomocou softvéru Logitech Options, ktorý je k dispozícii pre platformy Windows i Mac.

V tejto aplikácii je tiež možné aktivovať funkciu FLOW, ktorá umožní automaticky zdieľať klávesnicu s viacerými počítačmi a prenášať medzi nimi dáta kurzorom na obrazovke. Klávesnica komunikuje bezdrôtovo cez Bluetooth alebo Logitech BOLT, pričom má 3 samostatné komunikačné kanály, takže sa dá naraz pripojiť k 3 zariadeniam (napr. PC, notebooku a mobilu). To, s ktorým pracujete si vyberáte pomocou troch kláves, ktoré prepínajú prvý, druhý alebo tretí kanál. Keď si ale na všetkých zariadeniach aktivujete FLOW, môžete prechádzať

myšou z jednej obrazovky do druhej a klávesnica sa automaticky prepárue na vaše ďalšie zariadenie a keď myšou potiahnete z obrazovky do druhej obrazovky nejaký súbor systémom drag-n-drop, automaticky prenášate dáta z jedného PC do druhého. Funguje to dokonca aj keď sú na nich rozdielne systémy, takže cez FLOW viete prenášať texty alebo obrázky z Windows do Macu a naopak.

Farebne sú odlišené aj klávesa ESCape a „nepísmenkové“ klávesy, teda klávesy ako napr. tabulátor, CTRL, SHIFT, WIN, ALT a pod. Vďaka rozdielnym farbám kláves sa viete veľmi rýchlo zorientovať čo sa kde nachádza. Aj keď klávesy nie sú podsvietené, stačí jemné svetlo, ktoré vydáva v noci displej a všetko je celkom dobre čitateľné. Pravdepodobne je vo farbe, ktorou sú klávesy popísané, nejaká reflexná zložka, ktorá napomáha lepšej viditeľnosti pri práci v tme.

Roztomilá je aj kompaktná myška POP Mouse, ktorá sa ľahko zmestí do tašky alebo vrecka, aby ste mohli pracovať kdekoľvek. Koliesko Smartwheel sa automaticky prepína z režimu vysokej presnosti pri krokovani do režimu rýchleho rolovania. Myš má okrem pravého, ľavého a kolieska v strede ešte jedno tlačidlo, ktoré pri písaní vyvoláva špeciálne okienko s výberom EMOJI. V aplikácii je však možné premapovať ho aj na inú funkciu.

Oba produkty POP podporujú kreativitu pri práci s viacerými zariadeniami, sú mechanicky odolné a majú dlhú výdrž batérie, čo sú typické vlastnosti produktov Logitech.

Gabriela Nováková

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Logitech

Cena s DPH:
99€ (Keys) + 39€ (mouse)

PLUSY A MÍNUSY:

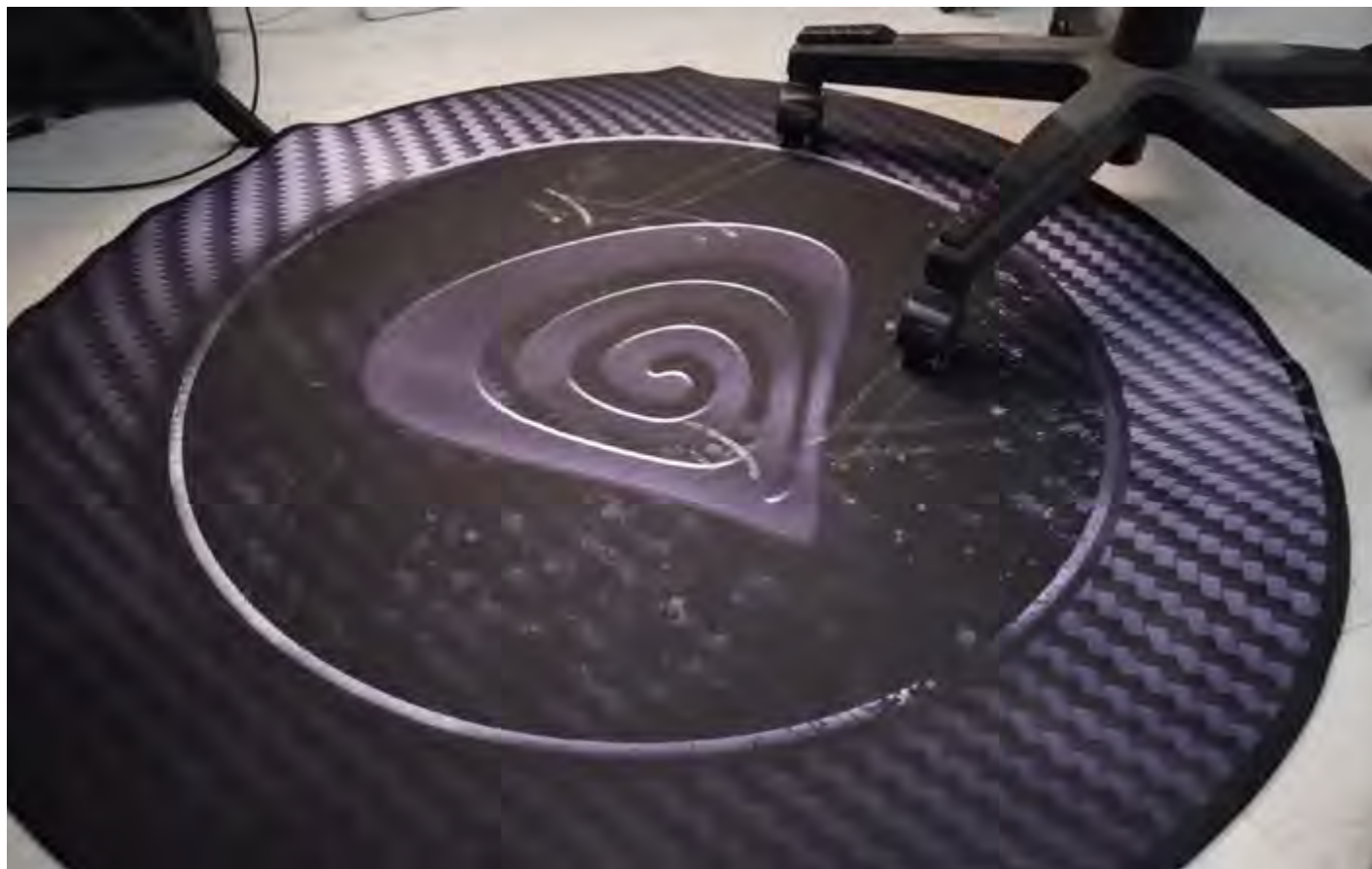
- + hravé farby
- + veselé smajlíky
- + mechanické spínače
- + originálny dizajn
- + appka Options
- trochu vyššia cena

HODNOTENIE:



Genesis Tellur 500

HERNÉ KOBERCE?



Ó, áno! Herné príslušenstvo nepozná hranice a v prípade tohto stále sa rozširujúceho segmentu čoraz viac rastú aj možnosti, pomocou ktorých si môžete doplniť svoju výbavu, prípadne ju napr. ochrániť pred poškodením. Predstavte si nasledujúcu hypotetickú situáciu. Po urputnom boji s bankami sa vám podarí získať dostatok financií na stavbu novej kancelárie, alebo si počas prechádzky so psom všimnete, že z dodávky na rohu ulice nedopatrením vypadol balík plávajúcej podlahy. Na konci toho či onoho scenára máte vo svojej pracovni razom chuť buchnúť šampanské a pokrstiť tak tú vôňu novoty. Vaše papučky cupitajú po novej dlážke, herný stôl do nej však začína vyrývať prvé známky svojej prítomnosti a plastové kolieska na hernom kresle sa mu okamžite snažia zdátne konkurovať. Ak by ste túto situáciu podcenili už v úvode, počas mesiaca by vám predmetné kreslo

do pôvodne novej dlážky doslova vybrúсило niečo, z čoho by si priemerne nadaný konšpirátor mohol vyveštiť ďalšie svetové sprisahanie. Našťastie, aj tu existuje záchrana a riešenie – a to v podobe nákupu herného koberca značky Genesis, po ktorom som sa posledné štyri týždne doslova vozil.

Uvedený pol'ský výrobca herného hardvéru za prijateľnú sumu nie je v produkcii podobných ochranných pokrývok, ktoré sú určené na zem, nejakým nováčikom. Jeho rad Tellur totiž ponúka dva veľkostné varianty Tellur 300 (100 cm) a Tellur 500 (110 cm).

Druhá menovaná verzia dorazila aj do našej redakcie, a to vo farebnom prevedení simulujúcom karbónový vzor a s veľkým logom výrobcu priamo v strede – ak by sa vám táto grafická forma nepozdávala, Genesis ponúka ďalšie štyri náhrady,

z nich sa mi ale nepáčila ani jedna. To, ako koberček vyzerá, je však asi menej podstatné ako to, ako kvalitný sám o sebe je a čo stvára pri kontakte s ťažkým kreslom. Aby ste mi teraz dobre rozumeli, Tellur 500 nebol vôbec prvý podobne koncipovaný pomocník do domácnosti, ktorého som mal možnosť vidieť v akcii.

Ten predchádzajúci, ktorý zakúpíte v istej nemenovanej sieti predajcu nábytkov, kde vás okrem nekonečného chodenia v kruhu nakrmiť ako v závodnej kuchyni, nedokázal ani náhodou naplniť moje očakávania. Preto som bol nesmierne zvedavý, či sa výrobok od Poliakov, ktorý je prezentovaný ako rýdza herná pomôcka, dokáže v tomto smere osvedčiť lepšie. Po mesiaci a bez nejakého vykrúcania vám môžem teraz rovno povedať, že Tellur 500 v zmysle funkčnosti nakopal predajcu mäsových guľčiek rovno do jeho severského sedacieho svaly.



Drží na mieste

Podložka má kruhový tvar a ako uvádzam vyššie, v priemere má viac než jeden meter. Po stránke materiálu ide o kombináciu textilu a gumy, kde je spodná strana, pochopiteľne, potiahnutá onou gumou, pričom tá má za úlohu držať koberec na mieste tak, aby sa nepohol ani o milimeter. Práve pohyb podložky, ako aj schopnosť koliesok klzať po jej textilnom povrchu patrili medzi hlavné aspekty, ktoré som počas testu bedlivo sledoval. Vyššie spomínaná konkurenčná rohož sa pod ťarchou kresla krútila ako uterák v rukách tínedžera po vyhranom futbalovom zápase na americkej strednej škole. V tomto ohľade však dokázala predmetná vzorka s logom Genesisu obstáť bez akýchkoľvek

problémov, a to aj na základe dostatočne mäkkého povrchu, po ktorom kolieska behali ako to pretekárske auto po dráhe. Testoval som nielen herné kreslo od spoločnosti Genesis, ale, samozrejme, aj mnou v minulosti preferované a milované HP Omen a v oboch prípadoch bol proces pohybu plynulý a bez limitov. Tellur 500 tak zvláda nielen pevne stáť na mieste, ale súčasne neobmedzuje ani v pohybe, čo je pri takto koncipovanom výrobku rovnako dôležitá vec. Textilná časť je, navyše, vode odolná, ak sa vám preto stane menšia nehoda (narážam teraz na vyliatie nápoja podľa vašej chuti), nemusíte s daným kobercom okamžite bežať do pracovne.

Neviem, či ste si niekedy spočítali, koľkokrát sa počas sedenia na kancelárskej alebo inej

stoličke pohnete rôznymi smermi bez toho, aby tento akt mal nejaký cieľový zmysel. Sú ľudia, čo so svojím kreslom počas práce za PC robia kúsky, za ktoré by sa nemusel hanbiť ani svojho času slávny BMX šampión Mat Hoffman a hoci tu, logicky, máme sortu konzumentov bez talentu na šialené jazdenie okolo stola, aj oni sa vo finále sem-tam musia pohnúť. Ak sa hýbu napr. po drevenej podlahe bez akejkoľvek ochrany, skôr či neskôr si do nej vryjú mimozemskú abecedu, pričom práve tomuto sa dá zabrániť nákupom kvalitnej rohože.

Tá, s ktorou som mal posledné týždne možnosť „pracovať“, vás príde na sumu necelých 35 eur, čo je viac ako adekvátne – najmä ak si uvedomíme, koľko starostí a dodatočných investícií vám môže ušetriť.

Verdikt

Praktický pomocník určený nielen do herného kútika, ale aj klasickej kancelárie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Veľkosť 110 cm	- Nič
+ Vode odolnosť	
+ Drží na mieste ako prikovaný	

HODNOTENIE:



Fractal Design Lumen S36 RGB

VÝNIMOČNE ÚČINNÝ, NO STÁLE NIE DOKONALÝ



Staršia, ale schopná rada chladiča Fractal Design Celsius je v obchodoch stále dostupná, no aj po viacerých vylepšeniach je presne to, čo napovedá prvé slovo tejto recenzie. Stará. Nie je preto prekvapením, že si pripravili novinku, respektíve trojicu novínok spojených slovíčkom "Lumen". Celsius a Celsius+ chladiče totiž ponúkali nadmieru šikovný dizajn, kvalitné prevedenie a ako sme si mali možnosť aj sami vyskúšať, veľmi dobré schopnosti chladenia. Na dnešnú dobu však ich výzor mierne pokrívka. Fractal Design síce nepriniesol odpoveď na niektoré konkurenčné kúsky, ponúkajúce nekonečné zrkadlá s podsvietením alebo rovno LCD panely zabudované do hlavy chladiča, no nový smer, ktorým sa Lumen uberá, určite ulahodí nejednému oku.

Spoločnosť Fractal Design je známa najmä svojím minimalistickým

dizajnom a možno až miernou averziou voči prehnanému používaniu RGB podsvietenia na komponentoch.

Pokrok nezastavíš, a aj keď väčšina hráčov RGB k životu nepotrebuje, radi využijú možnosť zapnúť si ho. Chladiče z rady Lumen prinášajú nový, elegantný ale stále silný hráčsky štýl.

Obal a jeho obsah

Fractal Design = jednoduché balenie s minimalistickým dizajnom v kombinácii bielej a čiernej, s veľkým obrázkom samotnej pumpy a radiátora na prednej strane. Na obale nemôžu chýbať všetky základné informácie, napr. rozmery radiátora či podporované procesory, no inak nad balením netreba strácať čas a je lepšie sa hneď vrhnúť do odhalovania toho, čo v sebe ukrýva. Všetky spomínané

komponenty sú bezpečne uložené v kolíske z recyklovaného kartónu. Okrem toho sa v balení nachádza manuál a brožúrka s právnymi informáciami, vrecká so skrútkami, zadný držiak pre matičné dosky s Intel procesormi a úchyt pre AMD procesory.

Samozrejmosťou je tiež trojica Aspect 12 RGB PWM ventilátorov, vďaka ktorým sa rozžiari nielen hlava chladiča, ale aj radiátor. Dostupná je tiež verzia bez RGB, v ktorej sa nachádzajú „bežné“ FD Dynamic X2 GP-14 PWM ventilátory v celočiernej prevedení, pokiaľ si na ne až tak nepotrpíte.

Prvé dojmy a spracovanie

Tak, ako aj pri iných výrobkoch značky Fractal Design, aj tu bolo hneď pri vybalovaní jasné, že ide o kvalitný kusok.



Nové Aspect ventilátory sl'ubujú chladit' ešte lepšie, ako doteraz používané Prisma kúsky a prevedenie podsvietenia v podaní celých lopatiek (nie len kruhu dookola) sa bude vynímať v takmer akejkol'vek skrinke. Prevedenie chladiča je na prvý pohľad kvalitné a premyslené. Hadice s dĺžkou až 40 cm sú mierne hrubšie oproti lacnejšie spracovaným modelom, no dajú sa stále dobre ohýbať a hlavne sú aj kvalitne opletené. Radiátor ponúka dĺžku 360 mm, hrúbku 27 mm a šírku 120 mm, čo v spojení so vcelku hustým rebrovaním pomôže s rýchlym odovzdávaním naakumulovaného tepla. Pumpa sa tentokrát neukrýva v hlave chladiča, ale je zakomponovaná do radiátora. Ten, kto pochybuje o jej umiestnení, by mal myslieť na fakt, že sa takmer celá ukrýje za stred ventilátora, takže nezaberá priveľa použiteľného rebrovania. Hlava chladiča ponúka vrchný kryt otáčateľný o 360° po 90° intervaloch, vďaka čomu bude možné toto chladenie nainštalovať v akejkol'vek konfigurácii. Kryt je mierne priesvitný a jemne zafarbený do medených odtieňov, po zapnutí LED diód žiari čisto vybranými farbami. Celkovo sa mi dizajn Lumen-u pozdáva, hoci nejde o žiadneho priekopníka.

Vylepšenia a (žiadny) softvér

Okrem pumpy zabudovanej do radiátora, otočného krytu na hlave chladiča a RGB ventilátorov neponúka Lumen takmer

žiadnu bonusovú funkcionálnu. Pokiaľ chcete ovládať ARGB podsvietenie, musíte tak urobiť cez softvér na matičnej doske alebo kompatibilný ovládač. Pri zmene pumpy a ventilátorov sa treba spoliehať na softvér/hardware tretích strán. Čo mi na Lumen S36 RGB mierne chýbalo oproti Celsius+ chladičom je absencia HUB-u, ktorý sa na modeloch nachádzal priamo na radiátore a vďaka ktorému bol manažment káblov naozaj jednoduchý. Ešte jedna vec ma na nich zamrzela. Pri použití úchyty na AMD platformu skrutky takmer dokonale zakrývajú dierku na hlave chladiča, do ktorej patria káble ovládajúce jej podsvietenie. Pred inštaláciou na dosku určite odporúčam tento káblik zapojiť, inak s ním budete bojovať ako ja niekoľko desiatok minút – dostanete ho tam iba v krkolomných uhloch.

Testovanie a namerané hodnoty

Nový Lumen S36 RGB dorazil do testovacieho počítača len chvíľu po jeho vylepšení, keď grafickú kartu Aorus RTX 2080 XTREME 8G vystriedalo delo s menom Gigabyte RTX 3080 Ti VISION OC 12G a asi dôležitejšie, už starší procesor AMD Ryzen 7 2700 nahradil Ryzen 7 5700G. Výsledky chladičov testovaných na predošlom hardware preto nie je možné používať na porovnanie a v mnohých prípadoch ani replikovať, nakoľko sa drvivá väčšina vrátila výrobcovi. Pre

porovnanie aspoň nateraz posluží 240 mm verzia modelovej rady Kraken Z od spoločnosti NZXT. Časom sa tento zoznam určite rozrastie. Lumen S36 RGB bol otestovaný s termálnou pastou priamo od výroby (Kraken s aplikovanou pastou Arctic MX-4). Výsledky sú prezentované ako ΔT (Delta T), teda teplota CPU mínus izbová teplota, aby bolo možné porovnávať výsledky merané aj v teplejších mesiacoch. Hlučnosť bola meraná 1 meter od uzatvorenej skrinky.

