

GENERATION

HRALI SME GOD OF WAR RAGNARÖK



TESTOVALI SME
MSI Z790 Tomahawk WiFi DDR4

TÉMA
Za obrazovkami sme čoraz viac

VIDELI SME
Black Adam

RETRO
Shadowrun

SÚŤAŽ



Pokročilá digitálna ochrana

ESET Internet Security



Ochrana online platieb

Zabezpečí vaše online bankovníctvo a nákupy.



Strážca siete

Skontroluje zraniteľnosti vášho Wi-Fi routera.



Rodičovská kontrola

Zabráni, aby vaše deti videli nevhodný obsah.



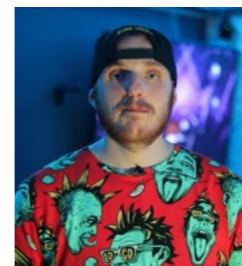
Získajte rok ochrany navyše zadarmo

ESET oslavuje 30 rokov a pri tejto príležitosti sme pripravili výhodnú ponuku. Pri kúpe dvojročnej licencie ESET Internet Security a ďalších vybraných bezpečnostných produktov dostanete tretí rok ochrany úplne zadarmo.

www.eset.sk

eset® Digital Security
Progress. Protected.

Technológie pomáhajú meniť svet k lepšiemu.
ESET je tu, aby ich chránil.



Čas návratov

V čase, kedy píšem ďalší úvodník, tentokrát do novembrového čísla nášho a vášho magazínu, sa všade na Slovensku ozýva jeden a ten istý zvuk – zvuk ostrej čepele noža prenikajúcej cez priehľadnú plastovú fóliu plnú typických červených kahancov so sviečkami. Máme tu dušičky, pre mnohých čas návratov tam, kde si počas letných prázdnin drali kolená a užívali svoje nezabudnuteľné detstvo. Keďže sme však práve na území Slovenskej republiky a naši politickí veľikáni vždy vedia, ako nám spríjemniť naše pohnuté životy, rozhodli sa tento čas spojiť s komunálnymi a župnými voľbami. Návrat k hrobom tak jedným t'ahom okoreníme návratom do volebných miestností a keďže práve november je mesiacom, kedy sa súčasne vracia aj chladné počasie, môžeme túto kolekciu návratov uzavrieť aj vytiahnutím teplého šatstva.

Akokoľvek by ste mali teraz dojem, že účelovo pletiem hrušky s jablkami, či v tomto prípade skôr sviečky s hlasovacími lístkami, tak pokračujúci efekt návratov je možné badať aj vo svete videohier. Uplynulé týždne sa totižto v tomto prostredí neriešilo nič iné, než toľko želané znovuzrodenie kultovej série Silent Hill. Značka, ktorá svojho času pomáhala stvoriť špecifické mantinely interaktívneho survival hororu a ktorú pred mnohými rokmi spoločnosť Konami zatvorila do trezoru, sa opäť vracia na scénu a to vo veľkom štýle. Dočkali sme sa totižto oznámenia trojice videohier, z čoho najviac zarezoval remake vôbec najslávnejšieho druhého dielu a aby toho nebolo málo, súčasne bol ohlásený aj reštart filmovej adaptácie, o ktorý sa postará režisér a producent Silent Hill snímku z roku 2006, Christophe Gans.

Verím, že nasledujúce stránky Generation vám svojím obsahom spríjemnia a ešte rozšíria vyššie opisované návraty, keďže okrem náhl'adu do sveta videohier pre vás máme aj hromadu ďalších atraktívnych článkov.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Konečná pre Fiestu



Už na budúci rok sa v nemeckej fabrike ukončí výroba jednej z veľkých legiend automobilov. Ford Fiesta končí a nie je to ten typ modelu, pri ktorom by sme predpokladali existenčné problémy. Na trhu je totiž už od roku 1976, a teda patrí k najdlhšie vyrábaným modelom. Za dlhé desaťročia prešiel

Ford Fiesta samozrejme mnohými zmenami, aj keď si stále držal svoj smer a predstavovala šikovného kompaktného spoločníka nielen do mesta.

Preferencie zákazníkov sú však neúprosné a spolu so zvyšovaním cien

kvôli základnej bezpečnostnej výbave sa význam Fiesty začal postupne strácať. Navyše ako sa v ponuke objavila nová Puma, mal to model Fiesta ešte t'ažšie. Puma totiž ponúkla nielen zaujímavejší dizajn, ale hlavne vyšší podvozok a celkovo lepší pocit z automobilu ako celku. Cena Fiesty dnes začína na akciových 16 790 EUR vo výbave Trendy, čo je na malé kompaktné mestské auto pomerne dosť.

Za svoje peniaze síce dostanete bohatú bezpečnostnú výbavu a napríklad aj Full LED svetlomety, no slabučký 55 kW motor, ktorý auto rozbehne na stovku za 14,7 sekundy. Za lepší motor si pripláťte, 74 kW začína na 18 790 EUR a 92 kW za 21 290 EUR.

A to je cena, za ktorú si už pomaly môžete kúpiť Ford Puma. Fiesta tak skutočne už nemá na trhu čo hľadať a zjavne nie je zaujímavá ani pre verných fanúšikov.

Ako rozlúčku si môžete kúpiť jej rýchlu ST verziu s výkonom 147 kW, teda pokiaľ máte zvyšných 28 tisíc EUR.

Prichádza hybridná Dacia



Dacia to s elektrickou už nedávno skúšala, no nie s práve presvedčivým výsledkom. Dacia Spring nás síce zaujala, nedá sa však povedať, že v dobrom slova zmysle. Tento čisto elektrický model zákazníka síce finančne nezruinuje, no v skutočnosti je len malým mestským vozidlom s veľmi obmedzeným dojazdom

a výkonom, ktorý poriadne nestačí ani na bratislavský obchvat. Počas budúceho roka však firma na trh prinesie hybridný model Jogger, ktorý má väčšiu šancu obsadiť rebríčky predajov.

Základom tohto modelu bude atmosférický motor 1.6 SGe, ktorý už poznáme

z niektorých modelov od Renault a Nissan. Má štyri valce a výkon 94 koní so 148 Nm krútiacim momentom.

Pomáha mu dvojica elektromotorov, jeden s výkonom 20 koní a druhý s výkonom 49 koní. Keďže prvý elektromotor slúži aj na niektoré doplnkové funkcie, tak celkový výkon tohto systému je 143 koní. To je vcelku slušná hodnota a dokonca aj samotný motor má dostatok výkonu pre pohon.

Batéria s kapacitou 12 kWh by mala vydržať minimálne 8 rokov alebo 160 tisíc kilometrov, taká je totiž na ňu záruka od výrobcu. Samotný systém fungovania tohto motora je veľmi špecifický. Elektromotory tu fungujú hlavne v niektorých režimoch ako je rozbeh a benzínový motor - tu má len štyri prevodové stupne.

Celý systém riadi špeciálne upravená prevodovka. Dôležitá je samozrejme aj cena, ktorá asi nízka nebude. Dnes si kúpite Jogger v základnej verzii s benzínovým motorom za 15 650 EUR, v tej najvyššej 7-miestnej za skoro 20 000 EUR.

Elektrický Peugeot 208 zájde trochu ďalej



V dobe elektromobilov stále nie je nič dôležitejšie, ako rýchlosť ich nabíjania a hlavne dojazd na jedno nabitie. Môžete mať totiž akokoľvek zaujímavé auto, no pokiaľ pri nabíjaní strávíte dlhé hodiny a kapacitu batérie miniete za menej ako 300 kilometrov, tak to auto proste

nie je univerzálnym spoločníkom. Peugeot e-208 trpel rovnakým problémom, keďže jeho prvá verzia mala výrazne menší dojazd, ako sa nám páčilo (a nielen nám). Nebavíme sa síce o univerzálnom aute aj na dlhé cesty, no stále je to pohodlný

dopravný prostriedok, s ktorým sa dá pohodlne zvládnuť aj cesta k moru.

Peugeot e-208 pritom jednu aktualizáciu ohľadom dojazdu dostal a teraz si ho môžete kúpiť vo verzii, ktorá by mala zvládnuť vyše 360 kilometrov, čo je použiteľná hodnota.

Firma to však nedosiahla výrazne väčšou batériou, dôvodom je viacero menších úprav, vrátane špeciálnych pneumatík. Pre modelový rok 2023 prichádza ďalšie vylepšenie dojazdu, tentokrát aj s úplne novým elektromotorom.

Novinka tak dostane vyšší výkon, ktorý sa posunie z doterajších 100 kW na 115 kW. Z malého šikovného auta to stále nespraví rýchlu strelu, ale niekoho táto zmena určite poteší.

Zvýšila sa aj účinnosť a spolu s väčšou kapacitou batérie (51 kWh) teraz firma sľubuje dojazd na jedno nabitie až 400 km. Nechýba ani podpora rýchleho nabíjania, pri ktorej sa z 20 na 80 percent kapacity dostanete behom 25 minút.

Ostrý Civic prezradil svoj výkon



Honda Civic už brzdí naše cesty v najnovšej 11-tej generácii a čoskoro sa dostane aj na jej ostrú verziu Type-R. Tú už síce môžeme stretnúť na amerických uliciach, no ako to býva, pre náš trh je vždy mierne upravená.

Európsky Type-R nám konečne odhalil presné detaily výkonu, ktoré sme doteraz len mohli tipovať.

Dobrou správou na začiatok je fakt, že tejto verzii sa zatiaľ vyhla

elektrifikácia. Honda k nám tak dovezie jeden z posledných ostrých hatchbackov s plnohodnotným benzínovým motorom.

Ten je ako vždy štvorvalcový s objemom dva litre a vybavený turbom s lepším prietokom vzduchu. Aj spolu s ďalšími úpravami tak motor dosahuje výkon 315 koní (235 kW) s krútiacim momentom 420 Nm. Nárast výkonu v porovnaní s predchádzajúcou generáciou nie je síce veľký (len o 6 kW), no aj tak Honda vyvinula jeden z najzaujímavejších motorov. Pribalená je k nemu navyše 6-stupňová manuálna prevodovka s automatickým medziplynom pri podradovaní.

Na túto „nadupanú“ novinku si budeme musieť počkať až do budúceho roka, hoci v Amerike sa ich Type-R verzia práve dostáva do showroomov. Pre Európu je pripravených päť farebných verzií - biela, červená, modrá, čierna a sivá. Škoda, že sme sa opäť nedočkali úžasnej žltej z poslednej limitovanej edície.

Za obrazovkami sme čoraz viac, dokážeme sa chrániť pred nástrahami online sveta?



Životy mnohých z nás sa vyznačujú neustálou online dostupnosťou. Pripojení nie sme pritom len v práci, ale aj doma. Bojíme sa, že nám niečo unikne a tak sa zobúdžeme aj zaspávame s digitálnymi zariadeniami. Život v digitálnom svete pritom skrýva množstvo nástrah od phishingu až po sofistikované kybernetické hrozby. Ako sa pred nimi ochrániť?

Do obrazoviek pozeráme dva celé dni v týždni

Z výskumu z roku 2018 vyplýva, že priemerný človek v Spojenom kráľovstve používa zariadenia jeden celý deň v týždni. A čo je ešte horšie, tieto čísla naďalej rastú. Novší výskum odhalil, že priemerný človek strávi pred obrazovkou až šesť hodín a 57 minút denne. Keď to spočítate, sú to celé

dva dni. Zmeny v správaní na úrovni celej spoločnosti je ťažké dosiahnuť.

Od obrazoviek sa asi tak skoro neodtrhneme, preto je o to dôležitejšie zväziť zabezpečenie tejto podstatnej časti nášho života.

Dbáme na to, aby naše domy, autá a iný majetok či nehnuteľnosti boli dobre chránené zámkami, kamerovým systémom a strážnymi psami 24 hodín denne. Ale čo s tými dvoma dňami online? Ako chránime svoj digitálny svet?

Každé zariadenie je pre kybernetických zločincov ako okno, cez ktoré môžu preniknúť a napáchať škody. Zamyslite sa – zariadenia používame na obchodovanie, bankové transakcie, vyhľadávanie miest, kde sa môžeme najesť, zisťovanie informácií o

verejnej doprave, objednávanie taxíkov, komunikáciu s príbuznými, nakupovanie na internete a mnoho ďalších vecí.

To, čo sme predtým mohli robiť mimo domu, teraz robíme z pohodlia gauča.

Vynovené bezpečnostné riešenia ako odpoveď na nástrahy online sveta

Ako sa teda môžete najlepšie chrániť pri všetkých týchto činnostiach? Prvým krokom je mať spoľahlivé digitálne bezpečnostné riešenie. Spoločnosť ESET prichádza s novou a vylepšenou verziou svojej ponuky pre domácnosti. Zahŕňa všetky úrovne zabezpečenia: Essential Security (ESET NOD32 Antivirus), Advanced Security (ESET Internet Security) a Premium Security (ESET Smart Security Premium). Všetky



tieto produkty boli vylepšené s cieľom priniesť používateľom bezproblémový digitálny zážitok a nepretržitú ochranu.

Produkty ESET pre domácnosti ponúkajú špičkovú viacvrstvovú antimalvérovú ochranu vrátane proaktívnej ochrany pred doposiaľ neznámymi hrozbami. Ich neoddeliteľnou súčasťou je oceňovaný antivírus a antispyvér od spoločnosti ESET, ako aj pokročilé strojové učenie, ktoré zlepšuje detekciu malvéru. Dobrou správou takisto je, že spoločnosť ESET na posilnenie ochrany pred ransomvérom pridala možnosť zabezpečenia technológiou Intel® Threat Detection Technology (Intel® TDT), ktorá sa nachádza na procesoroch Intel® Core™. Táto nová vrstva zabezpečenia zvyšuje ochranu pred ransomvérom integráciou hardvérovej technológie spoločnosti Intel určenej na detekciu ransomvéru. To dokazuje, že spoločnosť ESET sa vždy zameriava na vývoj riešení, ktoré

majú maximálny výkon a zároveň nízku záťaž na operačný systém a zariadenie. Webový portál a aplikácia ESET HOME vám ponúkajú neustály prehľad o vašom bezpečnostnom prostredí a nepretržitú ochranu. Tento ekosystém obsahuje všetky zariadenia pridané do účtu a odosiela aktualizované informácie o stave ich zabezpečenia, takže všetky svoje zariadenia môžete sledovať z jedného miesta.

Platforma ESET HOME je chránená aj vlastným dvojúrovňovým overovaním a heslom.

Ako sme už spomenuli, v súvislosti s financiami je zabezpečenie veľmi dôležité. Ochrana online platieb od spoločnosti ESET predstavuje dodatočnú vrstvu ochrany pre vaše finančné údaje počas online transakcií. Integrovaný režim zabezpečenia všetkých prehliadačov zaisťuje, že sa všetky podporované prehliadače automaticky otvárajú v zabezpečenom režime. Táto

možnosť sama osebe poskytuje ochranu pri používaní prehliadača pred akýmkoľvek škodlivými zmenami alebo zásahmi.

Ochrana proti phishingu aj útokom hrubou silou

S cieľom zabezpečiť ešte ďalšiu ochranu vašich finančných aktivít je do všetkých úrovní zabezpečenia od spoločnosti ESET integrovaná antiphishingová technológia. Chráni vaše súkromie a majetok pred pokusmi falošných webových stránok o získanie citlivých informácií, ako sú prihlasovacie mená, heslá alebo bankové údaje.

Jednou z funkcií je aj Ochrana pred útokmi hrubou silou, ktorá blokuje pokusy o uhádnutie hesiel využívajúce protokol RDP. Útok hrubou silou je metóda systematického testovania možných kombinácií písmen, číslíc a symbolov s cieľom prelomiť heslo. Medzi ďalšie technológie patria ESET LiveGrid®, ESET LiveGuard, Kontrola UEFI a Ransomware Shield.

Všetky integrované funkcie a technológie sú teraz vylepšené, aby dokázali maximálne chrániť vás a vaše súkromie.

Dobré a spoľahlivé bezpečnostné riešenie vám dá pocit istoty a pomôže udržať váš digitálny svet v neustálom bezpečí. Tak ako považujete za normálne chrániť svoj domov, mali by ste prirodzene chrániť aj svoj digitálny svet. ESET je tu, aby chránil vaše zariadenia.



Huawei nám pri západe slnka predstavil Mate 50 Pro

SILA OKAMIHU



Často sa hovorí, a ja osobne s týmto tvrdením plne súhlasím, že dnešný prototyp človeka nie je schopný skutočne sa zastaviť a vychutnať si ten moment úplného a ničím nerušeného pokoja. To sociálne vákuum dneška dopĺňané o nekončiaci tlak na komfortný život plný možností nás kope do zadku s takou intenzitou, až mám pocit, že ani ten prostý spánok si ľudský organizmus nevie naplno užiť. Našťastie sú výdobytky modernej doby typickým príkladom dvojsečnej zbrane a to, čo nám súčasne bráni sa takzvané „vypnúť“ nám ponúka aj čiastočnú kompenzáciu v podobe zachytenia neopakovateľných momentiek. Fotografia, to je sila okamihu, ktorú sotva dokážete zreplikovať do posledného detailu a mobilný telefón zas nástrojom modernej doby na čo najvernejšie zachytenie a súčasne aj uchovanie týchto spomienok

na večné digitálne časy. V duchu tohto môjho predslvu vás mostíkom s kódovým označením D2 prevediem zo Slovenska do hlavného mesta Českej republiky, kde som mal nedávno možnosť zúčastniť sa lokálnej premiéry novej vlajkovej lode v rámci telefónov od spoločnosti Huawei. Tento u nás stále populárny čínsky výrobca totižto aktuálne prináša na trh model Mate 50 Pro a súčasne aj novinku z radu nova.

Huawei Mate 50 Pro a Huawei nova 10/ nova 10 Pro nebudeme v tomto texte riešiť vyložene dopodrobna, na to bude dostatok času v jednotlivých recenziách.

V období, kedy popredné osobnosti vedenia slávnostne strhli tie pomyselné hodvábné plachty z vymenovaných telefónov, som mal ja osobne už spomínaný

nova 10 Pro po mesiac trvajúcim teste dávno zrecenzovaný. Preto ma oveľa viac zaujímala práve ona vlajková loď atakujúca cenovú reláciu, za ktorú si v dnešnej dobe viete kúpiť slušný elektro bicykel (na základe dobre známeho green dealu som bol požiadaný, aby som v texte používal ekologickejšie prirovnania). Huawei Mate 50 Pro dostal cenovku 1 300 eur s tým, že ak si ho stihnete zakúpiť do trinásteho novembra, tak k nemu získate kvalitné hodinky Huawei Watch GT3 46mm ako darček.

Teraz, keď ste už pekne preglgli a pozvoľna spracovávate uvedenú cifru, podme si stručne vymenovať papierové prednosti zariadenia ako takého. Zámerne píšem papierové, keďže realita práve prebiehaného testu, ktorého výsledok vám pochopiteľne



vypracujem do obsiahlej recenzie, môže ten papier odobriť alebo výrazne pokrčiť. Mobil som dostal do rúk už krátko po jeho oficiálnom predstavení a po pár hodinách som skonštatoval, že status vlajkovej lode si dozaista zaslúži. Podme však na tie prednosti a rozoberme si všetky tie desaťročné inovácie, ktorými sa uvedený výrobca tak rád oháňa.

Prvenstvo v odolnosti

Okrem plnej certifikovanej ochrany IP68 s možnosťou potopenia mobilu do úrovne šiestich metrov (pád do záchodu mobil znesie ako nič), čo pri vlajkovej lodi tak nejako očakávate, tu máme malé veľké prvenstvo v oblasti odolnosti čelného skla. S názvom Kunlun Glass citujem tlačovku: „pozostáva z miliónov kryštálov na úrovni nanometrov, ktoré sú výsledkom vstrekovania kompozitných iónov.“

Predpokladám, že pre väčšinu z vás je takýto popis viac či menej španielskou dedinou, takže to zhrniem po svojom. Huawei Mate 50 Pro je prvý telefón na svete, ktorý získal špeciálny päťhviezdičkový certifikát odolnosti v rámci pádov, čím je v prípade nechceného pusteného mobilu na zem oveľa menšia pravdepodobnosť



fatálneho alebo čiastočného poškodenia. Drop testy nám však výrobca neumožnil, takže toto všetko berte skôr ako psychickú podporu, než čokoľvek iné. P

o boku silnejšieho skla tu máme pre mňa oveľa zaujímavejšiu prednosť: unikátny dizajn zameraný na tradičné kruhové linky, kde zadnej strane dominuje vizuálne originálny maticový fotomodul s mechanickou uzávierkou vo verzii s vegánskou kožou (jedna z dvoch predávaných foriem Mate 50 Pro) aj nádherným zadným krytom. Luxusne pôsobiaca koža je v rámci súčasných trendov skutočne ojedinelá vec a navyše, vďaka nej sa predmetný mobil oveľa lepšie drží v rukách a súčasne nemá tendenciu zbierať odtlačky a nechcenú špinu – to som si overil už krátko po fotení na streche Pražského hotela Hilton, kde k celému odhaleniu spomínaných telefónov vlastne došlo.

Huawei okrem unikátneho skla a jedinečného dizajnu pochopiteľne stavil na vysokú kvalitu fotoaparátov, čo nás vracia do úvodu tohto článku a ku mnou spomínanej sile okamihu. Zadnému modulu dominuje Ultra Aperture Camera s 50 mpx pri clone f/1,4, ktorú dopĺňa obrazový motor XD Fusion Pro, čo vám vo výsledku vyhodí snímok plný detailov, krásne vykreslených tieňov a farieb.

Máme tu periskopový teleobjektív s dvesto násobným priblížením a samozrejme aj portrétový režim s dnes už bežným efektom rozmazania pozadia – čerešničkou na torte je už spomínaná mechanická

uzávierka. Po krátkom pokropení Prahy zo strechy hotela a to aj s patričným západom slnka, sa papierové predpoklady viac či menej potvrdili, rovnako tak aj pri prechádzke nočnou Prahou s klasickou zastávkou pri najznámejších hodinách v Európe – zvyšok si pochopiteľne povieme v už avizovanej recenzii.

Dostatočný výkon, čo je samozrejme úzko prepojené aj s kvalitnou softvérovou podporou, v tomto prípade poháňa procesor Snapdragon 8+ Gen 1 4G pri 8 GB RAM a Adrenom. Operačný systém EMUI13 vás pochopiteľne tradične odreže od Google služieb, ale tak, ako nám vedenie spoločnosti Huawei opäť pripomenulo, ich galéria aplikácií sa naďalej rozvíja a dnes už nemusíte pre sťahovanie softvéru tretích strán vykonávať tak zložito otravné procesy.

Pravá vlajková loď

Akokoľvek som už za tie roky jemne alergický na všetky tie zámerne zveličované vyhlásenia ohľadom jedinečnosti toho a onoho hardvéru, v prípade toho, čo som mal nateraz možnosť vidieť pri premiére Mate 50 Pro, a k tomu si pridajte aj moje prvotné dojmy, sa tento kus prenosného telefónu dá rozhodne označiť za luxusnú vlajkovú loď plne reprezentujúcu filozofiu modernej a pokrokovej spoločnosti.

Teším sa preto až prelistujete o pár riadkov ďalej a tam vám poviem viac k mobilu samotnému.

Filip Voržáček

Lenovo Yoga oslávila 10 rokov plných inovácií

OHYBNÁ DEKÁDA



Čínska spoločnosť Lenovo sa za dobu svojej existencie mohla neraz pýšiť statusom trendsettera, s čím sa často spájala ich chuť prinášať inovácie tam, kde je to potrebné. Špecifickým príkladom tohto tvrdenia je obľúbený rad notebookov značky YOGA, ktorý je akýmsi lakmusovým papierikom samotnej chuti uvedenej firmy prinášať neraz riskantné, no pre modernú budúcnosť zásadne vylepšenia. YOGA tu s nami cvičí už desať rokov a pri tejto príležitosti sme my, novinári, dostali pozvánku na pomyselné sfúknutie sviečok jednej ohybnej dekády.

„YOGA je od začiatku uvedenia na trh určená pre všetkých, ktorí sa nechcú obmedzovať, hľadajú trendy, ultra-prenosný šperk s najnovšími technológiami a inováciami, ktorým sa chcú pochváliť a zároveň hľadajú najlepšieho kamaráta do práce aj pre zábavu. Aj vďaka tomu sa v rámci Slovenska predá ročne viac ako 1 500 kusov notebookov a desktopov Yoga,“ hovorí Peter Oravec, riaditeľ spotrebiteľského segmentu Lenovo.

Event sa konal v príjemnom prostredí istej bratislavskej kaviarne a medzi hosťami bol nielen očakávaný zástup ambasádorov, ale predovšetkým jedna z vedúcich osobností

slovenského zastúpenia značky Lenovo, Peter Oravec (Consumer Sales Leader Lenovo Slovakia). O ešte príjemnejšiu atmosféru sa postaral talentovaný hudobník Peter Bažík, výherca slovenskej verzie súťaže X-Factor, ktorý ma doslova odrovnal svojou hrou na husliach. Späť však k téme YOGA. Predmetná značka dokázala pred onou dekádou vôbec ako prvá priniesť na trh systém konvertibilných notebookov a to vďaka špeciálnym 360 stupňovým pántom so sekvenčným nastavením. Tento spôsob ohýbania panelov umožnil dovtedy klasický laptop premeniť na tablet a súčasne ho využívať pokojne aj ako voľne stojaci monitor. Ako roky pribúdali a Lenovo získavalo náskok oproti jemne učičikanej konkurencii, spracovanie pántov sa neustále menilo a vyvíjalo do ešte multifunkčnejšieho prvku. Zrazu bolo možné do tejto špecifickú časť šasi zapracovať nielen kvalitný systém reproduktorov s Dolby Atmos technológiou, ale súčasne tam vložiť aj kameru s mechanickou zásuvkou, či prípadne dok pre nabíjacie pero. Ako vidíte, tak nápady sa zo strany Lenovo len sypali a desať rokov ubehlo ako voda.

„Inovácie, ktoré YOGA za dekádu od svojho vzniku priniesla do sveta technológií,

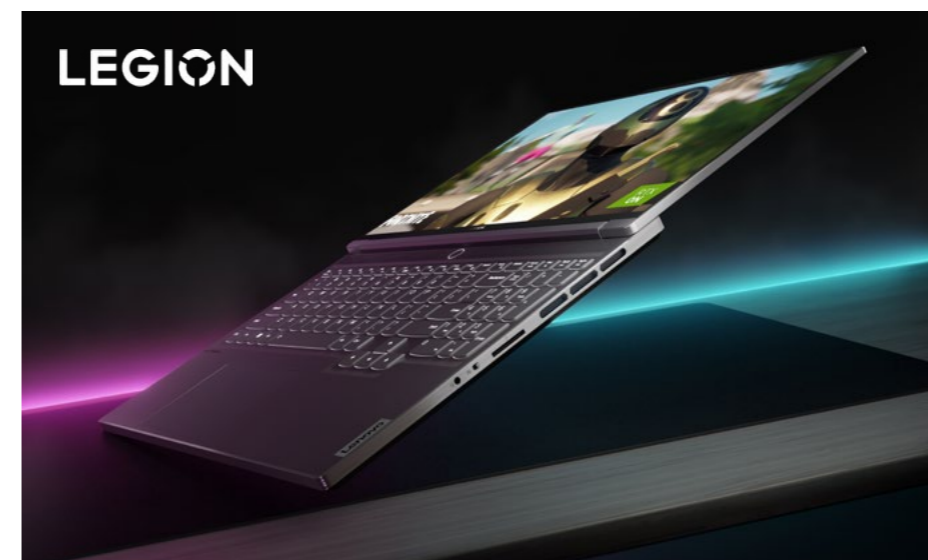


pomáhajú podporovať ambície našich zákazníkov tím, že im dávajú flexibilitu a výkon, aby mohli byť sami sebou a pracovať a zabávať sa tak, ako to práve cítia,“ hovorí Vladimír Varzaly, Country Sales Manager Lenovo.

Dnes Lenovo predstavuje svoju vlnkovú loď Lenovo YOGA 9i nasledovanú zoštíhľenou Slim verziou, vracajúcou sa do éry tradičných pántov (čiže „len“ 180 stupňové vyklopenie). Definovať značku ako takú by mala predovšetkým cieľená charakteristika moderného dizajnu doplnená tradične o čo najkvalitnejšie procesory a grafické karty s tým, že snaha o inovovanie sa ani po tých desiatich rokoch nijako z konceptu YOGA nevytráca. Ako určite dobre viete, naša stránka sa vám snaží v každom čísle priniesť čo najvierohodnejšie testy notebookov so širokým záberom využitia a ak by ste si spätne všetky tie články prešli, dozaista by ste v slovách PR pracovníkov Lenovo našli výrazné potvrdenie kvalít značky ako takej. Aj preto sa už teraz teším, až vám budeme môcť ponúknuť ďalšie recenzie na už vydané, ale súčasne aj pripravované YOGA zariadenia.

Filip Voržáček

Lenovo Legion Slim 7i Gen 7 ponúka herný zážitok na vyššej úrovni



štandardom v najrýchlejších notebookoch na svete. Poskytuje realistickú grafiku s ray-tracingom a najmodernejšie funkcie umelej inteligencie, vďaka čomu vám neunikne žiadny detail.

Pohlčujúci vizuálny zážitok dopĺňa 16-palcový displej s rozlíšením WQXGA a pomerom strán 16:10 s variabilnou obnovovacou frekvenciou až 240 Hz. Mini-LED displej ponúka jedinečné farby a možnosť nastavovať jas.

Dokonalé chladenie

O to sa stará Legion Coldfront 4.0 s ventilátorovým systémom, ktorý udržiava nízku teplotu aj v náročných situáciách. Pre zlepšenie prúdenia je pridaný prívod vzduchu aj na ergonomickéj klávesnici Legion TrueStrike Pro s bielym a voliteľným RGB podsvietením so 100% anti-ghostingom pre zaznamenanie každého úderu.

S herným notebookom Lenovo Legion Slim 7i môžete hrať svoje obľúbené hry bez obmedzení kdekoľvek sa nachádzate, pričom vám vždy poskytne výnimočný zážitok.

Lenovo dlhodobo potvrdzuje, že je špičkou na trhu prenosných počítačov. Rovnako silnú pozíciu zastáva aj v hráčskom segmente s hernou divíziou Legion, ktorej do portfólia pribudla novinka Legion Slim 7i. Tento notebook je výnimočný nielen hardverom a funkciami ale aj dizajnom.

spustenie hry, optimalizujú výkon maximalizovaním snímkovej frekvencie a využijú tak potenciál notebooku pre maximálny zážitok z hrania.

Prémiová grafika, prémiový obraz

Legion Slim 7i poháňa grafika NVIDIA® GeForce RTX™ radu 30, ktorá je

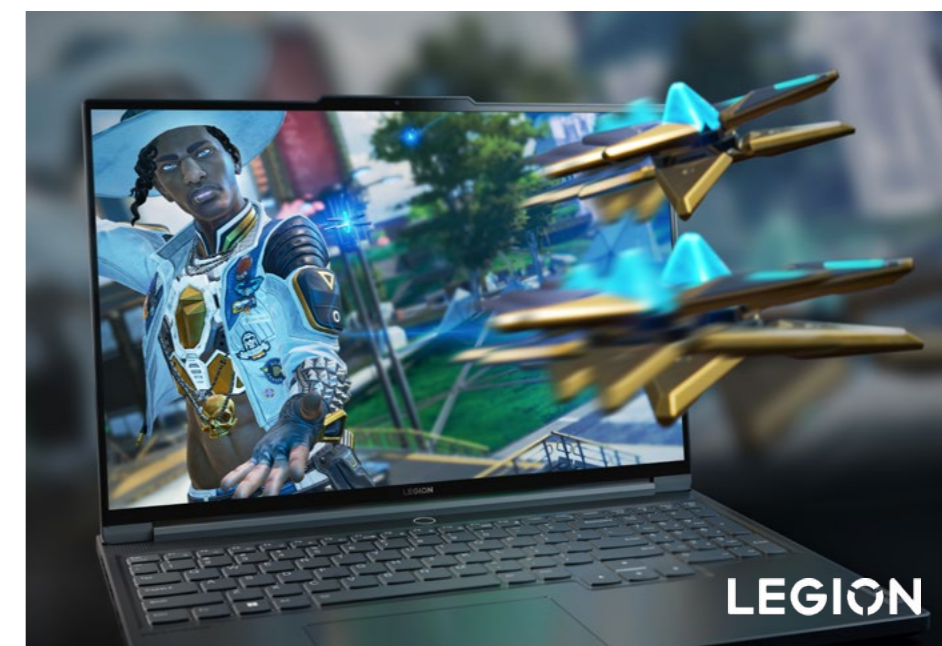
Definícia mobility

Legion Slim 7i je ako stvorený pre život na cestách. Jeho hrúbka totiž začína na 17 mm pri váhe 2 kg. Tenké a ľahké hliníkové šasi s prepracovaným kovovým lemom z neho robia dizajnové dielo. Navyše disponuje širokou škálou portov, ktoré umožňujú rôzne možnosti pripojenia.

Nezastaviteľný výkon

Napriek štíhlemu a ľahkému telu sa vo vnútri ukrýva silný výkon, ktorý zabezpečuje procesor Intel Core až 12. generácie v spolupráci s technológiou Intel Thread Director a Intel Turbo Boost. Môžete sa tak spoliehať na plynulý chod aj pri náročných hrách bez sekania a prestojov.

Aby ste si hry mohli zahrať tak ako ich tvorcovia zamýšľajú, Lenovo AI Engine ponúka režimy Auto-Optimization a Auto-Detect. Tie rozpoznajú



Nokia nám predstavila svoje ekológiou poháňané telefóny s trojročnou zárukou

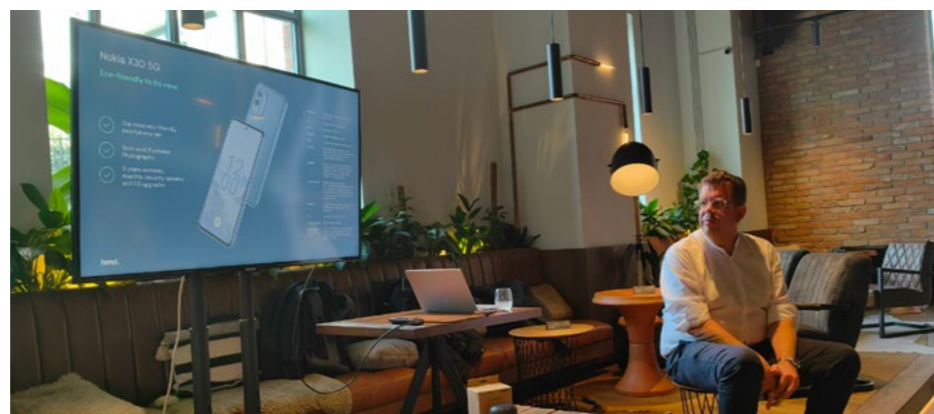
NIEČO NAVIAC



Spraviť niečo navyše pre našu planétu, to sa dnes nesmierne cení. Ja sám by som teoreticky mohol ísť príkladom s vetou „kúpil som si elektromobil, pretože mi záleží na ekológii“, ale to by bolo z mojej strany skôr pokrytectvo. Kúpil som si ho, aby som ušetril, čo sa v konfrontácii s dnešnou situáciou ohľadom navyšujúcich cien energií zdá byť ako bizarná pomsta samotnej prírody – isté veci však jednoducho neoplyvnú. Tak či onak, zatiaľ čo sa mi tam niekde na druhom konci internetu smeje, až vám bránica dáva facky, pozvoľ na prejedem po ekologickom mostíku rovnako do náručia spoločnosti HMD Global, ktorá vlastní značku Nokia. Spomínate ešte na Nokiu? Fínske telefóny, ktoré definovali pokrok v mobilnej komunikácii a totálne vytlačili moderný trend smartfónov tak, ako ich dnes poznáme? Tak táto značka sa už roky snaží naplno vrátiť na scénu a hoci je stále jednou nohou vo svojej retro ére (produkcia tzv.

dôchodcovských modelov to potvrdzuje), zároveň skúša prinášať aj plnohodnotné smartfóny schopné konkurovať najväčším výrobcam na svete. Nedávno som mal možnosť posadiť sa pred zástupcu HMD Global a sledovať predstavenie nových a ekologicky ladených zariadení Nokia – vrátane vlajkovej lode značky.

Nokia stavia na dlhú životnosť a dôkazom toho je jej cieľné navýšenie štandardnej dvojročnej záruky o ďalších dvanásť mesiacov. Tri roky pokoja zahŕňajú aj softvérové aktualizácie a bezpečnostné balíčky, ktoré sú vydávané pravidelne na mesačnej báze. Nokia tak pôvodnú myšlienku, ktorú presadzovala len u



drahších modelov svojich zariadení, tentokrát presúva aj na zvyšok portfólia, čo jej zákazníci doista ocenia. Podme sa však konečne pozrieť na samotné produkty. V prvom rade tu máme plnohodnotnú vlajkovú loď s označením Nokia X30 5G, ktorá sa na náš trh dostáva s cenovkou balansujúcou na hranici 500 eur.

