

GENERATION

TESTOVALI SME GIGABYTE GEFORCE RTX 4070 SUPER AERO OC 12G



HRALI SME

Outcast: A New Beginning

TÉMA

Abeceda zálohovania

RETRO

Batman Returns

VIDELI SME

Duna 2

SÚŤAŽ

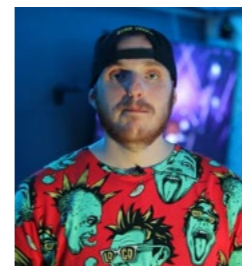




Fera 5 Black - Váš *oblíbený* chladič tentokrát komplet v čiernej farbe.

Predobjednajte už teraz na **Datacomp.sk**, len za **25 EUR!***

* 04.04.2024-25.04.2024



S jedlom rastie chuť

Okrídlené a staré dobré múdrosti našich materií, alias vety, ktoré niekedy započujete, napríklad cestujúc hromadnou mestskou dopravou, len tak na pol ucha, a okamžite si ich asociujete na seba. Posledné týždne a mesiace týmto spôsobom na seba začínam pozorovať následky, nazvime to pokojne profesionálnej deformácie, ktorých gro tkvie v nekončiacej línii hardvérových testov a môjmu, napriek všetkému, neutíchajúcemu hladu po nich. I keď sa mi v kancelárii kvartál čo kvartál striedajú produkty s nekonečne pestrou ideou zamerania, ja stále túžim po nových a nechcem si čo i len na sekundu pripustiť, že sa moje vlastné výstupné texty snád môžu v niečom opakovať. Ak sa tak naozaj deje, tak sa chcem našim čitateľom za mňa a vlastne aj zvyšok redakcie touto cestou ospravedlniť. No napriek tomu si myslím, že žijeme stále dobre rozpoznateľnú dobu, plnú výrazného technologického pokroku, kde aj také bežné kancelárske náradie, ako je myš alebo klávesnica, dokáže v istom smere zaujať a súčasne ohromiť svojou filozofiou. Jednotlivé firmy, či už s väčším počtom tých pomyselných trhových zubov alebo naopak, dokážu opakovane udivovať svojimi hardvérovými novinkami a ja som rád, že vás aj v aprílovom čísle Generation budeme môcť o nich patrične informovať.

Ešte než sa začnete prehrabávať medzi jednotlivými rubrikami a listovať si stránku po stránke, budem rád, ak si aj na seba overíte tú mnou v úvode spomínanú múdrosť. Skúste sa len tak letmo obzrieť okolo seba a zosumarizovať si, ako často si kupujete nový telefón, hodinky, klávesnicu, myš, či headset, i keď by ste vlastne možno ani nemuseli. A kto vie, možno zistíte, že aj vo vás drieme kus potenciálneho technologického redaktora.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Samsung nám predstavil Galaxy A35 a A55

MÁ HO ŽENA, MÁ HO SVOKRA...



Aj keď sa na súčasnom trhu s mobilnými telefónmi nájde zopár výnimiek, všeobecne platí, že tie najväčšie spoločnosti, s portfóliom nafúknutým ako brucho zhnitej veľryby, si tie relevantné zisky tvoria pri lacnejších produktoch. Pre koncern Samsung je tou mantrou poctivej marže, ako som si pracovne nazval nasledujúci sled riadkov v rámci reportáže z terénu, duo mobilov Galaxy A3 a A5. Pohybujeme sa tu v strednej triede a kvalitatívne slušne pojatý update pre rok 2024, ktorý nám lokálne vedenie juhokórejského konglomerátu čerstvo predstavilo, vám teraz budem stručne a svojisky tlmočiť. Pochopiteľne, dôjde aj na sériu recenzií, no nepredbiehajte a pod'me si uvedené novinky nejakto rozumne zarámovajte.

V štátom opečiatkovanom vzťahu síce žijem sotva desať rokov, ale za ten čas som sa už dobre naučil jedno: Manželka

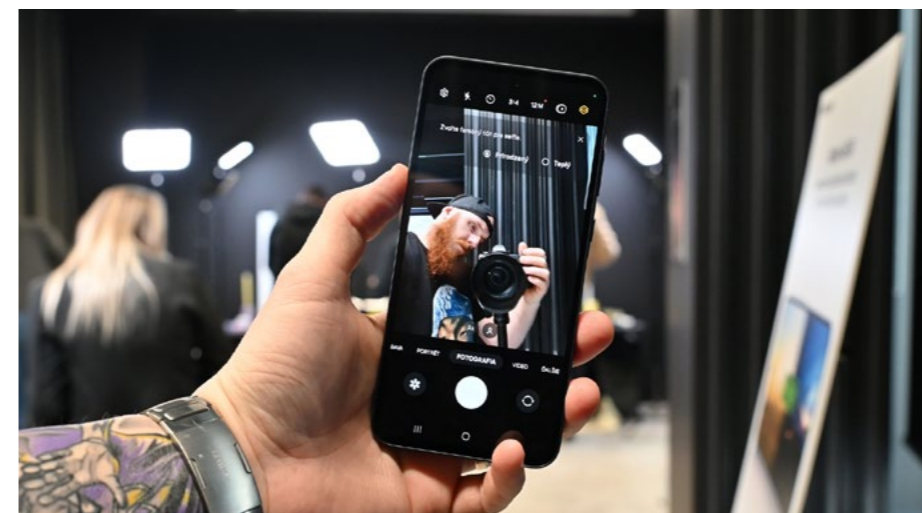
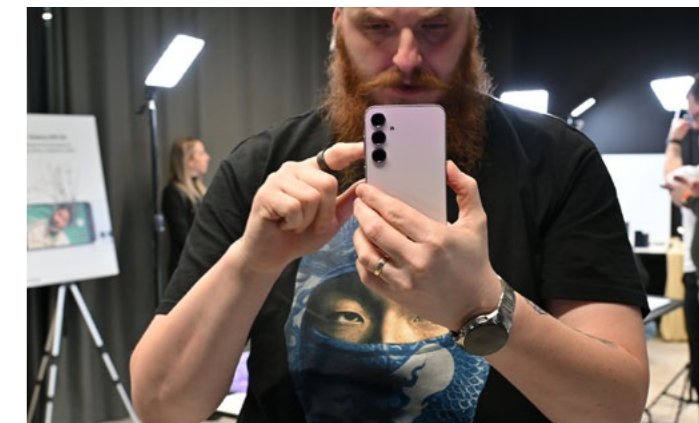
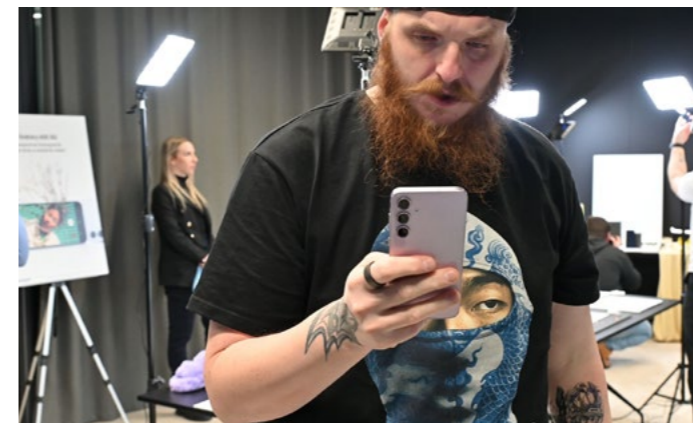
a svokra majú vždy pravdu. Preto nie je vôbec náhoda, že obe si rok čo rok u svojho operátora vyberajú update Galaxy A modelov. Dôvodom je jednak užívateľská prístupnosť spojená s ekosystémom (keď už máte Samsung mobil, tak máte na ruke aj hodinky rovnakej značky), ale hlavne dostatočný výkon a dlhá výdrž batérie.

