

GENERATION

TESTOVALI SME SAMSUNG GALAXY S24 ULTRA

HRALI SME

Persona 3 Reload

TÉMA

*Lenovo Legion 9i
ponúka viacrozmerný
herný zážitok*

VIDELI SME

Chudiatko

RETRO

Uncharted Waters



SÚŤAŽ



Solum Voice S
**Takes so little
to be heard.**

Solum Voice S je váš nový mikrofón pre streamovanie, chatovanie a podcasting. Zaberie veľmi málo miesta, aby uvoľnil priestor pre vlogovanie, lov drakov alebo nahrávanie. Dobre funguje taktiež s ramenami pre mikrofóny ENDORFY, takže pokiaľ radi pri chatovaní rozhadzujete rukami, je to voľba pre vás.



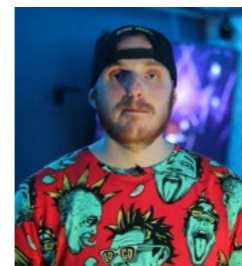
- ▶ **Kompaktný dizajn**
- ▶ **Kardioidna charakteristika**
- ▶ **Ovládanie citlivosti**
- ▶ **Dotykové tlačidlo mute**
- ▶ **RGB podsvietenie**
- ▶ **Plug and play**



We are all *technology* heroes

EY1B013

▶ More at
www.endorfy.com


Zvuk smeroviek

Šedím na diaľnici pred Viedňou v pokazenom aute. Čakám na odt'ahovú službu a v duchu si premietam udalosti posledného mesiaca, ktoré hýbali svetom hier a technológií. Nemôžete mi to mať za zlé, jednoducho sa snažím konštruktívne využiť čas, ktorý mi bol znenazdajky hodený do lona. Aby ste tomu lepšie porozumeli, v mojej práci sa snažím ten už tak krátky deň patrične rozvrstviť, to všetko s cieľom stíhať resty a to, čo už v rámci testov doslova „horí“, uprednostniť. V živote sú však situácie, kedy efekt horenia prejde z metaforického stavu do toho hmotného a vám neostane nič iné, než sa zmieriť s osudom a hrdo vyčkat' na zmenu.

Čakám na spomínaný odt'ah a zatiaľ čo sa moje elektrické auto tvárí, že nevie, čo mu je a rado by počkalo na odborníka, t'ukám do mobilu úvodník pre marcové číslo nášho a vášho magazínu. Cestoval som len na nákup potravín, chcel som na dve hodinky vypadnúť z kancelárie a odpočinúť si od písania, fotenia a triedenia mailov. Onen osud to však zariadil inak. No i napriek čoraz vyššiemu podráždeniu z otravného cvakania a t'ukania výstražných svetiel, si začínam spomínať. Microsoft so svojimi hrami expanduje na nové platformy, Sony naznačuje podobný krok a Nintendo zvysoka kašle na oznámenie nového Switchu.

Chcete vedieť viac? Nasliňte virtuálny prst a začnite listovať. Ku mne už totižto cúva žltý anjel.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™
Kingston
TECHNOLOGY

Fractal
logitech
CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Séria Xiaomi 14 prichádza

HLÁSIM SA Z KAMŽÍKA



Ešte pred rozbehnutím tradičného Mobile World Congress eventu v Barcelone, sa popredné továrne na mobilné zariadenia začínajú hromadne predbiehať vo vypúšťaní oficiálnych predstavení svojich noviniek. Výnimkou nie je samozrejme ani čínsky gigant Xiaomi, ktorý aktuálne filozofiu svojej elektroniky umne prepojí aj s predstavením svojho prvého automobilu. Nás však teraz, viac než autíčko na baterky, bude zaujímať najnovší rad telefónov série 14, čiže vlajkových lodí uvedenej firmy. Pri tejto príležitosti, dávno pred udalosťou v Barcelone, si lokálne zastúpenie Xiaomi pozvalo vybraných slovenských novinárov, aby si v najvyššom bode Bratislavy (veža Kamžík) ohmatali príslušné novinky s predstihom a pripravili tak pre svojich čitateľov akýsi „insiderský“ Opoľad. Medzi hŕstkou vybraných žurnalistov som mal tú česť byť aj ja a teraz vám stručne zhrniem, s čím vlastne štrnástka prichádza.

Modelový rad Xiaomi 14 sa samozrejme, v duchu čínskych tradícií, dal oficiálne vidieť už koncom minulého roka, kedy ho výrobca odhalil na domovskej scéne, avšak až teraz nastal čas strhnúť plachtu aj s lokálnou výšivkou. Určite čakáte, ako vám začnem referovať o prvotných dojmach z prémiového modelu Xiaomi 14 Ultra, avšak, nanešťastie, v čase môjho výstupu na Kamžík nemohlo ani lokálne zastúpenie ukázať v tomto smere novinárom nič konkrétne - jednoducho mobil nemali. Budeme sa preto teraz v rámci reportáže sústrediť predovšetkým na základný a povedzme si úprimne, aj cenovo oveľa dostupnejší model. Xiaomi 14 sa na našom trhu začne čoskoro predávať v dvoch verziách a to s 12 GB RAM/256 GB pamäťou za 899 eur a 12 GB RAM/512 GB za 999 eur. Aj bez prívlastkov ako Pro (táto verzia nie je určená pre globálny trh) a Ultra (tu naopak môže konzumenta

odradit' cenovka 1 500 eur), môžem základnú štrnástku pokojne pasovať za dizajnom a spracovaním plnohodnotnú vlajkovú loď s prémiovým nádychom.

Ultra kde?

Telefón má rozmery 152,8 mm x 71,5 mm x 8,20 mm, čím prepadáva cez sito veľkosti nastavené na takzvané lopaty. Dnes už jednoducho trend veľkosti zväčšovať, ale Xiaomi ho v tomto prípade nie tak úplne počúva. Mobil má jemne zakrivený zadný panel, vďaka čomu sa oveľa lepšie drží v ruke a s hmotnosťou 193 gramov sa vám rozhodne nebude snažiť stiahnuť nohavice. Pre užívateľov, ktorí nemajú radi lesklé dizajny, pretože je nutné ich neustále leštiť, bude štrnástka dozaista problémom. Mne sa však tá estetika minimalizmu spojená s efektom lesku neskutočne páči, hoci, priznávam, že uvedené sympatie



rapídne klesajú v momente dlhodobého používania, čo si ešte povieme priamo v recenzii. Mobil z prednej časti potiera rámiky (je tam badateľná hrana menej než 2 mm) a vďaka šialenej svietivosti 3 000 nitov to v praxi vyzerá, ako keby ste v ruke držali kus chirurgicky presne vyrezaného AMOLED panelu. Obrazovka, vďaka veľkosti 6,36 palca, dostala rozlíšenie „len“ 2 670 x 1 200 pxl, čo však ničomu nevaďí, keďže hustota pixelov sa voči minulému modelu navýšila na 460 ppi. Obraz na prvý pohľad vyzerá jednoducho krásne a to si k tomu ešte pridajte plne variabilnú obnovovaciu frekvenciu 1 až 120 Hz.

Ak ste to v rámci tej smršti technologických správ vypustených v posledných týždňoch nestihli zaznamenať, tak nemecká spoločnosť Leica, s viac než storočnými skúsenosťami v oblasti optiky, ide v spolupráci s Xiaomi kopat ešte hlbšie. Spoločne totižto oznámili založenie inštitútu zameriavajúceho sa na výskum a vývoj optickej technológie a výsledkom by mala byť v budúcnosti oveľa vyššia kvalita snímania vizuálneho obsahu prostredníctvom mobilných telefónov od uvedeného čínskeho giganta.

V duchu tejto informácie môžem priamo premostiť na fotografické schopnosti Xiaomi 14, kde pochopiteľne už v úvode spomínaná a pre mňa stále záhadná Ultra, má reprezentovať „crème de la crème“ z celej fúzie Leica x Xiaomi. Pozadu však neostáva ani základný model, ktorého pýchou je trojica fotoaparátov s optickými objektívmi Leica Summilux. Ten hlavný prichádza s vylepšenou clonou f/1,6 a v kombinácii s obrazovým snímačom Light Fusion 900 s dynamickým rozsahom až 13,5 EV. Špeciálne som v rámci testovania zvedavý na 75 mm teleobjektív, ktorý

ma zaoštrovať vo vzdialenosti od 10 cm a rovnako tak sa chcem zamerať na portrétový nočný režim a filmový modus.

Viac v teste...

Záverom vám už len stručne povytáhujem pár, síce dôležitých, ale tak nejak očkávaných faktov. Modelový rad Xiaomi 14 je vybavený čipsetom Snapdragon 8 (Gen 3), ktorý aj vďaka 12 GB operačnej pamäti budete môcť využiť na vyššie pracovné vytázenie, vrátane hrania najmodernejších interaktívnych projektov.

Mobil samotný disponuje štandardom IP68, takže ho môžete v rámci čistenia pokojne okúpať ako batol'a. Výrobca okrem štrnástky v duchu súčasného AI trendu oznámil aj väčšie využívanie umelej inteligencie v rámci operačného systému HyperOS, to všetko s cieľom

prinášať pre svojich zákazníkov komfortnejšie zážitky. Titulky AI umožňujú prepis hovoreného obsahu v reálnom čase počas videokonferencií. Pri vyhľadávaní v albumoch naopak AI využíva spracovanie prirodzeného jazyka a umožňuje používateľom nájsť konkrétne obrázky v rámci zbierok fotografií tak, že používateľia opíšu, čo hľadajú. AI Portraits zase využíva pokročilé algoritmy na vytváranie nových portrétnych kompozícií odvodených z už existujúcich obrázkov.

Okrem toho funkcia AI Expansion uľahčuje realistické rozšírenie existujúceho obsahu obrázkov, čím poskytuje nové kreatívne možnosti. Skrátene povedané: Máme AI a neváhame ju použiť. Ako dobre ju použijú, to vám povieme už čoskoro v skutočných recenziách.

Filip Voržáček



Herný notebook Lenovo Legion 9i ponúka viacrozmerň herný zážitok



Vďaka rýchlemu technologickému pokroku nabera aj hranie hier na notebooku novy rozmer. Ku slovu sa dostávajú technológie a funkcie, ktoré vás doslova vtiahnu do deja hry. Jedným z takýchto zariadení je aj najnovšia generácia herného notebooku Lenovo Legion 9i. Bez prehánania ide o jeden z najlepších herných notebookov na trhu, na ktorom si prídu na svoje aj nároční hráči.

Lenovo Legion 9i je vybavený najnovším procesorom Intel Core Gen i9-14900HX, 64 GB RAM a grafickou kartou až NVIDIA® GeForce RTX™ 4090. Túto kombináciu ešte umocňuje vylepšený AI čip Lenovo LA3-P, ktorý je vybavený funkciou Scenario Detection. Táto dynamicky upravuje výkon procesora a grafiky, čím zvyšuje celkový výkon počítača na základe toho, čo robíte v danom okamihu. Aj vďaka tomu vám hra pobeží v najvyššej kvalite bez nechceného sekania alebo zamrzania.

Vizuálna revolúcia

Pri hrách je jedným z najdôležitejších aspektov kvalita obrazu. O ten sa navonok stará 16-palcový displej Mini-LED PureSight s rozlíšením 3,2K s variabilnou obnovovacou frekvenciou 165 Hz, ktorému zvnútra sekunduje spomínaná grafická karta NVIDIA GeForce RTX 4090 s inteligentnými funkciami zlepšujúcimi celkový zážitok. Napríklad funkcia NVIDIA DLSS 3 s umelou inteligenciou ešte viac zlepšuje kvalitu obrazu, zvyšuje výkon a maximalizuje počet snímkov za sekundu. V hrách tak vďaka tomu máte možnosť vidieť prepracované detaily.

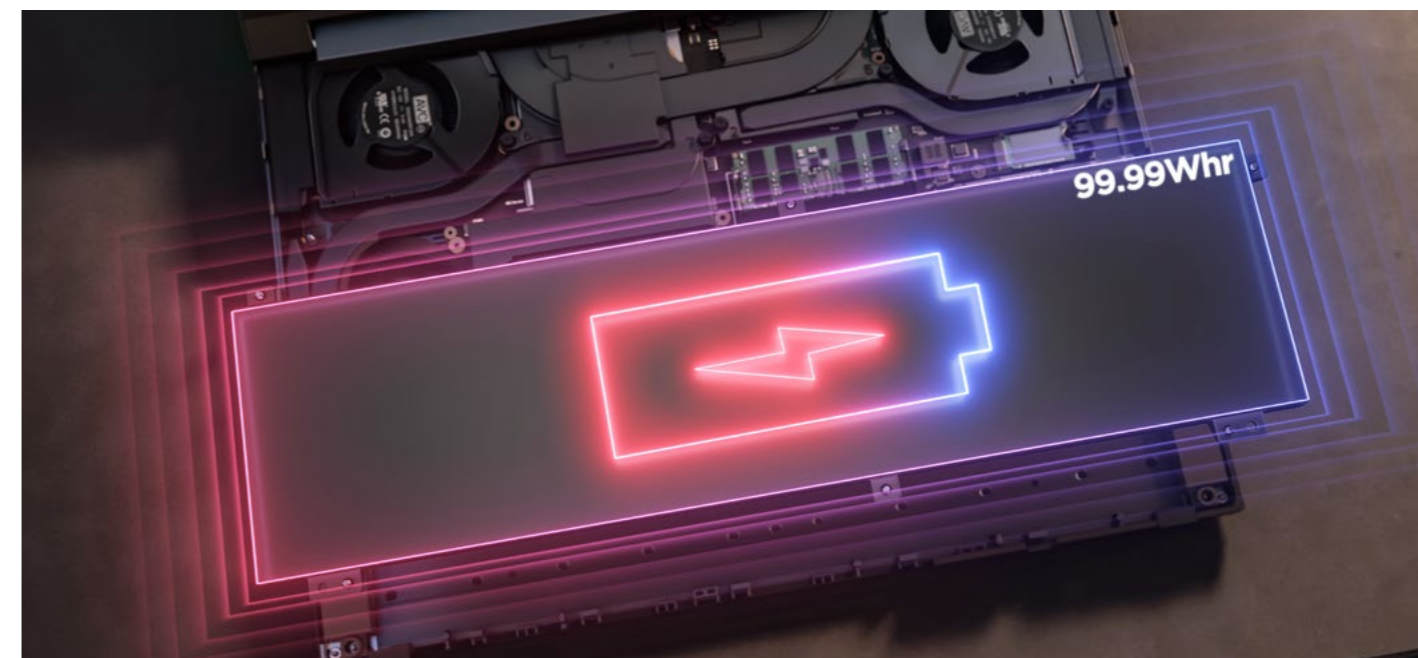
Máte radi akčné hry s poriadnou dávkou napätia? S Ray Tracing si pridáte na svoje. Táto technológia od NVIDIA® mimoriadne verne simuluje správanie svetla v reálnom svete. Veľmi dobre to je vidieť aj v

najnovšej hororovej hre Alan Wake 2. K tomu ešte pridajte priestorový 3D zvuk z reproduktorov Nahimic by SteelSeries a o strhujúci zážitok máte postarané.

Ak ste fanúšikom klasických striel'áčiek ako sú Counter Strike alebo Call of Duty, veľmi oceníte funkciu NVIDIA Reflex, ktorá zlepšuje presnosť mierenia, zrýchľuje reakčný čas a zameriavanie nepriateľ'ov. Vďaka tomu budete mať pred svojimi súpermi vždy navrch.

Viac než účinné chladenie

Aby sa notebook neprehrievail pri náročných herných seansách, disponuje unikátnym integrovaným kvapalinovým chladiacim systémom Legion Coldfront. Ten navyše môžete ovládať podľa potreby prostredníctvom softvéru Lenovo Vantage. V ňom viete



nastavovať rýchlosť otáčok ventilátorov, tepelný režim a ďalšie AI funkcie.

Nestrácajte čas nabíjaním

Pri herných notebookoch je batéria a jej výdrž ďalším dôležitým aspektom. Aj tu Legion 9i exceluje vďaka kapacite batérie 99.99Wh. Po vybití môžete notebook nabiť s dvoma priloženými nabíjačkami: tenšou 140W nabíjačkou USB-C a výkonným 330W adaptérom, s ktorým vďaka funkcii Super Rapid Charge dokážete dobiť notebook z 0 na 70% už za pol hodinu.

Premyslené detaily

Ak si k notebooku radi pripájate ďalšie zariadenia pre komfortnejšie hranie ako je napríklad externý monitor alebo hernú klávesnicu, Legion 9i ponúka bohaté možnosti pripojenia. K dispozícii máte dva porty USB typu A 3.2, jeden na pravej



strane a jeden na zadnej strane. Na pravej strane je USB typu C 3.2 a pozdĺž zadnej strany dvojica portov Thunderbolt 4 s podporou DisplayPort 1.4 a napájaním

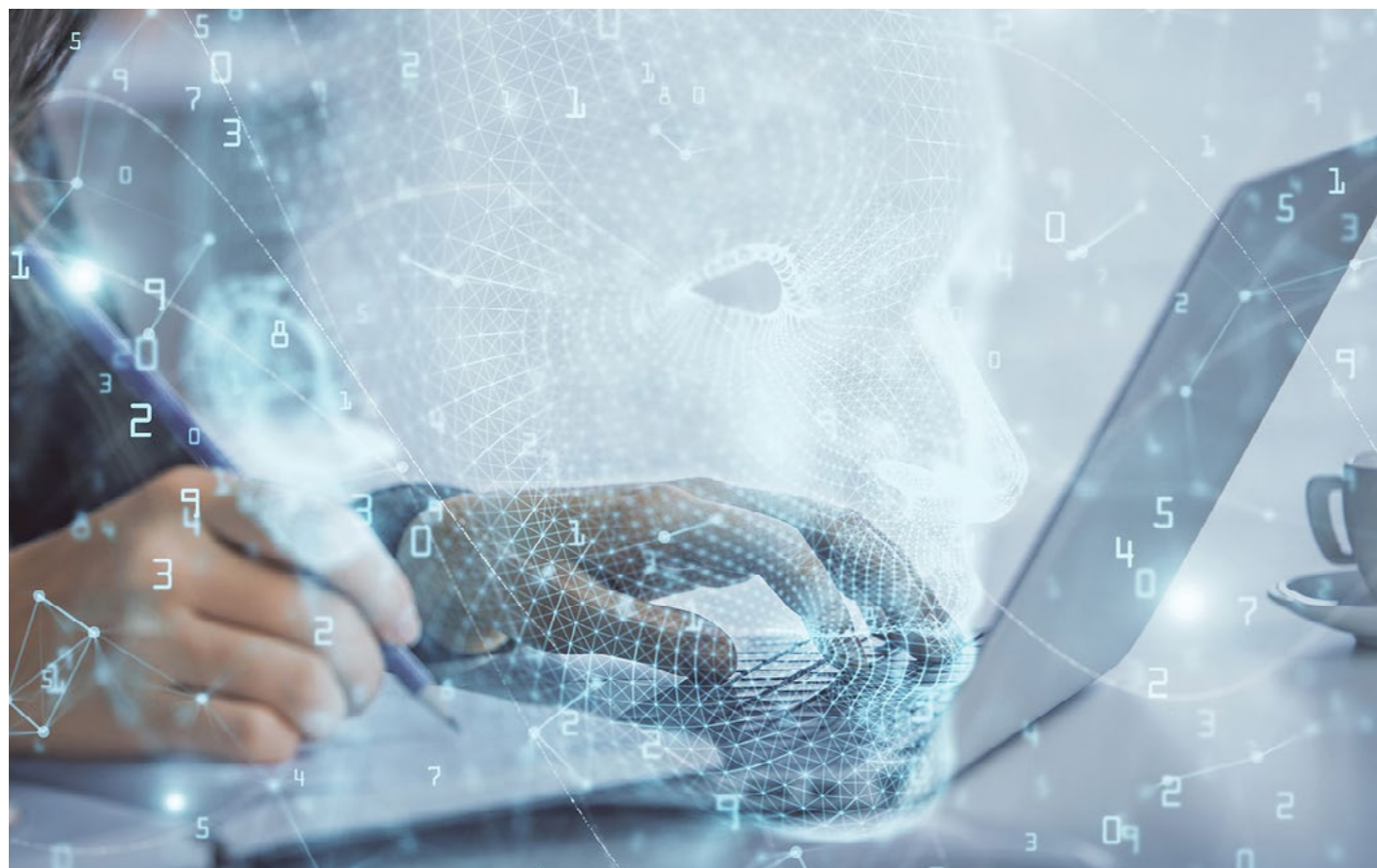
až 140 W. Na ľavej strane sa nachádza čítačka kariet MicroSD a kombinovaný audio konektor, ako aj konektory HDMI 2.1 v plnej veľkosti a ethernet pozdĺž zadnej strany. Na pripojenie k sieti podporuje Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.1.

Lenovo Legion 9i má čo ponúknuť po každej stránke. Od ostatných herných notebookov sa odlišuje svojím dizajnom s vrchným krytom, ktorý je vytvorený z kovaného korbónu. Klávesnica TrueStrike má RGB podsvietenie pre každú klávesu zvlášť, ktoré je najnovšie synchronizované so zvukom s funkciou Lighting Audio Sync.

Ak si aj vy radi zahráte kvalitné hry, kdekoľvek sa nachádzate, bez kompromisov, Lenovo Legion 9i je skvelou voľbou. Tento notebook má totiž všetko čo si môže náročný hráč želať: vysoký výkon ladený umelou inteligenciou, štýlový dizajn, kvalitnú hardvérovú aj softvérovú výbavu a v neposlednom rade krásny a ostrý obraz.



Zo senzácie sa stáva štandard. Toto nás čaká najbližšie mesiace s umelou inteligenciou



Rok 2023 priniesol do našich životov opäť množstvo noviniek. Ako by sme ho mohli nazvať? Tentokrát sa mu jednoznačne hodí nálepka „rok umelej inteligencie“!

Technológia AI sa totiž vyvíjala pozoruhodným tempom, našla využitie v mnohých odvetviach a hlavne, stala sa jednoducho dostupnou pre širokú verejnosť. Navyše, vzniklo množstvo nových start-upov a zaujímavé veci sa diali aj na poli štátov a inštitúcií. Aké TOP zaujímavosti sa vo svete AI udiali?

Napríklad, EÚ pripravila historicky prvý súbor pravidiel na reguláciu AI na svete ako „AI act“, pričom obdobné dokumenty pripravujú už aj ďalšie štáty. Ku koncu roka nás zase zaujal vývoj **nového AI chatbota** kontroverzným podnikateľom Elonom Muskem či chaotické vyhodenie a znovu-prijatie šéfa OpenAI **Sama Altmana**,

sprevádzané množstvom špekulácií. Suma sumárum, nuda to určite nebola!

Rok 2023 však skončil a začal nový. Logicky nám tak po hlavne poletuje viacero otázok:

- „Čo môžeme od AI očakávať v roku 2024?“
- „Bude si aj naďalej raziť rýchle tempo alebo spomalí a zistíme, že aj tento boom bol prehnaný?“
- „A ktoré odvetvia budú vlastne z AI ťažiť najviac?“

Tak čo myslíte? Toto je TOP 5 favoritov.

1. REGULÁCIA, REGULÁCIA A ZNOVA REGULÁCIA

O regulácii AI v podstate počúvame už od jej vzniku, doposiaľ však išlo vždy len o akési teórie. Skvelé je, že prvé skutočné a komplexnejšie pravidlá pre jej používanie a

vývoj by sa mali dostať do praxe práve tento rok. Už spomínaný AI ACT totiž tento rok čaká hlasovanie v Európskom parlamente. A veru, práve to nám možno ukáže, akým smerom sa budú uberať regulácie aj v ďalších krajinách.

Čo myslíte? Budú chcieť vládni predstavitelia využívanie AI obmedziť? Alebo naopak, nechajú jej voľný priebeh, umožnia rýchlejší vývoj a potenciálne bezpečnostné riziká nechajú na náhodu? Názory jednotlivých krajín budú asi rozdielne. Odpovede na tieto otázky nám však ukáže až čas. Jasné je však to, že AI bude aj tento rok segmentom, ktorý sa oplatí sledovať!

2. ZDRAVOTNÍCTVO: OD PREVENČIE, CEZ DIAGNÓZU, AŽ PO LIEČBU

AI v zdravotníctve som sa venoval aj v samostatnom [blogu](#). Určite vás preto



neprekvapí, že veľké nádeje do nej vkladám aj v roku 2024. Navyše, aj vďaka práci v [InoCloud](#) viem, že práve v tejto oblasti v poslednej dobe vzniklo množstvo nádejných projektov. Bodaj by sa aspoň malé percento z nich dostalo do reálneho užívania! Bol by to veru obrovský pokrok!

Všetci sa totiž určite zhodneme na tom, že slovenské zdravotníctvo as momentálne borí s viacerými problémami a akúkoľvek pomoc potrebujeme ako soľ. Pravdou je, že technológie na báze AI, ktoré vedú pomôcť s diagnostikou, personalizovanou liečbou alebo včasnou prevenciou, využívame už aj teraz. Postupom času sa však očakáva ich zlacnenie a lepšia dostupnosť. Čo to znamená? Ich implementácia do zdravotníctva by sa tak mala premeniť z úvodnej senzácie na štandard.

3. ĎALŠÍ BOOM GENERATÍVNEJ AI

Aká oblasť AI si v roku 2023 ukrojila najväčší kusisko pozornosti? Jednoznačne to bola tá generatívna! A je to práve tým, že je najviac prístupná. Dnes si už vie každý z nás nechať napísať text či vygenerovať obrázok na pár klikov. Jediným limitom býva kreativita. Vývojári neustále vychytávajú chyby a finálne produkty sú čoraz uveriteľnejšie a dokonalejšie.

A čo rok 2024? Čo od neho môžeme očakávať? Určite to budú pokroky už aj v generovaní videa či hlasu, a tiež postupné prepájanie týchto technológií do veľkých kreatívnych platforiem. Pre kreatívov sa tak otvoria obrovské možnosti. A pre

naše školstvo zase veľká výzva v podobe potreby aktívnej výučby kritického myslenia a rozlišovania tých správnych informácií a zdrojov. A v neposlednom rade, firmy budú klásť čoraz väčší dôraz na monetizáciu a investormi budú chcieť dokázať, že veľké investície nie sú vôbec na škodu. Ba čo viac, tie do generatívnej AI môžu byť naozaj profitabilné. Vo výsledku tak môžeme očakávať aj viac platených služieb.

4. KAŽDODENNÁ INTERAKCIA S APLIKÁCIAMI

S AI sa už začali hrať všetci veľkí softwaroví hráči. V tomto roku teda môžeme určite očakávať aj aktívne zavádzanie ich výmyslov do praxe. Zoberť si napr. Adobe ako výrobcu populárnych grafických programov ako je Photoshop či Illustrator. Už minulý rok zaviedol viacero funkcií poháňaných AI, ktoré výrazne uľahčujú prácu v týchto programoch.

A veru, užívatelia si ich veľmi rýchlo obľúbili! A je jasné, že podobné funkcie môžeme už čoskoro očakávať aj v Office od Microsoftu (ktorý ich už mimochodom predviedol na svojej konferencii), ale aj v aplikáciách od Google či na sociálnych sieťach.

Čo je na tom zaujímavé? Tieto nové funkcie si možno na prvý pohľad ani nevšimnete. Verte však, že jednoznačne vylepšia váš užívateľský zážitok! Lebo presne taká je AI. Nemusí byť vždy bombastická a meniť svet. Krásne je na nej to, že občas len jednoducho zlepšuje a zjednodušuje procesy a šetrí náš čas aj nervy. A určite môžeme očakávať už len to, že tento rok sa to všetko bude diať opäť rýchlejšie, ako doteraz.



5. EFEKTÍVNEJŠIE ŠKOLSTVO

Samozrejme nesmieme zabudnúť ani na vzdelávanie. Aj tu už má AI svoje nezastupiteľné miesto, pričom práve táto oblasť je opradená nielen pozitívami, ale aj obavami učiteľov či rodičov.

Tak či onak, AI v školstve môže byť už dnes využívaná na doplnenie tradičného vzdelávacieho systému, a to napríklad individuálnym doučovaním každého študenta. A to naozaj veľmi efektívne!

Myslím si, že tento rok budeme svedkami ďalšieho rozvoja AI vo vzdelávaní, a to práve vďaka strojovému učeniu.

Práve to by mohlo umožniť „doučovateľov“ vo forme AI prispôbiť sa konkrétnemu štýlu učenia sa daného študenta a poskytnúť mu účinnejšie inštrukcie ušité na mieru.

6. SLOVENSKO VYUŽIJE SVOJ POTENCIÁL A PREDSTAVÍ ZAUJÍMAVÉ PROJEKTY A STARTUPY

Na záver ešte tento posledný, bonusový šiesty bod. A to aj napriek tomu, že zatiaľ je len mojím priánim. Ale predsa ho tu dám! Prečo?

Verím (a viem), že u nás na Slovensku máme množstvo šikovných ľudí, ktorí už teraz pracujú na pozoruhodných projektoch, o ktorých z času na čas počujeme aj z médií. Tak čo keby bol práve rok 2024 tým, kedy sa to začne diať oveľa častejšie? Držme si palce!

>> VÝBER: Maroš Goč

Multiplatformový SMT V



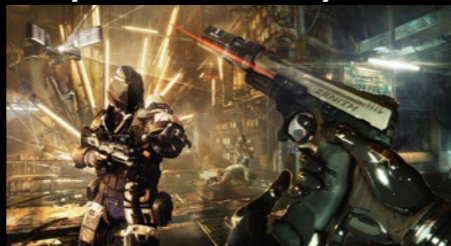
ATLUS začína naplno tlačit' na mutiplatformové vydávanie ich hier. Po tom, čo sa do PC dostala Persona 5 Royal, sa tentokrát do PC, Xbox One, Xbox Series, PlayStation 4 a PlayStation 5 dostáva aj vylepšená verzia výborného JRPG Shin Megami Tensei V v podobe Shin Megami Tensei V: Vengeance. Vylepšená verzia ponúkne hráčom dve cesty: "Canon of Creation" a "Canon of Vengeance". Prvá cesta vás prevedie hrou tak, ako vyšla pred tromi rokmi. Ak si vyberiete druhú cestu, tak príbeh bude pokračovať rovnako približne do druhej polovice, kde sa zmení na akýsi alternatívny pohľad na pôvodné udalosti. Pribudnú tiež QoL featúry, nový dugneon a vyše 40 nových démonov, čím celkový súčet vystúpi nad 270. Shin Megami Tensei V: Vengeance vyjde na vybrané platformy 21. júna.

Hry Xboxu na PS a Nintende



Rovnako tak, ako kedysi bolo nemysliteľné, aby maskot Segy ježko Sonic vyšiel na konzolách od Nintende, tak doteraz bolo rovnako nemysliteľné, aby exkluzivita jednej konzoly vyšli na inej. Svet sa otvára, globalizuje, spája a herný priemysel podľa všetkého nechce zaostávať. Ruku na srdce. To síce určite nie je dôvod, prečo sa deje to, čo sa deje, ale je to zaujímavá úvaha. Ale k veci, Phil Spencer počas najnovšieho Xbox podcastu ohlásil, že niektoré menších hier vyjde aj na PlayStation 5 a Nintendo Switch. Konkrétne ide o Pentiment na PS4, PS5 a Switch 22. februára, Grounded na PS4, PS5 a Switch 16. apríla, Sea of Thieves na PS5 30. apríla a Hi-Fi Rush na PS5 19. marca. Nevedno prečo Hi-Fi Rush nevyjde aj na Switchi, keďže práve tejto konzole by hra padla ako uliata.

Nový Deus Ex zrušený



Embracer, Embracer... Už si nám zrušil mnoho skvelých štúdií, ktoré mohli vytvoriť nemenej skvelé hry, Free Radical Design a ich TimeSplitters, Volition s ich spackaným reštartom Saints Row, Camfire Cabal, ktoré malo byť zamerané na RPG hry a technicky vzaté aj Piranha Bytes a ich nový titul, ktorý mala byť podľa všetkého Elex 3. Najnovšie prišiel na rad Eidos Montréal, ktorý posledné dva roky usilovne pracoval na novom, a tak túžobne očakávanom Deus Ex. Deus Ex už nebude a štúdio sa porúča preč od značky. To síce neznamená, že by sme sa novej hry série nemali už nikdy dočkať. No ak ku tomu príde, tak už to bude pravdepodobne pod novým štúdiom a definitívne až za niekoľko veľmi dlhých rokov. Štúdio je síce stále súčasťou Embraceru, no už sa venuje len vlastnej novej franšíze.

Remake Disney Epic Mickey



Mickey Mouse je jedna z najznámejších animovaných postavičiek histórie, podľa ktorej bolo vytvorené aj početné množstvo hier. Od logických hier až po plošinovky, plejáda bola široká. Avšak bol tu jeden háčik. Skutočne dobrých hier s Mickey Mouse je ako šafránu. Jedna z tých najlepších bola nepochybne Epic Mickey od Warrena Spectora, tvorcu Deus Ex. Epic Mickey vyšiel exkluzívne na Nintendo Wii, kde zožal veľký úspech, avšak stále to bolo len na Wii. O 14 rokov neskôr môžeme povedať, že táto podarená hra vychádza v remasteri Disney Epic Mickey: Rebrushed na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES. Remaster priniesie zmodernizované ovládanie, úplne nové skilly pre Mickeyho a v neposlednom rade, samozrejme, aj novú modernú grafiku. Hru čakajte ešte tento rok.

Úmrtie tvorca Suikoden



Máme za to, že tvorca Jošitaka Murajama bol natoľko významným tvorcom herného priemyslu, že si jeho smrť musíme uctiť aspoň takto v krátkej novinke. Jošitaka Murajama skonal 6. februára vo veku 55 rokov na následky dlhotrvajúcej choroby. Jeho herná kariéra začala v roku 1995 v Konami, kde vytvoril svoj magnum opus, slávny Suikoden. Ten výrazne ovplyvnil hry svojho žánru, predovšetkým v Japonsku. Celý život bol spätý so sériou Suikoden, avšak po tretom diely už na žiadnom ďalšom nepracoval. V súčasnosti mal na starosti vývoj duchovného nástupcu série Suikoden menom Eiyuden Chronicles: Hundred Heroes, ktorý veľmi výraznou mierou uspel na Kickstarteri a ktorý sa už pomaly pripravuje na svoje vydanie. Hra vyjde 23. apríla. Česť pamiatke tohto herného génia.

Persona 3 Reload boduje



Pre ATLUS ide o najlepšie a najrýchlejšie predávajúcu hru vôbec. Štúdio, ktoré ma na svojom konte okrem iného aj pecky ako Shin Megami Tensei III: Lucifer's Call, Persona 5 Royal, práve dosiahlo svoj nový vrchol. ATLUS oznámil, že hra predala už vyše jeden milión kópií, a to spolu na všetkých platformách, kde bola vydaná - PlayStation 5, Xbox Series, PlayStation 4, Xbox One, a PC. Remake Persona 3 prišiel v ten najlepší možný čas a navyše sa aj náramne podaril. Nie som si istý, či to tak aj nakoniec bude, no recenzii na remake si pravdepodobne môžete prečítať už v tomto vydaní GENERATION. Ak áno, dočítate sa v nej, čo tvorcovia upravili, čo vyhodili, ako sa zmenila dynamika pôvodnej hry a vôbec ako hráteľnosť pôvodnej hry z roku 2006 po úpravách pôsobí o dve dekády neskôr.

Expanzia pre Elden Ring



FromSoftware po dlhom mlčaní napokon predstavilo v 3-minútovom dlhom gameplay videu prvú a pravdepodobne aj poslednú expanziu Shadow of the Erdtree a ajajaj, bolo sa veruže na čo pozerat'.

Najprv si pripomeňme, že Elden Ring je zatiaľ posledná Souls-like hra, ktorá vyšla v roku 2022 a ktorá svojimi kvalitami doslova sfúkla konkurenciu. Hra vznikla v spolupráci so spisovateľom Georgom R. R. Martinom, ktorý spolunavrhol lore a svet Elden Ringu. Expanzia Shadow of the Erdtree vyzerá zo záberov ešte temnejšie a neľútostnejšie ako pôvodná hra. Tá priniesla nové prepletené lokality, niekoľko legacy dungeonov, desiatky nových bossov, nové zbrane, nové schopnosti a v neposlednom rade aj nové príbehy. Expanzia bude stáť 39,99 EUR a vyjde na 21. júna.

Judas konečne predstavený



Dlhá a trnitá cesta viedla k tomu, aby bola nová hra od Kena Levina, tvorcu napríklad série BioShock, napokon predsa len predstavená publiku. A musíme povedať, že to čakanie stálo za to. Podľa toho, čo sme mohli vidieť, Judas bude o niečo voľnomyšlienárska verzia BioShocku so všetkým, čo k tomu patrí. Nič iné sme ani nečakali (a nechceli), že áno? First-person strieláčka, využívanie špeciálnych schopností a zaujímavý príbeh zasadený do dystopického sveta, v ktorom elity kontrolujú bežných ľudí. A tí, čo vytŕčajú z davu, tí sú určitým spôsobom „poučení“, to je v skratke Judas. Hlavným hrdinom bude Judáš, ktorý spôsobom sebe vlastným pravidlá poruší a stane sa trňom v oku tých hore. Začne sa hon. Judas vyjde na PC, PS5 a XSERIES v ešte neznámy dátum.

Remaster MH Stories



Počas Nintendo Directu CAPCOM ohlásil remaster pekného, hoci príliš ľahkého, ťahového RPG Monster Hunter Stories. Pôvodná hra vyšla ešte v dávnych dobách Nintendo 3DS a pre sériu Monster Hunter znamenala akýsi prielom. Ani nie v hráteľnosti, hoci tá sa od hlavnej série dost líšila, ale skôr v prístupe spoločnosti ku svojej vzácnej značke. CAPCOM zaexperimentoval a nakoniec sa im to vyplatilo. Hra dostávala príjemné hodnotenia a podľa všetkého sa aj dobre predávala, lebo o nejaký čas spoločnosť vydala Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin. Prvá hra ukázala tvorcom, že Monster Hunter môže byť rozšírený aj za hranice pôvodnej vízie, a že to môže fungovať. Remaster Monster Hunter Stories vyjde s nezmeneným názvom na Switch, PC a PlayStation 4 toto leto.

Remake Age of Mythology



Ak by mala existovať čo i len jediná stratégia, ktorú by ste si pred smrťou museli bezpodmienečne zahrať, nečudoval by som sa, keby vašou voľbou bola práve klasika Age of Mythology od Microsoftu. Teraz ale pozor, ešte počkajte. Na svetlo sveta sa totiž dostávajú informácie o Age of Mythology: Retold, teda remake pôvodnej hry. Pôvodne bola hra ohlásená ešte pred dvoma rokmi, no odvtedy sa akoby po nej zľahla zem. Čo teda priniesie? V prvom rade to bude Age of Mythology, ako ho poznáme, avšak bude zmodernizovaný do podoby súčasného dizajnu real-time stratégií a s tým súvisiacim novým vizuálom. Ťahúňom bude kampaň o 50 misií, ktoré nás prevedú od Tróje až po Egypt, nové challenge Trials of Gods pre SP a coop a taktiež hranie až s 11 hráčmi na generovaných mapách.

Kolekcia Battlefrontov



Tak trochu nečakane bola ohlásená kolekcia pôvodných hier Battlefront na PC a všetky dostupné konzoly (áno, aj Nintendo Switch) spoločnosťou Aspyr, kde vyjde 14. marca. Star Wars: Battlefront Classic Collection bude samozrejme obsahovať Battlefront a Battlefront II, plus bonusové mapy k tomu. Star Wars: Battlefront bude oproti pôvodným mapám teda obsahovať ešte aj Jabba's Palace, čo bola mapa vydaná v roku 2004 dodatočne ako DLC na PC a Xbox. Naopak, Star Wars: Battlefront II dostane ako bonus mapy Bespin: Cloud City, Rhen Var: Harbor, Rhen Var: Citadel, and Yavin 4: Arena, a ešte dvoch hrdinov Asajju Ventress a Kita Fisto k tomu.

Sonic X Shadow Generations



Veselý a naspedovaný ježko Sonic sa vracia, aby spojil svoje sily s klasickým i moderným Sonicom v hre, ktorá poskytne dva unikátne zážitky. Sonic X Shadow Generations ponúkne úplne novú príbehovú kampaň, ktorá Sonicovi pribalí do vrečka aj nové schopnosti. Shadow bude tentokrát cestovať do svojej vlastnej minulosti, aby čelil svojim spomienkam a následne tak zabránil zničeniu sveta jeho večným nepriateľom Black Doom. Spolu s novou príbehovou kampaňou bude hra obsahovať aj úplný remaster klasiky Sonic Generations z roku 2011. Remaster Sonic Generations priniesie vylepšený vizuál a bonusový obsah. Sonic X Shadow Generations vyjde na jeseň tohto roka na PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series.

Uncharted Waters

TEN NÁZOV MI JE POVEDOMÝ



Nie je Uncharted ako Uncharted a v prípade nášho aktuálneho výberu videohry vhodnej do retro sekcie, sa rozhodne nebudeme rozprávať o slávnej akčnej adventúre od Naughty Dog. Reč bude naopak o dnes už fakticky zabudnutom RPG debute firmy Koei, ktorá začiatkom deväťdesiatych rokov, okrem iného, pristála aj na platforme SNES. Musím sa vám priznať, že Uncharted Waters som zvolil tak trochu cielene, aj s ohľadom na aktuálne vydanú a (pokojne môžem povedať) prekliatu pirátsku hru Skull and Bones, s ktorou sa Ubisoft trápi viac než dekádu a vo výsledku to aj tak dopadlo tak, ako sme očakávali. Nosnou témou Uncharted Waters je totižto rovnako

plávanie po neprebádaných moriach v čase rozmachu pirátov a keďže sa ešte dnes tento projekt dá jasne nazvať, v istom slova zmysle, prelomovým, budem rád, ak si nájdete chvíľu čas, aby som vám o ňom povedal trochu viac.