Nasleduje lacnejšia Nokia G60 za 350 eur a celé to uzatvára kompaktný tablet Nokia T21 s cenou cca 280 eur. Všetky tri uvedené zariadenia si môžete zakúpiť v jednoducho balení z recyklovaného papiera a model X30 definuje výrobcu ako najekologickejší hardvér, aký kedy vôbec vyrobil. Zadný plastový kryt je z 65% recyklovaného materiálu a kovový rám šasi je z plne recyklovaného hliníka.

Z toho, čo som mal možnosť si už priamo na obede overiť, X30 je po dizajnovej stránke krásne spracovaný telefón s nízkou váhou (pod dvesto gramov), ktorý má nielen vysokú odolnosť voči vode a prachu, ale súčasne aj krásny 6,43-palcový AMOLED panel s 90Hz obnovovacou frekvenciou.

Menšou nevýhodou, čo platí aj pre zvyšok vyššie vymenovaných prístrojov, je z továrne natihnutá Android dvanásťka, ktorú si po rozbalení musíte preinštalovať na nedávno vydanú trinásťku. X30 ponúka čítačku odtlačkov prstov integrovanú pod displejom, procesor Qualcomm Snapdragon 695 (6 alebo 8 GB RAM), hlavný fotoaparát má



50 Mpx senzor s optickou stabilizáciou/16 Mpx selfie na druhej strane, no a o energiu sa stará batéria s trochu menšou výdržou (4 200 mAh). Batéria je síce slabšia, avšak Nokia uvádza jej predĺženú životnosť na zhruba 800 nabití. Tankovanie energie je možné pri výkone 33 W, avšak príslušný adaptér by ste v balení hľadali len márne – bezdrôtové nabíjanie chýba. Viac o X30 vám povieme priamo v recenzii.

Za hrdo plávajúcou vlajkovou loďou od HMD Global by sme našli plaviť sa cenovo dostupnejšiu Nokiu G60 5G. Proporcne ide o väčší telefón s IPS panelom (120Hz) a identickým čipsetom, ako má X30, avšak len s verziou 6 GB RAM. Panel je krytý temperovaným sklom Gorilla Glass 5 a hlavný fotoaparát ponúka tiež 50 Mpx snímač, ktorému z druhej strany sekunduje 8 Mpx selfie kamera.

Celé šasi G60 je vytvorené z plastu (60% podiel recyklácie), čo dáva finálnu váhu 190 gramov. Ak by sme sa mali rozprávať o odolnosti voči vonkajším vplyvom, tak tu to výrobca dokázal dostať na úroveň IP52 – čiže čiastočná odolnosť. Batéria dostala kapacitu 4 500 mAh a rovnako tak zvýšený počet nabíjajúcich cyklov z päťsto na osemsto. Maximálne ju môžete tankovať pri výkone 20 W.

Na samotný záver reportáže z predstavenia novinek opatrených legendárnym logom Nokia som si nechal pár slov na margo



tabletu T21. Ak náš magazín sledujete poctivo, určite ste zaregistrovali moju staršiu recenziu na model T20, ktorá pre produkt samotný dopadla veľmi pozitívne.

Išlo o cenovo dostupný a súčasne dostatočne výkonný tablet, ktorý môžete dať do rúk nielen sebe, ale aj svojim deťom. Nokia T21 sa bude snažiť nadviazať na úspech staršieho modelu rovnako dobre nastavenou cenou, pričom disponovať bude nasledujúcimi parametrami.

Dominantou je 10,4-palcový IPS panel s rozlíšením 2000 x 1200 pixelov (svietivosť 360 nits), ktorý podporuje aj aktívne dotykové pero od známej spoločnosti Wacom.

To však nie je súčasťou balenia. Ak dám bokom obyčajné parametre ohľadom fotoaparátov (8 Mpx na oboch stranách), ostáva mi zaujímavý akumulátor s kapacitou 8 200 mAh, ktorý zvláda už vyššie spomínaných osemsto nabíjajúcich okruhov, pričom vedľa neho sedí čipset Unisoc T612 / 4 GB RAM.

Čo všetko predmetný tablet dokáže v praxi, to vám povieme viac až po dôkladnom otestovaní, ako však vidíte, značka Nokia stále žije a má rozhodne čo ponúknuť aj moderne ladenému a ekologicky zmýšľajúcemu konzumentovi.

Filip Voržáček

Veľkolepý návrat Silent Hill



Raz to predsa muselo prísť. Tol'kokrát som si túto vetu už povedal po tom, čo Konami ohlásilo vývoj hneď niekoľkých hier série, pričom jednou z nich má byť pokračovaním hlavnej linky. Všetci vieme, aké je Konami v súčasnosti a že táto spoločnosť radšej vynaloží financie na automaty Pachinko, než aby sa opäť mala venovať vývoju hier. Ak je to pre nich takto výhodnejšie, z ekonomického hľadiska to, samozrejme, dáva zmysel. Kto sme teda my, aby sme podniku hovorili, ako má spravovať svoje financie. Z herného hľadiska to je, prirodzene, veľmi nešťastné rozhodnutie, pretože Konami má vo svojom repertoári úžasné herné série, ktoré kvôli súčasnej politike spoločnosti už možno ani nikdy neuvidia nové diely.

Sérii Silent Hill sa takýto osud napokon netýka, keďže nás čakajú doslova hororové hody. Konami počas svojej relácie Silent Hill Transmission ohlásil remake Silent Hill 2, Silent Hill: Townfall, Silent Hill: Ascension a Silent Hill f.

Remake Silent Hill 2 vyvíja štúdio Bloober Team, ktoré môžete poznať z ich prác na The Medium, či Layers of Fear. Hra beží na Unreal Engine 5 a pôvodné statické kamery nahrádza moderným 3rd person štýlom. Presne tak, ako to Capcom spravil s remakami Resident Evil hier. Na hru spolupracujú aj dvaja pôvodní tvorcovia – výtvarník Masahiro Ito a skladateľ Akira Jamaoka. Hra bola ohlásená

na PlayStation 5 a PC s tým, že konzolová exkluzivita skončí o rok.

Silent Hill: Townfall bude iná Silent Hill hra, než akú sme mohli doteraz vidieť. Vyvíja ju štúdio No Code Studios, ktoré stojí za Observation a Stories Unfold.

Aj keď bližšie detaily nemáme, môžeme očakávať, že ich Silent Hill sa bude ponášať práve na tento ich unikátny štýl adventúrnych hier.

Silent Hills: Ascension zasa zaloví v multiplayerových vodách. Hra sa má zameriavať na streamovanie hráčov a ich spoločné hranie za postavy vo svete Silent Hill. Opäť raz nemáme bližšie detaily, no vieme, že hra vzniká v kooperácii štúdií Genvid Entertainment, Bad Robot Games, Behaviour Interactive a dj2 Entertainment.

Silent Hill f bude novým dielom hlavnej série. Mimo spomenutého remaku druhého dielu boli ostatné v úvodzovkách len spin-offmi. Silent Hill f však prekvapí v tom – teda ale aspoň pravdepodobne – že sa nebude odohrávať v meste Silent Hill. Koniec koncov, nebola by to prvá hra série. Hra sa bude odohrávať v 60. rokoch 20. storočia na japonskom vidieku. Hru vyvíja NeoBards Entertainment Limited. To „f“ v názve má pôvod v hudobnej terminológii, kde znamená forte, čiže silný alebo hlasný.

Remake Zaklínača



Dnes už všeobecne trochu pozabudnutá, no v srdciach old-school hráčov stále živá, prvá hra so Zaklínačom, sa dočká plnohodnotného remaku. Ten bude bežať na Unreal Engine 5 a o jeho vývoj sa postará štúdio Fool's Theory. Ide o poľské štúdio, ktoré pozostáva z veteránov, ktorí pracovali na starších Witcher hrách. Tvorcovia vlastne remake ohlásili už pred nejakým časom, počas veľkého ohlásenia niekoľkých Witcher hier (pod názvami Sirius, Canis Majoris, New Witcher trilogy), len sme o tom ešte nevedeli. Vtedy sme sa totiž dozvedeli len spomenuté kódové mená tých hier, no a dnes už vieme, že jedno z nich – Canis Majoris – bolo práve remakom prvého dielu. Keďže je hra stále len v začiatkoch vývoja, ešte nejaký čas o The Witcher Remake nebudeme vedieť žiadne detaily.

Remake Age of Mythology



Jedna z najobľúbenejších stratégií všetkých čias nie je len Duna 2, Age of Empires 2, či Red Alert 2, je ňou aj parádna Age of Mythology od Microsoftu, ktorá vyšla na PC ešte v roku 2002. Aj keď sa na hru nikdy nezabudlo, predsa len hra dostala svoju veľmi slušnú definitívnu edíciu v roku 2014, súčasní tvorcovia ako keby mali stále viac záľubu v Age of Empires. To sa ale mení, keďže Age of Mythology Retold bude remake pôvodnej hry od štúdia World's Edge, ktoré sa pred rokom blyso skvelým štvrtým dielom Age of Empires. Remake Mythology prinesie vylepšenú grafiku, nové prvky do hrateľnosti a taktiež úplne nový obsah (snáď nejaká dodatočná expanzia?). Viac informácií nateraz nemáme. Z detailov vieme len, že hra vyjde na PC a taktiež aj v Game Pass.

Legacy of Kain v hl'adáčiku



Legacy of Kain je jednou z tých sérií, s ktorou sa čas (a meniace sa chute herného publika) nemaznal. Za čias PS1/PS2 to bola jedna z najobľúbenejších značiek vôbec a niet sa ani čudovať prečo. Silný singleplayerový zážitok obohatený o inteligentnú hrateľnosť, skvelý level dizajn a pohlcujúcu atmosféru. Časy sa však zmenili a do popredia sa dostalo multiplayerové hranie, ktoré sériám ako Legacy of Kain vôbec neprialo. Tá nakoniec zapadla prachom a už sa ani nedúfalo, že by ju vtedajší vlastník Square Enix vôbec chcel prebudiť k životu. Dnes sériu už vlastní Embracer Group a optika sa mení. Crystal Dynamics zverejnilo dotazník k sérii, na základe ktorého chcelo zistiť, ako veľmi hráči chcú návrat Legacy of Kain. Verme, že prieskum dopadol dobre.

Polda 2 Remástr bude



Aj keď posledné diely kultového Poldu veľmi nezaujali, hoci Rambousek je stále super, hráči majú na Pankrácove dobrodružstvá stále príjemné spomienky. Niet sa teda vôbec prečo čudovať, že zbierka na HitHit pre remaster druhého dielu nazvaný Polda 2 Remástr vyzbieral dostatočné množstvo peňazí na svoj vývoj. Úspech bol taký veľký, že prekonal aj zbierku pre Polda 7. Remaster teda bude. Otázkou teraz ostáva, aký vlastne bude. Čo to už mohli okúsiť hráči práve posledného Poldy, kde tvorcovia šikovne implementovali upravenú pasáž z Polda 2 v modernej grafike, a práve kladný ohlas hráčov na túto pasáž zapálil v ich myšliach nápad pre celý remake. Polda 2 Remástr tak teda bude vyzerať presne tak ako v Polda 7, len bude do 4K a širokouhlého pohľadu prekresená celá hra.

Nové RPG od Obsidian



Harcovníci z Obsidian Entertainment majú pracovať na úplne novom RPG, hoci zatiaľ nevieme na akom. Naznačujú to totiž nové inzeráty, kde toto štúdio patriace pod Microsoft hľadá pod svoje krídla nových vývojárov pre rôzne pozície. Vie sa, že tento projekt má kódový názov Project Illinois a vo vývoji má byť už nejaký ten rok, pričom na ňom pracuje približne 80 zamestnancov. Zaujímavosťou tejto informácie je, že popri nej sa taktiež začalo šuškať o tom, že by Obsidian veľmi radi pracovali na pokračovaní Fallout: New Vegas. Dajú sa tieto dve zdanlivo odlišné skutočnosti nejakým spôsobom spojiť? Spája ich spoločná hra? Obsidian vyvíjalo Fallout: New Vegas, ktoré sa zaradilo medzi tie najlepšie Fallout hry vôbec a to pritom hra mala pôvodne vyjsť len ako expanzia pre Fallout 3.

Nádielka od Don't Nod



Francúzske štúdio, ktoré sa preslávilo predovšetkým prvou sezónou Life is Strange, vtedy ešte pod názvom Dontnod Entertainment, plánuje do roku 2025 vydať 8 nových hier. To v prepočte znamená 2 až 3 hry ročne. Žiadne detaily, ani len žánre tých hier nepoznáme, no predpokladáme, že pôjde o príbehovo ladené adventúry. Ich posledné hry mali pomerne kolísavú kvalitu, a tak sa bojíme, či si na plecia nenaložili až príliš. Spomínate si ešte na Twin Mirror? Že ste o hre ešte ani len nepočuli? Nuž, to je ich zatiaľ posledná hra a to, že okamžite po vydaní zapadla prachom, len hovorí o tom, že Don't Nod nemá najlepšie obdobie. Prvotinou Dontnod Entertainment bola veľmi ambiciózná Remember Me z roku 2013, ktorá sa odohrávala v cyberpunkovom Paríži.



Shadowrun

DIAMANT V ŠPINE ZABUDNUTIA



Položili ste si niekedy otázku, koľko nových videohier sa v priemere dostane na trh behom jedného roka? Aj keď odpoveď na túto dozaista komplexnú otázku nie je vôbec jednoduchá, môžeme si pomôcť aspoň malou štatistikou mapujúcou PC scénu, len aby sme si vytvorili aspoň nejakú predstavu. V rámci Steamu sa v roku 2021 podarilo na trh dodať viac než 10 000 nových interaktívnych diel, pričom v tomto nemalom počte pochopiteľne prevládala nezávislá scéna. A to sa rozprávame čisto len o jednej, aj keď pochopiteľne trochu monopolnej distribučnej sieti, za ktorou sa s rovnakou vervou hrnú konzolové štatistiky a mnohé ďalšie menej početné distribučné kanály.

Dnes je preto bežné naraziť na čerstvý a nádejný videoherný projekt, ktorý, aj napriek kritickej časti verejnosti a odobreniu zo strany recenzentov, môže nakoniec komerčne zlyhať. Zlé načasovanie vydania, slabá PR kampaň, či len chybné zvolená platforma – rôzne aspekty, no rovnaký výsledný efekt. Aby však nejaká vyložené kvalitná videohra zapadla v časoch, kedy sa herná kultúra ešte len naplno formovala, to už je oveľa vzácnejší úkaz. Dnes sa v tejto súvislosti spoločne porozprávame o akčnej RPG Shadowrun, vydané v roku 1993 exkluzívne na Super Nintendo Entertainment System, ktorú často označujú aj za zabudnutý klenot, čo predbehol svoju dobu.

Všetko začína prebudením v márnici, čiže situáciou, ktorú štatisticky síce môžete reálne zažiť aj vy, avšak to vám skôr udrie blesk do piva na letnej terase.

Tak či onak, ústredný hrdina Jake Armitage mal tú smolu, že zapadol do onoho štatistického mikro percenta a zatiaľ, čo sa zvuk rozopínajúceho sa zipsu vaku na mŕtvolu odráža od vydezinfikovaných dlaždičiek okresnej márnice v meste Seattle, na kalendári zavesenom len kúsok od jeho hlavy svieti rok 2050.

Hráč sa prostredníctvom úvodnej sekvencie dozvedá, že bol zastrelený na ulici a následne označený za mŕtveho



a okrem toho, že Jake Armitage trpí amnéziou, súčasne mu je jasné, že ten, kto mu toto všetko spôsobil, po ňom pôjde aj ďalej, hneď ako sa všade rozkríkuje, že vstal z mŕtvych.

Shadowrun exceluje v mnohých aspektoch, z čoho príbeh lomeno cyberpunk atmosféra sú dozaista jedným z nich.

Už od úvodných krokov vás dokáže dej doslova vtiahnuť a nepustiť po dobu necelých dvadsiatich hodín. Jake je sám ekvivalentom tradičného akčného hrdinu, ktorý sa nezľakne nepriazne osudu a koná tak, aby ho čo najskôr zvrátil – dialógy sú aj preto písané s väčším dôrazom na surovosť. Interakcia spojená s izometrickou kamerou prebieha na báze point-and-click základov, avšak náročnosť objavenia cesty ďalej nie je prehnane vysoká a dej sa snaží valiť vpred aj vďaka rôznym vloženým indíciám, ktoré nachádzate rozhodene kade tade.

Akcia v zmysle interakcie zahŕňa skôr jednoduchšie prestrelky (vždy stojíte na mieste a pomocou kurzoru cielíte na protivníkov) využívajúce strelné zbrane rôzneho druhu a na vašej ceste za odhalením vlastného vraha vás môžu sprevádzať takzvaní Shadowrunneri – ide o pomocníkov, ktorých si môžete najat' za peniaze. Keďže ich je viacero druhov, ich cena a výkonnosť sa odlišuje. Takíto žoldnieri vám dajú mnoho výhod a okrem prevahy v zmysle strel'by

dokážu vykonávať aj rôzne magické triky. Zlikvidovaním protivníka vám na konto následne naskočí špecifický počet karma bodov, za ktoré si dokážete vylepšovať úroveň jednotlivých schopností (sila, obrana, kúzla a tak ďalej a tak podobne).

Celé mesto je pritom prešpikované interakciou a okrem tajomných cintorínov, kde vás čakajú súboje s upírmi alebo zombíkmi, povedú vaše kroky do kancelárií skorumpovaných spoločností, tovární plných slepých uličiek a špinavých kanálov.

Hráč musí byť schopný sám odhaliť úroveň nebezpečenstva a akonáhle zistí, že v danej lokalite jednoducho ešte nemá čo robiť, musí nájsť ideálne miesto pre grind a zlepšenie svojej úrovne, alebo investovať peniaze do Shadowrunnerov.

Jake môže pochopiteľne využívať aj špecializované predajne so zbraňami a ďalším užitočným vybavením, čo mu dáva ďalší, síce nákladný, ale rovnako tak možný priestor navýšenia jeho sily. Dôležitou súčasťou hrateľnosti je virtuálna realita.

Prostredníctvom PC rozhrania vstupujete do virtuálneho sveta, kde prebieha nielen boj, ale aj záškodnícka činnosť na základe hackovania.

Týmto spôsobom sa Shadowrun profiluje ako dve hry v jednej. Pomocou dobre navrhnutého hackovacieho rozhrania ste schopní si navýšovať svoje finančné

konto, či otvárať zamknuté dvere vedúce do bonusových častí mapy.

Ďalším z dobre spracovaných nosných pilierov tohto klenotu svojej doby je vizuálna stránka. Iste, v roku 1993 si v rámci 2D artu vývojári nemohli príliš vyskakovať, avšak o to viac sa snažili, aby ich výsledné dielo malo špecifickú dušu a výzor. Shadowrun preto dokáže navodiť atmosféru pripomínajúcu kultové snímky formátu Blade Runner či Dredd, s tým, že nezabúda prihodit' svoje vlastné know-how. Prostredia sú rôznorodej povahy, aj keď časom vám do nosa udrie skutočnosť, že niektoré interiéry a aj exteriéry sa dost' často opakujú. Opakujúci motív má aj hudobný part disponujúci niekoľkými skladbami – je to zmes akčných melódií a pomalých, miestami až melancholických skladieb. Dávam palec hore za prekvapivo širokú škálu zvukových efektov, ktoré počas akčnej strel'by nemajú tendenciu opakovať sa a vedia toľko proklamovaných atmosféru ešte viac vygradovať.

Ako príliš je prvý herný zásek do dnes stále využívanej značky Shadowrun, prezentujúcej rovnomennú stolovú RPG hru, zabudnutým klenotom? Asi najlepším príkladom je skutočnosť, že v deň vydania sa na území spojených štátov predalo celkovo len 5 kópií hry ako takej!

V tomto prípade sa pritom distribútor nemohol vyhovárať na malý počet predaných konzol SNES, keďže práve tento herný systém v tej dobe valcoval trh a rovnako tak nebol problém ani v kvalite diela samotného. Jednoducho, z komerčného hľadiska bol Shadowrun evidentne v zlom čase na zlom mieste a nič na tom nezmenila ani o rok neskôr vydaná japonská lokalizácia.

Je však nutné povedať, že vývoj bol plný búrlivých momentov, počas ktorých sa menili nielen vedúce osobnosti, ale aj samotné štúdiá, aby nakoniec výsledok prekonal akékoľvek očakávania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: RPG	Výrobca: Beam Software	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Atmosféra		- Ovládanie
+ Hrateľnosť		
+ Zvuk		
+ Náročnosť súbojov		
+ Možnosti		
+ Príbeh		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Steelrising

SOULS-LIKE NA FRANCÚZSKY SPÔSOB



Hry od štúdia Spiders nikdy nebolo jednoduché recenzovať. Ich predchádzajúce tituly vždy obsahovali originálne prvky, výborné zasadenie alebo atmosféru a nechýbali im ambície. Nadol ich však zrážali technické problémy, bugy, zlé dizajnové rozhodnutia a najmä príliš vysoké ambície. Steelrising nie je výnimkou a najhoršie na tom je, že ako aj v mnohých iných prípadoch pri európskych hrách, veľa vám to mrzí. A to hlavne preto, že hra má čo ponúknuť a keby nebolo bugov a technických problémov, určite vám ju odporúčam.

Steelrising je krásna hra s nenaplneným potenciálom

Keď sa pozriete na screenshoty a video, som si takmer istý, že vás určite zaujme vizuálny štýl a umelecká prezentácia. Po prvom zapnutí Steelrising som na tom bol rovnako. Dej je zasadený do Francúzska v roku 1789, keď kráľ Ľudovít XVI potlačal krvavú revolúciu pomocou mechanických robotov, tzv. automatonov.

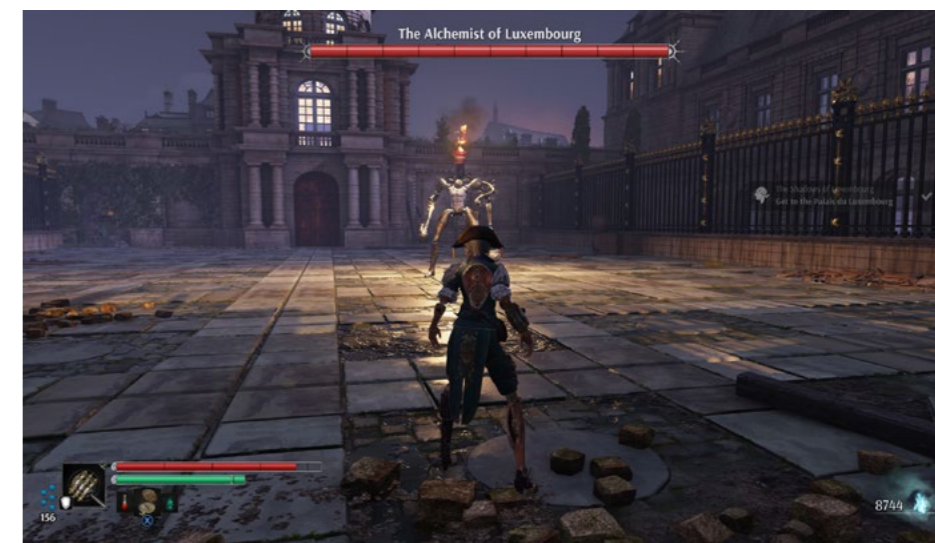
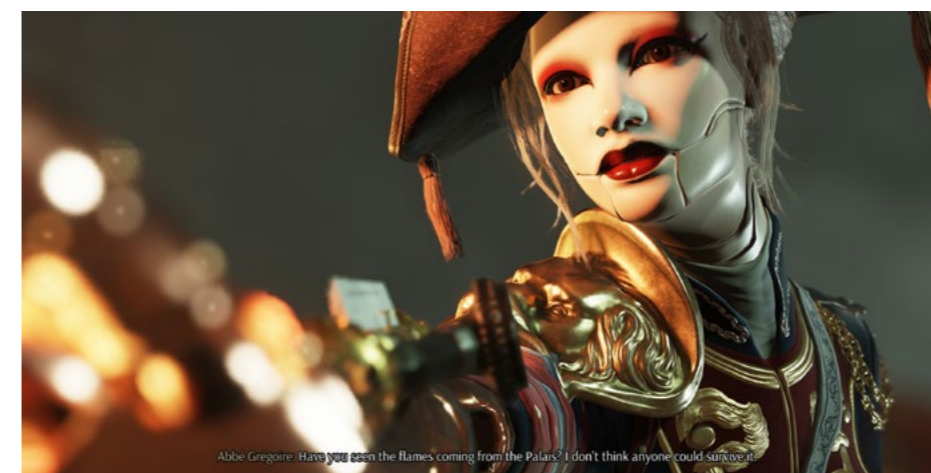
Zúfalá kráľova manželka sa ako posledný akt nádeje rozhodne poslať prototyp jedného z nich na náročnú misiu nájsť tvorcov týchto nebezpečných strojov, aby zastavil šialenstvo, ktoré Ľudovít rozpútal. A práve vy sa zhostíte roly robotky Aegis v tejto približne osemnásť hodín dlhej souls-like RPG. Rád sa opakujem, hry od From Software sú moje srdcovky a v sérii Dark Souls som utopil stovky hodín. Avšak robiť souls-like titul je obrovská výzva pre akékoľvek štúdio a na tomto žánri sa popáliť už mnohí. Steelrising stavia na istotu a mnohé mechanizmy v podstate len kopíruje, čo nie je negatívum, pokiaľ sú zapracované dobre. To, žiaľ, v tomto prípade neplatí na sto percent. Áno, hra je adekvátne náročná už od začiatku, niekedy možno až príliš, no vývojári by si vždy mali dávať pozor na určitú mieru férovosti. Ak ste hrali Dark Souls, nebudú vám cudzie výrazy ako invicibility frame alebo hit detection. V skratke, hoci je hra neviem aká ťažká, obsahuje mechanizmy, ktoré ak sa naučíte správne

používať, razantne zvýšia vaše šance na úspech. Presne také mechanizmy z Dark Souls mám na mysli a presne také Steelrising nemá, resp. ak má, tak nefungujú. Mnohokrát sa mi stalo, že ma nepriateľ trafil, aj keď som v danom momente už bol mimo jeho dosahu, alebo to tak podľa animácie útoku vyzeralo. Ak je hra v jadre ťažká a to na úrovni souls-like, musí mať funkčnú aj druhú stránku, ktorá odmení vašu šikovnosť. Tú v Steelrising proste nenájdete. Frustrujúcich chvíľ a momentov, keď si poviete, že „to je kravina, ako ma mohol trafiť?“, je jednoducho príliš veľa.

Aby som však Steelrising nenazýval iba kópiou, musím vyzdvihnúť a pochváliť niektoré prvky, ktoré si Spiders vymysleli. Najviac sa mi páči možnosť nabiť ťažký útok. Čím dlhšie vydržíte s útokom počkať a napriahnete sa na maximum, tým väčšie škody a výraznejší bonusový efekt spôsobíte. Ide o krásny príklad toho, že risk je zisk a v tomto žánri je to perfektné obohatenie. Keďže je

Aegis robot a tiež disponuje svojou staminou, ktorá sa jednotlivými útokmi rýchlo mína, vie svoje mechanické časti urýchlene dobiť, ale za cenu možného zamrzenia. Túto funkcionality som síce využíval minimálne, no keď som to urobil, rozhodovala o tom, či uvidím načítavaciu obrazovku, alebo nie. A hoci hra nedisponuje takým obrovským arzenálom, počtom brnení a rôznych predmetov ako napríklad Souls séria, ich dizajn a diverzita si zaslúži pochvalu. Všetky navyše pôsobia veľmi originálne. Paradoxne, úvod hry bol najväčšou a najťažšou výzvou. V momente, keď sa mi o pár hodínach do rúk dostala pištoľ, ktorá nepriateľov po úspešnom zásahu zmrazila, sa aj boss stal prechádzkou ružovou záhradou. Zrazu sa môj postup vpred urýchlil niekolkonásobne a vďaka tomu, že o muníciu nie je núdza, sa nenašiel žiadny nepriateľ, ktorý by ma mohol zastaviť (jedine tí s odolnosťou voči mrazu). Správny balans je ďalším kúskom do skladačky úspešného náročného titulu, kde má Steelrising nedostatky. Nepomáhajú tomu ani bugy, pričom jeden je v podstate cheat umožňujúci získať toľko hernej meny, koľko len chcete. Zoznamom ďalších chýb by som tu vedel zabráť poriadne množstvo textu – verte mi, Spiders majú čo opravovať.

Umelá inteligencia v žiadnom ohľade nepomáha vylepšiť dojem z hry. Naopak, je tak tupá, že najväčším nepriateľom automatonov nebudete vy, ale schody, úzke chodby a iné prekážky. Veľmi rýchlo prídete na to, že ťažšie časti alebo silnejších nepriateľov sa dá jednoducho pokoriť využívaním práve spomínaných schodov. Robotov stačí nalákať hore schodmi a jedného za druhým postupne mlátiť hlava nehlava. Kým sa spamätajú z toho, ako vyjsť hore, budú dávno na zemi. Pozor na zákerné prekážky si však musíte dávať aj vy, pretože neraz sa stane, že sa zaseknete o jeden pixel



steny, schody či pohodeného nábytku. V takto precíznom žánri sú práve neviditeľné prekážky naozaj nežiaduce a nič nenaštve viac než smrť, ktorej ste sa mali vyhnúť, ale hra povedala nie.

Umelecký vizuálny štýl je potopený technickým stavom

Štýlizácia a originálny vizuál sú jednou z najväčších predností Steelrising. Dizajn Aegis a všetkých ostatných robotov je unikátny a prekvapivo detailný. Diverzita nepriateľov je navyše dost veľká a stretnete sa s kadejakými formami od malých pavúkoidných a humanoidných robotov až po veľkánske stroje so zbraňami väčšími než celá Aegis. Horšie sú na tom živí ľudia, ktorých tváre sú na úrovni hier zo začiatku rokov 2010, a to najmä v cutsčénach, ktorým chýba akákoľvek emócia.

Keď som Steelrising začal hrať ešte pred vydaním, technický stav bol jedným slovom katastrofa. Na to, že som titul hral na RTX 3070Ti, bol framerate nekonzistentný a skákal cez stovku až k štyridsiatke, pričom nech som dával akékoľvek nastavenia,

obraz trhal. Vinníkom bol raytracing (ako inak), ktorého vypnutie vyriešilo tie najpálčivejšie problémy. Zvyšok sa vývojári snažili a aj naďalej usilujú riešiť updatmi. Nič však nezmení fakt, že hra si pýta neadekvátny hardvér a 16GB grafickej pamäte pre najvyššiu úroveň textúr je jednoducho vtip. Na bugy som, žiaľ, narazil aj pri grafickej stránke. To, že sa textúry načítavajú pomaly a doskakovanie textúr je príliš viditeľné, nie je pri dnešných tituloch až tak nevídané, no to, že sa textúry nenačítajú vôbec, prípadne konkrétna textúra zostane vo svojej low-res podobe, už problém je. Obdobné problémy som zaregistroval aj pri zvukoch, ktoré niekedy chýbali, inokedy audio mixing spôsobil, že niektoré hlasy boli príliš tiché.

Verdikt

Steelrising by som veľmi rád chválil. Ponúka totiž dynamický príbeh zasadený do krásneho a originálneho sveta, pričom ide o jeden z mojich obľúbených žánrov. Avšak technické problémy, bugy, nedorobené prvky a hrozná AI hru zrážajú na kolená. Potenciál tu je a veľmi by som si prial, aby Spiders titul doladili a z materiálu, ktorý majú, vytvárali maximum. Pri Greedfall sa im to podarilo.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Akčné RPG	Výrobca: Spiders	Zapožičal: Spiders
PLUSY A MÍNUSY:		
+ originálny a pekný vizuál	- veľké množstvo bugov	
+ niektoré dobré nápady	- katastrofálna AI	
+ vyššia obtiažnosť (keď funguje, ako má)	- technický stav	
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		

Xenoblade Chronicles 3

VÝBORNÉ JRPG, NO KVALÍT DVOJKY NEDOSAHUJE



Keď bol ohlásený tretí diel Xenoblade Chronicles, len s ťažkou som skrýval nadšenie. Niežeby bola táto séria mojou najobľúbenejšou, to nie, ale vzhľadom na to, že druhý diel mal tak fantastický level design, pre ktorý som si ho zamiloval, nevedel som si predstaviť, čím by ho v pokračovaní ešte mohli vylepšiť a ako by ho mohli posunúť ešte ďalej – no chcel som byť toho svedkom. Boli to vzrušujúce momenty plné predstáv o tých krásnych nových svetoch určených na prieskum, plné nádherných architektúr miest určených na pokochanie sa, a plné umne navrhnutých prostredí, ktoré by vás neustále prekvapovali.

Ďalej tu boli aj postavy a príbeh, ktoré boli v predchádzajúcom diele určite zaujímavé, avšak v tomto aspekte som videl priestor na zlepšenie predovšetkým v tom, že sa viac zameria na dospelších hráčov. Po stránke grafiky bola dvojka výborná, ale dojem kazilo až príliš časté klesanie dynamického rozlíšenia hlboko pod hranicu akceptovateľnosti.

A hudba? Tú som v recenzii označil za hudbu z úplne iného sveta. Nevedel som si ani predstaviť, že by sa soundtrack z Xenoblade Chronicles 2 mohlo niečo aspoň vyrovnat', nieto ho ešte prekonať. Naopak, priestor na zlepšenie som videl vo vedľajších úlohách, ktoré boli síce o dosť lepšie ako v úplne prvej časti, ale na majstrovské zárezy videné v skutočných RPG ako Divinity: Original Sin určite nemali.

Tak čo z kvalít dvojky sa podarilo udržať a čo dokonca vylepšiť? Nuž, z celkového hľadiska podľa mňa Xenoblade Chronicles 3 predchodcu neprekonáva. Niektoré aspekty sú určite lepšie, no iné približne rovnaké a tie ďalšie rovno horšie.

Príbeh: Lepší a temnejší

Svet Xenoblade Chronicles 3 je hneď od začiatku pojatý veľmi zaujímavou. Zistíte, že existujú dva národy Keves a Agnus, ktoré proti sebe bojujú celé veky, aby zabezpečili svoje prežitie. Ak zabijú

člena nepriateľského národa, posunú sa v hierarchii vyššie a budú žiť ďalej. A ak usmrtnia dostatok životov a dožijú sa roku 10, dočkajú sa udalosti nazwanej Homecoming. Tej najväčšej pocty, akú môže bojovník v tomto svete okúsiť. Spolu sa snažia prežiť, kryť chrbát tomu druhému, posúvať sa od jedného boja k ďalšiemu a ďalšiemu, až pokým si nespĺnia povinnosť, pre ktorú existujú.

Oba národy žijú len preto, aby zabíjali obyvateľov toho druhého. Ich existencia je iba konštantnou prípravou na boj, ktorým zabezpečia to, že ich národ tu bude aj naďalej. Dopredu ich tiahne nenávisť voči tomu druhému, túžba po jeho zničení a po vlastnom prežití. Xenoblade Chronicles 3 predkladá hráčom najtemnejší príbeh v sérii a taktiež najviac filozofický. Na prvý pohľad nejde o nič iné ako len o deštrukciu životov a vysávanie duší mŕtvych bojovníkov nepriateľom pre prosperitu svojho vlastného života – v skutočnosti však ide o hrdosť a lásku

k svojim koreňom a snahu byť čo najpomocnejší tým, ktorí v nich veria.

Veci sa ale skomplikujú, pričom traja bojovníci Kevesu a traja bojovníci Agnusu budú musieť spojiť sily. Dej vtedy naberie na obrátkach a padnú dovtedajšie konvencie a nepísané pravidlá. Z pôvodných oceňovaných členov svojich národov sa stanú vyvrheli a zradcovia, ktorých sa budú snažiť za každú cenu zlikvidovať. Pekný kontrast voči ľahšiemu tónu predchodcu, však? Príbeh tretieho dielu má temný nádych, ktorý mala už prvá časť, no v tomto ide ešte ďalej, a to vďaka neustálym narážkam na smrť a vojny.

Hratel'nosť: Zjednodušená a priamočiarejšia

Netvrdím, že hratel'nosť je zlá, skôr ide o to, že je o dosť priamočiarejšia, resp. menej nápaditá. Pre niekoho to môže byť plus, no u mňa je priamočiarosť v RPG mínusovým bodom. Xenoblade Chronicles 3 dáva zbytočne komplikovanej výrobe gemov z prvého dielu i rozvoju skillov z



druhého. V tomto titule je hratel'nosť zautomatizovaná a až na malé výnimky pre mňa teda o niečo menej zaujímavá. Určite netreba hovoriť o hratel'nosti Xenoblade Chronicles 3 zlé veci, hra je stále zábavná a o to ide hádam najviac, ale zjednodušenosť je tu na škodu vecí.

Najviac určite poteší prítomnosť rôznych class, ktoré sa síce v sérii neobjavujú po prvýkrát (z určitého hľadiska ich mala aj dvojka či experimentálny X), no tu sa najviac podobajú tomu, čo si pod týmto pojmom v RPG predstavujeme. Povolania tu postavy menia po stránke schopností, atribútov a ich využiteľnosti v bojoch. Existuje tu celá plejáda class, avšak len tri triedy – Attacker, Healer a



Defender. Trieda Attacker teda zahŕňa povolania ako napríklad Swordfighter, Stalker alebo Soulhacker, trieda Healer zasa Signifier, Medic Gunner alebo War Medic, a nakoniec pod triedu Defender spadajú Zephyr, Heavy Guard či Guardian Commander. A čo to znamená? Každé z povolání je zamerané na jednu z troch tried, no v rámci nich sa od seba odlišujú

bojovými schopnosťami, atribútmi, zbraňami a ich použitím v bojoch.