Zhrnutie

Fractal Design Lumen S36 RGB je pri odstraňovaní tepla z procesoru naozaj šikovným spoločníkom. To je viditeľné na výsledkoch porovnania s menším 240 mm chladičom, aj pri rýchlej komparácii starších výsledkov Krakena na starom procesore a iných chladičov. Lumen je dizajnovovo vcelku podarený, no podľa mňa mu chýba niečo navyše. Nepoteší ani mierne vyššou cenou, plus treba myslieť na tých pár maličkostí, ktoré sťažujú život pri jeho inštalácii a používaní. Keby šlo čisto o výkon, odporúčam Lumen S36 RGB všetkým desiatimi, no ak vás zaujíma celková výkonnosť a spoľahlivosť, zoženiete ju aj lacnejšie. Pokiaľ vás však oslovil jeho dizajn, chybu s ním určite neurobíte.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Fractal Design

Cena s DPH:
170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Na 360 mm chladič ide o veľmi dobrý výkon
- + Kvalitné prevedenie
- + Minimalistický dizajn
- Horšie riešený úchyt na AM4 platforme
- Menšia kompatibilita so skrinkami
- Prémiová cena

HODNOTENIE:



Huawei MateView GT 34

MONITORUJEME MONITORY



Ani v práve sa rozbiehajúcom roku 2022 vás nebudeme chcieť ochudobniť o testy rôzne koncipovaných zobrazovacích zariadení. I keď nám moderná doba prináša stále nové a nové spôsoby, akými si môžeme premietnuť to nezabudnuteľné čaro nikdy nekončiacej linky sociálnych médií, klasický monitor ostáva stále tým najrozšírenejším. Keďže firmám zaoberajúcimi sa produkciou zobrazovacieho hardvéru je dnes už neúrekom, aj náš časopis sa snaží obmieňať ponúkané zariadenia. V duchu tejto skutočnosti si dnes prejdeme zoznam mojich poznatkov ohľadom testu Huawei MateView GT 34. Apropos, mohlo by vám to prísť vhod v prípade, ak ste doteraz spoločnosť Huawei registrovali skôr len ako výrobcu telefónov. Ostatne, v našich vodách ponúkalo oficiálne zastúpenie ešte donedávna iba mobilné telefóny, až koncom minulého roka k nám prišli prvé monitory, či dokonca laptopy.

Monitor MateView GT prichádza so zakrivenou tridsaťštyri palcovou obrazovkou

usadenou na pohyblivom ramene s pomerom strán 21:9 pri rozlíšení 3440 x 1440 pixelov a 165 Hz (krivka 1500R). To všetko je zabalené do prijateľnej cenovky balansujúcej na hranici 500 eur. V tejto cenovej relácii by ste podobne vybavených panelov veľa nenašli, jednými z mála, ktorí

môžu konkurovať je napríklad firma Xiaomi. Kým si však povieme viac o samotnom dizajne, musím podotknúť, že za pomerne jasnou skratkou GT sa skrýva vôbec prvý monitor od tohto výrobcu nesúci jasné znaky prémiového spracovania. Jeho tenké rámy vám pomôžu umiestniť monitor do akéhokoľvek pracovného prostredia a osobne oceňujem jednoduchý podstavec, schopný obrazovku vyniesť do výšky až 110 mm a nakloniť o 20 stupňov.

Napriek tomu, že okrem stojanu je celé šasi vlastne jedným celistvým kusom plastu, monitor nepôsobí nijako lacno, skôr naopak. Zo zadnej strany na vás vyskočí priame napájanie cez USB-C, sekundujúce dvojici HDMI 2.0 a jednému DisplayPortu 1.4. Odnímateľný zadný kryt síce poslúži na zarovnanie pripojenej kabeľáže, avšak chýba mi tu praktický organizátor káblov.

Pripravený na hry

Nastavenie regulovateľné cez dobre reagujúci malý joystick na spodnej hrane monitора vám umožní prepracovať sa k širokej škále možností, kam spadajú aj predpripravené režimy.

Medzi nimi samozrejme nechýba ani mód určený priamo na hranie hier s aktuálnymi informáciami o počte FPS (túto líštu si môžete umiestniť kamkoľvek na obrazovke) a reguláciou tmavej farby, či podpora adaptívnej synchronizácie AMD FreeSync,





zlepšujúca nežiadúce trhanie grafiky. MateView GT ďalej podporuje HDR10, i keď žiadnu ďalšiu oficiálne deklarovanú HDR úroveň neponúka. Uhlopriečka je dostatočne veľká na to, aby ste si počas pracovného režimu mohli vedľa seba otvoriť hneď dva programy a pracovať tak simultánne, bez otravného prepínania.

K tomu si ešte pripočítajte príjemný efekt zakrivenia, ktorý používateľ a vtáhuje viac do zorného poľa prezentovaného obsahu – vec, ktorú som si už dávno zamiloval.

Aprópo, ak už spomínam jednotlivé režimy, určite je vhodné uviesť dobrú 128% úroveň sRGB / 87% DCI-P3. Celkové podanie farieb je slušné. Či už som hral hry (v danom čase som recenzoval Uncharted: Legacy of Thieves Collection na PlayStation 5),

alebo sledoval Netflix, v oboch prípadoch som sa nemusel na obrazovku mračiť.

Pri P3 sa teplota farieb dokázala vyšplhať skoro až na úroveň 6 500 K, čím sa môžeme pokojne rozprávať o vernej prezentácii čistej bielej. Podobné výkony dokázal tento monitor dosiahnuť aj počas ďalších meraní, preto sa celkovo rozprávame o nadpriemerne dobre vyváženej obrazovke, s ktorou sa nebudete musieť naťahovať, či už si zapnete hru, alebo skontrolujete spomínané sociálne siete. Samotné HDR je tu skôr len na okrasu, ale to sa tak trochu dalo očakávať. Huawei dokázal s MateView trafiť v mnohých aspektoch do čierneho, avšak to, čím prebehol konkurenciu, si súčasne sám pokazil nedotiahnutím niektorých základných vecí. Na čo konkrétne narážam? Je výborné napájať zariadenie

priamo cez USB-C, avšak už menej ma teší absencia akéhokoľvek ďalšieho USB vstupu, či už C alebo A. Takisto je super mať možnosť odstrániť zadný kryt kabeľáže, no už menej nadšenia mi spôsobuje ignorovanie triedenia káblov. A takto by sme mohli pokračovať s úrovňou HDR. Stále je tu však veľa pozitív, veď už len slušná odozva 4 ms pri 165 Hz na takto veľkej obrazovke so zakrivením je aspekt, aký si v danej cenovej relácii dovolilo naplniť len pár výrobcov, čo si Huawei plne uvedomuje.

Tridsaťštyri palcový VA panel osadený do dizajnového príjemného šasi s kovovým stojanom sa v prípade MateView GT dokázal s prehľadom dostať do pozitívnej roviny môjho hodnotenia. Ide totižto o 4K monitor schopný zvládať hranie hier a súčasne vás nesklamať ani pri kancelárskej, či kreatívnej práci. Teraz už ostáva na vás, či chcete ísť opäť do niečoho nového (narážam na výrobcu), alebo ostanete verní oveľa drahšej, avšak preverenej konkurencii.

Verdikt

Spol'ahlivý a všestranný monitor s dobrou cenovkou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Parametre	- Absencia
+ Na hry aj prácu	organizátora káblov
+ USB-C napájanie	- HDR
+ Jednoduchá obsluha	- Žiadny USB hub
+ Cena	

HODNOTENIE:



SPC Gear LIX Plus

NEOČAKÁVANÁ KVALITA



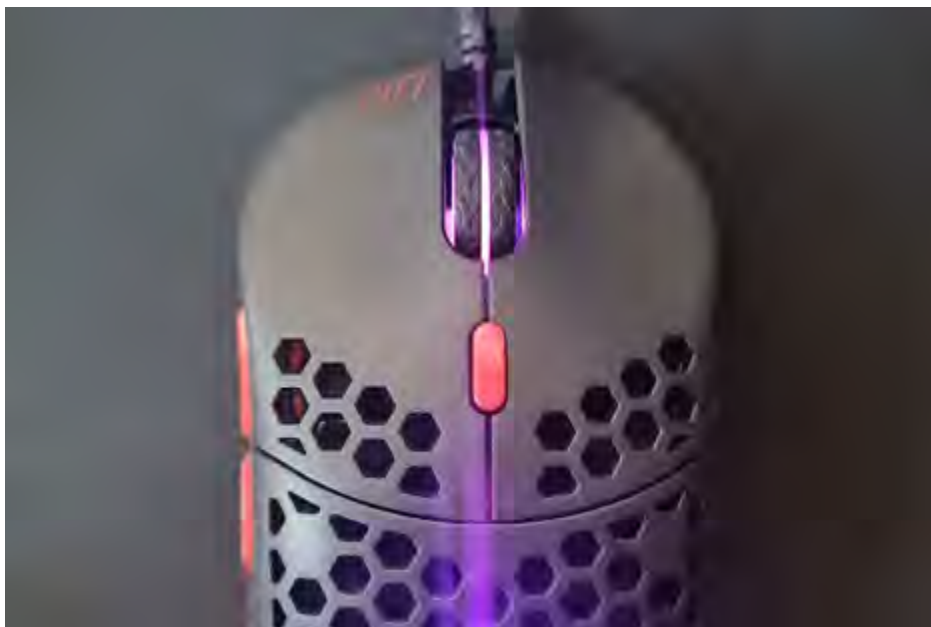
Oni to tí poliaci majú jednoducho v krvi, snažiť sa prinášať na trh vyvážený pomer medzi cenou a kvalitou. Na stránkach nášho časopisu ste preto aj na základe tohto receptu mohli vidieť obrovskú škálu testov výrobkov od firmy Genesis, avšak dnes nastal čas vám predstaviť ich priameho konkurenta. Značka SPC v tomto prípade zastrešuje výhradne hernú divíziu v Poľsku populárneho výrobcu a distribútora počítačových komponentov s názvom SilentiumPC. Samotné portfólio SPC Gear bolo založené len pred necelými piatimi rokmi, a to s úzkym profilom na výrobu klávesníc a herných kresiel, avšak dnes už sa profilujú s oveľa širším záberom, než tomu bolo počas rozbehu značky ako takej. Na stránkach nášho magazínu si tak budete môcť postupne prečítať názory našej redakcie na ich súčasné výrobky a v mojom prípade môžeme rovno začať odľahčenou honeycomb myšou LIX Plus, ktorá už vo svojom názve skrýva netušenú indíciu.

LIX treba rozšifrovať pomocou rímskych čísel, čím dosiahnete údaj 59. Toto číslo je, ako už teraz asi tušíte, údajom o celkovej váhe zariadenia v zmysle gramov. Nízka hmotnosť je však len jednou z hlavných predností káblovej myši od SPC, keďže jej optický senzor pochádza z dielne PixArt a nesie kódové označenie PMW3360. Ešte než vás unudím technickými údajmi, podme sa spoločne pozrieť na obsah balenia a moje vlastné dojmy smerom ku tejto, pre mňa, doteraz neprebádanej pôde. V čase, keď je papier drahší než plast prichádza SPC Gears s netradičným prebalom v podobe čisto plastovej krabičky. Po jej otvorení som si na moment musel skontrolovať počet nechťov (skutočne dobre zabalená vecička) a následne do rúk uchopiť extrémne ľahkú dierkovanú myš vyrobenú z na dotyk príjemného plastu, ktorú do PC zapojíte pomocou 1,8 metra dlhého opleteného USB kábla. U káblu by som sa na moment rád pristavil,

keďže v tomto prevedení ide o takzvaný štýl šnúrkový do topánok, ktorý osobne milujem. Kto pozná ultra ľahké myši od firmy Cooler Master (konkrétne MM710 alebo 711), dobre vie, ako praktické je mať myš vybavenú káblážou, ktorá vám počas vypätých situácií nezavadzia a neprekáža. Aj keď si v tomto smere SPC Gear ponechalo o trochu tuhšiu formu materiálu a nejde tak úplne o klon spomínanej konkurencie, cez to všetko sa jedná o kábel, ktorý je tak na pol ceste do sveta spomínaných šnúrok, čo je však stále samo o sebe komplementom.

6 programovateľných tlačidiel

Hlavná dvojica spínačov Omron (životnosť 80 miliónov zopnutí) je zasadená do dizajnového klasického tvaru so súmernými linkami, kde sa cieľ predovšetkým na pravákov. Zo spodnej strany výrazne vystupuje štvorica teflonových nožičiek,



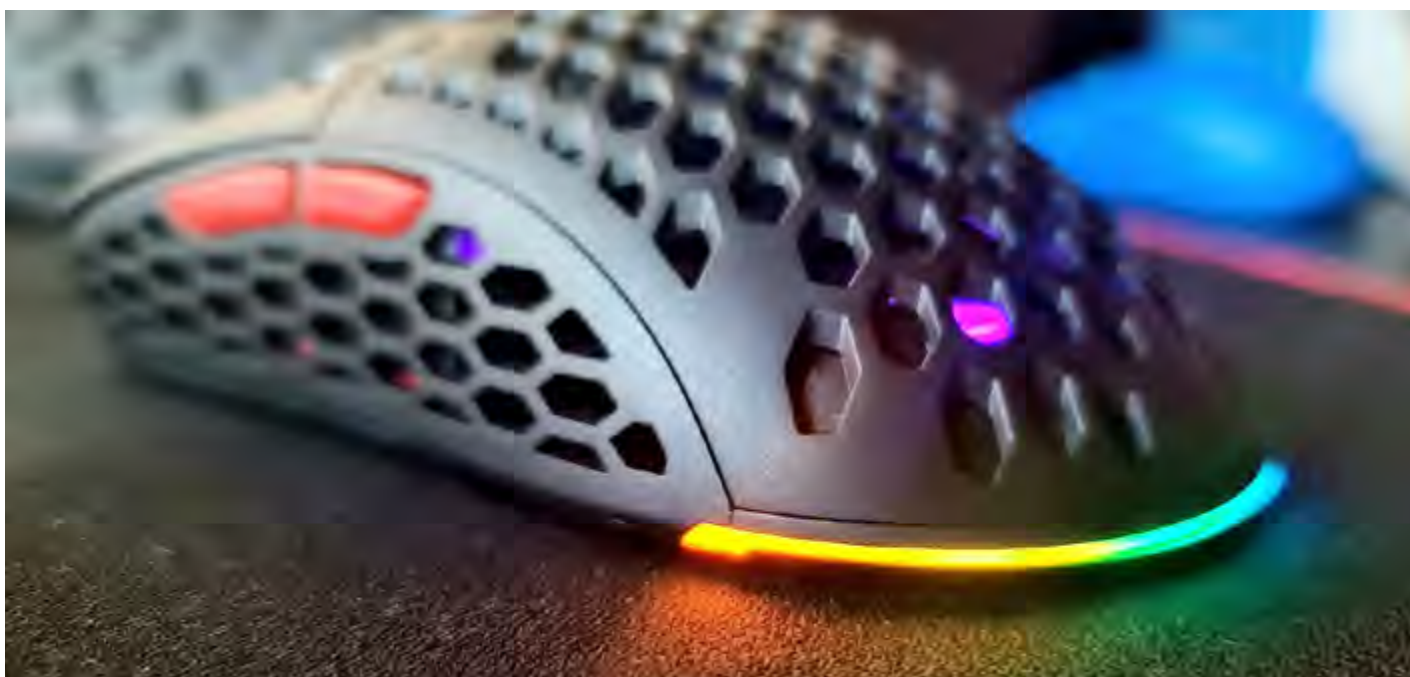
vd'aka ktorým je myš schopná sa bleskovo presúvať po podložke a dosahovať akékoľvek flick kreácie počas nižšej DPI. Dierkované šasi je určené skôr pre stredne veľké ruky, a ak máte prípadne menšie prapčky, môžete mať s vedením tela tejto myši menšie problémy. Osobne sa mi osvedčilo držať myš skôr v jej druhej polovici než ju úplne prikryť dlaňou, ale toto sú už pochopiteľne individuálne postoje. Honeycomb forma logicky zvädza ku otázke, ako výrobca riešil dlhodobý vplyv prachu a vlhkosti na hardvér samotný. SPC v tomto prípade siahla po aplikácii špeciálneho náteru, ktorý má chrániť vnútro zariadenia pred menovanými vplyvmi. Kvalita konštrukcie je celkovo na vysokej úrovni a myš vystavená môjmu dlhodobému tlaku nemala tendenciu vykazovať žiadnu

deformáciu či produkovať divné zvuky. Omron spínače uložené separátne od zvyšného šasi zvládajú reakcie prstov na výbornú, aj keď po mesiaci klikania bolo možné zbadáť menšie zvukové prejavy práve pri rýchlej kaskádovej interakcii – na funkčnosť v hrách to však dopad nemalo žiaden. Ako je na tom duo bočných palcových spínačov? To vystupuje z šasi a vykazuje celkovo dobrú tuhosť, čím sa automaticky predchádza hrozbe náhodného kliknutia. Na vrchnej časti sa nachádza už tradične DPI regulátor a samozrejme aj rolovacie koliesko. Práve toto koliesko je potiahnuté gumou tak, aby vás nezradilo ani v prípade spotených končekov prstov a samo o sebe nevydáva žiadny hluk. Celé telo myši LIX Plus je schopné s úspechom odpudzovať odtlačky prstov a dokonca sa na jeho povrchu

nezachytávajú ani nežiadúce masťné fl'aky. Čo sa týka toľko spomínaného vnútra, tu už je nutné pochopiť ne pristupovať ku komplexnejšej údržbe, a ak nemáte možnosť využiť vzduchový kompresor, ktorý vám po dlhodobom používaní z tela takto koncipovaného zariadenia vyfúka prach a nečistotu, môžete si myš rozobrať. Pod teflónovými nožičkami sa nachádzajú skrutky a po ich odstránení ste schopní sa pomerne jednoducho dostať priamo do tela prístroja – náhradné nožičky sú súčasťou balenia.

12 000 DPI

Zo stránok výrobcu si môžete stiahnuť prehľadný a nečakane spoľahlivý softvér schopný regulovať RPG podsvietenie, ako aj nastavovať macrá respektíve úroveň DPI. Ešte než vám poviem viac o tej dôležitejšej časti z tejto ponuky, stručne si zhodnotíme spomínané osvetlenie podporujúce škálu 16,8 milióna farieb. Výrobca v danom prípade siahol po troch zónach, kam spadá tenúčký pásik zakončený akousi hokejkou (na zadnej hrane), jeho samotné logo dominujúce vnútornému priestoru a rovnako tenúčká linka vedená stredom rolovacieho kolieska. RPG prezentáciu nie je možné vypnúť bez zásahu softvéru v PC, a preto, ak by vám vyložene vadila, inštalácii sa nevyhnete. K dispozícii máte celkovo desať svetelných efektov, kde sa autori evidentne chceli aspoň trochu odlíšiť od konkurencie, a preto minimálne v jednom prípade prišli s efektom, aký som ešte v tejto sfére nevidel. Kto miluje nastavovanie RGB a vytváranie profilov, nájde ich tu celkovo až päť, čo je viac ako dostatok. Dajme však teraz tú diskotéku bokom a podme na ovela





užitečnejšie funkcie. Spomínaná päťica profilov spadá logicky aj pod definovanie nastavenia citlivosti a tu produkt zvláda 12 000 DPI. Počas postupného testovania prednastavených úrovní nedochádzalo ku žiadnym významným výkyvom, minimálne s ohľadom na kvalitu optického snímača. Softvér dokonca umožňuje aj regulovanie oneskorenia ohľadom odrazov spínača tak, aby ste mohli zabrániť dvojitému klikom a linka v tomto prípade začína u 4ms a končí u 16ms.