Začnime preto rovno dizajnom, na ktorom Samsung výrazne zapracoval aj pre aktuálny kalendárny rok. V prípade vynoveného modelu A55 (5G), ktorý, tak ako aj jeho kolega, príde na trh v štyroch farebných prevedeniach, sa rozprávame o použití prémiových materiálov. Je to vôbec prvýkrát, kedy mobil z radu A dostáva kovový rám. A musím vám povedať, že akonáhle som novinku zobral do rúk, ostal som prekvapený z dvoch vecí. Mobil je ľahučký (213 gramov), no napriek tomu pôsobí luxusným a hlavne celistvým dojmom. Manželke som hneď

referoval, že ja by som si na jej mieste vybral okamžite fialovú verziu, keďže pri nej sa zadné sklo priam hypnoticky leskne. Čo sa týka použitia materiálov pri A35, výrobca nechal šasi tentokrát v režii plastu, avšak, ani tridsaťpäťka s konečnou váhou 209 gramov, neostala bez historického prielomu, keďže tak ako bol pri A55 premiérový použitý kov na rám, tak naopak, pri A35 si premiéru zase odbil sklenený chrbát. A vôbec najviac signifikantný prvok oboch modelov? Ostrovček s tlačidlami na pravej strane, ktorý by mal pomáhať lepšiemu držaniu a súčasne navádzať užívateľa k jednoduchšej interakcii.

A čo umelá (ne)inteligencia?

Súčasný trend, AI, pochopiteľne, tak ako rastúce nároky na ekológiu, neobchádza ani výbavu nových Galaxy A modelov. Tentokrát však ide, oproti premiovej



A55 (5G) sa na lokálnom trhu začína oficiálne distribuovať od 11.3.2024.

Galaxy A55 - 8 + 128 GB = 479 eur
Galaxy A55 - 8 + 256 GB = 529 eur
Galaxy A35 - 6 + 128 GB = 379 eur
Galaxy A35 - 8 + 256 GB = 449 eur

Všetci zákazníci zo Slovenskej republiky, ktorí si od 11.3. do 7.4. zakúpia telefón Galaxy A55 5G, získajú ako bonus bezdrôtové slúchadlá Galaxy Buds FE v bielej farbe v hodnote 109 eur. Zákazníci, ktorí si v rovnakom období zakúpia model Galaxy A35 5G, získajú ako bonus strieborný fitness náramok Galaxy Fit3 v hodnote 64 eur.

Na využitie bonusu musí zákazník registrovať nový telefón v sekcii Výhody v aplikácii Samsung Members, a to najneskôr do 15.4.2024. Po schválení registrácie získajú zákazníci prostredníctvom registrovaného telefónu a aplikácie Samsung Members e-voucher, ktorý následne uplatní na bezplatné objednanie slúchadiel alebo náramku na stránke <https://www.novysamsung.sk> najneskôr do 15.5.2024.

A či toto celé vôbec stojí za to, to vám čoskoro vyjaviť v recenziách

Filip Voržáček

triede (S24/Fold/Flip zariadenia), o jeho oklieštenú podobu. V zásade máte funkcie umelej inteligencie viazané na váš hardvér a bez online podpory, s tým, že si môžete pomocou AI napríklad upravovať snímky alebo videá. V oboch zariadeniach sa nachádza batéria s kapacitou až 5 000 mAh a aj keď podpora rýchleho nabíjania stále nepreskočila hranicu 25 W, Samsung týmto cieľene predlžuje životnosť produktu, ktorý koncový zákazník nemusí rok čo rok meniť (ak samozrejme nechce). A55 dostala 4 nm čip Exynos 1480, čím voči minulej generácii nastalo nezanedbateľné papierové navýšenie výkonu - viac v recenzii. Naopak, lacnejší variant A35 vo svojej strojnovej živí 5 nm čip Exynos 1380.

Mpx pri verzii A55, mali by totožnú aj foto výbavu. Ten nárast kvality zachytávania snímok/videí pôjde tentokrát skôr za lepším softvérom a preto teraz, pred prebiehajúcou recenziou, nemá cenu pívať už naznačené atribúty snímačov ako takých.

Ako vidíte, budeme sa v prípade nových modelov Samsung A mať ešte o čom rozprávať a než to celé uzavriem tou vyššie niekolkokrát naznačenou vetou o testovaní, dlžím vám samozrejme aj toľko dôležité numerá. Telefón Samsung Galaxy A35 (5G) a Samsung Galaxy

A ako je na tom samotný panel? Je evidentné, že Samsungu chce áčka „globálne zlopatizovať“ (na toto nespisovné slovíčko si plánujem dať trademark), keďže pri A55 navýšil veľkosť AMOLED displeja na 6,6 palca s rozlíšením FHD+ a 120 Hz obnovovacou frekvenciou. Svietivosť je na úrovni 1000 nitov, čo je za mňa trochu sklamaním, ale v praxi to ešte musím náležite overiť. Apropos, kvalita a spracovanie panelu ostávajú identické pri oboch zariadeniach. Majú spoločnú aj čítačku odtlačkov prstov, umiestnenú pod obrazovkou a nebyť 12 Mpx ultra širokého snímača a selfie kamery s 32



SLAVCON 2024 OVLÁDNU BÁJNE (PO)TVORY



Festival SlavCon sa prvýkrát konal v roku 2006 v priestoroch školy na Kvačalovej ulici pod taktovkou organizátorov zo Spoločenstva Tolkiena. Neskôr ešte v rámci Bratislavy niekoľkokrát zmenil miesto konania, počas pandémie prebehol aj v online podobe. Tento rok sa uskutoční druhý ročník v budove Fakulty architektúry a dizajnu Slovenskej technickej univerzity.

Počas víkendu 26. – 28. apríla sa v budove Fakulty architektúry a dizajnu na Námestí Slobody v Bratislave uskutoční už sedemnásť ročník festivalu SlavCon.