Povolania si vylepšujete levelovaním a priamo v hre si ich môžete podľa seba aj meniť. Každé z nich má schopnosti, ktoré sa môže postava natrvalo naučiť a používať ich aj vtedy, ak už má úplne iné povolanie. Je to známy systém, ktorý sa (ak ma pamäť neklame) po prvýkrát objavil vo Final Fantasy V. Ešte aj dnes pôsobí skeve a nadčasovo. Menej sa mi už páči to, ako hra pojala vylepšovanie skillov. Zabudnite na ich ľubovoľné odomykanie či vylepšovanie prostredníctvom nazbieraných bodov. Skilly sa tu automaticky vylepšujú podľa určenej hranice levelu daného povolania. Čiže stačí bojovať a bojovať a všetky skilly vrátane tých, ktoré vôbec nepoužívate, sa vám vylepšia. Stačí v povolání dosiahnuť ten správny level.

V Xenoblade Chronicles 3 sa objavuje aj prístroj na výrobu a vylepšovanie gemov, avšak rovnako ako skill systém, aj tento aspekt bol o dosť zjednodušený. Pamätáte si na zaujímavú, hoci časom



možno aj trochu frustrujúcu aktivitu z jednotky? Nič také tu nenájdete. Gemy si jednoducho vyrábate tým, že nazbierate potrebné predmety a hotovo. Na rozdiel od jednotky ich nekladáte do slotov na výzbroji, ale len do niekoľkých slotov v menu. Účinnosť gemov vôbec nepodceňujem, naopak, sú veľmi užitočné. Môžete si vylepšovať útok, zvyšovať HP, schopnosť vyhnúť sa nepriateľským útokom a podobne, iba ma mrzí, že je to skôr už len taká tradičná aktivita a nie originálna činnosť, ktorá hráča baví. Nazbierajte materiál na výrobu, no koľkokrát sme tu už mali, hejže. Je to funkčné, ale na túto sériu dost' tradičné. Obzvlášť bohorúhačské zistenie je, že stačí vyrobiť jeden gem a môžu ho používať všetky postavy,

ktoré máte, a to v rovnakom čase. Iste, eliminuje sa tým neustále zbieranie tých istých vecí, len aby ste si vyrobili znova rovnaký gem pre inú postavu, no takto to nemá až taký šmrnc a punc unikátnosti.

To som ešte nezačal hovoriť o traversal skilloch, teda schopnostiach postáv prekonávať prekážky vo svete. Na rozdiel od fenomenálneho dizajnu dvojky, kde postavy mali niekoľko desiatok takýchto schopností, tu máme už len štyri a aj tie sú spoločné pre celú skupinu. Už tu nenájdete miesta, ktoré sa vám odomknú len vtedy, ak skombinujete skilly vylepšené na určitých leveloch rôznych postáv (Bladeov), ktoré ste si naverbovali do partie. Nenachádzajú sa tu ani žiadne tajné poklady skryté v zemi,

vrcholky budov, kam by ste sa dostali len tou správnou kombináciou a úrovňou schopností, či dekódovanie starobylých nápisov. Zabudnite na miesta, ktoré by sa vám sprístupnili až po desiatkach odohraných hodín, tu sa vám traversal skilly otvoria relatívne skoro všetky (hoci nie všetky súvisia priamo s príbehom, ale aj s vedľajšími aktivitami, čiže aspoň za to palec hore). Keď sa vám odomknú, už ich ani nebudete brať ako špeciálne skilly, keďže sa d'alej nevylepšujú a ani neprichádzajú nové. Prekážky tak už ani nebudú prekážkami, len triviálnou činnosťou na úrovni používania rebríka.

A ako budete hrať a posúvať sa v príbehu, zrazu zistíte, že hoci vás dej bude posúvať stále vpred, uvedomíte si, že stále máte dost' nepreskúmaného prostredia za vami. Príčinou nie sú možno len ešte neodkryté traversal skilly, ale aj to, že ste boli nepozorní a nezískali tú správnu vedľajšiu úlohu. Xenoblade Chronicles 3 totiž chce, aby ste si všimli prostredie, chce, aby ste načúvali rozhovorom NPC postáv, a chce, aby ste týmto spôsobom získali questy a sprístupnili lokality, do ktorých vás hra predtým nechcela pustiť. Pôsobí to síce kostrbato, keď vám umelo bráni pokračovať v ceste, hoci žiaden reálny dôvod neexistuje – napríklad späť do Kolónie 9 sa dostanete len cez vopred vyznačený bod, na ktorý vás zavedie vedľajší quest, aj keď existuje vyvýšené miesto na skalách, z ktorého môžete teoreticky zoskočiť dolu a tak sa tam

dostať. Hra vás však zastaví umelou stenou a zdôvodnením, že táto cesta je nebezpečná, a to aj napriek tomu, že zo všadiaľ inde môžete zoskočiť aj z omnoho vyšších miest (keď sa cez ten povinný bod dostanete a potom skúsíte skočiť z tej skaly, už to zázrakom pôjde) – no aspoň majú vedľajšie úlohy väčší dopad na svet ako predtým. Tak ako v dvojke, aj tu nejde už len o obyčajné fetch questy, ale mnohé majú celkom zaujímavý príbeh vrátane vyústenia.

Po absencii v dvojke tu opäť máme Affinity Chart, čo je detailné zobrazenie vzťahov medzi postavami, ktoré sa kreujú tým, že riešite ich problémy a podobne. Aj tu to pôsobí len ako zaujímavosť, ktorú si môžete občas pozrieť a na hrateľnosť vlastne nemá žiaden vplyv. Troška ma len mrzí, že tentokrát je tu popis zaznamenaných postáv strohý a nepovie vám o nich nič, len to, že aký rok doteraz dosiahli.

Level dizajn: Priemerný

Dizajn sveta je tu pomerne mdlý a fádny. Tam, kde dvojka bodovala úžasným dizajnom miest a prostredí, ponúkala prepletené a rôznymi spôsobmi pospájané lokality a prinášala stále nové a nové nápady, prvky a architektúry s množstvom tajomstiev, trojka so svojimi obrovskými a rozľahlými pláňami, kde všetko vyzerá navlas rovnako, pripomína skôr prvý diel. Priznám sa, že toto je pre mňa najväčšie sklamanie. Svet Xenoblade Chronicles 3 obsahuje po vzore prvého dielu kolónie, ale tie sú až smiešne malé, doslova len s niekoľkými stanmi. Gro kolónií síce tvoria veľké mechanické stroje, ktoré ich dizajn rozťahujú skôr do výšky než šírky, ale ani tie nemajú zaujímavé miesta, keďže ich tvorí len pár veľkých miestností a chodieb.

Kde sú dizajnové skvosty ako obchodný cech Argentum, mestá Alba Cavanich, Torigoth či Fonsa Myma, alebo lokality ako The Leftherian Archipelago? Prakticky tu nič také nie je. Nájdem len obrovské lokality, pláne bez hlbšie prepracovaného dizajnu a niekoľko malých kolónií, ktoré pôsobia skôr ako osady. Ak porovnam Kolóniu 9 z prvej časti a tretej, tak rozdiel v dizajne je markantný. Na prvý pohľad je svet pekný, rozmanitý a tvárny, v skutočnosti mu však chýba punc originality a taktiež radosti z prieskumu. Tento aspektu tu, bohužiaľ, nie je taký silný ako v Xenoblade Chronicles 2.

Na kolóniách sa mi však páči, že si v nich môžete budovať reputáciu pomáhaním obyvateľom, pričom táto reputácia



ma vplyv na môj najobľúbenejší prvok hry – Affinity bonuses. Medzi ne patrí rýchlosť behu, looting predmetov zo zeme, tichý pohyb, šanca na stretnutie s raritnými príšerami, predĺženie trávania jedál, rýchlosť plávania, a navštevovanie kolónií obchodníkmi. Každá kolónia má niekoľko úrovni reputácie a za každú novú získanú sa vám zvýši niektorá zo štatistík. Pomáhanie obyvateľom teda nemá vplyv iba na výšku vášho levelu (kvôli získaným expom), ale aj na tieto bonusy. Každá z kolónií poskytuje zvyšovanie iných bonusov.

Súbojový systém: Výborný, no stále chaotický

Ťažko sa to priznáva, ale za najmenej obľúbené prvky týchto hier som vždy považoval súbojové systémy. Vždy mi prišli chaotické, neprehľadné, zbytočne rýchle a mal som pri nich pocit, akoby som nad nimi nemal poriadne kontrolu. Iste, sú zábavné, o tom nepochybujem, ale nikdy pre mňa neboli to pravé orechové. Rovnako to platí aj o Xenoblade Chronicles 3, hoci zo všetkých titulov v sérii ho považujem za najlepší, keďže je najrozmanitejší. Je rýchly, vďaka grafickým efektom a preplácanému UI však často značne neprehľadný a navyše v partii máte vždy 6, niekedy aj 7 postáv, ktoré môžete ovládať, čiže ustrážiť to všetko nie je žiadna maličkosť. Súbojovému systému sa musíte dostať pod kožu a venovať sa mu, ak v ňom chcete objaviť jeho hĺbku. A tú ma poriadnu.

Medzi postavami môžete ľubovoľne prepínať a využívať ich schopnosti. Tie sa dobíjajú postupne buď časom, alebo údermi, ktoré venujete protivníkovi. Teoreticky to znamená, že ak sa vám minú dostupné úder, prepnete si na inú postavu a budete bojovať s ňou. To by bolo ideálne. Ale prakticky sa to nestane skoro nikdy, keďže aj samotné postavy,

priradené, svoje bojové schopnosti používajú. Súboje teda vyzerajú asi tak, že si dookola prepínate medzi postavami, kým nenatrafíte na takú, ktorá má svoje schopnosti už dobité – a to nie je veľká zábava. Preto by som privítal, ak by pri ukazovateli životov každej postavy bolo aj graficky znázornené, aké skilly má v tom momente dostupné. Tým by sa eliminovalo prepínanie naslepo a odstránila frustrácia z toho vychádzajúca.

Čo sa súbojov týka, veľmi sa mi páčil nový systém ret'azových útokov – Chain Attack. V tom momente sa hra pozastaví a dostanete na výber z troch možností, ako útok začať. To má podobu troch členov vašej partie, z ktorých každý do ret'azového útoku prináša aj vlastný bonus.

Následne vyberiete útok prvej postave, čím sa do ukazovateľa zapíšu body Tactical Points. Potom ide ďalšia postava a tak ďalej, až pokiaľ nedosiahnete minimálne 100 TP, čo spustí špeciálny útok.

Týmto začne ďalší útok, čiže na začiatku si opäť vyberiete z troch možností a tak ďalej, až dokým vaše útoky dajú dohromady menej ako 100 TP. Vtedy ret'azový útok končí. Chain Attacks sú tu neuveriteľne silné, je zábava ich používať a patria medzi veľké spestrenie súbojov.

Za výbornú novinku považujem aj spájanie útokov. Na tlačidlách X, Y, B máte aplikované schopnosti vášho súčasného povolania, na šípках ↑, ↓, → zasa naučené schopnosti z ostatných povolanií. Pointa je, že ak máte nabitú obe protí'ahle schopnosti, teda schopnosti na tlačidlo X a šípke ↑, na Y a →, a na B a ↓, vtedy môžete spojiť oba útoky do jedného zdrvivujúceho. Výsledky sú ničivé a tým pádom veľmi vďačné. Novým elementom tu sú bytosti zvané Ouroboros, ktoré tvoria konkrétne dvojice postáv spojené do jedného. Keďže



máte šesť postáv, tieto bytosti máte tri. Pre vyváženosť máte v súbojoch len obmedzený čas na ich použitie, keďže sa veľmi prehrievajú, až sa nakoniec spojenectvo postáv naruší a Ouroboros mizne. Ouroboros zároveň majú svoje vlastné špeciálne schopnosti a na rozdiel od obyčajných postáv aj zaujímavejší rozvoj prostredníctvom pomerne veľkého stromu schopností, kde si odomykáte pasívne i aktívne skilly. Vizuálne jasne pripomínajú veľkých mechov z úplne prvej Xenogears, ktorá vyšla ešte na PS1, avšak nikdy v Európe.

Technický stav: Lepší

Na to, že hra beží na Switchi a má tak obrie otvorené lokality, udržuje si formu a len málokedy padá pod hranicu, ktorá by ju zmenila na veľkú machuľu. To, čo tak trápilo predchádzajúcu časť, sa tu podarilo eliminovať a samotnú grafiku z určitého pohľadu dokonca vylepšiť. Tak sa zamýšľam, či v tom nemá prsty práve tá pomerná jednoduchosť stavby herného prostredia. Predsa len, už to nie je tak prepracované, nemá toľko objektov a detailov ako predchádzajúca časť, preto systém nemusí znižovať rozlíšenie pre udržanie plynulosti.

Imerzia: Zlá

No a nakoniec to najlepšie, resp. najhoršie. Ak ste milovníkom čistého obrazu, čiže obrazu bez ukazovateľov questov a radi sami zistíte, kam máte ísť, Xenoblade Chronicles 3 pre vás nebude tou pravou hrou. Celý čas vás totiž bude strašiť veľký červený šesťuholník, ktorý ukazuje cestu k ďalšiemu príbehovému bodu. Na obrazovke bude takmer vždy, nezbavíte sa ho, bude vám zavádzať a nebudete s tým môcť nič urobiť, až pokiaľ sa príbehový quest zrazu nezmení na vedľajší alebo tzv. Hero quest (to sú úlohy súvisiace s postavami, ktoré



si môžete pridať do partie ako siedmeho člena tímu). Z nejakého dôvodu sa totiž občas deje, že hoci je v určitom momente jedinou možnosťou, ako posunúť príbeh, iný quest než taký, ktorý priamo sleduje príbeh (rozumej úloha, ktorú musíte spraviť, aby ste mohli pokračovať v ceste, kam vás vedie príbeh), z nejakého dôvodu to už nie je príbehový, ale vedľajší, prípadne Hero. Troška mi uniká zmysel. Ak máte povinný quest v rámci postupu príbehu, hoci priamo nesúvisí s jeho témou, tak je to stále predsa príbehová úloha, ktorá je povinná, aby ste sa dostali ďalej.

Ale k veci. Spomínam to preto, lebo na rozdiel od príbehových questov môžete vedľajšie alebo Hero deaktivovať a tak sa zbaviť ukazovateľov, ktoré ničia imerziu. Z akého dôvodu nemôžete vypínať tie príbehové, to mi uniká. A jedna perlička – v nastaveniach si môžete vybrať, aby vám hra sama neaktivovala vedľajšie úlohy. Za to určite palec hore. Problém je však v tom, že to funguje len vtedy, ak už máte nejakú aktivovanú. Ak nemáte žiadnu, hra vám ju jednoducho zapne. Vysvetlí mi niekto logiku? Navyše sú si tvorcovia vedomí toho, že vám UI môže prekážať,

keďže implementovali funkciu stlačenia dvoch horných tlačidiel naraz, čo odfoťí obrazovku, ale bez UI. Takže robiť fotky bez UI môžem, ale hrať už nie? Ach jaj.

Na záver si nechávam zhodnotenie hudby. O soundtrack sa znovu postarali Jasunori Micuda a dvojica známa ako ACE, pričom výsledok je pekný. Nejde o ich najlepšie momenty v kariére (Xenoblade Chronicles 2 by vedelo hovoriť), ale hudba je skomponovaná s citom a pasuje do predvádzaných scén. Mám však pocit, že soundtracku chýbajú silnejšie melódie a momenty, ktoré by sa vám vryli do pamäti. Ako taký rozhodne funguje, ale už nie je tým najlepším na hru, ako to zvyčajne býva, keď ho skladá Jasunori Micuda.

Síce nie až taká „trefa“ do čierneho, akú som možno čakal, no Xenoblade Chronicles 3 je stále veľmi kvalitné JRPG. Jeho hlavnými devízami sú príbeh, postavy a súbojový systém. Oproti druhému dielu však hra stráca na atraktivnosti dizajnu sveta i komplexnosti hrateľnosti, keďže celkom jednoznačne zjednodušuje niekoľko mechanizmov z predchádzajúcich častí. Na druhej strane je práve tento titul tým najkrajším Xenoblade Chronicles vôbec, a to je vzhľadom na rozsah jeho otvoreného sveta určite pozoruhodný úspech.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Monolith Soft	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ zaujímavý príbeh a lore	- zjednodušené herné mechanizmy	
+ veľmi vd'ačný súbojový systém	- menej podmanivý level dizajn	
+ vedľajšie questy nie sú len do počtu	- obrovský červený ukazovateľ	
HODNOTENIE:		★★★★☆



Vyhraj každý herný súboj

LEGION 5i Pro

Legion 5i Pro je poháňaný 12. generáciou procesorov Intel Core a grafikou až NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti. Technológia Legion AI Engine automaticky detekuje a optimalizuje herný výkon, vaši súperi tak nebudú mať šancu! Chladienie Legion Coldfront 4.0 vám zaručí plynulú hru bez zasekávania.

Lenovo

intel

evo

i7

Intel® Evo™ platform powered by Intel® Core™ i7 processor

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

FIFA 23

CRÈME DE LA CRÈME FUTBALOVÝCH HIER



Séria, ktorá je tu s nami už takmer 30 rokov, mieri k svojmu koncu. Samozrejme, nie úplne. Spoločnosť EA od budúceho roka mení zaužívaný názov FIFA a ikonickú sériu premenuje na EA Sports FC. Aktuálny FIFA ročník však prichádza so svojím posledným veľkým vystúpením, ktoré by ste určite nemali vynechať.

Ak vynechám prvotné peripetie so spustením hry, resp. problém so synchronizáciou Xbox One gamepadu na PC, musím dodať, že ma FIFA 23 príjemne prekvapila. Hlavným dôvodom je podaný realizmus.

Iste, toto čarovné slovo sa v sérii objavuje v hodnoteniach pravidelne, ale pri novom ročníku je obzvlášť výstižné. Hra pôsobí oveľa viac ako skutočný futbalový simulátor, než ako arkádovejšie

ročníky v minulosti. Vo všeobecnosti pôsobí FIFA 23 o niečo pomalšie ako FIFA 22, ktorá bola zase o čosi pomalšia ako 21. Samozrejme, hrateľnosť sa vždy mierne mení, pričom postupom času a aktualizáciami dochádza k ustáleniu. Teraz sme však v momente, keď sa zdá, že takmer každý hráč počas letnej prestávky trochu pribral.

Staré zlé časy

Preč sú časy, keď bola rýchlosť jediným rozhodujúcim faktorom medzi tým, či pôjdete jeden na jedného s brankárom a vystrelíte loptu ešte predtým, ako sa dostanete do šestnástky. Iste, stále viete s rýchlym hráčom s ľahkosťou preraziť obranu, ale existujú aj iné spôsoby a keďže vlastná taktika už niekoľko rokov nezaznamenala žiadne veľké zmeny, môžete štandardne stiahnuť

obránnu líniu a frustrovať súpera, ktorý vie hrať len starým spôsobom.

Každý rok sa ale vždy nájde jeden typicky prekonaný mechanizmus, pričom tentoraz si túto cenu odniesli úplne nové power shoty. Pri streľbe jednoducho stláčate súčasne bočné bumpéry, váš hráč tak natočí nohu a odpáli loptu raketovou rýchlosťou. Trafte ju na cieľ a sieť v bráne sa v okamihu rozvlíni. Ak miniete, diváci v hľadisku majú smolu.

Power shoty

Kedykoľvek na nich niektorá z týchto silových striel smeruje, brankári sú v momente odsúdení na smrť. Kompromisom je, že tieto strely vyžadujú manuálne mierenie. Vypálenie normálnej strely nevyžaduje takú precíznu presnosť pomocou ľavej



analogovej páčky, ale ak silovú streľbu starostlivo neumiestnite, môže ísť trápne mimo. Ani v tomto prípade nie je na obrazovke žiadna ikona, ktorá by vás usmerňovala – ide o čistý inštinkt.

Aj v nastaveniach priamych kopov došlo k prepracovaniu. Namiesto pridávania rotácie lopty počas rozbehu sa môžete pred streľbou presne rozhodnúť, s ktorou časťou lopty sa chcete „zoznámiť“. Takisto vám povie, aký typ strely to bude. Určite je to jednoduchšie na pochopenie, ale oveľa ťažšie na skórovanie. Platí to aj pre rohy a tie naozaj nemuseli byť zložitejšie – metóda vysunutia vášho „brankára“ pravým analógom na bránenie stále spôsobuje, že je takmer nemožné skórovať proti komukolvek.

Hoci je najdôležitejšia akcia na ihrisku, vo FIFA 23 strávite rovnako veľa času v menu, najmä v móde Ultimate Team. Menu sú identické ako minulý rok, v dobrom aj v zlom. Pozitívom je, že skok z tímu na prestupový trh si vyžaduje stlačenie iba jedného tlačidla, takže môžete hľadať presne toho hráča, ktorého potrebujete. Na druhej strane, v časti Ciele je stále rovnako bolestivé

orientovať sa. Po niekoľkých prvých zápasoch splníte nespočetné množstvo jednoduchých úloh, ako sú napríklad „vyhraj zápas v ľubovoľnom režime“ alebo „zmocni sa lopty“. Každé z nich však musíte ešte samostatne dokončiť za často veľa drobných odmeny ako kozmetický doplnok na štadión alebo novú loptu. Každé jedno splnenie cieľa stále sprevádza zdĺhavá animácia, ktorú vždy budete chcieť preskočiť. Je to utrpenie a je nepochopiteľné, prečo to nebolo urýchlené tlačidlom na vykúpenie všetkých odmien.

Chémia medzi hráčmi

Podme sa však pobaviť o tohtoročných zmenách v chémii medzi hráčmi. Predchádzajúci systém, ktorý obsahoval prepojenia medzi hráčmi na ihrisku, ktoré zlepšovali ich výkon, ak hrali v blízkosti iných hráčov z rovnakej ligy, klubu alebo národnosti, bol roky základom série FIFA. Ten bol teraz vyhodnotený von oknom v prospech systému založeného na bodoch, čo celkom určite rozdelí fanúšikov na dva tábory. Hybridné tímy je teraz oveľa ťažšie vytvoriť s viacerými ligami alebo krajinami a výzvy



na zostavenie mužstva sú náročnejšie, ale tým, ktorí hre nevenujú nespočetné množstvo hodín, umožňujú, aby sa do nej vrhli a vytvorili základné mužstvo len s niekoľkými kritériami. Najzásadnejšou zmenou je, že hráči nemajú vôbec žiadnu chémiu, ak nehrajú na svojej pozícii – tvrdo potrestané je dokonca aj pravé krídlo hrajúce na pravej strane zálohy.

Momenty

Jediný úplne nový prírastok do Ultimate Teamu sú tzv. momenty, ktoré sú vlastne celkom inovatívne. Ide o úlohy, ktoré vás odmeňujú hviezdikami, pričom tie potom môžete minúť v obchode oddelenom od bodov FIFA a od skutočných peňazí. Začínajú jednoducho – strela na bránu a úspešný zákrok sú dve z prvých úloh – ale ich obtiažnosť sa zvyšuje a nakoniec vás vyzývajú, aby ste strelili gól proti niektorým z najlepšie hodnotených obrancov v hre bez straty lopty alebo bez jedinej prihrávky, a to všetko v priebehu štyroch minút v hre.

V prípade FIFA 23 nie je veľa o čom písať. Režim kariéry sa tento rok z veľkej časti nezmenil, pribudli len drobné novinky a hoci sa Pro Clubs a Volta navzájom prepájajú, hrateľnosť je v podstate rovnaká.

Rozhodne však poteší podpora cross-play. Môžete si tak vychutnávať prehry svojich kamarátov naprieč rôznymi platformami. A aby som nezabudol, next-gen verzia konečne dorazila na PC. Ale toto je skôr bonus, keďže majitelia konzol sa tomu v kútiku duše len posmievajú.

Verdikt

Zarytých fanúšikov najnovší a zároveň posledný FIFA ročník od EA zrejme ničím zásadným neprekvapí. Ak ste však po virtuálnom futbale len pokukovali a doma hráte výlučne na PC, tak v tomto momente asi nemáte nad čím rozmýšľať. FIFA 23 je jednoducho crème de la crème futbalových hier.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: Futbalový sim.	Výrobca: EA	Zapožičal: ALSO
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Viac simulácia než arkáda	+ Nastavenie kopov a power shoty	+ Next-gen verzia konečne dorazila na PC
- Žiadne inovácie mimo ihriska	- Ultimate Team a mikrotransakcie – budem to opakovať každý boží rok	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

NHL23

PAMÄTNÍCI ZLATÝCH ČASOV SÉRIE NHL TO DNES MAJÚ ŤAŽKÉ



Bol posledný diel NHL, ktorý ste hrali, ešte na PC a označený číslami 09? Veľmi dlho som bol jedným z vás. Zmenil to Game Pass, ktorý mi dal príležitosť na Xboxe vyskúšať moderný hokej od EA, a to po vyše desiatich rokoch. Okrem hrania ročníkov 20 a 21 som najväčšiemu testu podrobil minuloročnú 22-ku. Prešiel som všetkými hernými režimami a poriadne množstvo času som strávil aj v móde Hockey Ultimate Team (HUT). A hoci som mal svoje výhrady, celkom dobre som sa zabavil. S radosťou som sa teda vrhol po možnosti recenzovať novinku NHL 23. Nasledovali však najmä sklamanie a frustrácia.

Ked' musíte recenzovať z changelogu

Game Pass u mňa vyvoláva jednu nevelmi pozitívnu emóciu. Voči hrám,

ktoré sú zahrnuté v tomto predplatnom, som začal byť oveľa tolerantnejší, než som k titulom mimo neho. Niektoré chyby, resp. nedostatky som potom viac naklonený odpustiť alebo prehládnuť. Je to pre mňa niečo nové a pri recenzovaní sa potom vždy musím akoby preladiť na objektívneho kritika.

Recenzovať každý rok vydávanú hru navyše nie je nič jednoduché. Najmä v prípade, ak vlastne nie je čo recenzovať, pretože EA takéto tituly vypúšťa ako na bežiacom páse rok čo rok a sú si podobné ako vajce vajcu. V tejto situácii som sa však ocitol prvýkrát a neviem si predstaviť, že by som si nový diel NHL napríklad predobjednal ako ktorýkoľvek veľký fanúšik série.

Po minuloročnom prechode na Frostbite engine, ktorý predstavoval jednu z

najväčších zmien za posledné roky, by sa zoznam noviniek dal zhrnúť pár vetami. Interagovať s pukom na poslednú chvíľu je možné aj pri páde či narazení a nechýba ani lakrosový gól à la Trevor Zegras, ktorý je jednou z hlavných hviezd NHL 23. Keď ste však v hre stále relatívne noví, nečakajte, že sa vám bude dariť strieľať ich jedna radosť. Ak by som mohol mať najväčšie želania do ďalšieho ročníka, bol by to vzdelávací režim, ktorý by hráča postupne počas sezóny (ideálne v móde Be a Pro) učil nové veci. Koho baví prechádzať si jednotlivé časti tutoriálu a pohyby bez akcie, alebo bez možnosti reakcie od oponenta?

Ženský hokej je ďalším prídavkom, proti ktorému určite nebudem protestovať, pričom príjemným oživením je aj prítomnosť hráčok v HUT. Verím, že pre hráčky môže

byť práve možnosť zahrať si za ich oblúbenkyne tou najatraktívnejšou stránkou NHL 23. Rozporuplne na mňa však pôsobí zahrnutie rozhodkyň a rozhodcov inej farby pleti do zápasov.

Majstrovstvá sveta, v ktorých pískajú samí černosí, pôsobia jednoducho komicky a na realistikosti to skôr uberá. Keď už spomínam národný hokej, pribudli aj majstrovstvá sveta juniorov, avšak len do osemnást rokov.

Najväčšou novinkou sú vizuálne prezentácie tímov a rôzne oslavy. Hetrik je opäť sprevádzaný hádzaním šiltoviek, prípadne iných zvolených predmetov na ľad, hráčom pribudli nové animácie pri tešení sa z víťazstva či celej ligy a pred začiatkom zápasu by mala prebiehať dizajnová šou, ktorú ste určite mali možnosť vidieť v reálnej NHL, keď sa na ľade premietajú kadejaké grafiky a animácie.

Zámerne píšem mala by, pretože ide o zavádzanie a pokiaľ vás práve trailer nalákal na túto novinku, sklámam vás. V skutočnosti disponuje touto prezentáciou iba šesť tímov a každá trvá približne sedem sekúnd. To aj ich ukážka v traileri bola dlhšia.

Môjho oblúbeného režimu Be a Pro z prechádzajúceho ročníka sa vývojári ani nedotkli. Niečo podobné platí aj o HUT, pretože ide iba o maličkosti a to, čo si vyžaduje najviac pozornosti, zostalo nezmenené. Menu je navlas rovnaké a nechce sa mi veriť, že EA nevie nájsť kvalitného UX dizajnéra, ktorý by ho prerobil do funkčnej a zrozumiteľnej podoby.

O nekonečných nahrávacích obrazovkách radšej ani nejdem hovoriť. Aby som nebol len kritický, Franchise mód,



ktorý je v podstate takmer hokejovým manažérom, je možné rozšíriť až na 48 tímov a viete si ho nastaviť podľa vašich predstáv vrátane všelijakých maličkostí – počet zápasov, pridelené body za víťazstvo či prehru, rozloženie divízií. Víťam aj možnosti nových stratégií a pozícií jednotlivých hráčov. Všetko je len na vás. Takéto zmeny veľmi rád vidím a dúfam, že podobný prístup si vyslúžia aj ostatné režimy.

Cross-platform multiplayer, ktorý má pribudnúť v ďalších aktualizáciách, znie ako niečo, čo tu malo byť už roky a ak si hovoríte konečne, tak vás opäť sklámam. Pokiaľ nie ste na rovnakej konzole, môžete hrať len proti sebe.

A to platí aj medzi jednotlivými generáciami, nielen značkami, takže zabudnite napr. na kombináciu PS5 a PS4. Všetky módy, kde by ste sa mohli spojiť s kamarátmi v kooperácii, sú mimo. V dnešnej dobe, keď môžete hrať Fortnite bárs aj na chladničke s ostatnými na PC a konzolách, ide o poriadny paradox.

Na záver nemôžem nespomenúť bugy a glitche, ktorých je neúrekom. Ako je možné do titulu, ktorý je z veľkej časti vyvíjaný spôsobom ctrl+c a ctrl+v, zahrnúť toľko herných a vizuálnych chýb?

Hráči sa zasekávajú a búrajú do seba v čudesnej pokazenej animácii, brankári občas chytiť nemožné a inokedy nevedia zodvihnúť puk, ktorý nehybne čaká pod nimi, a umelá inteligencia je všetko, len nie inteligentná.

V čase písania recenzie sa dokonca do HUT neviem ani dostať, pretože hra opakovane hlási tú istú chybu. Smutné na tom je, že som si chcel iba prevziať odmeny za prechádzajúcu sezónu,

ktoré nemohli byť pridelené načas z dôvodu „technických problémov“.

Zmena enginu z minulého roka vám nestačí?

Po grafickej stránke nemám pocit, že by sa niečo zásadne zmenilo – ak áno, ide o maličkosti. Nechcem znieť ako hejter, ale vzhľadom na to, aký výkon dnešnej konzoly ponúkajú a ako vyzerať konkurenčné tituly, očakával by som, že NHL sa bude posúvať vpred a práve vďaka prechodu na Frostbite engine bude vyzerať čoraz lepšie.

Hra navyše trpí množstvom grafických glitchov a bugov. Fanúšikovia sa zasekávajú počas tešenia sa, hráči sa teleportujú po ľade a občas sa aj spoja do jedného. Na druhej strane, audio bolo vždy na vysokej úrovni a či už ide o soundtrack, alebo o vravu počas zápasu, nemám mu čo vytknúť. Novinkou je, že fanúšikovia konečne reagujú viac a hlavne adekvátne na dianie na ľade. Počuť tak budete poriadne bučanie a fandanie.

Verdikt

Vo výsledku je NHL 23 to isté, čo ročník predtým, a len s minimom noviniek. Ide o hru bez duše, bez nápadu a bez akejkoľvek snahy o inováciu.

Okrem vizuálnych záležitostí, ako sú predstavenie tímov alebo nové animácie, pribudli aj bugy a technické problémy. Samozrejme, aby som nezabudol, nové sú aj ženské tímy, ženské rozhodkyne a rozhodcovia inej farby pleti.

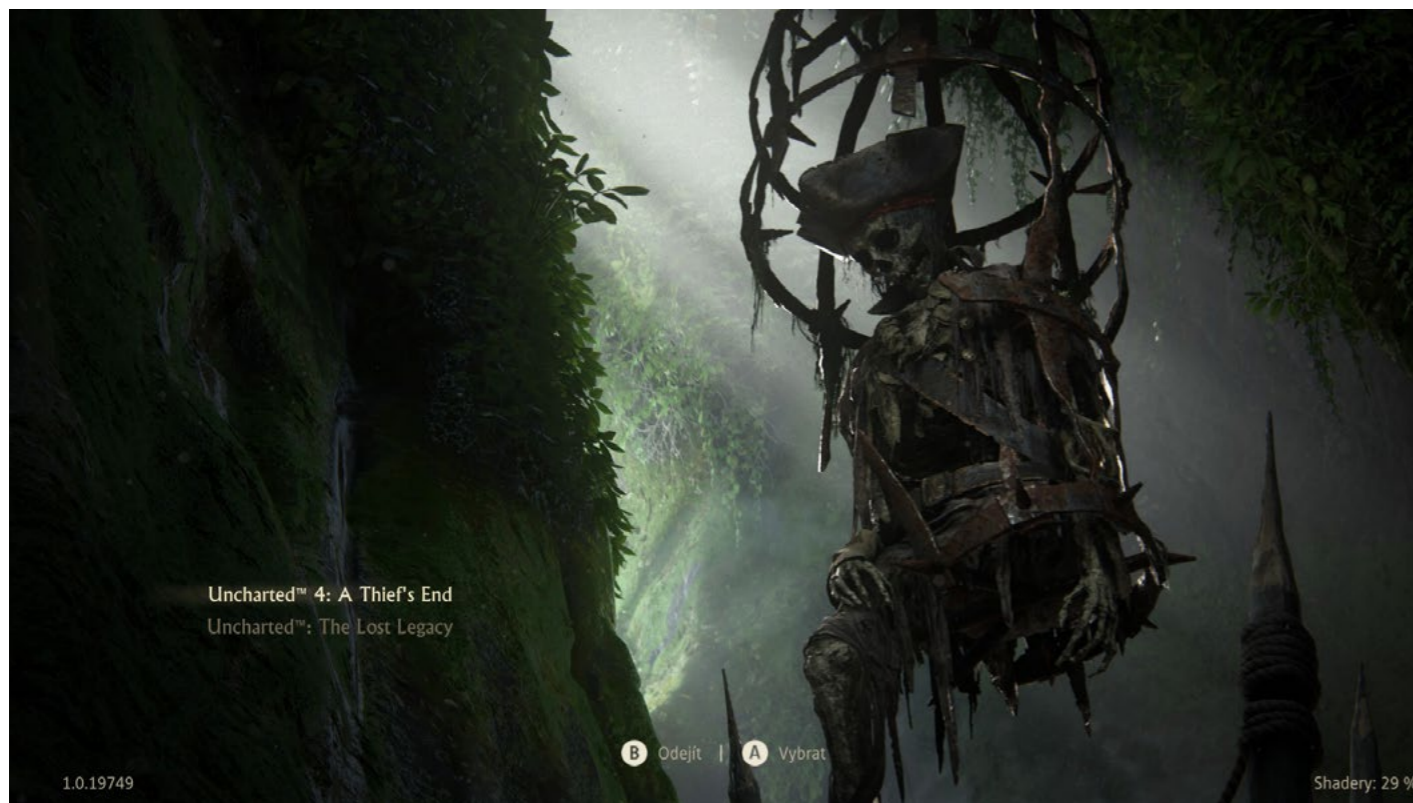
Stačí vám to? Mne nie. Prial by som si, aby NHL postihlo niečo podobné ako sériu FIFA. Je načase, aby nám svoju víziu herného hokeja ukázalo iné štúdio. A možno nie jedno, prípadne aby sa začalo s vývojom od jadra nanovo. Pamätáte si ešte na časy, keď existovala séria NHL 2K? Nuž, vtedy bolo potrebné sa aj snažiť a prísť s niečím novým.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: Hokejový sim.	Výrobca: EA Vancouver	Zapožičal: ALSO
PLUSY A MÍNUSY:		
+ v jadre je to stále zábavný hokej	- minimum noviniek	- bugy a glitche
+ Franchise mód	- stále tie isté chyby,	- stále ignorovanie komunity
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		

Uncharted: Legacy of Thieves Collection

SIR FRANCIS DRAKE ZAMIERIL NA POČÍTAČE



V roku 2016 štúdio Naughty Dog emotívne zavŕšilo príbeh Nathana Drakea v hre Uncharted 4: A Thief's End. O rok neskôr na trh dorazilo samostatné rozšírenie s názvom The Lost Legacy, ktoré do hlavnej úlohy posunulo sympatickú Chloe Frazer.