Presúvame sa konkrétne do pätnásteho storočia, kedy zlato, korenie a otrokárstvo hýbalo obrovskými plachticami naprieč nezmapovanými a tajomnými vodami. Ústredným hrdinom nášho príbehu je portugalský moreplavec Leon Franco. Kedysi bol jeho rod považovaný za šľachtu najvyššej akosti, avšak, ako sa vraví, nič netrvá večne. Ako posledný z rodu, mladý Leon pochopiteľne túži po obnovení slávy

svojho rodu a v duchu tejto myšlienky má v pláne prinavrátiť priezvisku Franco lesk, bohatstvo a popritom si sám získať srdce krásnej princeznej. Ako to dokáže? Pomocou vášho po dobrodružstve túžiaceho srdca, bystrého obchodného ducha, či nemilosrdnej chuti po rabovaní. Stačí si len vybrať.

Vyberáte skutočne z troch rozsiahlych gameplay ciest, ktorými sa behom tridsiatich hodín môžete prepracovať k úspešnému koncu. Unikátne na tom celom bolo a dnes vlastne stále aj je, že si môžete ukrajsť z uvedenej interakcie a nikto po vás nechce, aby ste sa slepo vydali len jednou cestou. Opíšem vám



teraz podrobnejšie, o čom to vlastne hovorím. Základom je prístavné mesto, po ktorom sa viete svojvoľne pohybovať – môžete ísť do krčmy a vyzvedat' informácie o najnovších obchodných trasách, skočiť si zahrať karty (ide o reálnu minihru na štýl pokru, kde sa dajú zarobiť peniaze) alebo máte možnosť získať do obchodu. Práve obchod je najlepším miestom na speňaženie rôznych nadobudnutých komodít, či už je reč o cukre alebo ukoristených starožitnostiach. Počet prístavných miest je vysoký a hra je v tomto smere nachystaná, akékoľvek manipulácie s cenami vám zatrhnúť ešte skôr, než vám napadnú. Skutočne, vývojom sa podarilo do hry dostať systém variabilnej cenovej politiky a tak sa mi počas obchodovania niekedy darilo zarobiť, inokedy som „ostrúhal“.

Akonáhle sa pre vás prístavné mestečko stane definitívne vypitým súdkom rumu, nastane čas vyplávať na otvorené moria. Tu sa dostávame k druhému nosnému pilieru hrateľnosti Uncharted Waters a tým je pohyb vo vode, manažment lode a samozrejme staranie sa o posádku. Nemajte obavy, začiatky vašej námorníckej kariéry sa síce budú javiť trochu nejasne, ale stačí zrealizovať pár obchodov a tú drevenú lodičku, na ktorej

ste sa ledva dostali k brehom prvého ostrova, budete môcť razom vymeniť za poriadnu plachtenicu. Vylepšuje sa počet st'ážňov, vlajočiek, diel a samozrejme aj námorníkov. Posádka s plným bruchom pracuje oveľa lepšie a čím lepšie štatistiky v tomto aspekte, o to viac zákaziek v rámci križovania vodnej hladiny. Je neuvieriteľné, čo sa vývojom do tých kazetiek s kapacitou pár MB podarilo natlačiť. Uvediem napríklad možnosť investovať peniaze do samotných prístavov. Tento akt má za následok nárast populácie v danom meste a oveľa lepšie vyjednávacie podmienky pri obchodovaní.

Tretím a v rámci nosných pilierov rovnako dôležitým gameplay atribútom je boj. Akcia prebieha náhodne, respektíve automaticky počas vašich plavieb a ak chcete ísť cestou pacifistu, môžete sa pri konfliktoch skúsiť dohodnúť slovom, alebo, pri najhoršom, sa vzdať a nechať vašu loď vyrabovať. Pre tých odvážnejších je tu však cesta aktívneho odporu a dokonca aj možnosť cieleného útočenia na iné posádky a rabovania – v tomto prípade sa z vás stáva skutočný pirát. Každá jedna voľba sa dá vybrať nezávisle a každé vaše rozhodnutie môže mať fatálny dopad na reputáciu ako takú. Je to celé pod patronátom vami ovplyvňovaných



štatistík s istým prispením efektu náhody. Toto všetko môžete v zmysle interakcie vykonať vo viac než štyri dekády starej videohre Uncharted Waters a náramne sa pri tom zabávať.

Podme teraz na to negatívnejšie, s čím sa pri hraní daného titulu musíte vysporiadať. Po vyplávaní z prístavu fakticky sledujete holú mapu kde vaše plavidlo, doslova malá ikonka lode, smeruje do neznáma, po vami zadaným smerovým príkazom. Nikdy nevidíte ďalší neodhalený prístav a musíte ho často chaotickým plávaním hore dole skúšať objaviť.

Čím viac času na vode strávite, o to väčšie riziko v podobe pirátov na vás pochopiteľne číha. Neviem, do akej miery tu autorom išlo zámerne o navodenie reálnych situácií, aké poznáme z histórie, kedy moreplavci často objavovali zem, do ktorej pôvodne vôbec nemali namierené, ale človek by tak trochu očakával, že vďaka mape budú kapitáni a navigátori aspoň trochu tušiť kde je to a ono.

Ďalšie negatívum by sa dalo prísúdiť celkovo chabej, a to aj na tú dobu, audiovizuálnej stránke, avšak to už dnes pri výbere hrania retro projektov neberieme zas ako zásadný problém. Uncharted Waters som si v rámci retro sekcie magazínu Generation vybral ako štyridsať rokov starý návod, s ktorým by dnes po úpravách mohla byť oveľa kvalitnejšia aj najmodernejšia pirátska „AAAA“ hra Skull and Bones (nezabudol som jedno A?). Ide o ďalšiu pripomienku dávno zabudnutých, ale v jadre nesmierne prelomových projektov, z ktorých by sa aj dnes mohli strojcovia interaktívneho softvéru čo to priučiť. Zábava totižto väčšinou neprimeraný z úžasnej grafiky a vierohodne spracovanom plávaní vo vlnách.

Verdikt

Skutočná pirátska RPG s presahom do súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Koei	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ RPG prvky	- Nie úplne logický pohyb po mape
+ Hrateľnosť	
+ Možnosti vývoja	
+ Náročnosť	
+ Obchodovanie	

HODNOTENIE: ★★★★★

Jujutsu Kaisen Cursed Clash

NEPOTREBUJEME ĎALŠIU ANIME ARÉNOVKU



Krátka odpoveď na otázku v perexe je, že nie, nestačí. To by však bol veľmi lenivý prístup k písaniu recenzie a všetci, ktorých zaujíma, ako dopadla nová videohra zo sveta ich obľúbeného anime, budú určite čítať ďalej. Pre tých, ktorí Jujutsu Kaisen nepozerali – ide o jednu z novších shonen senzácií. Prvá séria vyšla v roku 2020, druhá o tri roky neskôr a fanúšikovia sa teraz tešia na ďalšiu. Anime sa začína zvláštnym momentom, prehltnutím démonického prsta a prekliatím hlavnej postavy, ktorá sa volá Yuji. Na začiatku je klasickým, jemne otravným hlavným hrdinom anime, no keď sa naňho nabalia všetky ostatné postavy, ide o príjemný príbeh.

Jujutsu Kaisen Cursed Clash je postavený na dobrých základoch kvalitného anime s vernou fanúšikovskou základňou. Preto vydavateľom z Bandai Namco prišlo ako skvelý nápad priviesť aj

toto anime do úspešnej hry. Tu sa dostávame k problému – predsa len, pri Jujutsu Kaisen nelovíte v tak veľkom rybníku fanúšikov ako napríklad pri Narutovi alebo Sword Art Online (obidve dostali od Bandai Namco videoherné spracovanie) a týmto úvodom sa dá veľmi dobre demonštrovať, ako titul komerčne dopadne. Nechcem tvrdiť, že hra bola odsúdená na katastrofu už od prvého draftu, no nemala to na ružiacich ustlané a je to vidieť.

Aby som nezačal hned kritikou, prvé spustenie a prvotný dojem sú nabité akciou. Hlavné menu má presne ten „anime opening“ vibe a tutorial vás vtiahne rovno do deja. Prvým nepríjemným poryvom bol pre mňa jazyk replík, ktorý je nastavený na angličtinu. Kto pozerá anime, ten nie je zvedavý na anglické repliky, tým som si istý. Hlavne ak úvodné sekvencie nie sú ani

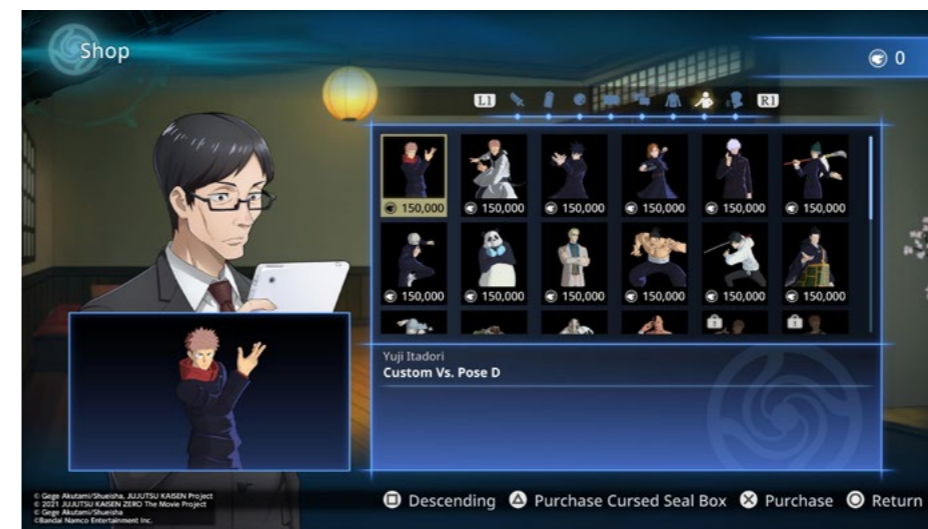
nadabované a človek je odkázaný na čítanie titulok na dynamických slidoch s obrázkami. Jazyk sa dá, našťastie, prepnúť. S hernými mechanizmami postupne pribúda aj príbeh, ktorý sleduje dej anime. Úvodné misie sú pomerne jednoduché a hra vás nechá, aby ste sa pomaly zoznámili s ovládaním a dostali do krvi základné uhýbacie manévry ako skok, uhnutie sa a obranu. Postupne sa budete oboznamovať aj so sériou bežných a špeciálnych útokov.

Hra nasleduje formulu klasických arénoviek. Mlátite sa a tým sa nabíjate energiu, ktorou potom viete zaplatiť za špeciálny útok. Videli sme už niekoľko úspešných alternatív tohto mechanizmu, ale Jujutsu Kaisen ide cestou istoty. Špeciálne útoky sa dejú v epických anime sekvenciách, predpokladali ste správne. Celý svet sa na chvíľu zastaví, odvšadiaľ šľahajú divoké svetlá a



blesky, proste klasický anime moment. Vizuálne je hra najzaujímavejšia vďaka schopnosti Domain expansion, ktorá nejakým spôsobom upraví aktuálnu arénu a posilní útoky hráča, ktorý ju spustil. Poteší to všetkých nadšencov anime, ktorých donúti zaspomínať si na momenty zo seriálu. Poslednú chválu si zaslúži obchod za hernú menu, ktorú zbierate hraním.

V ňom si môžete kúpiť množstvo kostýmov a upgradov pre postavy. Predsa len, lepšie sa hrá, ak viete, že už len tri vyhraté zápasy vás delia od niečoho, čo si chcete kúpiť v obchode. Ak vám toto celé k nenáročnej zábave stačí, výborne, Jujutsu Kaisen Cursed Clash bude dobrá kúpa. Čaká na vás šestnásť charakterov z anime, za ktoré si môžete zahrať. No musíte zvážiť naozaj všetky nedostatky, ktoré táto hra má. Príbehový mód vám síce pripomenie obľúbené momenty z anime, no jeho úvodné scény sú len prezentácie obrázkov s textom. Anglický dabing je tradične otravný a ako-tak



to zachraňuje ten japonský. Ďalšou výčitkou sú síce pekné a demolovateľné, no pomerne malé arény na to, aby sa v nich dalo taktizovať, resp. plne si užiť ich výhody – hoci chápem, že väčšie arény by asi ubrali na plynulosť celej hry (a ešte viac by zvýhodnili už tak silné charaktery, ktoré bojujú na diaľku).

Hlavným ťahúňom sa snaží byť systém vzťahov aj fakt, že hra funguje prevažne v móde dvaja proti dvom. Tomu sú prispôbené rôzne spoločné útoky, ktoré postavy majú, a ak aj vášho spojenca ovláda bot a nie živý hráč, viete mu jednoducho prikázať, či sa má snažiť byť agresívny, defenzívny, prípadne sa má usilovať pomôcť vám načasovať spoločný útok. Hlavne táto dynamika hľadania vhodného páru je tým najzábavnejším, čo titul ponúka. Radosť z objavovania však veľmi rýchlo pokazí online meta, v ktorej sa hrá niekoľko výhodných kombinácií a ak skúšate čokoľvek iné, dostanete nekompromisne na frak. Tu nepochopiteľne chýba lokálny

multiplayer, ktorý si hra žiada a je jedným zo základných kameňov tohto žánru.

Ďalšou obrovskou nevýhodou je práve spomínaný mód dvoch proti dvom. Pri štyroch postavách je boj často neprehľadný a chaotický, čo je síce súčasťou žánru, ale niekedy vidíte útok a naozaj si nie ste istý, či sa mu potrebujete uhnúť, alebo nie.

Aby som to zhrnul, Jujutsu Kaisen zostáva lepším anime než hrou, no ak táto novinka prítiahne k anime nových fanúšikov, splnila svoj účel. Určite sa však nezarádi medzi videoherné klenoty anime spracované a asi nebude prekážať, pokiaľ zapadne prachom a o pár rokov jej vypnú servery.

Verdikt

Ďalšia tuctová anime arénovka. Nevyvážená online meta a nápady, ktoré nie sú dotiahnuté do konca, robia z Jujutsu Kaisen Cursed Clash titul, ktorému o rok potichu vypnú servery a nikto si to ne všimne. Ak ste fanúšikovia anime, pokojne si k hodnoteniu pridajte jednu hviezdičku.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Arénovka	Bandai Namco	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Krásne anime vizuály	- Absencia lokálneho multiplayeru	
+ Útoky, ktoré poznáme z anime	- Neprehľadnosť v niektorých situáciách	
	- Dabing	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Tomb Raider I-III Remastered

DEFINITÍVNE VYKRÁDANIE HROBIEK



Vitaj, Lara! Skutočne už pretieklo veľa vody, odkedy sme naposledy videli tvoje špicaté... ehm, vnady. Kol'ko to vlastne je? Hm, 1996. Tak to máme plus 6, plus... No a teraz keď k tomu ešte pripočítam toto... A, samozrejme, odpočítam ešte hento, ved' to by bez toho vlastne ani nešlo predsa... Ešte vynásobiť, vydeliť... A odmocniť!... A znova pripočítat'... A znova odmocniť!... No, krásna. Ako pozerám, tak pozerám, vychádza mi, že je to presne 28 rokov, odkedy si sa ty, Lara Croft, prvýkrát predstavila vo svojej hre. To je už riadne úctyhodná doba, blahoželám! Dobré, v poriadku, ako si želáš. Lara mi práve povedala, aby som jasne zdôraznil, že jej prvé dobrodružstvo nevyšlo najprv na PlayStation či PC, ale po prvýkrát sa objavila na Sega Saturn. Že vraj sa na to dost' často zabúda. Ďakujem, Lara, za toto historické okienko, no teraz už, prosím, nechaj láskavo hovoriť mňa, dobre? Hehe, v poriadku, nič sa nedeje, nemusíš hneď siahať po svojich magnumoch, ježiš!...

Dôvod, prečo som si dovoliť pozvať na písanie tohto textu aj Laru, je, že

vám prišla spolu so mnou slávnostne predstaviť jej prvé tri nezabudnuteľné dobrodružstvá v úplne novej grafike. Je to tak, jej hry Tomb Raider, Tomb Raider II Starring Lara Croft a Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft znova vychádzajú s úplne čerstvým náterom vo forme remasteru s niekoľkými zmenami, resp. úpravami a so všetkými expanziami v jednom celistvom balení. Veru, aj mne presne ako teraz vám vykukla spod očí slza nostalgie.

Tol'ko času už prešlo, tol'ko udalostí sa na tomto svete stalo, no stará dobrá Lara ostala po tých rokoch stále rovnaká. Len dnes už vyzerá predsa len omnoho lepšie. Nový kabátik jej veľmi sluší... teda, ti sluší, Lara. Ale prosím, neprevracaj očami, fakt narážam len na grafiku. Tá je tu po novom bohovská. Počkej, ty niekam ideš? Pátrať po Pekelnom stroji? Infernal Machine? Ale ved' po ňom pátral... Lara, stoj, mám pocit, že došlo k nedorozumeniu. Stoj! To nie je tvoje dobrodružstvo!

Neštartuj tú motorku, Lara, ved' to je Indiana Jones! Nechod'! Lara, Indiana Jones! Ach, no čo už s tebou.

Ako ste si už mohli všimnúť, teraz, keď som tu už ostal úplne sám, využijem príležitosť a pojmem túto recenziu inak ako ostatné. Predsa len, dajú sa recenzovať tak staré hry? Teoreticky, samozrejme, áno, ale z praktického hľadiska to nemá nejaký veľký zmysel, pretože ako aj v prípade iných starých titulov, aj tu ide o hry svojho špecifického obdobia. Obzvlášť ide o to obdobie, keď 3D bolo len v plienkach a tvorcovia sa len pomaly učili ako narábať s tretím rozmerom. Podobných hier bolo stále len ako šafranu, nebolo od koho kopírovať, držať sa štandardov, bolo treba vymýšľať. Niekedy to vyšlo, vid' prípad Tomb Raiderov, inokedy to skončilo ak nie hneď katastrofou, tak minimálne dlhým pobytom na WC. Spomeňte si napríklad na Prince of Persia 3D alebo Deathtrap Dungeon. Bfř. Jednoducho, dnes tieto kúsky už v

mnohom zostarli a nie je na mieste ich kritizovať. Na druhej strane, vzhľadom na to, že mi momentálne chladná oceľ na zátylku nehrozí (stále neveriacky krútim hlavou, že Lara šla hľadať Pekelný stroj), môžem byť aj kritickejší. Hoci tej kritiky tu zase až tak nebude – remastery sa totiž nadmieru podarili.

Najprv si v krátkosti predstavme jednotlivé diely a čo v rámci série znamenali. Prvý vyšiel, keď sa písal ešte len rok 1996 a zo dňa na deň sa stal absolútnou klasikou. Skvelá grafika, prieskum opustených hrobiek s výsostným pocitom samoty, plno pascí a environmentálnych puzzle. Niet sa čo čudovať, vo svojej dobe nevídané a nepochybne aj nadčasové. Level dizajn síce pôsobil, ako keby bol postavený z Lega, ale inak to bolo podmanivé dobrodružstvo, ktoré prakticky definovalo úplne nový žáner.

Druhý diel prišiel o rok a oproti jednotke už bol omnoho akčnejší. Hre dominovali obrovitánske levely plné tajných zákutí a puzzle, na sklade bolo tentokrát viac zbraní, príbeh bol o niečo zaujímavejší a celkovo dvojka spĺňala všetky definície pokračovania – väčšie, hlasnejšie a prepracovanejšie. Plus, Lara tu už dokázala ovládať vozidlá.

S trojkou, ktorá sa k nám dostala opäť o rok neskôr, to už ale s našou hrdinkou začalo trochu škriepať. Aj keď stále výborný kúsok, predsa len už bolo cítiť únavu materiálu. Trojka sa oproti dvojke až tak veľmi nezmenila a priniesla už vtedy dost' dobre známu „tombrajderovskú“ hrateľnosť, pričom azda najväčšou novinkou bolo to, že tentokrát si hráči mohli z mapy



sveta sami vyberať poradie levelov, ktoré absolvujú. Trojka je taktiež známa tým, že viac ako kedykoľvek predtým sa tu už objavovali moderné lokality a prechádzanie zatuchnutých kobiek hralo druhé husle.

Ku každej pôvodnej hre bola svojho času vydaná aj jedna expanzia. Zaujímavosťou je, že každá z nich vyšla exkluzívne len na PC a nikdy sa neobjavili na žiadnej konzole, hoci pôvodné tituly sme si tam zahrať mohli. To sa mení týmto remasterom, ktorý po prvýkrát v histórii prináša expanzie aj na konzoly. Ďalším zaujímavým faktom je, že expanzie pre Tomb Raider boli postupne vydávané až po vydaní tretieho dielu. Unfinished Business pre prvý Tomb Raider vyšiel až v roku 1998, o rok neskôr sme si mohli zahrať Golden Mask pre Tomb Raider II a v roku 2000 sme sa dočkali



The Lost Artefact pre Tomb Raider III. Kvalitatívne i dizajnovy sa expanzie držali svojich hlavných hier a pekne rozširovali ich pôvodný potenciál, aj keď aj ony mali svoje problémy. Keďže Tomb Raider I-III Remastered obsahuje všetok obsah, ktorý bol kedy vydaný pre prvé tri diely, môžeme povedať, že z tohto hľadiska je táto remasterovaná kolekcia splneným snom pre všetkých fanúšikov týchto klasík.

Najprv to najlepšie – grafika. Hry vyzerajú absolútne úžasne. Je to remaster, čiže len vylepšuje pôvodný materiál a radikálne ho nemení. Z toho dôvodu je tu zachovaný originálny level dizajn vystavaný z veľkých kvádrov, avšak tentokrát mu nový život dodávajú prakticky takmer perfektné textúry. Iste, krásne ostré textúry vo vysokom rozlíšení vnášajú hrám nový rozmer, avšak to, čo im dodáva nový život, sú nové moderné metódy nasvietenia, ktoré hry celé menia. Tieto staré Tomb Raidery ešte nikdy nevyzerali tak úžasne. Vzhľadom na to, že tvorcovia remasteru vyhodili pôvodné zapečené nasvietenie a nahradili ho tým v reálnom čase, hry pôsobia neporovnateľne realistickejšie. A to aj vďaka novým otvorom vytesaným do plafónov jaskýň či budov, cez ktoré tentokrát preniká svetlo. Pri hraní remasteru si uvedomíte, ako veľmi zle nasvietené boli pôvodné tituly. Iste, malo to atmosféru, ale to, že uprostred tmavej miestnosti bolo osvetlené jedno miesto, logiky veľmi nepobralo. Kritika ale musí padnúť na zobrazenie určitých klúčov na zemi, ktoré sú niekedy v modernej grafike úplne neviditeľné, až priveľmi splývajú s prostredím. Teda rada: ak niekedy nebudete vedieť ako ďalej, prepnite si na starú grafiku a skúste klúče



nájsť takto. V starom móde majú totiž omnoho lepší kontrast voči prostrediu.

Skvelou fičúrou je možnosť prepnúť si novú a starú grafiku stlačením jedného tlačidla v reálnom čase. Aj vďaka tomu vám môžeme ukázať presné porovnania tých istých scén. Mínusom ale je, že hry v pôvodnej grafike bežia úplne mizerne. Pocitovo tak niekde okolo 20 fps, pričom sú prezentované v celej svojej pixelovej kráse. Tomuto rozhodnutiu nerozumiem, keďže pôvodné PC verzie bežali v 30 fps a mali texture filtering, čím sa kockované textúry zmenili na pre oči omnoho prívetivejšie machule.

Na druhej strane mi môžete oponovať, že toto je iste len bonus k hlavnej porcii v podobe vylepšenej grafiky. Súhlasím, ale oponujem späť – ak sa niečo do hry implementuje, prečo sa to teda neurobí na 100 %? Trocha zamrzí aj kvalita FMV videí. Hoci sú bez debaty krajšie než v pôvodných PC verziách, často obsahujú grafické artefakty či pixelizáciu. U podobných projektov sme už videli kvalitnejšiu prácu s pre-renderovanými videami.

Z nejakého dôvodu tu tiež absentuje vlniace sa pozadie v hernom menu, pričom po prepnutí sa do originálnej

grafiky sa objaví. Hra celkovo obsahuje pomerne veľa glitchov, ktoré majú podobu nehodiacych sa textúr či nábojov visiacich vo vzduchu. Dokonca sa mi podarilo objaviť miesto, kde pôvodne mal byť objekt, a natrafil som na bug, ktorý mi umožnil prejsť cez mreže, kam som z hľadiska dizajnu nemal dostať. Tu musím podotknúť, že viackrát sa mi túto „copperfieldovku“ zopakovať nepodarilo. Nič z toho ale nie sú game breaking buggy a ak ste tieto tituly nikdy nehrali, možno si ani neuvedomíte, že to, čo vidíte, môže byť potenciálny bug. Veľkým prekvapením je slovenská lokalizácia, ktorá určite potešila aj napriek preklepom, niekedy čudnému vyzneniu textu a chýbajúcim písmenkám. Keď už hovoríme o potešeniach, palec hore aj za pridaný fotomód. Ten síce neobsahuje mnoho funkcií, ktoré sú prítomné v podobných módoch v iných tituloch (ako napríklad filter obrazu či rámčeky), ale aj tak dobré. Možno by som vytkol to, že kamera v tomto móde nie je ničím obmedzená, len okrajmi levelu, čiže vizuálne môžete prejsť celý level a ani sa nemusíte pohnúť z miesta. To neodporúčam využívať prvohráčom, lebo si tak môžu vyspoilerovať mnohé pasce, ktoré na nich číhajú.

Okrem vylepšenej grafiky bolo najviac proklamovanou novou fičúrou moderné ovládanie, ktoré malo byť inšpirované trilógiou Legend – Anniversary – Underworld (rovnako ako aj nový model Lary). Na moje veľké prekvapenie musím

túto snahu oceniť, pretože akokoľvek sa mi to zdalo s prihliadnutím na špecifický „blokovaný“ level dizajn pritiahnuté za vlasy, pasuje tu krásne, ako keby bolo súčasťou týchto titulov odjakživa. Ale bezchybné to zďaleka nie je. Čo si budeme klamať, tieto hry mali svoj originálny dizajn a jemu prispôbené ovládanie. S moderným sa to dá hrať, ale nie je to úplne ono a navyše vás môže často frustrovať pri akciách, keď potrebujete byť čo najpresnejší. Behať si len tak po prostredí a vychutnávať grafiku, na to sa moderné ovládanie parádne hodí, keď už však budete chcieť ísť do akcie, tam môžu nastávať problémy s koordináciou Lary či samotnej kamery. Túto novinku skôr berte ako bonus než ako plnohodnotné ovládanie, ktoré to pôvodné tankové úplne vyradí z hry.

Na výber sú teda dve metódy – moderné a tankové. Pri tom druhom som prišiel na určitú nekonzistentnosť, ktorú si neviem vysvetliť. Skutočne tankové ovládanie môžete zažiť len pri hraní k+m, keďže s gamepadom viete aj pri tankovom ovládaní otáčať kamerou okolo Lary, no aj to len vtedy, ak nemáte zbrane v rukách. Keď zbraň vytasíte, môžete otáčať kamerou okolo Lary len horizontálnymi smermi. Využívajúc k+m to možné nie je. Uniká mi zmysel takéhoto rozhodnutia. Priznám sa, že aj keby moderné ovládanie fungovalo dokonale, v tomto som puritán, čiže ak sa staré Tomb Raidery nehrajú tradičným tankovým ovládaním, tak ako keby sa v tých hrách podvádžalo. Aj z toho dôvodu som väčšiu časť prechádzal práve takto. Hra má s touto metódou aj o dost inú dynamiku, nazval by som ju až premýšľavejšou, metodickjšou.

Keďže recenzujem PC verziu, musím povedať, že v nej tristuhodne chýbajú grafické nastavenia. Neexistuje možnosť

nastavenia rozlíšenia, tieňov, nasvietenia, odleskov, prípadne vyhladzovania hrán. Nenájdete tu ani žiadne už štandardizované nastavenia ako Vsync, frekvenciu snímok, kvalitu textúr či zatienevia okolia. Áno, hry vyzerajú fakt parádne a samé si nastavujú rozlíšenie podľa vášho desktopu, ak by som však chcel vytvoriť downsampling a nastaviť napríklad 4K na 2K monitore, nie je to možné. No a keďže som hlavne PC hráč, mrzí ma aj chýbajúca podpora kurzora myši, vďaka čomu je preklikávanie sa cez menu pri hraní k+m opäť neintuitívne.

Ale ruku na srdce, je to fakt, ktorý sme očakávali vzhľadom na to, že pôvodný engine podporu kurzora ako takého (a vôbec myši) nemal. Na druhej strane zarazí fakt, že aj keď si upravíte ovládanie podľa seba a napríklad zo šípok prestavíte pohyb Lary na klasické WSAD, v menu budete musieť stále využívať šípky, čiže pri každej návšteve menu budete prácne prechádzať z WSAD na šípky a potom späť.

Nakoniec musím vysloviť určitú kritiku aj na adresu zvukovej stránky. Každá hra má tak neuveriteľne agresívny zvuk zbraní a hovoreného slova, že je nemožné počúvať nádherný ambient prostredí (zvuk vtákov, vetra či kvapkanie vody) a zároveň používať zbrane bez toho, aby ste vašim ušiam neprivodili infarkt. Môžete si znížiť zvukové efekty, no tým pádom pridáte o zvuk vašich krokov, čo zásadne narušuje vytúžený pocit samoty uprostred dávno zabudnutých hrobiek. Druhou možnosť je, že si znížite ambient v pozadí, čo nestíši len hudbu, ale aj tie spomínané ambientné ruchy, ktoré dodávajú atmosfére prostredí hĺbku. Viem, že s týmto mali problémy aj pôvodné tituly, hoci tie zbrane tu podľa mňa znejú ešte o čosi

agresívnejšie. Jedným dychom však dodám, že ambient prostredí je naozaj neuveriteľne podmanivý a hudba funguje stále rovnako dobre ako predtým.

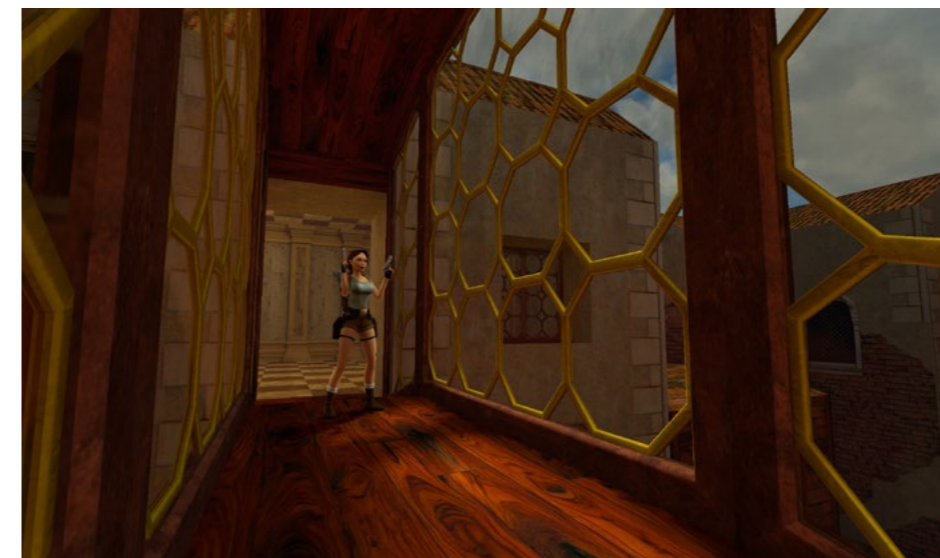
Tomb Raider I-III Remastered mal všetky predpoklady na to, aby sa stal definitívnou verziou prvých troch klasických Tomb Raider titulov a podľa môjho názoru sa ňou aj napriek určitým výhradám stal. Dovolím si tvrdiť, že vložené srdcia vývojárov do tohto projektu je cítiť z každého pixelu a taktiež to, že ak sa podarí odstrániť väčšinu neuhov, tak pôjde vskutku o vynikajúci počin. Možno nie až na úrovni Shadow Man Remastered, ktorý považujem za najlepší remaster všetkých čias, ale k tým najvyšším méтам sa určite blížil bude.

Moderné ovládanie funguje prekvapivo slušne a hry dokonca podporujú možnosť hrania s checkpointmi vo forme kryštálov, čiže metódou ukladania, ktorú obsahovali konzolové verzie. To sa vám ale odomkne až po prejdení každej z hier. Vzhľadom na ich neútočnú povahu si myslím, že do takejto výzvy sa nepustí len tak niekto. Za takýto „post-game“ obsah ale dávam veľký palec hore.

Zhodnotenie

Tomb Raider I-III Remastered je viac ako len sympatický pokus priniesť prvé tri dobrodružstvá Lary Croft zreštaurované do modernej podoby. Predovšetkým z grafickej stránky je to totiž úplná bomba, ktorá ako ten najlepší plastický chirurg pretvára škaredé káčatko na megahviezdu. Niekoľko chýb, resp. lepšie povedané niekoľko nedotiahnutých prvkov tu ale prítomných je, to treba na rovinu priznať. Koniec koncov, to je dôvod, prečo na konci recenzie nesvieti päť hviezd. Inak som však veľmi spokojný. Ak takto parádne dopadol remaster prvých troch hier, ako potom vypáli prípadný remaster ďalšej trojice Tomb Raider teraz, keď už tvorcovia nadobudli skúsenosti?

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: Akčná adventúra	Výrobca: Core Design, Aspyr	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ parádna grafika	- žiadne grafické nastavenia	
+ tri skvelé hry so všetkými expanziami	- bugy a glitche (textúry, zvuk)	
+ moderné ovládanie (ak funguje)	- moderné ovládanie (ak nefunguje)	
+ slovenská lokalizácia		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition

POSLEDNÝ VÝDYCH PRE WO LONG



Aj keď mi **Wo Long: Fallen Dynasty** už raz prešiel cez môj gamepad (niekedy približne pred rokom), teraz som sa k nemu musel vrátiť. Tvorcovia spolu s vydavateľom sa totiž rozhodli, že všetok svoj obsah spoja do jedného celku a vydajú ho pod názvom **Complete Edition**. Nič prekvapivé a vlastne ani nič revolučné, no pre fanúšikov bezpochyby zaujímavé. A to aj pre ľudí, ktorí ešte hru nehrali a majú záujem o naštartovanie úzkostných stavov. Ale žarty bokom, pod' me si priblížiť, čo v tejto „kompletke“ dostaneme.

Z môjho príhovoru vyššie je jasné, že hre som sa už venoval, preto jej základné koncepty nebudem rozsiahlo opisovať. Predsa len, moju pôvodnú recenziu si môžete prečítať na našom webe. Radšej ďalšie riadky venujem veciam, ktoré táto edícia prináša. Jedno je isté – určená je hlavne pre fanúšikov hier od štúdiá Team Ninja, prípadne pre ľudí,

ktorí majú záujem o tento titul a nejaké skúsenosti s titulmi podobného typu.

Všetky tri expanzie spolu

Po uplynutí približne štyridsiatich hodín, ktoré vám už nik nevráti, sa dostanete na koniec svojej cesty v základnej hre. Ak nie ste práve fanúšikom end game obsahu a nemáte chuť grindovať vybavenie pre svoju postavu, no zároveň by ste si radi užili viac príbehu, tak pre vás tvorcovia vydali tri platené DLC. Každé prináša vlastný kus príbehu a rovnako niekoľko prídavkov do hrateľnosti.

Prvý st'ahovateľný obsah nesie názov **Battle of Zhongyuan** a prináša náhl'ad do diania udalostí v Cao Caovej armáde, ktorá sa snaží rozšíriť svoj vplyv v regióne Zhongyuan. Okrem toho, že v tomto DLC uvidíte veľa recyklovaného obsahu, môžete sa tešiť aj na nový typ zbrane,

divine beast, pár nepriateľov a hlavne náročný konečný súboj s bossom. Nová zbraň sa volá **Cestus** a ide o pästný kúsok, ktorý vyniká skôr svojou rýchlosťou. Okrem spomínaných novinek dostanete tri hlavné misie a sedem ved'ajších.

Potom tu máme kúsok s názvom **Conqueror of Jiangdong**, v ktorom sa zúčastníte bojov klanu Sun po smrti Sun Jiana. Aj keď príbeh znie na prvý prečítanie celkom zaujímavý, aj tu je vidieť podpis tvorcov v bezhlavom chrlení informácií hráčovi, ktoré vo výsledku nepovedia nič. Okrem recyklovaného obsahu tu nájdeme aj pár novinek a jednu kl'účovú pre end game. Nové súboje s bossmi, divine beast v podobe veľ'ryby a hlavne pre mňa zaujímavý long sword. Najväčším prídavkom je end game obsah s názvom „**Thousand-Mile Journey**“, v ktorom si hráč nastaví cestu bojiskami a následne sa vydáva na dlhú cestu, na konci ktorej získa unikátne predmety. Posledné DLC,

ktoré je pomenované **Upheaval in Jingxiang**, prináša démonickejší zážitok. Vydávate sa v ňom na niekoľko miest, ako sú napríklad malebná dedinka alebo hrad, pričom sa budete snažiť zastaviť rozširovanie elixíru, ktorý mení všetko živé na nemŕtve. Datadisk ponúkne to isté, čo predošlé dva, no tentokrát bude novou zbraňou bič, nový divine beast pripomína líšku a nový systém sa volá „**Stratagem**“. Ten sprístupní hráčom spúšťať rôzne špeciálne efekty počas súbojov, ale na ich spustenie potrebujete splniť rôzne podmienky.

Kvôli spoilerom by som nerád vyzradil viac a preto som sa snažil si detailnejšie informácie o prídavkoch nechať pre seba. Všetky tri DLC vám vo výsledku prinesú dokopy okolo desať až dvanásť hodín, ak teda nejdete po 100% prejení.

Kozmetická spolupráca

Kompletná edícia neprináša len príbehové doplnky, ak sa pre ňu rozhodnete, dostanete aj kozmetické. Tie sa prenášajú z hier ako **Naraka: Bladepoint**, **Lies of P** a z predošlého počtu štúdiá, ktorým je **Nioh 2**. Do akej miery západné publikum túži nosiť na sebe veci z hry **Naraka**, to netuším, ale za seba musím povedať, že vďaka spolupráci s **Lies of P** môžete ubiť obrovskú opicu dáždnikom, čo je pocit na nezaplatenie. Spolupráca s **Nioh 2** ponúka súboj s neslávne známym démonom **Mezukum**, vďaka ktorému sa dopracujete k ďalšiemu kozmetickému doplnku.

Technický stav

Aj keď som sa vlastne po roku len vrátil do hry a nemusel som to peklo prežívať celé znovu (peklo myslím v dobrom slova zmysle), technický stav ma trochu prekvapil. **Cutsčný** občas padal pod 30 FPS a hra aj napriek enormnej recyklácii neprešla žiadnym skrásťovacím alebo optimalizačným procesom. Na jednej



strane je fajn, že tu máme nový obsah, vďaka ktorému (a v spojení s tým starým) môžu noví hráči v hre stráviť aj stovky hodín, na druhej strane by si aspoň v týchto nových pasážach titul zaslúžil novší vizuál. A keďže sa Team Ninja naplno venuje **Rise of the Ronin**, tak ďalších technických patchov pre **Wo Long** sa už nedočkáme. Samozrejme, viem, že pri dákych veľ'kých bugoch by to opravili, ale teraz mám na mysli optimalizáciu, ktorá, našťastie, nie je až taká katastrofická – no dalo by sa jej ešte povenovať. Ďalšia nevýhoda je, že hra bola pri svojom štarte omnoho jednoduchšia, a to hlavne preto, že bolo veľa hráčov, ktorí vám vedeli pomôcť.

Dnes už servery zívajú prázdnotou, čo znamená, že **Wo Long** sa opäť stáva skôr záležitosťou pre skálnych fanúšikov. Pre nováčikov môže byť jeho kúpa krokom vedľa.

Pre koho vlastne táto kompletka je?

Fanúšikovia žánru souls like, ktorí ešte z nejakého magického dôvodu nehrali **Wo Long**, by určite mali siahnuť po kompletnej edícii – tá už na oficiálnych stránkach obchodov vystriedala základnú

hru. Všetko tu je pekne v kope, nemusíte riešiť **Season Pass**, prípadne kúpu všetkých DLC samostatne, čo finančne dáva najmenší zmysel. Hra v kompletnej edícii ponúka prinajlepšom cez sto hodín zábavy, avšak toto číslo sa môže zvýšiť, ak k tomu prirátame PVP, hoci to už, bohužiaľ, v tomto momente nie je až také terno, pretože hráčov za ten rok proste ubudlo. No aj bez súbojov s ostatnými ľuďmi tu nájdete nekompromisných bossov a veľké množstvo rozmanitých oblastí. Tí, ktorí rozmyšľajú, že by titul chceli z nejakého iného dôvodu ako toho, že ich baví tento žánr, by mohli na začiatku siahnuť po inej variante – buď po hrateľnom deme, alebo po verzii v **Game Pass** a následne po oťukaní siahnuť po celom balíku.

Záver

Wo Long: Fallen Dynasty Complete Edition je posledným krokom na ceste tejto skvelej hry. Vývojári z **Team Ninja** sa rozhodli, že ich titul má najväčší zmysel, keď sa predáva v jednom balíku, pričom ja s nimi úplne súhlasím. Dokopy dostanete kopy obsahu, ktorý vám môže vyplniť až stovky hodín a navyše prináša stále neopozerané kulisy z čínskeho folklóru. Tu vlastne nie je čo hodnotiť, len som sa utvrdil v mojom predošlom známokovaní tohto skvelého kúska.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Team Ninja	Koei Tecmo

PLUSY A MÍNUSY:

+ čínsky folklór	- technický stav
+ soundtrack	- stal nedotknutý
+ všetok obsah v jednom	- teraz menej hráčov

HODNOTENIE: ★★★★★

Aliens: Helldivers 2

DEMOKRACIA VÁS POTREBUJE!