Aprópo, ak už spomínam latenciu, tak v prípade kliknutia u hlavných spínačov sa tu môžeme rozprávať o slušnej hranici 4ms, čo je na hranie ako také rozhodne dostačujúce. Je toho ešte veľa, o čom by sme sa v súvislosti s našim testom SPC

Gear LIX Plus mohli rozprávať, každopádne vo finále by to všetko skončilo u vety; neočakávaná kvalita. Ešte než som sa vôbec pustil do testu výrobku od hernej divízie polskej firmy SilentiumPC, spravil som si tradične menší prierez faktov ohľadom tejto značky. Z toho mi vyplynulo, že minimálne v začiatkoch ich existencie riešili produkciu a výrobu bez akejkoľvek vlastnej invencie a len lepili svoje logo na zariadenia pochybnej kvality – to je ale už minulosť. Teraz totižto, zatiaľ čo mi na pracovnom stole sedí hneď dvojica ich výrobkov, je už jasne badať úplný opak. SPC Gear LIX Plus je vynikajúco spracovaná a po funkčnej stránke výborná herná myš schopná vašich tridsať eur pretaviť na maximálnu spokojnosť. Tu sa nerozprávame o nejakom čínskom

odpade s vybrúseným sériovým číslom ale o honeycomb myške, aká je schopná konkurovať značkám s oveľa dlhšou tradíciou. Ľahký hardvér s pružnou kabelážou vytvorený prostredníctvom kvalitných materiálov a so spolaľivým snímačom vás dostane svojou softvérovou podporou a nezabudne to celé podčiarknuť krásnym RGB podsvietením.

Jediná chybička, akú som počas testu objavil spočíva v jemnom výzganí plastu na pravej klapke, ktorú som však mohol spôsobiť sám pri už tradične násilnom teste tuhosti celého šasi. Inak produkt ako taký dosiahol na naše maximálne možné hodnotenie, a ak momentálne pátrate po káblovej myši za 30 euro, neváhajte a skúste niečo nové, skúste SPC Gear LIX Plus.

Verdikt

Výborná herná myš schopná konkurovať aj zavedeným svetovým značkám.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SPC Gear
Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Váha
- + Snímač
- + Nízka latencia u klikov
- + Jemný kábel
- Menšie výzganie pravého spínača

HODNOTENIE:



CHANNING TATUM



JEDNO
NEVYCHOVANÉ ZVIERA A ...

PES

IBA V KINÁCH
OD 10. 3. 2022

A FREE ASSOCIATION / GREGORY JACOBS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH FILMNATION ENTERTAINMENT CHANNING TATUM "DOG" CASTING AVY KAUFMAN C.S.A. MUSIC SUPERVISOR SEASON KENT ORIGINAL MUSIC THOMAS NEWMAN
COSTUME DESIGNER DAYNA PINK EDITOR LESLIE JONES A.C.E. PRODUCTION DESIGNER LAURENCE BENNETT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY NEWTON THOMAS SIGEL A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS BETSY DANBURY KEN MEYER
PRODUCED BY GREGORY JACOBS PETER KIERNAN BRETT RODRIGUEZ STORY BY REID CAROLIN & BRETT RODRIGUEZ SCREENPLAY BY REID CAROLIN DIRECTED BY REID CAROLIN & CHANNING TATUM

© 2021 LOU GARD INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Free
Association

FILMNATION

PROROM
INSPIRING PEOPLE

BONTONFILM

Sennheiser HD 350BT

NIEKTO TU TUŠÍM PORIADNE ŠETRIL



Z továrne nemeckej spoločnosti Sennheiser už za dobu jej viac než sedemdesiat ročnej existencie vyšiel vláčik preplnený audio technikou, z ktorej posledné vagóny sa vám snažíme mapovať aj prostredníctvom našich testov. Aktuálne sa v tejto súvislosti dostali mne osobne do rúk bezdrôtové slúchadlá s označením HD 350BT, svojou cenou spadajúce skôr do nižšej triedy. Aj keď daný model sa na trhu pohybuje už takmer dva roky, jeho predaj je stále aktuálny a preto určite nebudete mať nič proti, ak sa o kvalitách týchto slúchadiel porozprávame trochu viac. Ostatne, v súčasnosti sú stále v procese takzvané povianočné výpredaje, a preto nie je nikdy na škodu mať prehľad, čo z ponúkanej elektroniky stojí za vaše peniaze a čo si naopak nezaslúži ani len vašu pozornosť.

Absencia ANC nemusí byť problém

Predne by bolo určite dobré spomenúť skutočnosť, že aj keď som ja sám slúchadlá HD 350BT zaradil do tej lacnejšej kategórie, výrobca v ich prípade sľubuje zvuk porovnateľný s prémiovými modelmi,

avšak pochopiteľne ochudobnený o niektoré funkcie a predovšetkým o výber tých najkvalitnejších materiálov. A posledná menovaná skutočnosť vám doslova buchne do očí už pri prvom rozbalení, keďže hlavový most je zo svojej vnútornej strany, to je tá ktorá sa opiera priamo o hlavu, vystlaný neuveriteľne tenkou vrstvou peny. K dopadom takéhoto konštrukčného rozhodnutia vám ale poviem viac až o pár riadkov nižšie. Začnime predovšetkým opisom dizajnu ako takého. Sennheiser

v tomto prípade ponúka dve farebné prevedenia (čierna a biela) z čoho mne, ako vidíte na priloženej fotodokumentácii, zaslali na test celkom sympatickú čiernu. Na prvý dotyk tu jasne absente akýkoľvek pocit prémiového produktu, keďže celé šasi je zmesou plastu, gumy a koženky. Cez to všetko oceňujem minimalistický dizajn, ako aj konštrukčnú možnosť poskladania, na základe čoho sa so slúchadlami oveľa lepšie cestuje. Za predpokladu, že sa ako tak orientujete v tom nekonečnom portfóliu





bezdrôtových slúchadiel v tomto texte už neraz spomínaného nemeckého výrobcu, určite vám samotné spracovanie verzie HD 350BT môže pripomenúť jeho staršie modely. Plast, z ktorého sú vyrobené neprešiel žiadnou povrchovou úpravou, a tak je na dotyk jasnou indíciou k cenovej hladine pohybujúcej sa výrazne pod sto euro. Všetko zlé je ale na niečo dobré a na základe vymenovaných materiálov je celková váha len 238 gramov, čo je u uzatvorenej konštrukcie s plnohodnotnými mušľami a 32mm meničmi dozaista dobrý údaj. To by však nesmel byť hlavový most tak tenký, minimálne v prípade kontaktnej hrany. Pri dlhšom nosení som totižto doslova cítil tlak z vrchnej časti a keďže sám nemám na hlave takmer žiadne vlasy, v tomto koncepčnom spracovaní evidentne nebudem cieľová skupina radiaca sa medzi spokojných zákazníkov. Treba však dodať, že efekt pohodlia nie je v prípade samotných mušlí nijako narúšaný, a ak by som mal na hlave čiapku alebo aspoň nejaké vlasy, asi by som v tejto sekcii nebol až tak kritický. Keďže ale nebudem jediný plešatý človek na Slovensku a v Čechách, považujem kvalitu spracovania vrchnej časti konštrukcie za nízku a problematickú.

Skladacia konštrukcia poteší

Náušníky síce výrobca nevystlal pamäťovou penou ale cez to všetko je reakcia výplne pružná a koženka obopínajúca tradičný oválny tvar samotných mušlí vám uši nijako nepodráždi. Inkriminovaný hlavový most netlačí obe strany k ušiam nejakو razantne,

ale cez to všetko tu môžeme hovoriť o slušnom pasívnom odhlučnení ruchov z okolia. Keďže test slúchadiel prebiehal počas zimy a vonku sa úroveň teplomera bežne dostávala do mínusových hodnôt, ocenil som istú úroveň tepla, ktorú klapky na uši dokázali vyprodukovať sami o sebe. Toto sezónne pozitívum sa však môže obrátiť vo váš neprospech v momente, keď sa vonku výrazne oteplí, alebo v situáciách, kedy máte slúchadlá nasadené v dobre vykurovanej miestnosti – môže nastať efekt potenia uší. A ako je na tom interakcia? Bluetooth slúchadlá Sennheiser majú celú ovládaciu schému rozloženú na spodnej hrane pravej mušle. Okrem spínaču určeného na zapnutie a vypnutie tu máme párovacie tlačidlo pre BT, ako aj pružnú páčku obstarávajúcu

korekciu hlasitosti a všetko to uzatvára interaktívne tlačidlo určené na prijatie alebo odmietnutie telefonického hovoru. Naučiť sa ovládanie na základe hmatu chce trochu praxe, ale nejde o nič komplikované – osobne som ocenil takmer nulovú možnosť nechceného stlačenia, ktorú však často produkujú skôr dotykové ovládače než tie fyzické. Na pravej strane sa potom nachádza USB-C port, prostredníctvom ktorého ste schopní akumulátor nabíjať aj v zrýchlenom režime. Celková výdrž presahuje výrobcom udávanú hranicu tridsiatich hodín a to výrazne – podarilo sa mi dostať na 35 hodín. Treba ale dodať, že prístroj nemá fyzický vstup pre 3.5 mm jack, a preto ho pri slabšej batérii nemôžete využiť ako káblový headset či slúchadlá.





Frekvenčný rozsah 18 až 22 000 Hz

Vrátim sa teraz späť ku funkcii hovorov. HD 350BT má vstavaný mikrofón a ten dokáže obstojne prenášať váš hlas v pokoji interiérov ale akonáhle sa presuniete von, jeho schopnosť byť užitočným pomocníkom rapídne klesá. Monitorovanie hovoreného slova sa neustále bije s ruchmi v okolí a výsledok je na druhej strane linky reprodukovanej v dosť nešťastnej podobe. V danej cenovej relácii a v segmente, v akom sa tieto slúchadlá pohybujú, je to podľa môjho názoru problém.

Naopak, čo sa mi páči, je napríklad užitočná funkcia informovania o aktuálnom stave batérie vždy v momente, keď prístroj zapínate a rovnako hlasová indícia v zmysle počtu prevádzkových hodín do úplného vypnutia prístroja. Bezdrôtové pripojenie prostredníctvom technológie Bluetooth 5.0 v tomto prípade poberie aj kodeky aptX Low Latency, čím sa počas sledovania videí/filmov/seriálov nemusíte trápiť posunutým zvukom voči video materiálu – tento aspekt som overoval pomerne často a všetko fungovalo na výbornú. Dosah slúchadiel voči zdroju signálu prekročil

hranicu dvadsiatich metrov v tradičnom murovanom dome, aj keď toto je údaj silne individuálny, pretože ak by som slúchadlá testoval vonku a riskoval tak scenár, pri akom mi niekto ukradne mobil položený na kontajnery, určite by som nameral viac (ako vidíte jeden suchý vtip som si predsa len neodpustil). Zariadenie je možné spárovať s aplikáciou Smart Control fungujúcou nie len cez Android ale aj iOS.

V jej prípade sa však rozprávame o silne orezaných možnostiach čo do nastavenia slúchadiel, keďže tu nenájdete nič praktické, čo by vám pomohlo dostať funkčnosť na užitočnejšiu úroveň – vypnutie spätnej väzby, ktoré by zlepšilo kvalitu telefonovania, ani nehl'adajte. Cez softvér nie je možné okrem chabého nastavenia ekvalizéra robiť nič iné, a aj samotná regulácia EQ je vlastne len akási povrchná krivka bez reálneho dopadu na prezentovaný zvuk.

Pod'me sa teraz pozriem na tú už v úvode spomínanú prémiovú kvalitu, ktorou sa Sennheiser v PR letákoch tak rád oháňa. Tam, kde konštrukčné limity bijú do očí a softvér neponúka žiadnu pestrosť, sa opis prezentovaného zvuku u týchto slúchadiel môže hrdlo postaviť ako záchranca

celého finálneho hodnotenia. Sennheiser jednoducho stále vie, ako sa reprodukuje zvuk a toho dôkazom je detailná a hutná porcia tónov, ktorá necháva značnú časť vyššie vymenovaných negatív aspoň na nejaký moment za sebou. Basová linka je síce nevýrazná, ale tá pestrosť stredných a nízkych tónov vám to hravo vynahradí – no aj tu záleží od povahy reprodukováného zvuku. Výrobca možno preto účelovo ignoroval akékoľvek možnosti nastavenia cez aplikáciu, keďže ladenie poskytol sám už v základnej forme.

Sennheiser HD 350BT preto kupujte v prípade, ak chcete niečo kompaktné na prenos za ako tak prijateľnú sumu, avšak súčasne myslíte na jeho niekoľko zásadných nedostatkov. Softvérové úpravy sú na bode mrazu, mikrofón v exteriéri nevyužitelný a spätná väzba snímajúca okolité ruchy komplikuje telefonovanie aj v uzatvorených miestnostiach. Pre ľudí s minimálnou vlasovou pokrývkou sú navyše tieto slúchadlá pri dlhodobom nosení problémom, keďže spodná časť hlavového mosta je vyplnená len tenkou vrstvou peny.

Verdikt

Výrobca v tomto prípade prináša viac ako uspokojivý zvuk, avšak zvyšok je už menej povzbudivej povahy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Sennheiser	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Hlavový most
+ Kvalita zvuku	- Aplikácia
+ Výdrž batérie	- Mikrofón
+ Skladnosť	- Spätná väzba

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkPad X1 Extreme Gen 4

NEMÔŽETE SA POMÝLIŤ



V dnešnej dobe, a teraz je úplne jedno či máme v kalendári dve alebo tri dvojky, sa v prípade mnohých produktov dá hovoriť o často prehnanom efekte opakovania. Opakujú sa dizajnéri... opakujú sa inžinieri a nemálo aj PR odborníci. Práve reklamné agentúry to majú v takomto prípade vôbec najt'ažšie, keďže ich úlohou je predat' niečo, čo vyzerá ako vajce usadené v nekonečnom plate identických vajec. Našťastie tu máme spoločnosti, respektíve v prípade notebookov isté modelové rady, ktoré sa snažia výraznejšie odlíšiť a zachovať si tak osobitosť a originalitu. Žiarivým príkladom je Lenovo s ich ThinkPadom X1, ktorý sa nám do redakcie aktuálne dostal v Extreme Gen 4 verzii. A toto je presne to výkonné pracovné náradie, ktoré si s inými sotva pomýlite, ba čo viac, ktoré vďaka svojej jedinečnosti zakotví v prístave vašej dlhodobej pamäti. Apropo, ak už spomínam pamäť, tak vplyvom poslednej silvestrovskej noci premieňajúcej jednotky na dvojky, bola tá moja krátkodobá nenávratne vymazaná. Pod'me však späť k veci.

Onen prívlastok znejúci trochu extrémne nie je v tomto prípade len marketingovým nástrojom. Nový ThinkPad je totižto skutočne neobyčajným strojom prinášajúcim vysoký výkon, prémiový výber materiálov na jeho zostrojenie, novinku v podobe šestnásť palcovej obrazovky (ide vôbec o prvý ThinkPad v takejto mierke), multimediálne možnosti a cenovku, pri ktorej vám zaskočí v krku virtuálna kosť z kapra.

Než vám však rozoberiem všetky kladý aj záporný – áno, aj u zariadenia v hodnote 3 000 eur sa nejaké negatíva nájdu, začnime tradične opisom dizajnu ako takého.

Rad ThinkPad X1 Extreme sa svojou prvou generáciou zapísal do análov elektronickej histórie už v roku 2018 a je nutné povedať, že aj keď to toho času nemal v zmysle konkurencie nejako jednoduché,





tenké rámy ozdobené webovou kamerou s rozlíšením 1080p. Aj keď vám tento údaj možno príde ako ďalší argument, prečo by ste o kúpe prístroja mali uvažovať (predsa len je dnes stále štandardom prinášať webové kamery s nižším rozlíšením), výsledná kvalita prenosu obrazu nie je o nič lepšia, rozprávame sa tu nanajvýš o nejakom slabom priemere. Cez to všetko, že výrobca prináša navýšenie veľkosti panelu a samotné telo proporčne nespadá do nižších kategórií, klávesnica je stále bez numerického bloku a na stranách sú po novom umiestnené dobre znejúce výstupy reproduktorov. Nízko profilové spínače firmy Lenovo dávajú

svojím celkovým spracovaním nakoniec ukázal takzvané ostrejšie lakty. Do tretej, predposlednej verzie z roku 2020, sa tento pracovný notebook po vizuálnej stránke nijako nemenil a jediné, čo zažívali onen kolotoč obmien boli procesor a grafická karta – tradičný postup. Štvrtá generácia je však, ako už naznačujem vyššie, plná novinek a tie začínajú samotným dizajnom. Karbónový povrch tohto 1,81 kilogramu vážiaceho počítača naznačuje nie len najvyššiu konfiguráciu ale súčasne aj prítomnosť plne dotykového 4K panelu. Povrchová textúra je na hmat jemná, avšak súčasne výrazná tak, aby ste pri spotených rukách mali istotu, že vám laptop nespadne na zem. V tomto prípade mám jednu výhradu, konkrétne v súvislosti so zvýšeným zberom odtlačkov a mastných flakov, ktoré sa z povrchu odstraňujú len veľmi ťažko. Samotné veko obsahuje uhlíkové vlákna a zvyšok šasi je z horčíkovej zliatiny, vďaka čomu môžeme hovoriť o vyššej odolnosti voči nárazom sústredeným práve na oblasť displeja. Celistvosť laptopu je rozhodne výborná a aj keď som sa do neho oprel pomocou krútenia oboma rukami, zariadenie nevykazovalo žiadne známky poddajnosti. Lenovo sa chváli testom podľa dvanástich armádnych noriem, čím potvrdzuje odolnosť aj v extrémnych podmienkach.