Uncharted 4 aj The Lost Legacy si následne vyslúžili uznanie od kritikov a boli označené za jedni z najlepších dielov celej série.

Po tom, čo v januári tohto roka zamierili oba tituly v ucelenej kolekcii na PlayStation 5, tu máme presun na počítače, ktoré sa stávajú druhým domovom konzoly od Sony. Pod'me si v krátkosti zhrnúť obe veľkolepé výpravy a nahliadnuť za oponu možností práve vychádzajúceho PC portu.

Uncharted 4: A Thief's End

Nathan Drake sa po troch veľkých dieloch a menšej odbočke na handhelde PS Vita

zaradil do bežného života spoločne so svojou láskou Elenou. Všetky nástrahy, ktoré súviseli s hľadáním pokladov a tajomstiev, vymenil za zaslúžený oddych. Mohlo by sa zdať, že takto idylicky by sa mohli jeho putovania skončiť. Všetko sa však mení v momente, keď na jeho dvere zaklope úplne nová a z predchádzajúcich dielov neznáma postava – jeho starší brat Sam.

Ten po dlhých rokoch opäť stretáva svojho súrodencu a prosí ho o pomoc. Celú túto situáciu hra výborným spôsobom dávkuje tak, aby čo najlepšie zapadla do kontextu Nathanovho života. Konečne sa dozvedáme niečo o jeho minulosti a už tu je vidieť, že nám Naughty Dog jednoducho chce ponúknuť diel, ktorý vyspel.

Uncharted 4 začína pomerne vlačne. V istom momente sa ale všetko prevráti naruby a na vás čaká prvá akcia, ktorú striedajú návraty do minulosti, aby ste si oddýchlí a nabrali sily. Presne tak, aby ste

mohli svižným tempom pokračovať ďalej v príbehu. Celý postup hrou obohacujú možno malé, zato nápadité prvky.

Predovšetkým v rozhovoroch postáv nájdeme možnosť voľby odpovede či otázky. Nie je ich veľa, ale aj tak ponúkajú príjemné spestrenie a možnosť dozvedieť sa viac.

Žiadne veľké inovácie však nečakajte. Medzi novinkami nájdete nové pomôcky na zdolávanie prekážok, ako sú lano či karabína. Ostatok zostáva nezmenený. Lezenie, súboje a krytie sa v zásade nikam neposunuli, no ani nemuseli, keďže vždy fungovali výborne.

Poteší možno viac tichej akcie, kde využijete stealth prvky, ktoré Uncharted 4 ponúka aj vďaka podstatne väčším lokalitám. Autori nám slúbili otvorejší svet, čo aj splnili. Už nie ste odkázaný len na presne stanovenú cestu, ale môžete využiť aj alternatívne spôsoby. Bolo by asi zbytočné ďalej



omieľať tú istú recenziu, keďže v porte pre PC sa nič zásadné nemení.

To sa týka aj dĺžky, kde treba rátať s približne 12 až 15 hodinami zábavy. Všetko, pochopiteľne, záleží na zvolenom stupni obtiažnosti. Tú si môžete upravovať do detailov, keďže si viete navoliť asistenciu pri streľbe, prípadne vám hra pomôže aj s kamerou.

Uncharted: The Lost Legacy

Príbehové rozšírenie tak trochu inak. Tentoraz sa hlavný protagonistu série Nathan Drake nevydáva na žiadne dobrodružstvo, pretože si po štyroch pompéznych výpravách užíva zaslúžený predčasný dôchodok. Namiesto neho sa do služby hlási stará známa Chloe Frazer, ktorú si fanúšikovia určite pamätajú ako charizmatickú postavu z druhej a tretej časti.

V ďalekej Indii sa vydáva na miesta, ktoré nedali spať jej otcovi. Pokračuje v jeho stopách a snaží sa vypátrať starodávny artefakt, India je však nehostinné miesto sužované občianskou vojnou. Tu sa k slovu dostáva Nadine Ross, postava známa zo štvorky. V snahe vyriešiť svoju nelichotivú finančnú situáciu a predovšetkým zachrániť svoju žoldniersku spoločnosť sa pripája ku Chloe. Vzniká tak spočiatku možno nefungujúca dvojica, no postupom času sa mení na perfektné zohrané a vzájomne sa dopĺňajúce duo.

Samozrejme, hon za artefaktom nemôže byť jednoduchý, pretože záľusk si naň robí aj hlavný záporák menom Asav. Tento pomätený vodca rebélie sa v Indii snaží nastoliť vlastný režim a na to, aby to dosiahol, potrebuje už spomínaný artefakt. Asava by som osobitne vyzdvihol, pretože síce kope za zlú stranu, no svojou osobnosťou perfektné

zapadá do príbehu a len potvrdzuje, že v Naughty Dog si na hlavných postavách dávajú skutočne záležať.

The Lost Legacy dávkuje tempo hry svojím tradičným spôsobom, pričom pri zemi sa drží vždy, keď je to nutné, a zároveň priam pompézne eskaluje v ten správny moment. Nič podstatné sa nemení, všetko ostáva v starých kolajach.

Očakávajte šplhanie, lozenie, krytie, útek a akciu. Opäť si sadnete do vozidla, aby ste preskúmali prostredie, no tentoraz už v okázalejšom štýle. Vývojári priam nabádajú na hlbšie a obsiahlejšie skúmanie, a to najmä v štvrtej kapitole.

Na začiatku nemáte dojem, že by sa svojou rozlohou líšila od ostatných. Postupne však dostávate nové a nové úlohy a počet kapitol sa proste nemení, stále ostávate v tej pôvodnej. Zaujímavé puzzle hádanky skladajú svoje kúsky do jedného celku a vy po dvoch hodinách opúšťate túto obrovskú kapitolu, ktorá je rozlohou jednoznačne tou najväčšou, aká sa v sérii objavila. Určite musím podotknúť, že



išlo o príjemné spestrenie, keďže pocit z objavovania je o to intenzívnejší.

Finálne titulky sa na obrazovke objavujú po zhruba 8 hodinách a ja opäť ostávam veľmi milo prekvapený, aký pokrm som v tomto príbehovom rozšírení dostal naservírovaný. Je jasné, že The Lost Legacy je viac než len doplnok k štvrtému Uncharted.

A teraz tá o počítačoch

Asi je zbytočné pripomínať, že aj tento PC port nie je žiadna náhoda od Sony. Už sa z toho stáva takmer pravidlo, že plány japonskej spoločnosti jednoducho počítajú s prísunom ich first-party hier na PC platformu. Je to evolúcia, ktorá definuje nový trend.

A ako sme si už zvykli, Sony si dáva na svojich portoch záležať. Nie je to náhoda, keďže nedávne akvizície PlayStationu mierili prakom na štúdiá, ktoré sa špecializovali na PC porty. O tento sa postarali vývojári z Iron Galaxy, pričom práve oni majú na svedomí PC porty titulov ako Crash Bandicoot N. Sane Trilogy či Spyro Reignited Trilogy, ktoré sa nepochybne podarili.

Pri kolekcii Uncharted: Legacy of Thieves by som bol možno trochu kritickejší. Neberte to hneď v štýle, že asi je niečo zlé.

To rozhodne nie. Skôr narážam na niekoľko nepríjemných drobností. Prekáža mi napríklad rozcestník v hlavnom menu, kde si vyberáte, ktorú hru chcete zapnúť. Očakával by som skôr plynulý prechod. Ten však tituly mení tak, že vás prepne do Windowsu a naštartuje ten druhý. Ak však pokračujete v predchádzajúcom dobrodružstve, tak to, našťastie, opätovne nenačítava. Mimochodom, nahrávacie časy sú pomerne rýchle a na mojom M2 SSD



Samsung 980 PRO disku je takmer všetko instantné. Ďalším miernym nedostatkom je možnosť nastavenia obrazovky, resp. voľby obrazovky, kde si vyberiete, ktorý monitor má zobrazovať výstup. Používam totiž tri monitory a po každom spustení musím navoliť ten správny.

V tomto bode som však vyčerpal všetky chyby. Ak pominem fakt, že mi hra dvakrát spadla, tak som nič zásadné nezaznamenal. Na mojej zostave s procesorom Intel Core i5-11400F, 16 GB DDR4 operačnou pamäťou (@3200MHz) a grafickou kartou Nvidia GTX 1650 4GB sa kolekcia hýbala veľmi svižne. Iste, táto zostava nie je žiadne terno, ale pri rozlíšení 1080p a stredných detailoch som dosahoval v priemere 50fps.

Možnosť nastavení obrazu je niekoľko. Textúry, tieň a kvalita modelov sú štandard. Nechýba ani možnosť nastavenia anizotropného filtra či ambientná oklúzia. Navyše dostanete pekný prehľad, koľko GB VRAM si dané nastavenie odhrýzne, takže finálny výkon sa dá upravovať pomerne dobre. Výkon viete nakopnúť aj vďaka implementácii technológie AMD Fidelity

FX Super Resolution 2 a jej možnosti škálovania. Pri mojej zostave som však pri vybalansovanom nastavení dosahoval horšie výsledky ako pri natívnom rozlíšení. Okolo obdobnej technológii z dielne Nvidia sa veľmi nehovorilo, no ani podpora DLSS samozrejme nechýba.

Positívnu správou je aj to, že Uncharted: Legacy of Thieves Collection si na PC perfektne rozumie s PlayStation ovládačmi. Veľmi potešila aj možnosť vybrať si ikony ovládača, konkrétne medzi tými z Xboxu, PlayStation 4 a PlayStation 5.

Tam to však nekončí. Takmer plnohodnotná podpora DualSense ovládača zahŕňa podporu pre adaptívne spúšte a haptické odozvy, ktoré tu fungujú na výbornú a umocňujú tak zážitok z hry. Tieto funkcie viete navyše deaktivovať priamo v menu titulu.

Ak ste masochista, počítať môžete aj s možnosťou definovať si nastavenia analógových páčok, taktiež si viete nastaviť aj preddefinovaný pohľad cez rameno či plne zakázať herný ovládač. Samozrejme, vyskúšal som aj hranie

bez ovládača a nemám k nemu výhrady, všetko sa dá bez problémov premapovať. Navyše, základné rozloženie klávesov je príjemné a osvojíte si ho takmer okamžite.

Na svoje si prídu aj majstri fotografie. Oba tituly disponujú foto režimom, ktorý je vyšperkovaný do dokonalosti. Nič vám tak nebráni v zvečňovaní epických momentov v hre, pričom tých je tu veru neúrekom. Aj po tých dlhých rokoch je vizuálna stránka oboch titulov na skutočne vysokej úrovni. Štandard štúdia Naughty Dog sa nezaprie a vy jednoducho dostanete výsledok, ktorý odzrkadľuje umenie vývojárov.

Záver

Počítačová verzia Uncharted: Legacy of Thieves Collection je dokonalým stelesnením evolúcie PlayStationu.

PC hráči, ktorí doteraz odmietali zábavu na konzolách od Sony, majú jedinečnú možnosť naskočiť na epické dobrodružstvá série Uncharted. Ak ste čo i len trochu uvažovali nad možnosťou jedného dňa si vyskúšať toto majstrovské dielo, tak nemáte nad čím premýšľať.

Za necelých 50 eur dostanete dve grandiózne hry, na ktoré budete ešte dlho spomínať. Navyše ani tu nechýba česká lokalizácia vo forme tituluľkov.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Naughty Dog	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Dve výborné hry v jednej kolekci	- Mierne nedostatky z hľadiska komfortu	
+ Skvelý príbeh, vizuál a celkové spracovanie		
+ Množstvo nastavení grafiky a hry		
HODNOTENIE: ★★★★★		



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

God of War Ragnarök

PREPÁČ, KRATOS, ALE UŽ NIE SI TÝM NAJZAUJÍMAVEJŠÍM BOHOM V MIESTNOSTI.



Setkání s grizzlym



Pokračovanie príbehu Krata a Atrea na jednej strane pôsobí a aj sa hrá takmer identicky ako prvý diel, na strane druhej však obsahuje – aspoň oproti jednotke – revolučné zmeny. Predstavte si dosku, ktorá má na každej strane inú farbu, iný vzor, iný povrch, a scenáristi vám ju miestami otáčajú. Raz vidíte a zažívate jedno, raz niečo druhé.

God of War Ragnarök je buď najlepšou hrou roku 2022, alebo minimálne jednou z najlepších.

To, čo bolo na prvom dieli skvelé a čo sme si v tomto reštarte kultovej PlayStation značky zamilovali, je v druhej časti zachované a znásobené ďalšími príbehovými a hernými prvkami.

Pokazit' si zážitok z noviniek a prevapení, ktoré prináša, prehnaným sledovaním gameplay záberov – alebo, nedajbože, čítaním si uniknutých informácií na internete, je niečo, čo naozaj, naozaj neodporúčam.

„Ragnarök je ódou na panteón plný bohov a ich komplikovaných pováh, ambícií a vzťahov, kde sa do značnej miery stiera hranica jedného hlavného hrdinu.“

Ako recenzent som mal to šťastie, že som sa k hraniam dostal asi tri týždne pred vydaním a nemal som vlastne ani šancu niečo vopred zachytiť. Všetko, čo som videl a zažil, pre mňa bolo úplne nové, presne tak, ako to autori zamýšľali. A bolo to perfektné. Nevieť si ani len predstaviť frustráciu štúdia Santa Monica z toho, že hra sa dostala na trh predčasne, a že väčšina fanúšikov sa teraz musí obávať spoilerov a vyhýbať sa im ako čert krížu. Autorom, ktorí patria pod značku PlayStation Studios, sa podarilo vytvoriť majstrovskú, prepracovanú videohru, ktorá je hodná každého eura, ktoré stojí, a každej minúty, ktorú sme strávili čakaním na ňu.

To najlepšie z filmu aj videohry

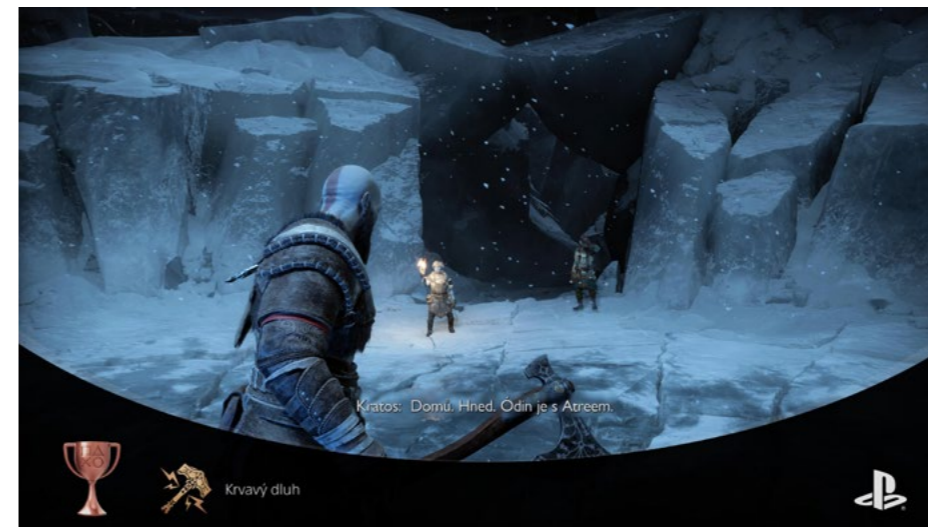
Škoda, že obrovské vydania exkluzív od spoločnosti Sony sprevádzajú v posledných

rokoch také problémy. Niečo podobné, byť o dost horšie, sa stalo už pri uvedení The Last of Us II pred vyše dvomi rokmi. God of War Ragnarök však s týmto titulom nespájajú len počiatkové problémy, ale najmä viac než solídny, emóciami podchytený príbeh a bravúrne napísané postavy.

Tieto kvality boli zreteľné už v God of War (teda predchádzajúcom dieli), no Santa Monica arzenál hlavných hrdinov druhého dielu niekoľkonásobne zväčšila – a každý jeden charakter pôsobí nanajvýš uveriteľne a, čo je vtipné, ľudsky. Ide, koniec koncov, o bohov, no značne poľudštených.

Áno, stále sú to "supermani" s neskutočnou silou a jedinečnými, čarovnými schopnosťami, no poháňajú ich vpred rovnaké pohnútky ako nás; láska, nenávisť, zvedavosť, strach či neistota.

Ak bol God of War príbehom prehlbujúceho sa putá medzi otcom a synom, Ragnarök je ódou na panteón plný bohov a ich komplikovaných pováh, ambícií a



Krvavý dluh



vzťahov, kde sa do značnej miery stiera hranica jedného hlavného hrdinu.

Vo všetkých doterajších God of War hrách to bol práve spartanský boh vojny, ktorý figuroval ako skrz-naskrz titulná postava. Dôležitosť Atrea – Kratovho potomka – vyšla najavo až na konci predchádzajúceho dobrodružstva a pokiaľ ide o Kratovu minulosť v Grécku, tú nechal pevne za sebou.

„To, že ani jedna z postáv mi neprišla o nič menej zaujímavá ako tá ďalšia, je pre mňa jednou z najfascinujúcejších vecí na tejto hre.“

Všetko, čo sa v prvej hre rebootovanej série stalo, má v tej druhej svoje opodstatnenie, vracia sa a pripomína. Nič nepôsobí vynechane, ba dokonca ani vedľajšie aktivity ako náročné skúšky v pekelnom Muspelheime či súboje s valkýrami a ich kráľovnou.

Väzba medzi prvým a druhým dielom je neskutočne silná a neprichádza mi na um žiadna iná hra, ktorej úvodný diel by bol tak tesne spätý s pokračovaním.

Ak bol Kratos v prvom dieli alfou a omegou, v Ragnaröku to tak už nie je. Ničiteľ Olympu síce stále predstavuje hlavnú postavu, no tých je odrazu oveľa viac. Atreus je v popredí oveľa častejšie, postavený na roveň s otcom, čo sa dôležitosti v rámci príbehu a hry celkovej týka. Už to nie je nesmelý chlapec, ktorý sa snaží "zališkať" drsnému, emocionálne mŕtvemu obrovi, ktorého má za otca.

Nielen Atreus si však prešiel poriadnou zmenou. Oveľa viac priestoru dostávajú aj trpaslíci Brok a Sindri, na scénu sa vracia aj Ódinova bývalá manželka Freya, čo to sa dozvieme o minulosti mudrlanta Mimira a v tomto bode už nie je žiadnym

vymedziť hranicu toho, čo sa týka čisto hrateľnosti – bez príbehového presahu – je neraz veľmi komplikované.“

Čím menej viete, tým lepšie

Nemáte tu v podstate žiadne delenie bohov na dobrých a zlých, len spomínanú perspektívu, ktorá sa, a to vám garantujem, bude počas hrania meniť. Tak veľmi rád by som vám povedal viac, rozobral každú jednu postavu hlbšie, no išiel by som ostro proti tomu, čo som napísal vyššie – že určité veci, a je ich väčšina, si musíte zažiť priamo v hre. God of War Ragnarök je jeden z tých titulov, kde sa oplatí baviť len o tom, aká je gameplay, a aj to nie v plnej miere, pretože všetko ostatné je väčším alebo menším spoilerom.

Takmer všetko podlieha naratívu, tomu, čo sa na obrazovke deje, a presne vymedziť hranicu toho, čo sa týka čisto hrateľnosti – bez príbehového presahu – je neraz veľmi komplikované.

Úprimne, nerozumiem tak celkom ani samotnému Sony, ktoré toho vo svojich traileroch ukázalo (aspoň podľa môjho názoru) až príliš veľa. Stačí sa pozrieť na Thora či Odina, ktorých dizajn, osobnosť a dabing sú tak neskutočne dokonalé, že by som to držal v tajnosti až do poslednej minúty.

Na jednej strane sú možno verní určitým archetypom, no do väčšej miery išli herní dizajnéri v tomto smere vlastným chodníčkom. Čím menej o druhom God of War viete predtým, než ho začnete hrať, tým lepšie pre vás.

„Hybnou silou už nie je Kratos, ale Atreus, a tento God of War už nie je len Kratovým príbehom.“

Hlavne Ódin ma veľmi prekvapil nielen povahou, ale tiež výberom dabingového

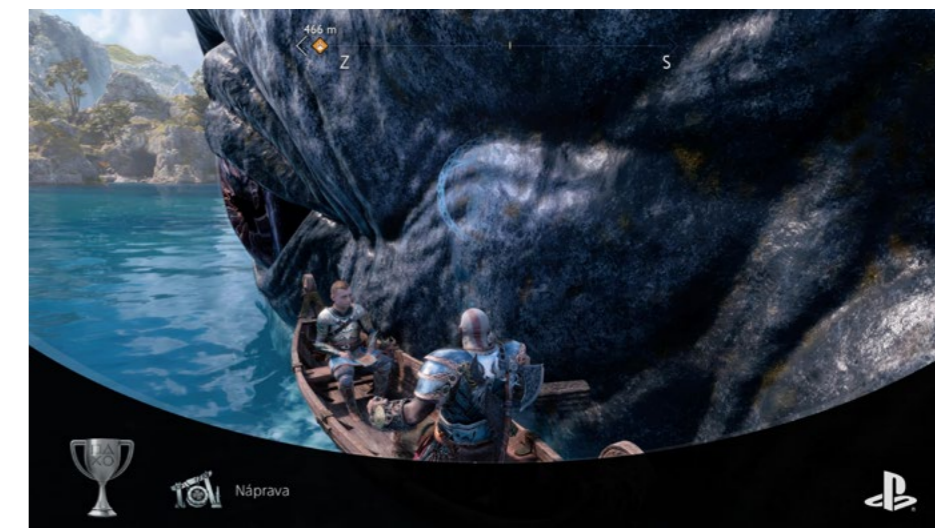
Stretnete sa tak nielen s Thorom a samotným Všeotcom, ale aj ďalšími príslušníkmi tzv. ásov. Tí však nie sú len kulisou, ale presne zapadajú do deja, majú svoje osobnosti, pre ktoré ich budete milovať alebo neznašať. Nie sú čiernobieli, ale mixnutí a komplikovaní, takže budete mať problém sa v nich vyznať.

A to je dobre, pretože tak sa píše kvalitný dej, ktorý sa vám dostane pod kožu a budete ho mať vytetovaný na mysli ešte dlho po tom, čo poslednýkrát odložíte ovládač od konzoly.

To, že ani jedna z postáv mi neprišla o nič menej zaujímavá ako tá ďalšia, je pre mňa jednou z najfascinujúcejších vecí na tejto hre.

Nielenže sú fantasticky nadabované a zahrané, ale scenáristicky priam dovedené k dokonalosti. Najprv vás hra vedie k tomu, aby ste určité osoby neznašali a vyhranili sa voči nim, no potom získate pohľad z inej perspektívy, inými očami, a odrazu neviete, čo si máte myslieť. Geniálne.

„Takmer všetko podlieha naratívu, tomu, čo sa na obrazovke deje, a presne



Náprava



herca. Zatiaľ čo mužný a povahou Kratovi podobný Thor v podaní Ryana Hursta (Živí mŕtvi) viac-menej zodpovedá tomu, ako si boha hromu a bleskov predstavujete, otca všetkých severských bohov vnímam skôr ako akýsi experiment.

Odina dabuje Richard Shiff (alias dr. Glassman a Shaunov mentor z Dobrého doktora), ktorý do tejto postavy vnáša svoju osobitnú charizmu – a opäť s fantastickým výsledkom. Nič proti Odinovi v podaní Anthonyho Hopkinsa, ale Shiff je o niekoľko úrovní niekde inde.

Hlavné postavy v Ragnaröku sú skrátka jeho najväčšou devízou. Hybnou silou už nie je Kratos, ale Atreus, a tento God of War už nie je len Kratovým príbehom.

Zatiaľ čo v jednotke ste hľadali najvyšší vrchol vo všetkých deviatich svetoch, aby z neho mohli otec so synom rozprášiť popol obryne Faye, Kratovej druhej manželky a Atreovej matky, tentoraz je v stávke ovel'a, ovel'a viac.

Zápletku prvého dielu možno bola dojímavejšia, originálnejšia a komornejšia, no aj inak tuctový "koniec sveta" alias Ragnarök je v podaní scenáristov a dizajnérov zo Santa Monicy pomerne originálnym a hlavne pútavým dobrodružstvom.

Kratos už nie je jedinou hrateľnou postavou

Filmovosť je teda v druhom dieli oproti tomu prvému znásobená, zatiaľ čo samotná gameplay je v prevažnej miere nezmenená. Nechcem však navodzovať dojem, že ide plošne o rovnakú hrateľnosť ako v jednotke. Zatiaľ čo to "gro", to jadro, zostáva nemenné, autori k nemu pridali ďalšie vrstvy. Kratos už, napríklad, nie je jedinou hrateľnou postavou, čo veľa vecí mení – nielen to, ako sa God of War teraz

hrá, ale aj to, akým štýlom je rozprávaný príbeh. Nezapadnite: dôležitá je perspektíva.

A rozdiel medzi tým, keď hráte za Kratos a keď nie, je diametrálny. Dokonca som sa pristihol pri tom, že sa mi miestami lepšie hrá za niekoho iného, pretože je to niečo svieže a odlišné od ťažkopádnej hory svalov, akou je Duch zo Sparty. Dojmovo je na obrazovke tiež ovel'a viac dialógov a interakcie medzi postavami, pretože teraz už nejde len o Krata a Atrea.

Ten už nie je malým chlapcom, ale dospievajúcim mužom, ktorý si hľadá vlastnú cestu a snaží sa vytvoriť vlastný osud. Zatiaľ čo Krata, rovnako ako predtým, ženú vpred jeho otcovské a ochrannárske pudy a zväčša sa díva len smerom "dnu", Atreus je ovel'a otvorenejší voči tomu, čo sa deje vo svete. To vedie k viacerým sporom – a odlúčeniam – medzi ním a otcom, takže Kratovi budú po novom robiť spoločnosť aj iné hlavné postavy.

A nielen jemu.

Pribudla aj nová, štýlová zbraň

Okrem obohatenia už známej hrateľnosti sa rozšíri tiež arzenál Kratových zbraní, ktoré po novom nebudú zahŕňať len ľadové sekeru Leviathan a ohnivú čepeľ chaosu známe aj z pôvodných God of War hier, keď mala séria skôr akčné ladenie. Akcie je však dost' aj tu; súboje vás čakajú na každom kroku a hlavne tie s bossmi sú neraz pomerne vyzývavé a pre laického hráča vcelku náročné aj na vyváženej, teda strednej, obtiažnosti.

K pokračovaniu, ako inak, patria aj nové triky, kombá a vylepšenia, rovnako ako nové sady brnení. Novinkou je plnenie určitých bojových výziev, ktoré pozostávajú z kvantity použitia danej schopnosti. Ak napríklad použijete 30-krát hod sekerou,

dostanete sa na bronzovú úroveň, následne na striebornú a zlatú, čím si odomknete mierne vylepšenie príslušnej schopnosti.

„Ragnarök je teda God of War skrz naskrz, skutočné pokračovanie postavené na základoch prvého dielu.“

Familiárne bude napríklad vkladanie rún do zbraní, vďaka ktorým získate prístup k špeciálnym útokom, a tiež vylepšovanie vašej výbavy pomocou striebra a vzácnych surovín. Ich zisk je však, podobne ako väčšina vášho inventára, viazaný na postup v hre. Jedinou variabilitou je to, do akej miery a kedy sa rozhodnete plniť vedľajšie úlohy. Tie majú čiastočne charakter "questov" z prvého dielu, ako napríklad hľadanie strateného pokladu či posielanie duchov na onen svet, no niektoré väčšie "bokovky" sú viazané, byť skôr zľahka, priamo na príbeh a hlavné postavy a dotvárajú ich pozadie či bližšie objasňujú to, prečo konajú tak, ako konajú.

Paralelu s prvým dobrodružstvom Krata a Atrea predstavuje aj samotný herný svet, ktorý je tentoraz o poznanie väčší, no stále rozdelený na deväť ríš, do ktorých cestujete po konároch mýtického stromu Yggdrasil. Ten sa rozprestiera nad všetkými časťami kozmu vrátane Zeme, teda Midgardu. Tentoraz však zabudnite na Tyrov chrám, teraz opustený a obklopený snehom a ľadom.

Ragnarök je teda God of War skrz naskrz, skutočné pokračovanie postavené na základoch prvého dielu. Známe lokality sa, rovnako ako hrdinovia predchádzajúcej odyssey, vracajú, no sú neraz veľmi zmenené. Najmä spomínaný Midgard, postihnutý Fimbulskou zimou, prvým znamením blízkeho sa Ragnaröku, konca všetkých dní, už takmer ničím nepripomína idylku z prvého dielu, kde bolo Jazero deviatich stredobodom celej hry a cestovania do jej rôznych častí. Všetko je nehostinné a zamrznuté, pričom jedinými obyvateľmi sú nemŕtvi draugrovia a lúpežníci. Vašou novou "základňou", cestovateľským uzlom, sa teda stane iné miesto, ktoré sa postupne zmení na nový domov nielen pre vás, ale aj ďalších spoločníkov.

Režim výkonu vám zabezpečí vyše 60 fps

Po technickej stránke je God of War Ragnarök imponujúcou, audiovizuálne "vymazanou" hrou, ktorá vám ponúka možnosť výberu medzi 60+fps alebo vyšším rozlíšením. Režim výkonu, najmä s použitím VRR (variabilnej obnovovacej frekvencie, funkcie, ktorú ponúkajú novšie modely televízorov), vám zabezpečí maximálne

plynulé hranie pohybujúce sa v priemere na 70 až 80 fps bez väčšej kvalitatívnej straty.

Po vzore remaku prvého The Last of Us je Santa Monica ďalším štúdiom Sony, ktoré vo svojej hre ponúka širokú paletu nastavení týkajúcich sa prístupnosti a modifikovania hry. Po novom tak môžete využiť nielen niekoľko režimových "balíčkov" určených pre rôzne hendikepovaných hráčov, pričom jednotlivé nastavenia tých preddefinovaných profilov viete nezávisle od seba meniť, ale aj plejádu rôznych konfigurácií týkajúcich sa titulok, zvuku, ovládania, používateľského rozhrania či náročnosti jednotlivých aspektov hry.

„Svet na vašej obrazovke tak pôsobí uveriteľne a ozajstne, interakcie prirodzene a nenútené. Len máloktohra je napísaná tak umne ako God of War Ragnarök.“

Hoci je škoda, že God of War Ragnarök nie je konečne tým čoraz bájnejším next-gen titulom, ktorý by prelomil ľady kompromisu a poskytol natívne 4K so stabilnými 60 fps, stále ide o hru, ktorá bohato ťaží z výkonu a špecifikácií konzoly PlayStation 5. K dispozícii tak máte napríklad 3D audio či haptickú odozvu, ktorá sa sem mimoriadne hodí a často je dolaďená do najmenšieho detailu, rovnako ako vibrácie ovládača. V hre máte, napríklad, určité kryštalické plochy, od ktorých sa odráža vaša seker, keď ju na ne hodíte – a keď takto medzi dvomi takýmito bodmi vytvoríte akési "perpetuum mobile", váš ovládač bude striedavo jemne vibrovať v ľavej a pravej časti, podľa toho, z ktorej strany sa práve zbraň odrazí.

Je to detail, drobnosť, ale dobre demonštruje to, ako veľmi si dali autori na tejto hre záležať. Táto precíznosť sa objavuje napríklad aj vo všadeprítomných dialógoch, takže nikdy nie je ticho príliš dlho. Ani raz som nemal pocit, že by išlo o pasáže silené. Miestami dokonca



takéto hantýrky sklznú do vkusného a vcelku vydareného humoru. Postavy živo komentujú dianie, a to napríklad aj vtedy, keď sa vrátite do už preskúmanej oblasti, kde ste napríklad museli pri prvej návšteve nechať nejakú truhlicu s pokladom, pretože ste ešte nemali predmet potrebný na to, aby ste sa k nej dostali.

Svet na vašej obrazovke tak pôsobí uveriteľne a ozajstne, interakcie prirodzene a nenútené. Len máloktohra je napísaná tak umne ako God of War Ragnarök.

Nútená turistika a ešte aj bez dobrej fotky!

Hľadáte na tejto hre chyby je skôr vecou „hľadiska“ a vysoko osobných preferencií, no dva nedostatky tu predsa len bijú do očí. Jedným je absencia pokročilejšieho rýchleho cestovania, ktoré je v hre riešené pomocou tzv. mystických brán. Bohužiaľ, tým, že jednotlivé mapy sú väčšie a týchto brán je v nich ako šafranu, môže sa stať, že sa v niektorých častiach hry až nepríjemne veľa nachodíte. Stalo sa mi to napríklad v trpasličej ríši

Svartalfheim, kde som v jednej z vedľajších úloh nevedel zabiť nepríjemného bossa, a keď som sa chcel frustrovaný vrátiť späť k hlavnému príbehu, musel som hodnú chvíľu šplhať, skákať, veslovať a kráčať k najbližšiemu portálu. Hre by určite prospelo, keby bol tento systém cestovania trochu dynamickejší a menej... turistickéjší.

Druhou, byť už nie tak veľmi "tragickou" záležitosťou, je absencia foto režimu pri vydaní hry. Autori síce oznámili, že neskôr túto funkčnosť pridajú prostredníctvom aktualizácie, dnes však patrí táto fíčurka medzi štandardnú výbavu každého trojčkového titulu. A God of War má úžasných scenárií či dramatických momentov viac než dostatok, je preto škoda, že sa hráči nemôžu pri vytváraní screenshotov príliš výburiť.

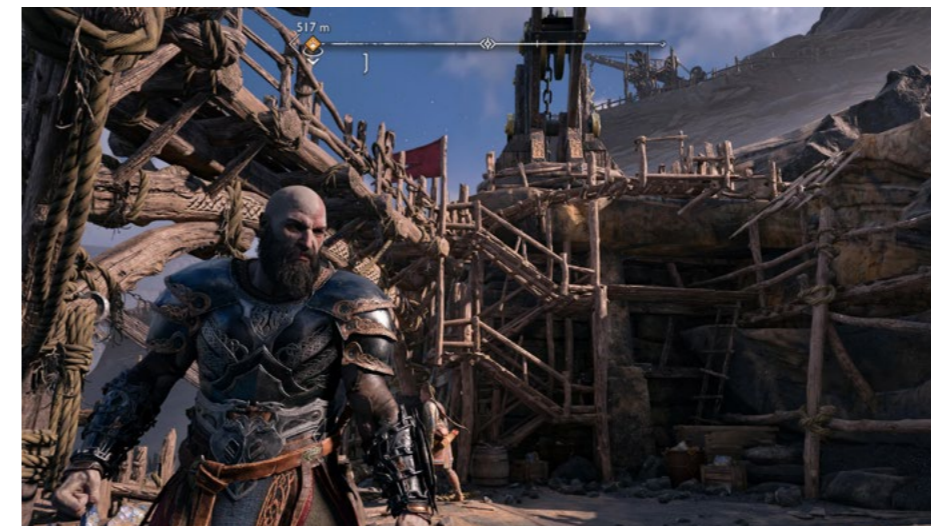
Jednu vec však vývojárom nadovšetko kvitujem: konečne. žiadne. zabíjanie. valkýr!

Verdikt

God of War Ragnarök prekonáva predchádzajúci diel z roku 2018, ktorý patrí medzi kvalitatívne najlepšie tituly všetkých čias, absolútne vo všetkom. Ak existuje v roku 2022 hra, ktorá si zaslúži 70-eurovú cenovku a titul GOTY, je to táto.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: akčná adventúra	Výrobca: SIE Santa Monica	Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ inovácie a to, ako prepájajú gameplay s príbehom	+ množstvo obsahu/dĺžka hry	+ audiovizuálne krásne
- rýchle cestovanie nie je príliš rýchle	- počiatočná absencia foto režimu	
HODNOTENIE: ★★★★★		



A Plague Tale: Requiem

REKVIEM ZA SÚRODENECKÚ LÁSKU



Pokračovanie skvelej hry A Plague Tale: Innocence je tu s nami už dva týždne a preto som mal dost času zistiť, že ako napovedá názov, nevinnosť v ňom budete hľadať len ťažko. Po dôkladnej analýze som nemal najmenšie pochybnosti o tom, že hra je cieleňá na dospelé publikum s túžbou po dejom poháňanej zábave, pričom na svoje si prídu aj milovníci stealth akcie. A Plague Tale: Requiem v sebe síce kombinuje len pár prvkov, no tie do seba neskutočne zapadajú a aj napriek skvele hodnotenému prvému dielu tvorcovia zo štúdia Asobo prekonalí všetky očakávania. Priniesli vyšperkovaný titul, v ktorom sa len ťažko hľadájú nedostatky. A tak by som recenziu začal otázkou: „Ako ďaleko ste ochotný zísť kvôli záchrane svojho brata?“

Túžba po novom domove

Amicia a Hugo sú dvaja súrodenci, ktorí si prešli hotovým pekлом na Zemi. Teraz sa konečne začínajú otriasať z predošlých

udalostí, a to hlavne vďaka vidine nového domova. Od hrozného prenasledovania inkvizíciou sprevádzanou všadeprítomným morom prešlo pol roka a na tvárach detí je konečne vidieť úsmev. Spolu s ich matkou Beatrice a kamarátom Lucasom miera do Provencalska, kde na nich čaká prastaré spoločenstvo nazvané Order. To sa odnepamätí venuje skúmaniu choroby Prima Macula, ktorou trpí práve Hugo. A keďže choroba v poslednej dobe o sebe nedáva veľmi vedieť, naša štvorica sa môže sústrediť na cestu bez akýchkoľvek problémov.