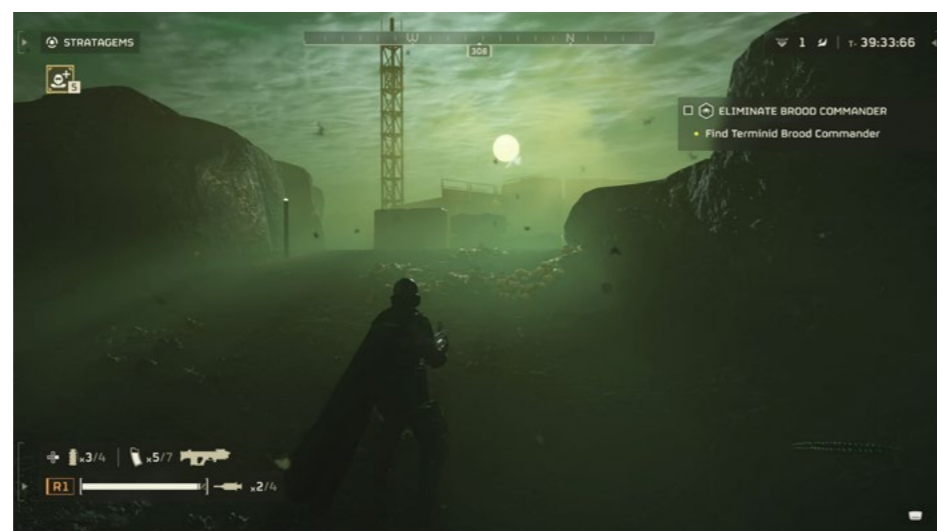
Je o mne známe, že neoblubujem multiplayer hry. Zvlášť kompetitívne, kde hrám proti ľuďom, čo pri tom trávia pol života. Dá sa to vydržať, ak to hrám s chalanmi z redakcie, lebo sa aspoň na svojich výkonoch zasmejeme. Ale Helldivers vsádza na kartu, ktorá mi vyhovuje. Nehrám proti ľuďom, ale proti „prostrediu“, a to je pre mňa zaujímavé aj bez podpory od chalanov z Gamesitu...

V prvom rade sa priznám – mám veľmi rád film Hviezdna Pechota. Kto to nepozná, tak šup-šup, pozrite si to. Dá sa povedať, že táto hra si brala inšpiráciu práve odtiaľ. Spôsob, akým sa prezentuje, komentáre postáv, ba dokonca príbeh samotný, či nepriatelia. Celý tento mix mi neskutočne zahral na strunu.

Začína to pomerne dlhým, ale zábavným a mimoriadne priamočiarym tutoriálom. Už tu pridáte na to, že sa tento titul na nič nehrá a srandu si robí aj sám zo seba. Ja sa vôbec nečudujem, že Helldivers je taký obľúbený, takto

si ja predstavujem vypnutie mozgu a odchod z reality. Netreba extra rozmýšľať, sledovať dialógy, či prežívať intrigy, alebo zvraty v príbehu.

Línia je jasne daná a moja úloha tiež: šíriť demokraciu na planétach okolo



Super zeme. Tak ako vo filme, tak aj tu sú hlavní nepriatelia chrobáky, ktoré nie sú schopné demokracie, tak im ju treba doručiť vo forme olovených guliek alebo explózií. Akonáhle je z nich mastný fl'ak a končatiny sú roztrúsené všade okolo vás, je jasné, že demokraciu



pochopili a nebudú proti nej viac vystupovať. Ale nie vždy to ide ľahko...

Vaše základné zbrane na vyšších obtiažnostiach stoja za chrobáči ekrement. Našťastie tu máme perky, ktoré si cez rôzne kódy vieme dať poslať z materskej lode.

K dispozícii je ich priveľa, aby som ich všetky menoval, ale nájdete tu nové zbrane, turety či leteckú podporu, ktorá demokraciu rozširuje vo veľkom, radosť sa na to pozeráť. Odomykáte si to levelovaním svojej postavy a kreditov, ktoré získavate z misií, ktoré ste už (ne)úspešne dokončili.

Taktiež si viete zmeniť vizuál samotnej postavy, jej meno aj meno lode. Lod' sa dá tiež upgradovať, ale je to veľmi zdĺhavý proces. Ono tu máme hneď viacero „mien“ a okrem klasických kreditov na to, aby ste si všetko

poodomykali, potrebujete odohrať desiatky, možno až stovky hodín. To neberiem nevyhnutne ako negatívum, no niekomu sa to môže zdať veľmi dlho, zvlášť ak nemá veľa času na hranie.

K samotnému gameplayu – demokraciu šírite zatiaľ len na dvoch frontoch. Vzhľadom na mapu by som tipoval až štyri sekcie do budúcnosti, ukáže to však až čas. Prvé sú chrobáky, ktoré som už spomínal.

Tých je ozaj slušný počet druhov a mnohé vás naozaj vedľa potrápiť. Instantnú smrť zažijete neraz. Taktiež musíte meniť aj taktiku pri každom druhu. Niektoré majú pancier, iné zas pl'ujú kyselinu, ďalšie zas skáču. Musíte sa naučiť, od ktorého čo čakať a prispôbiť tomu spôsob dávkovania demokracie.

Dá sa povedať, že to isté platí aj pri druhom nepriateľovi a to sú „roboti“.

Doslova mechanický nepriateľ, ktorým programátori zrejme zabudli vysvetliť demokraciu, tak im ju programujete rovnakým spôsobom ako chrobákovi.

Obe nepriateľské frakcie sa nachádzajú na rôznych planétach, ktoré vám ukazujú, na kol'ko sú oslobodené.

Na každej planéte máte hneď niekoľko misií, kde buď môžete ísť hrať sami, alebo sa k niekomu pripojiť. Odporúčam však to druhé, nakoľko hrať to sám je naozaj veľmi ťažké a to aj na ľahších obtiažnostiach. Ja som to zo začiatku skúšal, ale prešlo ma to po veľmi krátkej dobe.

Nič nie je dokonalé a ani táto hra. Hlavne na začiatku som mal veľké problémy s pripojením. Na kolegu, čo mal PC sa pripojiť nedalo, fungovalo to iba jednosmerne z PC na PS5. Hrať sme museli sami dvaja, pretože nefungovalo pridanie sa k iným hráčom.

Toto sa našťastie vyriešilo aktualizáciou o pár dní neskôr. Dá sa povedať, že odvtedy to už bolo úplne bez problémov.

Ale čo je na Helldivers najlepšie, je epická hudba. Najviac asi hlavná téma, ktorá je bezkonkurenčná. Doslova vás nakopne a celá krásne podtrháva tú šialenú atmosféru sfanatizovaného vojska, ktoré prišlo oslobodiť planétu pred nevedomosťou. Hmkám si ju často aj cez deň v práci a kto si ju pustí, určite ma pochopí.

Verdikt

K Helldivers nemám čo viac povedať, ale pozor, to nemyslím v zlom. Je to priamočiara multiplayer bitka o slobodu proti nechápavým a život ohrozujúcim tvorom a strojom.

A to je dobré, pekne bez omáčok a so skvelou hudbou. Nezabudnite, demokracia vás potrebuje!

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná striedačka
Výrobca: Arrowhead Game St.
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

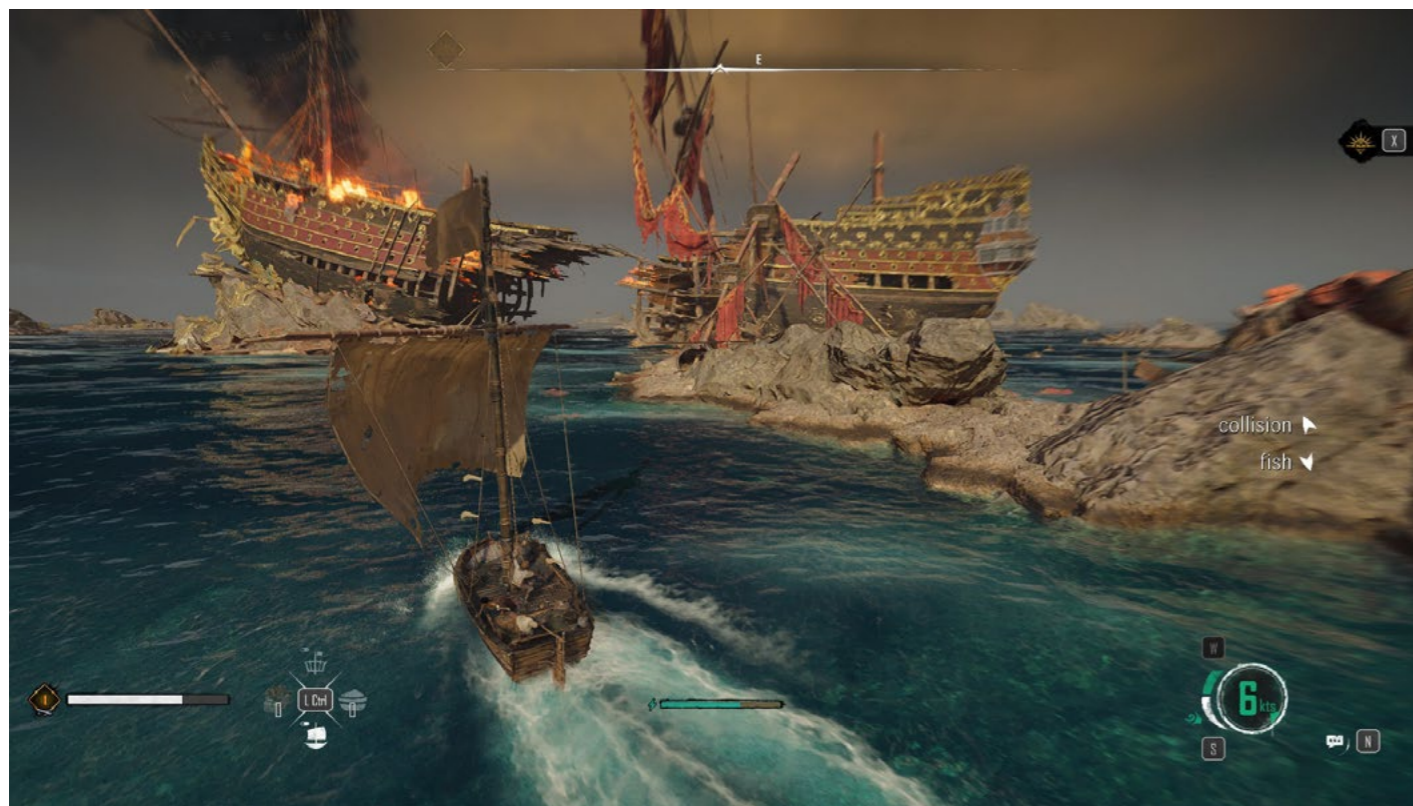
+ akcia
+ hudba
+ atmosféra
+ lokality a nepriatelia

- občasné výpady spojenia
- väčší progres si vyžaduje veľmi dlhý grind

HODNOTENIE: ★★★★★

Skull & Bones

PIRÁTI SÚ DÔVODOM, PREČO JE VO SVETE NEDOSTATOK RUMU



Pamätáte si ešte na Assassin's Creed IV: Black Flag? Na obrovské bitky s loďami, ktorých som sa nielen ja v dobe vydania hry nevedel nabažiť? Black Flag som dokonca hral na Xbox 360 a neskôr som si ho kúpil aj na PC – bolo to proste fenomenálne a chytľavé. Tvorcovia tohto klenotu sa pred nejakou (dost' dlhou) dobou rozhodli, že tento druh hier má potenciál a nulovú konkurenciu. Písal sa rok 2017 a Ubisoft na E3 oznámil Skull & Bones. Rare vyvíjalo Sea of Thieves a novinka od francúzskeho giganta mala byť komplexnejším a lepším titulom. Teda, aspoň z prvých záberov sa zdalo, že to tak naozaj bude...

Z nuly hrdinom

Ako to v hrách býva, aj v Skull & Bones ste najskôr ten slabý pirát, ktorý zo začiatku vyzerá ako miestny človek bez domova. Začínate na malej loďke, kde je vaším prvým nepriateľom more a nástrahy v ňom. Na vašu malú bárku budú útočiť' najmä žraloky a vy im to

budete oplácať' ostrými harpúnami. To však nie je na škodu, keďže z takého žraloka sa dá upiecť' steak, ktorý vašej posádke doplní staminu. Tú potrebujete, ak chcete ísť' na plné plachty a, samozrejme, časom sa míňa – jej zdrojom je buď' oddych, alebo nejaké to jedlo.

Časom sa vypracujete po pomyselnom rebríčku pirátov a staviate si nové lode. Nemusíte sa teda báť, že na číne strávite veľa času, v podstate na ňom jazdíte iba počas tutoriálu. V hre sú primárne tri typy lodí – Tank, support a DPS, pričom ako v každom MMO, aj tu si budete musieť' vybrať' svoju triedu. A áno, hádate správne, tanková loď je tá silná, čo vydrží veľa, support je podporou pre iné lode a DPS loď dáva veľa poškodenia tým ostatným. Mimochodom, podpornou loďou healujete iné lode. Nie je to čudné?

S buildom vašej lode potom súvisí aj to, čo si na ňu dáte. Môže to byť' rôzne vybavenie, ktoré zvyšuje určité štatistiky lode, čím si vlastne vystavíte

najlepší build. Taktiež si kupujete nové zbrane, na ktoré najskôr potrebujete plány. Vylepšujete si staré a časom sú tak účinnejšie proti lepším lodiam. V podstate je to klasické MMO, v ktorom ale ovládate obrovskú ozrutnú loď.

Tešil som sa na súboje s mečmi...

Už od momentu, keď' Ubisoft predstavil túto hru, som sa mimoriadne tešil. Na to, ako vystrelím pár gúľ' z diel a nakoniec preskočím na loď' s mojou postavou – tak, ako to bolo kedysi v Black Flag. Vytiahnem svoju šabl'u, drevenú nohu a papagája a šup-šup porazím kapitána nepriateľ'skej lode. Black Flag bol v podstate akčnou hrou, do ktorej veľa mi šikovne zakomponovali simuláciu pirátskej lode, hoci arkádovo. No celé to fungovalo perfektne.

No a od Skull & Bones som očakával rovnakú fúziu s tým, že dôraz bude kladený na oba aspekty. Akčnú časť



môžu prebrať' z Assassin's Creed a tú s loďami spravia po svojom. Dokonca aj ťaženie surovín na ostrovoch robíte tak, že sa priblížite s loďou ku kokosu a hráte minihru, v ktorej sa v správny čas snažíte kliknúť', kým je ukazovateľ' v zelenom poli. Akože, haló! Je rok 2024 a my tu máme takéto niečo? Len by som doplnil, že titul bol vo vývoji 11 rokov. Najskôr malo ísť' o rozšírenie do Black Flag, no potom padlo iné rozhodnutie. To však nemení na celkovom čase vývoja nič. Čo, prosím pekne, robili tvorcovia 11 rokov? Vymýšľali hlúpe minihry? Pozrite sa na taký Hell Divers 2, ktorý vyšiel v približne rovnaký čas ako Skull & Bones, no štúdio má len 100 ľudí a už teraz ide o obrovský hit (áno, viem, porovnávať' hrušky s jablkami by sa nemalo).

Hra toho na vás vyhýkne naraz priveľa

Už pri prvých krôčikoch si všimnete, že je na vás toho akosi priveľa. Jednoduchosťou hra neoplyva, čo je na jednej strane aj dobré. Ved', čím komplexnejší titul, tým je to lepšie, nie? Už od začiatku máte naozaj veľa vecí, ktoré môžete robiť' – viete si vylepšovať' loď, zbierať' suroviny, prepadať' iné lode, robiť' príbehové aj iné úlohy, spájať' sa s kamarátmi a spoločne brázditi' moria a mnoho ďalšieho.

No v spleti všetkých tých vecí sa začnete strácať' a dá vám zabráť', aby ste to všetko vedeli poriadne zužitkovať'. Na jednej strane je komplexnosť' super,

na strane druhej mohli tvorcovia pripraviť' lepšiu tutoriál. Navyše, nejde o takú komplexnosť' ako pri hraní Hardspace: Shipbreaker, skôr ide o rozmanitosť' vecí, ktoré sa dajú robiť'.

Príbeh je obstojný, grafika tiež

Teraz sa priznám k jednej veci. Mám rád príbehy hier od Ubisoftu, preto mám latku aj tu nastavenú rovnakým spôsobom. Príbeh je taký klasický „ubisoft'ácky“, nečakajte nejaký zázrak, ale ani katastrofu.

V príbehu si, navyše, môžete pomôcť' s kamarátmi, ktorí titul taktiež hrajú, čo je super. V jednoduchosti povedané, Skull & Bones je také The Division na mori, kde namiesto vojaka ovládate loď.

Graficky je na tom hra pomerne dobre. Niektoré scény a časti naozaj vyzerajú skvele, napríklad tá, kde si tvoríte postavu či outposty, do ktorých sa vraciate. Aj časť, kde ovládate svoje plavidlo, je po vizuálnej stránke krásne spravená. Najmä dynamicky meniace sa počasie je super a vyzerá nádherne.

Detaily sú horšie, no povedzme si na rovinu, ovládate ozrutnú koráb, na detaily sa neviete a ani nebudete pozerat'. Pekné sú aj scény a prechody medzi jednotlivými časťami hry, vždy totiž obsahujú peknú animáciu. Problémom je však to, že sú tu stále a po čase začnú byť' zdĺhavé a otravné. A to najmä vtedy, keď' sa chcete





rýchlo dostať niekam a vám sa pustí animácia, ktorú ste videli už tisíckrát.

Fyzika v Skull & Bones niekedy hnevá. Teda, počas kormidlovania musíte sledovať aj to, odkiaľ fúka vietor. Keď fúka napríklad dopredu, spomaluje vás. Ak odzadu, idete rýchlejšie.

Párkrát sa mi stalo, že tieto pravidlá neplatili pre nepriateľské lode. Či išlo o pocit, alebo to bol fakt, neviem... a ani na to už radšej nechcem myslieť. Navyše, niekedy sa postavy iných hráčov pohybujú smiešne, zasekávajú sa v stene a vyskytli sa aj ďalšie podobné bugy, ktoré nie sú katastrofálne, no vyzerajú vtipne.

Počas tutoriálu som taktiež mal pocit, že postava sa pohybuje trochu inak ako počas zvyšku hry, pričom aj vizuál sa mi zdal trochu iný ako po tutoriáli. Neviem, či ide len o nejaký môj pocit, alebo je to fakt, no trochu ma to prekvapilo. Možno to je aj tým, že na hre robila kopa štúdií.

Po stránke optimalizácie je na tom titul fajn. Počítač pri rovnakom



nastavení ako pri iných hrách neľuči nonstop, resp. otravne fučať som ho počul iba pri náročnejších scénach, aby ten AMD procesor schladil. Hra si pritom drží vysoký framerate.

Ovládanie na PC je fajn, ale je vidieť, že vývojári mysleli najmä na konzolových hráčov. Celé je to tomu prispôbené.



Gamepad som síce nevytiahol, no po pár hodinách som sem-tam na to myslel, pretože si viem predstaviť, že práve s ním by bolo hranie o čosi jednoduchšie.

Záverečné hodnotenie:

Skull & Bones nenaplní potenciál, ktorý možno nesľuboval, no hráči čakali, že tam bude. Súboje s postavami extrémne chýbajú a táto absencia robí titul iba ďalším priemerným v rade MMO kúskov, hoc so zameraním na pirátske lode (čo, mimochodom, nemá konkurenciu).

Nevravím, že ide o vyložené zlú hru, no od prvých záberov som si sľuboval viac, ako som dostal. Tvorcovia sa s tým

môžu pohrať a doladiť to tak, že bude stáť za to, no to si myslím, že bude obrovská výzva. Už len implementácia súboja postáv by ich stále kopy práce a o obtiažnosti ani nehovorím. No možno sa mýlim, vývojári No Man's Sky predsa dokázali zázraky.

Podarí sa to aj Ubisoftu? Ak áno, potom si pokojne k hodnoteniu prirátajte aj päť hviezdíček a ja zložím pomyselný klobúk dolu z hlavy. V momentálnom stave ale neviem dať viac.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
MMO simulátor	Ubisoft	Ubisoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ pirátskych titulov nie je nikdy dost'	- extrémne mi chýbajú pirátske bitky s mečmi	
+ hra pre viac hráčov je zábavná aj s cudzími hráčmi	- fyzika niekedy nedáva zmysel	
+ príbeh má potenciál		
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		

RECENZIA XBOX ONE X

Suicide Squad: Kill the Justice League

ANI RYBA, ANI RAK



Takmer desať rokov čakania a toto je výsledok? Asi taká bola reakcia mnohých fanúšikov trilógie Batman Arkham a štúdia Rocksteady po odhalení Suicide Squad: Kill the Justice League. Problém nebol v tom, že išlo opäť o hru v DC univerze, a ani v tom, že by po vizuálnej stránke vyzerala otrasne. Problém je, že Rocksteady sa stalo obeťou niečoho podobného, čím si prešli BioWare či Arkane Austin – štúdio, ktoré sa preslávilo určitým typom hier, dostalo „príkaz“ pustiť sa do live service projektu. A keďže v posledných rokoch je slovné spojenie live service brané už skoro ako urážka, tak bolo jasné, že hra bude musieť bojovať, aby ľudí presvedčila. Podarilo sa to?

Nie, nepodarilo. Nie však z dôvodu, na ktorý myslíte. Aby som do recenzie vložil trochu subjektivity, tak skonštatujem, že Suicide Squad: Kill The Justice League ma väčšinu času bavilo. To však nebráni tomu, aby som videl objektívne a masívne

problémy v mnohých aspektoch, ktoré ma vedú k záveru, že ak bolo cieľom štúdia Rocksteady priniesť titul, ktorý by si udržal hráčsku základňu na dlhý čas, tak ten naplniť nedokázali. V zúfalej snahe vytvoriť hru, ktorá priláka fanúšikov Arkham trilógie a zároveň u nej hráči zotrvajú dlhodobo, nám servíruje niečo, čo je tak skompromitované, že to plne nezaujme ani jednu skupinu.

Premisa pritom nie je úplne na zahodenie. Suicide Squad sa odohráva v Metropole, ktorého sa zmocnil antagonista Brainiac. Ten si nielenže podmanil obyvateľov mesta, ale dokonca ovládol aj tých, ktorí ich mali ochraňovať – členov Justice League. Tí sa stali jeho vernými služobníkmi, preto vzniká Task Force X, skupina antihrdinov, ktorí môžu svoje životy vykúpiť tým, že členov Justice League zlikvidujú. A ak nie, tak bomba v ich hlavách spraví boom. Efektívne tak nemajú na výber a dynamika medzi Amandou Waller a členmi

Suicide Squad je primárnym zdrojom napätia v príbebovej časti kampane.

A tá potrebuje všetku pomoc. Ako som totiž spomínal, príbeh má potenciál, ten je však zahodený. Cutscény sú fajn, akciu nabitú, dynamicky zrežimované a na pohľad pekne. Navyše, dynamika medzi členmi Suicide Squad je skvelá a vhodne ju dopĺňa história jednotlivých postáv, ktorá sa v konverzáciách dostáva na povrch a na hrateľných postavách vidíte postupný prerod zo štyroch individualít na členov jednoliateho tímu. Problémom príbehu je, že vývojárom sa absolútne nepodarilo k hráčom cez obrazovku dostať fakt, že stále ide o antagonistov – záporné postavy, ktoré sa do väzenia v Arkhame dostali z nejakého dôvodu. Namiesto toho hra efektívne premenila členov Justice League na zločincov a členov Suicide Squad na dobrákov. Nefunguje to, žiaľ, v žiadnom aspekte. Prakticky jediné chvíle, keď príbeh ako-tak charakterizuje postavy spôsobom, ako by mal, sú momenty, keď sú členovia



Justice League tesne pred popravou. Presne vtedy sa totiž začína prejavovať pravá nátura členov Suicide Squad. Na jednej strane rozumiem, že hrať celú hru za niekoho, kto bol pôvodne antagonista, by možno nefungovalo dokonale, no premena týchto postáv o 180° taktiež nefunguje a efektívne to ničí celý príbeh.

Navyše, ospevovať veľmi nemôžeme ani zvyšok postáv. Keďže Suicide Squad: Kill The Justice League je live service kúskom, tak efektívne všetky postavy, ktoré počas hrania stretnete, sú buď vaši nepriatelia, ktorí na konci zomrú, alebo tzv. vendori, ktorí slúžia na distribuovanie questov či upgrade zbraní a výbavy. To znamená, že vývoj ich charakterov sa rovná nule. Najsmutnejšie je, ako vývojári poňali postavu Poison Ivy, ktorú museli „znovuzrodiť“ po udalostiach v Arkham sérii, a dôvod, prečo sa vlastne Batman vrátil k svojej činnosti, keď v Arkham Knight robil všetko preto, aby sa zbavil mantry netopierieho hrdinu.

Okej, príbeh teda nefunguje. Čo však samotné hrateľné postavy po stránke hrateľnosti? Tam je to tiež bieda. K dispozícii sú Harley Quinn, Deadshot, King Shark a Boomerang. Keď si prečítate tento zoznam, tak v hlave sa vám tvorí celkom dobrý a rôznorodý obraz štyroch postáv, v ktorom má každá z nich vlastný kit, vlastné pohyby, vlastné silné a slabé stránky a na bojisku plní iné úlohy ako ostatní. Omyl. Okrem pohybu a exkluzívneho prístupu k určitým druhom zbraní sa postavy od seba nelíšia. King Shark nie je tank na boj zblízka, Deadshot nie je efektívny podporný sniper, Harley Quinn nie je expertkou na demoláciu a Boomerang nie je svižný odborník na rýchle výpady a útek z boja. Všetky postavy sú homogenizované do

extrémnej podobnosti práve kvôli live service náture titulu a spôsob pohybu je jediným masívnym rozdielom. Primárnym spôsobom boja sú strelné zbrane, čo je v prípade King Sharka držiaceho guľomet v rukách celkom úsmevný, no na druhej strane smutný pohľad. Na porovnanie, aj keď taký Marvel's Avengers bol tiež GAAS hrou, tak vývojári chápali, že nemôžu homogenizovať ikonických hrdinov. Každý z nich dostal dostatok „lásky“, čo bol dôvod, prečo ste sa pri hraní za Thora cítili ako Thor.

Keď si však odmyslíme charakter jednotlivých postáv, ako sa Suicide Squad hrá? Asi najschopnejšie prirovnanie, ktoré by som dokázal nájsť, sú tituly Crackdown a Sunset Overdrive, čo nie je zlé. Gro hrateľnosti tvorí neustály pohyb, debuffovanie nepriateľov, kontrovanie pri určitých útokoch a kombinovanie rýchleho pohybu so strelbou a umným používaním rôznorodých útokov. Ako celok funguje tento systém dobre. Keď sa vám dostane

do krvi a naučíte sa aplikovať jednotlivé položky arzenálu, tak ide o deštruktívny tanec, kde je rozdiel medzi priemerným a skvelým hráčom obrovský. K tomuto pomáha rôznorodý loot, ktorý už od počiatku kampane servíruje zaujímavé kúsky a vďaka komplexným systémom upgradov a úprav, ktoré sú v hre dostupné hneď pri vydaní (a nie niekedy po mesiacoch, ako pri väčšine looter titulov). Znamená to, že prakticky od začiatku môžete optimalizovať svoj build a budovať ho smerom, ktorý preferujete. Herná ekonomika je dostatočne štedrá a zásobuje vás hernou menou, ktorá takúto flexibilitu dovolí uje, no ani tu si hra neodpustila svoju kompromisnú povahu a v snahe ulahodiť aj hráčom, ktorí o endgame nemajú záujem, odstránili z hry tzv. Gear Score. To v praxi znamená, že keď vám RNGesus nadelí dobrý kúsok výbavy vo štvrtej misii kampane, tak nemáte žiaden dôvod meniť ho počas celej kampane. Čiže v snahe zapáčiť sa hráčom príbehových kúskov vývojári eliminovali dôvod, prečo by Suicide Squad mala hrať druhá skupina



l'udí – tí, ktorí chcú naháňať nové kúsky výbavy, ktoré ich robia mocnejšími a lepšími.

Nepomáha ani fakt, že typov nepriateľov je žalostne málo, čo sa nezmení ani po prejdení hlavnej kampane. Ešte horšie je na tom variabilita misií. Počet solídne nadizajnovaných misií by ste tu zráтали na prstoch jednej ruky. Väčšina totiž patrí do nudnej kategórie „busywork“ – tá je v iných tituloch relegovaná do kategórie najspodnejšej úrovne typov misií, ktoré väčšinu ľudí unudia v priebehu pár minút. Najotrasnejšie sú tie pre jednotlivé vedľajšie postavy (ktoré je však potrebné spraviť, keďže ich splnenie odomyká niektoré kľúčové prvky budovania výbavy). Ide o rovnako zlé misie, ako som spomínal vyššie, no aby toho nebolo málo, tak sú k nim ešte pridané modifikátory, ktoré ich ešte predlžujú a v niektorých momentoch sú absolútne frustrujúce.

Hra sa odohráva v už spomínanom meste Metropolis, no keby som vám povedal, že sú to Košice, tak by ste asi nevedeli povedať, či klamem. Mestu totiž chýba duša, čo vychádza primárne z faktu, že jadro hrania sa odohráva na strechách. Budov, do ktorých sa môžete dostať, je minimum a aj keď sa v meste nachádza niekoľko budov, ktoré spoznáte z komiksov či iných supermanovských filmov/seriálov, tak celá práca dizajnérov a výtvarníkov vyšla navivoč. Deväťdesiat percent času trávite vo vzduchu alebo na strechách a tak sa vám jednotlivé časti mesta zlievajú dokopy, chýba mu variabilita prostredia a jedinou ikonickou časťou je mechanický Brainiac, ktorý sa nachádza vo vzduchu a sleduje boj našich hrdinov proti presile. Na jednej strane chápem, že prostredie musí byť diktované tým, aký štýl hrateľnosti chcú vývojári vytvoriť, no myslím si, že sa dali nadizajnovovať misie, ktoré by nechali jednotlivé prostredia vyniknúť o čosi viac. Výsledkom toho je fakt, že zatiaľ čo Arkham



z Batman trilógie spoznáte na prvý pohľad vďaka znamenitej atmosfére a jasne definovanej architektúre, tak Metropolis v Suicide Squad sa nedá charakterizovať inak ako „bežné betónové mesto“.

Kardinálnym hriechom tohto titulu je pre mňa efektívne neexistujúci endgame obsah. Tu prichádza pointa mojej recenzie. Rocksteady sa snažilo prilákať obe časti publika (singleplayer hráčov a looter hráčov) a preto sa pustilo nielen do kampane s desiatkami minút cutscén, ale aj do tvorby lootu, ktorý by v rovine teórie mal ľudí motivovať hrať aj po skončení kampane. To však žalostne nevyšlo a endgame v podstate spočíva v robení tých istých misií, ktoré ste v kampani zdolali už stokrát (a tie sú už pri prvom pokuse dosť biedne), aby ste následne nazbierali dostatok konkrétnej hernej meny a otvorili tak portál do tzv. Elseworlds, kde sa nachádzajú ďalšie kópie Brainiacu. Práve tam budete naháňať ten najlepší loot, ktorému však chýba charakter, pričom celková slučka hrateľnosti nie je ani zďaleka dostatočne atraktívna, aby ste mali potrebnú motiváciu opakovať tieto misie dookola. Najchýbnejším rozhodnutím bolo odstránenie Gear Score. To by totiž kvantifikovalo časť grindu a dávalo vám potrebnú motiváciu naháňať loot, ktorý vyhodí silu vašej postavy vyššie a zároveň prinesie perky, ktoré sú užitočné v boji. Vývojári majú síce už teraz solídne rozplánovanú podporu do budúcnosti, no tam bude sakramentsky záležať na kvalite príbehových prídavkov, variability pridaných postáv a vylepšení endgame. Pretože to, čo je v základnej ponuke, je bieda.

To je frustrujúce, pretože looter žáner v takomto štýle (live service hra) je tu už s nami niekoľko rokov a vývojári určite mali kde obkukať, čo funguje a čo nie. Dokonca si dovoľím tvrdiť, že aj Anthem dokázal naháňať lootu okoreniť viac a všetci vieme, ako dopadol. Zúfalá snaha vývojárov

potešiť aj tábor príbehových nadšencov vyústila v kúsok, ktorý neuspokojí ani jednu skupinu a nedostatok endgame obsahu bude tvorcov ešte poriadne mrziť.

Po vizuálnej stránke až tak veľká výhrada nemám a ak áno, tak sa týkajú skôr štýlu ako samotnej kvality. Renderovanie postáv patrí k tomu najlepšiemu v biznise, no veľká to neznamená, keďže scény, ktoré sú tak kvalitne renderované, vám veľká osuhu neprinesú. Navyše, vývojári nezistili, že menej je niekedy viac a hra je doslova preplácaná otrasne veľkými UI efektami, ktoré kazia výsledný dojem z vizuálu. To platí aj pre audio zložku. Soundtrack je generický, až to bolí a hrateľné postavy nevedia sklapiť na viac ako tridsať sekúnd. Čo je sčasti pochopiteľné, keďže príbeh je prezentovaný aj takouto formou, no v momente, ako sa dostanem do endgame obsahu, tak by som bol rád, keby konečne boli ticho, pretože ich hlásky po 30. krát proste nebavia.

Verdikt

Ani ryba, ani rak. Vystihujúcejší opis Suicide Squad: Kill the Justice League asi neexistuje. Je mi jasné, že toto asi nie je projekt (minimálne jeho live service časť), ktorý si vývojári dobrovoľne zvolili, no keď už dostali takéto zadanie, bol by som rád, keby sa usilovali hráčov zaujať v oblasti dlhej trvácnosti. Namiesto toho tu máme zúfalú snahu potešiť fanúšikov starších titulov štúdia a výsledkom toho trpia obe stránky novinky. A v hre nefunguje okrem solídneho vizuálu prakticky nič.

Hrateľné postavy sú až smutne generické po stránke hrateľnosti, naháňanie lootu efektívne nemá zmysel, príbeh má masívne problémy s faktom, že antagonista vykreslí uje ako hrdinov, vedľajšie postavy sú nerozvinuté a dobrých momentov je minimum. A aj keď subjektívne ma hra solídne baví, pretože niektoré prvky hrateľnosti sú naozaj kvalitné, tak si vôbec neviem predstaviť, že pri nej strávim stovky hodín, ako v to možno dúfali vývojári

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Akčná adventúra	Výrobca: Rocksteady	Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ pekne sa na to pozerá	- loot, ktorý nie je motiváciou	
+ základy hrateľnosti sú solídne	- otrasné vedľajšie úlohy	
+ niektoré príbehové momenty	- generickosť Metropolisu	
HODNOTENIE: ★ ★ ☆ ☆ ☆		

Persona 3 Reload

NIEČO ODSTRÁŇ, NIEČO PRIDAJ



Dovoľte mi na začiatok trochu filozofie. Sme ľudia a všetci sme rozdielni. Niektorí vynikajú v športe, iní vedia krásne spievať, ďalší zasa dokážu v priebehu pár sekúnd poslepiacky poskladať Rubikovu kocku. Odlišní sme, samozrejme, aj z hľadiska našich charakterov – niekto je odvážny, niekto dokáže zvládať stresové situácie lepšie ako ten druhý a pod. Preto je rozdiel aj v tom, čo nám dokáže znechutiť deň. Pre niektorých to môže byť granatiersky pochod či argentínske telenovely, iným zasa lezú na nervy takéto prihlúple úvody do recenzií. No a potom sú tu ešte obyvatelia sveta, v ktorom sa odohráva hra Persona 3. Ak ste jedným z nich, tak to, čo vám dokáže znepríjemniť deň, budú najmä krvou poliate truhly objavujúce sa tesne po polnoci v temných zákutiach chladných ulíc. Ak niečo také totiž uvidíte, rozhodne vám dôjde, že vnútri nebudú sladké cukríky, ktoré majú vykúzlili malým deťom úsmev na tvári.

rovnako zostra ako pôvodná hra. Ste študentom miestnej strednej školy v Tokiu, ktorý sa pomaly blíži k svojmu novému domovu, internátu, kde stráni najbližší školský rok. Mesto je už ponorené do tmy, mesiac je v splne a jeho svit si preráža cestu cez mraky len aby dopadol na tie drevené nádoby pre mŕtvych stojace vnútri železničnej stanice Iwatodai. Ste zmätení, mlčky kráčate a v duchu dúfate, že je to len zlý sen. Lenže truhly sú skutočné a skutočné je všetko, čo navôkol seba vnímate. Mlčky krvi, šuchot za špinavými popolnicami, zvláštna pachut' smrti. Nuž, rozhodne ste namiesto zatuchnutých truhli čakali veľké vítajúce nápisy oslavujúce váš príchod, ale vyberať si asi v tej chvíli už nemôžete, všakže? So štipľavým mrzom na šiji pridáte do kroku a vstupujete do bezpečia internátu. Zdanlivého...

Poznáte ten pocit, keď vo vás niečo zarezonuje tak, že si to pamätáte ešte mnoho rokov, ak nie celý život? Presne takto som si pamätal aj na úvodnú

scénu pôvodnej verzie, ktorá ma ešte dlho v snoch májala svojou nesmiernou pochmúrnosťou a temným anime pojatím. Hru som hral už veľmi dávno a na rôzne detaily som si už nespomínal, no na túto konkrétnu scénu áno. A nikdy na ňu ani nezabudnem. Aké sklamanie však vo mne vyvolal tento remake, keď pôvodný úvod v štýle deptajúceho hororu parádne navodzujúceho pocitu mystéria a tajomna vymenil za (pre hráteľnosť absolútne nepodstatnú) krátku hernú pasáž, ktorá sa čo do mystickosti a údernosti nemôže s originálom ani len náhodou porovnať. Ako „svedok“ pôvodnej verzie som ostal sklamaný, ale hráči touto hrou doteraz nedotknutí istotne nebudú mať dôvod niečo namietat'. Priznávam, že je to len viac-menej pochabá pripomienka na úvod, keďže tých vystrihnutých 30 sekúnd je nič oproti ďalším 100+ hodinám, ktoré s hrou strávite.

Persona 3 bola výborná hra a Persona 3 Reload je, aj napriek niekoľkým ďalším



výhradám, ktoré ešte spomeniem, rovnako tak výborná hra a zároveň veľmi dobrý remake. Avšak ak ste fanúšikom predovšetkým (trestuhodne stále) posledného piateho dielu, ktorý má už inak úctyhodných osem rokov, a pôvodnú trojku ste nikdy nehrali, je nutné k nej pristupovať opatrne. Persona 3 bola to totiž prvou zo série Persony, ktorá zaviedla sociálne linky, prácu s kalendárom, simuláciu života a voľnočasových aktivít, preto tieto prvky ešte neboli natoľko vycibrené ako ich poznáme v modernejších dieloch, napríklad v spomínanej päťke.

A keďže Persona 3 Reload je doslova otrockým remakom pôvodnej hry, nie sú dané prvky natoľko vycibrené ani tu. Persona 3 Reload je akosi exkurziou do minulosti, keď sa moderná verzia Persony ešte len formovala. Viete, čo je na tom všetkom dobré? – Uvedomenie si, že už aj táto ranná verzia hráteľnosti dnes pôsobí veľmi sviežo a zábavne. To len dokazuje, že Persona 3 bola nadčasová hra.

Iste, nebola bez chýb a teda nie je bez chýb ani tento remake. Môžeme namietat' (avšak konkrétne ja nie), že vlastne robíte dookola to isté – z internátu do školy, zo školy na rande alebo inde, večer späť na internát a pomedzi to občas si odskočíte do mohutného dungeonu vybiť pár monštier – avšak práve tá komorná atmosféra (celá hra sa odohráva na dost' malej ploche), spojená s prechádzaním tých istých lokalít a stretávaním rovnakých ľudí, zatiaľ čo sa dá sledovať, ako sa ich charaktery rozvíjajú, dáva hráčovi akýsi pocit familiárnosti, útulnosti.

Nadobúda dojem, že skutočne hrá len za nejakého bezvýznamného tínedžera, ktorý zažíva všetky útrapy dospievania

a špecifického japonského školského života. To, že si musíte veci plánovať dopredu a že v prvom rade viete, čo bude z logického dôvodu nasledovať (škola je prvých šesť dní a nedeľa je voľná), sa môžete na niektoré veci doslova tešiť. Napríklad na to, ako si konečne vyrazíte znova von so svojou novou láskou alebo si zahráte hry v miestnej herni a zvýšite si trebárs guráž, či si cez voľnú nedeľu zasadnete k MMORPG, kde na vás čaká váš herný part'ák, o ktorom sa dozviete opäť niečo nové – tak takéto pocity vo vás nevyvolá hocijaká hra!