Je určený všetkým fanúšikom fantasy, mytológie, literatúry, filmu, seriálov, hier, histórie, larpu a výtvarného umenia a prináša program plný prednášok, interaktívnych workshopov, súťaží a diskusií. Návštevníci sa dozvedia aj zaujímavosti zo sveta anime, sci-fi, či zahraničných seriálov.

Hlavnou hviezdou festivalu bude tento rok známy filmový sochár Brian Muir, tvorca masky Dartha Vadera, ktorý počas svojej úctyhodnej 48-ročnej kariéry vo filmovom priemysle pracoval na viac než 70 filmoch. Okrem neho sa môžu návštevníci tešiť aj na lekárku a spisovateľku Líviu Hlavačkovú, ktorá vo svojich prednáškach

na medicínske témy občas trochu poučí, občas trochu šokuje, ale vždy dobre pobaví, preto sa mnohí pravidelne vracajú. Milovníkov filmov nepochybne poteší prítomnosť strihača trailerov, režiséra a filmového publicistu Petra Pavlíka, ktorý počas svojej prednášky o zvieracích hororoch predstaví rôznych zástupcov agresívnej fauny. Tí súťaživejší si budú môcť zmerať sily na jeho kvíze zameranom na komiksové filmy.

Zabudnúť nesmieme ani na spisovateľku Janu Plauchovú, ktorá na festivale pokrstí svoju novú knihu vychádzajúcu vo vydavateľstve Artis Omnis.

Fanúšikov sveta Harryho Pottera určite poteší aj programová línia Víkend na Rokforte, kde si môžu na vlastnej koži vyskúšať, aké by to bolo na Rokforte. Po zatriedení do fakúlt môžu spolu so svojimi spolužiakmi plniť rôzne úlohy z predmetov ako transfigurácia, dejiny mágie či život a zvyky muklov, za ktoré budú získavať body do medzifakultnej súťaže. Víťazná fakulta na konci získa Fakultný pohár.

Počas festivalu môžu návštevníci navštíviť stánky vystavujúcich umelcov v Artist Alley, vyskúšať si spoločenské hry v herni, aj sa zblízka pokochať dravými vtákmi pred budovou.

Účastníci literárnej súťaže si vypočujú verdikt poroty, bránice poštekli stand-up vystúpenie a slávnostný galavečer spestrí orientálne tanečné vystúpenie skupiny Bhumika, vystúpenie burlesque tanečnice, a už neodmysliteľná ohňová šou. Vstupné je v predpredaji do 15.4.2024 za 20 €, potom sa bude dať kúpiť lístok až na mieste. Tešíme sa na vás!

Organizačný tím SlavConu



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Ako začať športovať a nestratiť motiváciu?



Pohyb je neoddeliteľnou súčasťou cesty k lepšiemu zdraviu a životnému štýlu. Práve športom môžeme posilniť nielen telo, ale aj myseľ. Osvojenie nového športu však vyžaduje odvahu opustiť vlastnú komfortnú zónu a otvoriť sa novým výzvam. Ešte ťažšie je následne udržanie nových športových návykov. Čo môžete urobiť preto, aby ste pri športe vydržali a naďalej ho robili s radosťou? Prinášame 5 tipov, pomocou ktorých cesta k novému športu a jeho udržanie nebude tak trnistá.

Pri osvojovaní čohokol'vek nového hrajú zásadnú úlohu motivácia a odhodlanie. A ani pohyb nie je výnimkou. Motivácia však môže byť premenlivá. V ceste k osvojeniu nového športu je preto potrebných oveľa viac. Pomôcť môžu napríklad moderné technológie. Nositeľné zariadenia od Huawei tak budú ideálnym prírastkom do vašej športovej výbavy. Vďaka nim bude tréning jednoduchší a

príjemnejší, lepšie porozumiete vášmu zdravotnému stavu a zlepšíte si športové výkony. Aby vás šport neprestal baviť, treba urobiť ešte pár krokov navyše.

Vyberte si šport, ktorý vás baví

Kľúčom k úspešnému začiatku je najst' si aktivitu, ktorá vás skutočne baví. Nezáleží na tom, či sa budete venovať joge, behaniu, plávaniu alebo jazde na bicykli, dôležité je, aby ste si pohyb užívali. Budete mať potom väčšiu motiváciu trénovať pravidelne a neustále sa tak zlepšovať. Najdôležitejšie a najťažšie je začať, akonáhle sa ale dostanete do tempa, začnete si pohyb užívať. Spríjemniť si ho môžete aj počúvaním obľúbenej hudby alebo podcastu.

Hudba dokáže podľa potreby nabudiť aj upokojiť. Stačí nasadiť vaše obľúbené slúchadlá a začať. Nie každé slúchadlá sú

ale na šport ideálne. Spoločnosť Huawei chcela tento fakt zmeniť a uviedla na trh revolučné otvorené slúchadlá. Huawei FreeClip nepriliehajú priamo na zvukovod a pri pohybe či dlhom nosení tak netlačia. Na uchu však vďaka C-bridge designu držia pevne a ani pri intenzívnom tréningu nevypadnú. Tým, že nesedia priamo v uchu navyše používateľom poskytnú väčší prehľad o svojom okolí, čo sa môže hodiť najmä pri športovaní vonku.

Postupujte krôčik po krôčiku

Začiatky nie sú ľahké a treba počítať s tým, že pravdepodobne nebudete hneď najlepší. Kľúčom k úspechu je pravidelnosť a vytrvalosť. Majte preto trpezlivosť a stanovte si realistické a dosiahnuteľné ciele. Vždy začínajte s tými menšími, ktoré zodpovedajú vašim aktuálnym fyzickým schopnostiam. Tým môže byť napríklad tréning dvakrát týždenne



alebo nachodených 5 000 krokov denne. Na splnenie týchto cieľov vám pomôže funkcia Activity Rings na hodinkách Huawei Watch GT 4. Červený krúžok vám prezradí množstvo kalórií, ktoré ste pri pohybe za celý deň spálili. Žltý krúžok zmeria dobu, počas ktorej ste boli v pohybe a modrý krúžok znázorňuje každú hodinu, počas ktorej ste sa postavili a aspoň 1 minútu pohybovali. Akonáhle uvidíte, že sa vám aj menšie ciele darí plniť, postupne ich môžete zvyšovať. Vďaka tejto technike budete skvele budovať svoje sebavedomie.

Zarad'te šport do svojej rutiny

Začleniť pohyb do svojho plného denného programu povinnosťou môže byť náročné. Dôležité však je najst' si aspoň pár minút denne. Zo začiatku postačí aj pol hodina. Nezáleží na tom, či budete dve hodiny behať alebo 30 minút cvičiť jogu. Každý pravidelný pohyb sa počíta a časom môžete dĺžku predlžovať.