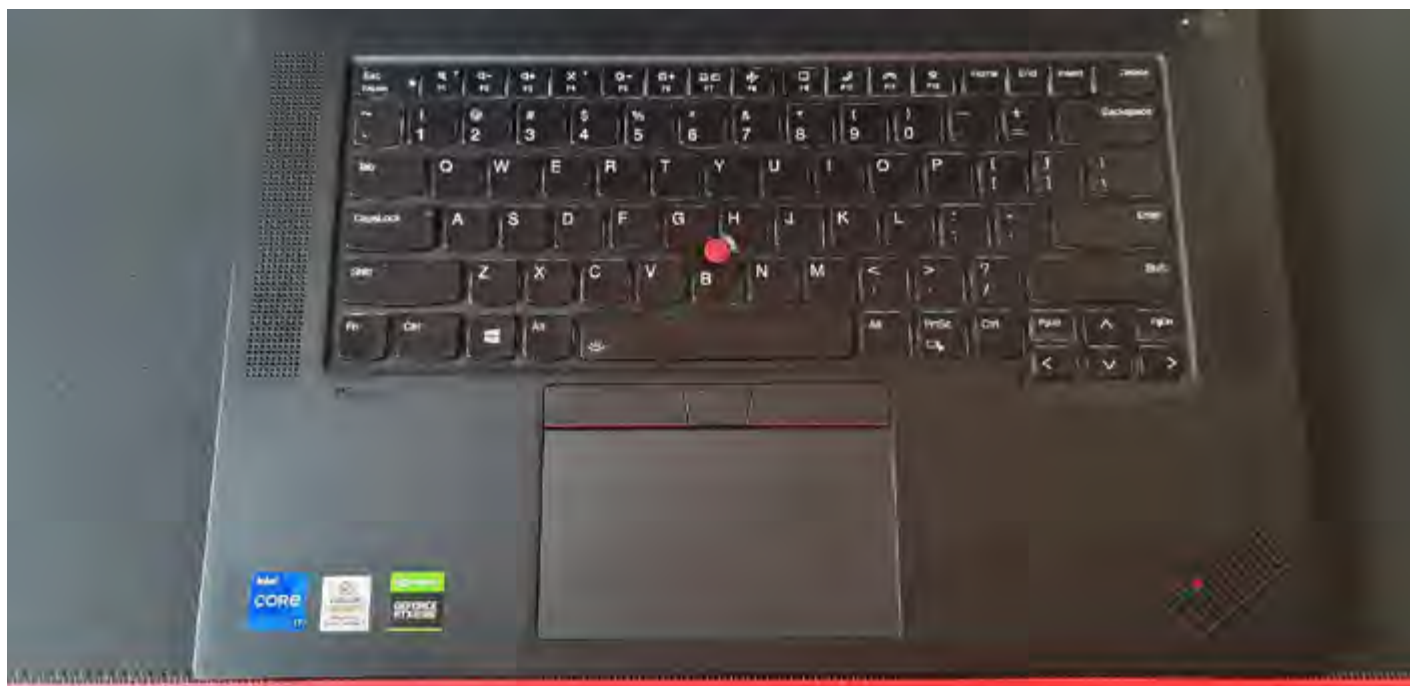
Panel vyklopíte do 180 stupňového uhla

Strojcovia X1 Extreme Gen 4 sa v prípade konektivity rozhodli nenaskočiť na trend odoberania vstupov – máme tu okrem plného HDMI (2.1) aj čítačku pre SD karty, USB-A (3.2), dvakrát Thunderbolt 4 a klasický audio jack. Po otvorení odolného veka, zvládnete to aj jedným prstom, na vás vyskočí už spomínaná novinka v podobe pomeru strán 16:10. V predaji sú dve verzie, jedna s 2K a druhá s 4K rozlíšením. Nám sa na stole ocitla vyššia rada doplnená o Dolby Vision, ktorú lemujú viac-menej

v tomto prevedení o niečo tuhší odpor než konkurencia, avšak pocit z písania musím celkovo definovať ako výborný. V strede dolnej časti klávesnice sa už tradične ocitol ikonický patent (TrackPoint), čo je miniatúrny joystick určený na pohyb kurzorom myši, ktorým ste schopný vybaviť jednoduchú interakciu bez toho, aby ste museli rukami sklznúť nižšie. Tam čaká sklenený Touchpad s matným povrchom a trojica fyzických spínačov dopĺňajúcich funkciu TrackPointu. Apropos, ak už spomínam rôzne formy ovládania tohto prístroja, určite je vhodné znova pripomenúť dotykové schopnosti hlavného panelu ako aj jeho podporu pre pero. Súčasťou základného balenia je čítačka odtlačkov prstov so senzorom Match-on-Chip, integrovaná priamo do tlačidla určeného pre zapínanie laptopu. Tento bezpečnostný doplnok funguje na výbornú a pomáha tak užívateľovi cítiť sa istejšie, hlavne ak so sebou nosí dôležité a zároveň citlivé údaje. V súvislosti s bezpečnosťou nemôžem zabudnúť na IR snímač umiestnený vo webovej kamere určený na rozpoznávanie tváre, ako aj mechanickú zátku pre lepší pocit súkromia.



Presuňme sa teraz k hodnoteniu samotného panelu. 4K obrazovka s certifikáciou VESA DisplayHDR 400 prináša pôsobivú zmes farieb a čo je dôležité, aj vysokú svietivosť na úrovni 600 nits, vďaka ktorej nebudete mať problém s vonkajším používaním. Samotná



obrazovka je vybavená antireflexným povrchom a na jej tele sa, na rozdiel od šasi, nehromadia odtlačky prstov. V súvislosti s kvalitou prezentovaného obrazu ma zaujala nálepka odkazujúca na viacero už vopred nakalibrovaných farebných profilov, ktoré sú súčasťou rozhrania. V tomto ohľade je Lenovo ThinkPad X1 Extreme Gen 4 určite o maličký krok pred inými konkurenčnými pracovnými notebookmi v prémiových vyhotoveniach, aj keď nejde vyložené o produkt určený na komplexnú úpravu fotografií a videí. Nami testovaná vzorka prišla s procesorom Intel Core i7-11800H a grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 3060 (6 GB VRAM). Komu by však osemjadrový procesor nestačil, môže siahnuť po Intel Core i9 a celé si to tak posunúť ešte o schodík vyššie. Vďaka nami testovanej konfigurácii sa však nemusíte báť, že by vám ThinkPad nezvládol pochrúmať úpravu 4K videí aj s renderom či náročnejšie videohry, nehovoriac o kancelárskych pracovných nárokoch. Keď

už spomínam hry, nemohol som si odpustiť a do systému natiahol tretieho Wiedźmína a nastavenie ponechal na Full HD pri 60 fps. V tomto smere bežalo všetko ako po masle a plnilo moje očakávania. Plná záťaž, zatiaľ čo Geralt sekal monštrá, nakopla naplno aj duo hlavných ventilátorov a čo sa týka ich hlučnosti, je nutné sa pripraviť na úroveň cca 50 decibelov – čo rozhodne nie je nejako málo. Vyprodukované teplo sa pri vyšších úrovniach sústredí okolo stredu a hornej hrany, čím sú vaše dlane chránené.

Treba dodať, že ani maximálna úroveň tepla nedosahuje nejakej kritickej úrovne a drží sa okolo päťdesiatich stupňov Celzia.

Vel'kou slabinou je batéria

Najväčším problémom v rámci hodnotiacej tabuľky sa ukázala byť celková výdrž batérie. Pri bežnej práci by vám mal notebook vydržať aspoň 3,5 hodinky, avšak

realita spojená so záťažou procesora, prípadne aj grafickej karty, onen PR údaj výrazne okliešti. Batéria s kapacitou 90Wh je navyše pod tlakom 4K panelu a pri maximálnom jase a súčasne maximálnom výkone nedostanete z tohto notebooku viac, než jednu hodinu plného chodu. Zaujímavé je, že produkt nie je možné nabíjať cez USB-C, čo by som od prístroja v hodnote ojazdeného automobilu tak nejako očakával. V balení na vás však čaká obrovská 230 W nabíjačka, vďaka ktorej ste schopný prístroj naplniť po okraj už behom slabej hodinky.

Dostali sme sa na samotný záver testu novinky z radu ThinkPad X1 Extreme Gen 4, ktorá v zmysle starších verzií prináša zmenu dizajnu, vyšší výkon, panel 16:10, webovú kameru s 1080p a krásny 4K displej. Medzi jej negatíva patrí slabá výdrž batérie, na odtlačky náchylné šasi a nemožnosť nabíjať cez USB-C.

Verdikt

Výkonné, sympatické a odolné zariadenie na každodennú prácu či zábavu, za aké si však musíte priplatiť

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	3 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Akumulátor
+ Výkon	- Vyššia cena
+ Odolnosť	
+ Bezpečnosť	

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook 14X OLED - UX5400

MOJE PRVÉ PREDSAVZATIE



Prihovám sa k vám ako človek, ktorý ročne vypotí viac než dvesto testov a recenzií naprieč tak pestrým portfóliom zamerania samotných produktov, že by sa z toho osypal aj ten najtalentovanejší chameleón. Ako sa však vraví, všetkého veľa škodí a tento pretlak nakladaný na moju hlavu sa sem-tam musí niekde prejaviť. Nechcem vás tu teraz, samozrejme, trápiť opisom mojich osobných ventilov a záchranných bŕzd, v každom prípade do nového roka som si dal jedno malé predsavzatie, ktoré práve s celým vyššie opísaným problémom súvisí. Sľubujem vám a predovšetkým sám sebe, že sa budem aj naďalej snažiť vkladať do svojich článkov a testov zdravú osobnú rovinu, ktorá nepodľahne ľahkému suchým a neosobným faktom. V prípade overovania kvality u notebookov bude, pochopiteľne, dodržanie niečoho takého extrémne náročné, avšak v momente, keď vy, naši čitatelia, nadobudnete pocit,

že som v tomto ohľade zišiel z cesty, neváhajte ma kontaktovať a formálne mi vylepiť jednu poriadnu facu (akceptujem biele dámske rukavičky a odmietam plechové násady z historického brnenia). Teraz, keď sme si ujasnili interné nastavenie môjho novinárskeho rozhrania, poďme sa pozrieť na aktuálnu novinku z dielne spoločnosti ASUS, a to konkrétne na jeho slávny modelový rad Zenbook.

Máte na výber medzi 2K a 4K panelom

Na konci minulého roka sa na Slovensku spustil predaj výkonného pracovného laptopu Zenbook 14X OLED vo verzii UX5400. Ide o prémiové zariadenie v kompaktných rozmeroch, pričom vybavené je najmodernejším a plne dotykovým OLED panelom s pomerom strán 16:10, ktorý poháňajú dve verzie procesorov značky Intel Core (i7 a i5). Takto nejako by

mohla znieť suchá štatistika predností prenosného počítača v hodnote cca 1300 až 1600 eur, avšak v jeho výpise kládov je toho, pochopiteľne, oveľa viac.

Začnime už tradične vizuálnym aspektom, resp. u najmenších štrnásťpalcových Zenbookov stále atraktívnym dizajnom. Pri hrúbke na úrovni necelých 17 mm a extrémne nízkej váhe 1,4 kg sa mi v rukách ocitla malá a po kove páchnuca knižka, s ktorou som bol schopný manipulovať bez akejkoľvek bázně.

Výrobca oprávnené deklaruje splnenie vojenských štandardov (MIL-STD-810H), vďaka ktorým sa nemusíte obávať ani drsnejšej manipulácie, hoci by vám v tom mohol trochu brániť onen pud zľutovania sa nad sofistikovanou elektronikou. Vždy sa cítim trochu nepríjemne, keď v tých videách od spoločnosti Boston Dynamics surovo kopú do robotov, len

aby nám demonštrovali ich schopnosť udržať rovnováhu. Do tohto notebooku preto rozhodne nekopte, hoci by to v jemnejšej forme mal ušat'.

Aj napriek skutočnosti, že samotné telo je výrazne tenké, konštruktéri nezabudli na širokú škálu konektivity. K dispozícii tak máme hneď dva Thunderbolt 4 porty, jeden dôležitý HDMI, rovnako osamotený vstup USB-A (3.2), nezabudlo sa ani na 3,5 mm audio jack a celý zoznam pripojení uzatvára dnes stále žiadaná čítačka microSD kariet – radšej by som tu videl vstup pre klasické SD karty, predsa len pre t'ahanie dát z fotoaparátov je to stále ideálnejšia cesta, ale napriek tomu všetkému je to lepšie, než keby tam v tomto ohľade nebol žiadny vstup.

Posledný Zenbook je, čo sa týka konštrukcie, kusom solídneho hardvéru, ktorý by nepodľahol ani môjmu tradičnému testu násilného krútenia pomocou dvoch protichodných dlaní – jemná flexibilita je úplne na mieste.

Veko odklopite jedným prstom

Patent okolo automatického zdvihu (180°) zadnej časti na základe pántov je vec, o ktorej tu spolu s kolegami básnime už roky rokúce, preto v tejto súvislosti asi nie je nutné opakovať zrejme a známe fakty.

Do rúk sa mi dostala verzia s 2K obrazovkou (rozlíšenie 2880 x 1800) pri pomere strán 16:10 – práve tento pomer si dobre zapamätajte, keďže bude udávať trend u druhej väčšiny nových notebookov opatrených logom ASUS, resp. ich hernej sekcie ROG.

Krásny OLED panel plný živých farieb, kde vystupuje neskutočne výrazná čierna farba, doceníte hlavne v jemnom či plnom prítmí, avšak vďaka svietivosti za hranicu



500 nits je obrazovka nového Zenbooku schopná obstáť aj v priamej konfrontácii s ostrými slnečnými lúčmi. Len sa na základe povrchovej úpravy panela treba pripraviť na zvýšený výskyt odleskov.

Čo sa týka obnovovacej frekvencie, tento konkrétny displej osciluje medzi 60 Hz a 90 Hz – záleží na vašich preferenciách. Ak napíšem, že sledovanie druhej série Zaklínača z dielne Netflixu som si prostredníctvom testovacej vzorky užíval tak výrazne, až som začal krochkať ako Nivellen, nech je to pre vás jasným signálom vysokej kvality obrazovky samotnej.

V hornej časti tenkých rámkov (pomer panelu voči telu zariadenia je úžasných 92%) sa nachádza webová kamera s rozlíšením 720p, ktorá postačuje na vybavenie video hovorov. Rád by som však v súvislosti so samotným OLED displejom dal do pozornosti skutočnosť, že práve táto obrazovka s odozvou 0,2 ms je vybavená stopercentným farebným

gamutom DCI-P3, preto ju aj za asistencie výkonného procesora či grafickej karty môžete využiť na tvorbu grafiky a úpravu fotografií. Keď už opisujem práve hlavnú obrazovku, určite nesmiem zabudnúť na jej doplnok inštalovaný do miest, kde bežne nachádzame touchpad. ASUS do oboch verzií nového Zenbooku 14X OLED namontoval sekundárny displej označovaný aj ako ScreenPad 2.0, vďaka ktorému zvýšil multimediálne možnosti celého zariadenia o značný kus a súčasne pridal aj na celkovej atraktivite prístroja samotného.

Naučiť sa pracovať so sekundárnym dotykovým displejom (ak ste to nepostrehli v úvode recenzie, tak aj hlavný panel je plne dotykový) je otázkou niekoľkých minút. Predstavte si, že vám do vášho notebooku, konkrétne do jeho spodnej časti, niekto zrazu nainštaluje mobilný telefón a ten môžete využívať ako predĺženú ruku hlavnej obrazovky, prípadne si doň prenášať skratky či aplikácie.

Musím povedať, že práve ScreenPad druhej generácie som pri teste využíval viac ako dost' a ten, kto svoj laptop chce premeniť na malé strihacie štúdio, alebo nadnesene povedané na prenosnú fotokomoru, si práve tento doplnok doslova zamiluje. Prepínanie medzi tradičným touch-padom a krásne svetlým Full HD+ panelom je úplne prosté (ide o IPS) a ak dáme bokom previazanosť so známym rozhraním MyASUS, ostane nám zástup ďalších spôsobov, ktorými si môžete vylepšiť svoje pracovné prostredie. Spodná obrazovka je síce schopná prehrávať akýkoľvek multimediálny obsah, avšak sledovať na ňom film alebo seriál by bolo už trochu náročné, hlavne pre jeho veľkosť.





Vyššie sa nachádza klávesnica vhodná na dlhodobé písanie. Nízko profilové spínače kladú dostatočný odpor, aby ste pri práci registrovali interakciu, a sú zatlačené až po samotný okraj šasi, čím majú medzi sebou dostatočnú medzeru.

V pravom hornom rohu môžete nájsť dnes tol'ko potrebný bezpečnostný prvok v podobe snímača odtlačkov prstov, ktorý je integrovaný do zapínacieho tlačidla – prihlasovanie sa cez Windows Hello funguje výborne. Testovaná vzorka disponovala procesorom Intel Core i5, grafickou kartou Intel Iris Xe a 16 GB operačnou pamäťou. S takouto motorizáciou ste schopný zvládnuť obsluhovať aj náročné procesy čo do grafických aplikácií a súčasne aj bežné kancelárske procedúry. Vysoký

výkon, minimálne voči veľkosti takto koncipovaného laptopu, si, pochopiteľne, žiada aj dostatok onoho paliva. Ako je na tom vstavaná batéria?

Najslabší článok

V balení nájdete 100W nabíjací adaptér určený na dobíjanie 63 Wh batérie. Tá je schopná udržať laptop pri živote necelých 5 hodín a to v prípade bežného prezerania webových rozhraní a inej kancelárskej práce (nastavenie jasu na polovičnej úrovni). V momente, keď by ste spustili náročnejšie procedúry (napr. program na úpravu fotografií), výdrž akumulátora by sa razom výrazne okresala. Našťastie, k dispozícii je doplnenie energie výhradne cez USB-C a ak budete mať po ruke dostatočne kompaktný adaptér, ste

schopný sa kdekoľvek v reštaurácii do sýtosti napojiť ako tie westernové kone u potoka. To, čo robí nový Zenbook unikátnym (narážam na ScreenPad), ho v súvislosti s výdržou batérie aj jemne sťahuje dole, preto je dobré si nájsť ideálny jas aj pre tento inak samo o sebe dozaista praktický doplnok.

Čo dodať na úplný záver? ASUS nám opäť prináša pracovný nástroj s férovou cenou a exkluzívnym spracovaním, ktorý od konkurencie dokážete odlíšiť už na prvý očný kontakt. Nebyť slabšej výdrže batérie, neváhal by som ísť s hodnotením na úplné maximum a už teraz sa teším, keď nám do redakcie doputuje úplne nová dizajnová a funkčná evolúcia tohto ceneného radu pracovných nástrojov.

Verdikt

Atraktívny a výkonný pracovný nástroj s oslivo krásnym OLED panelom a praktickou druhou obrazovkou

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Batéria
+ OLED panel	
+ Výkon	
+ ScreenPad 2.0	

HODNOTENIE:



SPC Gear Viro Plus

POTVRDENIE PREDPOKLADOV?



Moje prvé a len nedávne zoznámenie sa s pol'skou značkou SPC Gear bolo lemované veľkým a dozaista aj nečakaným prekvapením. Skutočne som od tejto hernej divízie spoločnosti SilentiumPC neočakával žiadne zázraky, avšak minimálne v prípade ich hernej myši LIX Plus som sa ich nakoniec vlastne dočkal. Aj preto ma zaujímalo, či samotnú kvalitu (kvalitu v pomere cena a výkon) budú schopní potvrdiť aj v súvislosti s ďalším produktom tróniacim na našom redakčnom stole. Ide o herné slúchadlá SPC Gear Viro Plus, ktoré, tak ako v prípade už spomínanej myši LIX, ponúkajú fakticky dve cenovo rozdielne verzie. Za prívlastkom plus sa v tomto prevedení skrýva USB karta zvládajúca virtuálny 7.1 zvuk a samotná cena sa u nás momentálne pohybuje na hranici sedemdesiat euro. Než sa však pustíme

do presnejších technických detailov daného herného headsetu, začnime tradične, ako sa povie, od Adama.

Dobré pasívne odhlučnenie

V rámci portfólia produktov nesúcich insígnie SPC Gear je práve herný headset Viro doteraz jediným výrobkom reprezentujúcim koncepciu slúchadiel s uzatvorenou konštrukciou.