Dej hry sa začína bezstarostnou chvíľou, ktorú si Amicia, Hugo a Lucas spríjemňujú hrami. Pomocou nich sa oboznamujeme s ovládaním a zisťujeme, že veľá zmien oproti prvému dielu nenastalo. Pár áno, ale ak ste jednotku hrali nedávno, ovládanie sa vám dostane do krvi za chvíľku. Po chvíli sa od vás Lucas odtrhne a Amicia s Hugom sa ešte vydajú na prieskum neďalekého hradu. Po vniknutí dnu je každému ihneď jasné,

že to bola chyba, no už niet cesty späť. Už v tak rannej fáze hry môžete zistiť, že krutosťou a brutalitou tvorcovia nešetřili. Pri vychádzaní z hradu narazíte na dvojicu dospelých bratov, ktorí sa nedokážu preniesť cez vašu prítomnosť, preto sa začína boj na život a na smrť. Amicia je útle, asi pätnásťročné dievča, ktoré za žiadnych okolností nedokáže premôcť dvoch urastených drevorubačov, takže to vyzerá, že boj prehrá. V tom sa ale do toho vloží Hugo a práve vďaka prekliatiu menom Macula sa misky váh preklopia na vašu stranu. Potom chlapec omdlie a opäť sa mu sníva o ostrove, kde sa zobúdzá bez Amicie, len v spoločnosti fénixa. Okrídlený spoločník ho dovedie až k jazierku, ktoré dokáže vyliečiť jeho rany po Macule. Malý Hugo sa prebúdzá a v hlave má jasný cieľ, ktorým je nájsť ostrov.

Po ceste bude naša štvorica musieť ešte raz čeliť problémom spojeným s incidentom v hrade a konečne sa dostáva do hlavného mesta Provencalskej

oblasti, ktoré spadá pod správu grófa. Aj keď život v meste na prvý pohľad vyzerá, že nijak nevybočuje zo štandardu života obyčajných ľudí, sami sa onedlho začnete presvedčať o opak. Pri hľadaní magistra Vaudina, predstaviteľa spoločenstva, narazíte na oddelenú oblasť, ktorá prekypuje morom. A kde je mor, tam sú aj potkany.

Aby som nevyzradil spojery, bude lepšie, ak dej nebudem ďalej rozvetvovať. Príbeh je napísaný výborne a vďaka nemu som bol ovládaný túžbou pokračovať v hraní. Opäť sa stretnete s niekoľkými skvele napísanými postavami a aj vďaka nim si vyskúšate pasáže, ktoré sú pre túto značku úplnou novinkou. Dokončenie hry mi zabralo okolo 24 hodín, no snažil som sa prechádzať čo najviac skrytých miest, hoci vo svojej podstate je to stále len koridorové prechádzanie misií.

Prak, váš najlepší priateľ

Ako som spomínal už vyššie, ovládanie sa od jednotky veľmi nelíši, čo ide ruka v ruku aj s ostatnými prvkami, ako je napríklad výroba rôznych alchymistických zmesí. Malé zmeny však prišli a niektoré hodnotím veľmi kladne. Hráča napríklad nebude otravovať zbieranie kameňov, čo znamená, že Amicia môže nepriateľov zo svojho praku ostrelávať neobmedzeným množstvom kamienkov. Veľkým plusom je aj zbieranie nožov. Keď vás protivník odhalí, môžu vám pomôcť toto stretnutie prežiť, pričom ak nôž nemáte, je tu ešte šanca na útek.

Nože môžete zo súbojov úplne vynechať a keď si ich ušetrite, dajú sa použiť na otvorenie skrytých pracovných stolov. V nich nájdete užitočné predmety ako alchymistické ingrediencie, pracovné nástroje, prípadne aj súčiastky. Vďaka



posledným dvom menovaným si dokážete vylepšovať až štyri vetvy, ako sú prak alebo vrecká, čo vám vo výsledku dovolí brať so sebou viac vecí a mať tak po ruke väčšie množstvo ingrediencií na výrobu zmesí. Vylepšovať si môžete aj kušu, ktorá je tu tiež novinkou, a využijete ju na usmrtenie nepriateľa cez nechránenú časť tela. Okrem boja vám bude pomáhať aj pri otváraní nových ciest alebo pri prítahovaní potrebných kúlí.

Okrem vylepšovania svojich pomôcok dostávate aj pasívne body za hranie. Existujú tri vetvy rozdeľovania bodov, pričom každá z nich sa plní podľa toho, ako hráte. Ak budete postupovať agresívnym štýlom ako ja, budete si levelovať najmä agresívne schopnosti, vďaka ktorým budete napríklad vedieť z krytu strkať nepriateľov do húfov potkanov. Nemusíte sa báť, že by jeden štýl bol lepší ako druhý, pretože hra vás primárne bude navádzať na to, aby ste boli vždy neviditeľní. Viackrát som od spoločníkov počul, že Amicia by mala upokojiť hormón a nezabíjať všetkých rad radom. Ani pasážam s

krvoprelieváním sa však nevyhnete a vaše prežitie bude závisieť od toho, či dokážete premôcť vlny nepriateľov, ktorí sú rôznorodí a preto si vyžadujú odlišné praktiky na ich zneškodnenie.

Na ceste vás budú sprevádzať viaceré postavy s rôznymi schopnosťami. Po vašom boku sa tak nebude nachádzať už len Hugo, čiže sa môžete rozlúčiť s neustálym poštvávaním potkanov na nechránených nepriateľov. Keď už tam však bude, naskytne sa vám možnosť akéhosi skenovania terénu vďaka hordám. Tak budete mať prehľad o protivníkoch, hoci sa práve budú nachádzať za stenou. Popri všetkých týchto vylepšeniach a doplnkoch musím priznať, že hra mi prišla v niektorých pasážach celkom ťažká a občas som nikde nevidel hluché miesta, kde by som sa mohol skryť pred očami nepriateľov. Preto som sa uchýlil k ich úplnému zneškodneniu.

Viem, že titul sa občas snaží priniesť aj hádanky, no v tomto smere si myslím, že nikto s IQ nad 50 s nimi problém mať nebude. Všetky v podstate ponúkajú riešenie samé a pri jednej som si všimol, že mi nedovolí prevrátiť časť puzzle na opačnú stranu. Vývojárkom tak musím pripísať mínusové body, keďže hre by poriadne hlavolamy pomohli. Plusové si zase môžu odniesť za niekoľko úsekov, keď sa hra odklonila od svojej hrateľnosti a priniesla niečo nové. Spomeniem napríklad útek pred potkanmi s pohľadom spredu, ale aj útek na lodi.

Konečne sa dostavil next-gen vizuál

Nech už je A Plague Tale: Requiem titulom, ktorý svojou hrateľnosťou nenadchne každého, minimálne jedno sa mu musí uznať. Vizuál ako celok je



neskutočne krásny. Pri prechádzaní farebných oblastí plných ľudí a detailov je možné, že budete tráviť kopu zbytočného času kochaním sa. Pohľad na krajinu je prosto výnimočný a v tomto smere nie je nič, čo by som vytkol. Animácie Huga a Amicie ma občas nechávali v nemom úžase, hlavne pri cutscénach, ja som tak konečne pochopil, čo je to ten next-gen. Requiem som recenzoval na Xbox Series X, kde sa naň v 4K neviem vynadávať, pričom pri hraní na slabšom Series S sa vizuál tiež nenechal zahanbiť, hoci určité kompromisy tu nastali. O hre sa dosť hovorí aj v súvislosti s 30 FPS, no za seba musím napísať, že som si to takmer vôbec nevšimol a prepady FPS som zaznamenal možno dvakrát, aj to v cutscénach. Navyše, je možné, že tvorcovia ešte dajú grafický režim pre 60 FPS pridať.



Amicia ochraňuje Huga všetkým, čo má, no nie vždy je toho veľa

Hudba v rôznych oblastiach naberá na teatrálnosti a jej spracovanie je rovnako úchvatné. Jediné, čo by som mohol nazvať ako slabšie spracovanie, sú dialógy. Hlavní protagonisti sa totiž občas porozprávajú s ľuďmi naokolo, no ja som väčšinou nevedel, z ktorých úst sa na mňa valia slová. Pri rozhovoroch medzi sebou sa väčšinou tento nedostatok neprejavoval a tak to hre až tak na kráse neuberá.

Pomaly sa dostávame na koniec recenzie. Je veľa miesta ťažké popísať to, že ide o skvelú hru, ktorá toho neponúka mnoho – trošku rozvetvený koridor s pár možnosťami na jeho prejdanie. Pre niekoho to nie je dosť a na Requiem sa bude pozerieť z vrchu, ako na niečo, čo do AAA titulov nepatrí. Štúdio Asobo je síce malé, no už dnes prináša kúsky s veľkým srdcom a skvele napísaným scenárom. Titul odporúčam hlavne pre jeho príbehovú linku a vizuálne spracovanie, pretože

ostatnými aspektmi vysokorozpočtovým projektom ešte nemôže konkurovať.

Hodnotenie

A Plague Tale: Requiem je plnohodnotným pokračovaním príbehu o súrodeneckej láske a o chorobe, ktorá dokáže ovplyvniť celý svet. Každý, kto by chcel preskočiť prvý diel, sa ukráti o veľa vecí, keďže na seba nadväzuje.

Preto je lepšie príbeh vstrebať od začiatku. Hra ukazuje ľudskú krutosť v tom najhnusnejšom svetle, takže ju odporúčam skôr tým, ktorí si nepotrpia na šťastné konce. Vizuál reprezentuje to najlepšie zo súčasnej scény a príbeh vtiahne každého zanieteneho hráča. Čo viac dodať?

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stealth akcia	Asobo Studio	Game Pass

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vizuál
- + Hudba
- + Príbeh
- + Česká lokalizácia
- (Ne)logické pasáže
- Umelá inteligencia

HODNOTENIE: ★★★★★



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

ACER SWIFT EDGE (SFA16-41)

Acer predstavil Acer Swift Edge (SFA16-41), najľahší 16" OLED notebook na svete. Tento 16" notebook je navrhnutý tak, aby pomohol maximalizovať produktivitu a kreativitu súčasných hybridných pracovných síl.

Acer Swift Edge získal za vynikajúci dizajn ocenenia Red Dot 2022 a cenu 2022 Good Design. Acer Swift Edge váži iba 1,17 kg a na výšku meria 12,95 mm. Má veľmi tenké šasi z horčíka a hliníka (zliatina Mg-Al), vďaka čomu je výrazne prenosnejšie a odolnejšie. Koncept dizajnu sa vyznačuje presnými lineárnymi konštrukčnými detailmi, ostrou zadnou hranou a jednoduchou estetikou, ktorá je dedičstvom štýlového a prémiového radu Swift.

Počítač Acer Swift Edge je vybavený procesormi AMD Ryzen PRO radu 6000. Výkonní užívatelia získajú výnimočnú rýchlosť spracovania a plynulú odozvu,

ktorá urýchli ich produktivitu a spoluprácu vďaka až 8 vysoko výkonným jadrám „Zen 3+“ postaveným na pokročilej 6nm výrobnéj technológii. Správcov IT prinášajú technológie AMD PRO viacvrstvé zabezpečenie, ktoré pomáha udržať hrozby na uzde a komplexné možnosti správy pre dlhodobú stabilitu a spoľahlivosť. Procesory obsahujú Microsoft Pluton, bezpečnostný procesor navrhnutý spoločnosťou Microsoft, ktorý zabezpečuje nové počítače so systémom Windows 11 dodatočnou ochranou, ako sú poverenia a šifrovacie kľúče. Aby boli užívatelia ešte viac v pokoji, je notebook vybavený biometrickým overovaním a slotom Noble Wedge Lock, ktorý mu poskytuje ďalšiu vrstvu bezpečnostnej ochrany zaisťujúcu ochranu užívateľských a firemných dát.

Acer Swift Edge je vybavený vynikajúcim 4K OLED (3 840 x 2 400 px) displejom so 100 % pokrytím farebného priestoru DCI-P3,

skvelým špičkovým jasom 500 nitov a dobrou odozvou kratšou ako 0,2 ms, čo mu poskytuje senzačnú škálu realistických farieb dokonalú čistotu obrazu. Tento 16" notebook má tiež úzke rámečky s 92 % pomerom obrazovky k telu a spĺňa certifikáty VESA DisplayHDR True Black 500 a TÜV Rheinland Eyesafe pre dlhšie a pohodlnejšie sledovanie obrazu.

Úplne nový Acer Swift Edge tiež podporuje novú generáciu pokročilých možností v oblasti konektivity. Ponúka Wi-Fi 6E pre vysokorýchlostné bezdrôtové pripojenie a plynulé streamovanie v rozlíšení 4K. Obsahuje tiež veľkorysú ponuku základných portov, ako je HDMI 2.1, dva porty USB 3.2 Gen 2 Type-C s možnosťou rýchleho nabíjania, dva porty USB Type-A a audio konektor, čím posúva prenosnú produktivitu a pohodlie na úplne novú úroveň.

Acer Swift Edge (SFA16-41) jr v oblasti EMEA k dispozícii za cenu od 1400eur s daňou.



HyperX Cloud Stinger 2



HyperX oznámil vydanie vylepšeného herného headsetu HyperX Cloud Stinger 2 pre hráčov.

Nové slúchadlá Cloud Stinger 2, ktoré ponúkajú charakteristický komfort a odolnosť

HyperX vďaka mäkkej pamäťovej pene a prémiovej koženke, obsahujú priestorový zvuk DTS Headphone:X Spatial Audio pre vylepšenú priestorovosť 3D zvuku a presnosť lokalizácie. Vďaka minimalizácii

hmotnosti bez zníženia celkového výkonu ponúkajú slúchadlá Cloud Stinger 2 ľahký komfort s pôsobivým zvukom, ideálny pre dlhé herné seansy a chatovanie s priateľmi. Cloud Stinger 2 si zachováva základy pôvodného modelu HyperX Cloud Stinger a zároveň ich zdokonaluje tak, aby vyhovovali ešte širšiemu spektru hráčskych potrieb. Slúchadlá vážia menej ako 300 g a sú navrhnuté pre kvalitný užívateľský zážitok so skvelým zvukom a ľahkým komfortom. Cloud Stinger 2 využíva veľké 50 mm meniče, ktoré poskytujú čistejší zvuk a náušníky otočné o 90 stupňov pre prispôsobivé usadenie a pohodlie okolo krku počas prestávok. Headset je tiež vybavený ľahko prístupnými ovládacími prvkami zvuku na náušníku a otočným flexibilným mikrofónom s funkciou potlačenia šumu pre väčšie pohodlie, zníženie šumu v pozadí a čistú kvalitu hlasu.

Herný headset HyperX Cloud Stinger 2 je teraz k dostaniu v sieti predajcov za cca 70 eur. Ďalšie informácie nájdete na produktovej stránke herného headsetu HyperX Cloud Stinger 2.

SanDisk Professional Pro-G40 SSD



Portfólio externých prenosných diskov sa rozširuje o super rýchly a ultraodolný prenosný SSD disk s duálnou konektivitou.

Disk sa inšpiruje spôsobom, akým ľudia vytvárajú dáta a zdieľajú ich. Nový disk je najodolnejším diskom z ponuky

Western Digital a spĺňa normy IP68. Disk ponúka všetkým profesionálom možnosť naplno sa venovať svojej práci úplne bez obáv o dáta kdekoľvek, kam ich vízie alebo práca zavedú. Pre podnikateľov aj kreatívnych profesionálov predstavuje SSD disk PRO-G40 jednoduché a flexibilné

riešenie, ktoré ponúka vysokú efektivitu pre dotiahovanie vecí do konca. Profesionáli, ktorí vyhotovujú, spracovávajú a prenášajú veľké množstvo absolútne dôležitého obsahu, potrebujú prenosné úložisko, ktoré je dostatočne výkonné, aby eliminovalo nežiaduce prestoje, a dostatočne odolné, aby vydržalo tvrdé zaobchádzanie. Všetstrannosť kompatibility pri oboch použitých rozhraniach Thunderbolt 3 a USB 3.2 Gen 2 eliminuje nutnosť mať dva rozdielne disky pre jednotlivé rozhrania. PRO-G40 ponúka extrémne rýchlosti a odolnosť pre spracovanie záznamu v reálnom čase v rozlíšení 4K/8K priamo na disku, plynulé renderovanie AR/VR alebo transfer celodenná práca vo vysokej rýchlosti.

SSD disk PRO-G40 bude dostupný prostredníctvom vybraných predajcov a resellerov a na internetovom obchode Western Digital Store. Cena začína od 471 EUR a disk bude dostupný v kapacitách 1 a 2 TB a pri uvedení na trh s päťročnou obmedzenou zárukou.

Genesis Helium 800 BT

SILNÉ, PODSVIETENÉ REPRODUKTORY K POČÍTAČU



Spoločnosť Genesis už roky patrí medzi popredných pol'ských výrobcov elektroniky a vo svete naberajú ich produkty čoraz viac na popularite. V tejto recenzii by som sa chcel povenovať reproduktorum k počítaču, presnejšie k modelu Helium 800 BT, ktorý disponuje širokou škálou pozitív a negatíva by sme hľadali len ťažko. Pri výbere správnych reproduktorov je potrebné sa pozerať na množstvo premenných a vlastností, ktoré priamo, či nepriamo určujú kvalitu zvuku a zároveň zlepšujú a spríjemňujú používateľ'ský zážitok. Pre bežného zákazníka je však takýto výber dosť náročný a práve preto si o jednej z vašich možných reprotústav povieme dnes.

Spracovanie a vzhľad

Helium 800 BT je reprotústava vyššej triedy, teda niet pochýb o kvalitnom spracovaní. Pri výrobe boli použité prevažne drevo, hliník a tvrdý plast, ktoré spolu pôsobia naozaj veľmi kvalitne a najmä odolne, teda prípadného poškodenia pri neopatrnom zaobchádzaní by som sa neobával. Oceňujem taktiež, že spoločnosť využila kov pri výrobe roštu, ktorý kryje reproduktory.

Z hľadiska dizajnu ide o veľmi podarený kúsok. Nielen, že matná čierna na kvalitných materiáloch pôsobí naozaj elegantne a prémiovo, miestami sa mi javili až profesionálne. Zaujímavé

geometrické tvary na prednej časti dodávajú pocit, že ide o herný produkt, čomu napomáha podsvietenie, o ktorom si čo-to povieme neskôr v recenzii. Celkovo som ale zo spracovania a dizajnu produktu ostal celkom nadšený.

Podsvietenie ako hlavný ťahač

Genesis sa pri najvyššom modeli radu Helium vyhral aj s podsvietením. Každý z reproduktorov, vrátane subwooferu, je obohatený o RGB prvok, ktorý produktu pridáva na štýle. Je však nutné k tomu povedať trochu viac. V prvom rade nejde o štandardné RGB, ale o ARGB, čo je v podstate trochu pokročilejšia



technológia podsvietenia. Kým RGB ponúka možnosť jednotného nastavenia farieb po celom LED pásiku, ARGB vám umožňuje nastaviť každú LED jednotku zvlášť. Pre obvyčajného zákazníka to v krátkosti znamená možnosť pokročilejších nastavení osvetlenia, ako napríklad synchronizácia RGB so zvukom atď.

Veľmi dôležité je spomenúť aj to, že podsvietenie je kompatibilné so širokou škálou rôznych technológií vybraných spoločnosťami, ako Polychrome RGB alebo AuraSync, čo znamená, že ak použijete špeciálny kábel pre prepojenie reprotústavy s vaším počítačom, dokážete zosynchronizovať osvetlenie podľa nastavení vášho počítača.

Konektivita a používanie

Helium 800 BT ponúka celkovo až 3 možnosti pripojenia. Prvou z nich je klasický

AUX kábel, ktorým si dokážete reproduktory pripojiť k počítaču, prípadne smartfónu. Ďalšou možnosťou je čoraz viac používaný Bluetooth 5.0, ktorý po jednoduchom a rýchlom spárovaní funguje výborne.

Treba ale rátať s tým, že kvalita zvuku oproti AUX káblu môže byť mierne nižšia, čo je ale pri reproduktoroch danej cenovky zanedbateľný rozdiel. Pre pripojenie k počítaču je najideálnejšie optické pripojenie pomocou Toslink kábla. Ten ponúka najvyššiu možnú kvalitu prenosu zvuku zo zdroja.

Keď už sme pri kvalite zvuku, tak o tej je, samozrejme, tiež čo povedať. Reproduktory dosahovali pri všetkých úrovniach hlasitosti dokonalú čistotu zvuku a výšky boli taktiež presné a jasné. Tomu všetkému ešte napomáhal k dokonalosti aj subwoofer, ktorý laicky povedané „dunel“ naozaj prenikavo a výrazne. Celkovo

teda reprotústava príjemne prekvapila, no jediným takým menším mínusom je nižšia hlasitosť, ktorá by mohla byť na najvyšších úrovniach trochu vyššia.

Ak by som ešte mal hovoriť o nejakých dôležitejších špecifikáciách, tak maximálny RMS výkon zariadení je 60 Wattov, pričom subwoofer sám dosahuje výkonu 30 Wattov.

Na záver je tu už iba posledná vec, pribalený bezdrôtový ovládač. Ten funguje na nízkej dobe odozvy a umožňuje vám nastaviť úroveň hlasitosti, úroveň sily subwooferu, prepnúť režim podsvietenia, zmeniť typ pripojenia, stlmiť a úplne vypnúť Helium 800 BT. Máte teda skoro všetky možnosti, ktoré sa dajú nastaviť aj na potenciometri umiestnenom na subwooferi.

Záverčné hodnotenie

Reproduktory Helium 800 BT sú tou správnou voľbou pre náročnejších používateľ'ov, no tiež ľudí, ktorí radi počúvajú hudbu, prípadne hrajú hry s kvalitnejším zvukom. S cenovkou začínajúcou na 135 eurách ide o trochu vyššiu investíciu, no určite sa oplatí.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

- + spracovanie
- + kvalita zvuku
- + podsvietenie
- + pripojenie
- trochu nižšia hlasitosť

HODNOTENIE: ★★★★★

Trust GXT 391 Thian

EKOLOGICKÉ BEZDRÔTOVÉ SLÚCHADLÁ



Spoločnosť Trust je globálnym výrobcom počítačových doplnkov a periférií, ktorý si za dobu svojej existencie získal množstvo fanúšikov po celom svete. Tí ich produkty oceňujú najmä kvôli funkčnosti a častokrát aj nižšej cene. My sa v dnešnej recenzii pozrieme na ľahký headset z ich dielne v Gaming X Trust, ktorý sa pýši okrem bezdrôtového pripojenia aj tým, že je tvorený z recyklovaných materiálov, teda je o trochu priateľskejší k prírode. Spoločnosť chcela týmto krokom poukázať na to, že do roku 2030 chcú mať všetky svoje výrobky plne recyklovateľné, aby sa tak stali ekologicky neutrálnou spoločnosťou.

Spracovanie a dizajn

Slúchadlá sú spracované vcelku kvalitne. Výrobca sa snažil o využitie ľahkých materiálov, ktoré sú, ako som už naznačil, priateľské k prírode. Samotné telo je

poskladané z recyklovaných plastov, náušníky zas z kože a jemnej sieťovanej tkaniny. Čo ma ale trochu nepotešilo je kvalita spracovania bočných tlačidiel, ktoré mi prišli mierne uvoľnené a rozbehané. Aj napriek tomu však fungujú skvele a preto má Trust odpustené. Ak by sme sa pozreli aj do vnútra GXT 391, tak tam

taktiež nájdeme recyklované materiály. Náušníky pri sebe drží dvojica neodýmových magnetov, čo svedčí o tom, že si spoločnosť pri výrobe produktu dala záležať.

Spomeniem ešte rozmery a hmotnosť zariadenia. Tie sú konkrétne 189 x 80 x 159 milimetrov a pri týchto



parametroch váži produkt 197 gramov (s káblom je to približne 213 gramov).

Z hľadiska dizajnu je Thian veľmi jednoduchým headsetom, ktorý sa nesnaží upútať pozornosť hráča herným vzhľadom – stavia radšej na eleganciu a profesionalitu.

Nenájdete tam teda žiadne podsvietenie a iné črty bežných herných slúchadiel, skôr máte pocit, akoby ste v rukách, prípadne na ušiach, mali obyčajný headset prispôbený na hry.

Používanie

Produkt som mal možnosť testovať dostatočne dlho na to, aby som spoznal jeho kvalitu a taktiež aj jeho nevýhody (tých našťastie nie je veľa). Ak by som mal začať všetkým negatívnym, tak na prvom mieste by najskôr bol okrem spomínaných lacno pôsobiacich tlačidiel asi komfort.

Ten nie je zlý a slúchadlá ani po dlhšej dobe používania nespôsobujú tlačenie, prípadne bolesti uší, práve naopak.

Po nasadení zariadenia na hlavu som mal pocit, akoby mi bol Thian príliš voľný aj napriek tomu, že som vyskúšal viacero polôh. Produkt nedoliehal dostatočne

na uši, preto som mohol stále počuť, čo sa deje okolo mňa, no taktiež to tak trochu uberalo aj z kvality zvuku.

Na strane pozitív, ktorými zariadenie disponuje, je určite dôležité spomenúť bezdrôtové pripojenie pomocou USB donglu, ktorý pracuje na frekvencii 5,8 Ghz. To je celkom neobvyklá frekvencia, no doba odozvy počas komunikácie s počítačom bola vynikajúca, preto si nedovolím mať proti tomu žiadne výhrady. Ďalšou vecou je výdrž batérie.

Výrobca sľubuje 13 hodín na jedno nabitie, no počas môjho testovania som sa nestretol s dobou dlhšou než 11 hodín, čo mohlo byť zapríčinené aj vyššou hlasitosťou, pri ktorej som zariadenie používal.

Čo sa ale samotnej kvality zvuku týka, tak headset ma veľmi neočaril. Nevravím, že bola nedostačujúca, to ani náhodou, ale ako milovník silných basov som si k nemu nevedel nájsť cestu.

Možno je to chybou slabšieho doliehania náušníkov, no basy proste neboli dostatočne záživné. Napriek tomu však Thian disponoval presnými stredmi a výškami, teda z tejto strany som ostal milo prekvapený. Stereo je vhodné na

počúvanie hudby, no pri hrách sa zvykne viac preferovať priestorový zvuk, čo zariadenie neponúka. Frekvenčný rozsah tiež nie je akokoľvek vysoký, skôr ide o štandardný rozsah od 20 Hz do 20 000 Hz.

Záverečné hodnotenie

GXT 391 Thian je zaujímavý headset, ktorého hlavnou pýchou je jeho konštrukcia z recyklovaných materiálov, čo je určite super vlastnosť, vďaka ktorej môžeme trochu viac šetriť našu planétu.

Okrem toho však ide o obyčajný headset prezentujúci sa ako herný, disponujúci priemernou kvalitou zvuku a slabšími basmi, poskytujúci dobrú výdrž batérie a jednoduchú možnosť pripojenia.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ spracovanie	- zvuk vzhľadom
+ dizajn	na cenu
	- komfort
HODNOTENIE: ★★★★★	

MSI Z790 Tomahawk WiFi DDR4

VŠETKO, PO ČOM MÔŽU HRÁČI TÚŽIŤ



Neprešiel ani rok a Intel je späť s novou nádielkou procesorov. Zlé jazyky (a sčasti aj ja) ešte pred časom hovorili, že nový systém P a E jadier nedokáže konkurovať Ryzen procesorom, no s poslednou generáciou sa ukazuje, že v Inteli ešte dobu úplne nezaspalí a dokáže vd'aka inovácii ponúknuť naozaj úctyhodný výkon. Nové procesory však, samozrejme, tradične znamenajú aj nové čipsety a tým pádom matičné dosky. Bolo by naozaj veľkým prekvapením, keby spoločnosť MSI nepriniesla nové modely, najmä tie z obľúbenej modelovej radu Tomahawk, preto som sa hneď po príchode kúska s názvom MSI MAG Z790 Tomahawk WiFi DDR4 pustil do testovania.

Nový Tomahawk s predponou Z790 toho (napriek stále priateľskej cene) papierovo ponúka vcelku dost' a pri inteligentnom nakupovaní komponentov by nemalo byť

t'ažké poskladať šikovný počítač, kde bude zachovaná rovnováha medzi všetkými komponentmi, ktorá je aspoň podľa mňa tým najdôležitejším. Kúpiť 800-eurový procesor a osadiť ho do 100-eurovej dosky spolu s 2000-eurovou grafikou, ktorá je poháňaná no-name zdrojom s „výkonom“ 600W, je jedno z najhorších a prekvapivo častých faux pas, hoci nie až v takej miere. Je však pravda, že aj relatívne lacné dosky sú v dnešnej dobe schopné postarať sa aj o tie najvýkonnejšie procesory. Výber a voľbu dosiek u mňa v posledných rokoch neovplyvňuje výkon komponentov na doske, ale hlavne kvalita napájania a funkcionálnosť dosky samotnej. Nový čipset Z790 ponúka zase ďalšie vylepšenia oproti predošlým generáciám a taktiež povolí uje Intel procesory s príponou K aj taktovať. Tentokrát sme k recenzii obdržali síce nie najnovší, no stále nadmieru schopný kúsok Intel Core i9-12900K, hoci je táto

doska primárne určená pre procesory 13. generácie. V každom prípade dúfam, že si z recenzie tak či tak odnesiete dost' informácií pre prípad rozhodovania sa nad jej kúpou.

Obal a jeho obsah

Balenie Tomahawk produktov od spoločnosti MSI sa stále drží tých istých pravidiel. Tmavému obalu šedej/striebornej farby opäť dominuje veľký názov produktu a obrázok Tomahawk rakety, ktorý je tentokrát zasadený do akéhosi kovového opasku. Vnútri krabice sa nachádzajú všetky dôležité náležitosti, no veľa navyše toho nečakajte, keďže ide o cenovo dostupnejší model. Dvojica SATA káblov, skrútky pre M.2 SSD, antény pre WiFi, brožúrky, a čo musím kvitovať už od minulého roka, nie CD/DVD s ovládačmi, ale USB kl'úč. Od produktu zameraného na hráčov s menším rozpočtom to naozaj

nie je nič prekvapivé. A stále poteší, že kryt zadného panelu je už (podobne ako na starších, no prémiovejších modeloch) zakomponovaný do samotnej dosky.

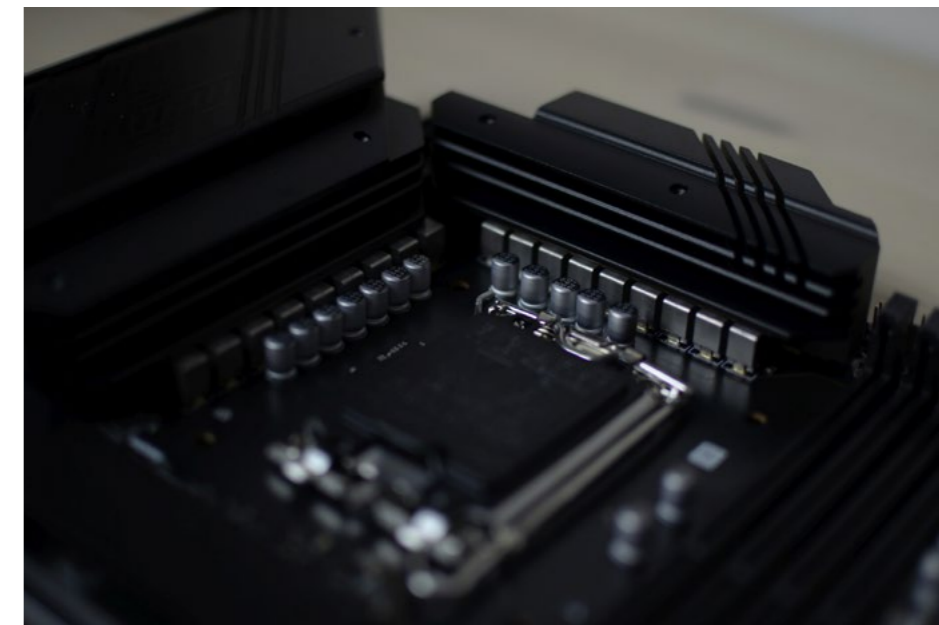
Prvé dojmy a spracovanie

PCB dosky je pevná a jeho prednú stranu zdobí len jeden detail v striebornej farbe, chladič čipsetu s nápisom Tomahawk. Chladienie VRM prepojené s krytom zadného panelu, rovnako ako aj chladiče M.2 diskov, sú takmer úplne čierne a dodávajú doske tajomný nádych. Po stránke podsvietenia je už nejaký čas vidno odklon spoločnosti od názoru, že matičné dosky musia byť vysvietené ako vianočné stromčeky, čo je viditeľné aj tu. RGB LED-ky podľa mňa nie sú nutnosťou, hoci je ich pekné mať, ale kto naozaj potrebuje svetielka, stále na tejto doske nájde až štvoricu konektorov na pripojenie svietiacich periférií (3x JARGB_V2 + JRGB). Pohľad na zadný panel dosky poteší aj náročnejších používateľov a môže navodiť dojem, že Z690 Tomahawk nepatrí medzi lacnejšie modely.

Tu sa totiž nachádza až 10 USB portov (4 x USB 3.2 Gen 1 5Gbps Typ-A, 4 x USB 3.2 Gen 2 10Gbps Typ-A, USB 3.2 Gen 2 10Gbps Typ-C, USB 3.2 Gen 2x2 20Gbps Typ-C), HDMI a Display port, audio panel, 2.5G LAN port, Clear CMOS, Flash BIOS a dva konektory pre WiFi antény. Jediné, čo na zadnom paneli absentuje, je PS/2 kombo, to však podľa mňa nebude chýbať veľa ľudom.

Rozvrhnutie dosky a interné konektory

Zaujímavosťou tejto dosky je kompatibilita s DDR4 pamäťami, hoci najnovšie procesory Intel 13. generácie zvládnu fungovať aj s novým štandardom DDR5. Dostupnosť



a cena DDR5 modulov však stále odrádza niektorých záujemcov a preto je dobré vidieť, že aj s najnovším procesorom je možné použiť aj ustálené a dostupné DDR4 RAM moduly. V balení absentujú SLI mostíky a na doske samotnej je v spevnenom „PCIe Steel Armor“ prevedení iba najvrchnejší PCIe slot, po novom v Gen 5.0 x16 prevedení. To už dopredu indikuje, že doska si s dvoma grafickými kartami neporadí len tak ľahko.

Na doske poteší až štvorica M.2 slotov s podporou NVMe diskov, ktoré pojmu maximálne 1x M.2 22110 a tri 2280 disky, všetky disponujúce celkom robustnými pasívnymi chladičmi. Konektorov chladienia je požehnané – jeden 4-pin pre CPU, jeden 4-pin pre pumpu vodného chladienia a šesť 4-pinov pre bežné ventilátory. Dobrou správou je tiež zakomponovanie kvalitného zvukového kodeku Realtek ALC4080. Na doske sa nachádza až sedem

SATA 6 Gb/s konektorov, štyri interné USB 2.0 porty, dva USB 3.2 Gen1 Typ A konektory a tiež USB 3.2 Gen2 Type C, vďaka čomu si na svoje prídu aj majitelia novších skriniek s USB-C na prednom paneli. A zabudnúť, samozrejme, nemožno ani na bonus v podaní WiFi 6 a Bluetooth 5.3 konektivity, ktorú sprostredkuje Intel modul osadený na doske. MSI tu stavilo na obstojný systém napájania 16+1+1, ktorý je napájaný cez 2 x 8-pin konektory.

Zhrnutie

Matičné dosky z radu MSI Tomahawk som za posledných viac ako 5 rokov odporúčal nielen v recenziách, ale aj priamo ľudom z môjho okolia, ktorí premýšľali nad skladaním počítača. Ich cena, samozrejme, išla mierne hore, no funkcionálnosť, kvalita a využiteľnosť tiež.

Doposiaľ som nemal s Tomahawk doskami negatívnu skúsenosť a rovnako sa mi nikto nest'azoval, že by som im odporúčal zle. A modelom MAG Z790 Tomahawk WiFi DDR4 nadväzuje MSI na šnúru podarených produktov, ktoré si nájdu svoje miesto ako v počítačoch profesionálov, tak v herných delách.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- absencia RGB
+ všetka potrebná funkcionálnosť	
+ nadpriemerný počet interných konektorov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Audictus Champion Pro

BEZDRÔTOVÉ, VKUSNÉ, NO NIE PRE NÁROČNEJŠÍCH



Asi so mnou bude súhlasiť veľa častí čitateľov, keď poviem, že bez zvuku to nie je ono. Či už ide o cestu do školy či do práce, jazdu za volantom alebo na sedadle pasažiera, prípadne oddych doma pri hraní, pozeraní filmov a počúvaní hudby. Zvuky sprostredkované kvalitnými reproduktormi alebo slúchadlami dokážu zlepšiť náladu, navodiť atmosféru a jednoducho robia život lepším. Pokiaľ sa neradi nechávate zväzovať káblami a preferujete slúchadlá zakrývajúce celé uši, určite vás zaujme tento text, ktorý sa venuje produktu s názvom Audictus Champion Pro.