Či už je to ráno, popoludní alebo večer, nájdite si vo vybrané dni priestor a zarad'te do nich vybranú športovú aktivitu. Pokiaľ sa vám nedarí začať, pomôže vám, keď si vybraný šport zapíšete do kalendára a budete ho vnímať ako dôležitú schôdzku alebo návštevu lekára. Zubárov tiež nezrušíte kvôli tomu, že sa vám k nemu skrátka nechce. Každému sa ale občas môže stať, že z nepredvídateľných dôvodov musíme zrušiť alebo presunúť svoj tréning, zamerajte sa preto na to, aby ste sa do rutiny zakaždým vrátili.

ale aj spánkových návykoch, spálených kalóriách alebo srdcovom tepe.

Oslavujte svoje úspechy

Pohyb by mal byť skôr radosťou ako povinnosťou. Nezabudnite si preto užívať samotný proces pohybu a osvojovania daného športu. Všímajte si to, ako sa v ňom zlepšujete, že beháte rýchlejšie, zdvihnete ťažšiu váhu alebo ste menej zadýchaní. Každý malý pokrok je veľkým úspechom a dôvodom na oslavu. Hoci sa vám v niektoré dni nemusí dariť podľa vašich predstáv, udržujte si pozitívny prístup a buďte hrdí na to, že ste mali odvahu so športom vôbec začať. Pre mnohých však nie je ľahké si malé pokroky všimnúť. Tu prichádzajú na rad hodinky Huawei Watch GT 4, ktoré vám pri tréningu poslúžia ako vlastný osobný tréner na zápästí. Na vaše úspechy vás nielen upozorní, ale aj vás za ne pomocou medailového systému odmení.

Doprajte telu odpočinok

Pokiaľ ste doteraz žiadny šport na pravidelnej báze nepraktizovali, väčšie dávky pohybu môžu dať telu zabrat'. Bol' avé svaly sú síce prirodzenou súčasťou procesu, ale všetko treba s mierou. Mnoho ľudí môže v snahe dosiahnuť svoje ciele čo najrýchlejšie príliš namáhať svoje telo náročnými tréningami alebo neúprosými diétami. Hoci je sebadisciplína dôležitá, preťaženie tela môže byť kontraproduktívne a viesť k vyhoreniu alebo strate motivácie. Načúvajte preto svojmu telu a doprajte mu priestor na zotavenie. Rovnováha medzi tréningom a regeneráciou je pre dosiahnutie lepších výsledkov nevyhnutná.



Spoločnosti Motorola a Lenovo sú opäť na vesmírnej misii. Vo výskume a vede pomáhajú úspešnej astrobiologičke Michaelae Musilovej



Spoločnosti Motorola a Lenovo, lídri v oblasti inovácií a technológií hrdó predstavujú spoluprácu s renomovanou slovenskou vedkyňou Michaelou Musilovou. Uznávaná astrobiologička, prezývaná aj „žena z Marsu“, sa preslávila svojimi odvážnymi expedíciami a simuláciami života na Marse na výskumnej stanici HI-SEAS na Havaji. Jej práca inšpiruje, posúva hranice poznania a otvára cestu k budúcim vesmírnym misiám.

Spoločnosť Motorola, verná svojmu poslaniu prinášať moderné technológie do všetkých aspektov života, vníma vedu a výskum ako kľúčové oblasti pre napredovanie ľudstva už od svojho vzniku v roku 1928. V tomto období stála na čele technologického vývoja, keďže svoje „know-how“ poskytovala aj Národnému úradu pre letectvo a kozmonautiku (NASA).

Prelomovým bol pre ňu rok 1969 a historicky významná udalosť – pristátie Apolla 11 na Mesiaci, kedy cez rádiové zariadenie Motorola prebehla prvá komunikácia medzi zemou a mesiacom. Odvtedy spoločnosť Motorola pokračuje v prinášaní inovácií, ktoré zefektívňujú prácu a zlepšujú používateľský zážitok z technológií.

Aj spolupráca medzi Michaelou Musilovou a spoločnosťami Motorola a Lenovo je príkladom toho, ako moderné technológie posúvajú hranice poznania a otvárajú cestu k novým objavom. Slovenská astrobiologička pri svojej práci a na misiách po celom svete využíva špičkovú techniku – vlajkovú loď smartfónov Motorola Edge 40 Pro, prémiový biznisový smartfón ThinkPhone a ikonický notebook ThinkPad X1 Carbon od spoločnosti Lenovo. Tieto

zariadenia ju sprevádzali na najväčšej ženskej expedícii na Antarktíde, kde ako jediná Slovenka skúmala vplyv klimatických zmien na túto krajinu, alebo pri zdolávaní najvyššej hory Južnej Ameriky – Aconcaguu, v rámci projektu Astro Koruna Zeme. Tieto zariadenia jej dokonca robili spoločnosť na simulovanej vesmírnej misii s para-astronautom, kde testovala technológie pre vesmírne lety. Vďaka najmodernejším technológiám mohla zbierať a analyzovať dáta v teréne, spájať sa s kolegami či expertami na celom svete, alebo zdieľať svoje poznatky a inšpirovať mladých ľudí k záujmu o vedu.

Spolupráca so spoločnosťami Motorola a Lenovo je pre Michaelu Musilovú prirodzeným spojením. „Inovácie a posúvanie hraníc sú jadrom mojej práce

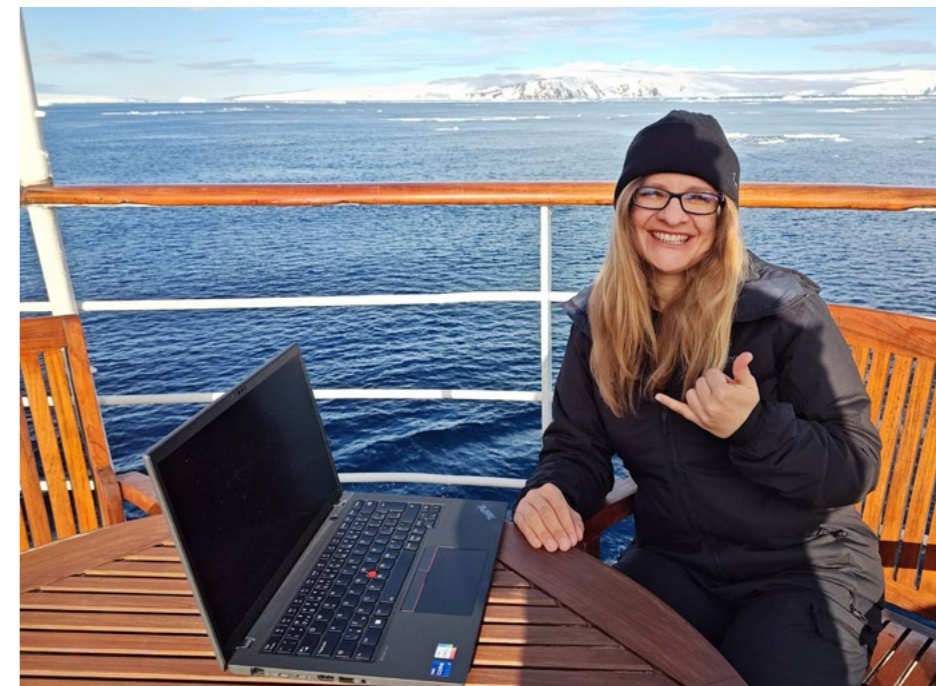
a tak isto aj cieľom spoločnosti Motorola a Lenovo. Vďaka tejto spolupráci sa moderné technológie stávajú dostupnými aj pre vedcov a výskumníkov a otvárajú cestu k novým objavom. Som veľmi vdáčená, že môžem pri práci využívať túto techniku, ktorá mňa a môj výskum posúva vpred.“ hovorí Michaela Musilová.