Tých aktivít a možností je tu oproti megalomanskej päťke menej. Znova pripomínam, že ide o prvú Personu s dnes už ustálenými mechanizmami a že tento remake dané veci nijako nemení. Teraz trochu porovnam Personu 3 Reload s Personou 5 Golden v niekoľkých ukazovateľoch. V remaku trojky sú len tri sociálne zručnosti, ktoré si môžete vylepšovať – školské predmety (Academics), šarm (Charm) a odvahu (Courage), no v päťke je ich až päť – vedomosti (Knowledge), guráž

(Guts), odbornosť (Proficiency), milosť (Kindness) a šarm (Charm). V pôvodnej Personě 3 ste mohli mať 21 sociálnych linkov, v Personě 5 ste ich mali 23. V trojke máte jeden veľký dungeon, v päťke ich máte až deväť. V Personě 3 môžete mať niečo vyššie 170 Person, v Personě 5 Golden až vyššie 190. Skrátka, Persona 3 je v niečom o čosi menej a v niečom oveľa viac skromnejšia hra a na jej hráteľnosti sa to viditeľne podpisuje. Všimnete si to hlavne vtedy, ak ste trojku nikdy nehrali a máte skúsenosť len s moderným posledným dielom. Sociálne zručnosti? Sociálne linky? A vôbec, Persona? – Nebojte sa, hneď vám to vysvetlím.

Persony sú imaginárne bytosti, ktoré zosobňujú vaše vnútorné „ja“ a ktoré môžu byť vyvolané určitým špecifickým spôsobom v alternatívnej realite. Sú to bytosti vyvolané vašimi pocitmi a vašim citovým rozpoložením a ponúkajú celé pole pôsobnosti, predovšetkým čo sa týka súbojov. Ak to zbavíme všetkých metafor a poetického náosu, tak Persona je tá vec, vďaka ktorej môžete v boji používať špeciálne údery alebo magické schopnosti, ktoré má Persona odomknuté.

Každá Persona sa dokáže levelovať, má svoje špecifické atribúty, ktoré sa získavaním levelov zvyšujú a každá Persona patrí do jednej z niekoľkých tried nazvaných Arcana.

Tieto triedy môžeme s prizmúrením oka porovnať s povolaniami z tradičných RPG, hoci priznávam, že je to porovnanie dost' na hrane. Persony patriace do určitej Arcany zdieľajú s inými v tej istej triede druhy schopností a podobne. Napríklad Persony Arcane triedy Justice sa špecializujú na element svetla a majú výzor anjelov alebo sú anjelom podobné. Arcane trieda Hermin obsahuje Persony





zdieľajúce schopnosti ovplyvňujúce psychiku, napríklad paralyzovanie nepriateľa... Počet tried Arcany priamo súvisí s počtom sociálnych liniek, ktoré hra série Persona ponúka.

Dôvod na to je prostý. Sú to práve sociálne linky, ktorých rozvoj zvyšuje úroveň daných Arcane tried, čo má priamy vplyv na účinnosť Arcany pri ich vytváraní (Persony môžete navzájom kombinovať a premieňať ich na iné).

V hre Persona 3 Reload majú sociálne linky podobu vašej interakcie s určitými konkrétnymi postavami. Čím viac času s nimi strávate, tým vyšší level bude daná trieda Arcany mať a to vám z hľadiska hrateľnosti umožní získať

tie najlepšie Persony a z hľadiska príbehu zažiť vedľajšie príbehové linky. Sociálne zručnosti sú zase atribúty, ktoré sú predispozíciou pre sprístupnenie nových sociálnych liniek.

Sociálne zručnosti sa vylepšujú rôznymi spôsobmi, ako napríklad dávaním pozor na hodinách, hraním určitých videohier, pozeraním filmov v kine či rozličnými brigádami.

Treba však podotknúť, že nič z toho skutočne ako hráč nezažijete priamo, sú to totiž len krátke cutscény zobrazujúce ako vaša postava pozerá film či sedí pri počítači. Je to dosť komplexný a aj dnes stále veľmi dobre fungujúci systém, ktorý od hráča vyžaduje pozornosť

a sústredenosť, keďže všetky tieto herné prvky sú navzájom prepojené.

Keď sa na Personu 3 Reload pozerám zo širšieho hľadiska, zdá sa mi, akoby išlo o kompiláciu všetkých verzií hier Persony 3. Nepočítajúc tento remake, Persona 3 má ešte tri ďalšie verzie: pôvodnú hru Persona 3, vylepšenú verziu Persona 3 FES a menšiu verziu do ruky Persona 3 Portable. Každá novšia verzia pôvodnú Personu 3 určitým spôsobom upravovala (zámerne nehovorím vylepšovala) a pridávala nové funkcie, resp. prvky. Verzia FES pridala do hry napríklad nový epizóf The Answer, vylepšila mechanizmus sociálnych liniek, aby boli viac prehľadnejšie alebo pridala novú vyššiu náročnosť hard.

Verzia Portable zasa zjavná možnosť zlého rozhodovania sa v odpovediach pri budovaní sociálnych liniek, čo v predchádzajúcich verziách mohlo mať za následok, že ste vývoj určitých tried Arcane Person mali možnosť doslova zastaviť (Portable priniesla svätyne, kde ste si linky mohli obnoviť). Verzia taktiež zjavná kontroverzný prvok únavy v dungeonoch, ktorý zapríčiňoval zníženie efektivity postavy počas bojov, a umožnila dokonca hrať tentokrát už aj za ženskú postavu.

Čo z toho v Personu 3 Reload je a nie je? – Persona 3 Reload je remake pôvodnej hry s tým, že doň bola pridaná náročnosť hard z FES a



taktiež vylepšené sociálne linky, avšak 30-hodinový epizóf The Answer tu chýba a zároveň tu na základe Persony 3 Portable už nie je možnosť úplného zastavenia vývoja sociálnych liniek zlými odpoveďami. Ba čo viac, spomínaný prvok únavy, ktorý bol v Portable viac „prístupný“, v remaku už vlastne vôbec nefiguruje, a teda dungeonmi tu následkom toho prechádzate vskutku rýchlosťou tornáda. Neexistuje tu ani možnosť hrať za ženskú postavu.

Summa summarum, Persona 3 Reload je z hľadiska hrateľnosti azda najmenej náročnou verziou a herne najviac prístupnou verziou Persony 3, s okresanými prvkami oproti predchádzajúcim verziám. Iste, je tu stále ten hardmode, vďaka ktorému je náročnosť predovšetkým boss fightov veľmi príjemná, no mňa ako hardcore hráča mrzí úplné odstránenie herných prvkov, ktoré síce neboli v pôvodných hrách implementované úplne bez chýb, no hodenie do skartovača si určite nezaslúžili.

Ja osobne totiž nie som fanúšikom štýlu vytvárania remakov alebo remasterov, ktoré herné prvky pôvodných hier jednoducho vyhadzujú, namiesto toho, aby boli (ak sa časom ukáže ako menej funkčné) nejakým spôsobom upravené, pričom by stále v nastaveniach bola aj možnosť voľby pôvodných prvkov. Chcete modernizovať? Nemám s tým problém, ale aspoň mi nechajte možnosť hrať tak, ako to bolo pôvodne navrhnuté.

Pre mňa ako hráča, ktorý je veľkým fanúšikom takýchto oficiálnych „restoračných“ projektov, ktoré modernizujú staré hry, je aj cez všetky moderné prvky stále najdôležitejšie to, aby bola zachovaná pôvodná vízia. To v Personu 3 tvoril okrem iného aj

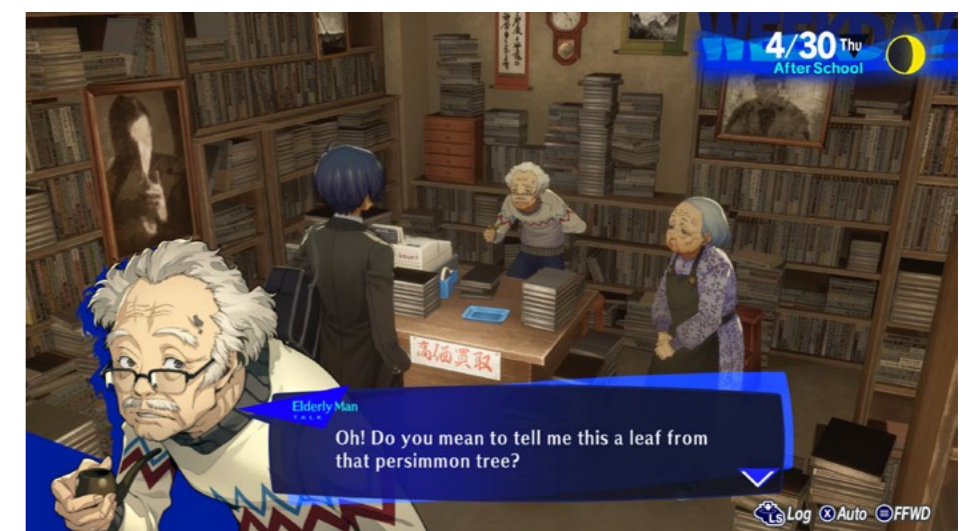
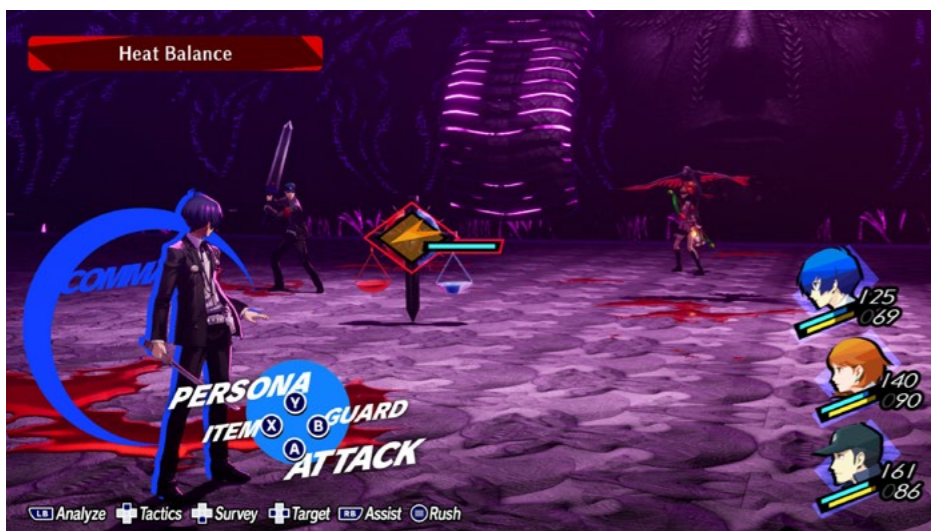
systém únavy. Tartarus totižto nebolo dobré miesto. Bolo to miesto, ktoré z vás vysávalo energiu, bralo vám radosť zo života a následkom toho sa postavy často cítili úplne odpísané (veľmi unavené) a to v remaku, žiaľ, nie je. Ak teda nepočítame niekoľko cutscén, v ktorých o tej únave postavy hovoria, no z reálneho hľadiska týkajúceho sa priamo hrateľnosti to už vplyv, bohužiaľ, nemá.

Čo je to vlastne ten Tartarus? – Je to temné miesto, ktoré priamo súvisí s príbehom, čiže k tomu viac povedať nemôžem. Keďže je to zároveň aj dungeon s procedurálne generovaným prostredím, tak práve toto je miesto, kde sa vydávate s vašou partiou zabíjať monštrá, levelovať postavy, otvárať poklady, zatiaľ čo sa dostávate na stále vyššie a vyššie poschodia a pomaly odhalíte tajomné nebesá fantasticky napísaného príbehu. Jediným z jeho mínusov je snáď fádny vizuál, keďže všetky poschodia vyzerajú podobne a sú rovnako pomerne prázdne. Kvalitný príbeh oplývajúci temnotou, zaoberajúci sa taktiež školskou šikanou a z určitého

hľadiska sa dokonca dotýkajúci aj problematiky samovrážd je podľa mňa vrcholom hry, pričom mu zdatne sekundujú skvelo napísané postavy, ktoré dnes snáď už majú aj status kultu. Získavanie Person a ich kombinovanie plus sociálne linky je stále zábava a predovšetkým boss fighty dokážu potrápiť mozgové bunky, no príbeh a postavy sú na Personu 3 Reload úplne to najlepšie. Samozrejme, nemôžem zabudnúť ani na vynikajúcu J-POP hudbu, ktorá dokonalo podčiarkuje tínedžerské/školské realie.

Persona 3 Reload ponúka t'ahový súbojový systém, ktorý pracuje na princípe odhalovania slabých stránok nepriateľov a buffovania vašich postáv, respektíve debuffovania nepriateľov. Ten buff/debuff systém tu nie je natoľko kruciálny ako v hlavnej sérii Shin Megami Tensei, kde je to prakticky nutnosť, ak chcete prežiť, no aj tu má svoju váhu. Omnoho viac sa tu však hľadá na slabé stránky. Ak totižtrafíte slabú stránku nepriateľa, napríklad kúzlom alebo úderom, dostanete t'ah navyše a týmto spôsobom môžete vybiť aj zdanlivo veľkú silu. Hlavne musíte vedieť, ako na to.

Taktiež treba brať na vedomie, že slabé stránky majú aj vaše Persony, čo znamená, že tento systém s t'ahom navyše môžu, samozrejme, využívať aj nepriatelia. Je to ľahko uchopiteľný, okamžite hrateľný a veľmi zábavný súbojový systém. Avšak oproti pôvodnej Personu 3 je tu jedna veľmi výrazná zmena – ide o najlepšiu zmenu oproti originálnym hrám, ktoré tento remake prináša. Môžete tu už konečne ovládať postavy počas súbojov. S týmto konceptom prišla verzia Portable a našťastie je to prítomné aj v remaku. V pôvodnej hre a FES všetky postavy okrem vašej ovládala AI na základe



vašich všeobecných pokynov, ako sa majú postavy v súbojoch správať.

Hra funguje na princípe času a akcií, ktoré počas tohto času využívate. Príbeh sa totižto odohráva postupne deň po dni a počas dňa môžete urobiť tri akcie – ráno, po škole/poobede a večer. Ak je školský deň, ráno vždy trávite v škole, pričom hra buď vyučovanie preskočí a ocitnete sa vo fáze po škole, alebo sa vyučovania priamo zúčastníte (učiteľ sa vás môže na niečo opýtať a ak správne zodpoviete, zvýši sa vám štatistika Academics) a až potom začne fáza po škole. Po škole sa môžete ísť socializovať s postavami (zvyšovanie Arcana), ísť na rande alebo trebárs ísť aj sám do kina či naspäť na internát. Vždy môžete spraviť len jednu akciu a potom sa deň prehupne do večera, ktorý sa dá využiť na štúdium či brigády, vďaka ktorým zarábate, alebo môžete ísť bojovať do Tartarusu. Opäť stále len jedna akcia.

Následne sa hra presunie do ďalšieho dňa. Niektoré udalosti sa stanú až neskôr a na sledovanie času je tu vhodný kalendár, kde sa vám dôležité veci zapisujú, aby ste ich nemuseli mať stále v hlave. Táto simulácia života môže pri dlhších herných sedeniach spôsobiť pocit stereotypu, ale nemôžem si pomôcť, je to totiž aj dnes stále veľmi zábavné. Zbližovanie sa s postavami, odhaľovanie ich príbehových nitiek, manažment času, toto všetko má priamy súvis s role-playingom. Ale áno, oproti už toľkokrát omieľanej päťke je tých vol'nočasových aktivít predsa len o niečo menej.

Ako to u každého remaku býva zvykom, prvé, čo si na ňom všimnete, je vizuál. Pôvodná hra oplývala svojším umeleckým štýlom a remake ho vynikajúco prevádza do modernej doby. Nečakajte vizuálne orgie, tu nejde o

realistickosť a ani ultrakvalitné meshe. Umelecký štýl Persony 3 Reloaded stojí na jednoduchých objektoch, štylizovaných textúrach vo vysokom rozlíšení, presne ako originál. Hra vyzerá skvelo, podmanivo a originálne. Bohužiaľ sa sem i tam dajú nájsť textúry v nízkom rozlíšení, ktoré trčia nad ostatnými.

Na to si mohli dať tvorcovia pozor. Ruka v ruke s umeleckým štýlom in-game grafiky ide aj umelecký štýl užívateľského rozhrania. Nesie sa v nádherných odtieňoch modrej a je čistý a krásne jasný. Napriek tomu, že je svojsky štylizovaný, zachováva si prehľadnosť. Obzvlášť in-game menu je úchvatným príkladom špičkového umeleckého štýlu, ktoré zobrazuje hlavnú postavu hore nohami, pričom sa cez postavu prelínajú farby. Úplná paráda! A keď k tomu ešte zočítate špičkové sekvencie v štýle anime, budete sa rozplývať blahom.

Počítačový port by si však zaslúžil prepracovať. Tento remake nemá ani toľko nastavení, koľko mala Persona 5 Golden a okrem tradičného rozlíšenia a Vsync môžete nastaviť akurát tak kvalitu tieňov, snímkovanie a to, či bude hra využívať ray-tracingové odlesky. Chýbajú tu pokročilé nastavenia grafiky, ako anti-aliasing, textúry, FOV, ultraširoké rozlíšenia. A hoci to nie sú žiadne pokročilé nastavenia, dlhé roky je to normálny štandard u počítačových hier.

Znova zopakujem, že ak by hra mala aspoň to, čo Persona 5 Golden, tak by to bolo aspoň ako-tak akceptovateľné. Zabudol som na nastavenie jasnosti. Hra ako taká beží super, ak sa aj objaví stuttering, tak je len minimálny a pády hry vlastne ani nehrozia. Ovládať hru sa dá ovládačom alebo k + m, avšak radím používať ovládač, lebo s ním je to intuitívnejšie a pohodlnejšie. Ak

chcete otáčať kameru myšou, radšej si vezmite dovolenku, pretože kamera je veľmi pomalá, hoci ani s gamepadom nie je o nič rýchlejšia. Pocitovo je to však lepšie ovládačom. Výborné je, že hra podporuje aj kurzor myši, ale má len základný windows štýl a už nie je štylizovaný ako kurzor v Persony 5 Golden, čo je škoda. Ale beriem, že to už je len moje puntičkárstvo.

Na záver si ešte neodpustím kopnutie si do ATLUŠ-u a jeho DLC politiky. Samozrejme, aj tento remake ponúka na kúpu hneď od vydania celé priehľadné DLC. Zatiaľ sú to našťastie len kozmetické veci, ktoré nemajú s pôvodnou hrou nič spoločné – sú to len kostýmy z Persony 4 a 5 a hudba z Persony 5. Mój názor ako hráča je, že pokiaľ niečo nie je skutočnou plnohodnotnou expanziou, nemalo by sa to predávať za pár drobných, ale malo by to byť súčasťou hry ako bonusový odomykateľný obsah. Za toto teda palec dole.

Persona 3 Reload je aj napriek kritike v recenzii stále pohlcujúca hra s magicky temnou atmosférou, ktorá baví a ktorá originálu v žiadnom prípade nerobí hanbu. Iste, omnoho priamočiarejšia hrateľnosť mi až tak pochuti nebola, ale hra je zábavná aj napriek tomu, že určité herné prvky boli vystrihnuté. Aj keď sa mi remake z celkového hľadiska páčil, tak ho z logicky vysvetlených dôvodov v texte nemôžem považovať za definitívnu verziu Persony 3. Ktovie, možno sa nakoniec po prípadných patchoch napokon aj stane, avšak žiadne neboli zatiaľ avizované. Ak so sériou Persona ešte nemáte skúsenosti, domnievam sa, že práve Persona 3 Reload predstavuje úplne dokonalú vstupenku do tohto zvráteného sveta plného školských lavíc a démonov. Na záver ešte podotknem, že tie 4 hviezdy nie sú jednoznačné, v skutočnosti sa to pohybuje medzi 3,5 a 4, ale to je v každom prípade už len detail pre štatistikov. Užite si hru!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

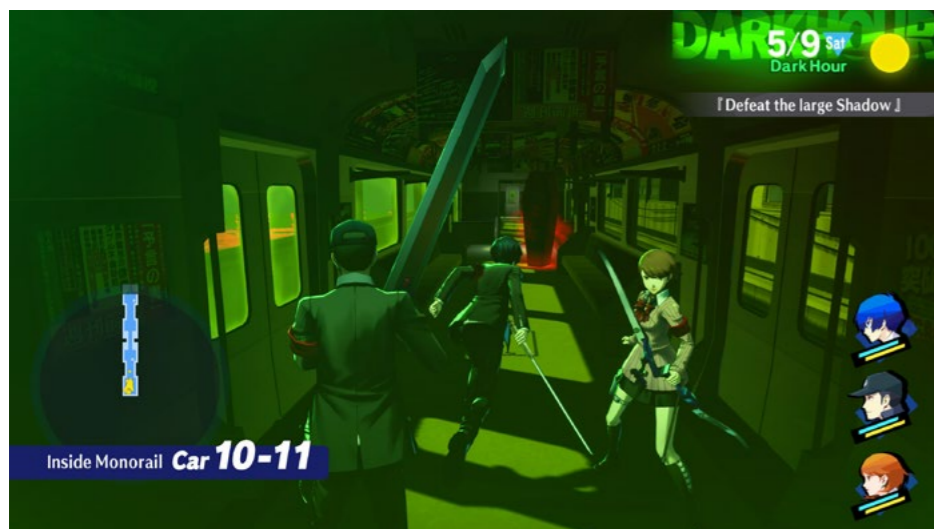
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	P-Studio	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny umelecký štýl	- môže nastať stereotyp
+ fantastický príbeh a postavy	- odstránené prvky hrateľnosti
+ pekné animované sekvencie	- minimum PC nastavení
+ adekvátna hudba	

HODNOTENIE:

★★★★☆



PLAY GO SMART



ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3

LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

GAMING, HRY A ZÁBAVA
NOTEBOOKY A POČÍTAČE
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

LIVE EASY PLAY HARD

www.pgs.sk

Creative Pebble X Series



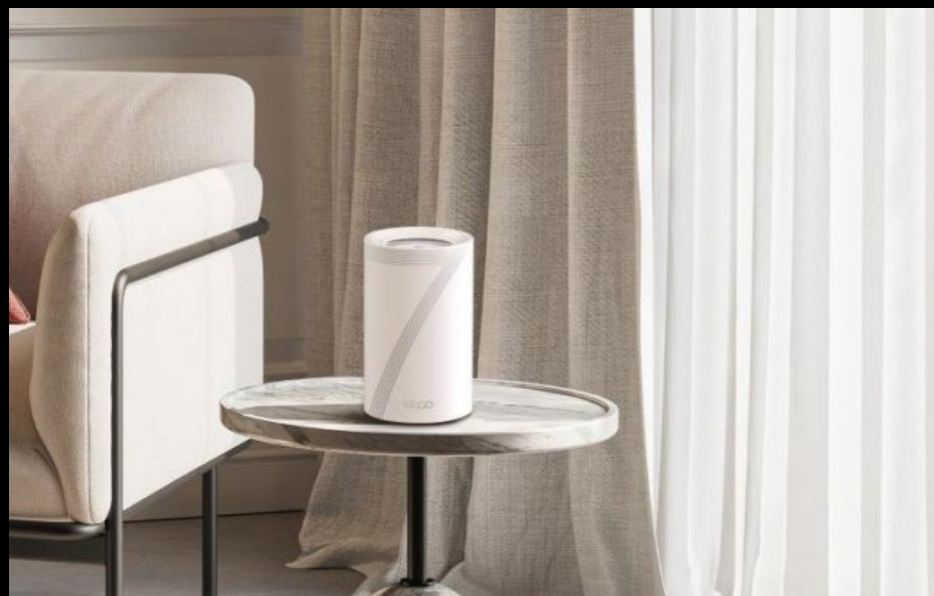
Spoločnosť Creative Technology predstavila najnovšie prírastky do svojej uznávanej série Pebble - Creative Pebble X a Creative Pebble X Plus.

Tieto reproduktory sú navrhnuté tak, aby premenili akékoľvek pracovné prostredie,

alebo zostavu, na pohlcujúcu zvukovú svätyniu, vďaka ich výkonu RMS až 30 W a špičkovému výkonu až 60 W. Obidva modely ponúkajú prispôsobiteľné RGB osvetlenie, umožňujúce vytvorenie svetelnej show podľa nálady používateľa, a podporujú káblové aj bezdrôtové režimy

prehrávania. Série Creative Pebble X prinášajú vylepšené 2,75" meniče s plným rozsahom a ikonický 45° vyzvýšený dizajn pre optimalizovaný zážitok z počúvania. Model Plus sa navyše pýši elegantným subwooferom s dvoma pasívnymi žiaričmi, funkciami Dialog+ a BassFlex pre silné basy a krištáľovo čisté dialógy. Reproduktory dosahujú akustický výkon až 15 W RMS a špičkový výkon 30 W po pripojení k portu počítača, ktorý sa môže zvýšiť až na 60 W pri použití 30W (alebo vyššieho) adaptéra PD. Prispôsobiteľné RGB osvetlenie ponúka 16,8 milióna odtieňov so šiestimi predvolenými režimami. Pripojenie je jednoduché s podporou USB, Bluetooth 5.3 a 3,5 mm AUX vstupu, pričom dvojité porty pre slúchadlá a mikrofóny zvyšujú pohodlie používania. Aplikácia Creative umožňuje prístup k zvukovým technológiám Sound Blaster Acoustic Engine a prispôsobenie RGB osvetlenia. Creative Pebble X je dostupný za 99,99 EUR, zatiaľ čo model Plus stojí 139,99 EUR, oba na predobjednávku na Creative.com.

TP-Link Deco BE65



TP-Link Deco BE65 predstavuje inovatívne riešenie v oblasti domácej bezdrôtovej siete s využitím najnovšieho štandardu Wi-Fi 7, ktorý ponúka extrémne vysoké rýchlosti až 9 214 Mb/s a pokrytie celého domova bez mŕtvych zón. S trojpasmovou

technológiou a podporou frekvencií 2,4, 5 a 6 GHz umožňuje systém Deco BE65 používateľom zážitok z hladkého streamovania 8K videí, online hier, videokonferencií a sťahovania objemných súborov bez prerušenia.

Výbava systému zahŕňa štvoricu 2,5 Gb/s ethernetových portov pre vysokorychlostné káblové pripojenia a USB 3.0 port pre ďalšie pripojiteľné zariadenia. TP-Link tiež implementoval technológiu Wi-Fi 7 MLO, ktorá zvyšuje celkovú priepustnosť a spoľahlivosť siete. Mesh systém Deco BE65 podporuje pripojenie až 200 zariadení a dynamicky riadi sieť pre optimálnu prenosovú rýchlosť vďaka pokročilým AI algoritmom. Bezpečnosť je prioritou, čo zabezpečuje vylepšený systém TP-Link HomeShield chrániaci pred kybernetickými hrozbami a umožňujúci pokročilú rodičovskú kontrolu. Systém je možné ľahko nastaviť a spravovať prostredníctvom prehľadnej aplikácie TP-Link Deco a je kompatibilný s hlasovými asistentmi ako Amazon Alexa a Google Assistant, čo prispieva k jeho užívateľskej prívetivosti. Jednoduchá inštalácia a minimalistický biely dizajn jednotiek Deco BE65 zabezpečujú, že sa tento systém stane neoddeliteľnou súčasťou moderných domácností, ktoré vyžadujú najvyšší štandard bezdrôtovej konektivity.

ACER Connect X6E 5G CPE



Spoločnosť Acer uvádza na trh router Connect X6E 5G CPE, navrhnutý pre domácnosti a malé podniky, ktorý umožňuje rýchle a spoľahlivé širokopásmové pripojenie prostredníctvom 5G.

Tento router podporuje Wi-Fi 6E a 4 x 4 MU-MIMO technológie, umožňuje súčasné pripojenie až 128 zariadení a optimalizuje využívanie dát vďaka softvéru QoS. Jeho použitie je ideálne nielen pre pokročilé domáce použitie, ale aj pre malé podniky, kde zabezpečuje spoľahlivé pripojenie pre širokú škálu zariadení, vrátane sledovacích kamier a inteligentných meračov. Router je jednoducho inštalovateľný a ponúka flexibilné záložné riešenie pripojenia. Acer Connect X6E 5G CPE je dostupný v regióne EMEA za cenu od 299 EUR a je súčasťou širšej ponuky výkonných zariadení od Acera pre pripojenie domácnosti a podniky.

Cooler Master Ncore 100 Max



Cooler Master uvádza na trh mini-ITX počítačovú skriňu Ncore 100 Max, ktorá predstavuje prelom v dizajne kompaktných skriní.

S objemom 15,7 l a integrovaným vodným chladením, Ncore 100 Max je navrhnutá pre maximálne využitie priestoru bez kompromisov vo výkone. Dostupná v matnom šedom a bronzovom prevedení, skriňa podporuje trojslotové grafické karty s dĺžkou až 336 mm. Vybavená V SFX Gold ATX 3.0 850W zdrojom, poskytuje špičkový výkon v malom formáte. Cieľom bolo vytvoriť štýlovú a kompaktnú skriňu, ktorá by zároveň bola prívetivá k používateľom pri zostavovaní. Ncore 100 Max ponúka pokročilé riešenie chladenia a elegantný minimalistický dizajn, umožňujúci pohodlné umiestnenie najnovších grafických kariet. Bude dostupná vo februári 2024 za cenu 9290 Kč v ČR a 379 euro na Slovensku.

Genesis Mangan 300 & 400



Genesis predstavuje dva nové modely gamepadov - Mangan 400 a Mangan 300, ktoré sú navrhnuté tak, aby reagovali presne a spoľahlivo na každý pohyb hráča, čím zvyšujú dynamiku a citlivosť hrania. Mangan 400 vyniká bezdrôtovým pripojením Bluetooth 5.0, ktoré umožňuje hrať na vzdialenosť až 10 metrov,

zatiaľ čo Mangan 300 ponúka stabilné káblové pripojenie pre tých, ktorí uprednostňujú priame odozvy. Oba modely sú kompatibilné so širokou škálou herných platforiem, vrátane PC, Nintendo Switch, Steam Deck, Asus ROG Ally a Android zariadení, pričom Mangan 400 podporuje aj iOS.

Tieto gamepady ponúkajú možnosť personalizácie prostredníctvom výmenných predných panelov, umožňujúc hráčom prispôbiť vzhľad ovládača svojmu štýlu. Súčasťou je špeciálne puzdro pre ochranu pri preprave a odolná konštrukcia s podsvietenými tlačidlami vyrobenými technológiou Double Injection, zabezpečujúce dlhotrvajúce pohodlie a odolnosť. Gamepady sú dostupné v troch farbách - čiernej, bielej a červenej, s prídavným čelným panelom v čierno-zelenej grafike pre dodatočnú personalizáciu.

Genesis Mangan 400 je na trhu za cenu od 39 EUR a Mangan 300 za cenu od 32 EUR, dostupné vo farebných variantoch čierna, biela a červená prostredníctvom vybraných predajcov a resellerov.

Tieto gamepady predstavujú výrazný posun v personalizácii a výkonnosti herných ovládačov, umožňujúc hráčom vytvoriť si skutočne osobitý herný zážitok.

Redmi Note 13 Pro+ 5G

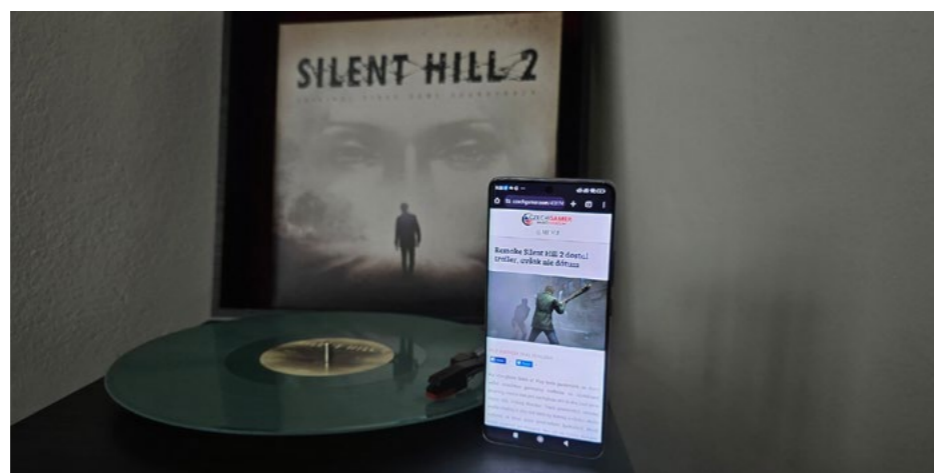
NAJLEPŠÍ REDMI MOBIL VÔBEC



Spoločnosť Xiaomi, povedané metaforicky, má v talóne s mobilmi absurdné množstvo šípov, z čoho časť cieľi na rôzne typy konzumentov. Celé to delenie, samozrejme, začína a končí cenou, avšak nie sú to len peniaze, ktoré pri rozhodovaní koncového zákazníka utvárajú ten zásadný argument. Doba, kedy ste si mohli kúpiť buď dobrý, ale extrémne drahý mobil, alebo sa otravovať s lacným a automaticky neschopným telefónom, je už dávno preč. Je preč aj vďaka firmám ako Xiaomi, ktoré dokážu za rozumný peniaz ponúknuť rôzne balíčky funkcií, zabalené do vizuálne príťažlivého dizajnu. Vrcholom tohto môjho kvetnatého opisu je aktuálne vydaná päťica telefónov značky Redmi, z ktorých by si mal vybrať takmer úplne každý, akokoľvek náročný používateľ. Ja vám v nasledujúcich riadkoch porozprávam o verzii Redmi Note 13 Pro+ 5G, čo je z tej päťice cenovo vôbec najdrahší

mobil. Mal som možnosť s ním koexistovať viac než mesiac a musím už takto v úvode povedať, že tentokrát ma Xiaomi skutočne šokovalo.

Redmi Note 13 Pro+ 5G sa od zvyšnej štvorice svojich lacnejších kolegov odlišuje hneď v niekoľkých bodoch, z ktorých ja osobne chcem v prvom rade



vyzdvihnúť dizajn ako taký. Elegantné a prémiovo vyzerajúce telo, ktorého dominantou sú jednak zaoblené hrany, ale predovšetkým zadné trio fotoaparátov.

Vystúpené komíny usporiadané za sebou v snahe navodiť pocit, že na vás mobil samotný pozerá obrovskými očami a ešte do toho otvára aj malú pusku, to je vizualizácia, na akú si buď zvyknete na prvú dobrú, alebo ju s rovnakou rýchlosťou zavrhnete. Ja osobne nie som zrovna fanúšik takto výrazne vystúpených snímačov fotoaparátov, avšak na druhú stranu, dizajnové spracovanie testovanej vzorky sa mi v zmysle celku neskutočne zapáčilo.

Zariadenie padne dobre do ruky (má sotva 200 gramov) a práve vďaka zakriveným hranám máte pri jeho držaní pocit väčšieho pohodlia. Výrobca, v rámci modelového radu Note 13, do najdrahšej verzie (500 eur v prípade ak zvolíte 12 GB RAM variant) nezabudol zakomponovať úplnú ochranu voči vode a prachu v podobe štandardu IP68, čo je v rámci na spomenutú cenu veľkou výhodou.

Rovnako tak medzi ďalšiu výhodu môžeme zaradiť obsah balenia, keďže tam kde sa iní výrobcovia snažia svoje vlajkové lode osekáť na minimum, až máte pocit, že raz v tej tenkej krabicike nebude už ani ten mobil, tak Xiaomi ide cestou bohatej nádielky. Okrem telefónu, preto rozbalíte aj výkonný 120W adaptér doplnený o dostatočne dlhú USB-C kabeľ a čiernu plastovú puzdro s výstupnou hranou chrániacou už spomínané komíny pred poškodením.

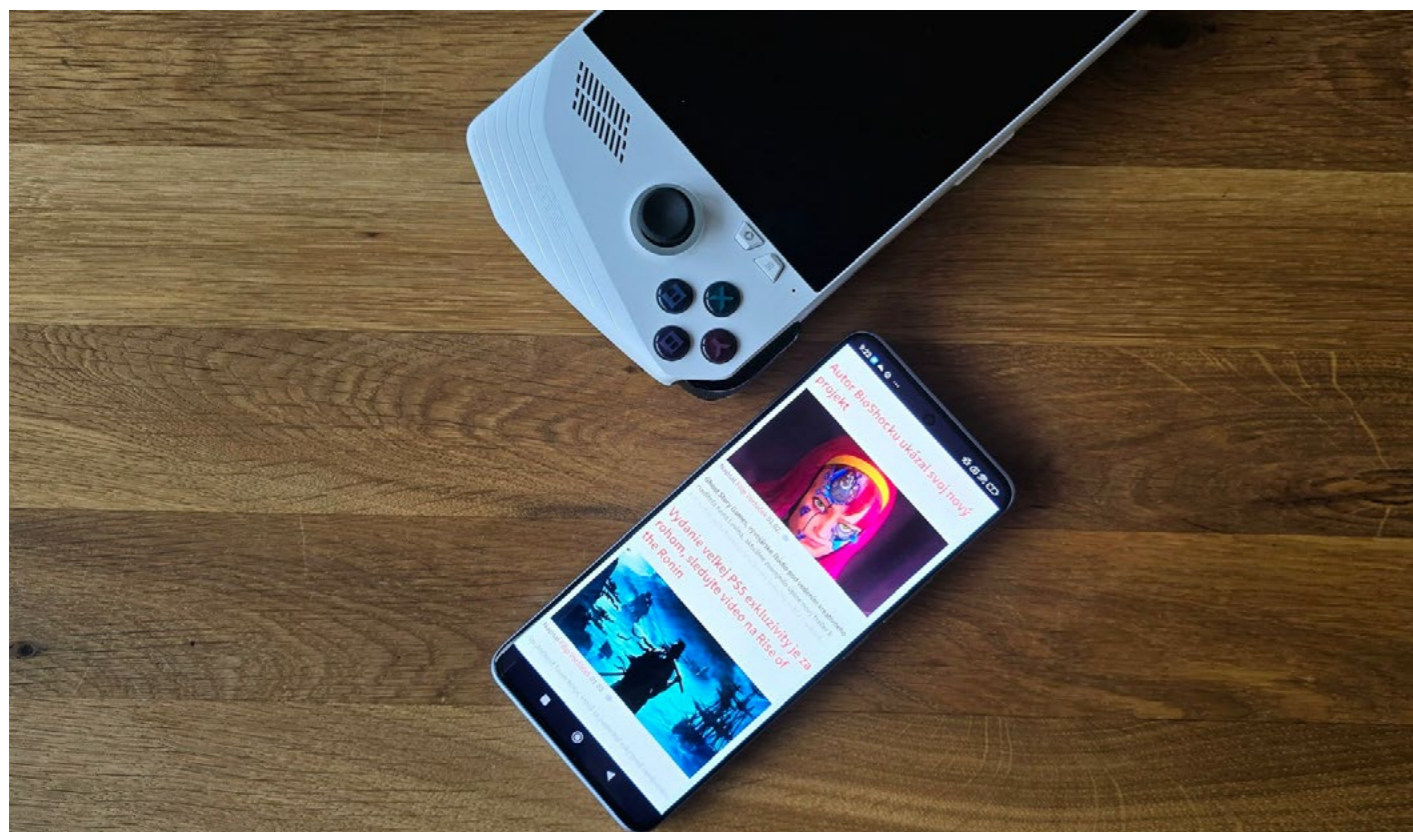
1 500 nitov

Dominantou, napokon tak ako u každého mobilu, je aj v tomto prípade displej. Obrazovka s veľkosťou 6,67 palca vám vďaka postrannému zakriveniu dáva možnosť lepšej interakcie pri posúvaní obsahu do strán. Jedným dychom však chcem dodať, že tam kde ostatní výrobcovia už začínajú hromadne opúšťať trend zaoblených hrán, sa práve Xiaomi rozhodlo dať do najdrahšej verzie Note 13 práve

tento prvok. Typovo ide o AMOLED panel s rozlíšením 2712 x 1220 pxl (hustota pixelov 446 na palec) fungujúci pri obnovovacej frekvencii 120 Hz, ktorý dokáže vyvinúť svietivosť na úrovni cca 1500 nitov. Na displej chránený sklom Corning Gorilla Glass Victus a ponúkajúci podporu Dolby Vision sa pekne pozerá aj vďaka jeho schopnosti produkovať pôsobivú paletu farieb s vysokým kontrastom. Jeho pomer voči zvyšku tela je úžasných 93%. Nech už som si pustil akúkoľvek streamovaciu službu, alebo sa zamestnával čítaním textu či hraním hier, vo všetkých prípadoch som sa necítil byť po stránke vizualizácie obsahu nejako limitovaný. Čo sa týka bezpečnosti, tak displej osadený v hliníkovom ráme má pod sebou súčasne aj dobre fungujúcu čítačku odtlačkov prstov, s ktorou som počas testovania nemal ani jeden jediný problém - krásne dokáže snímať aj mokré paprčky. Pre úplnosť ešte dodám aj prítomnosť rovnako dobre fungujúcej čítačky tváre. A tu je presne to stanovisko, ktoré som naznačil už v úvode recenzie. Ak by som mal zobrať všetky mnou v minulosti recenzované telefóny z modelového radu Redmi s vyšším výkonom, tak práve trinásťka vo verzii Pro+ je v rámci panelu jasným stropom.