Po stránke dizajnu sa tu v prípade náušníkov rozprávame o nenápadnom, ba v istom slova zmysle až obyčajnom, tvare imitujúcom oválne proporcie vajíčka. Strojcovia pri výbere materiálov siahli po kombinácii kovu a plastu. Celému šasi slúchadiel tak dominuje dostatočne hrubý a už na prvý dotyk aj odolný hliníkový most prechádzajúci do

čistočne plastových polohovateľných náušníkov vybavených pamäťovou penou a potiahnutých príjemne pôsobiacej koženou. Páči sa mi rovnako hliníková aplikácia na oboch stranách headsetu nesúca logo SPC, ktorá má navodzovať istý pocit prémiového zariadenia, cez to všetko, že vlastne len kryje prevažne plastovú kosť.

Do ľavej časti spadá odnímateľný mikrofón s výbornou pružnosťou, a ten sa v zmysle spracovania môže pokojne rovnať s oveľa drahšími konkurentmi – pozor, reč je zatiaľ len o materiálovom vyhotovení a nie o kvalite prenosu hlasu.

Aprobo v tejto súvislosti ďalej oceňujem detail v podobe malej plastovej zátky, ktorou môžete po odstránení mikrofónu zaceliť dierku určenú pre

jeho vstup, čím opticky premeníte headset na klasické slúchadlá.

Bohatá výbava

Keď už spomínam balenie, určite nemôžem opomenúť všetky tie káble, ktoré nájdete tentokrát v plne papierovom obale (ak ste čítali moju recenziu na SPC Gear LIX Plus, tak dobre viete, na čo v tomto prípade narážam). Kompletná kabeláž je potiahnutá textilnými vláknami tak, aby imitovala efekt šnúrok do topánok a určite ide o oveľa atraktívnejšie riešenie, než keby výrobca siahol po bežnej gume. V zozname príslušenstva nájdete duo hlavných káblov s 3,5 mm jack koncovkami na oboch stranách, a tie sa od seba odlišujú len dĺžkou – jeden má 120 cm a druhý zase 270 cm.

Musím povedať, že aj v tomto sa výrobca snaží ponúkať nadštandard a dávať svojim zákazníkom na výber z dvoch praktických riešení používania. Oba spomínané káble obsahujú malú plastovú krabičku, vďaka čomu ste schopní regulovať hlasitosť idúcu do slúchadiel, ako aj zapnutie a vypnutie mikrofónu. Ďalším káblom v poradí je prepojenie mini jack vstupu s dvojitém mini jack adaptérom a aby toho nebolo málo, okrem už spomínanej zvukovej USB karty (mimochodom, aj tá má na sebe malú kovovú aplikáciu, čo je skutočne nečakane efektné) nájdete v balení druhú sadu náušníkov vyrobených z oveľa priedušnejšieho materiálu – na zimu by

som ostal u tých základných z eko kože a naopak počas horúcich dní by bolo vhodné prehodiť na tie priedušnejšie a eliminovať tak prípadné potenie a pri dlhodobom používaní headsetu aj nepríjemný pocit z lepenia sa hardvéru na telo.

V krátkosti sa ešte vrátim späť ku hlavovému mostu. Ten zo svojej spodnej strany ponúka dostatočne hrubú vrstvu pamäťovej peny. To všetko aby headset minimalizoval tlak vyvíjaný na

vrchnú časť hlavy a sám o sebe pôsobí celistvo aj vďaka prešivaným detailom na hranách. SPC Gear Viro Plus váži odhadom 307 gramov, čo je z pohľadu konkurencie trochu viac než je bežné a preto, ak máte vyložene problém nosiť na hlave počas niekoľkých hodín niečo práve s takouto váhou, odporúčam vám pri výbere nového headsetu skúsiť inú značku. Mne osobne váha aj v kombinácii s dobre nastaveným tlakom náušníkov však nespôsobovala žiadne fyzické





problémy, a to som Viro Plus dokázal nosiť viac než šesť hodín vkuse. Celkové vyhotovenie ostáva nadštandardne dobré. V cenovej hladine, kde pláva práve tento headset, by sme totižto našli niekoľko funkčne oveľa zaostalejších výrobkov, ktoré navyše idú cestou nesympatického a plne plastového tela – stačí aby ste takýto hardvér hodili párkrát na stôl a skôr či neskôr vám nejaká časť odletí.

Dizajnom síce Viro Plus nemusí niekoho posadiť na zadok, ale samotné prevedenie a konštrukčné riešenie presahuje škatuľku nižšej strednej triedy, čo by ste mali brať ako veľké pozitívum.

Odolná konštrukcia

Podme sa konečne pozrieť na kvalitu zvuku ako takého a začnime rovno mikrofónom. Ten dokáže prenášať váš hlas v takmer dokonalo čistom prevedení a cez to všetko, že je v pozadí možné badať minimálny statický šum (v prípade ak nebudete používať USB zvukovú kartu), nejde o žiadnu fatálnu prekážku. Výška celkovej hlasitosti je na moje pomery

trocha nižšia (štatisticky niekde okolo stredu), avšak všetko to vynahrádza už v základe rozumne nastavená basová linka.

Na bežné vypočutie nejakej tej skladby, nehovoriac o audio prezentácii v hrách, je tento headset vybavený výborne a to si k tomu prihodíme môj pozitívny dojem zo stredov ako aj výšok. Stredné pásmo dáva do popredia hlasový fond a naopak výšky dokážu doplniť pravú časť spektra.

Logicky sa samozrejme nedá hovoriť o nejakej komplexnej hĺbke detailov, aká zdobí elektroniku v oveľa vyšších cenových kategóriách, ale v rámci svojej triedy zvláda SPC Gear headset viac, než by ste očakávali. Plus verzia navyše prichádza so zvukovou USB kartou vybavenou vlastným softvérom – stiahnete si ho z oficiálnej stránky výrobcu.

Vďaka danej aplikácii ste schopní si dodatočne konfigurovať parametre ekvalizéra, ako aj spúšťať virtuálny 7.1 zvuk či 3D efekt. Samotná zvuková karta je určite viac než len zbytočným vyplnením základného balenia, keďže s jej

použitím sa môžete prepracovať ku oveľa sofistikovanejšiemu zvukovému zážitku.

Záverom som sa chcel vlastne vyvarovať nejakému porovnávaniu s inými u nás už testovanými slúchadlami, ale nakoniec mi to predsa len nedá. Nech už si akokoľvek vážim všetky spoločnosti snažiace sa prinášať na scénu plnohodnotný a hlavne spoľahlivý hardvér, miestami je z výsledku badať hromadu nedostatkov. Ak sa takéto nedostatky opakujú model za modelom, stávajú sa z nich niečo ako očakávané negatíva a sami o seba sa štandardizujú a konzumenti ich časom už neberú ako významnú prekážku a vlastne ani recenzenti ich už v zmysle hodnotenia neberú do úvahy. Toto je však podľa môjho názoru chyba a o to väčšia, ak máte v rukách dva cenovo výrazne rozdielne produkty a ten lacnejší sa celkovou kvalitou vyrovná tomu drahšiemu a v istých bodoch ho navyše dokonca prekoná. Presne to sa stalo aj s vyššie spomínanou vzorkou Viro Plus, ktorá takýmto spôsobom s prehľadom preskočila napríklad legendárne HyperX Cloud Alpha, a to tak, až sa z toho začervenali.

Verdikt

Výborne nastavené a odolné herné slúchadlá s bohatým príslušenstvom, s ktorými budete schopní fungovať aj mimo game scény.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SPC Gear	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie	- Váha
+ Obsah balenia	
+ Výborne vyladený zvuk	
+ Mikrofón	

HODNOTENIE:



ROG Strix Scar 15

NOVÁ VLNA



Od CES 2022 poznáme už všetky novinky z dielne spoločnosti ASUS, respektíve jej hernej divízie ROG, a preto nastal čas posunúť sa od teórie virtuálneho poznania k regulárnej praxi. Do redakcie sa nám dostal jeden z prvých, horúcich kusov herného hardvéru nesúci logo republiky pre hráčov. V tomto prípade som mal len limitovaný počet dní na testovanie tohto čerstvého laptopu radu Strix Scar 15, no aj tak sa vám teraz pokúsím odovzdať tie najdôležitejšie poznatky a dojmy zo samotného prístroja. Rád by som vás teraz, ešte než začneme riešiť kvalitu samotnú, dostal takpovediac do tej správnej nálady.

Červené špagety skrivené do matematicky presných tvarov hlásia poobedný čas a môj zadok sa po dlhých rokoch zohrieva v prekvapivo pohodlnej sedačke dial'kového autobusu. Som na ceste do Prahy, kam nás, mňa a mojich kolegov, unáša istá nemenovaná čínska spoločnosť. Ich cieľom

je predstaviť svoj najnovší hardvérový kľúč pasujúci rovno do peňaženiek ich budúcich potenciálnych konzumentov. Nechcem však písať o celi tejto konkrétnej cesty, pretože ten si prečítate v inom samostatnom článku.

Budem radšej pokračovať v tej prekvapivo stále neodviatej spomienke. Na kolenách, hneď vedľa papierovej tašky s masťným obalom od bagety a prázdnu fl'aštičkou Prosecca mi totižto sedí mašina vybavená najnovším procesorom Intel Core i9 a grafickou kartou GeForce RTX 3070 Ti.

Ide o výkonný notebook schopný mi celú cestu spríjemniť technicky náročnými videohrami cez Game Pass, alebo prípadne umožniť rovnako náročnejšiu editáciu videa, či fotografií. Čo sa týka stability v idúcom vozidle nový Strix Scar sa aj napriek svojmu spodnému pogumovaniu a vyššej váhe jednoducho nedokázal udržať na plastovom výklopnom stolíku predomnou, a tak som

radšej siahol po istejšej pozícii. Na vás záleží, či je tento argument kladný, alebo záporný. Zatiaľ čo povrchový terén československej dial'nice už dávno nie je nutné kompenzovať zabetónovaním dolných končatín, obzeral som si všetky tie najzásadnejšie dizajnové úpravy oproti minulej verzii. Nemôžem povedať, že ich tu je veľa. Znalci minuloročného modelu si ich ale určite všimnú, ako sa hovorí, aj bez mapy.

Čistokrvná beštia

Ak ste v rukách nikdy nedržali ani jeden laptop z tohto radu, sotva viete oceniť všetky tie jemné detaily cielené na srdcia hráčov a milovníkov techniky. Model 2021 bol v mojich očiach rozhodne produktom, ktorý by som v tom čase neváhal odporučiť prevažnej väčšine z vás. V zmysle komplexnosti síce prinášal pár nepríjemných prešl'apov, no niektoré z nich sa v rámci novej verzie podarilo odstrániť.



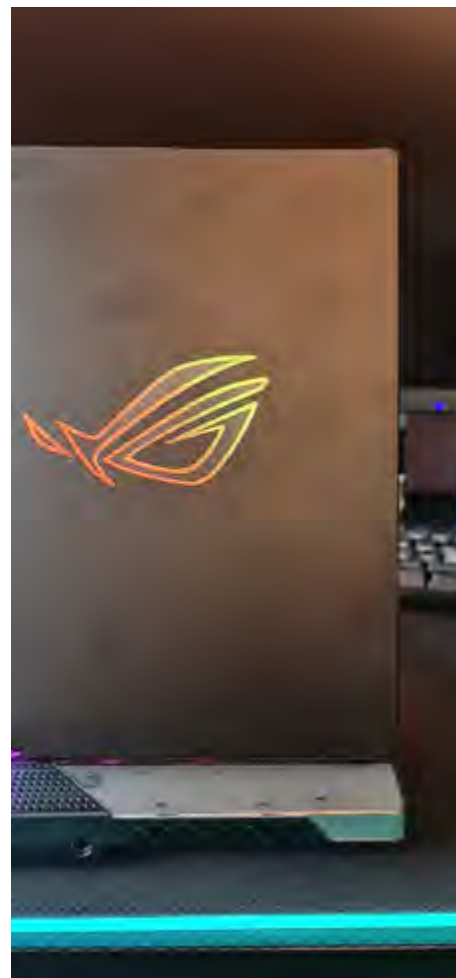
Iné pretrvávajú aj naďalej. Aktuálny Strix Scar, či už sa rozprávame o verzii 15 alebo 17, je postavený na identickom šasi tak, ako jeho predchodcovia. Inžinierom ROG pri tvorbe notebooku ostal dostatok priestoru na ladenie chýb staršej verzie, keďže nemuseli prísť s ničím vyložené inovatívnym. Paradoxom je identický pomer strán 16:9, pretože ASUS sa v drivej väčšine svojich produktov začína orientovať na 16:10 a kvalitný QHD panel s 240 Hz.

V hornom, extrémne tenkom rámcu opäť chýba vstavaná webová kamera. Toto je možné vyriešiť zapojením externej kamery, avšak toto riešenie nepovažujem za šťastné. Nerozumiem, prečo tvorcom daného hardvéru robí taký obrovský problém implementovať kameru kamkoľvek okolo rámu obrazovky. Vrchné, plne kovové veko ubralo na intenzite ikonografie ROG

a zároveň zjemnilo podsvietenie hlavného loga republiky pre hráčov. Toto je prvé, čo si všimnete už pri rozsvietení RGB diskotéky.

Kov ako materiál je využitý len v rámci už spomínaného veka a zvyšok tela notebooku je zmesou plastu a gumy. Šasi ťažké 2,3 kg pôsobí robustne a zariadenie znesie aj drsnejšie zaobchádzanie. Milovníkov vymeniteľných krytov nad ľavým pántom poteším, pretože táto možnosť zostala bez zmeny. Kto má doma 3D tlačiareň, môže si svoju hernú mašinku inovovať pomocou vlastných návrhov.

K dizajnu by som ešte v krátkosti spomenul, že Strix Scar je kus špecifického hardvéru, na ktorý musíte mať bunky. Ak sa vám niečo takéto páči vzhľadom k transparentnému plastu, ktorý čiastočne odhaľuje vnútro zariadenia, beriete to ako niečo zaujímavé.



Druhá možnosť je, že vám daná mašinka nepadne do oka a irituje vás už len tými blikajúcimi diódami pod hornou hranou obrazovky. Keď už spomínam pánty, určite je na mieste ďalšia menšia pripomienka ohľadom uhlu vyklopenia displeja.

Ten dokážete natiahnuť len po hranicu stodesať stupňov, čo samo o sebe stačí počas používania na stole, alebo kdekoľvek v jeho tradičnej výške. Akonáhle si budete chcieť notebook hodiť na kolená (to bol práve môj prípad počas cestovania v autobuse), daný limit pocítite, najmä pri hľadaní ideálnej pozície s cieľom eliminovať nepríjemné slnko narážajúce na jeho matný





povrch. V zmysle konektivity je všetko v úplnom poriadku, aj keď nerozumiem prečo tvorcovia konečne nevymenia sotva využívaný Keystone vstup za vstup pre pamäťové karty. Tak či onak, na zadnej a z praktického hľadiska vhodnej hrane sa nachádza vstup napájania do elektrickej siete, HDMI (2.1), duo USB-C (3.2) s jedným Thunderbolt 4 a LAN brána. Ľavá bočná hrana bola vyhradená dvojici USB-A (3.2) a 3,5 mm audio jacku.

Medzi veľké zmeny voči minulým modelom spadá vypustenie mechanických spínačov pri klávesnici. Tie boli po novom nahradené klasikou s minimálnym zvukovým sprievodom. Osobne som mechanický typ klávesnice v recenzii na model 2021 vyzdvihoval a radil medzi pozitíva, ale to neznamená, že by táto zmena priniesla zníženie kvality produktu ako takého. Písanie aj hranie predmetná vzorka zvládala bez problémov, nehovoriac o obrovskom a spol'ahlivom touch-pade s funkciou voliteľnej numerickej klávesnice.

QHD panel a 240 Hz

Rozprávať sa o kvalitách WQHD (2560 x 1440) panelu je v tomto prípade úplne zbytočné. Stačí len pripomenúť obnovovaciu frekvenciu 240 Hz, odozvu obrazovky 3 ms

a krásne nastavenie farieb už v základe. Ide o panel vhodný nie len na hranie, ale aj na kreatívnu prácu, čo podtrháva stopercentné DCI-P3. Pod kapotou našej testovanej vzorky driemal procesor Intel Core i9-12900H a grafická karta GeForce RTX 3070 Ti (8 GB GDDR6) – ako vidíte, exkluzivita Intelu je tu jasná. Komu by to nestačilo, môže si pripíliť za 3080 Ti (16 GB GDDR6).

Samotný prechod na dvanástu generáciu procesorov umožnil aktualizáciu celkovej konektivity, čím narážam na prítomnosť Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.2. Notebook som testoval pri maximálnej záťaži počas hrania a mal som teda možnosť porovnať vylepšenú tepelnú zmes od Thermal Grizzly. Keďže čas strávený s ním nebol podľa mojich predstáv a nepostačoval mi, žiadne výraznejšie odchýlky akýmkoľvek smerom som pri chladení chladenia voči minulému modelu nestihol zaznamenať.

Isté však je, že samotné hranie súčasnej softvérovej ponuky vám aj na základe vyššie uvádzaného výkonu čriev nebude robiť ťažkosti. Strix Scar mal dobre riešené chladenie už pri minuloročných modeloch a v tomto smere nie je na mieste očakávať pokles. Navýšenie grafickej karty na 150 W môže podľa papierového predpokladu celému systému chladenia pridať

výraznejšie na decibeloch, no osobne som nič také nezaregistroval – ROG softvér si sám odhadol všetky procesy a reguloval aktuálne profily podľa potreby. Tiež určite oceníte nulový hluk pri kancelárskej práci, ktorým sa ASUS práve počas CES 2022 môže pyšiť a je nutné povedať, že právom. Horšie je to už tradične s batériou. Jej výkon pri písaní stihol v mojom teste pokryť viac než trojhodinovú cestu do hlavného mesta Českej republiky, no akonáhle som si zapol hru a nechal jas na polovici, z tých ôsmich hodín výdrže sa lusknutím prsta stali necelé tri hodinky. Aj v takejto situácii je výhodou možnosť tankovať energiu cez USB.

ROG Strix Scar 15 sa pre rok 2022 zatiaľ ukázal v príjemnom svetle a všetky vykonané zmeny vyzerajú viac ako rozumne. Stále mi prekáža absencia vstavanej webovej kamery, ale naopak vítam už spomínanú možnosť nabíjať notebook aj cez USB-C pomocou praktickej nabíjačky, ktorá je súčasťou balenia (nájdete tam dve). V základe ide stále o výkonom výborne vybalansovaný herný laptop s ktorým nebudete mať problém pokryť zábavu, aj kreatívnu prácu. Je potrebné si zvyknúť na jeho špecifický dizajn, ako aj na tých pár už spomenutých negatív.

Verdikt

Vylepšený Strix Scar v mnohých smeroch poteší. Nejde tu síce vyložené o progres v zmysle dizajnu, no zvyšok funkcií musí potešiť každého hráča

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus **Cena s DPH:** 2 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Výkon
+ Displej
+ Wi-Fi 6E
+ Ticho pri práci

- Bez webovej kamery
- Keystone

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk

Genesis Krypton 550

L'AHKÁ AKO PIERKO



Výkonný počítač a dobrý monitor sú základom príjemného, alebo dokonca úspešného hrania. Avšak veľkú úlohu pri hraní zohrávajú aj doplnky ako klávesnica, slúchadlá/reproduktory a myš. A práve dobrá myš je veľmi dôležitá pri množstve hier a pri trávení dlhých večerov a nocí za počítačom. Niektorí hráči preferujú aj ťažšie kúsky, no pri dlhšom hraní je ľahká myš s dostatočne kvalitným senzorom a možno aj pár vychytávkami na nezhodenie. Privítajte model menom Genesis Krypton 550.