Smartfón Motorola Edge 40 Pro je výkonný nástroj, ktorý astrobiologičke umožňuje zostať v spojení so svetom a zdieľať zážitky z jej misií v reálnom čase. Ide o jeden z najvydarenejších smartfónov Motorola v minulom roku, vďaka mnohým benefitom, ktoré ponúka. Procesor Snapdragon 8 Gen 2 zaručuje plynulý chod aj pri náročných úlohách a aj rok po svojom vydaní zostáva výkonnostným šampiónom. Vďaka certifikácii IP 68 odolá vode aj prachu, čím je ideálnym spoločníkom na expedíciách v drsných podmienkach. Špičkový fotoaparát s rozlíšením 50 Mpx zachytí dychberúce scenérie a detaily aj v náročných svetelných podmienkach. Dobrodruhov poteší dlhá výdrž batérie a bleskové nabíjanie z 0% na 100% za menej ako pol hodinu. Vďaka týmto vlastnostiam je Motorola Edge 40 Pro ideálnym a spolahlivým partnerom Michaely Musilovej, a to nie len na jej expedíciách, ale i v bežnom živote.

Smartfón Lenovo ThinkPhone od spoločnosti Motorola ponúka bezkonkurenčný zážitok z pracovného zariadenia. Má jedinečný dizajn a výkonné prémiové parametre. Obsahuje kompletný balík bezpečnostných a podporných funkcií, ktoré poskytujú bezproblémovú ochranu a plnú spravovateľnosť podporovanú platformou ThinkShield. Toto zariadenie má certifikáciu MIL STD 810H, vďaka čomu znesie nárazy a pády z výšky až do 1,25 metra. Okrem toho má aj certifikáciu IP68, s ktorou odolá prachu a ponoreniu do vody s hĺbkou až 1,5 metra po dobu 30 minút. Vyniká aj veľkou batériou, ktorá poskytuje energiu smartfónu až na 36 hodín. Navyše sa bezproblémovo integruje s notebookmi ThinkPad.

Vlajková loď, notebook ThinkPad X1 Carbon je synonymom inovácií a spolahlivosti. Patrí medzi najľahšie a najtenšie notebooky na svete. Charakterizuje ho extrémna odolnosť, ktorú pravidelne potvrdzujú aj testy MIL-SPEC. Tie vystavujú notebook vysokým teplotám, vlhkosti, vibráciám a opakovaným tvrdým nárazom. Okrem vonkajšej ochrany ponúka aj zabezpečenie zvnútra, vďaka bezpečnostným riešeniam ThinkShield a biometrickým bezpečnostným funkciám, ako je snímač odtlačku prstu a detekcia ľudskej prítomnosti.

„Michaela Musilová je výnimočná Slovenka, ktorá dosiahla naozaj významné úspechy



na medzinárodnej pôde. Je inšpiráciou aj vzorom pre budúce generácie, a práve preto sme veľmi hrdí, že práve zariadenia Motorola a Lenovo jej môžu pomáhať pri výskume či v každodennom živote. Tešíme sa na túto dobrodružnú cestu a na fascinujúce výsledky, ktoré táto jedinečná spolupráca prinesie.“ dodáva ku spolupráci Anna Miháliková, Marketingová manažérka značky Motorola pre Slovensko.

Tak, ako Michaela Musilová posúva hranice nepoznaného pri vesmírnom výskume, aj spoločnosť Motorola a Lenovo plánujú naďalej posúvať hranice. Na veľtrhu MWC 2024 Motorola predviedla doposiaľ nevídaný

koncept ohýbného smartfónu, ktorý sa dá nosiť na zápästí. Tento futuristický koncept ponúka 6,9-palcový OLED displej, ktorý sa ohýba vďaka viacerým pántom a spotrebiteľ ho môže nosiť na magnetickom náramku.

Spája v sebe funkčnosť klasického smartfónu, inteligentných hodínok a fotoaparátu. Dokonale tak demonštruje ambície spoločnosti Motorola v oblasti inovácií a dáva nám náhľadnú do budúcnosti smartfónov. Rovnako aj Lenovo predstavilo koncept notebooku ThinkBook so 17,3-palcovým priehľadným Micro-LED displejom. Vďaka tomu prináša transparentný obraz bez rámečka či okrajov.



Abeceda zálohovania: sprievodca, ktorý vám pomôže chrániť vaše údaje

STRATÉGIA 3-2-1 JE ZLATÝM ŠTANDARDOM PRE ZÁLOHOVANIE ÚDAJOV



Exponenciálny nárast digitálnych dát zásadne zmenil náš život. Väčšina z nás dnes vlastní smartfón a takmer všetci sme neustále online, či už ide o nahrávanie fotografií na sociálne siete, prehliadanie internetu alebo konzumáciu digitálneho obsahu. Naša závislosť od digitálnych údajov sa stala absolútnou. Od nenahraditeľných osobných fotografií, videí a dokumentov až po naše profesionálne snahy. Táto závislosť však prináša kritickú zraniteľnosť: možnosť straty údajov.

Zlyhanie hardvéru, náhodné vymazanie a stále prítomná hrozba kybernetických útokov predstavujú významné riziko pre integritu našich digitálnych aktív.

V tejto súvislosti sa zálohovanie údajov stáva kľúčovým na zaistenie bezpečnosti a dostupnosti nášho digitálneho života.

Dôsledky straty údajov môžu byť d'alekosiahle. Predstavte si ničivú stratu cenných rodinných fotografií, dôležitých dokumentov alebo profesionálne neúspechy v podobe nenávratne stratených pracovných súborov. Zálohovanie údajov slúži ako dôležitá ochrana pred týmito potenciálnymi katastrofami a ponúka spoľahlivý spôsob obnovy údajov.