Keď som bol pred časom na novinárskom odhalení celého modelového radu Redmi Note 13, akonáhle prišla reč na aspekt výkonu, úsmevmi zo strany zástupcov Xiaomi by ste si mohli vytapetovať obvyčajku. Dôvod? Výrobca vybral procesor MediaTek Dimensity 7200 Ultra (4 nm) s taktovaním na 2,8 GHz špeciálne ukovaný v čínskych manufaktúrach práve na mieru





Note 13 Pro+ 5G. Uvedený čipset v praxi zvládol bezproblémovo akýkoľvek mnou nastavený pracovný modus operandi a dokonca sa nezľakol ani v situácii, keď som po ňom chcel pochrúmať náročnejšiu postprodukcii. Treba však dodať, že testovaná vzorka bola vybavená 12 GB RAM v kombinácii s 512 GB úložiskom a v prípade lacnejšej konfigurácie (8 GB RAM / 256 GB) to v rámci plynulosti a spolaľivosti interakcie nemusí byť tak úplne identické. Keď už samotný mobil nemal problém ani s úpravou videí, rozhodol som sa ho čiastočne ohnúť aj cez herné koleno, čo má mimochodom spojitost' s ďalším úsmevom, ktorý pristál na tvári lokálneho zastúpenia Xiaomi. Redmi Note 13 Pro+ totiž obsahuje parný systém v rámci chladenia, ktorý dnes už bežne môžeme nájsť aj u oveľa drahších telefónov. Stiahol som preto niekolkó náročných videohier, nastavil najvyššie grafické nároky a čakal, či mi zadná časť telefónu nevypáli do brušiek prstov logo výrobcu. Na moje prekvapenie sa nič také nestalo, a aj keď sa zadná časť pri dlhom hraní rozhodne trochu zahriala, nešlo o nič zásadné, čo by mi bránilo v hraní – projekty navyše aj pri vysokých nárokoch bežali takmer úplne hladko (len sporadicky sa objavil občasný pokles snímkovania).

Výborná audio prezentácia

Trochu nechápem, ako sa im do dvesto gramového tela mobilu podarilo natlačiť batériu s kapacitou 5 000 mAh, každopádne nenechajte sa na prvú

dobrá hned' ohúriť touto cifrou. Prečo? V praxi sa totižto výdrž mobilu pri voľbe strednej úrovne obnovovacej frekvencie a náročnejšom používaní nedostala cez jeden deň, a naopak pri zapnutí obrazovky so 120 Hz to nebolo ani deväť hodín.

V tomto prípade musím samozrejme dodať, že pomocou adaptéru s výkonom 120 W, ktorý sa nachádza v balení, si viete batériu doplna nabiť už behom necelých tridsiatich minút, avšak výrazne mi tu absentuje možnosť bezdrôtového

dobíjania. Presuňme sa teraz, pred veľkým finále v podobe hodnotení fotografických možností testovanej vzorky, ešte stručne do sféry operačného systému. Výrobca vám, potenciálnym zákazníkom, garantuje trojročný update cyklus v rámci Androidu, doplnený o štyri roky bezpečnostných záplat – to je rozhodne veľké plus aj s ohľadom na minulosť telefónov od Xiaomi, ktorý vás v rámci plnohodnotnej funkčnosti uvedeného telefónu posúva až do roku 2026. Redmi Note 13 Pro+ 5G, tak ako aj zvyšná štvorka jeho kolegov, beží na nadstavbe MIUI 14,



od čoho som ja osobne očakával o kúsok menšiu porciu otravného balastu. V jeden moment som si dal tú prácu a manuálne zakázal fungovanie mnohému bloatware odpadu, cez to všetko sa o pár hodín na hlavnej obrazovke opäť zjavili notifikácie, o aké som ani náhodou nemal záujem. Aby som však bol férový, tak aj tieto negatíva sa modelom darí postupne potláčať a raz, dúfam, úplne vymiznú.

Poslednou hodnotiacou zložkou Xiaomi Redmi Note 13 Pro+ 5G jednoducho musí

byť jeho potenciál pri tvorbe fotografií. Dôvodom je hlavný 200 Mpx (f/1,65) snímač obsahujúci optickú stabilizáciu obrazu doplnenú súčasne aj o elektronickú stabilizáciu obrazu – roztrasené ruky tak razom nie sú žiadnym problémom. Medzi ďalšie prednosti patrí aj štvornásobný bezstratový zoom, ktorý pre dosiahnutie vysokej kvality využíva výsek z hlavného snímača – na teleobjektív to samozrejme nemá, avšak cez to všetko je kvalita nadpriemerná. Vedľa už spomínaného primárneho snímača sa nachádza

širokouhlý 8 Mpx objektív a trocha zbytočné 2 Mpx makro. Výsledné snímky vyhotovené pomocou primárneho snímača hodnotím viac ako pozitívne. Za denného svetla ide o prémiovú kvalitu plnú detailov s jemným rozostrením v rámci okrajov, kde celok dotvára vierohodná reprodukcia farieb a umne zvládnuté potláčanie šumu. Rýchlosť ostrenia je na vysokej úrovni, a keďže celé rozhranie fotoaparátu je dostatočne prehľadné, užívateľ sa počas prepínania modusov rýchlo zorientuje v tom, aké nastavenie bude práve jemu vyhovovať najlepšie.

Nechýba pochopiteľne solídne fungujúci nočný režim (šum je tu síce badať, ale nejde o tragédiu), skrášľovanie pomocou umelej inteligencie, HDR, panoráma, časozber, a tak ďalej, a tak podobne. V rámci videí ma asi najviac potešila prítomnosť režimu krátkych filmov, v ktorej si máte možnosť bezplatne stiahnuť vizuálne špecifické šablóny pre nakrúcanie krásnych mini epizód z vlastného života – úderný strih, umelecké filtre, trefná hudba. Apropos, mobil podporuje 4K pri 30 FPS za sekundu, a kto by bol vyložený zat'ažený na selfie, tak predný snímač má 15,9 Mpx rozlíšenie a za ideálnych svetelných podmienok z neho vylezajú pre sociálne siete nadpriemerné výsledky.

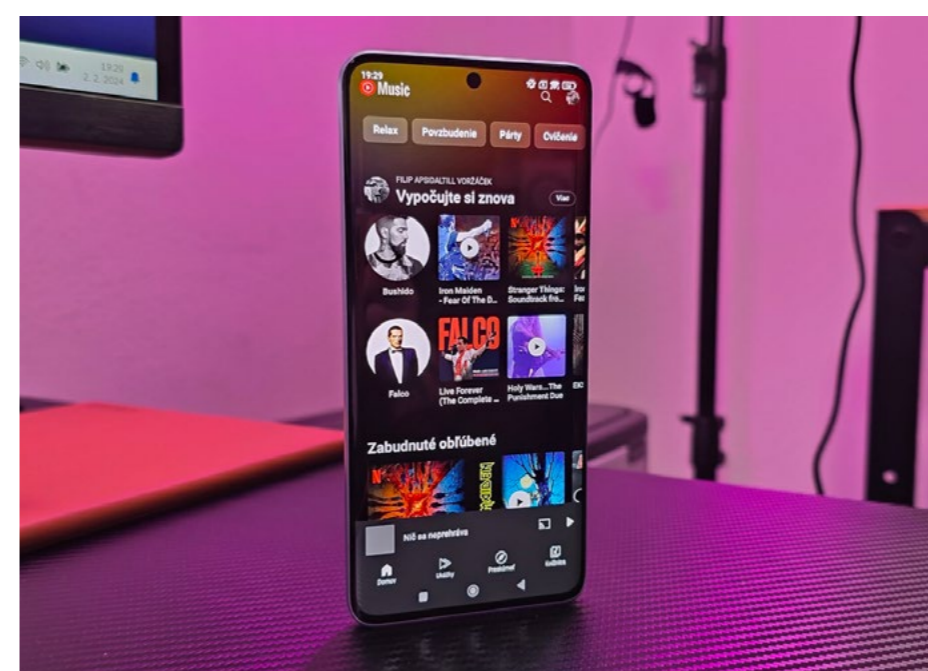
Z tej siláže textu vyššie ste to určite dokázali jasne vyčítať. V rámci modelového radu Redmi Note, sme tu ešte nemali takto komplexne spracovaný telefón plný prémiových funkcií a opatrený prijateľnou cenou. Vizuálne pôsobivý mobil s vysokým výkonom, ktorý vám vďaka vysokej certifikácii odolnosti môže padnúť do záchodu, zvláda uspokojiť dokonca aj potreby nadšencov do hier a celé to umocniť nádherným AMOLED panelom. Medzi tie negatívne aspekty, z môjho pohľadu, radím absenciu Qi nabíjania a stále nie úplne zvládnutú elimináciu nechcených aplikácií.

Verdikt

Stredná trieda kvalitných mobilov sa opäť o niečo viac nafúkla.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- MIUI a bloatware
+ Obsah balenia	- Chýba Qi
+ Výkon	
+ Displej	
+ IP ochrana	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Gigabyte RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G

PREŠĽAP V PODANÍ NVIDIA, KTORÝ NEZACHRÁNI ANI OC A OBSTOJNÉ CHLADENIE



Na jednu stranu sa teším, keby som si aj teraz zmyslel, že chcem či potrebujem grafickú kartu, mám na výber dosť modelov, ktoré sú dokonca na sklade. Preč sú temné časy absolútneho nedostatku kariet, no tie nahradili o čosi menej temné časy drahých kariet, ktoré teraz pomaly strieda niečo zase raz temnejšie. Aspoň tak to chápem ja, pretože za nedostatky pred pár rokmi neniesli plnú vinu ich výrobcovia. Za neustále zvyšovanie cien už môžu, ale aj to sa dá nejako vysvetliť a pochopiť. Ale táto doba temna má príchut' vedomého zla. Aspoň teda zo strany spoločnosti Nvidia, nie jej partnerov, ktorí musia pracovať s čipmi, ktoré im Nvidia dodáva. Dopredu sa ospravedlňujem za mierne negatívnejšie ladenú recenziu, ale veci treba pomenovať pravdivo. Tak teda pod' me na recenziu novej grafickej karty Gigabyte RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G.

Pri spoločnosti Nvidia si už museli hrať zvyknúť na rôzne veci. Od každoročných prestrelenejších cien za najvyššiu modelovú

radu cez podivné zmeny konfigurácií kariet pri zachovávaní rovnakého mena (GTX 1030/1050 Ti/1650), až po



neustále vydávanie 'nových' modelov kariet s označením Ti, Super alebo rovno Ti Super. Myslím, že už len málo ľudí verí v to, že Nvidia sa ako spoločnosť snaží posúvať hranice možností na poli počítačových hier. Stačí si občas vypočuť monológy prednášané akcionárom na každoročných prezentáciách výsledkov.

Sam si vedomý toho, že za posledné roky sa hodnota akcii Nvidia znásobila niekoľkokrát iba vďaka tomu, že sú všetci unesení z ich profesionálnych a serverových produktov, v poslednej dobe aj z AI akceleračtorov. Ale to, čo predvádzajú v Nvidia smerom ku hráčom, ktorí od počiatku stáli za ich výkonom a inováciami, je už trochu cez čiaru. Pretože priniesť 'novinku', na ktorej iba pribudne slovíčko SUPER, sľubovať lepšie

výsledky v dvojciferných percentách, a tým obhajovať vyššiu cenu, zatiaľ čo ostávajú sľuby nenaplnené, je naozaj až bezočivé. Dost' však bolo negatív, radšej sa pod' me pozriem, ako sa ku tomuto čipu postavili v spoločnosti Gigabyte a či dokáže model Gigabyte RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G aspoň trochu vykúpiť hriechy svojho tvorcu.

Dizajn

Gigabyte RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G patrí, ako už jej meno napovedá, do modelovej rady Gaming, ktorá je základom Gigabyte ponuky, o niečo nižšie ako herne ladená rada Eagle či profesionálnejšie zameraná Vision. Hardcore hráčov väčšinou zaujímajú kúsky s moderným a agresívnym dizajnom, najlepšie s RGB, pritom poteší



aj nižšia cena a možno nejaké továrenské pretaktovanie. Toto všetko má našťastie RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G v malíčku. Hoci jej šedo-čierno-strieborné prevedenie nie je ničím ohurujúce, zvládne vyniknúť aj v extravagantnejších skrinkách. Na karte poteší kovový kryt vrchnej strany a RGB na ventilátoroch, no od karty za 900 eur by som menej nečakal.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

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

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnú dosku Aorus Z790 Exlite X WiFi7 spolu s procesorom Intel Core i9-14900K a 32 GB Kingston Fury DDR5 6000MHz. Hry boli testované s kartou v továrenských nastaveniach. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K.

Zhrnutie

Je grafický čip RTX 4070 Ti Super dobrou voľbou? Ani nie. Je karta Gigabyte RTX 4070 Ti Super Gaming OC 16G dobrou voľbou? V prípade, že chcete výkon 4070 Ti Super, neurobite s týmto modelom chybu. Áno, teoreticky táto karta ponúka výkon RTX 3090 Ti za polovičnú cenu, ale grafické karty 3090 Ti vyšli pred viac ako dvoma rokmi a jednoducho sa od Nvidia očakávalo viac. Samotné riešenie karty od Gigabyte si zaslúži lepšie hodnotenie, avšak grafický čip to ťahá dole.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné teploty	- vyššia cena
+ továrenské pretaktovanie	- menej ako 10% zlepšenie oproti Ti ne-Super verzii
+ jednoduchý softvér na pretaktovanie	

HODNOTENIE:

★★★★☆

Samsung Galaxy S24 Ultra

BUDÚCNOSŤ JE OPĀŤ JASNEJŠIA

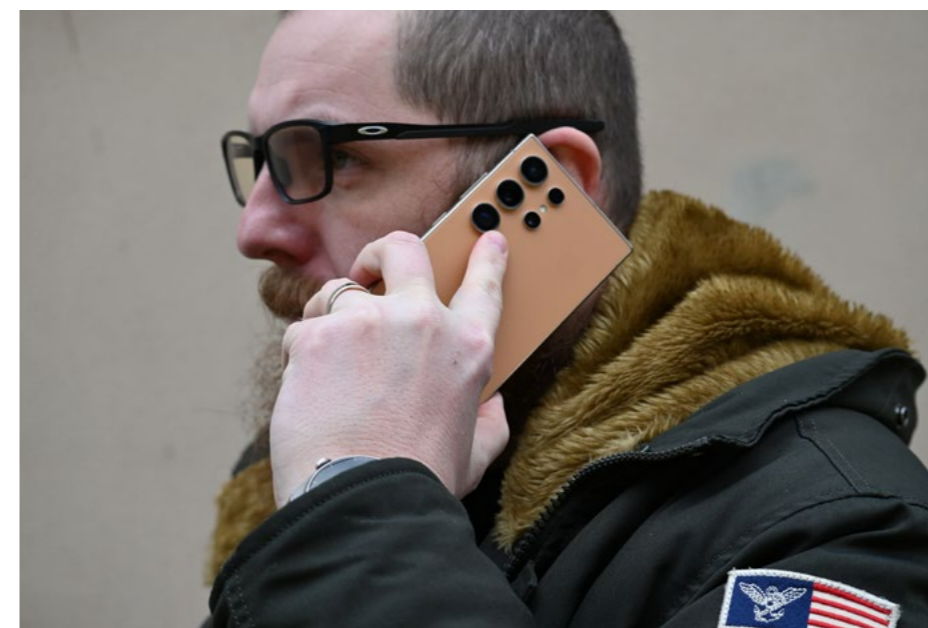


Každý z nás si v hlave už určite aspoň raz konštruoval víziu fungovania technológií v ned'alekej budúcnosti. Dôvodom takýchto predstáv sa zväčša stáva snaha o zjednodušenie si práce alebo t'ažkej životnej situácie, ktorú by raz, snád', mohla výrazne odbúrat' nejaká hardvérová hračka. V súčasnosti žijeme v dobe, keď sa do širokého povedomia verejnosti, čiže aj l'udí sotva hlbšie zorientovaných v danej problematike, čoraz viac dostáva slovné spojenie „umelá inteligencia“, a preto je scenár s mal'ovaním si nejakej tej svetlejšej vízie ešte o kúsok pravdepodobnejší. Faktom však ostáva, že na praktické a relevantné využitie AI ako takej drvivá časť z konzumentov stále len čaká a nikto vlastne ešte nevie, ako by to v praxi malo celé vyzerat'. Prvou a uchopiteľ'nou lastovičkou v zmysle užitočných funkcií umelej inteligencie je z môjho pohľadu

aktuálne vydaná séria mobilných telefónov Galaxy S24 od spoločnosti Samsung, kde to AI začína ako-tak dávat' zmysel a kde si tú mnou toľko prepieranú víziu správneho fungovania technológie budúcnosti môžete overit' aj pri každodennej rutine. Posledný mesiac som v tejto súvislosti mal možnosť testovat' vôbec najvýkonnejší model Galaxy S24 (poznáte ho pod prívlastkom Ultra), ktorý však toho okrem AI ponúka pochopiteľ'ne oveľa viac. Pod'me sa na to všetko teraz spoločne pozriet' oveľa bližšie.

Ešte než sa prepracujeme k vyššie opísaným funkciám, aké dnes bežne v mobiloch nenájdete, prejdeme si postupne všetky kvality Galaxy S24 Ultra, podobne ako pri recenzovaní akéhokoľvek iného telefónu. Pod jasne uvedeným prívlastkom Ultra sa logicky skrýva vôbec ten najdrahší model série Galaxy S24 – zákazník má na výber z

dvoch pamäť'ových verzií, a to 12 RAM/256 GB za 1 449 eur a 12 RAM/512 GB za 1 569 eur. Z takýchto čífer je jasné, na ktorú svoju loď Samsung jasne pripol zlatom lemovanú vlajku. Pod'me však konečne k tej konštrukcii, z ktorej sa mi spodná sánka posunula až na doraz. Výrobca totižto siahol po titáne a z neho vybrúsil celistvý rám aj s jemným zaoblením na hranách. Mobil má konkrétne rozmery 162,3 x 79,0 x 8,6 mm a váži 232 g, čo ho nekompromisne predurčuje do kategórie takzvaných „lopát'“. Napriek svojim proporciám a váhe sa však perfektne drží v rukách a počas manipulácie s ním má človek pocit, že ide o niečo vyložené výnimočné, či už v zmysle vizuálu, alebo výkonu (o tom však bude reč neskôr). Konštrukcia je pevná, celistvá a v jej spodnej hrane sa okrem USB-C vstupu nachádza aj zásuvka s dotykovým perom, čoby funkčná pripomienka staršej fúzie s modelovým



radom NOTE. Zásadnou novinkou práve voči staršiemu modelu je eliminácia zakriveného displeju, čo automaticky do popredia, teda z predného pohľadu, vyt'ahuje už spomínaný titánový rámik. Panel s veľ'kosťou 6,8" chráni nové sklo Corning Gorilla Armor, ktoré by malo ponúkat' oveľa lepšiu odolnosť voči škrabancom. Je zaujímavé, že Samsung tentokrát už pri výrobe na displej nenalepil ochrannú fóliu, a tak som si opísanú prednosť nového ochranného skla mohol overit' priamo počas recenzovania. Logicky

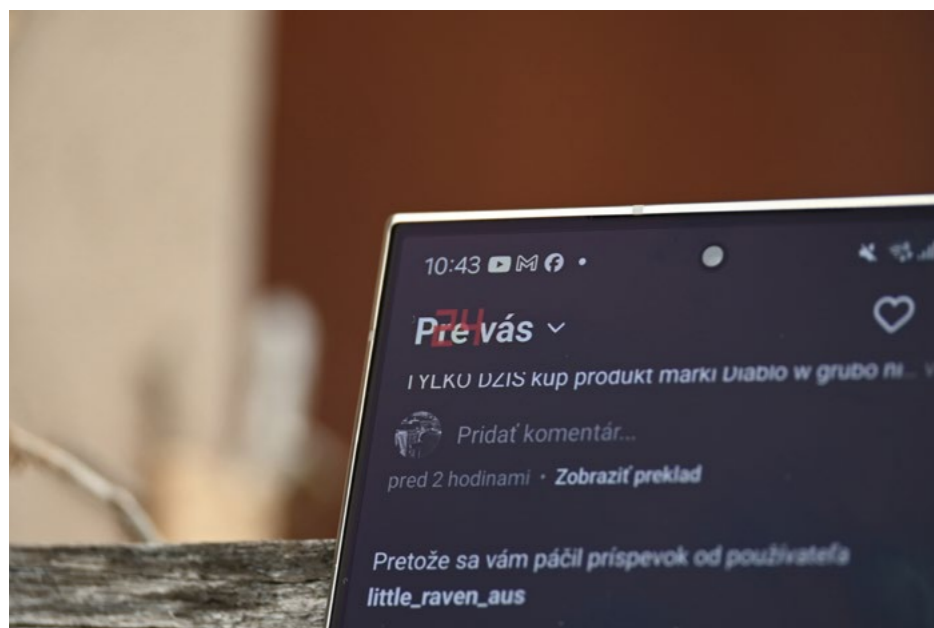
som sa pri recenzovaní nesnažil po obrazovke telefónu behat' s kružidlom – no som si takmer istý, že by ste na ňom nenašli čo i len vlásočnicový škrabanec.

Displej s antireflexnou vrstvou

Určite ste sa už neraz vonku, sledujúc displej svojho telefónu pod náporom ostrých lúčov slnka, cítili vyložené nekomfortne. Výrobcovia mobilov sa problém s odleskami snažia riešiť postupným navýšovaním

svietivosti, avšak to všetko je len čiastočná cesta. Samsung v tomto smere aktuálne prináša novinku v podobe aplikácie antireflexnej vrstvy skombinovanej s priam šíalenou úrovňou svietivosti – 2 600 nt. Výsledkom toho je dokonalá čitateľ'nosť obrazovky telefónu, nech už je vonku akokoľ'vek slnečné počasie. Ako som už spomínal, obrazovka má 6,8" a ide o AMOLED panel s rozlíšením 3120 x 1440 px a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Čo sa týka obnovovacej frekvencie, telefón vám odporúčam nechat' v adaptívnom nastavení tak, aby ste dosiahli ideálnu plynulosť počas posúvania záložiek, ale súčasne prehnane nešt'avili batériu. Pod obrazovkou sa nachádza tradične spol'ahlivá čítačka odtlačkov prstov, ktorá poskytuje výborné výsledky aj v prípade, že máte práve mokré ruky a, samozrejme, dostatočne chráni obsah vášho telefónu pred nechcenými zrakmi. Keď už som vyššie čiastočne nahryzol batériu, tak si tento atribút môžeme zhodnotit' trochu netradične už teraz. Nová Ultra je vybavená akumulátorom s kapacitou 5 000 mAh, čo by samo osebe, samozrejme, nemuselo znamenať žiadny posun voči minulej generácii, avšak keďže tu do hry vstupujú najnovšie softvérové procesy podporené práve umelou inteligenciou, tak na bežné úkony bola testovaná vzorka schopná fungovat' v pohode dva celé dni. Náročnejšie vyt'aženie ju následne





posunulo na jeden celý deň prevádzky, čo je rozhodne pre takto výkonný stroj výborná známka. V káblovom režime je nabíjanie 45 W a pri Qi 15 W (len pripomínam, že nejde o nedávno predstavený štandard Qi2, na ktorý si v masovom ponímaní ešte budeme musieť počkať).

Kompletná IP ochrana

Samsung do svojej poprednej vlajkovej lode strčil motor v podobe čipovej súpravy Snapdragon 8 Gen 3, doplnenej o 12 GB RAM. S takouto „motorizáciou“ sa užívateľ nemusí obávať žiadnych technických problémov, nech už bude telefón využívať v bežnej prevádzke alebo prepne do vyšších otáčok – postprodukcia, DEX atď'. Práve tu je ideálne vrátiť sa späť z pohľadu PR kampane okolo nových Galaxy mobilov na úvod článku. Umeľá inteligencia v rámci



softvéru sa pri Galaxy S24 sústreďí na niekoľko vyložené praktických funkcií, z ktorých by ste si mohli vybrať pre vás tie najideálnejšie, a to už po prvom zapnutí zariadenia. Začnem galériou, respektíve postprodukciami už vami zhotovených obrázkov (pozor, pre dosiahnutie ideálneho výsledku je dobré, ak samotnú fotografiu alebo video vytvoríte priamo cez Galaxy S24 telefón). Úprava fotiek prostredníctvom AI začína jednoduchým stlačením ikonky troch hviezdíček, ktorá, ako s nami Samsung komunikoval už pri novinárskom odhalení, bude do budúcnosti symbolizovať priame funkcie umelej inteligencie v ich produktoch. Dotknite sa hviezd a končekom prsta alebo pomocou pera začnite krúžkovať miesta na fotkách, ktoré chcete upraviť. Na čo je to dobré? – Napríklad ak vám do záberu vletí cudzí predmet, ktorý ho vizuálne kazí, môžete ho jednoducho odstrániť

bez toho, aby to malo dosah na kvalitu snímky. Rovnako tak viete presúvať objekty na iné miesta fotky s tým, že AI pôvodnú oblasť nahradí výplňou – toto nahrádzanie nie vždy funguje ideálne a je nesmierne dôležité, o aký formát scény ide.

Čo dokáže AI?

Rád by som v súvislosti s editáciou fotografií cez nové Samsung Galaxy telefóny dodal, že hoci to nikto exaktne nenazýval AI funkciou, posledné roky telefóny softvérovým upravujú fotky bežne a využívajú na to podobné procesy. Takže akýkoľvek chirurgický zásah do samotnej fotky môžeme dnes brať ako súčasť vrchol, ktorý komerčne dobre zapadol do celého promovania AI ako takeého. Čo sa mi však pri testovaní predmetného mobilu v rámci všeobecnej editácie páčilo najviac? – Možnosť spomalenia

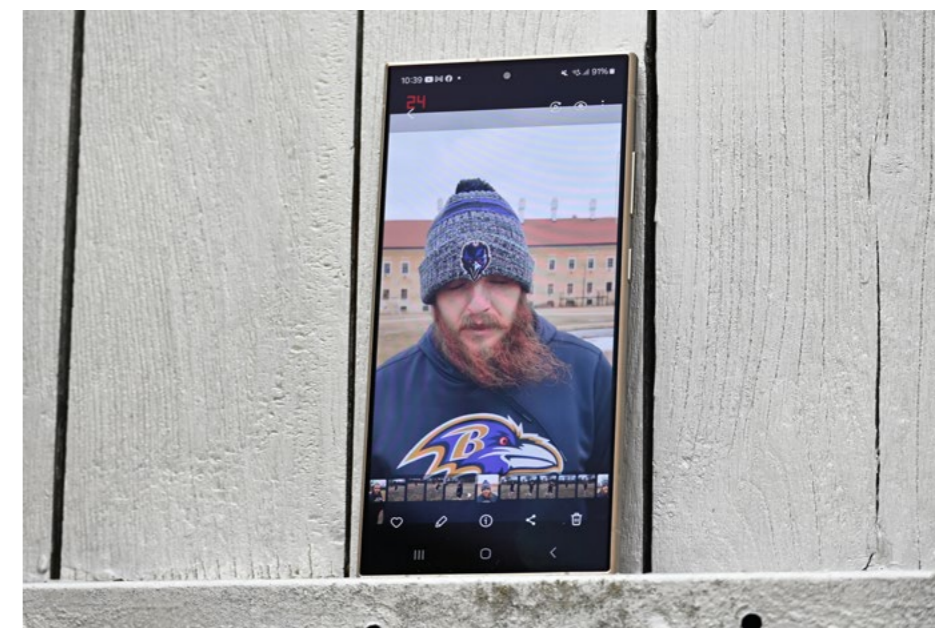
videozáznamov bez toho, aby boli nakrútené v slow-motion moduse. Tu konkrétne AI vygeneruje medzi jednotlivé snímky svoje vlastné tak, aby dokázala videozábery plynulo spomaliť, a ide jej to na výbornú.

Ďalšou pôsobivou AI funkciou je živý preklad diskusie počas telefonovania – nateraz tu máme podporu trinástich jazykov a ako tušíte, slovenčina ani čeština medzi nimi zatiaľ nie je. Preklad ako taký nie je viazaný na online overovanie a užívateľ si tak ešte pred uskutočnením hovoru musí do svojho mobilu stiahnuť jazykový balíček, následne z neho AI pri telefonáte ťahá údaje a simultánne poskytuje preklad. Opisovaná funkcia počas testovania nevykazovala žiadnu formu halucinácie a môžem ju len a len odporúčať.

V súvislosti s komunikáciou vám AI v nových Galaxy telefónoch dáva rovnako možnosť umelého vylepšovania štýlu vášho písania, korekcie gramatiky, sumarizovania obsahu emailov alebo priameho odpisovania krátkymi frázami na doručení poštu. Softvérové rozhranie One UI 6.1, čiže nadstavba nad Androidom 14, je jeden z najintuitívnejších operačných systémov, ktorý si viete v mobilnom telefóne jednoducho osvojiť bez komplikovaného učenia sa. V tomto smere preto nemám voči testovanej vzorke žiadne výhrady a teším sa, až Samsung sprístupní spomínané AI funkcie aj pre svoje staršie generácie vrátane skladačiek Flip a Fold – malo by k tomu dôjsť v priebehu tohto roka.

Fotografický potenciál vás nesklame

Pri pohľade na zadnú stranu Galaxy S24 Ultra vášmu zraku dozaista neunikne



päť luxusných kovových prstienkov lemujúcich jednotlivé snímače. Ten hlavný má 200 Mpx (f/1,7), pokračuje trojnásobný teleobjektív s 10 Mpx (f/2,4) nasledovaný päťnásobným teleobjektívom s 50 Mpx (f3,4) a v neposlednom rade je prítomný 12 Mpx ultraširokouhlý senzor (f/2.2). Už minuloročná generácia Galaxy S23 bola pasovaná za jednu z najlepších v rámci kategórie fotomobilov a nič sa na tom nemení aj v tej aktuálnej. Za podpory umelej inteligencie si vie aj úplný amatér zachytiť svoje životné osudy v takej excelentnej kvalite, až dostane pocit, že by sa snáď profesionálnym fotografovaním mohol aj živiť – svetlost' a paleta farieb je jednoducho fenomenálna. Veľký pokrok zaznamenal nočný režim v zoom procese a rovnako tak aj rozumný prechod z predimenzovaného desaťnásobného optického priblíženia na päťnásobné.

Komu by však desaťnásobný optický zoom vyložene chýbal, môže siahnuť po orezaní priblíženia a následnom dokreslení detailov, čo vo výsledku poskytuje takmer identickú kvalitu záberov. Pre tých náročnejších je, samozrejme, k dispozícii RAW zbernica s 24 Mpx snímkami a potešíť vás rovnako môže formát obrazu v Ultra HDR, ktorý docenia predovšetkým milovníci Instagramu.

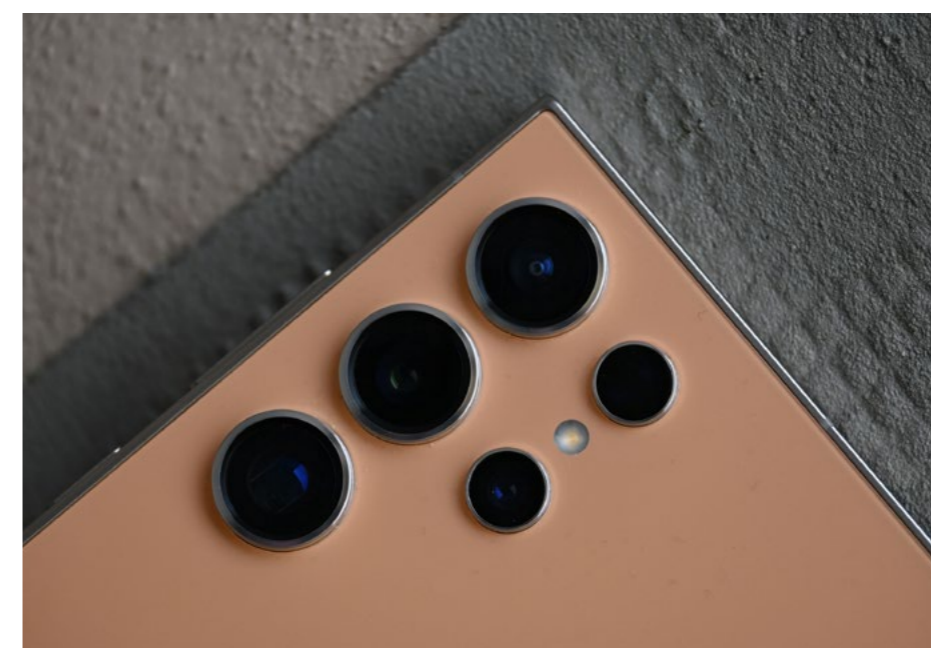
Samsung vo svojich manufaktúrach zase raz ukoval relevantnú vlajkovú loď, ktorá sa môže hrdo pasovať za jeden z najlepších prémiových mobilov na trhu. K tomuto statusu mu dozaista dopomáha aj rozumne nastavená integrácia AI funkcií, ktoré vám počas každodenného používania skutočne môžu priniesť relevantné výhody. Je však otázne, či minulé generácie, po tom ako získali chystaný AI update, nebude vlastne oveľa lacnejšou a kvalitatívne zrovnaťnou voľbou. Tých novíniek predsa len nie je až toľko a prípadnú kúpu Galaxy S24 Ultra si tak musíte vedieť pred sebou obhájiť aj pomocou vyššie spomínaných predností.

Verdikt

Jeden z najlepších prémiových telefónov súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	1 449€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Cena
+ Výkon	
+ Fotoaparát	
+ Displej bez odleskov	
+ AI funkcie	
HODNOTENIE: ★★★★★	



3 dni s PlayStation Portal

ČO JE TO TEN VZDIALENÝ PREHRÁVAČ?



Hranie videohier v komfortnej zóne domova a hranie sa kdekoľvek mimo nej, to sú pochopiteľne dve odlišné veci. Faktom však ostáva, že aj v čase, kedy sa interaktívna kultúra len začínala formovať a všetko bolo ešte takpovediac v plienkach, mali ľudia krútiaci sa okolo vývoja hardvéru pocit, že je jednoducho iné zapnúť si svoju obľúbenú arkádu v prostredí rómskej maringotky s lepkavou podlahou, alebo v prostredí vyhriateho domova, či prípadne vonku na vymrzutej autobusovej zástavke. Ako nám dekádu za dekádu plynul čas a obraty z herného biznisu rástli ako pivné pupky, možnosti, kde sa dalo realizovať z pozície milovníka hier, pribúdalo priam neúrekom. Dnes už preto bežne éterom lieta všeobecne zaužívané slovíčko „handheld“, pod ktorým chápeme nielen kultový Game Boy na alkalické batérie, ale súčasne aj najmodernejšie prenosné PC zariadenia

formátu ROG Ally. Spoločnosť SONY má v segmente handheldov pomerne slušnú tradíciu, ostatne, svojho času sa pokúšali zosadiť z trónu aj v tomto ohľade stále neporazené Nintendo a preto sa nie je čomu čudovať, že to aj z ich strany z času na čas opäť vypáli do ohlása ďalšej zaujímavej technologickej hračky. Tentokrát však nebude reč o tradičnom handhelde v pravom slova zmysle, ale skôr o evolúcii, plynúcej z hrania sa v prostredí modernej domácnosti.

Ešte než vôbec začnem hodnotiť produkt s názvom PlayStation Portal, chcem jasne deklarovať jednu vec. Nejdem ani náhodou vo všeobecnej rovine porovnávať akýkoľvek samostatný hardvér, schopný natívne spustiť hry s predmetnou novinkou, avšak, v istých atribútoch, kde to k nejakému čiastkovému porovnávaniu bude logicky zväzdať, sa nejaké to prirovnanie objaviť

môže. Ako ste už z textu vyššie jasne pochopili, SONY si do svojej PlayStation 5 rodiny pustilo zaujímavú novinku. Nazývajú ju prívlaskom Portal a koncepcne ide o streamovací tablet s fyzickou formou ovládania, bežiaci na princípe Remote Play. PlayStation Remote Play existuje už dlhé roky a v zásade je to funkcia vzdialeného hrania vami vlastnených videohier prostredníctvom internetu - podmienkou funkčnosti je neustále zapnutá konzola PlayStation, ktorá je súčasne online.

Remote Play môžete využívať na mobilných telefónoch, tabletoch, desktopoch, laptopoch a po novom aj na zariadení PlayStation Portal. Nemyslím si, že to nejako preženie, ak poviem, že PlayStation Portal je evolúciou funkcie Remote Play, zhmotnenou do konkrétneho hardvéru. Na tom samo o sebe samozrejme nie je



nič zlé, priam naopak, avšak z toho, čo som mal možnosť počas troch dní testovania vypozerovať, je PlayStation Portal určený pre tak úzku skupinu konzumentov, až sa niekomu môže zdať, že ide o produkt z kategórie tých zbytočnejších.

Remote Play 2.0

Investíciou v hodnote 200 eur získate akýsi hybrid osem palcového LCD displeja, vybaveného operačným systémom Android, a klasického DualSense gamepadu z PlayStation 5. Všetky prednosti samotného ovládača, kam spadajú výborné adaptívne spúšťáče, haptická odozva a v neposlednom rade aj príjemné ambientné podsvietenie, nájdete aj v PlayStation Portal. Zariadenie sa v rukách drží absolútne perfektne a s váhou jemne prevyšujúcou 500 gramov tak nemáte problém koexistovať pokojne aj celý deň. Batéria vám vydrží, v závislosti na úrovni osvetlenia, šesť až osem hodín, čo hodnotím rovnako pozitívne, špeciálne, ak sa rozhodnete Portal zobrať do terénu. Za predpokladu, že ste doma v posteli, prikrytí pohodlným paplónom a pred sebou máte víkend plný hier, určite nebudete mať problém sa prostredníctvom USB-C vstupu napojiť permanentne do siete. Na margo spomínanej obrazovky. Od prvého momentu som vedel, že ide o OLED displej, tak výborný kontrast a farebnú paletu daný panel ponúka. S obrazovkou, ani s jej maximálnym Full HD rozlíšením pri odozve 60 Hz preto nemám čo i len menší problém. Apropos, je zaujímavé, že dotyková funkcia displeja nie je po celej jej ploche, ale len na postranných častiach, hneď vedľa analógových páčok.

Čo mi však v tomto smere vyložene vadí, je prísne uzatvorenie systému ako takého.

Portal poháňa Snapdragon Qualcomm 662, čiže čipset, aký by ste našli v lacnejších telefónoch. Ten samozrejme nemá problém so spustením Remote Play funkcie ako takej a rovnako tak sa nezadýcha ani pri nastavovaní svetlosti obrazovky (pozor, nenachádza sa tu automatická regulácia jasů, čo beriem ako ďalšie negatívum), avšak nechápem, prečo nebolo umožnené aspoň spustenie internetového prehliadača.

Na čo by to bolo dobré? Napríklad keď prídete do hotela a chcete si zahrať svoje obľúbené hry, v tomto scenári nebudete schopní sa registrovať na hotelovej Wi-Fi sieti bez odsúhlasenia patričných podmienok. Riešením sa môže zdať byť hotspot cez mobilný telefón, ale tam jednak

nie je vôbec istota stabilného signálu, ak by ste išli na vlastné dáta, a v prípade zdieľania hotelovej Wi-Fi nemáte šancu dosiahnuť dostatočnú kvalitu (o tom ešte bude reč nižšie). Iste, všetko sú to špecifické príklady hrania sa mimo domova, čo čiastočne popiera filozofiu zariadenia Portal, ale keďže je streamovanie videohier fakticky jedinou prednosťou uvedeného hardvéru, treba si jasne napísať, v akých mantineloch užívateľského pohodlia sa tu reálne pohybujeme. Podme však späť domov. Funkčnosť PlayStation Portal stojí a padá na internete, respektíve na kvalitnom Wi-Fi pripojení. V domácom prostredí sa automaticky predpokladá, že nebudete mať v tomto smere žiadne problémy. Je to však skutočne tak?

Nie tak úplne

Počas trojdňového záťažového testu (žiaľ, viac času mi lokálny distribútor na recenzii neposkytol) som s PlayStation Portal vyskúšal niekoľko scenárov, sledujúc celkovú kvalitu streamovaných videohier. Situácia, kedy je konzola PlayStation 5 pripojená na domácu sieť pomocou Wi-Fi a následne z nej Portal streamuje hry, rovnako cez Wi-Fi, bola v rámci kvality v takzvanom kolísavom tempe. Ak nikto v domácnosti v danom čase nemal zapnutý Netflix alebo inú podobnú službu, čiže nezatažoval pásmo, kvalita streamu ako takého bola uspokojivá.

Akonáhle sa však do pásma natlačil iný „vysávač“ dáť, kvalita streamu išla lusknutím prsta nadol. Riešenie? Zapojiť konzolu PlayStation 5 do siete cez ethernetový kábel a podobné problémy sú z väčšej časti minulosťou. Tu však môže v niektorých domácnostiach nastať problém, keďže





nie všetci máme dispozične router kúsok od TV, alebo moderné zástrčky vybavené možnosťou prepojenia LAN signálu naprieč bytom a domom.

V tomto momente musím vytrhnúť ďalšiu námičku na margo výbavy PlayStation Portal. Táto „predĺžená ruka“ PlayStation 5 totižto podporuje len pásmo Wi-Fi 5, čo majiteľov najmodernejších routerov automaticky môže odrádzať o kúpy, keďže, ak by SONY ponúkla Wi-Fi 6 / 6E, určite by sa opisované problémy so zat'ážením siete podarilo výrazne eliminovať. Ďalším scenárom bolo pripojenie PlayStation 5 na kábel a PlayStation Portal na 5G sieť v telefóne - uvedený scenár sa zo všetkých menovaných ukázal byť, logicky, ako ten najlepší a najstabilnejší.

Ako vidíte vyššie, je tu hneď niekoľko prekážok, prečo u vás doma Portal môže takzvané naraziť a to som do toho celého

vlastne cielene nezaradil kvalitu streamu hier na diaľku, mimo domácnosti. Pre koho je toto celé teda vlastne určené? Viem si predstaviť, pri ideálnej schéme zapojenia, že prídete domov celí natešení z toho, že sa konečne budete môcť posadiť k svojej obľúbenej videohre a zistíte, že jediný televízor v dome je už niekým obsadený. Zoberiete si preto do ruky PlayStation Portal, ľahnete si do postele a problém je instantne vyriešený. Takto by sa to dalo samo o sebe predat'.