Bežných slúchadiel aj herných headsetov je na trhu naozaj veľa, preto môže byť ťažšie sa v nich orientovať. Nielen pre rozličné parametre, ale tiež preto, že rôzni ľudia majú rôzne tvarované hlavy, uši aj ušné kanáliky, preto je celkový výsledok medzi rôznymi slúchadlami z veľkej časti

subjektívnou záležitosťou. To hlavné, podľa čoho si väčšinou ľudia vyberajú slúchadlá na denné používanie, sú, samozrejme, cena, dizajn a v neposlednom rade zvuk. Aspoň na papieri tieto slúchadlá spĺňajú všetky očakávania bežných používateľov, no najmä pri bezdrôtových kúskoch je potrebné odskúšať nielen zvuk, ale aj celkové fungovanie a výdrž batérie.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prišli v kompaktnej krabičke šedej farby s tradičným vyobrazením produktu na prednej strane a pár informáciami na ostatných. Motto „Hear your Addiction“ (niečo v zmysle „Počuj svoju závislosť“) na prednej strane je vcelku trúfalé, no jeho pravdivosť sa ukáže až po hlbšom testovaní. Po vybalení ma potešil pohľad na vcelku vkusné slúchadlá čiernej farby, náhradné vankúšiky s textilným povrchom (na

slúchadlách sú už namontované koženkové vankúšiky), používateľský manuál a tiež dvojicu káblov 3,5mm jack – 3,5mm jack na prípadné drôtové prepojenie so zariadeniami a USB-C – USB-A na nabíjanie.

Spracovanie a ergonómia

Audictus Champion Pro sú tradičné over-ear kúsky, teda slúchadlá cez celé uši, pričom nemali problém usadiť sa aj na mojej väčšej makovici bez toho, aby tlačili na hlavu alebo na ušiach. Samotné slúchadlá pôsobia kvalitne, hoci z ich výzoru by som od nich očakával možno väčšiu váhu, no je pravda, že s ľahšími slúchadlami bude jednoduchšie zabudnúť na to, že ich má majiteľ na hlavu. Mušle sa dajú otočiť nielen o 90° pre kompaktnejšie prenášanie na výšku, ale aj zalomiť dovnútra konštrukcie, vďaka čomu sa zmestia do takmer každej kabelky či ruksaku. Prijemné pri tomto

otáčaní/zalamovaní je, že slúchadlá automaticky pozastavia prehrávanie médií na zariadení, ku ktorému sú pripojené. Táto funkcionálnosť sa mi veľmi zapáčila najmä pri domácom pozeraní seriálov, keď som sa potreboval chvíľu venovať niečomu inému. Ovládanie je vcelku intuitívne – ide o jedno multifunkčné tlačidlo na zapnutie/vypnutie slúchadiel, štart/stop a zdvihnutie/zloženie prichádzajúcich hovorov, dve tlačidlá na ovládanie zvuku, a posledné, mysteriózne tlačidlo, ktoré sa po prelistovaní manuálu ukázalo byť určené na prepínanie EQ režimov. A len dobre, že som konzultoval manuál, pretože som sa na chvíľu zľakol, že na týchto slúchadlách nie je priamo možné prepínať média ďalej a späť. To je, našťastie, zabezpečené dlhším stlačením tlačidiel na ovládanie hlasitosti. Hoci keď hovorím „dlhším“, tak myslím naozaj takmer prekvapivo dlhým stlačením.

Parametre a komponenty

Audictus pri týchto slúchadlách ponúka 50mm driver, impedanciu 16Ω, frekvenčný rozsah 20 – 20kHz a dynamiku 110 dB +/- 3 dB. To síce neohúri, no na bežné fungovanie postačí. Váha slúchadiel je len 208 gramov a materiál je, samozrejme, ABS plast. Po stránke pripojiteľnosti disponujú slúchadlá Audictus Champion Pro štandardom Bluetooth 5.0, ktorý poteší dosahom okolo 15 metrov a absenciou vypadávania signálu pri bežnom používaní, no vždy je možné slúchadlá pripojiť aj už spomínaným 3,5 mm jack káblom. Najviac potešujúci parameter však pre mňa musí byť výdrž batérie, keďže slúchadlá som počas týždňového testovania nabil iba raz – hneď po vybalení z obalu. Výrobcom udávaných až 50 hodín prehrávania je síce mierne prehánanie, no aj pri plnej hlasitosti a používaní cca 5



hodín denne počas siedmich dní ukazovala batéria 15% ostávajúcej kapacity.

Zvuk a mikrofón

Som fanúšikom slúchadiel so silnejšou krivkou v oblasti basov a v tomto ohľade Audictus Champion Pro definitívne nesklamal. Teda, keď som preklíkal EQ módy a hlavne na počítači prestavil prehrávanie cez headset (Audictus Champion PRO Hands-Free AG Audio) na headphones (Audictus Champion PRO Stereo). Netuším prečo si Windows vybral funkcionálnosť headsetu, no pri takom pripojení znejú všetky zvuky ako prehrávané cez odtok cínovej vane. Reprodukcia zvukov v podaní Audictus Champion Pro bola počúvateľná bez ohľadu na to, či išlo o telefonát, herné

zvuky, dunivú elektronickú hudbu, alebo jemnú klasiku. Zabudovaný mikrofón je postačujúci na bežnú komunikáciu ako cez telefón, tak v hrách, ale treba myslieť na to, že v hlučnejšom či veternom prostredí a bez pop-filtra sa môže dostať do úzkych.

Zhrnutie

Slúchadlá Audictus Champion Pro nie sú vôbec zlé. Celkovo ale meno tohto produktu zavádza. Pokiaľ to správne chápem, tak v Audictus vydali dvojicu slúchadiel, pričom prvé nazvali Champion a druhé, keďže sú im podobné, no o trochu lepšie, do vienk dostali prívlastok Pro. To z nich však profesionálnych produkt nerobí.

Áno, ich konštrukcia je obstojná, zvuk počúvateľný, výdrž batérie dokonca úctyhodná a disponujú aj akou-takou ergonómiou. No kvality týchto slúchadiel som testoval s prihliadnutím na ich cenu, ktorá sa pohybuje v okolí 25 eur. Ak by stáli 50, už by som ich asi zvolil pod čiernu zem. Pokiaľ nie ste náročnejším audiofilom, za 25 eur sa, našťastie, oplatia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Audictus	Cena s DPH: 25€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- mierne horší mikrofón
+ nízka váha	- iba priemerný zvuk aj káblom
+ možnosť pripojiť aj káblom	
+ výdrž batérie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ViewSonic VP2768A-4K

A ZASE TÁ CENOVKA



Vo svetle prebiehajúcej energetickej krízy, ktorej reálne dopady pocítite až v roku 2023, je dnes pri nákupe elektroniky o to väčší tlak na celkovú spotrebu elektrickej energie spojenej s tým či oným hardvérom. Existujú pochopiteľne konzumenti, čo na tie nálepky v rohoch televízorov a monitorov pozerali vždy, avšak som presvedčený o tom, že pre väčšinu bežných spotrebiteľov to bolo viac-menej nepodstatné. Asi by som si už mal zvyknúť na fakt, že posledné roky s nami udalosti vo svete cvičia tak intenzívne, až mám chuť hodiť uterák do ringu a zakričať z plných pľúc o pomoc. Život však pokračuje nemilosrdne ďalej a bude pokračovať aj v momente, kedy vám poštárka hodí do schránky faktúru za prúd a vám nezostane nič iné, len ju uhradiť. To už sa však dostávame zase trochu mimo témy, i keď nie úplne. Nasledujúce riadky sa totižto budú logicky týkať ďalšieho testu a tentokrát si povieme

viac o pracovnom monitore spoločnosti ViewSonic, ktorý v zmysle energetických tabuliek síce skončil v červených číslach, to však automaticky nemusí hneď znamenať katastrofu. Prečo to tak je? Čítajte ďalej.

Už počas minulého roka schválila Európska komisia novú formu označovania energetických štítkov, čo automaticky zariadenia, ktoré sa v zmysle spotreby energie dovtedy nachádzali v zelených číslach, posunulo na úplný koniec hodnotiacej tabuľky.

Aj preto sa nemusíte v prípade spotreby energie pri uvedenom modeli monitoru ViewSonic VP2768A-4K hneď chytať za peňaženku a obávať sa toho najhoršieho. Pod'me však na vec postupne a začnime tým pomyselným roztvorením krabice. Testovaná vzorka sa po dizajnovej stránke nesie na vlne svojich predchodcov a keby

ste predmetný monitor zahliadli niekde v obchode, okamžite by ste si jeho účel spojili s pracovným prostredím, či už sa rozprávame o biznise ako takom alebo čisto vizuálnej tvorbe. Dvadsaťsedem palcový panel s tenkými rámami je uchytený o strieborné rameno s očakávanou funkciou polohovania a to vrátane otočenia obrazovky na štýl biznisu.

Aj napriek skutočnosti, že tu v drivej väčšine vládne ako materiál plast, celé šasi je spracované výborne – ani pri väčšej snahe skúsiť monitor aj so stojanom trochu výraznejšie pokrútiť protichodnými pohybmi, výrobok nevydával žiadne praskania, či iné nechcené zvuky.

Môžete sa preto spoliehať na jeho solídne konštrukčné spracovanie. Pri intenzívnejšom písaní a udieraní do stola sa monitor nijako nechvel, čo sa

u podobne koncipovaných zariadení stáva úplne bežne. Za to dávam konštruktérom z ViewSonic palec hore.

Na zadnej pravej strane dokážete nahmatat šesticu fyzických spínačov, pomocou ktorých sa realizuje nastavovanie rozhrania monitoru a aj keď by som si tu osobne prial skôr oveľa intuitívnejší joystick, v tomto prípade spínače reagujú svižne a hmatovo sú na výbornej úrovni. A ako je na tom ponuka vstupov v rámci pripojenia? Máme tu primárne dva HDMI (2.0) vstupy doplnené dôležitým DisplayPortom (1.4), snáď ešte dôležitejším USB-C portom s priepustnosťou 90 W a trojicou USB-A (3.2). Všetko to, čo by ste do tohto panelu chceli takpovediac zastrčiť, tak môžete a nebudete vo finále nijako limitovaní. Súčasťou výbavy je duo slabších (2 W) reproduktorov, ktorých výkon je však silne oslabený. Keby ste ich chceli využiť na rýchle vypočutie zvukovej stopy vo videu, dá sa to znieť, avšak na reálne sledovanie filmov s patričným zážitkom v tomto prevedení zabudnite.

Nastal čas pozrieť sa na to, čo sa u monitoru považuje za najdôležitejšie, teda na kvalitu samotnej obrazovky. Názov ViewSonic VP2768A-4K dokážete dozaista jednoducho rozlúštiť v dvoch rovinách. Na jednej strane je celková veľkosť panelu, v tomto prípade 27 palcov a na tej druhej jasne identifikovateľné rozlíšenie 4K.

Okrem rozlíšenia 3 840 x 2 160 px nás samozrejme zaujíma aj obnovovacia frekvencia 60 Hz, to všetko pri dobe odozvy 6 ms. Ide konkrétne o IPS panel, ktorého využitie sa spája výhradne s kancelárskou, aj vizuálnou prácou, čím sa dostávame do sveta slušného kontrastu a verného podania farieb – stále tu však ostáva deficit v nevýraznosti čiernej, predsa len, dnes už máme možnosť porovnávať s moderným OLEDom, či miniLED technológiou a preto je tá priepasť oveľa väčšia. Samozrejmosťou je 100% sRGB a musím povedať, že panel z krabice síce vybalíte so základným nastavením, ale to je samo o sebe viac než uspokojivé, a to aj pre profesionálov z radov konzumentov. Čo sa týka celkového podsvietenia, tak v tomto ohľade som bol skôr sklamaný, a s papierovým výsledkom 332 cd/m² sa spája prax s oveľa horšími výsledkami, kde súčasne padal aj kontrast. Rozloženie podsvietenia je však takmer bez chýb, čo je rozhodne ďalším ekvivalentom zdvihnutého palca.

Pomocou monitora som strihal niekoľko videí a v tomto ohľade bolo jeho zacielenie na konzumenta jasne poznať, takže áno, ak uvažujete o kúpe cenovo dostupnejšieho 4K panelu, s ktorým dokážete obslúžiť bežnú kancelársku prácu, ale súčasne nájdete preň aj využitie pri tvorbe webov, či inej vizuálnej koncepcie, ViewSonic VP2768A-4K v hodnote cca 800 eur by pre vás mohol byť



Flexible Connectivity Options



x1 VESA Compatible Wall Mount (100x100mm)

x1 HDMI 2.0
x1 DisplayPort (In)
x2 USB Type-A
x1 USB Type-B
x1 USB Type-C

tu správnu cestou ako dobre investovať. Drvivá väčšina nedostatkov testovanej vzorky tkvie predovšetkým v dnes už limitoch zastaranej IPS technológie, ktorú pomaly, ale isto, vytlačujú moderné náhrady.

Tak či onak, ViewSonic v danom prípade namiešal v základe dobre skalibrovaný displej, ktorý môžete zapojiť do pracovného procesu ihneď od prvého zapojenia a bude vám pomáhať vo vašom dozaista výkonnom produkčnom procese.

Verdikt

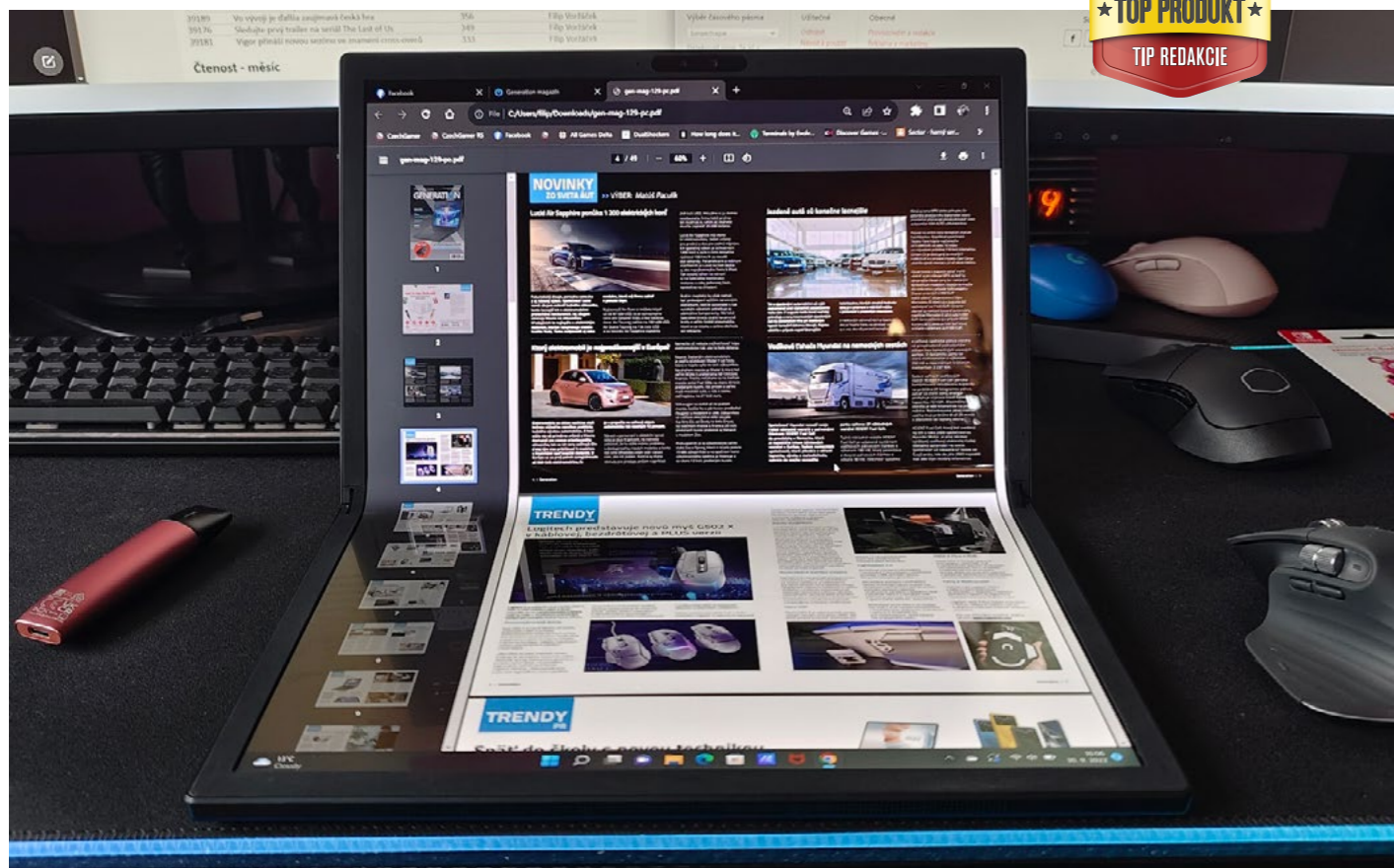
Dobre namiešaný pracovný monitor v rozumnej cenovej hladine.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ViewSonic	Cena s DPH: 800€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 4K	- Zvuk
+ Pre prácu so širším záberom	- Limity IPS
+ Cena	
+ Možnosti nastavenia	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS Zenbook Fold 17

GENE RODDENBERRY BY BOL HRDÝ



Prvým moderným elektronickým/digitálnym počítačom bol stroj známy pod skratkou ABC, ktorý bol zostrojený dvoma mužmi – profesorom fyziky Johnom Vincentom Atanasoffom a jeho absolventom Cliffordom Berryom. Písal sa rok 1942 a na univerzite v štáte Iowa tlačil do tamojšej drevenej podlahy viac ako 700 kilogramov vážiaci kolos, ktorý bol plný vákuových elektrónok, rotujúcich bubnov s kondenzátormi a až neznesiteľne iritujúcich zvukov cvakania. ABC, resp. presnejšie Atanasoff–Berry Computer bol navrhnutý na riešenie problémov s takmer tridsiatkou rôznych premenných. To, čo by sme dnes realizovali pomaly už aj pomocou varnej kanvice, vtedy zaberalo jednu obrovskú miestnosť a akákoľvek predstava o tom, že si raz nejakú obdoba ABC niekto strčí do vrecka a vybehne na ulicu, bola maximálne v hlave slávneho sci-fi autora Star Treku. Dnes, osemdesiatdva rokov od revolučného spustenia ABC, sedm

vo svojej kancelárii a v rukách mám to, o čom Atanasoff a jeho študent nikdy ani len nesnívali. Výkonný prenosný počítač s takmer nulovými fyzickými prvkami, čo sa týka ovládania, ktorý dokážete zatvoriť ako knihu a vyraziť na cestu. To, či je koncept vízie spoločnosti ASUS v podaní jej Zenbooku Fold 17 OLED d'alším medzníkom zrovnateľným s ABC a čo všetko vlastne tento unikátny formát laptopu ponúka, tak o tom si povieme viac v tomto texte.

Skladacie mobilné telefóny s celistvým panelom sa nám už niekoľko rokov snažia dokázať svoju zmyslupnosť a akúkoľvek skepsu vo vás tento koncept môže vyvolávať, isté prednosti im upriem nedokážete. Spraviť jedným t'ahom z relatívne malého telefónu práceschopný tablet a naopak, a to bez toho, aby bol jeho používateľ nejako razantne obmedzovaný výkonom, to je asi najzásadnejším pilierom podopierajúcim vysokú cenu za produkt

ako taký. Cestou skladania počítačov s celistvým displejom, ak to tak môžem povedať, sa už pred časom vybralo niekoľko väčších výrobcov a aktuálne medzi nich pribudol aj ASUS. Na trh prináša svoj Zenbook Fold 17 OLED so 17,3-palcovým panelom, schopným prelomiť sa do seba. Na rozdiel od konkurencie je tu však obrazovka oveľa väčšia, čím automaticky umožňuje oveľa širšie využitie (napr. rozdelenie panelu na dve separátne časti).

Pristúpme však k hodnoteniu pekne metodicky. Fold je suverénne prvým skladacím OLED notebookom na svete a s týmto statusom nutne prichádza aj očakávaná cenovka, po ktorej vám môže zaskočiť nielen ranná káva, ale aj obed s večerou dohromady. Rozprávame sa tu o sume cca 3 600 eur, za ktorú dostanete kompaktný skladací tablet s výkonom presahujúcim hranicu pracovného laptopu. Produkt prichádza v jedinej konfigurácii, kde



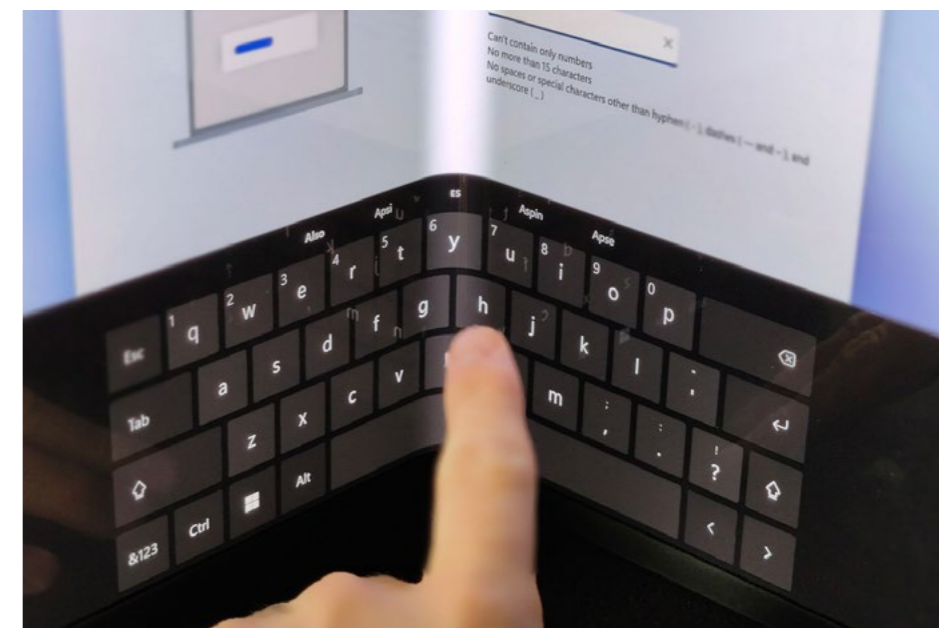
prím hrá procesor Intel Core i7-1250U 1,1 GHz (12M medzipamäť, až 4,7 GHz, 2P+8E jadrá) po boku grafickej karty Intel Iris Xe.

Za vyššie uvedenú cenu, ktorá je porovnateľná s nákupom ojazdeného automobilu, si okrem predmetnej „knihy“ vážiacej 1,5 kg a veľkej 37,85 x 28,76 x 0,87 ~ 1,29 cm kupujete aj praktickú prenosnú tašku a tenkú fyzickú BT klávesnicu.

Tú je možné vďaka magnetom usadiť priamo na polovicu OLED panelu a spraviť si tak tzv. klasiku, alebo ju môžete nechať mimo naplno rozloženej obrazovky, čo považujem v rámci používania za oveľa praktickejší doplnok.

Pohodlné prenášanie

Ďalšou výhodou oproti bežnej konštrukcii notebooku je práve praktické prenášanie Foldu v teréne. Aj keď si k vyššie uvedenej váhe a rozmerom pridáme spomínané puzdro a nezabudneme k tomu prirátat klávesnicu, všetko toto je stále porovnateľné oveľa skromnejšie ako u ostatných 17-palcových laptopov. Prístroj tak jednoducho zoberiete do rúk a vybehnete na kávu za potenciálnym investorom, kde ho počas svojej prezentácie dokážete



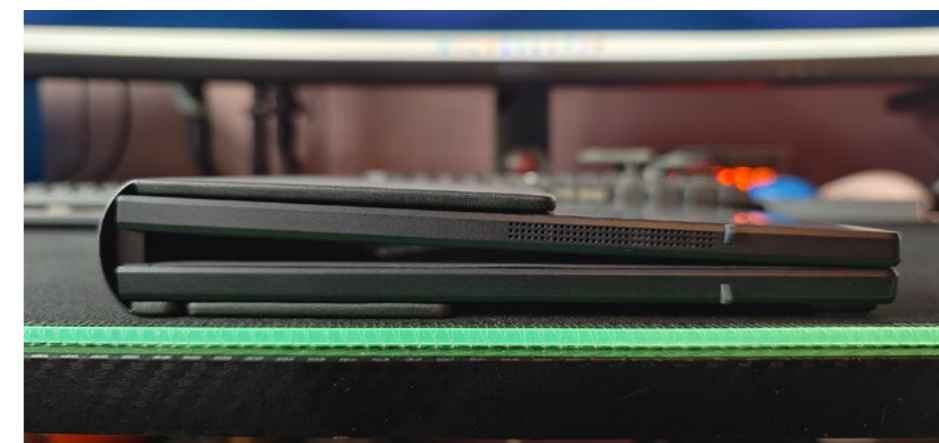
ohúriť pokrokovou technológiou a súčasne svojím talentom (za predpokladu, že nejaký máte, samozrejme). Dizajn ASUS Zenbook Fold 17 OLED, či už si pri jeho zatvorení necháte fyzickú klávesnicu vnútri alebo nie, vyzerá ohromujúco, začo môže aj kovové šasi vyrobené z horčíkovej zliatiny (plastové lemovanie po krajoch si človek fakticky nevšimne až do momentu, než k nemu priloží peru). Telo v rukách pôsobí luxusne, celistvo a odolne voči drsnejšiemu spôsobu manipulácie. Tak, ako má bežná kniha svoju väzbu, aj Fold má svoj kožený obal pokrývajúci slabú polovicu jeho šasi. Jedna časť tohto krytu sa dokáže vyklopiť von a tým vytvoriť potrebný stojan v režime plnej obrazovky.

Predmetnú vzorku som počas testovania zapojil do môjho pracovného procesu ako sekundárny displej, ktorý bol k notebooku pripojený prostredníctvom jedného z troch fyzických portov na tele - ide o USB-C Thunderbolt 4. Týmto spôsobom som mohol počas prípravy článkov dosiahnuť oveľa širšiu paletu v rámci interakcie, hoci uznávam, že primárne je Zenbook Fold určený na samostatné využívanie. Po

jeho roztvorení na vás vyskočí nádherný OLED panel s rozlíšením 2,5K (2560 x 1920 pixelov) a obnovovacou frekvenciou 60 Hz. Pomer strán je 4:3 a obrazovka ponúka aj 100 % sRGB s DCI-P3. Rozprávať sa o prednostiach OLED technológie je už podľa mňa úplne zbytočné, v každom prípade aj tento panel má schopnosť prezentovať pôsobivo ostré detaily vo živou paletou farieb, kde vyniká prezentácia tej čiernej. Už menej nadšenia som objavil v súvislosti so špeciálnym lesklým povrchom obrazovky, ktorý až prehnane rád zbiera odtlačky prstov a sám o sebe nepodporuje dotykové pero. Prečo? Výrobca sa obával poškodenia obrazovky, čo sa však v budúcich verziách môže, pochopiteľne, zase zmeniť.

30 000 otvorení/zatvorení

V strede šasi je ukrytý sofistikovaný systém pántov, vďaka ktorým sa panel počas otvárania a zatvárania ohýba rovnomerne až do 180-stupňového uhla. Napriek tomu si pri bližšom pohľade na špeciálnu povrchovú fóliu obrazovky môžete v záhybe všimnúť menšie nedokonalosti, čo však pri bežnom používaní nebudete,





samozrejme, registrovať. Výrobca garantuje životnosť na úrovni 30-tisíc ohnutí, čo je podľa môjho odhadu dostatočný počet pre tradičnú prevádzku, ktorú realizujeme u iných štandardných laptopov.

Skladací koncept predmetného notebooku, pochopiteľne, ponúka rôzne prevádzkové režimy. Okrem plného vyklopenia so stojanom a pripojením klávesnice a myši máte možnosť Zenbook 17 Fold transformovať do dvoch separátnych obrazoviek, prípadne do jednej s už uvádzaným položením klávesnice priamo na jednu stranu „knihy“ – v takomto móde ste schopný si Fold pokojne položiť aj na kolená a písať bez toho, aby to pre vás mohlo byť nejako zásadne obmedzujúce.

Aplikácia fyzickej klávesnice nám však tak trochu narušuje onen Star Trek efekt, kde celková hrúbka hardvéru razom narastá a ona budúcnosť si zase objednáva spiatočnú letenku do minulosti. Preto som sa snažil daný hardvér testovať primárne pomocou dotykovej klávesnice a v ohnutom stave. Výsledok? Bolo nutné ju trochu proporčne nastaviť, aby vyhovovala dosahu mojich prstov a hoci to pri tvorbe článkov zo



začiatku trochu drhlo, po nejakom čase som sa ot'ukal a chyby robil čoraz menej. Iste, fyzická odozva spínačov nebude bežnou digitálnou interakciou nikdy nahradená, avšak súčasné technológie nám už v tomto smere naznačujú istý blížiaci sa posun. No a v momente, keď budú obrazovky schopné okrem svietenia zároveň zvládať aj haptickú odozvu, razom sa nám otvorí úplne nová kapitola interakcie a som presvedčený, že práve vtedy začne plnohodnotná evolúcia.

Chce to ešte čas

ASUS Zenbook Fold 17 OLED sa počas tých prechodov v rámci jeho využitia väčšinu času zvláda správať inteligentne. Nstanú však situácie, keď s ním musíte krútiť ako s volantom, len aby ste dosiahli svoj zámér. V hornej časti rámu sa nachádza 720p webkamera s IR funkciou, vďaka ktorej sa do rozhrania dostanete pomocou nasnímania vašej tváre, čo samo o sebe funguje bez problémov (s okuliarmi aj bez nich) až do momentu, než prístroj otvoríte s inou než primárnou orientáciou.

Obraz sa nie vždy dokázal preklopiť, preto som musel laptop otočiť zase nabok.



To sú veci, ktoré, pochopiteľne, súvisia aj s Windows 11 – pri tejto špecifickej konštrukčnej vízii to jednoducho bude chcieť ešte trochu času na doladenie, než sa budeme rozprávať o nejakej dokonalosti a maximálnej využiteľnosti pointy skladacích panelov.

A čo do softvérového rozhrania priniesol sám ASUS? Okrem bežných nástrojov na správu výkonu tu máme užitočný a praktický prepínač rozloženia aplikácií, vďaka ktorému ste v sekunde schopný započat' už vyššie spomínanú prezentáciu



svojich nápadov. Systém pomocou kamery dokáže monitorovať váš odchod od zariadenia a následne notebook uzamknúť bez toho, aby ste sa ho dotkli, rovnako tak ho vie odomknúť v momente, keď sa pred ním opäť posadíte.

Jednoducho praktická a užitočná vec. Už v úvode som spomínal výkon opierajúci sa o Intel Core i7 a Iris Xe. K tomu si však treba ešte pridať 16 GB operačnej pamäte (DDR5) a 1 TB SSD úložisko, ktoré vie dostatočne pokryť vaše potreby.

Takáto strojovňa je schopná uspokojiť aj náročnejšie procesy pri práci bez toho, aby ste sa cítili byť nejako obmedzovaný.

Dokonca ani pri výraznejšom tlaku na výkon sa teplota šasi nedostala cez kritickú teplotnú hranicu a šasi bolo

stále udržateľné v rukách, pričom hluk z chladenia bol štandardný.

Prekvapivo dobrý zvuk

ASUS rozhodne nepodcenil kvalitu audia a jeho skladací laptop je vybavený štyrmi reproduktormi, ktoré sú rozumne rozložené po stranách šasi. Vďaka integrácii technológie Dolby Atmos a aj vysokej úrovne hlasitosti ste schopný užít si sledovanie Netflixu bez toho, že by ste museli siahnuť po slúchadlách.

Na záver som si nechal (vlastne tradične) zhodnotenie výdrže batérie. Tento prvok začínam po novom overovať pomocou pustení video súľuky s maximálnym zvukom a s jasom nastaveným na polovičnú úroveň – za týchto podmienok je 75Whrs batéria schopná poháňať laptop takmer

jedenásť hodín v kuse, čo znamená, že pri bežnom kancelárskom režime môžete s prístrojom fungovať jeden celý deň, a to aj pri občasnej nárazovej záťaži.

ASUS Zenbook 17 Fold OLED bol u mňa takmer mesiac a za ten čas si dokázal nájsť miesto tam, kde bežne používam firemný notebook na tvorbu článkov a prípravu ich vizuálnej stránky. Jeho kompaktnosť a istá futuristická odlišnosť išla ruka v ruke s krásnou OLED obrazovkou a variabilitou, čo sa týka používania. ASUS tu zasadil semienko, z ktorého v budúcnosti dozaista vyrastie zdroj evolučnej premeny bežného chápania notebookov ako takých. Nateraz je však niečo také limitované najmä vysokou cenou a snahou ochrániť displej pred poškodením.

Verdikt

Jedinečný koncept skladacieho notebooku s ohromujúcim OLED panelom a všestranným využitím.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Asus	Cena s DPH: 3 619€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena
+ Veľký OLED panel	- Softvérové nedostatky
+ Kovové šasi	- Hrúbka pri použití fyzickej klávesnice
+ Výkon	
+ Skladací koncept	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Huawei Mate 50 Pro

NÁVRAT KRÁĽA



Spoločnosť Huawei sa po dvojiročnej pauze rozhodla opäť oprášiť modelový rad Mate a výsledkom je aktuálne vydaný Mate 50 Pro, reprezentujúci akúsi špičku a vrchol mobilných telefónov od predmetného výrobcu. Za známym pojmom „vlajková loď“ si tentokrát však môžete predstaviť nielen bohatú výbavu zariadenia samotného, ale súčasne aj cenovku, ktorá sa rozhodne nedrží v podpalubí. Asi sa sotva dá hovoriť o ideálnom pomere medzi cenou a výkonom, každopádne, aktuálne sa nachádzate v úvode recenzie na tento mobil a ešte než vôbec prejdeme do sekcie finálneho verdiktu, čaká nás si rozobrať jednotlivé kvality samotného zariadenia.

Infračervený port je súčasťou

Na slovenský trh prichádza nový Mate v jednom jedinom výkonnostnom prevedení a to s 8 GB operačnou pamäťou a 256 GB úložiskom, v dvoch farebných verziách,

čiernej a striebornej. Faktom však je, že Huawei súčasne ponúka aj akýsi luxusnejší model s dvojnásobným úložiskom a predovšetkým, zadnou stranou vybavenou oranžovou ekokožou. Tento model sa však na našom území predávať nebude, napriek tomu, že ako vidíte z priloženej fotodokumentácie, tak ja som ho mal možnosť priamo testovať. Preto aspekt dizajnu a aj jeho hodnotenie musím trochu viac rozviesť. No k tomu sa ešte dostaneme. Plnohodnotný štart predaja Huawei Mate 50 Pro u nás započne 1. novembra a odporúčaná cena bola fixne stanovená na 1 299 eur – v prípade ak by ste si zariadenie stihli predobjednať do 13. novembra, tak vám výrobca k nemu pribalí aj kvalitné smart hodinky Huawei Watch GT 3 vo verzii 46 mm (ich súčasná cena sa pohybuje na hranici 200 eur, čím sa po prípadnom predaji cena telefónu aspoň o čosi zníži). Keď už sme si zadefinovali cenovú reláciu a dokonca trochu netradične stihli uviesť aj

dátumy, podme sa pozrieť, čo nám Huawei do krabičky s telefónom samotným pribalil. Číňania evidentne kašľú na trend redukcie elektro odpadu a v balení tak nájdete nielen adaptér s výkonom 66 W, ale aj príslušnú USB-C kabeľ a bezfarebný gumový kryt.

Jedinečný dizajn, ale...

Dizajn zadnej strany v spojení s už spomínanou oranžovou náhradou pravej kože vyzerá skutočne luxusne a počas mesačného používania telefónu, som bol práve z tohto prvku doslova nadšený. A vlastne nielen ja. Okolie, vždy keď som mobil vytiahol na svetlo sveta, reagovalo podobne pozitívne a to až do momentu, než som všetkých schladil vetou „no, ale u nás ho nekúpíte“. A aký Mate 50 Pro u nás vlastne kúpite? Uvedené dve farebné verzie s tradične lesklou zadnou stranou, na ktorú sa na rozdiel od kože, neustále nanášajú odtlačky prstov a prachové častice. Takže



áno, vizuálna/hmatová prednosť modelu, ktorý som mal ja na test, je momentálne bezkonkurenčná, avšak na lokálnom trhu oficiálne nedostupná. Náhrada kože však logicky nerobí celistvosť dizajnu samotného a preto musím súčasne vyzdvihnúť pevné a odolné šasi s váhou okolo 200 gramov, ktoré má zaoblené hrany a v ruke nijako neprepadáva do strán. Veľkou výhodou sú viac ako rozumne nastavené rozmery tohto 6,7 palcového telefónu, ktoré vám okrem výbornej manipulácie súčasne umožňujú si ho bez problémov strčiť do vrecka. Dominantou zadnej strany sa stáva jasne badateľný fotomodul v kruhovom prevedení, ktorý odkazuje na predchádzajúcu generáciu radu Mate a vďaka svojmu vrúbkovaniu priamo pripomína klasický fotoaparát. Interakcia pomocou fyzických tlačidiel sa sústreďuje výhradne na pravej strane a výška umiestnenia je voči zvyšku tela priam ideálna. Spodná hrana disponuje USB-C konektorom, vstupom pre SIM kartu spoločne s pamäťovou kartou (pozor, len

v rámci Huawei štandardu) a jedným z dvoch reproduktorov (ten druhý nájdete v špeciálnom žľabe priamo nad displejom). Odolnosť šasi sa tu dá reálne zmerať aj vďaka certifikátu IP68 s dodatočne potvrdenou hĺbkou ponoru do 6 metrov, čo je rozhodne v danom segmente unikát.