Pomôžte ochrániť svoj digitálny základ

Výhody zálohovania údajov d'aleko presahujú rámec obnovy po havárii. Zálohovanie údajov posilňuje pocit bezpečia a umožňuje nám s dôverou prijímať nové technológie.

Zálohovanie údajov umožňuje jednotlivcom naplno využiť potenciál

digitálneho sveta bez obáv, pretože vedieť, že existuje bezpečný mechanizmus na ochranu ich informácií, ktorých hodnota sa nedá vyčíslit'.

Podľa internej štúdie spoločnosti Western Digital 54 % ľudí vyjadrilo ochotu v budúcnosti čiastočne zálohovať svoje údaje. Je to veľa alebo málo? A vedieť ako?

Zavedenie stratégie zálohovania údajov je rámec úspechu

Vytvorenie spoľahlivej stratégie zálohovania údajov sa môže zdať náročné, ale s možnosťami automatizovaného zálohovania sa tento proces stáva jednoduchým.

Všetko sa začína pochopením usporiadania vášho digitálneho

prostredia. Určenie toho, na čom skutočne záleží - srdcové rodinné fotografie, dôležité dokumenty, cenné spomienky - nám umožní efektívne stanoviť priority nášho úsilia.

Keď pochopíme dôležitosť našich údajov, ďalším krokom je výber správnych nástrojov na túto prácu. Nejde len o to nájsť akékoľvek riešenie zálohovania, ale nájsť také, ktoré bez problémov zapadne do nášho života.

Musíme zvážiť nielen objem a dostupnosť našich údajov, ale aj ich škálovateľnosť a rozpočtové obmedzenia.

Za zlatý štandard zálohovania dát považujte stratégiu 3-2-1, ktorú odporúča spoločnosť Western Digital.

Táto stratégia navrhuje mať celkovo tri kópie údajov na dvoch rôznych typoch médií, pričom jedna je uložená mimo pracoviska kvôli vyššej bezpečnosti. Je to jednoduchý, ale účinný koncept, ktorý zabezpečuje, aby naše digitálne aktíva zostali v bezpečí.

Vezmite si napríklad fotografie a videá. Pôvodné súbory, prvé kópie, sú uložené v dôveryhodnom úložnom zariadení, ako

je napríklad spoľahlivý disk My Book od spoločnosti WD. Potom nasleduje druhá kópia, chránená na inom médiu, napríklad na bleskurýchlom prenosnom SSD disku SanDisk Extreme Pro. A nakoniec, tretia kópia je na dodatočnej úrovni ochrany uložená v cloude a je prístupná kedykoľvek a odkiaľkoľvek.

Tieto úložné riešenia nie sú len pôsobivé; sú to strážcovia našej digitálnej bezpečnosti. Či už ide o rozsiahlu úložnú kapacitu zariadenia My Book od spoločnosti WD, prenosnosť a rýchlosť prenosného SSD disku SanDisk Extreme Pro alebo vzdialenú dostupnosť cloudového úložiska, každé z nich slúži ako účinná ochrana pred digitálnym nebezpečenstvom.

V dnešnom prepojenom svete je zálohovanie dát nielen preventívnym opatrením, ale aj investíciou do našej digitálnej pohody.

Je to istota, že naša digitálna stopa zostane neporušená a dostupná bez ohľadu na to, čo prinesie budúcnosť.

Prijmeme dôležitosť zálohovania údajov nielen ako technickú záležitosť, ale ako dôkaz nášho záväzku chrániť to, na čom skutočne záleží.



Lenovo nám predstavilo svoje komunikačné novinky a nezabudlo na ThinkPad

THINKPAD ARMY BY MALA SPOZORNIETĚ

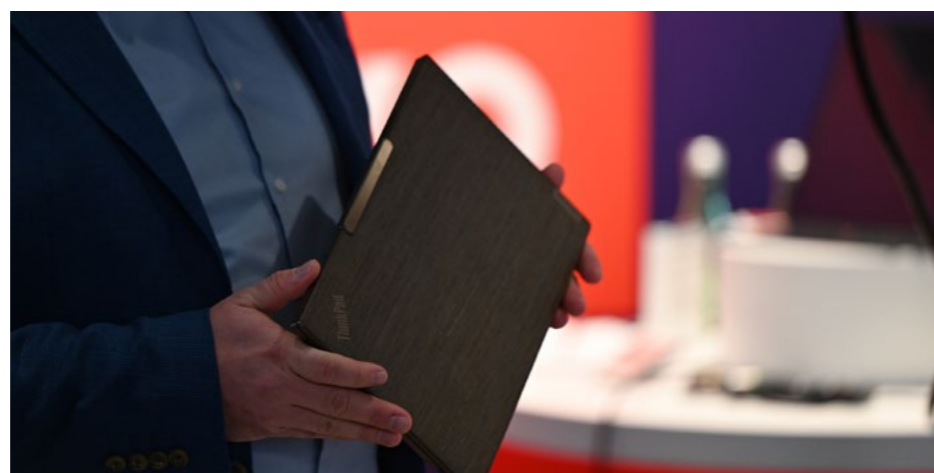


Na historicky prvej tlačovej konferencii v novootvorenom showroome Lenovo v Bratislave, ktorý vznikol v spolupráci so spoločnosťou Datacomp, boli predstavené jedinečné riešenia pre efektívnejšiu spoluprácu na diaľku a nové portfólio notebookov ThinkPad s umelou inteligenciou. Eventu sa pochopiteľne zúčastnili aj novinári, aby si na vlastné oči, uši a ruky overili relevantnú snahu Lenova o vylepšenie nie len profesionálneho pracovného prostredia, ale aj bežnej domácnosti. Než nám však jednotlivé produkty pristanú na dlhodobé testovanie, rád vám ich teraz zosumarizujem a roztriedim do jednotlivých kategórií.

Pracovné prostredie sa v posledných rokoch výrazne zmenilo, čo sa prejavilo v spôsobe, akým fungujú tímy počas online prezentácií a obchodných stretnutí.

Dnešná pracovná sila je rozptýlená od 100 % v kancelárii až po úplne vzdialenú prácu. Vzhľadom na neustále meniace sa pracovné podmienky je dôležité, aby boli

ľudia zaangažovaní a v spojení bez ohľadu na to, ako a kde pracujú. Videokonferencie a veľké skupinové stretnutia sa stali bežnou súčasťou pracovného života.



Pre ich hladký priebeh je však kľúčové mať správny hardvér a softvér.