Mám však výhrady k tomu, prečo je Portal taký drahý, ak v zásade lacnejší variant identickej situácie už dávno existuje - Remote Play cez mobil, cez telefón, cez tablet. Stačí len zobrať DualSense, spárovať s mobilom a máte to doslova zadarmo! Rovnako tak mám problém s politikou SONY, neumožniť pripojenie bezdrôtových slúchadiel cez bluetooth, okrem modelu Pulse Explore za 200 eur v



rámci pásma PlayStation Link. Aby som bol fér, tak audio je možné z Portalu do vašich uší, okrem vstavaných reproduktorov, dostať aj cez káblový 3,5 mm vstup, avšak chápete, kam tým celým mierim.

A takýchto menších nedostatkov je tu viac. Prečo má status bar batérie len tri čiarky a neukazuje percentuálnu hodnotu? Prečo je v menu možnosť aktivácie režimu lietadla, ak zariadenie bez internetu nemá absolútne žiadne využitie? Prečo nie je možné spárovať headsety modelového radu INZONE od SONY? Samé otázky.

Odporúčaná optimálna prenosová rýchlosť je 15 Mb/s

PlayStation Portal nie je tým hardvérom, ktorý by si mal automaticky nájsť cestu do náruče všetkých majiteľov konzoly PlayStation 5. Ide o úzko špecifikovanú predĺženú ruku spomínanej konzoly, ktorej využitie si zákazník musí ešte pred kúpou komplexne a vecne vyargumentovať.

Pritom by stačilo, aby SONY v tomto ohľade vlastne len odkopirovalo ovládač WiiU od Nintendo a ponúklo okrem predraženého hrania sa v rámci Remote Play aj zaujímavú užívateľskú nadstavbu. Stačilo len, aby sa Portal dal počas hrania priamo na TV využívať ako sekundárna obrazovka pre zobrazenie menu hier a už by to bola úplne iná pesnička.

Napriek všetkému ma vlastne teší, že SONY po rokoch od ukončenia podpory ich posledného regulárneho handheldu prišlo s niečím aspoň zdanlivo pripomínajúcim hraniu sa mimo pohodlia štyroch stien. V čase, kedy som pripravoval tento článok na verejnosť navyše presiakli informácie, že SONY má v ranej produkcii nový handheld a tak uvidíme, čo sa z nich v tomto smere vyliadne o pár rokov.

Verdikt

Instantné riešenie funkcie Remote Play, ktoré však ani náhodou nie je určené pre každého majiteľa PS5.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
SONY	200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Predražené
+ Displej	- Remote Play
+ DualSense ovládanie	- Wi-Fi 5
+ Batéria	- Chýba automatická úprava jasu
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ONEMANSHOW THE MOVIE

BY KAZMA KAZMITCH

ROZLÚŠTITE TAJOMNÚ
ŠIFRU Z POHODLIA
DOMOVA?

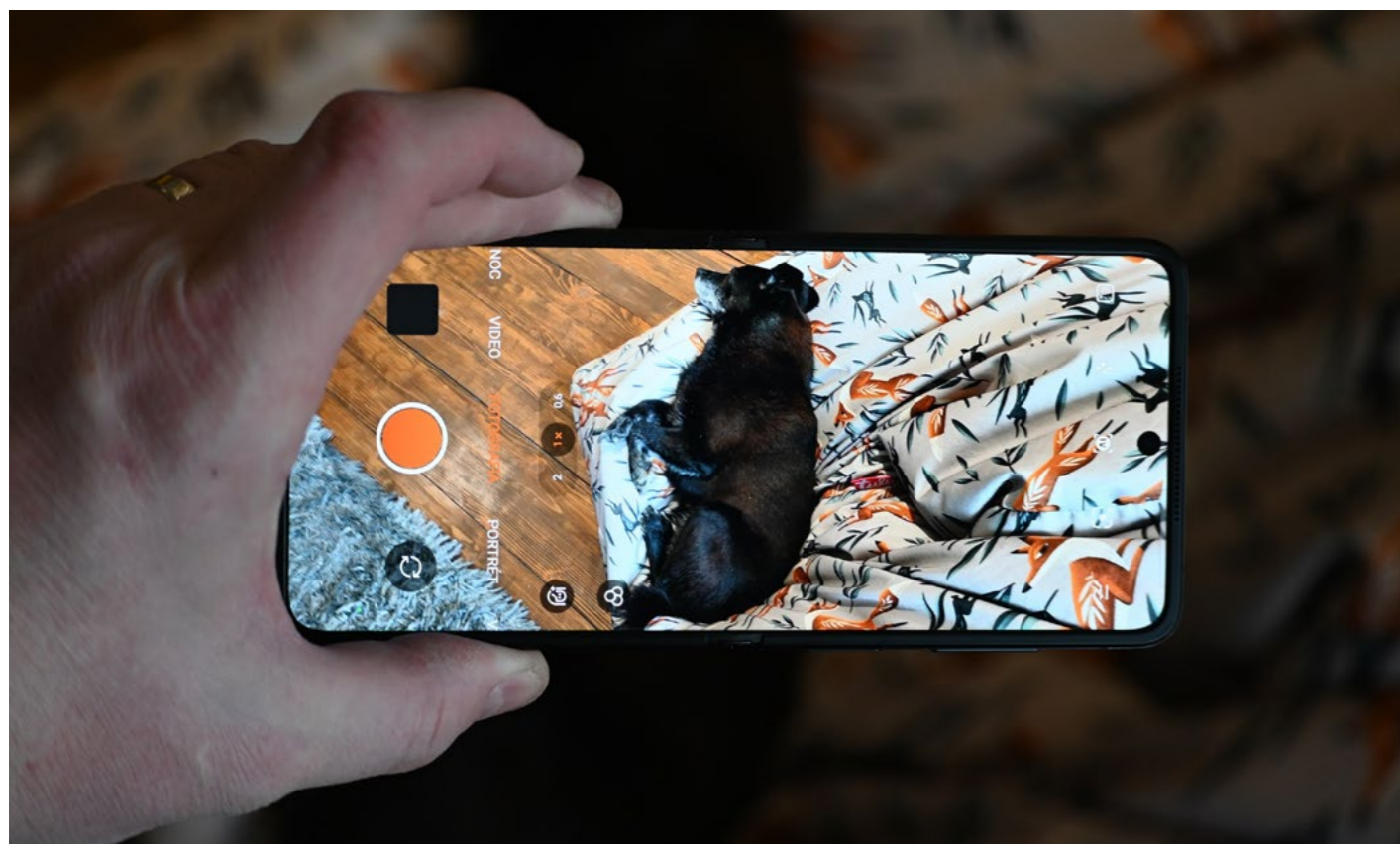


Pozerajte tu



OPPO Find N2 Flip

NOVÝ KOHÚT V KURNÍKU



Nebolo to ešte tak dávno, čo sme spoločnosť Samsung mohli pasovať za dominantnú liaheň skladacích telefónov v rámci globálneho trhu. Ako prvý veľký výrobca sa totiž pustil do masovej produkcie ohybných mobilov rôzneho druhu a na ploche niekoľkých generácií modelov Flip a Fold si vykoledoval nálepku monopolu. Bolo však otázkou času, než mu niekto skúsi začať dýchať na krk, špeciálne v rámci komerčne prijateľnejšieho konkurenta pre ich Z Flip model. Tou spoločnosťou sa stalo OPPO a v minulom roku prinieslo na trh telefón Find N2 Flip, ktorý mal priamo konkurovať už spomínanej skladačke od Samsungu. Nám sa predmetný telefón dostal do redakcie až teraz, čo však znamená, že o to viac vám dnes budem schopný jeho kvality priamo porovnať aj s neskôr vydaným Z Flip 5.

Keď idete do boja proti silnejšiemu súperovi, logicky hľadáte alternatívne spôsoby, ktorými ho chcete poraziť. Skladačka od

čínskeho OPPO v tomto prípade, resp. v čase vydania útočila prijateľnejšou cenovou reláciou a väčším vonkajším displejom – toto platilo skôr v prípade Galaxy Z Flip 4, ktorý mal oproti svojmu nástupcovi výrazne menší predný panel. Je to paradoxné a dost' mi to vlastne komplikuje formuláciu celej recenzie, avšak v čase jej písania by ste si dokázali najnovšiu Z Flip skladačku od Samsungu zakúpiť za menšiu sumu než samotné OPPO Find N2 Flip. Tak či onak, uvedené a časom čiastočne rozriedené prednosti nie sú jediným argumentom, prečo prípadne uprednostniť Samsung alebo OPPO.

Začnime konštrukčným spracovaním. Telefón má hrúbku 16 mm pri váhe len 191 gramov a v zloženom stave je tak o kúsok hrubší než spomínaná skladacia konkurencia, pričom je aj o pár gramov ťažší. Po zložení v strede nenájdete čo i len miniatúrnu medzierku a musím povedať, že pocit z otvárania pántu je

voči Galaxy Z Flip 5 oveľa lepší. S trochou praxe sa naučíte zariadenie roztvoriť pomocou jednej ruky a keď sa vám to podarí, vyskočí na vás nádherné farebná a 6,8 palcov veľká OLED obrazovka s pomerom strán 9:21. Prírodnosť a hladkosť pri interakcii v tomto prípade zabezpečuje obnovovacia frekvencia 120 Hz. Výrobca udáva, že skladací panel zvládane vydržať 400-tisíc cyklov, kam spadá aj zatvorenie a súčasne otvorenie.

Pokiaľ im budeme maximálne veriť, tak teoreticky by vám smartfón mal vydržať viac než dekádu bez toho, aby sa v rámci displeja niečo pokazilo. Na rozdiel od konkurencie však OPPO pri druhej generácii svojho skladacieho telefónu (tá prvá sa v našom regióne vôbec nepredávala) neponúka žiadnu formu IP ochrany, čo automaticky zvyhodňuje vyššie spomínané produkty od Samsungu. Ak ste teda náchylný svoj mobil pravidelne púšťať do záchoda (ja sám som pred pár mesiacmi



počas raftingu utopil skladačku Razr 40 Ultra od firmy Motorola), tak by som vám odporučal poobzerať sa niekde inde.

Žiadna IP ochrana

Veľkou výhodou sa v očiach zákazníkov, ktorým prekáža nutnosť opakovaného čistenia sklenených povrchov, môže stať zadná a čiastočne aj predná strana OPPO skladačky. Tá je totiž vybavená drsnou textúrou, ktorá by sa dala trochu prirovnat' k tej na vyššie spomínanej Motorole. Aj vďaka tejto voľbe materiálu sa mobil oveľa lepšie drží v rukách a po položení na hladkú plochu s miernym sklonom sa nemusíte obávať, že vám sklúzne dole, čo sa mi pri Galaxy Z Flip 5 stáva bežne.

Predná strana má, tak ako aj konkurencia, istenie v podobe dvoch fotografických snímačov, ktoré vďaka aktívnej vonkajšej obrazovke môžete využívať aj na selfie snímky. Snímače sú uložené vo vertikálnej polohe a celému dizajnu dodávajú neodškriepiteľný nádych elegancie, ostatne, tak ako aj nápis výrobcu na chrúbte medzi pántmi. Hlavná konštrukcia je z kovu. Jednotlivé hrany sú zaoblené a všetky fyzické spínače sa nachádzajú na pravej strane – nájdete tu kvalitnú čítačku odtlačkov prstov, ktorá je zároveň tlačidlom pre zamknutie/odomknutie, pričom nechýba ani regulácia hlasitosti. Apropo, kvalita stereo audia je na priemernej úrovni a tak nejako neurazí, avšak ani neohúri.

Oveľa viac ma ohúrila už vyššie spomínaná kvalita samotného AMOLED panelu. Rozlíšenie Full HD+ so slušnou hustotou pixelov na palec (403) dokáže svietiť na úrovni 1 600 nitov. Počas slnečných dní si tak nemusíte robiť starosti s identifikovaním zobrazovaného obsahu. Pri rozložení je medzierka panelu

sotva viditeľná, až má človek pocit, že má v ruke klasický mobil – výrobca jednoducho odviezol perfektnú prácu.

Pre úplnosť ešte utrúsím pár viet aj na margo vonkajšieho displeja. Ide o 3,26 palcov veľký panel s rozlíšením 382 x 720 pixelov a pomerom strán 9:17 (hustota pixelov 250 na jeden palec a svietivosť slabších 900 nitov), na ktorom si viete zobrazovať notifikácie aj pod Always On modusom, prepínať fotoaparáty, odpovedať na správy pomocou pripravených šablón a celkovo robiť skôr základné úkony telefónu ako takého. Absentuje tu možnosť hlasového ovládania bez otvorenia mobilu samotného, čo konkurencia ponúka. Zaujímavé však je, že aj tento predný panel, ktorý je vybavený sklom Corning Gorilla Glass 5, má na sebe už od výroby nalepenú ochrannú fóliu. Akokoľvek sa OPPO v rámci možností interakcie na prednom

paneli snaží dostať pred konkurenciu, vo finále musíte Find N2 Flip tak či onak otvoriť. V sekcii emailov nevidíte obsah, len názov hlavičky. Pri počasí nemáte možnosť posúvať vývoj v nasledujúcich hodinách, neviete reagovať konkrétnym zadaním textu a tak ďalej. Pod' me sa teraz konečne presunúť do sekcie výkonu, ktorý je pri skladacích mobiloch rovnako dôležitý. Výrobca tentokrát siahol po MediaTek Dimensity 9000 Plus (4 nm), pričom ten si viete doplniť o tri verzie RAM – 8, 12 alebo 16 GB. Testovacia vzorka bola vybavená vôbec najslabšou pamäťou, ale napriek tomu to nemalo žiadny vplyv na plynulosť systému. Aj pri náročnejších procesoch, konkrétne pri hraní hier, nebol čipset zadýchaný a hoci som sa trochu obával vyššej teploty, nakoniec sa ukázalo, že OPPO v tomto aspekte nenechalo nič na náhodu. Jemný nárast teploty prišiel prakticky len pri hraní alebo komplikovanejšej editácii videa a fotografií.

Testovaná vzorka bola vybavená už novou verziou ColorOS 14, ktorá ponúka cieleň z zásah zo strany AI v rôznych atribútoch a ak ste v rámci operačných systémov zvyknutý na dostatok priestoru pri nastavovaní, určíte si po pár hodinách skúmania jednotlivých možností zamilujete aj tento operačný systém. A ako je na tom batéria, keď už spomínam zásahy zo strany umelej inteligencie? N2 Flip je telefón vybavený 4 300 mAh akumulátorom, čo používateľovi dáva priestor jedného dňa v rámci intenzívnejšieho využívania. Rýchlosť dobíjania prostredníctvom pribalenej 44 W nabíjačky je pomerne slušná a z nuly na sto sa viete dostať zhruba za necelú hodinku. Je trochu smutné, že som vo svojom aute suverénne položil testovaciu vzorku na Qi nabíjačku a očakával rozsvietenie zelenej





kontrolky, ako už však tušíte, OPPO sa na bezdrôtové nabíjanie v tomto prípade úplne vykašalo a ja to beriem ako jedno z veľkých negatív, ktorým konkurencia netrpí.

Cvak, cvak

Fotografická výbava zahŕňa hlavný 50 Mpx snímač (f/1.8) a sekundárny 8 Mpx (f/2.2) snímač s ultraširokouhlým záberom (112 stupňov). Na vnútornej strane je trocha zbytočný 32 Mpx selfie snímač (f/2.4), ktorý používateľ aj tak vďaka prednému displeju preskočí a snímku seba s našpúlenou pusou si spraví hlavným snímačom. Kvalita výsledných fotografií je nadpriemerná (výborný dynamický rozsah) a v rámci kategórie skladačiek môžeme hovoriť o tom lepšom, za čo si ale platíte nemalé peniaze.

Svoje odvádzajú aj cieľná postprodukcia, keď sa do výslednej kvality z hlavného snímača montuje umelá inteligencia – fotky sú tak umelo zaostrované a niekedy to až príliš udiera do očí. Na margo schopnosti nakrúcať videá, tu je silno badateľná absencia optickej stabilizácie, čo má za následok nekonzistenciu v plynulosti záznamov. Zbierať materiál môžete maximálne v 4K pri 30 FPS, čo je trocha smutné, pričom až pri Full HD sa hranica snímkovania posúva na 60 FPS.

Čo si však budeme hovoriť, skladacie telefóny sa nekupujú na nakrúcanie detailne vierohodných videí a zákazník od nich vyžaduje predovšetkým kvalitu pri fotografiách, ostatne, nahráť dnes video na sociálne siete znamená

odsúdiť svoj cenný obsah do záhuby rukou cieľnej degradácie kvality.

Pred milovníkmi telefónov z kategórie veľčok stojí svetlá budúcnosť. Monopol Samsungu síce ešte pár rokov bude svietiť nad pokusmi konkurencie dýchať mu na chrbát, ale som presvedčený o tom, že skôr či neskôr sa to zlomí. Práve zariadenia ako Oppo Find N2 Flip moje tvrdenie dnes dokážu podporiť, keďže v tomto prípade ide o výkonom konkurencieschopnú skladačku, ktorá ponúka atraktívny dizajn a vôbec nie márne schopnosti operačného systému. Chcelo by to však pridať úplnú ochranu voči vode, bezdrôtové nabíjanie a zatlačiť na možnosti interakcie cez predný panel.

Verdikt

Konkurencieschopné veľčko.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: OPPO	Cena s DPH: 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Bez odolnosti voči vode
+ Kvalita konštrukcie	- Absencia Qi nabíjania
+ Displej	- Interakcia cez predný panel
+ Hlavný foto snímač	
+ Výkon	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Fractal Design Ridge

MALÝ OBJEM, VEĽKÉ MOŽNOSTI



Ked' som sa začal viac venovať skladaniu počítačov, sníval som o dvoch skrinkách. Bitfenix Prodigy a Fractal Design Node 202. Malé SFF skrinky, ktoré by som mohol zobrať so sebou a takpovediac strčiť do vrečka, majú pre mňa jednoducho akési čaro, no praktickosť a hlavne menšie obmedzenia po stránke výberu komponentov a ich často nižšia cena prevládali a už roky fungujem v prevažne full-tower skrinkách ako Fractal Design Define, či Meshify, alebo Corsair Obsidian. Moja láska ku kompaktnosti však nevymizla, a preto si napríklad moja lepšia polovička užíva hranie na počítači s malými rozmermi, no nie až takým malým výkonom. Od dôb, kedy bola skrinka Node 202 zlatým štandardom však prešlo veľa rokov, Fractal Design časom prišlo s novinkami, ako napríklad ERA ITX, ktorú som mal možnosť si vyskúšať. To bolo takmer už pred štyrmi

rokmi, a keď som minulý rok zachytil, že v ponuke tejto spoločnosti pribudli dve ITX skrinky, nevedel som sa dočkať, až sa mi dostanú do rúk. Ako prvý som mal možnosť si vyskúšať model Ridge v bielom prevedení, ale nebojte sa, čoskoro si budete môcť prečítať aj o kúsku s menom Terra.

Hoci sa svet počítačov drží určitých noriem, štandardných konektorov, či špecifických rozmerov niektorých konektorov, samotné štandardy toho, čo je obľúbené hráčmi aj bežnými používateľmi sa rok čo rok menia. Len nedávno musel mať každý komponent RGB podsvietenie, inak nebol dostatočne prémiový, pred desiatimi rokmi bolo úplne v poriadku vidieť v skrinke káble vo farbách kečupu a horčice a pred pätnástimi rokmi zase bolo úplne bežné nemôcť vidieť do samotnej skrinky. V dnešnej dobe je však dôraz na dizajn naozaj viditeľný a hoci sa

stále dajú zohnať lacné počítačové skrinky s nepriehľadnými bočnicami z plechu takého tenkého, že ho ohne aj mierny vánok, veľa ľudí si stále viac uvedomuje, že kvalitná a pekná počítačová skrinka prežije aj niekoľko generácií hardvéru. Takže dobrý, hoci nie lacný výber dnes môže na konci s trochu šťastia aj ušetriť peniaze. Fractal Design Ridge vsádza na okázalý dizajn, ktorý vynikne najviac tým, že nevyvíka žiadnymi extravagantnými materiálmi či ezoterickým rozložením, ale prináša prekvapivú praktickosť a je len na rozhodnutí používateľa, ako s touto skrinkou naloží.

Obal a jeho obsah

Pri obale a preprave nejde o žiadne veľké prekvapenia, nakoľko skrinka dorazila už v tradičnej kartónovej krabici. Vlastne zavádzam. Malé prekvapenie je,



že na zovňajšku skrinky sú iba nápisy s menom produktu a spoločnosti a nie je na ňom zobrazený výzor skrinky ani bližšie špecifikácie. Fractal Design Ridge je naozaj kompaktná skrinka (s objemom len 12.6 litrov) o čom vypovedá už aj samotný kartónový obal, no jej váha príjemne poteší, vďaka použitiu hrubších plechov, ktoré bude ťažšie poškodiť. Po otvorení sa ukáže balenie s príslušenstvom umiestnené na boku skrinky, uložené v sendviči z vcelku pevného recyklovaného kartónu. Príslušenstvo pozostáva z voliteľného podstavca a nožičky, PCIe Riser karty, používateľskej príručky a všetkých nutných skrutiek, podložiek a upínacích prostriedkov, ktoré by mohol budúci majiteľ ku tejto skrinke potrebovať.

Prvé dojmy a spracovanie

Spoločnosť Fractal Design síce už dávno neponúka iba produkty v bielej a čiernej farbe, ale je príjemné vidieť, že stále myslia aj na zákazníkov, ktorí tieto jednoduché kombinácie preferujú. Ridge je preto v ponuke v týchto dvoch prevedeniach a ku nám zavítal ten svetlejší model. Čo môže byť na prvý pohľad prekvapivé je, že Ridge nedisponuje priehľadnou bočnicou, ale jej boky zdobí perforovaný plech v bielej farbe. Keď som sa nad tým však zamyslel, najmä kvôli jej rozloženiu by mohlo mať pevné sklo zo strán naozaj zlý vplyv na teplotu v jej vnútri. Vo Fractal Design si stále dávajú záležať nielen na dizajne, ale aj použiteľnosti a praktickosti, preto vnútro Ridge ponúka prekvapivo bohaté možnosti

modulárnosti. Či sa rozhodnete využiť túto skrinku ako multimediálne centrum v obývačke, kancelársky počítač v pracovni, alebo kompaktné hráčske PC, Ridge ponúka riešenie. Po stránke spracovania a použitých materiálov nemám tejto skrinke čo vytknúť, po vyťahnutí z obalu všetky panely perfektne lícovali, počas skladania som nenašiel žiaden ostrý kov, alebo nedotiahnutý detail a aj po nainštalovaní hardvéru nikde nič neodstávalo.

Rozvrhnutie

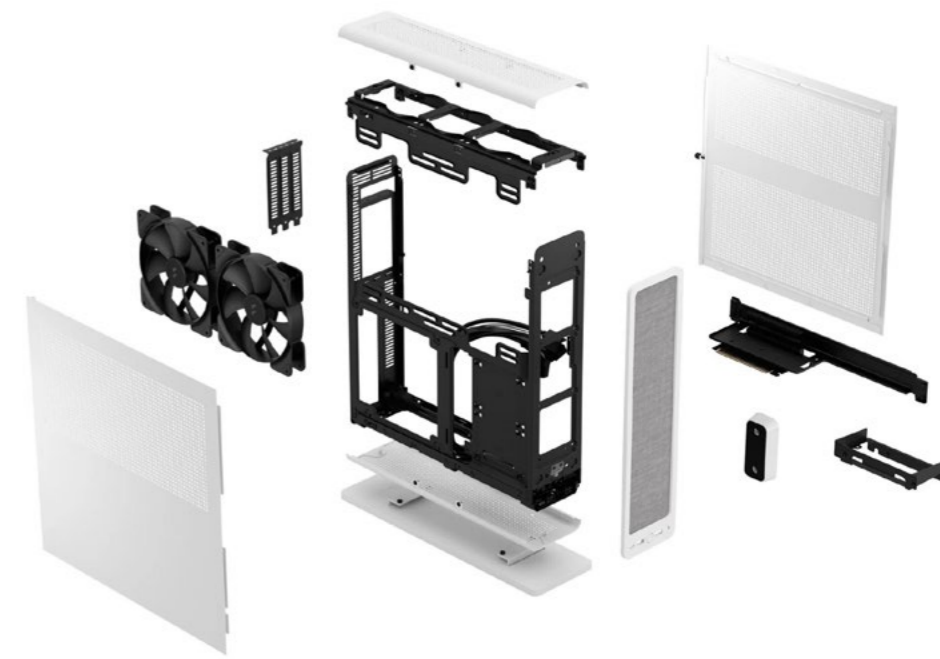
Rozvrhnutie a možnosti prispôsobenia sú pri Ridge naozaj bohaté, hoci treba myslieť na to, že všetky SFF skrinky určené pre ITX dosky budú v určitom zmysle obmedzované a bude pri nich potrebné robiť kompromisy. Prvým obmedzením je nutnosť použiť zdroj so SFX, alebo SFX-L formátom, samozrejme, popri použití matičných dosiek s ITX rozmermi. Po stránke chladenia ponúka Ridge z výroby dvojicu 120 mm ventilátorov dovnútra ťahajúcich vzduch vo vrchnej časti skrinky, no v niektorých konfiguráciách odporúča Fractal Design nainštalovať 80 mm ventilátory do vrchnej časti. Dopredu, dozadu ani dole sa žiadne ventilátory nezmestia, no pri konfigurácii bez grafickej karty dokáže Ridge poňať aj 240 mm AIO chladenie, respektíve 120 mm AIO s krátkou kartou. V používateľskej brožúrke ku skrinke sú všetky možnosti vnútorných konfigurácií, ktoré ponúka veľmi zrozumiteľne ukázané. Po stránke kompatibility skrinka pojme grafické karty až 335 mm dlhé a 57 mm široké pri zachovaní dvoch 120 mm ventilátorov, chladiče CPU až do výšky 70 mm a napríklad tri 2.5" disky. Všetko záleží od špecifickej konfigurácie. Ridge má však jedno eso v rukáve. Nejde totiž o obyčajnú

úzkou skrinku, ktorá si nájde svoje miesto postojáčky na pracovných stoloch, ale vďaka šikovnému podstavcu a malej nožičke je možné umiestniť ju aj horizontálne. Vďaka tomu sa zmestí napríklad do nábytku pod televízorom, alebo teoreticky poslúži ako „stojan“ pod monitor na stole. Je fajn vidieť, že vo Fractal Design myslia na viac, ako len priniesť skrinku na trh, ale snažia sa jej dať čo najviac funkcionality, aby bola využiteľná čo najväčším počtom ľudí. Na záver musím spomenúť, že po stránke pripojiteľnosti ponúka Ridge na prednej strane dva USB 3.0 porty, jeden USB-C, kombo audio jack a tlačidlo zapnutia/vypnutia.

Inštalácia komponentov

Pri testovaní som sa rozhodol o menej výkonný procesor Ryzen 3 3100, najmä kvôli túžbe osadiť do Ridge lepšiu grafickú kartu, kvôli čomu som nemohol použiť vodné chladenie a jediný chladič, ktorý bol s Ridge skrinkou kompatibilný bol základný AMD Wraith Stealth. Ostatné komponenty pozostávali z menšieho miš-mašu - matičná doska Aorus B450 I Pro WiFi, zdroj - Fractal Design ION SFX 650G, RAM - 16 GB Adata XPG D41, SSD - 512 GB NVMe m.2 a rovnako dve grafické karty Nvidia GeForce RTX 4060 Ti a AMD Radeon RX 7800 XT (samozrejme, simultánne len jedna).

Som si vedomý, že procesor je mierne slabší k použitým grafickým kartám a s použitím chladiča ako Noctua NH-L12S, alebo Thermalright AXP120-X67 by nemal byť problém osadiť skrinku aj Ryzen 5/7 procesorom, alebo Intel Core i5/i7 kúskom, ale na bežné otestovanie funkcionality poslúžil. Po dôslednom preštudovaní manuálu som si bol istý všetkými krokmi, a hlavne ich poradím, v akom musia byť



uskutočnené, aby bola celá inštalácia úspešná. Pri takto kompaktných skrinkách sa totiž aj malá chyba, alebo nepozornosť, môže zmeniť na desiatky minút, či dokonca hodiny strávené odčíňovaním práce, ktorú ste do inštalácie komponentov už dali.

Nemôžem síce povedať, že inštalácia komponentov bola prechádzka ružovou záhradou, no pokiaľ ste už skladali počítač do bežnej skrinky, nemal by Ridge príliš zaskočiť.

Možnosti chladenia a testovanie

Teraz ale už ku tomu, ako si Ridge poradil s menej náročným Ryzen 3 procesorom, no obstojnou grafickou kartou. Vďaka použitiu

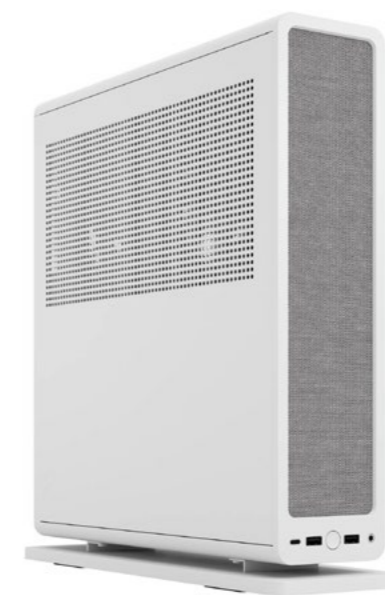
AMD Wraith Stealth sa dostávalo nielen procesoru, ale aj VRM na matičnej doske dost' čerstvého vzduchu. Karty tiež nemali priveľké problémy udržať si použiteľné teploty, najmä vďaka perforovaným bokom a dvojici 120 mm ventilátorov, ktoré zo skrinky vyfukovali teplý vzduch, a tým pádom sa do nej dostával čerstvý a hlavne chladnejší vzduch z vonku. Teploty kariet sa nikdy nevyšplhali nad 67°C a procesor sa aj pri boost takte 3.9 GHz ustálil v rozmedzí 68 - 71°C.

Zhrnutie

Pri SFF počítačoch sa nedá vyhnúť kompromisom a Fractal Design Ridge je toho dôkazom. Myslím to však iba v dobrom, nakoľko zákony fyziky jednoducho nepustia meter dlhý predmet do polmetrového priestoru.

Kde našťastie Ridge nerobí kompromisy, je využiteľnosť, kvalitné materiály, jednoduchosť inštalácie a dizajn. Pre milovníkov kompaktných počítačov môžem Ridge plne odporúčať. Len treba byť pripravený si za túto kvalitu aj priplatiť.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ moderný dizajn	- vyššia cena
+ kompaktné rozmery	- horšie možnosti chladenia
+ kompatibilita komponentov	
+ kvalitné prevedenie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Falchion RX

TÝM SLOVOM JE LUXUS



Veta „nie som dost' bohatý na to, aby som si kupoval lacné veci“ je všeobecne dobre známa a platí o to viac, ak ju dáme do súvislosti s hardvérom. Či už je reč o zariadeniach z kategórie hier, alebo kancelárie, nikto svoje peniaze nechce vrázať do nepodarkov s krátkou životnosťou. Ja vás dnes v duchu tohto tvrdenia pozývam nazrieť cez rameno hernej divízie spoločnosti ASUS, ktorej značka ROG sa nedávno rozrástla o 65-percentnú nízko profilovú klávesnicu Falchion RX zasadenú do 60-percentného rámu.

ROG Falchion RX som mal možnosť skúšať a testovať viac než mesiac a v rámci úkonov v mojom pracovnom prostredí si tak predmetná klávesnica prešla práve tou kombináciou kancelárskej práce a interakciou v rámci hier. Ešte než vôbec začnem svoju tradičnú hodnotiacu

smršť, rád by som vyjadril všeobecné sklamanie, a to naprieč celým hardvérovým spektrom, keďže nájsť dnes širokú ponuku nízko profilových herných klávesníc je vec nemožná. Práve vďaka firmám ako ASUS sa však aj v tejto oblasti veci začínajú výrazne meniť, a preto som rád, že som mal možnosť komplexne zhodnotiť ich vyššie proklamovanú novinku. Začnem rovnou cenou, ostatne, čo-to o nej naznačuje už úvod. ROG Falchion RX je prémiový produkt v hodnote necelých 200 eur, s ktorým by ste v rámci súťaže krásy, špeciálne v kategórii zmenšených klávesníc, suverénne aspirovali na zlatú šerpu. Výrobca siahol po kombinácii brúseného hliníka s odolným plastom a v zmysle farby ponúka svojim zákazníkom klasickú čiernu alebo ešte o kúsok luxusnejšie pôsobiacu bielu – mne osobne, ako vidíte z fotodokumentácie, pristála v rukách práve tá vizuálne krajšia verzia.

Vytesaná z kameňa

S váhou presahujúcou pol kilogramu máte pri manipulácii s Falchion RX skutočne prémiový pocit a v kombinácii s bielou farbou sa mi na myseľ neustále derie prirovnanie k soche vytesanej z mramoru. Šasi je celistvé bez prehnutia a ani pri drsnejšej manipulácii som neregistroval žiadne praskania alebo iné neželané zvuky. Na spodnej strane sa nachádzajú dvojité výklopné nožičky, ale tá skutočná zaujímavosť tróni na vrchnej hrane. Nebol by to totižto ASUS, ak by do svojej ďalšej hardvérovej novinky nedostal nejakú tú inováciu. Tentokrát ide o multifunkčný panel, pomocou ktorého si viete jednoduchým pohybom prsta do strán regulovať intenzitu osvetlenia, nastavovať hlasitosť audia alebo interagovať na štýl mediálnej lišty. Uvedený panel máte vždy poruke a vďaka jeho prostej obsluhu dokážete

danú interakciu zrealizovať pokojne aj so zatvorenými očami. Mňa si neskutočne získal detail v podobe podsvieteného nápisu „Republic of Gamers“, ktorý práve na interakciu s multifunkčným panelom reaguje decentnou svetelnou signalizáciou – presne toto je tá hravá originalita, akú vám dnes ponúkne výhradne značka ROG.

Súčasťou balenia okrem obligátnej dokumentácie, pletenej kabeláže s USB-C/USB-A koncovkami a náradia na vyťahovanie krytiel spínačov bolo aj malé veľké prekvapenie. Ide o plastový kryt klávesnice, ktorý by ste u iných podobne koncipovaných produktov dnes hľadali len márne. Užívateľ tak môže chrániť svojho nového miláčika pred prachom alebo zabezpečiť ochranu počas prenosu niekam na LAN párty a vôbec najlepšie na tom celom je, že samotný kryt dokáže po obrátení slúžiť aj ako dodatočná kolíska – má zo spodnej strany pogumované plošky, ktoré zabezpečujú jeho stabilitu aj na syntetických podložkách. Určite by vás d'alej mohol zaujímať spôsob párovania. V hornej hrane, kde sa nachádza už spomínaná originalita v zmysle multimediálneho panelu, je rovnako prítomná aj magnetická zásuvka určená pre USB-A kl'úč (2,4 GHz) – ide priamo o Omni dongle, ktorý zvláda prijímať bezdrôtový signál od viacerého ASUS hardvéru. Na klávesnici nájdete dokonca aj fyzický prepínač podpory znakov pre Mac a PC. ROG Falchion RX však okrem použitia donglu môžete párovať aj prostredníctvom Bluetooth signálu, a to súčasne k trom zariadeniam (napríklad počítač, mobil a tablet). Počas testovania som vyskúšal všetky vymenované varianty prenosu signálu vrátane klasického káblového a ani v jednom prípade nedošlo k technickým problémom.



Nadštandardná výbava

Skratka RX v názve tentokrát odkazuje na výber červených mechanických spínačov priamo od ROG. Ide o nízko profilové lineárne spínače kladúce minimálny odpor a produkujúce rovnako tak sotva postrehuteľnú úroveň hluku – máme tu implantovanú špeciálnu vrstvu absorbujúcu nárazy. Zdvih klávesov je konkrétne 2,8 mm a ich primárnou devízou v zmysle chodu je dokonale vykonaná lubrikácia. Pocit zo stlačenia spínačov je hladký ako keď zmiešate horúcu čokoládu s medom a pomalým t'ahom ju prelievate z jedného hrnčeka do druhého. Falchion RX som počas doby testovania využíval na hranie frenetických multiplayerových akcií, taktiež som nevynechal ani príbehové adventúry či stratégie a vo všetkých scenároch sa testovaný produkt maximálne osvedčil. Apropos, výrobca má v ponuke aj verziu s modrými spínačmi RX Blue, pri ktorých je nutné na zopnutie vynaložiť o niečo väčší tlak a kde je moment interakcie 1,5 mm. Výdrž batérie na jedno nabitie a v rámci 2,4 GHz USB donglu bola pri úplnom vypnutí RGB podsvietenia šialených štyristo hodín. Keď už spomínam podsvietenie,

tak okrem toho, že RGB opäť chirurgicky presne preniká cez výrezy v ABS klávesoch a rovnako krásne sa tiahne priamo spod nich, všetku komplexnejšiu interakciu v rámci softvéru vrátane úpravy podsvietenia musíte realizovať cez softvér Armoury Crate. S danou aplikáciou ako takou som doteraz nemal nikdy zásadné problémy, a to sa venujem recenzovaniu ROG hardvéru už viacero rokov, ale čo čert nechcel, tak pri testovaní ROG Falchion RX som do klávesnice ani za ten mesiac skúšania nedokázal natiahnuť najnovší update. Skúšal som prenos cez kábel, bezdrôtovo a dokonca aj duálne, ale neustále to ukazovalo chybu inštalácie. Ak dám bokom práve túto nepríjemnosť, užívateľ v rámci Armoury Crate nájde očakávané možnosti mapovania klávesov, spomínané úpravy RGB a iné.

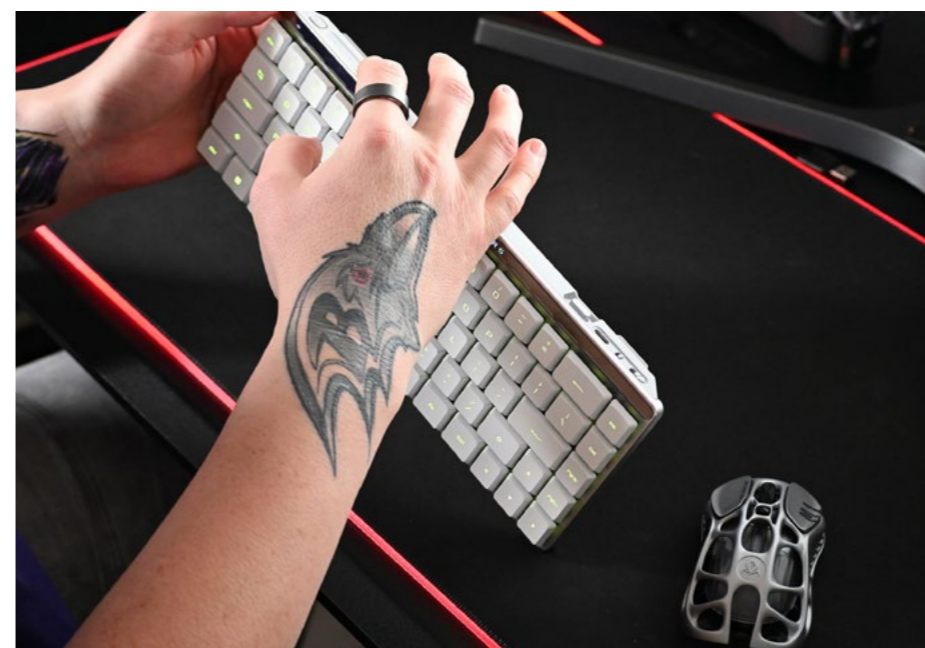
Ak ste niekedy uvažovali o kúpe kompaktnej hernej klávesnice s nízko profilovými spínačmi a v maximálne prémiovom spracovaní, nemám dôvod vás naviesť mimo cesty vedúcej rovno k ROG Falchion RX – tento hardvér vám vydrží roky. ASUS v tomto prípade okrem očakávaných funkcií prináša originálny prvok interakcie s multimediálnou lištou, bohatý obsah balenia, extrémne dlhú výdrž batérie a nezabúda dokonca ani na majiteľov MacOS. Čerešničkou na torte je následne dizajnová jedinečnosť a konštrukčná pevnosť, nesúca na pohodlných obličkách spoľahlivé a premazané spínače RX Red.

Verdikt

Najlepšia low profile klávesnica na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 190€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Armoury Crate
+ Celková kompaktnosť	
+ Obsah balenia	
+ Batéria	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Sapphire Pulse AMD Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16GB

VRAM NA ROZDÁVANIE, NO VÝKON POKRIVKÁVA



Len nedávno som mal po dlhšej dobe šancu vyskúšať fungovanie na grafických kartách s čipom od spoločnosti AMD, po dlhoročnom využívaní kariet od tímu v zelenom. Po pokorení tohto míľníku, ktoré myslím dopadlo nadmieru dobre, sa mi naskytla nová možnosť na pocity nostalgie vďaka grafickej karte AMD Radeon RX 7600 XT v prevedení Pulse AMD Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16GB od spoločnosti Sapphire. Keď som sa totiž zamyslel, naposledy som akýkoľvek produkt od tejto spoločnosti držal v rukách pred takmer ôsmimi rokmi, čo sú vo svete IT a počítačov celé eóny. Bolo toto stretnutie plné romantickej nostalgie, alebo mi otvorilo staré rany? To sa dočítate v riadkoch nižšie.

Spoločnosti AMD s novými kartami na architektúre RDNA3 vcelku ide karta. Niežeby sa radili medzi úplnú špičku, kráľom FPS bez brania ohľadu na cenu

je stále Nvidia, no vďaka AMD je na trhu s grafickými riešeniami aspoň aká taká konkurencia. Najnovšie výkonné kusky RX 7700 XT a RX 7800 XT, ktoré sú určené hlavne pre hranie v 2K a občasom 4K rozlíšení, teraz doplnila novinka, ktorá by mohla zaujať hlavne zástancov FullHD a 2K.

Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej karta Sapphire Pulse AMD Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16GB dorazila, ma vcelku prekvapila svojimi rozmermi a spustila prvú vlnu nostalgie. Kam sa len podeli doby, keď aj výkonným grafickým kartám stačili dva ventilátory a dva, maximálne tri, sloty na výšku?

Menšie rozmery samozrejme indikujú aj menší výkon, nakoľko neočakávam, že za pár mesiacov od vydania kariet RX 7700 XT a RX 7800 XT v AMD objavili úplne

nové možnosti efektívnejšieho využívania čipov. Na menšom výkone samozrejme nie je nič zlé, pokiaľ mu zodpovedá cena a pokiaľ netrpí kvalita prevedenia. V svetlejšie ladenej krabici s tradičnými dizajnovými prvkami v AMD červenej a tyrkysovej farbe odvolávajúcej sa na modré zářírky sa ukrýva na prvý pohľad fešná, no ničím nevynikajúca karta v kombinácii čiernej a červenej ukrytá v antistatickom obale. Okrem samotnej karty sa v balení nachádza ešte pamflet s informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

Karty z modelovej série Pulse od spoločnosti Sapphire patria medzi tie cenovo nenáročnejšie, no často výkonom o čosi slabšie kusky ako ponúkajú vyššie série. Označenie OC samozrejme znamená o čosi vyššie taktý oproti základu, ktorý v AMD nastavili, a teda možno aj pár FPS navyše.

Po stránke výzoru sa nemá táto grafika za čo hanbiť. Dvojica čiernych ventilátorov s logom PULSE v strede, zasadená do čierneho tela zdobeného červenými detailmi a kovovým backplate-om, si svoje miesto nájde ako v starej skrinke z 2010-teho, tak aj v najmodernejších kúskoch. Osobne ma veľmi teší, že v AMD ostali verní osvedčenému systému 8 PIN napájania (v tomto prípade stále 2x8PIN) a nevymýšľajú žiadne proprietárne konektory, ktoré by pri menej ako optimálnej inštalácii hrozili požiarom.

Hardvér a softvér

Všetky grafické karty Radeon RX 7600 XT sú postavené na architektúre RDNA 3.0 a grafický čip samotných kariet nesie označenie Navi 33. Toto spojenie znamená TSMC N6 proces výroby, 2048 FP32 jadier, 32 compute units a 32 RT jadier v spojení s 16 GB GDDR6 VRAM s 128 bitovým mostíkom. RX 7600 XT ponúka teoretický výkon 22.57 TFLOP, čo je síce o 12.6 TFLOP menej ako 35.17 TFLOP, ktoré ponúka RX 7700 XT, no viac-menej vyrovnaná hodnota 22.06 TFLOP ponúkaná priamou konkurenciou v podaní Nvidia RTX 4060 Ti. Po stránke softvéru, respektíve funkcionality kariet a smerovania herného dizajnu sa už dlhšie vedie debata, na jednej strane zástancovia tradičného zobrazovania za pomoci rasterizácie, na druhej milovníci ray-tracingu.

Zdalo sa, že AMD bolo pár rokov mierne zaskočené, keď s touto funkcionalitou konkurencia prišla, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu, a dokonca v pár veciach predbehli červený tím dizajnérov, tých zo zeleného. Na myslím mám najmä open-source funkcionalitu ako FSR 3, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže vygenerovať "chýbajúce" snímky obrazovky, či na monitor vykresliť obraz, ktorý sa podobá na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho naozaj musela renderovať. Aj vďaka tomu je boj



vo vyššej strednej triede, po ktorej siahajú asi väčšina hráčov či profesionálov, taký vyhrotený. Sapphire k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka aj softvér na ovládanie a monitorovanie s menom TriXX.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnú dosku Aorus Z790 Exlite X WiFi7 spolu s procesorom Intel Core i9-14900K a 32 GB Kingston Fury DDR5 6000MHz. Hry boli testované s kartou v

továrenských nastaveniach. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P a 1440P.

Zhrnutie

Testovanie karty Sapphire Pulse AMD Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16GB som si prekvapivo užil. A mierne som sa zdesil, že kartu, ktorá stojí 350 eur, beriem ako cenovo dostupný kusok. Situácia už je ale jednoducho taká. Po stránke výkonu síce grafický čip RX 7600 XT neočarí, no prináša pár dobrôt ako 16 GB VRAM a konektory DisplayPort 2.1. Pokiaľ však chcete výkon za čo najnižšiu cenu a nepotrebujete tie najmodernejšie funkcionality, stále bude asi lepšie siahnuť po RX 6700 XT s "iba" 12 GB VRAM..

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Sapphire	350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ veľmi dobré teploty	- výkon až tak neočarí
+ obstojný dizajn	
+ takmer nepočuteľná aj pod záťažou	
+ 16 GB VRAM	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ASUS Zenbook 14 OLED

TENKÝ AKO REMARKABLE 2



Už koncom minulého roka som vás prostredníctvom niekoľkých reportáží pripravoval na blížiacu sa hardvérovú hodinu, ktoré budú už v úvode roku 2024 plniť stránky nášho magazínu. S vôňou novo ohlásených procesorov od Intelu sa totižto už každoročne spája nová línia pracovných a herných notebookov. Každá veľká spoločnosť sa tak má šancu, ruka v ruke s obmenou čipov, postarať o upgrade svojich najpredávanejších modelov, a dnes vám v duchu toho môžem predstaviť úplne nový štrnásť palcový Zenbook OLED od ASUSu. Budeme sa konkrétne sústreďovať na konfiguráciu UX3405MA, ktorá obsahuje procesor Intel Meteor Lake Core Ultra 7 a rovnako tak aj výrazne zlepšenú grafickú kartu Intel Arc.

Začnime, ako inak, dizajnom. ASUS sa tu nesnaží tentokrát meniť nastavený trend a prináša zdokonalenú podobu predchádzajúcej generácie s tým rozdielom, že tentokrát je kovové šasi ešteo niečo tenšie a súčasne aj ľahšie.

S uvedenou váhou 1,28 kilogramu a hrúbkou 14,9 milimetra si viete asi dobre predstaviť o akej vysokej úrovni

kompaktnosti sa tu rozprávame, avšak pre názornú ukážku som vám do fotodokumentácie vložil aj porovnanie s unikátnym zariadením reMarkable 2 - filozofiou dve absolútne odlišné zariadenia, ktoré si však hrúbkou a váhou môžu spoločne podať ruky. Fascinujúce, kam nás vývoj výkonných

čriev dostal a čo si dnes vlastne tak progresívne spoločnosti, akou je dozaista aj ASUS, môžu dovoliť ponúknuť svojim zákazníkom.

Apropo, nový Zenbook má opäť výborne riešený systém otvárania pomocou jedného prsta, kde je možné



dotykovú OLED obrazovku prehnúť do úplnej vodorovnej úrovne bez toho, aby daná pozícia pri položení na stole mala dopad na chladenie. Spojenie medzi panelom a zvyškom notebooku zabezpečuje jeden jediný pánt.

Bez výzrania

Kvalita zostavenia je, ako sme u uvedeného výrobcu naučení, absolútne bezchybná. Matný hliník drží všetky komponenty pohromade a ani pri drsnejšej manipulácii (opäť tu máme očakávané vojenské certifikáty) nebolo počuť čo i len sotva badateľné zvuky.

Luxusný a prémiový vzhľad však môže čiastočne kaziť dost veľká náchylnosť na zbieranie rôznych mastnejších šmúh, ktoré sa na povrch dostávajú často z upotenených končekov prstov - je to paradoxné, že práve takto matný povrch vie byť na niečo takého výrazne náchylný, avšak nejde o nič, čo by nevyriešilo občasná pretretie vlhčenou handričkou.

V predaji sú dostupné dve farebné prevedenia (námornícka modrá a klasický strieborná), z čoho mne sa konkrétne dostal do rúk modrý variant. Na vonkajšej strane veka, mimo nápisu ASUS Zenbook, nájdete aj minimalisticky pôsobiace tenké linky znázorňujúce logo výrobcu. Bočné hrany sú tentokrát jemne zaoblené a zo



spodnej strany na vás vyskočia hustejšie mriežky umiestnené tesne nad systémom chladenia. Na margo fyzických vstupov je nutné podotknúť, že voči ponuke, aká bola v minulej generácii, sa toho tentokrát zásadne veľa nemení. Duo Thunderbolt 4 sa nachádza výhradne na pravej strane (trocha nechápem, prečo nemohli jeden vstup dať aj na opačnú stranu) a mimo toho tu máme plnohodnotný HDMI (2.1), USB-A (3.2) a audio konektor (3,5mm).

Niektor to môže brať ako dost chudobnú ponuku konektorov, avšak treba si uvedomiť, že pri takto tenkom tele je vo sfére laptopov istá hranica, cez ktorú inžinieri nemôžu ísť. Ja osobne by som si ešte rád do nového Zenbooku zasunul SD kartu, avšak čítačka na ňu sa tu nenachádza. Aby som to vysvetlil, tak výkon, ktorý predmetný notebook ponúka

a možnosti samotnej Lumina OLED obrazovky, o ktorých ešte bude v článku reč, totižto automaticky dávajú chuť vraziť takúto železo aj do rúk fotografom.

Čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, tak štandardom je v tomto prípade stále najmodernejšie Wi-Fi 6e, s ktorým si niekoľko nasledujúcich rokov bohato vystačíte, nech už budete s notebookom vysedať doma alebo v kancelárii.

OLED do každej rodiny

Štrnásť palcový Lumina OLED panel s plne dotykovou funkciou prichádza s moderným pomerom strán 16:10 a rozlíšením 2 880 x 1 800 pxi - ak by vás zaujímala odozva, tak je to pre hráčov priam ideálnych 0,2 ms. Ja osobne razím názor, že OLED panel by mal dnes už





mať každý trochu solídnejší laptop a ako určite viete, tak ASUS to pri tvorbe svojich zariadení vidí rovnako tak. Obrazovka ponúka certifikát pre HDR 600 a má svietivosť nad úrovňou 400 nits pri SDR a 600 pri už spomínanom HDR. Pracovať s ňou bola doslova radosť, nech už som strihal videá, upravoval fotografie alebo oddychoval pri obľúbenom filme. Snímková frekvencia 120 Hz zabezpečuje maximálne hladkú manipuláciu s tabuľkami ako aj webovým rozhraním a aj keď sa tu samozrejme nerozprávame o plnohodnotne skalibrovanom stave, v rukách kreatívnych jedincov sa predmetný panel stane jasnou výhodou.

Keďže sa jedná o dotykovú obrazovku, treba sa pripraviť na jemné znenie na pozadí, ktoré si najviac všimnete pri bielej farbe – nejde však o nič drastické, čo by kazilo dojem z obrazu samotného.

S procesorom Intel Core Ultra 7 (155H), grafickou kartou Intel Arc a operačnou pamäťou 32 GB dostáva užívateľ už papierovo niekoľko možností využitia

daného notebooku. SSD disk je možné upgradovať, čo je vlastne jediná súčiastka, s ktorou sa zákazník môže zaoberať v zmysle jej vylepšenia. Mimo klasickej kancelárskej práce tu máme slušný presah aj do kreatívne zmýšľajúcich hláv s tým, že interné testy ukázali zhruba dvadsaťpercentný nárast výkonu voči minuloročnému modelu a so staršou generáciou čipu.

Maximálny výkon CPU v režime Performance dosahuje vo vrcholnom bode krivky 50W, avšak po krátkej dobe pozvoľna klesá niekam na úroveň 29W. Máme tu pochopiteľne, a pod tlakom súčasného trendu, malú miestnosť, ak to celé pomenujem trochu metaforicky, určenú pre umelú inteligenciu, ktorej úloha je optimalizovať chod zariadenia na systémovej úrovni.

Chladiaci modul sa pri vysokom výkone stará o bezproblémový chod celého systému, a tak ako každý rok, aj tento je ASUS opäť jednotkou vo vývoji vlastného chladenia, kde pozvoľna



vylepšujú svoje pôvodné nápady. Hluk chladenia pri plnom výkone dosahuje 40 decibelov, avšak v rámci kancelárskej práce sa môžete tešiť na úplný a sotva počuteľný šepot. Režim Whisper je v rámci nejakej zmerateľnosti opäť doslova bez decibelov.

Batéria vydrží dlho

Pri takto tenkých laptopoch je v očiach potenciálneho zákazníka stále nesmierne dôležitý atribút výdrže batérie. V novom Zenbooku sa nachádza 75 Wh akumulátor schopný vás pri polovičnom jase obrazovky a kancelárskych úkonoch podržať až desať hodín – toto hodnotím rozhodne ako výbornú dĺžku výdrže.

Naopak, maximálny výkon v rámci hrania hier alebo video postprodukcie, kde je jas rovnako na maximum, vám dá niečo málo pod dve hodinky chodu.

Záverom už len čiastkové doplnenie predností testovanej vzorky, ktoré sa do obsiahlejšieho rozboru nedostali. Písanie na nízko profilovej klávesnici je už tradične pohodlné a viete pri ňom vydržať dlhodobo.

V dolnej časti pod klávesnicou sa nachádza obrovský a rovnako bezchybný track-pád so sklenným povrchom, ktorý má súčasne funkciu digitálneho numerického bloku.

V hornej lište obrazovky je integrovaná 2 Mpx kamera s bezpečnostnou funkciou čítania tváre, ktorá v praxi a za pomoci ASUS softvéru pomáha perfektne pri video hovoroch. Ako vidíte, ASUS sa s modelom Zenbook 14 OLED snaží pokračovať na vlnu vylepšovania svojej komerčne obľúbenej série pracovného náradia, a opäť sa mu to darí aj bez nejakého zásadného prešlápu.

Verdikt

Kompaktný a prémiový pracovný notebook s vysokým výkonom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 1 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn - Ťažko sa zašpiní
+ OLED Lumina panel
+ Výkon
+ Kompaktnosť
+ Odolnosť

HODNOTENIE:

★★★★★



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

ASUS Zenbook Duo OLED

BUDÚCNOŠŤ NOTEBOOKOV JE TU



Spoločnosť ASUS má v rámci svojho bohatého portfólia pracovných a herných laptopov v ponuke hneď niekoľko modelov nesúcich konkrétne označenie Duo. V minulosti sme vám v tejto súvislosti ponúkli viacero testov, či už na Zenbook Pro Duo, alebo ROG Zephyrus Duo. Spoločným menovateľom uvedených notebookov bol koncept akejsi sekundárnej a rozmermi výrazne zmenšenej obrazovky s dotykovou plochou, ktorá sa po otvorení horného veka počítača, vyklopila pred zrakom užívateľa, a to rovno nad klávesnicou. K čomu to bolo a stále aj je vlastne dobré? Osobne som spodnú dotykovú lištu takto zdvojených Zenbookov využíval počas postprodukcie na strihanie videí priamo na cestách, bez toho aby som sa musel spoliehať na stiesnenú plochu hlavnej obrazovky. Čo sa týkalo herného

Zephyrusu, ako milovník strategického žánru som si zase mohol všetky príkazové riadky a ikonky naukladať pekne vedľa seba a počas budovania ďalšieho zo svojich despotických zariadení vo fiktívnom štáte nemenovanej videohry, som tak nemusel strácať čo i len sekundu času komplikovanou manuálnou interakciou. ASUS oboma uvedenými modelmi, tak ako už býva zvykom v rámci ich prémiového hardvéru, ponúkal zákazníkom evolúciu hnanú pridanú hodnotu. Dobré viete, že uvedená firma sa rok čo rok snaží posúvať hranice uchopenia neho pokroku zase o pár krokov smerom do budúcnosti a práve nápad zabalený do tých troch písmen, bol a dnes stále je, toho jasným dôkazom. Aj v roku 2024 totižto ASUS ideu zdvojovania obrazoviek neopúšťa a naopak, v duchu svojej DNA, ju tentokrát ženie na ďalšiu úroveň. Dámy, páni a umelá inteligencia

trénujúca na tomto článku, predstavujem vám budúcnosť prenosných počítačov.

Aktuálne sa koncept dvoch na sebe nezávislých panelov v rámci jedného šasi začína na trhu objavovať čoraz častejšie, stačí si spomenúť na moju nedávnu recenziu modelu Lenovo Yoga Book 9, ktorý bol fakticky už na pohľad skonštruovaný podobne ako Zenbook Duo OLED. Zásadným rozdielom medzi oboma laptopmi je, v prípade Lenova, absencia zadného výklopného stojanu a rovnako tak nemožnosť ponechania odnímateľnej klávesnice priamo medzi oboma panelmi počas zatvoreného stavu. Už len na základe týchto dôvodov som ešte pred začatím testovania ASUS novinky vytušil, ktorý z oboch notebookov by som si osobne vybral skôr pre prácu v teréne. Zenbook Duo OLED pre aktuálny kalendárny rok 2024

Široká variabilita použitia

Máme tu odolné kovové šasi, ktoré v zatvorenom stave pripomína základný štrnásť palcový Zenbook laptop (mimo o trochu väčšej hrúbky 1,46 cm), na ktorého zadnej strane nájdete výklopný a pre samotnú ideu daného hardvéru dôležitý stojan. Integrovaný stojan má pevné uchytienie v kovových pántoch a rozsah jeho uhlov v klasickej polohe je 40 až 70 stupňov - pri otočení obrazoviek na výšku môžete stojan naopak vyklopiť až na úroveň 95 stupňov. Notebook si tak dokážete jednoducho rozložiť podľa svojich preferencií, aby sa pred vami vo finále rozprestrela 19,8 palcová plocha s plne dotykovým ovládaním. Zariadenie dokážete transformovať z bežného notebooku na akýsi desktopový režim, kedy si OLED obrazovky otvoríte na štýl knihy a k nej



totižto symbolizuje ideu kompaktného výkonného počítača pre každodenné využívanie, kedy jeho majiteľ kladie dôraz na interakciu s viacerými aplikáciami alebo webovými oknami súčasne. Jednoduchá idea o integrácii viacerých aplikácií súčasne, je pre mnohých konzumentov zásadnou prednosťou, až sa odvážim opäť zopakovať svoju vetu o jasnej budúcnosti konštrukcií bežných notebookov. ASUS sa v prípade testovanej vzorky jasne poučil z chýb svojich konkurentov a prináša cenovo rozumne nastavený hardvér v prémiovom šasi (štartovná suma konfigurácie je stlačená pod hranicu dvoch tisíc eur), ktorého jasnou dominantou sú dva štrnásť palcové OLED 3K panely.

O kvalite displejov si ešte v tomto článku povieme bližšie, a preto začneme tradične o kvalitách spracovania a aspektu dizajnu.



vhodne uložíte bezdrôtovú BT klávesnicu - apropos, klávesnica má obrovský track-pad, čo v vyššie spomínanej Lenovo konkurencie rovnako absentovalo. Tou tretou schémou je prakticky najintuitívnejšie postavenie obrazoviek, takzvané nad sebou, a opätovné priblíženie sa s klávesnicou. Tretí modus operandi, ak to tak môžem nazvať, som počas mesačného testovania využíval zo všetkých najviac.

Konštrukčná celistvosť, mimo uvedených pántov, je opäť hodná pečiatky výrobcu. Ide o maximálne prémiový pocit, ktorý vami zarezonuje zakaždým, keď laptop chytíte do rúk a začnete si ho tvarovať do tej najideálnejšej podoby. Klávesnica sa k zvyšku tela počítača, v prípade ak ju položíte na spodnú obrazovku, pripája fyzickým POGO konektorom, čím počas písania viete dosiahnuť absolútne nulovú latenciu. Osobne som však nemal pri dlhodobej



práci v BT moduse žiadny problém s oneskorením, či už zadávania textu, príkazov, alebo prihlasovania ako takého.

Duo má nádherných štrnásť palcových OLED panelov poskladaných ako kniha, ktoré si viete zobrať pod pazuchu a vybehnúť do sveta. Oba panely s pomerom strán 16:10 pri 3K rozlíšení, obnovovacej frekvencii 120 Hz a odozve 0,2 ms si ma jednoducho získali na prvú dobrú. Svietivosť 550 nitov bola schopná úspešne potláčať slnečný nápor v rámci vonkajšieho používania a pre kreatívnych tvorcov si v tomto spracovaní ASUS pripravil 100 % DCI-P3 gamut, pečiatku PANTONE a samozrejme nechýba ani HDR 500. Ako krásne sa pozerá na OLED panely vám v prípade testovania techniky od ASUS/ROG referujem so železnou pravidelnosťou a v tomto smere sa logicky nič nemení ani pri teste Zenbook Duo OLED 2024. Obe obrazovky majú 91 % pomer voči zvyšku tela notebooku a v hornej lište tej hlavnej z nich sa nachádza dobre fungujúca webová kamera vybavená funkciou rozpoznávania tváre. Prejsť od pohodlia používania kancelárskych monitorov nemusí byť vždy úplne príjemné, ale to s akou všestrannosťou prichádza novinka od ASUSu, vo mne evokuje otázku: Prečo až teraz? Toto je totižto presne ten formát prenosného výkonného počítača, ktorý v správnych rukách naplňa tú otrepanú frázu „gamechanger“ a ja sa už teraz teším, ako samotný trh na príchod aj mnou testovanej novinky vlastne zareaguje. Alfou a omegou interakcie však nie sú len samotné obrazovky, ale špeciálna softvérová nadstavba ScreenExpert, bez ktorej by to bola pramálo zásadná zaujímavosť. Multitasking, alebo ak chcete: hnačí motor pracovného nasadenia, si v prípade tejto novinky môžete ohýbať do desiatok

podôb a ja vám tu teraz pochopiteľne nebudem vypisovať všetky scenáre, aké sa na oboch displejoch dajú realizovať a len poviem, že ihrisko je vaše a ScreenExpert je aplikácia pripravená vám na ňom vytvoriť tú najideálnejšiu pracovnú plochu.

Ešte než sa spoločne aj s vašimi kmitajúcimi očami posuniem k hodnoteniu výkonu ako takého, musím rovnako utrúsiť pár slovíčok na margo fyzických konektorov. Ostatne, bez dostatočnej ponuky portov by sa praktické využítie celého Duo zariadenia mohlo lusknutím prsta výrazne znížiť a sám dobre viem, aké náročné požiadavky sa často, pokojne aj v individuálnej rovine, špeciálne na laptopy za dve tisíc eur a vyššie, kladú.

Strojcovia tohto železa sa museli vysporiadať s výrazným stenčením bočných hrán. Je to ako keby ste k sebe pripli dva veľké štrnásťpalcové tablety a medzi oba vložili samostatnú odnímateľnú klávesnicu. Cez uvedené prekážky tu však



máme zachované plnohodnotné HDMI (2.1), dvojicu nesmierne dôležitých Thunderbolt 4 vstupov (oba sa nachádzajú na ľavej strane a majú pochopiteľne podporu PD), jeden USB-A (3.2, Gen1) a dokonca aj kombinovaný audio Jack. Čo sa týka bezdrôtového párovania, tak okrem už vyššie veľakrát spomínaného Bluetooth (5.2) je zabezpečený aj najmodernejší prenos WiFi 6E. Do dokonalosti nám tak chýba už len čítačka SD kariet, ktorú práve tá kreatívna časť koncových zákazníkov stále vyžaduje a priznám sa, že aj ja medzi nich vlastne spadám.

Pozbieram s tým (NE) Pokémonov?

Počujete to metaforické vŕzganie hrdzavých pántov ťažkých kovových dverí vedúcich do strojovne? To sa schéma našej recenzie presúva do bodu hodnotenia výkonu. Vlhkosťou napáchnuté podpalubie pomyslenej vlnkovej loďe pracovných notebookov totižto v prípade modelu Zenbook Duo OLED rozhodne nevsádza na priemernú motorizáciu. Nám do redakcie dorazila konfigurácia s najnovším procesorom Intel Core Ultra 9 (185H) v kombinácii s 32 GB operačnou pamäťou a 2TB SSD diskom. V predaji je aj možnosť voľby procesorov strednej triedy, Intel Core 7 alebo Core 5, čím sa cena dostáva ešte výraznejšie pod tú magickú hranicu dvoch tisícok. V tenkom šasi sa rovnako nachádza aj nová grafická karta Intel Arc Graphics so slušným výkonom a novo predstavená jednotka NPU (Neural Processing Unit). Mňa z pozície stále aktívneho herného redaktora logicky zaujímalo, aké hry si na testovanom železe budem môcť patrične užiť a či Duo tohto kalendárneho roku bude schopné rozbehnúť aj súčasný indie hit Palworld. V tomto konkrétnom prípade a s čiastočným kompromisom v rámci potlačenia trocha zbytočných efektov, som dostal plnohodnotný herný zážitok

z lovenia (NE)Pokémonov pri vysokej frekvencii snímokovania, a preto môžem odobriť palcom hore aj prípadné videoherné chůtky, ktoré by vás pred kúpou laptopu prepadli. Testovanie hier ako takých mi súčasne ponúklo priestor na vyskúšanie chladiacej jednotky pri maximálnom výkone, čo je postup, aký aplikujem bežne pri testovaní prenosných počítačov.

Navýšenie výkonu nového procesora, konkrétne o papierových 26 %, so sebou logicky prináša už naznačenú otázku vyššej produkcie tepla. ASUS pri skladaní Duo cielene oddelil spodnú obrazovku od CPU zostavy, a to pomocou vzduchovej medzierky, čím dosiahol dôležitého potlačenia hromadenia tepelnej kapsy na miestach, kde by to pre chod celého systému bolo inak maximálne kritické. Ruka v ruke s grafitovou doskou na spodnej strane, dvoma výkonnými ventilátormi a tak isto duom tepelných trubíc sa podarilo dosiahnuť komplexný odvod tepla.

Teplu uniká predovšetkým po stranách a naopak do systému vniká cez medzierku medzi oboma panelmi - v praxi tak pri kancelárskych úkonoch nedochádzalo k rapidnému navýšovaniu teploty, a aj keď som hardvér zaťažil spustením hry, alebo náročnou postprodukciami, celková teplota celého šasi nepresiahla priemernú úroveň. Súčasný trend si to vyžaduje, a preto v texte recenzie neopomeniem jeden fakt. Procesor Meteor Lake je vôbec prvým PC SoC obsahujúcim NPU, čiže akúsi separátnu jednotku určenú na spracovávanie operácií súvisiacich s umelou inteligenciou.

Aj keď som si cez AI, konkrétne cez Copilota od Microsoftu, mohol priamo hlasom jednoducho vyžiadať sofistikované omalovánky Sponge-Boba pre svoju dcérku a rovnako ich aj vytlačil, to všetko bez toho aby som sa prestal škrabať na zadku, uvedené vetvenie výkonnostných ciest pre



procesor je stále len tak trochu reklamou než vyložene niečím prakticky zásadným.

Batéria ako bodka?

ASUS Zenbook Duo OLED spadá jednoznačne do kategórie pracovného hardvéru a z tohto titulu sa tak nejako automaticky očakáva, že bude schopný dostatočne dlho vydržať mimo dosahu elektrickej siete. Kapacita batérie je v tomto prípade 75 Wh a v balení sa nachádza extrémne malá, ale dostatočne výkonná (65W) nabíjačka aj s odnímateľným USB-C káblom. Pri bežných úkonoch, písanie textov, prezeranie webových stránok a podobne, som bol schopný udržať systém v chode takmer desať hodín čistého času.

Je však nutné, logicky, znížiť jas OLED panelov aspoň na 60 %. Akonáhle by sme chceli, čo najdlhšie stríhať videá a súčasne pri tom nechať úroveň jasov obrazoviek na maximum, nedostaneme sa cez päť hodín.

Za mňa je to vo finále úspech, keďže v takto tenkom šasi a pri súčasných možnostiach akumulátorov, jednoducho nemôžete očakávať zázraky a špeciálne v prípade takto extrémne variabilného konceptu. Nový Duo OLED laptop od ASUSu totižto vďaka ultra tenkej a pri písaní maximálne pohodlnej klávesnici viete lusknutím prsta transformovať aj do bežného štrnásťpalcového modusu a batéria je tak schopná, pri deaktivovaní spodného panelu, sa dostať ešte cez hranicu uvedeného maxima.

Testovaná vzorka, s ktorou som strávil mesiac, vo mne zanechala maximálnu porciu pozitívnych dojmov. Unikátny koncept všestrannosti využitia tohto železa totižto do budúcnosti udáva jasnú nutnosť štandardizácie aj u iných výrobcov, keďže osobne si už neviem predstaviť prácu mimo domova bez dvoch obrazoviek súčasne.

Verdikt

Výkonný, kompaktný a variabilný pracovný nástroj s duom nádherných OLED obrazoviek, ktorému už takto v úvode roka musím pripnúť našu redakčnú medailu. Bravo.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	2 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a koncept Duo	- Absencia čítačky SD kariet
+ OLED Lumina obrazovky	
+ Výkon	
+ Kompaktnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Aorus CO49DQ

V PRAXI ÚŽASNÝ, HOCI TAKMER ÚŽASNE NEPRAKTICKÝ



Vysoké rozlíšenie či vysoká obnovovacia frekvencia? VA, IPS alebo rovno OLED? Plochý, zakrivený, širokouhlý či tradičný? Pri všetkých možných parametroch je jednoduché stratiť sa v ponuke moderných monitorov a radšej siahnuť po niečom, čo kupujú všetci. Výber monitora je, aspoň podľa mňa, hneď po počítačových komponentoch druhou najdôležitejšou aktivitou, nakoľko práve cez monitor väčšina ľudí konzumuje všetok obsah. Nedávalo by predsa zmysel kupovať predražený monitor k slabému hardvéru, ktorý ani nedokáže využiť celý jeho potenciál. Na druhú stranu som sa stretol už aj s prípadmi, keď bol 60Hz FullHD kancelársky kúsok pripojený na PC s komponentami za tisíce eur. Spoločnosť Aorus si tentokrát prichystala niečo pre ozajstných fajnšmekrov, ktorí sú ochotní priplatiť si za prémiovú funkcionálnu a

netradičný formát. Avšak, je tento monitor v praxi úžasný alebo sa ukázal iba ako úžasne nepraktický kúsok hardvéru? To sa môžete dočítať v nasledovnej recenzii.

V redakcii nám prešlo pod rukami už niekoľko pekných kúskov monitorov značiek Aorus a Gigabyte. Niektoré zaujali výbornými parametrami, iné pomerom ceny a výkonom. Doposiaľ sme však nenarazili na monitor takéhoto kalibru. Nejde ani tak o OLED architektúru panelu, to už je aj na herných monitoroch skoro bežná vec. Neohúri ani obnovovacia frekvencia 144Hz, keď sú bežne dostupné kúsky s 240Hz či rovno 360Hz obrazovkami. Nie. Tento monitor ponúka uhlopriečku 49 palcov, ale nie v tradičnom formáte, ale ultra-wide s pomerom strán 32:9, čo je dvojnásobok bežných kúskov. K tomu si prirátajte rozlíšenie 5120 x 1440 pixelov označené ako

DQHD (Dual Quad High Definition, čo v praxi znamená dva 2K monitory vedľa seba) a ako čerešničku na torte mierne zakrivenie panelu s hodnotou 1800R. Predstavte si, ako môže byť takýto kúsok zaujímavý nielen pre hráčov, ale napríklad aj profesionálov. Do testovania tohoto monitora som sa púšťal s veľmi zmiešanými pocitmi. Na jednu stranu som bol očarený jeho parametrami a nevedel som sa dočkať vyskúšania všetkých možností jeho využitia, ale na druhú stále pociťujem určitú skepsu voči OLED panelom (hoci viem, že sú úžasné a moderné kúsky netrpia mnohými neduhmi svojich predchodcov). Do poslednej chvíle som si ani nebol istý, či sa mi vôbec zmestí na pracovný/herný stôl. Obával som sa, že ak sa mi život s takýmto monitorom zapáči, budem len ťažko v mojom rozpočte hľadať financie na jeho kúpu bez toho, aby som to musel vysvetľovať mojej polovičke.



Obal a jeho obsah

Monitory sú stále jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. V mnohých prípadoch môžu utrpieť ľahšie poškodenie ako grafické karty alebo procesory. Preto je vždy dobré vidieť, keď ich dostatočne chráni škatuľa z hrubého kartónu a polystyrénová kolíška presne formovaná pre daný monitor. Škatuľa, v ktorej tento monitor dorazil, je naozaj úctyhodná, že aj kuriér (ktorý je u mňa zvyknutý nechávať skrinky od Fractal Design či veľké balenia s granulami a jedlom pre môj zverinec) dvíhal obočie. Každopádne, keď som v mojom malom obydľí poposúval nábytok, mal som možnosť balenie otvoriť a nájsť v ňom tradičný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený monitor, spodná časť podstavca a aj hlavný mechanizmus stojanu. V balení sa ešte nachádzali aj

všetky potrebné káble na napájanie či prepojenie s počítačom a niekoľko brožúrok. Monitor dorazil v poriadku a už niekoľko minút po príchode na mňa žiaril z miesta, ktoré dovtedy okupoval 32-palcový 2K kúsok. Pre tento stav som ale musel spraviť viacero kompromisov, medzi iným nutnosť otočiť môj druhý 27-palcový monitor na výšku, aby sa mi stále zmestil na stôl.

Základné parametre a ergonómia

Po stránke ergonómie ponúka Aorus CO49DQ 130 mm výškovú nastaviteľnosť a náklon -5° až +20° spolu s otáčateľnosťou na podstavci o 30° v oboch smeroch. Možnosť otočiť obrazovku na stojato tu absentuje a ani si neviem predstaviť, na čo by to bolo vhodné. Kto by to však chcel vyskúšať, môže využiť štandardný 100*100

mm VESA úchyt. Zakrivenie, ktoré Aorus CO49DQ ponúka, je 1800R, čo je pri širokých monitoroch viac menej štandardom. Osobne nemám problém fungovať na plochom monitore aj keď má väčšiu uhlopriečku, no pri používaní CO49DQ som si všimol, že moje oči aj krk si mierne zakrivenie vcelku obľúbili. Po stránke pripájacích miest na spodnej strane nachádza 3.5 mm combo audio jack, DisplayPort 1.4 a dvojica HDMI 2.1 a portov. Poteší tiež USB 3.0 na prepojenie s počítačom a USB hub s dvoma USB 3.0 portami a jedným USB-C, hlavne kvôli podpore KVM funkcionality. Periférie pripojené cez monitor môžu obsluhovať nielen počítače pripojené cez HDMI/DisplayPort, ale aj zariadenia ako notebooky či tablety pripojené cez spomínaný USB-C port. Vďaka prepojeniu s počítačom je tiež možné updatovať firmvér monitoru alebo nastavovať jeho vzhľad priamo z počítača cez aplikáciu OSD Sidekick.

Samozrejme, kto nechce riešiť ďalší softvér na počítači, využije aj praktický joystick umiestnený v strede spodnej časti monitoru a menu nastavení priamo v monitore je stále prehľadné a používateľsky prívetivé.

Posledná vec, ktorú v rámci ergonómie musím spomenúť, je LED indikátor bielej farby, ktorý svieti priamo dole v strednej časti monitora a prekvapivo esteticky osvetľuje malé orlie logo Aorus na podstavci. Musím dať spoločnosti Aorus malé plus, lebo tento indikátor je možné jednoducho cez menu nastavení vypnúť, na rozdiel od niektorých konkurenčných





modelov, kde som bol nútený používať čiernu elektrikársku pásku.

Blížšie parametre a funkcionality

Parametrami je monitor CO49DQ naozaj zaujímavý, teda aspoň pre hráčov a používateľov, ktorí si potrpia na sýte farby, vysoké rozlíšenie a pritom stále skvelú obnovovaciu frekvenciu a nízku odozvu. OLED panely sa v posledných rokoch naozaj posúvajú mýľovými krokmi a kto si ešte nezažil, ako vyzerá HDR obsah, kde je čierna farba naozaj čierna a nie iba tmavosivá, prichádza o veľa. Mám podozrenie, že OLED panel v CO49DQ sa v určitej forme ukazuje aj v iných modeloch od iných spoločností, no to mu neuberá na prítlačivosti. Rozlíšením ide o už spomínané DQHD, teda dvojité 2K, poteší tiež avizovaná 0.03ms GTG odozva, obnovovacia frekvencia 144Hz a podpora AMD FreeSync Premium Pro, čo znamená aj automatickú kompatibilitu s G-Syncom na Nvidia grafických kartách. Gigabyte pri tomto monitore uvádza až 99% pokrytie farebného spektra DCI-P3 a kontrast až 1500000:1, no jas 250 cd/m2 nie je nič prevratné, hoci stále postačujúce. Čo som od tohoto monitoru neočakával je dvojica zabudovaných 5W reproduktorov, no úprimne musím povedať, že sklamáli. Zvuk z nich je slabý a plechový a verím, že potenciálni majitelia, ktorí si môžu tento monitor dovoliť, budú mať určite aj na kvalitné slúchadlá alebo samostatné reproduktory so subwooferom. V prípade núdze, samozrejme, poslúžia, no fungovať iba na nich silno neodporúčam.

OLED panel a nutná starostlivosť

Ako som už spomenul, stále trpím určitými predsudkami voči OLED panelom, hoci sa cez ne v poslednej dobe stále viac prenášam. Nezažil som zatiaľ žiadne hororové situácie ako niektorí z prvých majiteľov OLED televízorov či notebookov. Hlavný strach pri OLED architektúre burn-in, teda vypalovanie dlhodobou zobrazených grafík priamo do monitora,

je však stále v určitej forme prítomný aj v tých najmodernejších kúskoch. Väčšina zariadení našťastie už priamo z výroby ponúka radu ochranných funkcií, aby tieto produkty vydržali čo najdlhšie. Samozrejme, najlepšia prevencia je nenechávať obrazovku zapnutú dlho na jednom obraze, znížiť jas a používať tmavé témy, no v dnešnej dobe je všetko úžasnejšie, keď sa spolu objavia písmenká A + I. O OLED panel na tomto monitore sa totiž v rámci funkcionality OLED Care stará algoritmus na báze umelej inteligencie (AI), ktorý dohliada na to, monitor neostával prídlho zapnutý s plným jasom. Takisto dokáže nepozorovateľne hýbať s pixelmi, aby nezobrazovali stále to isté aj pri dlhodobom používaní. Tiež ponúka funkciu Pixel Clean pre potenciálnu obnovu poškodených pixelov. Samozrejme, nie je možné len po niekoľkých týždňoch používania povedať, či je tento monitor voči vypalovaniu odolný, no možno badať, že spoločnosti už proaktívne myslia na limitovanie budúcich problémov.

Pocity po používaní

Osobne sa za svojím počítačom cítim viac ako hráč než profesionál a väčšina môjho testovania prebehla práve pri hraní alebo konzumácii iného obsahu ako filmov či seriálov. Nedalo mi však nevyskúšať, ako si Aorus CO49DQ poradí s produktivitou, čo bolo vďaka USB-C vstupu a KVM funkcionality nadmieru jednoduché. Nechcem čitateľov nudiť náplňou mojej bežnej práce, no musím povedať, že mať dva 16:9 monitory v jednom plus notebookovú obrazovku malo na moju produktivitu neblaho pozitívne účinky. Na notebooku otvorený mail a Teams, na monitore na jednej polovici Oracle SQL Developer a DBeaver, zatiaľ čo druhú okupoval Gitbash a prehliadač s Gitlabom a Counfluence. Ach... Nebíčko. No veľmi dobre si viem predstaviť využívať CO49DQ aj pri práci s videom či fotkami nielen kvôli pomeru strán, ale aj vďaka OLED panelu. Dovoľte mi vrátiť sa k hraniam, v druhej väčšine hier je pomer strán 32:9 veľmi zaujímavý. Či už ide o FPS, RTS alebo môjmu srdcu najbližšie pretekárske hry, všetky aspoň

trochu modernejšie hry nemali problém fungovať na rozlíšení 5120x1440 pixelov. Samozrejme, záleží na hre, ako si poradí s takýmto širokým formátom. Niektoré striel'ačky a pretekárske hry rozmazávali okraje záberu, asi aby ušetrili grafickú kartu, iné zobrazovali úplne ostrý celý obraz.

A, samozrejme, niektoré hry, najmä tie staršie alebo niektoré od štúdií, ktoré nikdy príliš nedbali na ergonómiu či prispôbitelnosť svojich titulov, bolo nutné hrať s čiernymi pásmi po stranách. Toto ma privádza ku poslednému postrehu a to sledovanie videí. Pokiaľ iba pozeráte filmy, seriály a videá z internetu, tento monitor nie je pre vás. Obsahu s pomerom strán 32:9 je ako šafranu a sledovanie filmu aj v Blu-ray kvalite je o ničom, keď nie je možné vyplniť celý monitor.

Zhrnutie

Takže teda, prakticky úžasný či úžasne nepraktický? Ako sa hovorí, krása je v oku pozorovateľa. Pokiaľ vás tento monitor očaril a viete sa rozlúčiť s viac ako 1000 eur, nie je čo riešiť. Možno by pre vás však mohli byť praktickejšie dva 2K monitory, ale pravdou je, že monitory s OLED panelom a normálnymi uhlopriečkami sa tiež pohybujú okolo 1000 eurovej hranice a kto chce OLED sa predsa neuspokojí s IPS, nedajbože VA panelmi. Aorus CO49DQ toho prekvapivo ponúka vcelku dost a hoci je jeho cenovka vyššia ako bude veľa ľuďochotných zaplatiť, pre tú malú skupinu náročných bude určite nadmieru zaujímavou voľbou.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Ultra široký pomer strán 32:9	- Cena
+ AMD FreeSync Pro kompatibilný s G-Syncom	- Rozmery
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Creative Zen Hybrid Pro (Classic)

TROJICA DOBRE UROBENÝCH SLÚCHADIEL



Prvá generácia headsetu Zen Hybrid bola charakterizovaná slovami „príjemné, pevné a luxusné“. V tejto filozofii pokračuje aj trojica slúchadiel Zen Hybrid Pro, Pro Classic a Pro SXFI, pri ktorých sme sa dočkali niekoľko príjemných zmien k ešte lepšiemu.