Stále len 4G

Vlajková loď si zaslúži poriadne silný motor a preto sa Huawei nenechal nijako zahanbiť. V mnohú skúšanú vzorku použiť oceňovaný Qualcomm Snapdragon 8+ (Gen 1). Vďaka tomu dokázal Mate 50 Pro dostať do maximálnej sféry bezproblémového chodu s plynulosťou tak jemnou, až máte pocit, že na mobile vlastne nikdy nerobíte nič prehnane náročné. Jediná chybička na kráse spočíva v už očakávanej absencii podpory 5G a predmetný mobil tak ostáva stále v 4G svete. Apropos, budúci rok má už Huawei konečne dostať do ruky 5G čipset a tak by sa uvedený deficit mal vytrátiť. Akokoľvek som

sa trochu obával „menšej“ operačnej pamäte, uvedených 8 GB je úplne dostačujúcich a to aj pri náročnejších operáciách (stiahnutie videí a kvantum aktívnych programov súčasne nebude problémom). Operačný systém EMUI 13 fungoval rovnako bez akýchkoľvek výpadkov a asi už tušíte, čo bude teraz nasledovať. Áno, ani tento mobil značky Huawei nemá v ponuke Google služby. Výrobca však naďalej zveľaďuje svoju vlastnú sieť distribúcie aplikácií a ponúka kvalitatívne obstojné náhrady za softvér, na aký ste boli u mobilov doteraz zvyknutí, plus, stále existuje možnosť, ako Google služby do takéhoto hardvéru dostať. Veľkou výhodou je, že užívateľ už nemusí jednotlivé aplikácie tretích strán hľadať cez webové rozhranie a všetko sa rieši cez spomínaný Huawei obchod.

OLED a nič viac nepotrebuješ

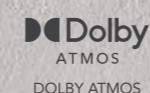
Súčasný trend OLED technológie pokračuje. U predmetnej vzorky sa rozprávame o



STAGE 360

Naplňte svoj domov filmovým zvukom, nasimulujte realistickú atmosféru a vychutnajte si dokonalú domácu zábavu! Creative Stage 360 ponúka integráciu Dolby Atmos®, uznávanej technológie priestorového zvuku, a je vybavený úplne novými vylepšenými systémovými meničmi a množstvom nových možností pripojenia pre komplexné vylepšenie domáceho zvuku.

Nechajte sa očariť a pohltiť filmami, hrami a hudbou s jednoducho dostupným priestorovým zvukom v pohodlí vášho domova.



240W PEAK
VÝKON



6,74 palcovom displeji so zaoblenými hranami, ktorý má pod sebou integrovaný optický snímač odtlačkov prstov – funguje spoľahlivo a to aj pri mokrej pokožke. Apropo, okrem snímača odtlačkov môžete na odomknutie využívať aj predný 3D senzor, ktorý je schopný zaznamenať presné línie vašej tváre a nejde tak len o bežné skenovanie 2D modelu. Samotný panel je krytý najmodernejším sklom s názvom Kunlun Glass, ktoré by malo zniesť ešte o kúsok drsnejšie zaobchádzanie, než na aké sme všetci zvyknutí.

V hornej hrane obrazovky je čierny výrez venovaný selfie kamere/ToF snímaču a reproduktoru, čo naopak jemne kazí celkovú celistvosť dizajnu. Panel ponúka rozlíšenie 2 616 x 1 212 px pri obnovovacej frekvencii 120 Hz. Obnovovaciu frekvenciu si však nemôžete nastaviť na automatiku a šetriť tak batériu, jediné, čo vám je umožnené sú skoky zo 60 Hz na 120 Hz a naopak. Rozprávať sa ďalej o prednostiach OLED technológie by bolo asi úplne zbytočné, ostatne, toto už sme riešili veľa krát. Pre vás je dôležité vedieť, že daný panel ponúka

pôsobivé podanie farieb a dostatočnú úroveň prehl'adnosti a to aj pri ostrom slnku.

Fotoaparát ako prednosť

Spoločnosť Huawei si u svojich najdrahších modelov telefónov vždy potrpela na vysoko kvalitné fotosnímače a inak to nie je ani pri Mate 50 Pro. Dnes, kedy im už cez rameno nepozera Leica, majú stále možnosť čerpať zo spoločného vývoja a výsledkom je nasledujúca zostava. Hlavný snímač má 50 Mpx a okrem optickej stabilizácie ponúka aj mechanické nastavovanie clony (od f/1.4 po f/4.0), vďaka čomu je telefón schopný zachytávať krásne snímky pri rôznych svetelných podmienkach. Desaťstupňové nastavovanie clony je rozhodne argument, ktorý by ste v segmente mobilných telefónov hľadali len márne a výrobca si to samozrejme plne uvedomuje (spomínate na cenovku?). Kto sa nechce hrať na profesionála, môže cez spomínaný snímač fotografovať v automatickom režime, avšak aj keby ste sa obávali vlastného amatérizmu, odporúčam vám sa s tou clonou poriadne pohrať a možno zistíte, o akej výhode sa

Akokoľvek spomínaný údaj na papieri môže evokovať naopak skôr jednoduchý chod, Huawei tu skutočne zapracoval na vyladení softvéru a batériu dokázal v zmysle šetrenia energie dostatočne efektívne nastaviť. Nabíjanie, ako už naznačoval vyššie opisovaný obsah balenia, je možné realizovať pri maximálnom toku 66 W, čo vám v praxi dáva trištvrte hodinky do úplného nabitia. Ja naopak dávam palec hore za bezdrôtové nabíjanie pri toku 50 W s možnosťou reverzného dobíjania – takto som si krásne nabil svoje milované Huawei FreeBuds Pro 2.

Veľký návrat vlajkovej lode v podaní Huawei Mate 50 Pro dopadol nad očakávanie dobre a ak dáme bokom absenciu 5G a rovnako tak pre niekoho stále smrteľne dôležité Google služby, vo finále nám ostane luxusne vyzerajúci prémiový telefón s dlhou výdržou batérie a úžasným fotoaparátom. Či už vám toto všetko stojí za spomínanú a dozaista nemalú sumu peňazí, to už je vec, ktorú musíte vo finále rozhodnúť sami.

Verdikt

Návrat kráľa v jedinečnom vizuálnom prevedení.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a spracovanie	- Náchylnosť na odtlačky prstov
+ Obsah balenia	- Bez 5G
+ Fotoaparáty	- Cena
+ Výkon	
+ Batéria	

HODNOTENIE: ★★★★★



ASUS Zenbook 14 OLED UX3402ZA

ROK INOVÁCIÍ



V poslednej dobe, kedy sa mi pracovný kalendár plní čoraz intenzívnejšie rôznymi reportážami v zahraničí, si to písanie užívam viac na cestách, než v nedávnych časoch plných prísnejších obmedzení. Aj preto sa snažím si na služobné cesty so sebou brať výhradne len kompaktné notebooky s čo najnižšou váhou a v čo najskromnejších rozmeroch, aby som vedel byť proaktívny nielen v poloprázdnych letiskových halách, ale súčasne aj v preplnených drkotajúcich mikrobusech. Všade tam totižto často tvorím texty, v snahe ukrojiť si čo najväčší kus zo svojich restov. Každý jeden popredný výrobca laptopov pochopiteľne disponuje modelovým radom, ktorý sa na vyššie opisované situácie priamo hodí a v prípade spoločnosti ASUS by ste sa v tomto ohľade mali zamerať na ich tradičnú sériu Zenbook. Nedávno som mal možnosť otestovať vôbec najnovší prírastok do tejto compactnej rodiny pracovných zariadení, štrnásťpalcový model vo viac ako štedrej konfigurácii.

S aktuálne pomaly končiacim kalendárnym rokom sa spája ďalšia evolúcia jednotlivých modelových radov a ASUS v prípade svojich ultrabookov s prívlastkom Zen tentokrát celú vec pojal skutočne poctivo. Výsledkom je tak nielen razantný posun vo vizuálnej stránke zariadenia, ale aj obmena systému chladenia, integrácia výkonnejšej batérie, lepších panelov a, v neposlednom rade, samozrejme aj obmena CPU / GPU. ASUS sa ohľadom hlavných komponentov snaží ponúkať dostatok možností a aj keď ja osobne som testoval verziu osadenú procesorom a grafickou kartou od značky Intel, v ponuke sú aj verzie s AMD. Než sa však postupne prepracujeme k hodnoteniu výkonu ako takého, začnime už tradične od vizualizácie. Ako už uvádzam vyššie, najnovší zásek do modelového radu Zenbook prináša, a to píšem bez akýchkoľvek reklamných príkras, razantný skok vpred. Typický prvok sústredených kruhových objektov okolo

nápisu ASUS, ktoré definovali hneď niekoľko doterajších generácií týchto prémiových laptopov, bol nahradený ostrými čiarami, odkazujúcimi na tridsiate výročie značky - tvar písmena A skombinovaného so šípkou smerujúcou dohora. Nech už sa vám táto zmena zdá akokoľvek bezvýznamná, sama o sebe reprezentuje neutíchajúcu chuť spoločnosti pokračovať v tvorbe unikátneho a moderného hardvéru pre náročnú časť spotrebiteľov. Dizajn mnou testovaného modelu Zenbook 14 OLED je už na prvú dobrú očarujúci a jeho strojcovia si zaslúžia úprimnú pochvalu. Ústredným prvkom, hneď po boku spomínaných čiar vybrúsených do kovového veka, je minimalistický nápis samotného modelu umiestnený v pravom hornom rohu. Ako vidíte na priložených fotografiách, tak nám sa do rúk dostal tmavomodrý variant s čiernou klávesnicou, avšak k dispozícii by mala byť aj o niečo svetlejšia verzia, ladená do šedej až striebornej farby.

Trochu nám pribral

Trend zhadzovania váhy a zmenšovania pri tomto prenosnom počítači akosi neuspel, keďže výraznejšie konštrukčné zásahy prihodili gramy a pridali na celkovom objeme celého šasi. O generáciu starší model vážil niečo málo cez 1 kilogram, avšak, keďže ASUS zmenil kapacitu batérie, pridal panel s pomerom strán 16:10, zmenil systém pántov (180 stupňové vyklopenie obrazovky s určitou oceniť) a celé telo notebooku výrazne spevnil, výsledkom je celková váha 1,39 kg a hrúbka 16,9 mm. Stále však ide o ľahký laptop do jednej ruky, s ktorým nebudete mať problém ani pri celodennom nosení, čo je v danom ohľade proporcií vôbec to najdôležitejšie. Počas testu som s notebookom zaobchádzal nad rámec akéhosi džentlmenského správania a mojím cieľom bolo vyskúšať tuhosť konštrukcie, ako aj odolnosť voči vonkajším nárazom. Práve v tejto časti testu boli rozdiely voči minulým modelom krásne citel'né, keďže šasi sa ani pri účelovom tlaku nesprávalo poddajne a držalo formu - to všetko bez nechcených zvukových efektov, kam spadá škrípacia a vŕzgacia plastu. Trochu ma to prekvapilo, keďže kovové tu je fakticky len

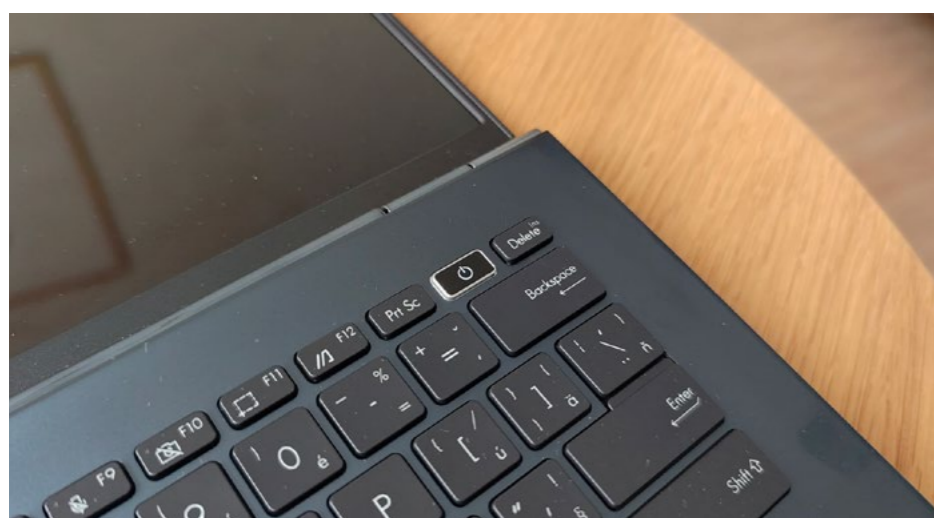


vrchné veko a zvyšok zastupuje síce odolný, avšak stále len plastový materiál. ASUS uvádza vojenský štandard MIL-STD 810G, čo znamená testovanie v extrémnejších podmienkach. Inžinieri definitívne upustili od výstupu chladenia namiereného na spodnú hranu obrazovky, s ktorým sme sa aj v rámci patentovaných pántov so zdvihom prednej časti notebooku stretávali po niekoľko generácií. Tentokrát je čerstvý vzduch

zberaný zo spodnej časti a horúci vychádza naopak z ľavej strany - aj preto to odporúčam navýšenie hrúbky zariadenia. Prerozdelenie odvodu tepla malo za následok presunutie väčšiny vstupných portov a na ľavej strane tak už ostal len osamotený USB-A.

Večná debata o najideálnejšom rozmiestnení fyzických vstupov asi nikdy neutíchne, každopádne, ak máte problém s tým, zasúvať čokoľvek do pravej strany svojho notebooku, v prípade vyššie opísaného modelu vám neostáva nič iné, než zatnúť zuby alebo sa poohliadnuť inde. Pravá strana ponúka plnohodnotný HDMI (2.0) vstup, kombinovaný audio konektor, dva USB-C Thunderbolt 4 vstupy a čítačku microSD kariet - stále si myslím, že by drvivá väčšina konzumentov ocenila plnú SD čítačku, každopádne aj tu platí, že lepšie menšia, než žiadna. Po odklopení vrchného veka pomocou jedného prsta na vás vyskočí predovšetkým obrovský trackpad, kombinovaný s voliteľným virtuálnym numerickým blokom a čo je ešte dôležitejšie, všimnete si plnohodnotnej klávesnici vytvorenej bez akýchkoľvek kompromisov - vzdialenosť klávesov je 19,5 mm a zdvih 1,4





mm. Vráťam sa teraz krátko do úvodného odstavca recenzie, kde som spomínal zvýšený pohyb mojej osoby naprieč Európou s cieľom spracovania externých reportáží. Testovaná vzorka ASUS Zenbook 14 OLED UX3402ZA so mnou v tomto ohľade stihla absolvovať hneď niekoľko turnusov a ja som tak mal príležitosť dostatočne oceniť kvalitu klávesnice počas tvorby textov v rôznych podmienkach. Nízko profilové spínače neprodukujú výrazný hluk a ich odpor je nastavený do ideálnej úrovne tak, aby pisateľ získal potrebnú istotu. Trojstupňové podsvietenie je rovnako výborné a pokrýva celú plochu klaviatúry. Sklenený trackpad reaguje na vaše pohyby prstov bez akejkoľvek latencie a, ako to bývalo aj v minulosti, ASUS si na kvalitu tejto časti svojich notebookov dáva vždy veľký pozor. Apropos, odklopením obrazovky uchytenej o šasi pomocou jednoliatho päntu, sa jej spodná hrana opäť oprie o stôl tak, aby sa zadná časť laptopu zdvihla vyššie a ventilátor mohol zbierať čerstvý vzduch zospodu.

Aby čierna bola čiernou

Tlačidlo zapnutia je umiestnené priamo v hornej časti klávesnice a, čo sa týka bezpečnosti, ponúka integrovanú čítačku odtlačkov prstov. Čítačka funguje s maximálnou presnosťou a nemal so ňou čo i len najmenší problém. Podľa me sa však teraz presunúť vyššie a pozrieť na kvalitu OLED panelu. ASUS do OLED technológie



vložil maximálnu dôveru a okrem toho, že sa pomocou nej snaží chrániť zrak svojich verných zákazníkov (potlačanie škodlivého modrého svetla), súčasne im ponúka vizuálne zážitky na najvyššej možnej úrovni. ASUS Zenbook 14 OLED UX3402ZA je vybavený panelom s 2,8K rozlíšením pri obnovovacej frekvencii 90 Hz, pomere strán 16:10 a 100% pokrytím DCI-P3. Maximálna svietivosť je na úrovni 600 nitov pri HDR, čo je pomerne slušná cifra, s ktorou sa dá pracovať aj na priamom slnku bez toho, aby ste museli žmúriť očami ako slepý krt. Hlavnou prednosťou ostáva pochopiteľne OLED ako taký. Panel s rýchlosťou odozvy 0,2 ms, ktorý sa vďaka schopnosti zobrazovať čiernu v jej čistej podobe a rovnako vierohodne prezentovať živú paletu ostrých a verných farieb, stáva ozdobou ďalšieho prémiového zariadenia značky ASUS. Pri meraní sRGB sice program nevyskočil na hranicu 100%, avšak ani cca 98% nie je na zahodenie a s notebookom preto môžete zabrásiť aj mimo striktné kancelárskej práce. Výrobca ponúka aj verziu s dotykovou obrazovkou, ktorú som však v tomto prípade nemal možnosť otestovať - konfigurácia jednoducho nepustila. A

keď už spomínam konfiguráciu, podľa me sa posunúť do podpalubia a zhodnotiť si kvalitu tamajších komponentov. Integrovaný procesor dvanásťtej generácie Intel Core i5-1240P dopĺňala grafika Intel Iris Xe a to všetko uzatvárala 16 GB operačná pamäť. V ponuke je možnosť siahnuť aj po výkonnejšom CPU, každopádne osobne si myslím, že ak máte ostať výhradne pri bežnom používaní, i5 vám v danom ohľade bude dostačovať a cenovo ostanete na úrovni 1 000 eur, čo je viac ako prijateľná suma.

Pomocou predinštalovaného softvéru MyASUS má užívateľ možnosť sledovať výkon zariadenia a súčasne regulovať jeho jednotlivé nastavenia. Pri kancelárskom režime chladenia, kedy je hluk ventilátorov doslova potlačený hlboko pod hranicu 30 decibelov a CPU obmedzené na 10 W, máte možnosť písať texty a prezerat si internetové stránky, zatiaľ čo okolo vás ostáva ničím neprerušované ticho. Maximálny výkon naopak nakopne hluk chladenia tesne pod hranicu 50 decibelov, čo vôbec nie je zlé a dá sa aj pri takomto jemnom rušení dozaista dobre pracovať. Nárazový test výkonu však odhalil menšiu slabinu v podobe výraznejšej teplotnej kapsy, ktorá sa vytvára na spodnej strane a ktorú by ste nechceli pocítiť na holej koži (meranie ukázalo takmer 100 stupňov Celzia a preto som notebook radšej pokladal už len na pevnú a rovnú plochu).

Aj keď toto nie je ani náhodou železo určené na hranie videohier, neodpustil som si na ňom rozbehnúť niekoľko starších projektov s tým, že som sa snažil dosiahnuť vyššiu snímkovú frekvenciu na úkor 4K rozlíšenia. Ukázalo sa, že aj keď v danej vzorke nedýcha výkonnejšia i7, konfigurácia si dokáže poradiť s niekoľko rokov starými hrami bez toho, aby sa to prejavilo na komforte užívateľa. Rovnako tak pri strihaní videí a úprave fotografií. Na samotný záver som si nechal tú „čerešničku na torte“, ktorú v tomto prípade zastupuje batéria s výkonom 75 Wh. Aj keď tu hrá



dôležitú úlohu nastavenie obnovovacej frekvencie (90 alebo 60 Hz), predmetný laptop som na strednej úrovni jasú dokázal aktívne používať takmer 9 hodín v kuse, čo je dozaista slušný údaj, počas ktorého si môžete pripraviť nielen hromadu textov, ale súčasne spracovať viacero prezentácií, či upraviť audiovizuálny materiál. V balení na vás čaká kompaktná nabíjačka s USB-C koncovkou a výkonom 65 W, pomocou ktorej ste schopní notebook z 0 na 100 percent dobiť už behom necelej hodinky.

Praktická aplikácia MyASUS

ASUS Zenbook 14 OLED UX3402ZA má v sebe samozrejme aj vstavanú webovú HD kameru, ktorej schopnosť prenášať video hovory stojí a padá na svetelných podmienkach okolo vás - softvér sa vďaka technológii 3DNR snaží ostrit ako sa len dá, avšak nie vždy sa mu to darí a ak máte okolo seba výrazné šero, očakávajte nástup šumu. Čo sa týka kvality zvuku, tak stereo reproduktory umiestnené na spodných hranách šasi majú priemernú kvalitu audio linky a na socializáciu so svetom prinášajú dostačujúce výsledky, avšak pri sledovaní

filmov by som vám odporúčal siahnuť po headsete, či externom zdroji zvuku.

Čo viac dodať? ASUS opäť raz prekopal koncept svojich prenosných Zenbook zariadení a v prípade tohto výkonného štrnásťpalcového laptopu opäť trafil do čierneho. Je tu stále badateľná chuť spoločnosti inovovať a súčasne uspokojovať verných zákazníkov.

ASUS Zenbook 14 OLED UX3402ZA je zariadenie s presahom mimo bežnej kancelárie a vďaka modernému dizajnu a dobrej batérii ho dokážete využiť aj na dlhých služobných cestách. Notebook disponuje nádherným OLED panelom, výbornou klávesnicou a odolnou konštrukciou, vďaka čomu sa nemusíte obávať o stav zariadenia ani pri drsnejšej manipulácii. Cenová relácia oscilujúca na hranici 1 000 eur to celé už len podtrháva hrubou červenou čiarou a keby som si momentálne mal vybrať nový pracovný notebook na cesty, toto by bol jasný favorit.

Verdikt

Prémiový a kompaktný laptop s výbornou cenovkou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožička:	Cena s DPH:
Asus	1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Trocha vyššia váha
+ Klávesnica	
+ Odolné šasi	
+ Výkon	
+ OLED panel	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Huawei Nova 10 Pro

TAK TEN MÁ ŠTÝL



Čínsky výrobca Huawei pokračuje v produkcii telefónov zo série Nova, ktorá sa svojou filozofiou snaží votrieť do srdiečka predovšetkým mladším ročníkom konzumentov, ktorí chcú prémiové funkcie, avšak bez toho, aby im vykrvácala peňaženka. Zvyčajne tak ide o mobilné telefóny majúce vo výbave niektoľko vyložené prepracovaných predností na úrovni vlajkovej lode, avšak súčasne v iných prvkoch zákonite uberajú na kvalite. Presne touto cestou ide aj najnovší model Huawei Nova 10, ktorý sa nám do redakcie dostal v drahšej verzii s tradičnou skratkou Pro.

Štandardne len 4G

Predmetný 4G telefón sa mi dostal do rúk vo verzii s 8 GB RAM a úložiskom s veľkosťou 256 GB, to všetko v lokálnej cene balansujúcej na hranici 750 eur. V už tradične bohatom balení na vás okrem samotného zariadenia čaká aj

silikónový obal, dostatočne dlhá USB-C/USB-A kabeláž a rovnako tak adaptér s úctyhodným výkonom 100 W. Čo sa týka dizajnu, tak toho sa Nova 10 Pro takpovediac nebojí a v zmysle výzoru zadnej strany do toho ide na plné obrátky. Predok je však už tradične v rézii dostatočne veľkého AMOLED panela (reč je o 6,78 palcovej obrazovke s rozlíšením 2 652 × 1 200 px a s obnovovacou frekvenciou 120 Hz), ktorý má tenučké rámiky a plne zaoblené hrany.



V ľavej hornej časti svieti čierny výrez pre duálny fotoaparát v tvare tabletky, kde hrá prím 60 Mpx snímač po boku dvojitého teleobjektívu. Prečo toto spomínam už v úvode našej recenzie? Dôvodom je moja snaha potvrdiť si už vyššie uvádzanú filozofiu série Nova, ktorá skutočne chce aj naďalej cieľiť na mladých ľudí milujúcich selfie a nakrúcanie prednou kamerou. Dobré, obráťte teraz list, respektíve si otočte telefón na druhú, poriadne divokú stranu. Tej



dominuje extravagantne spracovaný modul fotoaparátov obkolesený zlatým lemovaním, ktorý svojím tvarom rovnako naplňuje spodobenie s farmaceutikami – vizuálne nemusí sadnúť väčšine z vás. Mne osobne sa, úprimne, nepáčil vôbec, avšak to je môj subjektívny názor založený na skutočnosti, že mám rád skôr minimalizmus než tento formát naleštenej extravagancie. Viem si Huawei Nova 10 Pro predstaviť v ruke krásnej a luxusne sa obliekajúcej influencerky, avšak už menej ho viem priradiť k iným archetypom sociálnych sietí.

Nechajme však tento aspekt bokom a podme ďalej. Tam, kde u mňa fotomodul nenašiel pochopenie, sa naopak zvyšku zadnej strany podarilo uspieť. Kryt je z kovu a potiahnutý drsnejšou textúrou (zabraňuje vytváraní nechcených odtlačkov a zbieraniu nečistôt). Aj keď tenký rám šasi už neráta s použitím kovu, celkový dojem z konštrukcie



právom vyvoláva efekt prémiovej kvality, čo bolo dozaista aj cieľom konštruktérov.

Spol'ahlivý snímač

Horná hrana skrýva komoru pre dva reproduktory, spodná zásuvku pre dve SIM karty. Aj keď je telefón zakrivený z oboch strán, držanie v ruke je bezproblémové a váha tesne pod hranicu dvesto gramov je krásne vybalansovaná – apropos, asi vám nemusím opisovať, ako sa telefón správa, keď ho položíte na rovnú plochu jeho zadnou stranou, kde trčí onen spomínaný komín. Na pravej hrane šasi nájdete v rozumnej výške umiestnené tlačidlá pre ovládanie zvuku a zamknutie, avšak najlepším spôsobom, ako vstúpiť do mobilu ostáva spol'ahlivý optický snímač odtlačkov prstov zasadený pod spodnou časťou displeja. A keď sa nám už takto pekne podarilo testovanú vzorku odomknúť

aj prostredníctvom písmeniek, podme sa pozrieť na operačný systém integrovaný do Nova 10 Pro. Ide o EMUI 12 čoby ekvivalent Android dvanástky, ktorý samozrejme absentuje v zmysle Google služieb, avšak k dispozícii je vám stále sa rozširujúca galéria aplikácií priamo od výrobcu.

V tomto bode by bolo asi vhodné spomenúť, že firme Huawei sa už podarilo aj v rámci Slovenska zabezpečiť všetky potrebné aplikácie pre bežné používanie, či už sa rozprávame o mapách, bankách, čiastočne emailoch alebo monitorovaniu vašich športových výkonov. Stále však treba dodať, že než vôbec Huawei bude schopný svoj ekosystém dotiahnuť aspoň na viac než polovičnú úroveň konkurencie, bude to trvať ešte nejaký ten piatok.

Počuli ste ten zvuk? To zavrzgali pomyselné dvere od strojovne Nova 10 Pro, kde si





spokojne pradi procesor Snapdragon 778G, vďaka ktorému sa nemusíte báť akejkol'vek straty výkonu aj počas náročnejších procesov. Zabudnite však na nejaké rozmarné hranie hier, keďže pri výbere grafického čipu sa výrobca rozhodol siahnuť po Andreno 642L, čo je už pomerne slabšia podpora interaktívnej zábavy.

Fotoaparát ako prednosť

Fotoaparáty sú jasnou a nepopierateľnou výhodou testovanej vzorky. Nova 10 Pro má, okrem už spomínanej selfie výbavy, v talóne hlavný 50 Mpx (f/1.8) snímač nasledovaný ultra širokým 8 Mpx (f/2.2) a 2 Mpx (f/2.4) makrom.



Telefón fakticky používa rovnaký snímač tak, ako oceňovaný model P50 Pro, čo užívateľovi poskytne možnosť zachytávať skutočne nádherné snímky aj s patričnou podporou zo strany umelej inteligencie.

Vďaka AI som bol schopný vytvoriť pôsobivé nočné snímky plné detailov, ktoré by som sa nebál vyhodit' do sveta.

Ešte o kus kvalitnejšia je však podľa môjho názoru v tomto texte spomínaná selfie zostava s dvojitým teleobjektívom a dostatočne širokým záberom, vďaka ktorému ste schopný vytvárať exkluzívny vlogový video-obsah v 4K a pri tridsiatich snímkach za sekundu (to isté platí aj pri

zadnom module). Ďalšou veľkou prednosťou Huawei Nova 10 Pro sa stáva rýchlosť nabíjania prostredníctvom priloženého 100 W adaptéru, vďaka čomu ste schopný kapacitu akumulátora (4 500 mAh) naplniť z nuly na sto už behom dvadsiatich minút! Pri bežnom používaní vás dokáže samotný mobil podržať dva dni, pri náročnejších procesoch viac než jeden celý deň.

Trocha ma mrzí absencia bezdrôtového nabíjania a rovnako tak aj nešpecifikovaná odolnosť voči vonkajším vplyvom. Ako vidíte, Huawei sa v segmente vyššej strednej triedy s ich modelom Nova 10 Pro rozhodne nestratí a pre zákazníkov, ktorí si už zvykli na ich čiastočne limitovaný ekosystém, je práve vyššie opisovaný mobil dozaista vhodnou voľbou. Zvlášť v tom prípade, ak si potrpia na extravagantný dizajn a tvorbu obsahu prostredníctvom prednej kamery.

Verdikt

Dôstojný zástupca strednej triedy s osobitým výzorom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 750€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Osobitý dizajn	- Absentuje bezdrôtové nabíjanie
+ Spracovanie	- Dizajn nesadne každému
+ Kamerový systém	
+ Batéria	
+ Príslušenstvo	
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Endorfy Viro Infra

SKVELÉ SLÚCHADLÁ POD NOVOU ZNAČKOU ENDORFY



Vznik značky Endorfy je výsledkom medzinárodnej obchodnej expanzie a cieľom výrobcu je svojimi novými produktami osloviť fanúšikov moderných technológií. Podaří sa im to v silnej konkurencii novými slúchadlami Viro Infra?

Balenie

Balenie je štandardné. Stredne veľká krabica obsahuje slúchadlá, používateľský manuál a 3,5 mm jack kábel, ktorý má dĺžku 3 metre.

Dizajn a ergonómia

Slúchadlá sú kombináciou kovového rámu, mäkkého plastu a koženky. Dizajn slúchadiel je síce pomerne konzervatívny, avšak čistý a kompletne v čiernom vyhotovení.

Z kvality vyhotovenia sme mali síce najskôr obavy, v tomto prípade boli ale úplne zbytočné. Kvalita je jedným slovom špičková.

Slúchadlá sú ľahké, no veľmi pevné, keďže, ako už bolo spomenuté, sú vyhotovené z kvalitných materiálov.

Okružle náušníky s priemerom 50 mm sú z príjemného mäkkého materiálu, z ktorého je aj čelenka. Nastavitelnosť polohy je maximálne dostatočná a bude zrejme vyhovovať väčšine užívateľov.

Ergonómia je veľmi príjemná, slúchadlá na ušiach neprekážajú a taktiež nijako netlačia ani po pár hodinách používania.

Potešia aj pozlátené konečky konektorov. Na ovládači je možné nájsť ovládacie prvky hlasitosti pomocou ovládacieho kolieska potenciometru a taktiež zapínacie tlačidlo mikrofónu.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuková stránka je príjemným prekvapením. Slúchadlá ponúkajú čistý zvuk, kvalitné výšky, stredy a taktiež veľmi zvučné basy.

Celkovo hodnotíme zvukový prejav slúchadiel ako nadpriemerný, poteší veľmi dobré odhlučnenie a naopak, do exteriéru preniká len veľmi málo hluku. Mikrofón je štandardný, kvalitou patrí k lepšiemu priemeru.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá pod novou značkou Endorfy sa jednoznačne podarili. Veľmi kvalitné spracovanie, ešte lepšia ergonómia, na svoju triedu rozhodne nadpriemerný zvuk, ktorý nesklame ani náročnejších poslucháčov.

Taktiež cenovka, ktorá začína na 40 eurách, je príjemná. Kúpa je to rozhodne zaujímavá a hoci budú mať v tejto cenovej kategórii rozhodne viacero zdatných konkurentov, mínusy sa na týchto slúchadlách hľadajú ozaj ťažko

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborné spracovanie a použité kvalitné materiály	- Nič
+ Príjemná ergonómia	
+ Slušná kvalita zvuku	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Honor 70

VYLEPŠENÁ STREDNÁ TRIEDA V ŠTÝLOVOM KABÁTE



Honor 70 je priamym nástupcom modelu 50, ktorý síce priniesol návrat Google služieb, priniesol ale aj isté kontroverzie a nebol úplne najlepšie vyváženým zariadením. Honor 70 ponúka viaceré vylepšenia. Stredná trieda je však nabitá konkurenciou, podarí sa v nej Honoru 70 presadiť?

Balenie

Balenie je obyčajné; v bielej krabičke sa nachádza USB-A/USB-C kábel a 66W nabíjačka. Opäť chválime prítomnosť transparentného silikónového krytu.

Dizajn a ergonómia

To, že Honor 70 vychádza z Honoru 50, je jasné už na prvý pohľad. Veľká inšpirácia sa ale nezaprie ani s bratrancom od Huawei – konkrétne s modelom P50 PRO. Boky sú zaoblené, dizajn a línie

čisté, telefón dobre padne do ruky. Zadná strana je lesklá, zdobená perlet'ou a z tela vystupujúce kruhové fotomoduly pôsobia efektne. Chrómový rámik, je ale pravdepodobne len z plastu. Keďže je telo telefónu plastové, telefón sa môže pýšiť pomerne nízkou váhou, len 178 gramov. V ruke teda pôsobí (napriek svojim rozmerom) ľahkým dojmom. Nevýhodou je len absencia zvýšenej odolnosti.

Displej

Telefón je vybavený obrovským displejom s uhlopriečkou takmer 7 palcov, konkrétne 6,67 palca. Jedná sa OLED technológiu, no LTPO panel mobil neponúka. V nastavení je ale možné nastaviť dynamickú zmenu obnovovacej frekvencie, a to buď 60 alebo 120 Hz. Displej taktiež disponuje podporou HDR10+. Je v ňom integrovaný aj predný fotoaparát, respektíve sa v ňom nachádza

tzv. „priestrel“. Poteší aj integrovaná čítačka odtlačkov prstov, ktorá síce nepatrí úplne k najrýchlejším na trhu, ale za to je spolaľhivá.

Mierne nám však na nej prekážalo jej umiestnenie. Mohla byť lokalizovaná trochu vyššie, čo by určite pomohlo praktickosti. Na hornom konci displeja sa nachádza veľmi úzky výrez, ktorý si takmer ani nevšimnete. Skrýva sa v ňom slúchadlo. Displej rovnako podporuje aj používanie gest.

Zvuk

Kvalita zvuku je rozhodne sklamaním, telefón disponuje len jedným reproduktorom, ktorý sa nachádza v spodnej časti. Jeho hlasitosť je priemerná a taktiež zvukový prejav príliš nepoteší. Škoda, tu sa Honor príliš nepredviedol a šetril asi najviac. Štandardom je dnes už absencia 3,5 mm jacku.



Hardvér a výkon

Honor 70 je vybavený slušným procesorom strednej triedy, konkrétne čipsetom od Qualcommu – Snapdragon 778G+, ktorý je vyrobený 6 nm technológiou. Ten je ďalej podporený 8GB RAM a úložiskom od 128GB po 256GB. Honor 70 však nedisponuje možnosťou rozšírenia úložiska pomocou pamät'ových kariet. Systém pokladám za veľmi svižný a dobre vyladený, nakoľko procesor nemá absolútne žiadny problém s jeho prevádzkou.

Operačný systém

Telefón je vybavený Androidom 12 s nadstavbou od Honoru s názvom Magic UI 6.1, ktorá systém mení od základu ako po grafickej, tak aj po systémovej stránke. Úprimne, jedná sa o kópiu nadstavby EMUI od Huawei, čo ale vlastne vôbec nie je na škodu. Huawei je známy špičkovou optimalizáciou systému a to isté sme očakávali aj od Honoru. Ten zapracoval na optimalizácii systému a oproti Magic UI 6.0, ktoré sme mali k dispozícii pri teste Honoru Magic 4 Pro, je možné pozorovať veľké zlepšenie. Honor teda musíme rozhodne pochváliť. Poteší možnosť zdieľania dát pomocou Honor Share, ktoré funguje aj s telefónmi Huawei, prípadne notebookmi Magic Book a taktiež tabletmi.