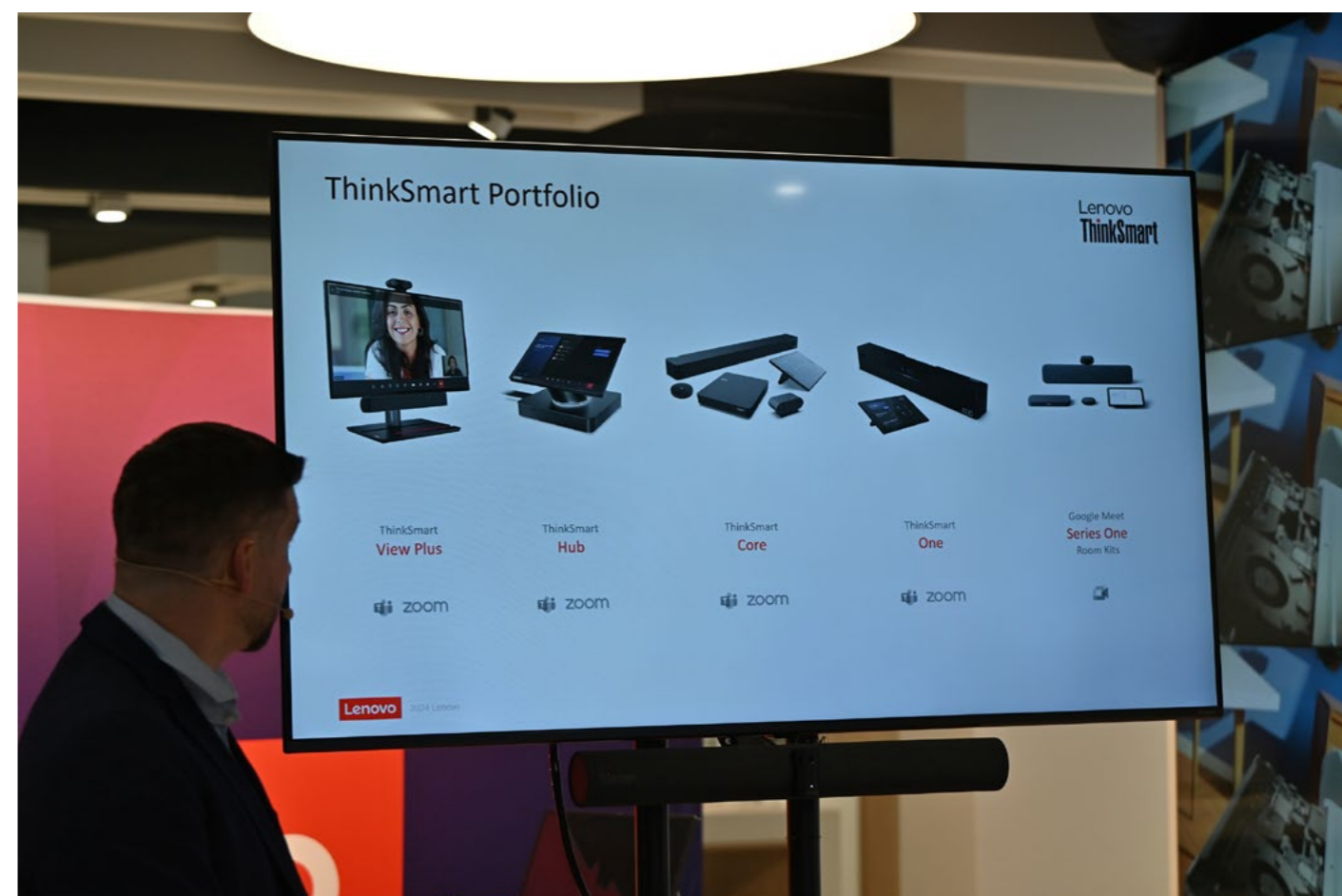
S vzhľadom na to spoločnosť Lenovo ako celosvetový líder v inováciách predstavila v rámci telekomunikačného portfólia ThinkSmart efektívne riešenia na bezproblémovú a pohlcujúcu spoluprácu. Ideálnou kombináciou pre malé až stredne veľké podniky je ThinkSmart One, prvý integrovaný panel na svete založený na systéme Windows, ktorý ponúka kameru s vysokým rozlíšením, prémiový zvuk a výkonný operačný

systém Windows v spojení s intuitívnym ovládačom ThinkSmart Controller.

Toto praktické riešenie pre konferenčné priestory poskytuje možnosť spojenia jedným dotykom, vďaka čomu sú online schôdze efektívne a produktívne. „Riešenia ThinkSmart sú určené hlavne pre tých, ktorí často komunikujú na diaľku, potrebujú sa stretávať s kolegami či celými tímami a nechcú strácať cenný čas nastavovaním videohovoru. Ich výhodami sú jednoduchosť používania, spoľahlivosť, cenová dostupnosť a škálovateľnosť,

čo znamená, že jednotlivé zariadenia je možné rozšíriť tak, aby pokryli aj väčšiu miestnosť,“ hovorí Michal Pikus, 4P manažér Lenova. Inovácie pre efektívnejšiu prácu priniesli aj najnovšie zariadenia z portfólia ikonической značky ThinkPad, ktoré sú pre svoju spoľahlivosť využívané od jednotlivcov až po celé organizácie a firmy.

Predstavená bola druhá generácia notebookov ThinkPad Z13 a Z16, ktoré sú určené pre generáciu Z, aktuálne nastupujúcich zamestnancov. Od ostatných notebookov z radu ThinkPad sa odlišujú





nielen svojím dizajnom ale aj udržateľnými materiálmi, z ktorých sú vyrobené samotné zariadenia aj obaly. Výnimočné sú aj tým, že spoločnosť AMD pre Lenovo vyrobila unikátny procesor AMD Ryzen rady 7000 pre najdlhšiu výdrž batérie, ktorá je až 20 hodín. Už legendárny ThinkPad X1 Carbon v dvanástej generácii obsahuje procesory Intel najnovšej generácie pod označením Intel Core Ultra.

Zároveň bol vylepšený o komunikačnú lištu pre ľahšie otvorenie a väčšiu kameru s rozlíšením 5 Mpx. Nové využitie dostalo aj ikonické červené tlačidlo Trackpoint, ktoré umožňuje používateľom prispôbiť bežných funkcií zo zoznamu možností dvojitým poklepaním na TrackPoint, čím sa otvorí rýchla ponuka TrackPointu. S vylepšeniami prišla aj nová generácia

konvertibilného notebooku ThinkPad X1 2-in-1 (predtým X1 Yoga), ktorý má 360-stupňový multidotykový otočný displej v rozlíšení 4K OLED a podporu pera. Okrem vylepšení komunikačnej lišty obsahuje procesor s podporou AI od spoločnosti Intel.

Najnovší ThinkPad X1 Gen 12 a ThinkPad X1 2-in-1 Gen 9 predstavujú zlomový moment v segmente prémiových notebookov vďaka novým funkciám umelej inteligencie a užívateľsky zameraných inovácií, ktoré majú transformovať užívateľský zážitok.