Od spoločnosti Genesis v Gamesite testujeme produkty na celkom pravidelnej báze a ani ja som sa im nevyhol. V niektorých prípadoch ide o naozaj dobré kúsky, ktorých pomer ceny a výkonu ohúri aj neveriacich Tomášov a sám na takmer dennej báze používam viacero Genesis produktov. Inokedy je cítiť, že spoločnosť ako Genesis nemá milióny a milióny eur na

vývoj najlepšieho softvéru a dotiahnutie ergonómie do úplnej špičky ako podaktoré veľké značky na trhu. Ku myške Krypton 550 som však pristupoval ako pri každom produkte, s otvorenou myslou a tešil som sa na to, ako vyzerá superľahké prevedenie v podaní tejto značky.

Obal a jeho obsah

Myška dorazila v malej krabičke, už tradične ladená do striebornej a červenej. Na prednej časti obalu je zobrazená myška z vrchného pohľadu a na zadnej viac z boku, spolu s tými najdôležitejšími informáciami. Vnútri balenia sa nachádza samotná myš a jednoduchá brožúrka/manuál.

Prvé dojmy a spracovanie

Ľahké myši neboli doteraz úplne mojou šálkou kávy, najmä kvôli tomu, že kvalitnejšie

kúsky s nižšou váhou sa stále pohybujú cenou nad 50 eurami. Avšak Genesis vždy ponúkal cenovo dostupné produkty a Krypton 550 nie je výnimkou. Po vybalení z plastovej kolísky je okamžite cítiť, že táto myška nepatrí medzi bežné herné modely, a konkuruje skôr lacným kancelárskym myšiam, ktoré sú dodávané ku počítačom, či notebookom zadarmo. Teraz to však nemyslím v zlom, nakoľko im Krypton 550 konkuruje iba váhou, ktorá je spoločnosťou Genesis udávaná na hodnotu 70 gramov. Váha bežných herných myší sa pohybuje skôr nad hodnotou 100 a viac gramov (pričom ja osobne používam myš s váhou 125 gramov), preto bolo moje prvé stretnutie s Krypton 550 veľmi oči-otvárajúce. Krypton 550 ponúka okrem nízkej váhy, docielenej aj perforovaným telom z tvrdého plastu aj opletený, no stále ľahký kábel s dĺžkou 1.8 metra a všetky tlačidlá, ktoré by mohol bežný, aj náročnejší hráč potrebovať.



Navyše sa na vrchnej strane nachádzajú dve tlačidlá, jedno na prepínanie DPI (ktorého voľbu potvrdzujú rôzne farby RGB vo vrchnej časti) a druhé na prepínanie podsvietenia spodnej časti. Celkovo sa mi tvar a rozmery tejto myši nadmieru páčili, nakoľko aj pri mojich väčších rukách som nemusel myš držať žiadnym neprirodzeným úchopom. Čoho sa z dlhodobého hľadiska bojím trochu viac, sú nečistoty, ktoré sa do tela myšky cez jej otvory určite dostanú. To už bude ale na samotných hráčoch, či si ju budú pravidelne čistiť a nebudú ju chytať rukami špinavými od lupienkov.

Podsvietenie a softvér

Krypton 550 ponúka dve zóny podsvietenia, jeden tenký krúžok dookola myši, vďaka ktorému je možné ju nájsť aj v úplnej tme a druhý, ktorý indikuje vybrané DPI. Z toho aj vznikli moje mierne obavy, keďže akonáhle som Krypton 550 prvýkrát pripojil k počítaču a prepínal sa medzi DPI, menila sa aj farba vrchného podsvietenia (kolieska myši a loga Genesis v zadnej časti). Môj strach pramenil z presvedčenia, že farba týchto indikátorov

bude nemenná. Takže som sa už pomaly psychicky pripravoval na ďalšie sklamanie dobre vyzerajúceho a cenovo zaujímavého produktu, ktorý by sa mi nepáčil po stránke podsvietenia. Rýchle stiahnutie softvéru z produktovej stránky však ukázalo, že tieto obavy neboli na mieste. Genesis pri myške Krypton 550 umožňuje nielen zmeniť DPI na každom stupni, ale aj farbu vrchného podsvietenia pri iných hodnotách. Kto má rád jednotnú farbu podsvietenia tiež nemusí zúfať, nakoľko na všetky stupne DPI sa dá nastaviť aj tá istá farba.

Horšie je to s nemožnosťou znížiť jas vrchného RGB podsvietenia, pretože pre mňa osobne, ktorý častejšie trávi čas s oboma rukami na klávesnici a nie s jednou zakrývajúcou myš, je toto podsvietenie, najmä v noci, príliš silné. Ale to sa dá "jednoducho" vypnúť tým, že som pri výbere farby podsvietenia manuálne naklikal 0 - 0 - 0 do RGB hodnôt, čím si myš vybrala čierne svetlo, a tým pádom vyplá vrchné LED diódy. Softvér je pri Krypton 550 vcelku prehľadný a oceňujem aj macro editor, no opäť sa musím postáť na

nemožnosť zväčšiť, ani maximalizovať okno programu a pri monitoroch s vysokým rozlíšením doň budú používateľa žmúriť.

Komponenty a parametre

Genesis Krypton 550 ponúka optický senzor PixArt PMW3325, ktorý vo svojich myškách používajú aj značky ako Corsair. Rozlíšenie je dostupné v rozmedzí 200 až 8000 DPI a snímkovacia frekvencia je maximálne 1000 Hz, no je ju samozrejme možné podľa potreby aj znížiť cez spomínaný softvér. Maximálny frame rate je avizovaný na hodnote 4600 FPS a rýchlosť sledovania 100 palcov/s (teda 254 cm/s), čo postačí aj náročnejším hráčom. A o jednoduché používanie sa starajú teflónové podložky, vďaka ktorým sa 70 gramov ľahká myš kľže takmer sama.

Zhrnutie

Nízka váha, kvalitný senzor a jednoduchá prispôbitelnosť sú tri veľmi dôležité faktory, vďaka ktorým by sa mohla myš Genesis Krypton 550 objaviť na radare aj náročnejších hráčov. Krypton 550 je však navyše aj cenovo dostupný a osobne mu po pár týždňoch používania nemám čo vytknúť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- Nič
+ nízka váha	
+ prispôbitelné podsvietenie	
+ kvalitný senzor	

HODNOTENIE:



SPC Gear SM950

PRE STREAMEROV AJ ZHOVORČIVÝCH AMATÉROV



Už pred pár rokmi sme sa ocitli v dobe, kedy sa začala komunikácia čoraz viac presúvať z osobného priestoru do virtuálnej reality. Táto situácia sa iba znásobila príchodom stále trvajúcej pandémie, preto si aj bežní používatelia viac všimajú kvalitu kamier a mikrofónov na moderných zariadeniach. Dobré vybavenie nevyužijete len na komunikáciu s rodinou, školou alebo kolegami v práci, ale definitívne aj pri hraní multiplayerových hier. Kto skúsil minimálne raz hrať s ďalšími ľuďmi cez internet, tak určite zažil bzučiace škrekly proti- aj spolu- hráčov, ktoré dokážu naozaj pokaziť dojem aj z tej najlepšej hry. O značke SPC Gear možno ešte veľa ľudí nepočulo, no poloprofesionálny mikrofón SPC Gear SM950, ktorý sa u nás zastavil v redakcii, to určite napraviť.

Na úvod musím poznamenať, že osobne som o výrobkoch danej značky

doposiaľ nepočul, no chvíľka googlenia ukázala, že nejde o žiadneho nováčika na trhu technológií. Toto meno spadá pod poľskú spoločnosť SilentiumPC, ktorej výrobky si mali možnosť hrať (podobne aj všetci ostatní) obľubovať od roku 2007. SPC Gear SM950 si ubuže za dostupnú cenu kvalitný mikrofón s plnou výbavou pre začiatočníckych, ale aj pokročilých streamerov. Svoje miesto by si mal nájsť aj u vášnivých hráčov či pracovne vytváraných profesionálov.

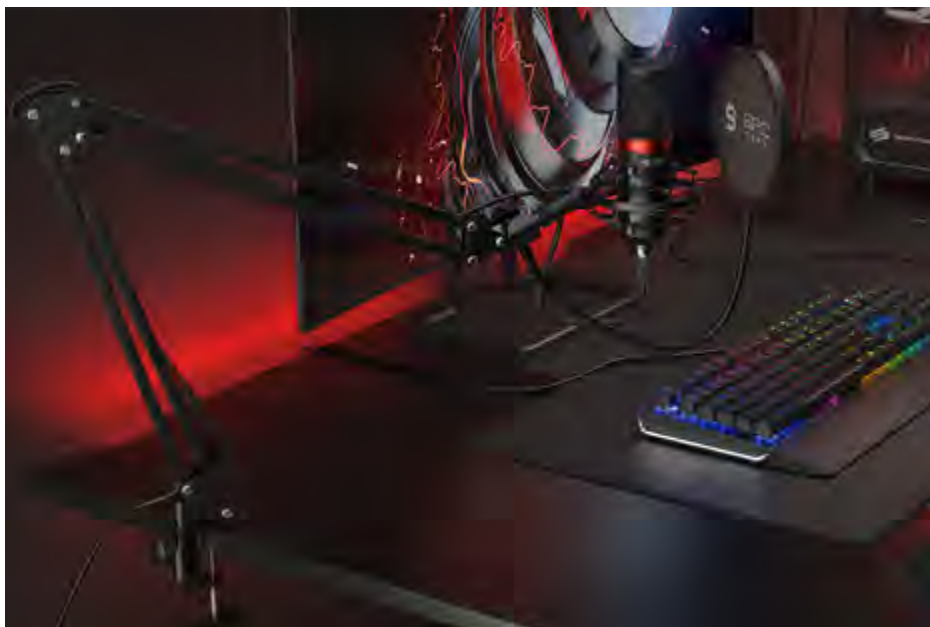
Obal a jeho obsah

Balenie pozostáva z modernej a prémiovo pôsobiaceho čierneho kartónového rukáva, v ktorom sa nachádza červená krabica ukrývajúca mikrofón a všetko jeho príslušenstvo. Po otvorení poteší pohľad naozaj kvalitná ochrana všetkých komponentov tvorená z mäkkej peny. V

nej sa v separátnych priečkach nachádza nielen samotný mikrofón, antivibračný držiak, lampový stojan so zabudovaným USB káblom a vždy prítomné brožúrky, ale aj takzvaný pop filter, ktorý zbaví prenos akéhokoľvek prskania a praskania. Jediné tlačidlo na mikrofóne sa nachádza na vrchnej časti – jeho funkciou je vypínanie zvuku v prípade potreby. Pokiaľ sa teda chcete na chvíľu stlmiť, nemusíte túto možnosť riešiť softvérovou. Na opačnom konci sa nachádza "tučný" USB port bežne vídaný napr. na tlačiarňach.

Prvé dojmy a inštalácia

Mikrofón aj všetky ostatné komponenty pôsobia kvalitným a moderným dojmom. Sú v matnej čiernej prevedení a takmer všetky súčasti sú kovové. Jediný výraznejší dizajnový prvok je červený pásik na tele mikrofónu, čo len dáva vyniknúť



celkovému dojmu. Jeho inštalácia je otázkou pár minút: pozostáva z uchytenia stojana o stôl alebo iný pevný nábytok, priskrutkovania antivibračného držiaka a osadenia mikrofónu. V antivibračnom držiaku sedí dostatočne pevne, takže je možné používať ho hore hlavou, ale aj visiac (podľa preferencií používateľa).

Zo začiatku som si síce myslel, že jedinou možnosťou bude používať mikrofón zvislo kvôli dĺžke kábla, avšak ten je možné s trochou snahy povytiahnuť. Samotný kábel má rozmer 2.9 metra, takže nebude problém pripojiť ho aj ku vzdialenejšiemu zariadeniu. Dobrou správou je tiež fakt, že SPC Gear tento mikrofón ponúka aj vo verzii s obyčajnou trojnožkou namiesto lampového stojana, pokiaľ by vám nevyhovoval.

Parametre

SPC Gear SM950 na zaznamenanie zvuku využíva kondenzátorovú technológiu – v mikrofóne sa nachádzajú dve tenké kovové dosičky vzdialené od seba iba niekoľko mikrónov. Pri zachytení zvuku, teda

akustických vln sa mení ich vzdialenosť, čím dochádza ku zmene kapacity a tým aj zmene výstupného napätia. Kondenzátorové mikrofóny sú asi najlepšou voľbou pre domáce použitie, čiže sa tomuto výberu nie je čo čudovať. Po stránke smerového nahrávania ponúka SM950 kardioidný typ záznamu, takže je vysoko citlivý na zvuky pred mikrofónom. Zároveň však potláča šum a nežiaduce vnemy z ostatných strán. To predurčuje tento mikrofón pre sólo používateľov a streamerov, nehodí sa pre skupinové rozhovory alebo telefonáty. Frekvenčný rozsah 18Hz – 21000Hz a sampling rate 16bit/48kHz je mierne nad priemerom, hoci na trhu existujú aj produkty ponúkajúce väčší rozsah, no väčšinou sú takéto riešenia o dosť drahšie.

Testovanie a výsledné dojmy

Ešte pred pandémiou som sa radil medzi skupinu ľudí, ktorí keď už museli siahnuť po mikrofóne, či už kvôli hrám alebo komunikácii cez Skype/Discord/iné programy, siahali po hernom headsete a ďalej nič neriešili. Našťastie som "uvidel

svetlo" a už nejakú dobu na pracovné, súkromné aj herné rozhovory používam dedikovaný mikrofón. Ako aj pri predošlých recenziách, tak si aj SPC Gear SM950 prešiel porovnávacím testom, kde sa proti sebe postavili zabudovaný mikrofón v staršom notebooku, herný headset a nakoniec samotný recenzovaný produkt.

Notebookový mikrofón neznel až tak zle, no treba brať na myseľ, že išlo iba o nahrávanie a nič simultánne nezaznievalo z jeho reproduktorov. Mikrofón na herných slúchadlách ponúkol tol'ko šumu, až ma striaslo pri pomyslení na jeho dávne používanie. SPC Gear SM950 ale definitívne potešil. Aj bez pop filtera bol nahrávaný zvuk čistý, jasný a zrozumiteľný, dokonca aj keď mi za mikrofónom zneli iné zvuky.

Zhrnutie

Cena šplhajúca sa k takmer 100 eurám možno niektorých potenciálnych záujemcov odradí, avšak treba myslieť na to, že za túto sumu sa v balení nenachádza len veľmi schopný mikrofón, ale aj robustný držiak a pop filter. Jednoduchosť používania a dobré výsledky z nahrávania ho radia do cenovo stále dostupnej, no nadpriemernej kategórie.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

SPC Gear

Cena s DPH:

92€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné kovové telo
- + antivibračný držiak
- + štandardná veľkosť a 5/8" závit
- + jednoduchá obsluha
- kábel neoddeliteľný od stojanu

HODNOTENIE:



Huawei P50 Pro

VLAJKOVÁ LOĎ PRESNE TAKÁ, AKO SA PATRÍ



Po polročnej pauze medzi vydaním na domácej pôde a v našich končinách, sa čínsky Huawei konečne dostal k lokálnemu spusteniu predaja svojej súčasnej vlajkovej lodi. Na scénu totižto prichádza, podľa ich vlastných slov – najlepší fotomobil dnešnej doby – toto odvážne tvrdenie sme pochopiteľne museli overiť aj v našom magazíne. P50 Pro by mal byť viac než len predĺženou rukou nadšenca do archivovania spomienok, veď už len tá cena jasne odkazuje na komplexné a hlavne výkonné zariadenie. Preto ani v prípade nasledujúceho textu nevybočíme zo zavedených postupov a pri opise kvalít testovanej vzorky si prejdeme všetko pekne po poradi.

Huawei P50 Pro sa na slovenskom trhu ocitol s cenovkou cca 1200 eur, čo je jasnou deklaráciou už vyššie naznačovaných skutočností. Ide o hrdú

pýchu súčasného stropu danej značky a možno vás rovno v úvode trochu sklame informáciou, že telefón do lokálnej distribúcie prichádza v úvodzovkách len v 4G verzii – dôvody nie je nutné teraz rozpitvávať. Za predpokladu, že už využívate výhradne len 5G (o čom osobne dost' pochybujem), tak vás tento fakt môže odradiť od kúpy. Ak vám však stačí 4G a nasledujúce dva či tri roky na tom nebudete nič meniť, P50 Pro by malo aj naďalej ostať vo vašom hľadáčku. Okrem absencie 5G tu nenájdete ani podporu eSIM kariet a samozrejme ani ovel'a žiadanejších Google služieb.

Presuňme sa teraz k celkovému baleniu, aké je, aj voči súčasným trendom, prekvapivo bohaté. Huawei naďalej nechce svojich zákazníkov tlačiť ku skromnosti a preto prichádza s obsahom v podobe: mobil, nabíjací adaptér, kabeľ. Veľkou výhodou sa stáva

práve onen adaptér, ktorý má výkon úctyhodných 66 W, čo je obrovské plus v zmysle rýchlosti dopĺňania energie.

Kábel s koncovkami USB-C a USB-A by sme mohli definovať ako menšie sklamanie, predsa len máme nový rok a s ním by sme mohli dostávať praktickejšie príslušenstvo, každopádne bud' me radi aspoň za to, čo sme dostali. V balení sa však okrem kovovej spinky na SIM kartu a manuálu nachádza ešte menší bonus v podobe transparentného silikónového obalu, ktorý ako základná ochrana telefónu rozhodne postačuje.

Podaj mi, prosím, tú utierku

Aspekt dizajnu ma u P50 Pro zaujal viac než som počas študovania PR materiálov očakával – zapáčil sa mi na prvý pohľad. Telefón je s veľkosťou 158,8 x 72,8 x 8,5 mm ideálnym kamarátom



do stredne veľkej dlane a vďaka váhe 195 gramov tam dokáže pristáť s istotou, ktorá u takmer sedempalcových displejov nebýva bežnou praxou.

Výborne sa drží a rovnako dobre sa s ním manipuluje v akomkoľvek hektickom tempe, ktoré mnohí z nás zažívajú deň čo deň. Aj cez skutočnosť, že zadná strana je zo skla, sa prístroj nijako výrazne nešmýka.

Oveľa horšie to je s jeho chuťou zbierať vaše odtlačky ako akýsi amatérsky daktyloskopický fanatik. Farebná verzia s názvom Cocoa Gold priam priťahovala moje hmatové stopy, spotreba leštiacich utierok a rôznych antistatických handričiek razom narástla do astronomických výšin – nemám rád, keď je mobil zalepený ako keby mi spadol do guláša, preto čistím, čistím a zase čistím. Dominanciu zadnej strany, ak dáme bokom vaše odtlačky a šmuhy pri používaní mobilu bez obalu, preberá jemne vystupujúci modul s fotoaparátmi pripomínajúci obrovskú pilulku či dve vyvalené oči, voľbu nechám už plne na vás.