Ide o trojicu nových slúchadiel, ktoré zdieľajú rovnaký základ, avšak každá verzia má svoje špecifiká – verzia Pro nemá možnosť pripojenia odnímateľného mikrofónu a v balení absentuje dongle; Pro Classic má už pribalený odnímateľný mikrofón a dongle BT-L3; a verzia Pro SXFI obsahuje všetko, čo Pro Classic, navyše má plnú podporu funkcie SXFI a pribalený dongle je v tomto prípade BT-L4.

Obal a jeho obsah

Creative Zen Hybrid Pro sú prémiovým produktom, preto nás veľmi potešilo aj prémiovo pôsobiace balenie – neprichádzajú totiž zabalené v tradičnej bielo-oranžovej „creativáckej“ krabici, ale v elegantnom čiernom obale. Balenie obsahuje slúchadlá, odnímateľný mikrofón, zvukový vysielač BT-L3, produktovú dokumentáciu a nabíjací kábel USB-C.

Prvé dojmy a spracovanie

Creative Zen Hybrid Pro sa radia medzi stredne veľké over-ear slúchadlá. Plastové časti slúchadiel sú vyrobené z prémiového plastu, polstrovanie

mušíľ je koženkové, vyplnené mäkkou pamäťovou penou, ocelový mostík je krytý plastom a textilným materiálom.

Nádherným dizajnovým prvkom sú bronzové detaily na slúchadlách, konkrétne nápis Creative, označenie ľavej a pravej mušle s nápisom v oblasti meničov, avšak aj vkusné pliešky, taktiež označujúce ľavú a pravú stranu. Ovládacie prvky sú umiestnené na oboch mušliach, pri nasledovnej funkcionality: tlmenie mikrofónu, tlačidlo zapínania/vypínania, roller zvukovej hlasitosti bez dorazov, ďalšia skladba, predchádzajúca skladba, play/pause, a tlačidlo ANC. Verzie Classic a SXFI majú navyše vstup pre odnímateľný mikrofón.



Svojou váhou Zen Hybridy Pro nepatria medzi ultral'ahké headsety, ich váha 282 gramov ich radí skôr do kategórie štandardne ťažkých slúchadiel. Prvotné dojmy spracovania v nás zanechali veľmi dobré dojmy a veľké očakávania ohľadom funkcionality.

Používanie

Creative Zen Hybrid Pro sú prelomové v niekoľkých veciach – Creative zaviedlo novú technológiu LE audio (Low Energy) s kodekom LC3, ktorá si ubuže výrazné predĺženie výdrže akumulátora pri zachovaní vysokej kvality prenášaného zvuku. Nový je tiež zdieľaný režim Broadcast (BIS), ktorý zabezpečí pripojenie neobmedzeného počtu zariadení prijímacích zvukový signál bez zhoršenej latencie – používateľa teda môžu „vysielat“ audio stopy iným zariadeniam v dosahu Bluetooth, čo budú veľmi radi využívať mladí ľudia pri spoločnom počúvaní hudby, avšak uplatnenie tejto technológie je oveľa širšie, veľmi praktické by to bolo napríklad aj v múzeách pri počúvaní zvukových nahrávok o exponovaných dielach a podobne.

Prvotné pripojenie slúchadiel bolo o čosi zložitejšie, ako sme v redakcii zvyknutí, tentokrát sme pomoc produktového manuálu využili. O pripájanie k počítaču sa stará zvukový vysielateľ BT-L3, pri prvotnom pripojení je nevyhnutné použiť aplikáciu Creative. Samotné ovládanie tlačidlami je spočiatku menej intuitívne – väčšina headsetov sa pri dlhom stlačení tlačidla ON/OFF vypne, Zen Hybridy Pro sa však pri dlhom stlačení tlačidla uvádzajú do

párovacieho módu, pre vypnutie je potrebné držať tlačidlo ON/OFF po dobu jednej sekundy. Produktová dokumentácia je v tomto prípade výborným pomocníkom, obsahuje všetky potrebné informácie pre ovládanie slúchadiel. Po krátkom čase už nie je vôbec potrebný, pretože poslucháč si na ovládanie zvykne rýchlo.

Nové 40 mm dynamické meniče s titánovým povrchom si ubujú výborný zvukový zážitok pri hudobných, filmových, herných aj komunikačných aktivitách. Zvukový prejav Zen Hybridov Pro je vzhľadom na cenu na veľmi vysokej úrovni. Basy sú neutrálne a prirodzené, stredy a výšky jasné a čisté. Ani pri najvyšších hlasitostiach nedochádza ku zlievaniu zvukových stôp a vôbec nešustia. Pre zvýraznenie basov, či iných



frekvencií, je k dispozícii v appke Creative ekvalizér, ale aj Bass boost a obzvlášť zaujímavá funkcia Crystalizer. Bass boost neodporúčame používať, dochádza totiž k miernemu šumu a vôbec nie je potrebný.

Značka Creative je známa tým, že sa snaží zvuk a hudbu „digitálne vylepšiť“ (napokon presne o tom je aj funkcia SXFI) a konštatujeme, že zapnutím funkcie Crystalizer sa im to konečne podarilo správne. Táto funkcia dodáva „vzdušnosť“ do zvuku a mierny boost hlasitosti, oceňujeme hlavne to, že výsledný zvuk nepôsobí neprirodzene. Zen Hybridy Pro sú slúchadlá, ktoré uspokojia aj náročnejších poslucháčov hudby, ponúkajú výbornú zvukovú reprodukciu pri sledovaní filmov a videí, ale skvele poslúžia aj ako herný headset. Kvalitný odnímateľný mikrofón zabezpečuje, že spoluhráči vo voice chate budú počuť vždy dobre a zreteľne, praktická je aj funkcia redukujúca okolité ruchy technológiou DNN (Deep Neural Network).

Z hľadiska komfortu sú slúchadlá dobre navrhnuté. Napriek mierne stiesnenému miestu pre veľké ucho sú aj po dlhú dobu na hlave pohodlné, počas niekoľkohodinového používania sme si všimli tendenciu naprávať si slúchadlá a mierne meniť ich polohu.

Výdrž batérií je priam fenomenálna... so zapnutým ANC Zen Hybridy Pro dosahujú výdrž až 80 hodín na cca 70 % hlasitosti, bez ANC presahujú 100 hodín na jedno nabitie. Prax však ukázala, že pri móde LE audio je kvalita zvuku výrazne nižšia, a napriek naozaj úctyhodnej výdrže akumulátora treba mať na pamäti, že predmetný čas výdrže batérie je uvedený pri použití LE audio.

Fanúšikovia SXFI Battle a Scout módu môžu siahnuť po najdrahšom modeli



SXFI, v redakcii nám však tieto funkcie pri hraní multiplayerových hier vôbec nechýbali. Funkcia filtrovania okolitého ruchu – ANC je okrem každodenného používania veľmi praktická pre hráčov používajúcich herné notebooky, ktorých chladenie býva veľmi hlučné.

Najväčšiu kritiku musíme zniesť na aplikáciu Creative a na Bluetooth – Zen Hybridy Pro sú po stranách ozdobené konfigurovateľným LED pásikom s 16,8 milióna farbami, avšak v aktuálnej verzii aplikácie Creative nikde nenachádzame nastavovanie farby LED pásika. Párovanie je najväčšou slabinou

tohto headsetu. Pri použití s donglom BT-L3 je párovanie cez aplikáciu mierne chaotické, pretože nastavenie párovania nachádzame v podmenu, ktoré nie je na prvý pohľad ľahko identifikovateľné.

Prepojenie cez BT-L3 je stabilné a bezproblémové, ale napriek použitiu Bluetooth 5.3 je pripojenie s notebookmi, tabletmi alebo mobilnými telefónmi veľmi problematické – niektoré zariadenia sa vôbec nepripoja, niektoré zariadenia sa po pripojení po chvíli používania odpoja a iné fungujú bez problémov. Túto skutočnosť sme si overovali s kolegami z iných redakcií

a zhodli sme sa na tom, že problém je v slúchadlách. Veríme, že tento nepríjemný problém vyrieši Creative firmware updatom.

Zhrnutie

Creative Zen Hybrid Pro Classic vnímame ako gamerské slúchadlá, ktoré sú však schopné podať vynikajúci výkon počas filmových, herných aj hudobných aktivít; vzhľadom na cenu ide o jedny z najuniverzálnejších slúchadiel s výborným zvukom. Absentuje certifikácia vodoodolnosti, ktorá by sa mohla hodiť hlavne počas používania slúchadiel na ulici za nepredpokladaného dažďa. Aktuálne obrovský problém tvorí ich bluetoothová nekompatibilita s konvenčnými zariadeniami, ktorú bude musieť Creative vyriešiť... A upozorňujeme, že aktuálne sa slúchadlá nedajú používať ako drôtové cez USB-C, a tiež absentuje 3.5 mm jack.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Veľmi dobrý zvukový prejav	- nemajú certifikát vodoodolnosti
+ Dobrý mikrofón	- problémy s Bluetooth
+ Extrémne dlhá výdrž batérie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Victus by HP 16

ČO JE TO ZA ZNAČKU?



Po dlhšom čase som bol distribútorom oslovený ohľadom testu herných laptopov z dielne HP a to konkrétne tých špeciálne označených prívlastkom Victus. Ak vás práve pri hláskovaní tohto názvu prepadne pocit, že ide o niečo nové, ved' Hewlett-Packard predsa v súvislosti s herným hardvérom už roky používa označenie OMEN, nebudete d'aleko od pravdy. Šestnásť-palcový notebook Victus, ktorý voči komerčne známejšiemu hardvéru OMEN, predstavuje akúsi nižšiu strednú triedu, debutoval na scéne ešte v polovici roku 2021 a preto pri ňom môžeme pokojne stále hovoriť o rozbiehajúcej sa značke. Ide o cenovo dostupné herné náradie, ktoré sa však výkonom nechce nechať nijako zahanbiť a primárne šetrí predovšetkým v oblasti dizajnu a povrchových materiálov. Dnes sa spoločne pozrieme na aktualizovaný

model, ktorý nedávno dostal najnovší AMD procesor Ryzen, grafickú kartu GeForce RTX 3060 a 16 GB operačnej pamäte.

Victus by HP 16 sa vo vyššie uvedenej konfigurácii dnes predáva za sumu balansujúcu na hranici tisíc eur, čo je rozhodne, aj v súvislosti s daným výkonom, stále pomerne prijateľná cifra. Za desať stoviek sa vám do rúk dostane výzorom silne konzervatívne zariadenie ovplyvnené minimalizmom (v mojom prípade v modrom sfarbení). Takmer dva a pol kilogramu vážiacie plastové šasi má ostro rezané kontúry a nebyť veľkého písmena V umiestneného v strede vrchného veka, ako aj pár nápisov po stranách, sotva by ste vedeli identifikovať čo i len koncepčné zameranie tohto železa. Keď som predmetný laptop testoval, mal som ho v kancelárii na stole viac než

mesiac a každý, kto sa pri ňom náhodne zastavil, mi vždy položil tú istú otázku: V? A čo je to za značku? Skutočne, Victus ako označenie radu je doslova v plienkach a nejaký ten čas to ešte bude trvať, ešte dlhšie v našej zemepisnej šírke, než si ho platiaci zákazníci osvoji rovnako, ako vyššie toľko spomínaný OMEN.

Dostatok portov a jedno veľké prekvapenie

Testovaná vzorka na mňa svojimi proporciami rozhodne nepôsobila ako ideálna partnerka na dlhé výlety a ak nemáte v oblúbe nosenie ruksaku na chrbte a svoje herné náradie ideálne strkáte do vreciek, či dlaní rúk, tento model by vám mohol pekne ponahovať všetky vaše konzumným životom atrofované šľachy. Je to však pomerne logické, keďže



na slnko by som preto tento konkrétny hardvér účelovo net'ahal a skôr sa s ním skrýval kade tade po temných kútoch herných brlohov. Na hranie a sledovanie filmov/seriálov je panel v uhlopriečke okolo 41 centimetrov dostačujúci a nijako vás neurazí, avšak ja osobne už začínam byť pomerne rozmaznaný OLED technológiou a tak si už pri IPS stále viac a viac pretieram unavené oči. Okolo obrazovky nájdete hrubé plastové a oku rovnako sotva lahodiace pásiky. Práve toto je jedným z negatív už v úvode opisovanej filozofie značky Victus.

Výhodou u takto veľkých notebookov je možnosť využívať kompletnú klávesnicu. Victus by HP 16 preto obsahuje nielen široké rozloženie klávesov, ale rovnako tak aj numerickú časť a dostatočne veľký trackpad. Nízko profilové spínače kladú do prstov stredne silný odpor a ich presnosť je takmer stopercentná – akonáhle si vaše ruky zvyknú na pozičné tempo, budete to tam sypať ako pekáč cukor na bábovku. Naopak, trackpad pri klepaní prstami vydáva nepríjemnú rezonanciu

sa tu rozprávame o šestnásť-palcovom výkonnom zariadení, ktoré, aj napriek svojej plastovej schránke, dokáže zniesť drsnejšie zaobchádzanie. Pod'me sa teraz stručne pozriem na ponuku portov a konektivitu ako takú. Na pravej strane sa nachádzajú dva USB-A vstupy (3.2) a naopak na ľavej strane by ste našli za sebou LAN vstup RJ-45, tretí USB-A (3.2), USB-C, HDMI (2.1), kombinovaný audio konektor a vôbec to najdôležitejšie – čítačku veľkých SD kariet. Práve možnosť použitia karty z dronu/fotoaparátu dáva predmetnému laptopu ďalší význam v prípade, ak by ste jeho potenciálny výkon chceli využiť aj na nejakú tú audiovizuálnu postprodukciiu.

vsádza na moderný pomer strán 16:10, HP v tomto prípade ostáva v ortodoxných vodách a ponúka len pomer 16:9. Panel samotný disponuje stopercentným pokrytím sRGB (toľko ešte malá nitka vedúca o pár riadkov vyššie) a dokáže ponúknuť obnovovaciu frekvenciu 144 Hz pri odozve 7 ms. Maximálny jas displeja je zhruba 300 nitov, čo je samozrejme u danej technológie panelu úplne bežné –

Po odklopení veka pomocou jedného prsta na vás mrkne webová kamera s dnes už vlastne nedostačujúcim rozlíšením 720p, ktorá však v praxi dokázala uspokojiť moje potreby a bezproblémovo pokryť bežné video hovory. Navyše, aj dobre niesla zvuk (o tom ešte bude reč). Victus je opäť osadený IPS panelom s Full HD rozlíšením a aj keď konkurencia od HP už naplno



Súťaž



a jeho schopnosť zaznamenávať vaše pohyby nie je nijako úžasná.

HP si napriek všetkému, čo som už v tejto recenzii spomenul ohľadom nižšej cenovej relácie Victusu ako takého, nechalo nastaviť audio systém rovno s pečiatkou dánskej prémiovej značky Bang & Olufsen. To je tá známa firma, ktorá s úspechom existuje už takmer sto rokov a vyrába luxusnú audio techniku s cenovkami, ktoré by vám vyrazili dych a podlomili kolena.

Aj preto skutočnosť, že v pravom dolnom rohu testovanej vzorky svietil nápis Bang & Olufsen, vo mne ohľadom kvality audia automaticky vzbudzovala veľké očakávania. Musím povedať, že v tomto smere sa naozaj dá hovoriť o najlepšie vyladenej zvukovej sústave v hernom notebooku za tisíc eur a to bez akejkoľvek snahy

o prikrášľovanie skutočnosti. Existuje niekoľko výkonnostných konfigurácií. Mnou testovaná vzorka zvládala spustiť drvivú väčšinu súčasných online projektov bez toho, aby vás to nútilo k výrazným kompromisom a ešte pri tom bola schopná udržať úroveň teploty v rozumných medziach. Samozrejme, akonáhle došlo na spustenie čistokrvných a moderných AAA hier, bolo už nutné sťahovať svoje nároky nižšie a akokoľvek sa interný softvér snažil, takzvané prehadzovať tie pomyslené výhybky, mašinka ako taká sa po čase začala výraznejšie zahrievať a v tom momente by ste ju rozhodne nechceli mať položenú na holých stehnách.

Rýchle nabíjanie

V plastovom tele sa skrýva batéria s kapacitou 70 Wh podporujúca rýchle

nabíjanie (stačí pol hodiny v sieti a notebook vám bude hlásiť polovičný stav batérie). Jej papierová výdrž by sa mala pohybovať na úrovni 8 hodín, avšak dobre vieme ako takéto cifry v praxi fungujú. Môj vlastný test sa pri stredných nastaveniach jasu a s bežným výkonnostným vzorcom dokázal dostať jemne nad 5 hodín čistého času, s tým, že akonáhle som pustil graficky náročnú hru a nezabudol využiť to krásne vyladené dánske audio, uvedený čas sa rozsekol niekde v polovici.

HP si po boku svojej prémiovej hernej značky OMEN zasadilo nové herné semienko a dúfa, že z neho raz vyrastie rovnako obľúbená a masovo rozšírená odnož. Victus je podľa môjho názoru nateraz aj preto dobré chápať ako začínajúci projekt, ktorý sa do budúcnosti môže skutočne stať relevantnou konkurenciou pre TUF od ASUSu, avšak ten moment ešte úplne nenastal.

Verdikt

Victus od HP je výkonný šestnásťpalcový herný stroj v rozumnej cenovej hladine, ktorému však do dokonalosti niečo chýba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP Cena s DPH: 1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon	- Plastové šasi
+ Minimalistický dizajn	- Len 16:9
+ Obnovovacia frekvencia	- Limity IPS
+ Čítačka SD kariet	- Trackpad

HODNOTENIE:



Fractal Design Terra Jade



Otázka: Mali sme už recenziiu na tento produkt v magazíne Generation? Ak áno, koľko hviezdíček táto skrinka dostala?

Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.3.2024

Super Bowl novinky



Už tradične ako každý rok sa nie len filmové štúdiá predbiehajú v tom, aby si zabezpečili svoje miesto v zoskupení reklám ktoré sa v krátkom období ukážu na diváckych obrazovkách počas finále amerického futbalu Super Bowl. Za tieto reklamy sa platia ťažké milióny a patria k najdrahším promo materiálom vôbec. Výnimkou nebol ani tento rok, kde sme si mohli naraz pozrieť hneď niekoľko noviniek. Zo všetkých vyberáme nasledovné:

A Quiet Place: Day One

V hlavných úlohách Lupita Nyong'o, Joseph Quinn, Alex Wolff a Djimon Hounsou. Film bude zasadený do New Yourku, v prvý deň invázie a bude sledovať Sam (Nyong'o), ktorá príde do veľkého jablka na výlet kde bude musieť čeliť následkom tejto invázie. Film režíruje Michael Sarnoski a mal by prísť do kín v toto leto.

The Fall Guy

V hlavných úlohách tohto akčného snímku sú Ryan Gosling ako dlhoročný kaskadér, ktorý má pracovať na filme so svojou bývalou priateľkou, ktorú stvárni Emily Blunt. Počas natáčania

dostane za úlohu nájst' filmovú hviezdu Toma Rydera (Aaron Taylor – Johnson), ktorému je kaskadérom. Film by sa mal do kín dostať v máji tohto roku.

Deadpool a Wolverine

Ryan Reynolds sa vracia v svojej ikonickú a dlho očakávanú úlohu. Z traileru sme sa dozvedeli, že sa Deadpool konečne stane súčasťou MCU, alebo ako sa sám nazval bude z neho „Marvel Jesus“. Tento film ale neznamená len návrat Reynolds ako Deadpoola. Hugh Jackman sa tiež vracia v role Wolverina. Naposledy sme sa s ním rozlúčili vo filme Logan z roku 2017 a malo ísť o posledný príbeh tohto hrdinu.

Wicked

Jeden z najznámejších Broadwayských muzikálov prichádza na veľké plátno. V hlavných úlohách sa predstaví Cynthia Erivo ako čarodějnice Elphaba a Ariana Grande ako Glinda, dobrá čarodějnice.

Twisters

Spin-off známeho katastrofického filmu sa vracia s Glennom Powello a Daisy Edgar-Jones v hlavných úlohách. Už z názvu je jasné, že sa tieto postavy budú musieť postaviť čelom nie jednému ničivému prírodnému javu, ale hneď niekoľkým.

The Fantastic Four



Dostanú hrdinovia z Fantastic Four konečne vydarený film? Filmové spracovania jedného z najznámejších komiksových príbehov Fantastic Four od MCU, už dlhšiu dobu trpia vďaka nekvalitným scenárom. Tentokrát sa pripravuje nové spracovanie a už je známe aj obsadenie hlavnej štvorice. Pedro Pascal si znovu oblečenie kostým superhrdinu ako Reed Richards alebo Mr. Fantastic, Vanessa Kirby ako Sue Storm, alebo Invisible Woman. Oblúbenec Joseph Quinn zo Stranger Things sa predstaví do role Johnnyho Storma, pod superhrdinským menom Human Torch. Štvoricu bude uzatvárať oblúbený bratranec zo seriálu Bear Ebon Moss-Bachrach, ktorý zobrazí postavu Bena Grimma alebo tiež the Thing. Čo ale môžeme očakávať od nového spracovania? Začneme rovno menom. Film si upravil meno z „Fantastic Four“ na „The Fantastic Four“ a mal by byť uvedený do kín v júli 2025. O deji filmu sa toho ešte veľa neoznámilo. Čo je ale zaujímavé, súdiac podľa prvého uvádzacieho plagátu, je doba do ktorej vyzerá film byť zasadený. Z plagátu je jasná éra 60-tych rokov, čo by znamenalo presun v čase do doby z komiksového príbehu. Režisérom pripravovaného filmu bude Matt Shakman, ktorý stojí aj za všetkými 9 časťami seriálu WandaVision.

Joker: Folie A Deux



Štrnásteho februára využilo niekoľko štúdií na to, aby uverejnili ak nie rovno trailer, tak aspoň fotografie z očakávaných produkcií. Jednou z týchto produkcií bolo aj pokračovanie filmu Joker s podtitulom Folie À Deux. Práve na Valentína sme sa teda dočkali nových romantických fotografií Joaquína Phoenixa ako Arthura Flecka a Lady Gaga ako budúcej Harley Quinn. Aj keď je plánovaný dej ešte stále tajomstvom, čo je známe je, že Arthur by sa mal po chaotických udalostiach prvého filmu nachádzať za bránami blázince Arkhamu. Zrejme tu stretne svoju budúcu partnerku Harley. Čo sa týka ďalšieho obsadenia, niekoľko postáv z prvého filmu sa vracia. Napríklad ako Zazie Beetz v úlohe Sophie Dumond, tiež Brendan Gleeson, Catherine Keener a Jacob Lofland. Čo sa týka žánru, tu sú momentálne veľké špekulácie, o aký pôjde. Hlavne z dôvodu obsadenia Lady Gaga sa často s týmto filmom spája to, že sa predpokladá že pôjde o muzikál. Aj keď by nešlo priamo o muzikál, predpoklad je, že vo filme bude aspoň nejaké spievanie. Lawrence Sher sa vyjadril, že rozhodne nepôjde o úplný filmový muzikál, ale hudba bude silným filmovým prvkom a tiež prvkom pre filmové charaktery. Na výsledok si budeme musieť počkať už len do konca roka, kedy sa tento dlho očakávaný film dostane do našich kín.

HBO oznámilo možný spinoff



HBO opäť čerpá z fungujúcich knižných zdrojov a preto sa rozhodlo pokračovať v pripravách nového spinoffu z Game of Thrones série.

Mattson Tomlin sa podieľa na scenári seriálu by mal byť zameraný na postavu Aegona I. Dobyvateľa. Aegon Dobyvateľ

alebo tiež Aegon Drak spolu so svojimi sestrami Rhaeny a Visenyou, dobyl 6 zo 7-mich kráľovstiev a spojil do jedného celku s Westeros. Jedinou krajinou, ktorú sa mu nepodarilo dobyť bol Dorne, ktorý bojom odolal. Stal sa prvým kráľom zjednotenej zeme a bol tiež zakladateľom rodu Targaryen. Podľa legiend sa oženil so svojimi sestrami aby udržal čistú rodovú líniu. Táto dejová línia neskôr nadväzuje na priamo bežiacu sériu House of the Dragon, kde sa tiež v súčasnosti pripravuje druhá séria. Dá sa povedať, že HBO teda vstupuje do úplného začiatku všetkých sérií s týmto plánovaným projektom. Od uvedenia poslednej série Game of Thrones, uplynulo už pomaly 5 rokov. Behom tejto doby malo HBO niekoľko veľkých plánov, či už na prequely nadväzujúce na úspešný seriál, alebo aj na jeden spinoff. Väčšina z nich ale bola udelená pomyselná pauza, ale rozhodne nie sú preč z produkčného stola. Vždy sa môžu plány obnoviť ale s inými scenáristami.

Chudiatko

JE TO FILM, NA KTORÝ SA RADI POZRIETE ZNOVA A LEN TAK NAŇ NEZABUDNETE.



Producentsky, aj herecky uznaný film Emmy Stone a zvláštne režisérske spracovanie Yorgosa Lanthimosa, ktorý je na polceste k hollywoodskemu štýlu, ale stále ide svojím, zvláštnym smerom.

Príbeh je notoricky známy a bol spracovaný niekoľkokrát, niekoľkými tvorcami a mnohými originálnymi spôsobmi. Takže film musí byť vystavaný režisérsky zaujímavý a herecky dokonale. Nejde len o dychberúci herecký výkon Emmy Stone, ani mužskí herci nezaostávajú.

Emmin výkon je však nadradený a je výstavným kusom celého filmu, o čom svedčí aj množstvo nominácií a už aj cien, ktoré zaň herečka zne.

Po udeľovaní cien BAFTA už takmer s istotou môžeme povedať, že ide o horúce železko v hre aj na odovzdávaní cien Akadémie tento rok. Film nesie kvality v očiach filmových odborníkov nielen v kategórii herečiek, keďže je nominovaný na Oscara v jedenástich rôznych kategóriách,

vrátane kategórie Najlepší film roku. Dr. Godwin Baxter (Willem Dafoe) svojou genialitou a nekonvenčnosťou oživí a adoptuje Bellu Dexter (Bella Dexter), mladú ženu, ktorej najväčšou úlohou je

vyznať sa vo svete a dospieť. Pustí sa do toho naozaj s odhodlaním mladého človeka, hladného po skúsenostiach. Nevyhnutne to však znamená, že bez problémov to nebude. Bella ujde so



prežívaní sexuality postáv. Niektoré už spomenuté scény by mohli byť aj kratšie a menej explicitné, ale to je vec osobného vkusu. Réžisér v tomto smere nenechal nič na fantáziu diváka, filmu to však vo všeobecnosti neškodí.

Vizuálnu hodnotu celej snímky podčiarkujú aj do detailu premyslené kostýmy návrhárky Holly Waddington.

Bábikovské šatočky s volánikmi pre znovuoživeniu Bellu, cez latex, reprezentujúci jej vyvíjajúci sa sexuálny život, až po tmavé nadčasové kostýmy symbolizujúce dospelosť a ustálenosť - to všetko rozpráva príbeh ako taký a len podčiarkuje premyslenosť a detailnosť, ktorá srší

zhýralým dobrodruhom, právnikom Duncanom Wedderburnem (Mark Ruffalo).

Dej je síce predvídateľný, no ozvláštňujú ho herecké výkony a do detailu premyslené scény. Ich výstavba miestami pripomína mierne halucinácie. Humorné scény striedajú možno až trochu prídlhé sexuálne scény a dobrodružné prežívania.

Ozvláštnenie deja prináša aj miene bizarný, fantastický svet, trochu pokrivený a preto v ňom divák ľahko nájde paralelu aj s tým našim reálnym. Humor, ktorý režisér použil, nie je plytký, naozaj neumelo pobaví. V tomto filme by humor zrejme bol aj dôvodom, prečo by som si ochotne pozrela tento film aj viackrát.

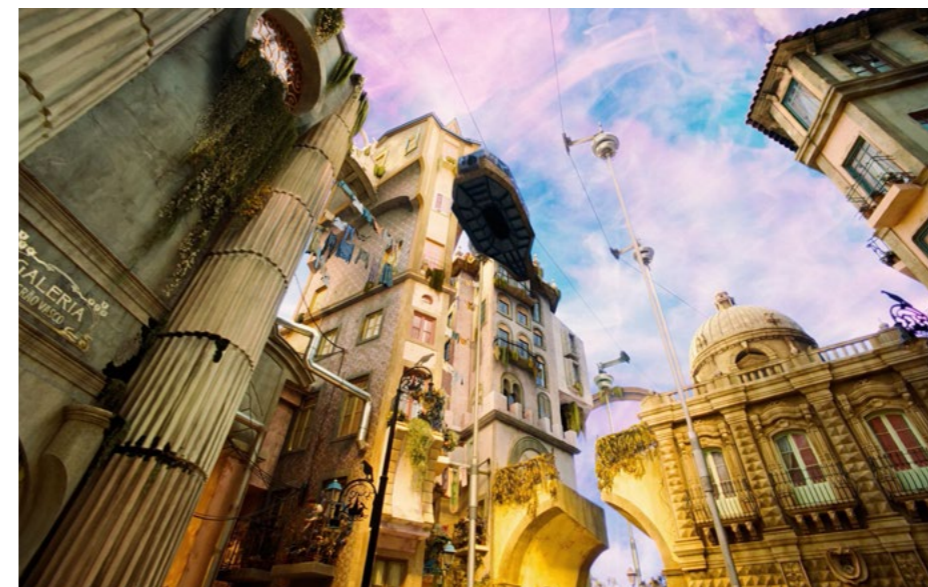
Už spomínaný neprehliadnuteľný talent hlavnej postavy je vidieť aj v postupnom vývoji postavy, jej vrstvení a celkovej zmeny od zvláštne sa pohybujúceho dievčaťa, až po sebavedomú a postupne emancipovanú ženu. Tento prerod je pre diváka nesmierne pútavý a to, ako je zobrazený,



je nekonvenčne extravagantné. Okrem dobre zvolených mužských hercov, by som v tomto filme asi predsa len viac vyzdvihla herečku Hannu Schygully v roli starej ženy, ktorá sa nebojí hovoriť o svojej sexualite.

Celkovo film nemá zábrany, či už v zobrazení alebo aj v bizarnom

z celého filmu. Spolupráca Yorgosa s kameramanom Robbiem Ryanom tiež nebola ich prvou spoločnou tvorbou a bez pochyb sa vyplatila. Nekonvenčnosť filmu a spracovania sa prejavila aj v tomto aspekte filmu. Kreatívna a originálna práca s kamerou sa sem proste hodí.



„Chudiatko je film o Belle Baxter, ktorú priviedol späť do života a následnej si ju aj adoptoval geniálny doktor Godwin Baxter. Bella spoznáva svet, odhaľuje svoju sexualitu, učí sa orientovať v živote i vo svojich pocitoch.“

Andrea Halušková

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Yorgos Lanthimos Rok vydania: 2023 Žáner: Sci-Fi / Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Osobitý zaujímavý režisérsky štýl
- + humor
- + herecké obsadenie
- niektoré scény sú príliš umelecky intelektuálne a rozumie im asi iba sám režisér

HODNOTENIE:



Jedeň deň

SERIÁL O POMALY PLANÚCEJ LÁSKE



Február nosí tiež prívlastok „mesiac lásky“. Dôvodom je sviatok sv. Valentína, ktorý oslavujú všetci milenci na 14. deň tohto mesiaca. Netflix začal tento rok s valentínskou oslavou o niekoľko dní skôr, keď na svoje obrazovky 8. februára uviedol seriálové spracovanie knihy „Jeden deň“ od Davida Nichollsa (One Day v origináli). Táto kniha mala už jednu možnosť na svoje spracovanie. Ani nie pred 15 rokmi vznikol film s rovnomeným názvom v hlavných rolách s Anne Hathaway a Jimom Sturgessom. Táto snímka bola negatívne prijatá primárne medzi filmovými kritikmi, napriek tomu si ale získala dosť veľkú divácku základňu a to hlavne vďaka návratnosti na knihu. Samotné knižné dielo vzniklo v roku 2009 a ako som spomínala, jeho autorom je novelista a scenárista britského pôvodu, David Nicholl. Podarilo sa ale Netflixu natočiť seriál, ktorý bude hodný výbernej knižnej predlohy?

Ked' na svätého Swithuna zaprší, bude pršať d'alších 40 dní...

One Day je príbehom dvoch mladých ľudí, Dextera Mayhewa (Leo Woodall) a Emmy Morley (Ambika Mod), ktorý sa začne písať v roku 1988 počas večera, kedy oslavujú svoje promócie na univerzite v škótskom Edinburgu. Ešte o tom nevedia, ale v ten deň začne ich dvadsaťročný priateľstvo, ktoré neskôr prerastie do lásky. Je pravda, že tej lásky je tam pomerne dosť už od prvého večera.

Prečo sa však príbeh volá „Jeden deň“? Seriál sa delí na 14 častí, pričom každá reprezentuje 1 deň v roku, konkrétne 15. júla. Toto má seriál trochu podobné s knihou, kde každá kapitula predstavuje jeden rok. Tento júlový deň je totiž dňom, kedy sa naša dvojica spozná a následne

sa v priebehu seriálu vždy k ich príbehu vraciame. 15. júl tiež reprezentuje sviatok, kedy sa oslavuje svätý Swithun, korý bol patrónom Winchesterskej katedrály. Je s týmto dňom spojená pranostika, že ak v tento deň prší, bude pršať d'alších 40 dní. V prípade že je tento deň krásny, bude následne krásnych aj d'alších 40 dní.

Protiklady sa priťahujú

Dexter, alebo Dex, je prototypom britského muža vyššej strednej triedy. Vždy dostal to, po čom túžil a nikdy sa nemusel trápiť tým, čo by chcel robiť, keď ukončí školu. Na druhej strane Emma je v porovnaní s Dexterom veľmi pragmatická, pochádza z pracujúcej triedy zo severného Anglicka. Chcela by sa naplno uplatniť vo svojej vysnívanej profesii, ktorou je spisovateľstvo, ale namiesto toho, aby pracovala na tom, čo naozaj chce, niekoľko

rokov trpí a strieda jednu bezvýznamnú prácu za druhou. Aj keď je už počas prvého večera jasné, že obaja k sebe majú nejaké city, prejde ešte niekoľko rokov, kým budú pripravení na spoločný vzťah.

V prvých rokoch, od prvej spoločnej noci, obe hlavné postavy tak trochu tápajú v tom, ako bude ich dospelý život vyzerat'. Dex strieda jednu krásnu modelku za druhou a vďaka svojmu vzhľadu čoskoro dostane ponuku pracovať v televízii.

Na druhej strane Emma zo začiatku pracuje v ochotníckom divadle, čím sa aspoň trochu približuje k svojmu snu o kultúrnom vyžití. Rozhodne sa ale všetko zmeniť, keď sa dozvie, že Dexter sa vracia do Londýna. Preto aj ona prijme ponuku svojej najlepšej kamarátky, ukončí svoj putovný život a skúsi pre zmenu žiť a pracovať na jednom mieste, zhodou okolností tiež v Londýne.

Vzájomná motivácia

Jeden deň nie je len o tom, ako vyzerá láska, ako na ňu vplýva vzdialenosť, či správne načasovanie a doba, v akej sa rovnakí ľudia môžu nachádzať. Po príchode do Londýna sa Dexovi odohráva asi najlepších pár rokov života, je populárny, ľudia ho na ulici spoznávajú a je obľobovaný mladými a peknými ženami. Na rozdiel od neho je Emma stratená, svoj sen o písaní naplno pohltila bezvýznamná práca v reštaurácii. Je preto opäť potrebný jedeň deň, kedy naše postavy zhodnotia svoj život a na radu Dextera sa Emma rozhodne zmeniť svoje povolanie.

Po tomto spoločnom dni prejde niekoľko rokov, opäť sa s hlavnými postavami vidíme počas ich spoločnej dovolenky. Následne ale nastane zlom v ich životoch a konkrétne Dexter sa musí zmieriť s tým, že jeho matka vážne ochorela.

Toto má vplyv aj na jeho pracovný život a začne holdovať drogám a alkoholu. Emma je naplno ponorená do svojej kariéry učiteľky a stabilného, ale trochu nudného vzťahu, začína akceptovať že toto je to, čo môže od života očakávať.

Tak ako to už býva, stojí aj za stagnáciou tohto priateľstva život. Dex si nájde priateľku, s ktorou sa rozhodne oženit' a plánuje rodinu v podobe dcéry. Emma začne písať a uvedie svoju prvú detskú knihu, z ktorej sa stáva hit. Niektorí by si v tomto bode mysleli, že takto by mohol seriál skončiť, pretože oba životy sú naplnené, nie je to však tak. Dexterove manželstvo nefunguje. Jeho manželka je frustrovaná ich životom a tým, že musela opustiť luxusný život vo vyššej triede



a vydala sa do výrazne finančne nižšej. Toto je aj neskorším dôvodom rozvodu.

Po rozvode sa Dexter rozhodne, že už nechce v živote čakať a je pripravený na to, aspoň skúsiť spoločný život s Emmou. Toto rozhodnutie ho privedie 15. júla do Paríža, kde ide Emmu navštíviť. Je už uznávanou spisovateľkou úspešnej detskej knihy a momentálne píše ďalšie pokračovanie. Dex ale nemá šťastie, pretože Emma má momentálne priateľa. Po krátkom váhaní ale Emma prizná, že chce dať vzťahu tiež šancu. Po mesiacoch strávených v Paríži sa dvojica vráti do Londýna, kde začína spoločný idylický život.

Správny rom-com

Je vidieť, že David Nicholls sa inšpiroval v písaní svojej knihy Thomasom Hardym a hlavne jeho dielom Tess d'Urberville. Kto toto dielo pozná, určite sa teraz chytí za hlavu, pretože vie, ako bude dej Jedného dňa pokračovať. Jeden deň je romantickým seriálom, ktorý patrí k oddychovým žánrom. Strieda sa tu rovnaká dávka komédie, romantiky, ale aj drámy. Práve posledný žánr príde v plnej miere do popredia v posledných častiach seriálu. Je to taká pripomienka, aby sme v živote na nič nečakali a neodsúvali dobré veci s tým, že keď na ne bude čas neskôr. Toto je práve prípad aj Emmy a Dextera. Ich spoločné šťastné chvíle, kúpa domu, začatie podnikania alebo svadba, sú síce veľkými milníkmi v ich zdieľanom živote, trvajú však veľmi krátko. Ich šťastie sa končí veľmi rýchlo a hlavne tragicky.

V porovnaní s filmom je seriál viac verný knižnej predlohe, a to nielen formou, ako

je natočený. Tým že ide o tento formát, rozhodne získal väčší priestor, ktorý naplno využil a použil knižné detaily, ktoré sa do filmu nezmestili. Veľkou škodou je, že seriál po emočnej stránke v porovnaní s knihou vôbec neobstál, dokonca možno ani s filmom. Samozrejme, ide o dobrý scenár, ktorého potenciálu napomáha romantické obdobie, do ktorého ho Netflix uviedol, no povedzme si úprimne, ak by seriál nevyšiel vo februári a nestála by za ním úspešná kniha s vernou základňou fanúšikov, asi by toto spracovanie divácky neustálo.

Seriál Jeden deň je vhodným odpočinkovým počínom pre krásne, romantické obdobie spojené s februárom. Vykresľuje príbeh o mladej láske a zdorazňuje to, aby sme v živote neplytvali časom na čakanie, či už na novú alebo staro-novú lásku, na lepšiu prácu, alebo životnú príležitosť. Život je krátky a niekedy sa toto čakanie môže premeniť na nenaplnené.

„Seriál Jeden deň, ktorý vznikol na základe rovnomennej knihy od Davida Nichollsa, nám približuje životy Emmy a Dextera a cestu ich lásky naprieč 20 rokmi.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: M. Manners, K. Hewitt, ...	Rok vydania: 2024 Žáner: Komédia / Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obsadenie	- chýbajúci silný dramatický prvok
+ predloha	- miestami povrchné spracovanie oproti predlohe
+ načasovanie uvedenia	
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 Lonščák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Richard Mako, Barbora Krištofová, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Ráč,
Zuzana Mladšíková, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková,
Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová,
Friderika Hodossyová, Nataša Bžičiková,
Simona Tlacháčová, Andrea Halušková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
Samsung Galaxy S24 Ultra

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 tlačných čísiel a merchandise nájdete
na adrese <https://shop.generation.sk>

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



Pomáhame Vašej škole, aby sa mohla sústrediť len na vzdelanie.



Dobrý kamerový systém toho dokáže viac, než len zaznamenávať udalosti. Zvyšuje možnosti prevencie a umožňuje účinnú efektívnu kontrolu rizikových situácií. Zaoštaraním nových IP kamier Axis radu M v kombinácii so systémom AXIS Camera Station, vytvoríte vysoko efektívne HDTV dohľadové riešenie za dostupnú cenu.

Jednoduchá inštalácia, intuitívne ovládanie a vysoká kvalita video záznamu z kamerového systému Axis, Vám v prípade incidentov dodá jednoznačné dôkazy.

Možnosti rozšírenia a integrácie s ďalšími systémami napríklad na kontrolu vstupu, požiaru signalizáciu, rozhlasu a celkové začlenenie do školského intranetu, Vám umožnia výrazne skrátiť tak potrebnú reakčnú dobu pre prípadné neočakávané situácie.

Pomocou prístupu cez mobilný telefón alebo tablet, viete v každom okamihu, čo sa deje a môžete sa tak plne sústrediť na to, čo je dôležité.

Buďte o krok vpred s technológiami Axis. Viac na www.axis.com/education.

AXIS
COMMUNICATIONS



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**
Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**
Muži v modrom