Honor, ako už asi viete, má opäť prístup ku Google službám a všetkému, čo k nim patrí, takže sa netreba obávať nejakej nedostupnosti aplikácií, alebo neštandardnej inštalácie. Všetko čo potrebujete, si stiahnete z Google Play.

Honor garantuje najmenej 2 roky softvérovej podpory, respektíve 2 veľké aktualizácie Androidu a 3 roky bezpečnostných záplat. Na strednú triedu asi tak nejak akurát.

Výdrž batérie

Ako bolo spomenuté na začiatku, Honor dodáva spolu s telefónom aj 66W rýchlonabíjačku. Telefón sa nabije z nuly na 70% asi za pol hodinu, čo je super. Výdrž telefónu je relatívne slušná. Pri pomerne náročnom používaní sa viete dostať na 1,5 dňa, pri miernejšom používaní nie sú ani 2 dni problémom. Batéria má kapacitu až 4800 mAh hodín, čo je vyššia hodnota ako napríklad pri vlajkovej lodi Magic 4 Pro a oproti Honoru 50 zlepšenie až o 500 mAh. Škoda, že absentuje bezdrôtové nabíjanie.

Fotoaparát a video

Honor 70 sa snaží prezentovať ako fotomobil. Teda, je to jedna z oblastí, v ktorej chce v strednej triede dominovať a má na to pomerne slušné predpoklady. Hlavnou prednosťou Honoru 70 je prítomnosť úplne nového senzoru od spoločnosti Sony IMX800, ktorý má rozlíšenie 54MPx, disponuje svetelnosťou f/1.9 a je vybavený fázovým ostrením. Oproti Honoru 50 je v kvalite priepastný rozdiel a veľmi dobrý posun. Honor musíme pochváliť, že tento senzor nasadil ako vôbec prvý na trhu. Fotky sú z hlavného fotoaparátu jednoducho fantastické, majú veľké množstvo detailov, rovnako ako veľmi pekné a sýte podanie farieb. Napriek absencii optickej stabilizácie, sú veľmi slušné a dobre presvietené aj nočné fotky. Kvalita fotiek je teda vo svojej triede určite nadpriemerná aj pri šere a zhoršených svetelných podmienok.

Druhý širokouhlý snímač disponuje rozlíšením 50 MPx a svetelnosťou f/2.2. Síce nedisponuje optickou stabilizáciou, je ale vybavený automatickým ostrením, a teda je využiteľný aj na fotenie makro fotiek. To rozhodne nie je štandardom v strednej triede, nakoľko ním nedisponujú

ani niektoré vlajkové lode. Fotky sú opäť slušné ako za dňa, tak aj v noci. Nočný režim pracuje opäť veľmi dobre. Snímač má aj dosť široký uhol záberu – až 122 stupňov.

Sústavu fotoaparátov dopĺňa 2Mpx bokeh senzor, ktorý je asi pomerne zbytočný. Je otáznave, či je nejakým spôsobom využívaný.

Predná selfie kamera má rozlíšenie 32MPx, svetelnosť f/2.2 a fixné ostrenie. Patrí skôr k priemeru. Svoju úlohu ale splní dobre.

Honor aktualizoval aj fotoaplikáciu; disponuje režimami ako napríklad Multivideo, pri ktorom je možné natáčať video prednou alebo zadnou kamerou naraz, prípadne dvomi zadnými súčasne. Toto vnímame ako zaujímavú funkciu.

Ďalšia novinka je tzv. „Solo cut“ režim. Pri ňom si na odporúčanú vzdialenosť (4 metre) môžete zvoliť postavu, ktorú bude telefón neustále sledovať a bude teda vždy zaostrená.

Video je možné natáčať maximálne v rozlíšení 4k a 30fps. Pri videu je k dispozícii aj elektronická stabilizácia. Tá za dobrého svetla funguje obstojne, za zhoršených svetelných podmienok začína mať ale pomerne veľké problémy a video nie je príliš pekné.

Záverečné hodnotenie

Honor 70 je určite výrazným vylepšením oproti predchodcovi Honoru 50 a v strednej triede sa určite nestratí. Ponúka výbornú optimalizáciu systému, kvalitnú fotosústavu, ktorá v určitých parametroch vie potrápiť aj niektoré modely z vyššej triedy. Telefón má slušný a výkonný procesor, rýchlonabíjačku a puzdro v balení. Displej je výborný, spracovanie špičkové a dizajn taktiež podarený. Výdrž batérie taktiež patrí k tomu lepšiemu. Na druhej strane nepoteší slabší zvuk a pomerne vysoká cena, ktorá začína od 549 eur za 128 GB variantu a od 599 eur za 256 GB verziu. Na druhej strane dostanete ale slušne vyvážený telefón, ktorý má len minimum mínusov.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Honor	Cena s DPH: od 549€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná fotosústava	- Slabší zvuk
+ Kvalitné spracovanie a dizajn	- Vyššia cena
+ Výborný displej	
+ Dobrá výdrž batérie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Genesis Thor 303 TKL

LEPŠIA, NO STÁLE NIE DOKONALÁ



Existujú drahé mechanické klávesnice s vymožitelnosťami od výmyslu sveta vytvorené renomovanými značkami, tiež lacné membránové kúsky ponúkajúce len úplný základ. Čo tak vecička so všetkou základnou aj rozšírenou funkcionalitou, no za cenu kvalitnejšej membránovej? Spoločnosť Genesis už niekoľko rokov ukazuje, že je v oblasti počítačových periférií ako doma. Ich produkty síce neoslovia najnáročnejších užívateľov, no začiatočníkom aj mierne zdanejším používateľom svojimi parametrami a cenou určite uľahodia. Niečo podobné sme mali možnosť vyskúšať v redakcii už dávnejšie, teraz však nadišiel čas pozrieť sa na zúbok modelu Genesis Thor 303 TKL.

Písmenká TKL v jej mene už napovedajú, že ide o klávesnicu ponúkajúcu tenkeyless rozloženie, teda bez časti s numpadom. Veľkú výhodu v nej určite

nájdu hráči na cestách alebo ľudia, ktorí bočný číselný panel často nevyužívajú (ocenia hlavne menšie rozmery).

Obal a jeho obsah

Klávesnica je zabalená v kartónovej krabici s moderným dizajnom, v ktorom prevažuje tmavé pozadie. Jej podobizeň sa nachádza na prednej a zadnej strane, dokonca aj boku, pričom všetky dôležité informácie sú priamo a zrozumiteľne uvedené vedľa na obale. Na vrchnej časti je takisto zaznamenané, ktorým z ponúkaných modelov spínačov klávesnica disponuje. To pekne doplní celkový prehľad o výrobku ešte pred jeho otvorením. Vnútro krabice ukrýva druhú vrstvu ochrany v podobe obyčajnej kartónovej škatulky, v ktorej sa už konečne nachádza samotná klávesnica. Prémiovejšie kúsky často ponúkajú hrbu doplnkov, no tu to očakávať nemusíte. Oproti

staršiemu modelu sa tu okrem klávesnice, malej brožúrky a nástroja na bezpečné vytáhovanie kláves nachádzajú ešte dva bonusy. Tie spomeniem trochu neskôr.

Prvé dojmy a spracovanie

Bežné mechanické klávesnice známych značiek začínajú od sumy sto eur, občas sa nájdu zlacnené alebo sporejšie vybavené kúsky pod danú hranicu. O prémiových či zákazkových modeloch za rádovo stovky až tisíce eur radšej hovoriť nebudem. Spoločnosť Genesis však dokázala, že funkčné mechanické klávesnice sa dajú predávať aj lacnejšie. Musím však podotknúť, že počas vybalovania a prvotného používania tejto mojej novej hračky som nemal pocit nekvalitnosti. Môže za to hlavne telo z hliníkovej zliatiny a kvalitný ABS plast použitý na tlačidlá. Samotná klávesnica je kompaktných

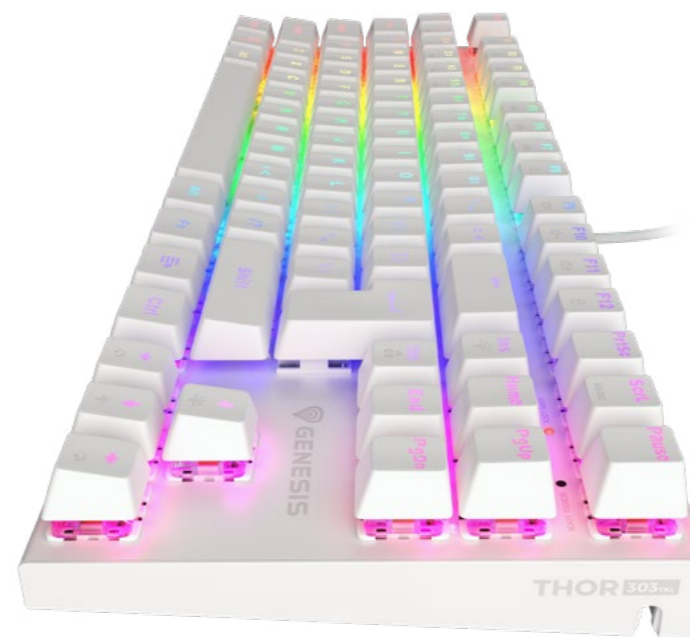


rozmerov, poteší opletaným káblom s možnosťou viesť ho tromi spôsobmi, čo určite osloví poriadkumilovných používateľov. Povrch je príjemný na dotyk, no matnejší plast ľahko ukáže znečistenie masťou. Ku klávesnici takisto chýba opierka dlaní, avšak pri tenkeyless kúskoch sú malé rozmery a kompaktnosť na prvom mieste.

Vizuál a rozvrhnutie

Model Thor 303 TKL sa drží veľmi podobného dizajnu ako jeho predchodca, čo na jednu stranu poteší, na druhú sklame. Rozloženie je veľmi dobré, disponuje 12 multimediálnymi klávesmi, ktoré sú však bez zapnutia aspoň najmenej úrovne podsvietenia veľmi ťažko čitateľné, čo môže byť minimálne

v šere problémové. Biela potlač sa stále nachádza len na klávesoch WSAD, šípkach a multimediálnych tlačidlách. Po stránke podsvietenia však ponúka Thor 303 TKL naozaj bohatý výber aj bez nutnosti inštalácie akéhokoľvek softvéru. Spojením kláves FN + Insert / FN + Del môžete prepínať medzi až 25 svetelnými módmí, intenzita podsvietenia sa dá meniť šípkami hore a dole. Zo spomenutých módoov, okrem statického a vypnutého podsvietenia, môžem spomenúť napríklad dýchanie, postupné vyplňanie a miznutie kláves od vonkajšej strany dovnútra, hadík či vlňa. Malý mínus si Thor 303 TKL vyslúžil pri inak podarom podsvietení, ktoré je oproti iným kúskom aj na najvyššej úrovni prekvapivo mdlé. Nevie, aké LED diódy v Genesis použili, no do budúcnosti by som určite kvitoval silnejšie prevedenie.



Spínače a bonusová funkcionalita

Spoločnosť Genesis si do modelov Thor 303 TKL vybrala mechanické spínače Outemu Red v čiernych kúskoch a Outemu Brown pri prevedení v bielej. Ide o jednu z lacnejších verzii známych Cherry MX Red a Blue, ktoré sú zlatým štandardom na poli mechanických klávesníc. Nie je preto žiadnym prekvapením, že po ich dizajne siahajú aj iní výrobcovia. Výhodou kópií je zameniteľnosť tlačidiel medzi klávesnicami s Cherry MX a Outemu. Spínače od tohoto výrobcu sa našťastie radia medzi tie kvalitnejšie a mali by vydržať minimálne 50 miliónov stlačení. Klávesnica, ktorú som testoval ja, obsahovala konkrétne červené, ponúkajúce lineárny pocit pri stláčaní bez taktilnej odozvy a klikania. Osobne som fanúšikom typu MX Blue, no ani tieto neboli pri písaní a hraní na zahodenie. Nesmiem zabudnúť na veľký bonus, pomocou ktorého má Genesis možnosť presvedčiť ďalších hráčov aj bežných používateľov, aby siahli práve po tejto klávesnici. V balení sa okrem základných komponentov totiž nachádzajú ešte jedny špeciálne klieštiky, tentokrát určené nie na vytáhovanie kláves, ale priamo na spínače (sú používateľsky vymeniteľné). Životnosť niektorých často skončila akonáhle prestalo fungovať jediné dôležité tlačidlo, no s pribalenou dvojicou Outemu Red spínačov a možnosťou v budúcnosti kedykoľvek dokúpiť a vymeniť defektné kúsky by mala Thor 303 TKL poslúžiť naozaj veľmi dlho.

Zhrnutie

Genesis Thor TKL 303 stále neprinúti hráčov či profesionálov, navyknutých na klávesnice od zvukných mien vymeniť ich denne používané modely. Zaujme hlavne svojou cenou a kompaktnosťou – kedykoľvek si ju môžete hodiť do ruksaku a nebať sa o jej poškodenie. Bežní hráči a používatelia určite ocenia možnosť vymeniteľných spínačov. Jediné negatíva, ktoré si právom zaslúži, sú jej slabšie podsvietenie a ťažšie čitateľná legenda kláves, no stále ide o maličkosti, s ktorými je možné naučiť sa žiť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ cena	- ťažšie čitateľné
+ RGB podsvietenie	popisy kláves
+ hliníkové telo	- slabšie podsvietenie
+ obstojná kvalita spínačov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Natec Oriole

CHLADIVÉ OBJATIE



Podložka pod notebook môže zohrávať viacero úloh od tej najjednoduchšej, ktorou je možné vyvýšenie zariadenia, cez zmenu jeho sklonu až po dodatočné chladenie. A v neposlednom rade môže dobrá podložka aj dobre vyzerat'. Pracovať s notebookom alebo sa na ňom hrať môže byť pri dlhšom používaní mierny problém. Nie každému sa predsa chce krčiť nad menšou obrazovkou, ktorá sa, navyše, pod kapotou prehrieva.

Napriek výhodám, ako sú mobilita či kompaktné rozmery, ani tie najdrahšie notebooky neponúkajú takú ergonómiu a chladenie ako tradičné desktoxy s perifériami. Dobrá podložka pod notebook však toto všetko môže zmeniť a pokiaľ je ešte k tomu vybavená ventilátorom a podsvietením, môže celý „setup“ posunúť na vyššiu úroveň.

Obal a jeho obsah

Spoločnosť Natec zabalila kúsok s názvom Oriole do fešného obalu, ktorý je ladený do modrej a čiernej farby, pričom na prednej strane zobrazuje samotný produkt a na zadnej ďalšie informácie a možnosti

použitia. Vnútri balenia sa nachádza vcelku rozmerná podložka z plastu a kovu, jedna brožúrka, napájací kábel USB-A - USB-A a čo poteší (keďže sme už v roku 2022), tak aj redukcia s USB-A na USB-C.

Podložka samotná na vrchnej strane ponúka tmavý plast a perforovanú kovovú mriežku čiernej farby. Pod ňou sa ukrýva trojica 120mm ventilátorov s modrým podsvietením a maximálnymi otáčkami 1280 RPM, ktoré sú schopné poskytnúť prietok vzduchu až 70 CFM.

Na spodnej strane sa nachádza vyklápatel'ná časť podložky v tvare U a kovová zarážka, vďaka ktorej je možné vybrať si až zo siedmich polôh sklonu. Aby sa notebook pri používaní nezošmykol, na prednej hrane vrchnej časti sú dva polohovateľ'né kolíky, ktoré by mali udržať aj tie najťažšie zariadenia.

V neposlednom rade sa na ľavom boku podložky nachádza dvojica USB-A portov a v strede prednej hrany tlačidlo na ovládanie rýchlosti ventilátorov, resp. prípadné vypnutie.

Prvé dojmy a používanie

Podložka pôsobí kvalitne a nemala by mať problém ani s tými najťažšími notebookmi. Natec uvádza podporu až 17,3-palcových modelov a nemám prečo im v tomto notebookom nedisponoval, testovanie preto padlo na pracovný 14" Dell kúsok a starší 15,6" Lenovo model. Pripojenie zariadenia je nadmieru jednoduché, ovládanie čisto tlačidlom na podložke bez možnosti softvérovej kontroly je síce zastarané, no overené časom a jednoduché.

Náklon podložky som ocenil najmä pri položení notebooku na pracovný stôl vedľa mojich denne používaných monitorov, keďže obrazovka monitora už nebola úplne dole, ale takmer v rovnakej výške ako ostatné obrazovky.

Počas používania s 15,6-palcovým modelom som si mohol pochvalovať nielen zníženie teplôt pri hraní až o 4-6 °C a tým pádom aj nižšiu hlučnosť notebooku, ale aj vyššie taktky mobilných čipov procesora a grafickej karty, čo znamenalo lepší framerate v hrách.

Zhrnutie

Podložka pod notebook dáva v mnohých situáciách veľký zmysel, či už ide o zlepšenie ergonómie, lepšie využitie priestoru, alebo chladiace účinky a dizajn. Natec Oriole sa nestratí v domácnosti, ale ani v kanceláriách, pričom s veľmi prívetivou cenou a jednoduchou, no postačujúcou funkcionalitou si, verím, nájde miesto na mnohých stoloch.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Natec	Cena s DPH: 21€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ moderný dizajn	- nič
+ podpora až 17,3" notebookov	
+ trojica výkonných ventilátorov	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Súťaž



1. cena D-Link EXO AX1800 MESH WI-FI 6 Extender

Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.11.2022.

D-Link

Opýtka: Nachádza sa v aktuálnom čísle 131 recenzia tohto produktu, a ak áno, aké hodnotenie produkt dostal v recenzii?

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*



Finále Rodu Draka uniklo

Posledná časť úspešnej série Rodu Draka sa len dva dni pred svojou premiérou objavila online. Podľa hovorca HBO išlo o verziu určenú pre Európu, stredný východ a Afriku. Dá sa povedať, že pre HBO je toto, žiaľ, už bežná situácia. Predchodca Rodu Draka, Hra o Tróny, sa môže popýšiť

hneď niekoľkými takýmito únikmi častí, dokonca pri jednej sérii naraz uniklo niekoľko častí naraz a samotné finále tohto seriálu aj napriek „výkupnému“ bolo uvedené na ilegálnych torrentových stránkach niekoľko dní pred premiérou. Takéto úniky vážne narušujú divácky zážitok verných fanúšikov seriálu a majú tiež vplyv na výsledky sledovanosti.

The Conjuring

Kto si myslel, že manželský pár Warrenovcov sa už na plátna obľúbenej hororovej série nevráti, sa mýlil. Ed a Lorraine sa vracajú a tentokrát sa o napísanie scenára postará David Leslie Johnson – McGoldrick. Scenárista, ktorý sa podpísal aj pod scenáre akčných filmov ako Aquaman alebo Lost Kingdom. Nebude to pre neho však neznáma pôda, keďže tento scenárista už predtým pracoval na druhom a poslednom diely tejto

série. Pozitívnu správou pre fanúšikov je aj návrat James Wana a Petera Safrana. Obaja sú s touto sériou už od začiatku, tentokrát sa však na filme budú podieľať ako producenti. Ed a Lorraine Warrenovci už v klasickom podaní Patricka Wilsona a Very Farmingy sa vrátia tiež. Dej tejto novej časti je zatiaľ neznámy. Dá sa predpokladať, že už tradične pôjde o jedno zo skutočných prípadov a vyšetrovaní manželského páru Warrenovcov.



T.J. Miller už nechce byť v Deadpoolovi

T.J. Miller ktorý, v prvých dvoch Deadpool filmoch stvárnil postavu Weasela, povedal, že dôvodom, prečo už nechce v tejto role ďalej zotrvať je práve hlavná postava v podaní Ryana Reynoldsa.

Miller konštatoval, že je zvláštne ako veľmi sa Reynolds od prvého filmu zmenil vplyvom úspechu a tiež to, že ho Reynolds údajne nenávidí. Dodal, že tento dojem nadobudol počas natáčania druhého pokračovania, kedy sa k nemu Reynolds prihovril v rámci záberu

ako Deadpool, ale pritom konverzácia bola vedená mimo scenára a nepriamo označila jeho postavu ako postranný charakter. Je jasné, že touto správou dal jasne najavo, že ho v treťom pokračovaní už fanúšikovia nemajú očakávať. A tiež povedal, že je pravda, že ho ani nikto zatiaľ neoslovil, aby sa objavil v treťom pokračovaní. Toto vyhlásenie prišlo len pár dní potom, čo Reynolds na svojom Instagrame a Twitteri uviedol, že uvedenie tretieho pokračovania sa, žiaľ, presúva na budúci rok, ale tiež, že Hugh Jackmann sa v tomto pokračovaní konečne objaví ako Wolverine.

Zomrel Robbie Coltrane

V 72 rokoch nás navždy opustil milovaný herec a ikonická postava Hagrida zo série o Harrym Potterovi, Robbie Coltrane.

Búrľivý a trošku aj excentrický Škót, začal svoju hereckú kariéru v komédiách a divadle. Zahral si hneď v dvoch filmoch o Jamesovi Bondovi a podarilo sa mu presadiť na oboch stranách Atlantiku. Coltrane sa narodil ako Anthony Robert McMillan 30. marca 1950 v Glasgowe v Škótsku ako syn lekára a učiteľky. Po ukončení hereckého štúdia na univerzite sa mu hneď nepodarilo uplatniť v tejto brandži, preto sa začal venovať stand upom po kluboch v Edinburghu.

V tomto období si aj zmenil priezvisko na počesť jazzovej legendy Johna Coltranea. Potom, čo sa mu podarilo odštartovať hereckú kariéru, okrem komediálnych filmových rolí, bol aj hereckou oporou britskej dramatickej seriálovej tvorby. Jednou z týchto rolí bola aj postava Dr. Edwarda „Fitz“ Fitzgeralda v seriály Cracker. Coltrane bol za toto stvárnenie ocenený cenami BAFTA tri roky po sebe. Zaujímavosťou je, že ďalšia osoba ktorej sa tento rekord podaril je Michael Gambon, herec, ktorý stvárnil práve Dumbledora. Zlomovým rokom jeho kariéry bol rok 2001, kedy sa prvýkrát objavil v úlohe Rubeusa Hagrida v sérii o magickom učňovi Harrym Potterovi.



D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



AI Mesh Optimiser



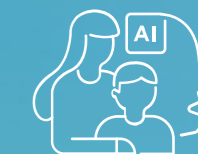
AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control



R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

Black Adam

ČAROVNÁ FORMULKA SHAZAM OPĀŤ ZAZNELA V KINOSÁLACH



DC Comics koncom októbra vypustil do kín ďalší film o superhrdinoch. Tentokrát dali šancu menej zvučným charakterom. Nemyslím, že by to bol krok vedľa, ale byť odfláknutej dramaturgickej práce, určite by film upútal oveľa viac. Aj napriek tomu Black Adam svojho filmového predchodcu v podobe Billyho Batsona (vo filme Shazam!) preskočil sedem mil'ovými krokmi – aspoň čo sa technickej stránky týka.

Kto je Black Adam?

Ide o postavu Teth-Adam (Dwayne Johnson), čo v preklade znamená mocný muž. Ten svoje schopnosti získal od svojho syna Huruta (Jalon Christian), ktorý sa snažil zachrániť svoj ľud pred otrokárstvom v Egypte pred viac ako 2000 rokmi pr. n. l. Diktátor zotročil vlastný ľud a mladý Hurut dostal od rady čarodejníkov

silu Shazam, aby mohol brániť nepravosti. Keď krutovláda Akh-Tona (Marwan Kenzari) zistila Hurutovu slabinu, zaútočila na jeho rodinu. Jeho otec zomieral a aby ho Hurut zachránil, preniesol naňho svoje schopnosti. Bola to však pasca a v sekunde, keď sa tak stalo, Akh-Tonovi žoldnieri zabili Huruta pred zrakom Teth-Adama. Ten svoj dar pokladal za danajský. Nepokladal tú moc za dar, ale prekliatie, kvôli ktorému prišiel o syna. V svojom hneve a zlobe ničil všetko, čo sa mu postavilo do cesty – hoc aj celý Kahndaq (mesto/krajina v ktorej žil). Jeho myseľ potemnela a činy sa vpísali aj do jeho duše. Z Teth-Adama sa stal Black Adam. Keď však rada čarodejníkov sily Shazam videla, čo s ich darom robí, rozhodli sa ho uväzniť. Päťtisíc rokov žil v temnote, a keď Kahndaq znovu potreboval hrdinu, Adrianna (Sarah Shahi) ho z jeho väzenia vypustila, netušiac, že Black Adam nie je Hurut.

Večná DC - Marvel porovnávačka

Fanúšikovia komiksov často porovnávajú DC a Marvel. Konkurenčné firmy sa vždy snažia upútať niečím, čo tá druhá firma nemá. Kým Marvel si zvolil za svoju cestu humor, DC sa snaží svoje filmy podať „dospelejšie“. A kým sa film Shazam! snažil humorom priblížiť k Marvelu (čo tvorcom nevyšlo úplne podľa predstáv), tak pri filme Black Adam sa autori vrátili k tomu, čo je pre DC špecifické. V poslednom čase totiž DC poukazuje vo svojich komiksových filmoch aj na nejaký globálny problém (pri Aquamanovi to bolo napríklad znečistenie oceánov). Tentokrát sa snažili nastaviť zrkadlo svetu a boju o nerastné bohatstvo. Napríklad aj samotná Afrika je bohatá na diamanty, ktoré sa stali predmetom záujmu chamtivých rúk, no dnes je to aj ropa, ktorá rozdeluje svet.



Potom sa môže ľahko stať, že niekto si zoberie spravodlivosť do vlastných rúk a to nemusí vždy dopadnúť dobre. V pop kultúre existuje pomenovanie pre takýchto samozvaných strážcov poriadku, ktorí majú jasnú víziu spravodlivosti aj za cenu straty nejakého života.

Volajú sa antihrdinovia a Black Adam je nielen dobrým príkladom, ale v príbehu sa divák dozvedá aj to, ako sa vlastne definuje hrdina, či antihrdina. Myslím si, že príbeh Black Adama by možno mohol byť aj vstupnou bránou pre nových fanúšikov komiksových filmov. Príbeh je jednoduchý, je tam jasne dané, kto za koho kope, a tempo rytmus deja je príjemný. To však ani zďaleka nie je všetko.

Špeciálne efekty a cameo

Lákadlom pre divákov by mal byť v prvom rade vizuál. Ten si tentokrát tvorcovia ustrážili. Vo filme je niekoľko momentov, kedy si človek povie, že návšteva kinosály stála za to. Ako príklad môžem uviesť úvodný boj Black Adama s Intergangom (okupanti Kahndaqu, ktorí sa snažia získať nerastné bohatstvo krajiny). Kameramani točili scénu s vyšším počtom snímkov za sekundu, aby následne mohli „spomaliť čas“. Niečo

podobné ste mohli vidieť napríklad vo filme Justice League, keď sa rozbehol Flash (Ezra Miller), alebo v marvelovkách pri behu Quicksilvera. Nespomínam Quicksilvera náhodne, pretože scéna sa dosť podobá na tú marvelovskú, keď Evan Peters na pozadí melódie Sweet Dreams v X-men Apocalypse všetkých zachráni pred výbuchom.

Quicksilver popri tom stíha robiť rôzne srandy, no a DC sa snažilo túto scénu trochu upraviť na svoj obraz. Black Adam, ako to z jeho naturity vyplýva, má skôr taký čierny humor. Jeho vážna tvár dodáva celej scéne pocit chladu a v konečnom dôsledku to na diváka pôsobí oveľa strhujúcejším dojmom. Vizuálne zaujímavý bol aj súboj Dr. Fate-a (Pierce Brosnan) s antagonistom filmu Sabbacom (Marwan Kenzari). Inovatívne poňaté a vyslovene majstrovský kus práce so špeciálnymi efektami.

Vo filme sa však okrem nových hrdinov vyskytujú aj cameo postavy. To je jedným z ďalších dôvodov, prečo si myslím, že s týmto filmom je vhodné začať, ak sa chcete dať na dráhu komiksového nadšenca. Na základe všetkých cameo postáv sa môžeme dozvedieť o množstve filmov z dielne DC. Všetky sa totiž už v nejakom filme mihli. Viola Davis ako



Amanda Waller v Suicidesquade, Djimon Hounsou ako čarodejník vo filme Shazam!, či Henry Cavill ako Clark Kent vo filme Man of Steel / Justice League. Ako bonus k tomu kamera dávala často dôraz aj na komiksové knihy či plagáty, a tak sa na obraz dostala aj Wonder Woman, Batman či Flash. Nevieť, či to bolo predznamenanie nejakého pokračovania Justice League, alebo len skrytá reklama na komiksy, každopádne medzitulková scéna prezrádza, že sa môžeme tešiť na filmové pokračovanie minimálne s jedným vyššie spomenutým pánom.

Krivkajúca dramaturgia a zbytočné postavy

No aby som len nechválil, musím uznať aj mínusy filmu. Tých bolo viac než dost. Asi najzásadnejší problém bola predvídavosť scén. Každý, kto sa aspoň trochu pohybuje v akčných filmoch, od začiatku musel tušiť, kam celý príbeh smeruje. Postavy Atom Smashera (Noah Centineo) a Cyclone (Quintessa Swindell) boli pre dej dosť zbytočné.

Cyclone aspoň vizuálne prinášala niečo do filmu, ale prínos Atom Smashera bol nulový. Autori zrejme chceli jeho postavu využiť ako ten humorný element, ktorý film odľahčí. Bohužiaľ, bolo to také hranie sa na Flasha z Justice League. Rozdiel však bol, že kým predstaviteľ Barryho Allena, Ezra Miller, vo svojej role exceloval, Noah Centineo svoju postavu úplne pochoval.

Dramaturgicky chabé bolo aj uchopenie akéhosi „iskrenia“ medzi spomenutými vedľajšími postavami Cyclone a Atom Smashera. Vôbec nedostali priestor na nejaké bližšie spoznávanie a tak je to z dramaturgického hľadiska zbytočné, s ničím takým vôbec začínať.

„Black Adam je film skôr pre divákov, ktorí s komiksovými filmami len začínajú. Skúsenejší divák môže oceniť hlavne inovatívne filmové efekty či atmosféru typickú pre DC.“

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Jaume Collet-Serra	Rok vydania: 2022 Žáner: Akčný / Sci-Fi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ poukázanie na globálne problémy	- niektoré postavy boli zbytočné
+ špeciálne efekty	- dramaturgia
HODNOTENIE: ★★☆☆☆	

PIARGY

TÚŽBA PO LEPŠOM ŽIVOTE SI VYŽADUJE VYSOKÚ DAŇ



Zavítajme do dediny, kde je láska k blížnemu meraná dvojítm metrom.

Kým sa dostal do kín

Do našich kín prišiel nový slovenský film na základe diela od majstra symbolizmu, Františka Švantnera. Prvá idea na dlhometrážne hrané spracovanie novely Piargy (1942) vznikla pred 10 rokmi. S nakrúcaním sa však začalo až v roku 2016.

Samotný scenár bol tvorený niekoľko rokov, čoho výsledkom je dielo, ktoré verne nesie prvky lyrizovanej prózy, nenapodobiteľného symbolizmu, mágie, lyriky, ale aj nadčasovosti toho, ako je zobrazené zlo v nás, pokrivená morálka a túžba po láske. Film je naturalistickým zobrazením toho, čo je platné v spoločnosti aj dnes – radikálneho populizmu a pochybného postavenia žien. Filmovými kulisami tradičnej slovenskej

dediny z obdobia spredu druhej svetovej vojny bol Martinský skanzen a scény, ktoré vyžadovali hornaté okolie, sa natáčali pri Banskej Bystrici a Terchovej.

Zdanlivo jedinečná dedina, no pritom jedna z mnoha

Je viac než jasné, že aj samotný Švantner by bol s filmom spokojný, nakoľko tvorcovia ostali verní zobrazeniu jeho výrazu a aj samotný dej filmu je skoro totožný literárnej predlohe. Je to krásna ukážka toho, ako je táto téma stále aktuálna a relevantná aj v súčasnej spoločnosti.

Dej je zasadený do medzivojnového obdobia v slovenskej dedine Piargy, jedinečnej, ale jednej zo stoviek. V dobe, kedy sa pomaly dostáva k moci nacizmus, na stĺpoch sú vylepené plagáty Jozefa Tisa a na stenách a oblokách židovského

obyvateľstva sú napísané hanlivé slová. Historické kulisy a toto časové obdobie však súvisia s dejom len na pozadí.

Príbeh začína láskou a hovorí jej jazykom. Chudobná sirota Juliša (Judit Bárdos) idealisticky túži po dobrom vydaji a je schopná si aj vybrať.

Realita, ktorá však prichádza po vydaji za bohatého statkárovho syna Martina (Daniel Fischer) je rýchlym uvedomením si, že rozprávka to v jej živote nebude.

V rodine, kde vládnu tvrdé pravidlá a povinnosť poslúchať mužov, je bežnou súčasťou života aj násilie za zatvorenými dverami, alkoholizmus ako dokazovanie si sily a mužnosti a nekonečná mužská nadradenosť. Napriek násilným zvodom svojho svokra Jana (Attila Mokos) sa však Juliša do svokra zamiluje a vzniká absurdný



milostný trojuholník. Pochopiteľne, takého tajomstvo na dedine nie je možné udržať a smutným faktom je, že sa z neho snažia vytlačiť všetci za pomoci manipulácie a pre osobný prospech. Dokonca ide o osoby, ktoré sú Juliši najbližšie, vrátane Julišinej sestry (Lucia Siposova), či miestneho farára, ktorý vydieraním chce získať peniaze na novú strechu kostola ako dôkaz, že táto rodina nežije v hriechu.

Dedina Piargy bude žiť hriechom životom, až kým počas jednej fašiangovej noci úplne nezmizne. Akoby ju čerti odniesli s ľuďmi, domami aj zvieratami.

Výborná produkčná a herecká spolupráca

Táto veľmi kvalitná filmová snímka je výsledkom spolupráce česko-macedónskeho režiséra Iva Trojakova, ktorý je aj spoluautorom scenára,



slovenskej producentky Silvie Panáčkovej a Erika Panáka. Čo sa týka hereckého obsadenia, tak v hlavnej úlohe, v roli Juliše, vyniká už spomínaná Judit Bárdos.

Podarilo sa jej veľmi dobre stvárniť úvodnú navitú tejto postavy a nevedomosť, ktorú využíva jej sestra v podaní Lucie Sipos. Čo sa týka rodiny statkára, tu vyniká Attila Mokos ako jedna z najvýraznejších negatívnych postáv.

Daniel Fischer ktorý si zahral Martina, nového manžela Juliše, je na prvý pohľad slepý voči všetkým náznakom, či už od obyvateľov obce, alebo dokonca priamo vo svojom dome.

Nakoľko sa film na naše plátna dostáva až po desiatich rokoch, diváka poteší pohľad na jednu z posledných rolí Mariána Geišberga, v ktorej si uvedomíme, o aký herecký poklad sme prišli. Čierno-biele

spracovanie a skvelá kamera Petra Bencsika poďčiarkuje atmosféru, ktorá sa nesie celým filmom a je poctou hollywoodskej kinematografii 50. rokov.

Piargy sú historickým príbehom o hriechu, vine, treste, žiarlivosti, no aj o ľudskej povahe, ktorá môže spôsobiť veľké tragédie. Ide o krásnu adaptáciu magického realizmu, ktorú môžeme označiť za nadčasovú.

Predstavujú všeobecne platný symbol, že zlo vôbec nemusí byť ďaleko, ani mimo nás. Myšlienka filmu ostáva s divákom aj pri odchode z kina, kde si môže nahovárať že sme sa ako spoločnosť už aspoň v postavení žien posunuli ďalej. Je toto však pravda?

„Film na motíve novely Františka Švantnera o živote v tradičnej slovenskej dedine Piargy. Krásna, no chudobná Juliša zaplatí veľkú daň pri svojej snahe o lepší život v manželstve s Martinom. Násilie a hriech sú v novej domácnosti na dennom poriadku a dej filmu sa neúprosne rúti ku katastrofe.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Ivo Trajkov

Rok vydania: 2022
Žáner: Dráma / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitná réžia
- + Obsadenie
- + Vernosť predlohe
- Relatívne ťažký koncept filmu, ktorý si môže horšie hľadať diváka

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



Magazín Generation je šírený zadarmo v elektronickej verzii. Aktuálne vydanie rovnako ako aj archív starších čísiel v elektronickej podobe nájdete voľne k dispozícii na stiahnutie na webových stránkach magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty, Matúš Paculík

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

God of War: Ragnarok

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú
majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis
je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne
vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom
vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných
článov 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 2644-6294 (online)

logitech G



UKÁŽ SVOJ ŠTÝL NOVÁ HRÁČSKA KOLEKČIA



G915 TKL



PRO X SUPERLIGHT



G733



Vyhraj každý herný súboj

LEGION 5i Pro

Legion 5i Pro je poháňaný 12. generáciou procesorov Intel Core a grafikou až NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti. Technológia Legion AI Engine automaticky detekuje a optimalizuje herný výkon, vaši súper! tak nebudú mať šancu! Chladienie Legion Coldfront 4.0 vám zaručí plynulú hru bez zasekávania.

Lenovo

intel.

evo™

i7

**Intel® Evo™ platform powered
by Intel® Core™ i7 processor**

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