Rám je kovový a telefón sám o sebe podľa očakávania ponúka vysokú odolnosť voči vode a prachu (IP68). Keď si zariadenie otočíme na prednú stranu a zapneme, či už dotykom alebo fyzickým spínačom umiestneným tradične na pravej hrane hneď pod ovládaním hlasitosti, oslní nás takmer bezrámkový displej s výrezom pre selfie kameru. Spodná hrana bola vyčlenená pre USB-C konektor, jeden z dvoch reproduktorov

a zásuvku na dve SIM karty alebo kombináciu SIM + pamäťová karta.

P50 Pro je v zmysle panelu vybavený 6.6 palcovým OLEDom s rozlíšením 2700 x 1228 px pri obnovovacej frekvencii 120 Hz. Kto si nie je presne istý, čo všetko potrebuje sledovať, tak to môže nechať na automatike a telefón sám rozhodne, ako na prezeraný obsah reagovať a šetriť tak akumulátor – nejde priamo o LTPO, keďže systém prepína medzi schodkami 60 – 90 až necelých 120 Hz. Panel podporuje HDR10+, čo sa však týka nami vždy ostro

sledovanej kompatibility s Netflixom, ten si tu môžete užívať nanešťastie len v SD kvalite – šikovníci by mohli nájsť cestu, ako to napraviť (ostatne tak, ako čiastočne opraviť aj absenciu Google služieb). Displej je po svojich bokoch zahnutý, čo by som osobne už dnes nebral ako pozitívum, každopádne funkčnosti telefónu to vôbec nevádi a človek si na to skôr či neskôr zvykne. Zobrazovacia kvalita ostáva na vysokej úrovni, aj keď sa teda ne bavíme o 4K paneli. Máte možnosť užívať si živé podanie farieb, výbornú čitateľnosť na priamom slnku (automatické



nastavovanie jasu reaguje excelentne) a celkovo krásnu jemnosť (450 PPI).

Keď už sme pri opise panelu samotného, určite je vhodné presunúť sa ku kvalite optického snímaču prstov. Ten dokáže nastavením prinútiť zobraziť sa pre lepšiu orientáciu najprv vizuálne a následne naň položiť prst, čo je oveľa praktickejšie než tápať, s prepáčením, praprčami kade-tade po spodnej hrane. Huawei tu ponúka všetky očakávané funkcie vlajkovej lode, preto sa pripravte napríklad na Always On displej, snímame tváre...

Reproduktory hrajú výborne

Stereo zvuk obstaráva duo reproduktorov s výborným základným nastavením, vďaka čomu si môžete užívať akúkoľvek audiovizuálnu prezentáciu bez nutnosti automaticky párovať slúchadlá.

Novinka z dielne spoločnosti Huawei sa po stránke výkonu rozhodla spoľahnúť na nie zrovna aktuálny Snapdragon 888 (5 nm), ktorý cez to všetko zvláda prinášať extrémny výkon a podporiť tak vaše náročné aplikácie, nech už si ich na pozadí pustíte koľko len chcete – na našom trhu je možné zakúpiť len verziu s 8 GB operačnej pamäte a 256 GB úložiskom.

Celá strojovňa je aj cez starší procesor vyladená výborne a všetko funguje tak, ako má. Čo sa týka operačného systému, máme tu po ruke Android 11 s EMUI



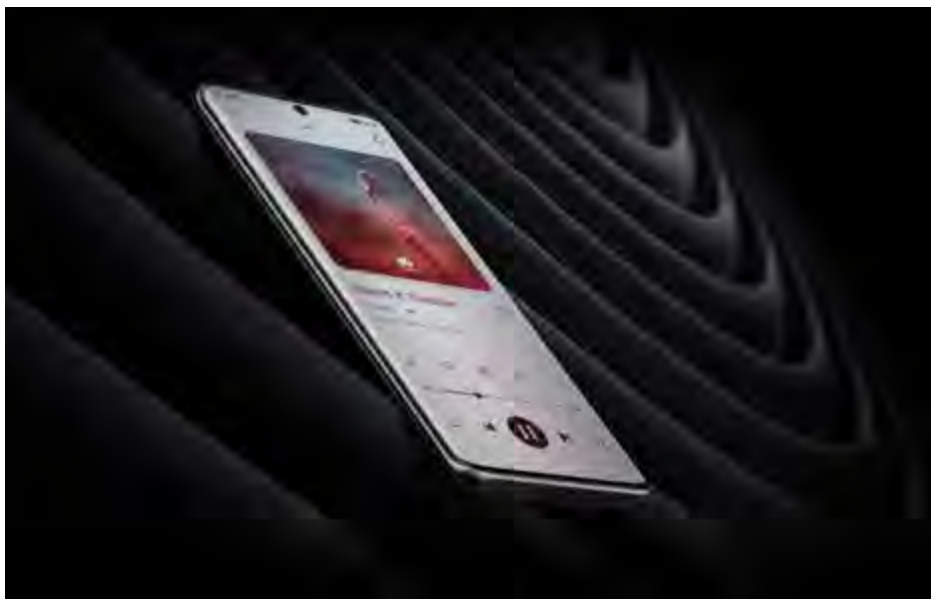
12.0.1 nadstavbou. To užívateľom, na rozdiel od iných Huawei telefónov, prináša celkové zlepšenie optimalizácie. Ak ste prípadne čakali na operačný systém HarmonyOS, tak ten ostáva aj naďalej vecou čínskych vydaní daného mobilu.

Systém vám nepovolí inštaláciu väčšiny zásadných Google aplikácií a preto je nutné siahnuť po priamom Huawei obchode (AppGallery), ktorého obsah sa stále navyšuje, prípadne to celé doplniť o rovnako dobrý, no užívateľsky trochu náročnejší Aurora Store. Osobne si myslím, že ten, kto sa do značky Huawei zamiloval a ich zariadenia sú mu blízke,

si kúpou takéhoto telefónu odrezaného od Google softvéru nijako zásadne neskomplikuje život. Je to všetko o tom, ako mobil v praxi využívate a či je pre vás dôležité mať/nemáť konkrétne appky.

Nastal čas presunúť sa k fotoaparátom. Veď už v úvode recenzie sám píšem niečo o najlepšom fotomobile na scéne. P50 Pro svojou výbavou cieľi na milovníkov fotiek, čo je poznať už pri prvom stlačení virtuálnej spúšte. Huawei ponúka celkovo štyri fotoaparáty (50 Mpx – hlavný, 13 Mpx – ultraširokohľový, 64 Mpx – teleobjektív, 40 Mpx monochromatický) nabité komplexnou funkčnosťou.





Veľký návrat tu zažíva práve posledný menovaný monochromatický set. Mne osobne padol rovno do vkusu, milujem tvorbu čiernobielych fotografií a takto ich môžem produkovať bez komplikovanej postprodukcie.

Ak sa budeme rozprávať o nejakej komplexnosti, tak výsledná kvalita snímok korešponduje s očakávaniami od zariadenia v hodnote 1200 eur, v istých bodoch ich dokáže dokonca prevyšovať. Všetky snímače zvládajú prinášať nadpriemer, aj keď je niekedy

nutné pohrať sa s nastavením a pre využitie možností obetovať akési hranie sa na fotografa.

Telefón zvláda rýchlo zaostrovať, rovnako tak rýchlo zachytiť moment, na ktorý s ním mierite. Nočné scenérie si zoberie na paškál umelá inteligencia a voči konkurencii sa nemá za čo hanbiť. Ak by som mal v danej sekcii nájsť nejaké negatívum, asi by išlo o automatické spúšťanie super makro režimu bez manuálneho zapnutia tak, ako to majú posledné iPhone. Pri možnostiach

videa sa dostávame ku 4K záznamom pri 60 FPS a rovnako vysokej kvalite – detaily a celkovo slušná stabilizácia.

Tak málo?

Na samotné finále našej už dosť natiahnutej recenzie som si nechal krátky komentár na margo batérie. Jej výkon 4360 mAh by vás mohol právom šokovať (tak málo?).

Keďže celkové odladenie systému voči akumulátoru je na dobrej úrovni, môžeme prístroj s pokojným svedomím kategorizovať ako mobil na jeden deň a nejaké tie drobné. Jednoducho si ho večer hodíte na nabíjačku a ďalší deň máte zase dostatok priestoru na fungovanie, navyše schopnosť tankovať pomocou 66 W adaptéra vám doplnenie energie z úplného dna po maximum nenatiahne ani na celých päťdesiat minút. Stačí vám nechať mobil napojený len pól hodinky a ste ďaleko za polovičnou kapacitou batérie.

Verdikt

Huawei P50 Pro môžeme právom označovať za vlakovú loď. Telefón ponúka v mnohých aspektoch vysoký štandard a ako bonus pridáva nadštandardný fotoaparát a sympatický dizajn. Nevýhodou sa však môžu pre vás stať chýbajúce Google služby, náchylnosť na odtlačky na zadnom kryte či SD kvalita pri sledovaní Netflixu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Huawei	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie	- Náchylnosť na odtlačky prstov
+ Obsah balenia	- Bez 5G a eSIM
+ Fotoaparáty	- Netflix v SD
+ Výkon	
+ Snímač odtlačkov	

HODNOTENIE:



WD SN570

STÁLE DOSTUPNEJŠÍ A STÁLE RÝCHLEJŠÍ



Rýchlosť postupu technológií a stále častejšie zmena klasifikácie produktov, ktoré boli záležitosťou iba tých najväčších nadšencov, na cenovo dostupné aj pre bežných ľudí je fascinujúca. Tento rýchly proces nevidieť asi nikde tak, ako na poli SSDčiek, teda diskov bez pohyblivých častí. Produkty od spoločnosti WD (po starom Western Digital) každých pár mesiacov prekvapia novými kapacitami, rýchlosťami, často aj nižšou cenou. Novinka menom WD Blue SN570 nadväzuje na rodiny SN5 diskov určených pre bežných, no aj náročnejších používateľov a my sme sa jej v redakcii samozrejme pozreli na zúbok.**

Disky z radu Blue SN570 v obchodoch pristáli síce už koncom minulého roka, no sú stále celkom čerstvou novinkou, ktorou sa WD pokúša osloviť stále náročnejších používateľov. Formátom diskov ostáva M.2 s dĺžkou 2280, no na rozdiel od svojich predchodcov už nie je limitované prepojením PCIe Gen3 x2, ale zvyšuje prietok dát za použitia všetkých štyroch PCIe liniek, teda PCIe Gen3 x4, čím sa dostáva na teoretické maximum Gen3 pripojenia.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal v už tradične moderne ladenej grafike, kombinujúcej bielu a modrú hrdo,

hlása tie najdôležitejšie informácie, ako rýchlosti čítania až do 3500 MB/s, zápisu až 3000 MB/s, kapacitu 1 TB a podporu NVMe. Pozornejšie oči ešte na prednej strane zachytia zmienku o 5 ročnej záruke a použití 3D TLC NAND architektúry. Viac zaujímavostí sme na obale veľmi nevideli. Vnútri krabičky menších rozmerov sa nachádza to najhlavnejšie – nový disk a vždy-prítomná malá brožúrka s právnickými a záručnými informáciami.

Komponenty disku a avizované parametre

Samotné pamäťové čipy sú pri diskoch z radu SN570 vyrábané na báze 3D TLC NAND architektúry, čo môže znamenať trochu kratšiu životnosť, či menšie rýchlosti oproti SLC a MLC pamätiam, no ide o oveľa lacnejší a rýchlejší proces. V konečnom dôsledku tak majú zákazníci prístup k rýchlym diskom za nižšiu cenu a kompromis na poli rýchlosti a životnosti nie je až natoľko citelný. Po stránke ovládačov, WD pri svojich diskoch už pár rokov používa vlastné proprietárne kúsky a nie je odkázané na komponenty od spoločností ako Marvell, či Micron. Celkovo sú v ponuke tohto radu kapacity 250 GB, 500 GB, 1 TB a 2 TB. Všetky sú mierne odlišné, nielen v maximálnych rýchlostiach čítania a zápisu, ale aj životnosti. Nami



testovaný kúsok s kapacitou 1 TB ponúka už spomínaných 3500 MB/s pri čítaní a 3000 MB/s pri zápise s životnosťou 600 TBW (zapísaných terabajtov), čo ho radí medzi profesionálnejšie kúsky.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Boli opakované 10krát a výsledok je priemerom všetkých dokopy.

Zhrnutie

Produkty z modelového radu WD Blue nie sú nikdy prelomové, teda aspoň po stránke rýchlostí a životnosti, ale svojou cenou zaujmú naozaj jednoducho. Pri cene aj pod 100 eur (pri troche šťastia a zľavových akciách) ide o naozaj šikovný produkt, ktorý poteší nielen PCIe Gen3 x4 rýchlosťami, ale tiež vysokou kapacitou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
WD

Cena s DPH:
109€

PLUSY A MÍNUSY:

- + silné rýchlosti čítania
- + dobrý pomer cena/kapacita/výkon
- + 5 ročná záruka
- Nič

HODNOTENIE:





2x Returnal PS5

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



2 x Uncharted:
Legacy Of Thieves Collection PS5

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

Netflix potvrdil Squid Game 2

Dalo by sa povedať, že nejde o prekvapenie, že Netflix potvrdil prípravu druhej série juhokórejského seriálu o prežití, keďže ide v súčasnosti o najsledovanejšiu show tohto streamovacieho giganta.

Scenár seriálu vytvoril Hwang Dong-hyuk, ktorému trvalo celé desaťročie, kým sa jeho nápad dostal na divácke obrazovky. Hlavným dejom Squid Game je súťaž, v ktorej 456 hráčov s rôznym sociálnym statusom, ale s rovnakým problémom finančného zadlženia, hrá sériu detských hier so smrteľnými následkami v nádeji, že vyhrajú cenu 45,6 miliardy wonov. Prvá séria Squid Game mala premiéru na Netflixu 17. septembra 2021 a stretla sa s veľmi pozitívnym ohlasom nielen kritikov, ale aj veľkou medzinárodnou diváckou pozornosťou – je najsledovanejším seriálom v 94 krajinách a v rámci prvých štyroch týždňov od svojho spustenia nazbieral 1,64 miliardy hodín sledovania. Dej druhej série ešte nie je jasný, ale hlavný obsahový riaditeľ Netflixu povedal, že druhá séria pôjde ďalej za hranice prvej.



Vikingovia Valhalla



Spin off úspešného seriálu Vikingovia príde na Netflix 25. februára 2022 v 8 dielnej prvej sérii. Čo však môžeme od tohto nového seriálu očakávať?

Pod seriál sa opäť podpísal Michael Hirst, ktorý bol tvorcom aj originálnych Vikingov od History Channel. Netflix má od seriálu veľké očakávania a hneď na začiatku dal „objednávku“ rovno na 3 série, čiže celkovo 24 epizód. Dej Valhally sa bude vracieť späť do známych miest, akými sú napríklad Kattegat. Keďže sme sa v časovej linke posunuli o 100 rokov, treba očakávať, že pôjde o trochu iné miesto ako vo Vikingoch. Okrem známych miest bude mať seriál aj výhodu histórie, ktorú mu vybudovali pôvodní Vikingovia. Ako hovorí sám Hirst, mali by zaznieť známe epochy o Ragnarovi Lothbrokovi, Lagerthe a Bjornovi Ironside alebo Ivarovi. Rozhodne pôjde o skvelé spojenie, ktoré dodá seriálu hĺbku a dejový základ. Taktiež si nebude musieť pozrieť Vikingov, pretože pôjde o novú dejovú líniu. Valhalla bude teda zasadená do začiatku 11. storočia, čím sa dostaneme priamo do obdobia, v ktorom žili najslávnejší Vikingovia ako Leif Eriksson, Freydis Eriksdóttir, Harald Hardrad, ale taktiež normanský kráľ William Dobývateľ.

Prstene moci

Dlho očakávaný seriál, ktorý je prequelom filmov Pán prsteňov z dielne Amazonu, má konečne meno. Oficiálny názov je „The Lord of the Rings: The Rings of Power,“ čiže Pán prsteňov: Prstene moci.

V deji sa presunieme tisíce rokov pred udalosť trilógie a uvidíme hrdinov, ale aj zloduchov, ktorých už poznáme, ale aj úplne nové tváre a zistíme, ako sa vysporiadajú s následkami vytvorenia prsteňov. Seriál bude spájať hlavné príbehy druhého veku Stredozeme ako ukovanie prsteňov, čo malo za následok Sauronov vzostup, ale tiež uvidíme poslednú alianciu elfov a ľudí. Rozpočet prvej série by mal podľa prvých odhadov siahať až do výšky 465 miliónov dolárov, čo z nej už teraz robí najdrahší seriál všetkých čias. Ale keďže knihy J.R.R. Tolkiena sa stále tešia veľkej obľube, tiež nehovoriac o filmoch Petra Jacksona, očakávania seriálu sú vysoké. Prvá séria by mala na Amazon Prime prísť už začiatkom septembra.



Moon Knight

V januári sme mali možnosť vidieť nový trailer na nadchádzajúcu sériu Moon Knight, v hlavnej úlohe s Oscarom Isaacom.

Seriál bude uvedený na Disney+ 30. marca 2022 a bude sledovať Stevena Granta, zamestnanca obchodu so suvenírmi, ktorý má problémy s častými stratami vedomia a halucináciami, v ktorých vidí spomienky z minulých životov. Tieto stavy mu spôsobuje choroba, ktorá sa volá disociačná porucha identity a tiež to, že zdieľa svoje telo so žoldnierom Marcom Spectorom. Steven/Marc sa musia spolu vysporiadať so spoločnými nepriateľmi, medzi ktorých bude patriť aj Midnight man, zloděj šperkov a umeleckých diel. Toho si v seriáli zahrá francúzsky herec Gaspard Ulliel. Ja osobne sa radím medzi Ullielových fanúšikov, preto som bola už od oznámenia jeho obsadenia zvedavá, ako sa chopí tejto role v MCU. Žiaľ, jeden deň po uvedení traileru Gaspard Ulliel zomrel počas vážnej nehody. Dúfajme, že sa tento seriál taktiež zaradí do kolekcie jeho výborných filmových a seriálových rolí.



Smutný začiatok roku 2022



Okrem tragického úmrtia Gasparda Ulliela, zasiahli fanúšikov filmu ešte dve veľmi smutné správy. Na sklonku roka 2021 nás navždy v nedožítých 100 rokoch opustila filmová legenda Betty White.

Betty za svoju plodnú hollywoodsku kariéru dostala aj ocenenie od Guinnessovej knihy rekordov a je držiteľom svetového rekordu ako najdlhšie pôsobiaca televízna zabávačka. Z dlhého zoznamu jej rolí spomenieme najmä seriál „Golden girls,” kde popri legendách ako Bea Arthur, Rue McClanahan a Estelle Getty, stvárnila postavu Rose Nylund. 20. januára zasiahla filmový a hudobný svet ďalšia smutná správa, keď nás navždy opustil spevák a herec Meat Loaf, Michael Lee Aday. Meat Loaf sa do histórie rockovej hudby zapísal hrubými písmami, vďaka svojej trilógii albumov „Bat Out of Hell,” ktorej sa predalo celosvetovo viac ako 65 miliónov albumov. Okrem bohatej hudobnej kariéry účinkoval vo viac ako päťdesiatich filmoch a televíznych show, ako napríklad Fight Club alebo The Rocky Horror Show.

Na príkaz Peaký Blinders



Šiesta a posledná séria Peaký Blinders príde vo februári. Fanúšikovia sa však nemusia obávať, že by touto sériou skončil príbeh ich obľúbených charakterov.

Steven Knight už dávnejšie spomenul, že plánuje pokračovanie vo forme celovečerného filmu. Pôvodne mal Knight v pláne natiahnuť seriál na sedem sérii. Covid však zmaril tento zámer. Krátke upútavky a fotografie naznačujú predstavenie nových charakterov (napríklad Stephena Grahama,) ale aj návrat starých známych. Jeden výnimočný charakter sa však už v seriály neobjaví. Je ňou Polly Gray stvárnená excelentnou Helen McCrory. McCrory bohužiaľ v roku 2021 podľahla zákernej rakovine. Pôvodný zámer ukončiť seriál pred začiatkom druhej svetovej vojny sa taktiež pozmenil a dej bude mapovať jej priebeh. Naznačil to Knight, keď označil šiestu sériu ako „koniec začiatku.”

Spider-Man: No Way Home

SPLNENÝ SEN FANÚŠIKOV?



Dej tretieho pokračovania Spider-manovskej Marvel ságy pokračuje tam, kde skončil druhý film trilógie *Far from home*. Identita Spider-Mana (Tom Holland) je po prvýkrát odhalená prostredníctvom video správy od Quentina Becka (Jake Gyllenhaal) a Spidey sa pre niektorých ľudí stáva nepriateľom číslo jedna – však, J. Jonah Jameson. Náš dobrý sused Spider-Man už nedokáže oddeliť svoj život superhrdinu od toho civilného a najhoršie na tom je, že toto odhalenie ovplyvňuje aj životy jeho najbližších – Neda (Jacob Batalon) a MJ (Zendaya). Peter sa preto rozhodne požiadať o pomoc Doktora Strangea (Benedict Cumberbatch). Úloha je ľahká, celý svet musí zabudnúť na to, že Peter Parker je Spider-Man. Doktor Strange sa pokúsi situáciu vyriešiť prostredníctvom kúzla, toto je však kvôli Spider-Manovým zásahom natoľko narušené, že spôsobí v realite obrovskú trhlinu. V tomto

momente by mali prestať čítať všetci fanúšikovia ságy, ktorí ešte film nevideli. Ešte ste tu? Dobré, ja som vás varovala...

Spoiler alert

Trhlinou do sveta prenikajú tí najmocnejší zloduchovia, s ktorými Spider-Man kedy bojoval vo všetkých paralelných vesmíroch. Áno, čítate správne, cez trhlinu sa prepojili všetky paralelné vesmíry. Všetky náznaky boli pravdivé, opäť na plátne uvidíme Tobeyho Maguira, Andrewa Garfielda a ešte niekoľko ďalších známych tvárí z predchádzajúcich sérií filmov. Do tohto momentu sme si asi všetci v kine hovorili ok, toto je taká priemerná Marvelovka. No od otvorenia portálu v Nedovej obývačke to už bola najlepšia Marvelovka. Problém je však v tom, že táto situácia nastáva až po hodine filmu, kedy konečne Jon Watts dupne na plyn a servíruje akciu spolu s

veľmi funkčnými emóciami, pre ktoré sa oplatilo prísť do kina. *Spider-Man: No way home* je splneným snom každého Spider-Man fanúšika, o ktorom ani netušil, že by ho niekedy mohol mať. Séria momentov, ktoré kombinujú spomienky na detstvo a vďaka nostalgii skôr pripomína stretnutie s dobrými priateľmi než koherentné ukončenie jednej veľkej pavúčej ságy trvajúcej 5 rokov. Jon Watts a scenáristi nám servírujú mladého, neskúseného a nerozhodného Spideyho, ktorý si myslí, že všetci ľudia sa dajú napraviť. Toto je asi najväčší problém, ktorý vidím v poslednom spracovaní. Spider-Man je síce ešte chlapec, no určite nie je hlúpy. Vo Wattsovom podaní je však z neho hlupák, ktorý robí hektické a nelogické rozhodnutia a po čase to začne byť pre diváka otravné. Máte potom problém prejavovať empatiu v momente, keď dôjde na najtragickejšiu scénu celej trilógie



(áno, ešte tragickejšiu ako objatie od Iron Mana), kde si hovoríte, že tak trochu si za to môže sám, lebo je to stránka 1 v knižke „historicky najhoršie nápady“.

S veľkým obsadením prichádza aj veľká zodpovednosť

V závere môžeme skonštatovať, že hlavnou myšlienkou filmu bolo nostalgické odovzdanie žezla novej generácii superhrdinov. Na tomto samozrejme nie je nič zlé. Určitá verzia Spider-Mana nás sprevádzala celým naším detstvom a dospelým životom.

Či už išlo o televízne spracovanie, trilógiu, v ktorej hral túto postavu Tobey Maguire, alebo verziu Andrewa Garfielda. Práve pre túto nostalgiu je film veľkým zážitkom a ešte 2 hodiny po skončení premietania sa rozprávate o oblúbených pasážach. Je však nutné dodať, že ak najdojemnejší moment celého filmu patrí do inej série, tak toto už o niečom vypovedá – tu narážam na scénu Spider-Mana (Andrewa Garfielda, nie Toma Hollanda) a MJ.

Čo môžete od 3. filmu očakávať

Staré známe tváre sa objavujú nielen v rolách hrdinov, ale aj na strane zloduchov. Tento film mi len potvrdil, čo som si dávno myslela – Green Goblin (Willem Dafoe) je suverénne najlepším Spideyho protivníkom. Dafoe bol taktiež jedným zo zloduchov, na ktorého potvrdenie sme čakali najdlhšie a že toto čakanie stálo za to. Spektrum jeho role je výborné. V jednej scéne je to pokojný Norman Osborn, ktorému je ľúto, čo páchá jeho zlé ja, Green Goblin. V ďalšej scéne sa z neho stáva Spider-Manov najt'ažší súper. Čo sa týka ďalších zloduchov, hlavným t'ahákom, či už z traileru alebo na plagátoch, bol Doctor Otto Octavius, v skratke Doc Oc (Alfred Molina). Molina je veľmi charizmatiký herec a táto rola nie je výnimkou. Okrem všetkých Spider-man trilógií sa fanúšikovia dočkajú ešte jedného krátkého cameo, ktoré poteší fanúšikov MCU a hlavne Daredevila. Charlie Cox nám v pár sekundách pripomenie, prečo je najoblúbenejším právnikom/superhrdinom sveta Marvelu. Je pekné vidieť, že tvorcovia počúvli hlasy fanúšikov.

Pozrela by som si tento film ešte raz? Áno, ale až od druhej polovice. A i to hlavne z nostalgie a kvôli „bratskej“ dynamike všetkých Spider-Manov.

„Posledný diel Spider-Man trilógie s Tomom Hollandom v hlavnej úlohe, v ktorej sa celý svet prvýkrát dozvedá, kto sa ukrýva pod maskou. Táto skutočnosť má pre nášho hrdinu veľké následky, či už v tejto realite, alebo aj v paralelných svetoch.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jon Watts

Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Dobrodružný / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Tom Holland
- + Tobey Maguire
- + Andrew Garfield
- + Green Goblin
- Pomalé tempo v prvej hodine
- Koniec trilógie

HODNOTENIE:



Belfast

ČIERNO-BIELE SPOMIENKY Z DETSTVA NA UDALOSTI SEVERNÉHO ÍRSKA



Najnovší film Kennetha Branagha, ktorý má vykresľovať jeho pohľad na detstvo a vyrastanie v Belfaste počas nepokojov. Keď sa ale na dej filmu pozriete detailnejšie, zistíte, že naozaj o to ani nejde. Film môže byť čierno-bielý, no nenechajte sa pomýliť, dej rozhodne taký nie je.

Belfast a Troubles

Scenár čiastočnej autobiografie ja zasadený do Severného Írska počas nepokojov zvaných „Troubles“. Troubles boli etno-nacionalistickým konfliktom, ktorý s menšími prestávkami trval viac ako 30 rokov (1960 – 1998). Hlavným problémom tohto konfliktu bolo ústavné postavenie Severného Írska. Čo sa týka zúčastnených strán, na jednej strane stáli Unionisti (tiež nazývaní lojalisti), ktorí boli tvorení prevažne protestantmi.

Považovali sa za Britov, preto chceli zachovať Severné Írsko ako súčasť Spojeného kráľovstva. Druhú stranu konfliktu tvorili írski nacionalisti, ktorí mali vo väčšine rímsko-katolícke zastúpenie.

Oni chceli suverenitu voči Spojenému kráľovstvu a pripojenie k Írsku. Napriek podpísaniu Vel'kopiatovej dohody, ktorá načrtla podmienky mieru v roku 1998, mnohé aspekty minulosti Severného Írska ostávajú sporné, vrátane historických príčin rozdelenia, ktoré viedli k eskalácii násilia v roku 1969.

Čo sa týka časového obdobia, divák sa ocitá v roku 1969. Hlavnou dejovou linkou je láskavý portrét deväť-ročného Buddyho (Jude Hill) a jeho pohľad na aktuálne udalosti. Buddyho rodinný, ale aj vonkajší svet sa začína rúcať so stúpajúcim násilím medzi komunitami

v Belfaste. Situácia stavia jeho rodinu pred dilemu, či majú naďalej ostať žiť v Belfaste pri tak neistej budúcnosti.

Opustiť alebo neopustiť Belfast?

Hlavným konfliktom filmu je rozhodnutie Buddyho rodičov (Jamie Dornan a Caitriona Balfe), či odísť z milovaného Belfastu, kde ich každý pozná, pretože žijú v malej komunite, alebo či hľadať nové možnosti na život za oceánom, kde im, podľa ich slov, nikto nebude rozumieť kvôli ich prízvuku (pekny náznak na írsky akcent).

Ak by sa rozhodli zostať, mohlo by to mať veľa zlé následky pre život ich dvoch synov. Dornan a Balfe v týchto úlohách veľa prekvapili, ich dynamika sa rovnomerne dopĺňa a aj keď má byť dej primárne zameraný na Buddyho,



ide o veľmi silné charaktery. Je vidno, že herci mali jasné inštrukcie od režiséra.

Čo sa týka ich umiestnenia v kontexte spoločnosti, Buddyho rodina patrí k protestantom žijúcim v prevažne protestantskom susedstve, no nájdu sa tu aj katolíci. Vzťahy týchto dvoch spoločenstiev sú harmonické.

Samozrejme, tento fakt sa nepáči každému a občas sa stane, že im niekto rozbije okno. Skutočné násilie, či už nábožensky alebo politicky motivované, sa objavuje len v krátkych dávkach, pričom je zosobnené jedinou postavou, Billym Clantonom (Colin Morgan). Ten sa snaží prinútiť Buddyho otca, aby sa pridal k ich odboju, kým nebude pre jeho rodinu neskoro.



Detský uhol pohľadu

Udalosti filmu prežíva divák očami hlavného protagonistu, ktorý má predstavovať Branaghove mladšie ja. Buddy nemiluje nič viac ako svojich starých rodičov a ponorenie sa do sedadla v miestnom kine, kde sa v ňom rodí láska k filmu. Toto nám indikuje, že Branaghan už od detstva vedel, že chce svoj život smerovať k filmovému a divadelnému umeniu.

V našich končinách Branagha môžete poznať z Harryho Pottera, kde v druhom diely stvárnil Gilderoya Lockharta, či ako nového Hercula Poirota. Je však aj uznávaným divadelným hercom, ktorý miluje všetko spojené s Williamom Shakespearom.

Neviem, pohľad na situáciu cez oči dieťaťa filmu Belfast pomohol, alebo mu skôr ublížil, bohužiaľ, pridáva mu umelú úhl'adnosť. Možno keby mal Branaghan

možnosť skutočne natáčať v Belfaste a nie v štúdiu (toto nebolo možné kvôli pandémie), pomohlo by mu to sa rozpačovať na jeho skutočnú detskú víziu mesta.

Film má aj komický podtón, o ktorý sa primárne postarali postavy Buddyho starých rodičov (Judi Dench a Ciarán Hinds). No ani ten najvtipnejší vtíp nedokáže zmazať náboženské predsudky.

Ako sa film reflektuje do súčasnosti

Ktokoľvek si pozrie tento film, nemôže tvrdiť, že nejde o politicky zamerané dielo. Rovnako ako nemôžeme povedať, že Troubles patrili k nepokojom minulosti, nakoľko už niekoľko rokov hrozí, že Brexit ich opäť oživí.

Čo je však tiež nadmieru jasné je Oscarová nominácia. Taký úspech, ako film Roma od Alfonsa Cuaróna, ktorý bol tiež zameraný

na dospievanie, by Belfast nemal očakávať. Réžia a kamera sú výborné. Taktiež čierno-biele prevedenie mu pomohlo, z môjho pohľadu však snímka zasiahla celú problematiku doby minulej len čiastočne, držala sa iba na povrchu.

„Čierno-biele spomienky Kennetha Branagha na vyrastanie v Belfaste v 60. rokoch 20. storočia.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Kenneth Branagh

Rok vydania: 2021
Žáner: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

+ Réžia
+ Kamera
+ Hudba – Van Morrison

- Naplno nevyužitý potenciál
- Príliš nevinný pohľad

HODNOTENIE:



Doom patrol

KEĎ DAJÚ DADAISTI SVETU 'REŠTART'



Seriál Doom patrol už od prvej série púta svojším humorom, nevšedným vizuálom, trochou akcie, ale aj štipkou trápnosti. Súzvuk týchto elementov si'ubuje slušnú jazdu a seriál sa tak teší už svojej tretej sérii. Veľmi zaujímavé reálie a rekvizity dopĺňajú aj jedinečné typy postáv, pri ktorých nejde o superhrdinov v pravom slova zmysle. Doom patrol je totiž skupina nie veľmi vydarených experimentov Nilesa Cauldera (Timothy Dalton). Ten pre seba hľadal recept na večný život a tak sa mu podarilo vytvoriť robota s ľudským mozgom, Cliffa Steela (Brendan Fraser), Jane s niekoľkými charaktermi žijúcimi v jej tele (Diane Guerrero), letca Larryho, ktorý havaroval v lietadle a spojil sa s mimozemskou formou života zvanou negative spirit (Matthew Bomer) a z bývalej hviezdy filmového plátna, Rity Farr, vytvoril elastickú ženu (April Bowlby). Do tejto úžasnej partie vyvrhel'ov sa pridali

aj Cyborg (Joivan Wade). V Doom Patrol je cesta k divákovi o čosi zložitejšia, než pri iných seriáloch. Rozprávanie príbehu nie je vôbec také, na aké je bežný človek zvyknutý. Častokrát vidíme rôzne flashbacky, niekedy je to rozprávač, ktorý zamúti vody naratívu, napríklad Mr. Nobody (Alan Tudyk) v prvej sérii, inokedy sa postaví do cesty iné scudzujúce prvky, ako

dialógy postáv s rozprávačom a podobne. Jednoducho, tak, ako partia vyvrhel'ov pôsobí na spoločnosť, tak chceli aj tvorcovia vizuálu a scenára zaútočiť na zmysly divákov. Tento seriál je číra podivnosť. No ako povedal Tim Burton povedal „Čo je niekoho bláznovstvo, to je niekoho iného realita“. Čo si teda tvorcovia Doom Patrol pre divákov pripravili v tretej sérii?





Spolok Dada

Scenáristi Doom Patrol odvodili svoju úlohu znamenite. Do polovice série ani netušíme, kto je vlastne hlavným antagonistom (čo vôbec nie je na škodu, vzhľadom na fakt, že série má len 10 epizód). Zdá sa, že by to mohlo byť spolok Dada. Rita sa ich pôvod a plán vybrala skúmať do minulosti – do roku 1917. Infiltruje sa do združení a zistí uje, že ide o metal'udí z minulosti, ktorých držalo pokoje umenie. Niet divu, 20. roky boli umelecky plodné.

Vznikala vtedy avantgarda a myslím, že aj tento spolok dostal meno vďaka umeleckému smeru – dadaizmu. Metal'udia boli vnímaní ako podivíni už aj v roku 1917, nie všetci však mali rovnaké právomoci a privilégia. Keďže v roku 1917 ešte zúrila prvá svetová vojna, častokrát boli ich schopnosti využívané ako zbraň. Hoci z niektorých metal'udí zbrane ani

neurobili, ľudia sa ich aj tak stránili. Vďaka predsudkom a separovaniu si spolok Dada vymyslel plán, ako to ľudstvu vrátiť. Je ich plán pre ľudstvo skazou, či darom?

Šéf nie je, kto bude lídrom?

Hlavou celej Doom patroly bol Niles Caulder, zvaný aj Šéf. Ten však v druhej sérii umrel. Hoci sa v tejto sérii opäť objavuje, je iba hlavou odrezanou od tela, ktorá bola obživená ako pražský golem. To je celé jeho vystúpenie v tretej sérii. Po jeho smrti sa do čela patroly postavila samozvaná Laura De Mille (Michelle Gomez). Niles tomu veľmi nefandil. Ako sa ukázalo, Lauru poznal, pretože mali spoločnú minulosť, ktorú si Laura vďaka amnézii z cestovania v čase nepamätá. Je teda vôbec na strane dobra? Toto je práve to fascinujúce na Doom patrol – divák do poslednej chvíle netuší, ako sa veci majú a vždy zostane milo prekvapený. Nie je to tak ľahko predvídateľné.

Odpustenie

Ak by sme sledovali seriály od DC comics pozorne, všimli by sme si, že medzi rôznymi seriálmi prevláda určitý zjednocujúci prvok. Či to bol Arrow, Flash, alebo napríklad aj Doom patrol. V každej sérii sa okrem hlavného protivníka rieši aj spoločná téma. Myslím, že pri tretej sérii Doom patrol je to práve odpustenie. V predošlých seriáloch sme mali možnosť nahliadnuť do jednotlivých postáv, do ich radostí i strastí, no aj do snahy o záchranu sveta. Ich snaženie však väčšinou narobí viac škody, ako úžitku, a v takých chvíľach je odpustenie samému sebe neskutočne dôležité – inak sa človek môže zamotať a točiť sa v spleti sebal'útosti a nezdarov naveky. V súčasnej spoločnosti sa ešte veľa priestoru diskusii o duševnom zdraví nedáva. Je vynikajúce, že takéto seriály sa neboja otvoriť truhličku s touto témou. Aspoň nachvíľu sa môže divák zastaviť, porozmýšľať a odpustiť si chyby z minulosti skrz katarzný účinok seriálu.

„Doom patrol v tretej sérii má za úlohu odhaliť, kto je Sisterhood of Dada a čo majú za lubom. Kl'úč k rozlúsknutiu záhady sa však skrýva inde. Zatiaľ musia od seba.“

Adrián Mihálik



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Dermott D., Chris M., Kristin W.,...

Rok vydania: 2021
Žáner: Akčný / Krimi / Drám

PLUSY A MÍNUSY:

- + scenár
- + výborná téma seriálu
- + vintage vizuál s futuristickými prvkami
- divák sa v tom cestovaní v čase môže začať strácať

HODNOTENIE:



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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová,
Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák,
Miroslav Beták, Martin Rácz, Nicol Bodzsárová,
Zuzana Mladšíková, Jvet Szighardtová,
Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová,
Michaela Hudecová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

God of War (PC)

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom
internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok.
Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese
<https://shop.generation.sk>

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2022 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)

logitech G

UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCE



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733