Vďaka ich zameraniu na neustále inovácie v dizajne, materiáloch, použiteľnosti a silnej spolupráci s poprednými priemyselnými partnermi prináša spoločnosť Lenovo nové pracovné notebooky pripravené splniť svoj slub: AI pre všetkých.

„Spoločnosť Lenovo sa dlhodobo sústreďuje na stratégiu digitálnej a inteligentnej transformácie, ktorej cieľom je naša vízia ‚AI pre všetkých‘, čo znamená riešenia na báze umelej inteligencie pre jednotlivcov aj veľké firmy.

Táto vízia zahŕňa portfólio od najmenších vreckových zariadení až po veľké cloudové riešenia a služby s podporou AI,“ dodáva Peter Oravec, Commercial SMB Sales Leader Lenovo.

Ako úplne posledné bolo predstavené najinovatívnejšie zariadenie z komerčného portfólia, ThinkPad X1 Fold druhej generácie. Aktuálna verzia má 16,3-palcový displej v tele 12-palcového ultra kompaktného notebooku. Nachádzajú sa v ňom všetky kľúčové technológie ako multidotykový ohýbný OLED displej s vysokým rozlíšením v pomere strán 4:3, pasívne chladenie, infračervená kamera, technológia na ochranu súkromia Glance by Matrix, digitálne pero, Dolby Atmos, Dolby Vision a ďalšie.

ThinkPad X1 Fold ponúka plnohodnotný výkon počítača s väčšou plochou obrazovky, pričom je aj naďalej výnimočne prenositeľný. V tomto prípade si však treba nachystať peňaženku tak hrubú, že by ste s ňou omráčili pokojne aj veľkú rybu.

Hold, presadzovanie špecifických nových technológií sa pod chabým tlakom konkurencie deje pozvoľna a vývoj preto treba zaplatiť. Viac vám o vyššie opisovaných novinkách povieme postupne a v jednotlivých recenziách.

Filip Voržáček



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

>> VÝBER: Maroš Goč

Grandia aj na PS4 a XONE



Tak trochu nečakane dnes GungHo Online Entertainment ohlásil port Grandia HD Collection na PlayStation 4 a Xbox One. Spoločnosť tak vypočula prania fanúšikov, ktorí o port žiadali už niekoľko rokov. Možno je troška škoda, že kolekcia nevyšla rovno aj na PlayStation 5 a Xbox Series. Kolekcia obsahuje HD verzie klasických JRPG Grandia HD Remaster a Grandia II HD Remaster. Remastery majú vylepšenú grafickú stránku, podporu vysokých rozlíšení, zmodernizovaný HUD a vylepšené pôvodné kinematické cutscény. Aj keď sa kolekcia volá Grandia HD Collection, neobsahuje všetky hry série Grandia. Chýbajú dve hry. Prvá je Grandia Xtreme, čo je diel mimo hlavnej série, ktorého zameranie je skôr dungeon crawling, než príbehovosť. Druhou je záverečný diel Grandia III.

Polda 8 na Hithite



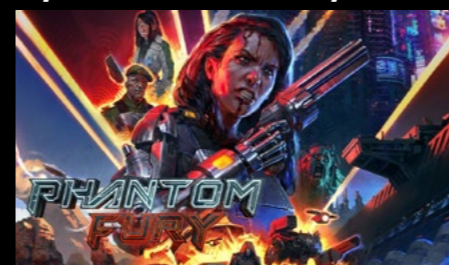
Vedeli by ste si dnes predstaviť českú hernú scénu bez série Polda? Ani my nie. Prišli by sme o zaujímavé zákusy, prihlúpleho Pankráca a predovšetkým dabing Lud'ka Sobotu. Táto legenda sa však dnes dostáva na svoj pomyselný koniec s Polda 8. Ale aspoň teoreticky, pretože Pankrác ako taký končí. Ludek je už po dlhoročnom pôsobení značne unavený a chce zaviesť svoj kariérny kabát na kliniec. Polda 8 vyskúšal svoje št'astie na Hithite, kde už svojho času zabodoval napríklad celkom vydarený Polda 7, a na platforme šiel okamžite na dračku. Súdiac podľa vyzbieraných peňazí, hra bude. Nová hra bude po stránke príbehu znova vyšetrovačkou a už sa nebude odohrávať vo svete celebrit. Hra potrvá približne 12 hodín a adventúrne pasáže by mali striedať akčnejšie zamerané minihry.

Remake klasiky Amerzone



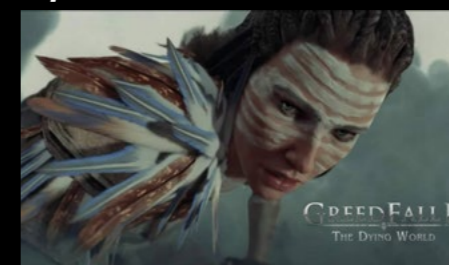
Takéto nečakané prekvapenia máme skutočne veľmi radi. Krásna adventúra Amerzone: The Explorer's Legacy z roku 2001 od legendy Benoita Sokala sa tento rok vráti v plnohodnotnom remaku. Na prvý pohľad zaujme krásna grafika i nový spôsob ovládania, ktorý sa zdá, že opúšťa svoje point-and-click korene. Dajte taktiež zbohom pôvodným pre-renderovaným pozadiam, nakoľko po novom pôjde o modernú 3D first-person hru. Tvorcovia zo štúdia Microids uvádzajú, že príbeh bude rovnaký, avšak pribudnú nové puzzle a výzvy. Sami ani nehovoria o remaku, skôr o reimaginácii pôvodnej hry. Na remake Amerzone: The Explorer's Legacy ani nebudeme čakať dlho, pretože je plánovaný ešte na tento rok a to pre PC, PS5 a XSERIES. Pôvodná hra z roku 2001 dala základ slávnej sérii Syberia.

Vydanie Phantom Fury



Úspech Half-Life: Alyx podľa všetkého vial novú iskrú do žíl vývojárov vo Valve, keďže podľa slov Gabe Newella v štúdiu Pani Bombshellová začne písať svoju ďalšiu kapitolu 23. apríla. Vtedy sa ako pokračovanie skvelého Ion Fury dostane na obrazovky monitorov a TV jej najnovší zárez Phantom Fury. A že to ten zárez bude teda poriadny nárez. Z informácií a ukážok to pôsobí, že Ion Fury bol len takým ľahkým predkrmom pred omnoho bohatším hlavným chodom. Nakoľko predchodca vyšiel už pomerne dávno, čas nám medzi Ion Fury a Phantom Fury vyplnila expanzia Aftershock. Tá bola rovnako kvalitná, no stále to bol len menší prídavok. Našt'astie už o pár týždňov dostaneme po dlhom vývoji hru, ktorá bude mať na to, aby sa zapísala do histórie žánru ako jedno zbesilé a nekompromisné monštrum. Oproti Ion Fury bude mať Phantom Fury o dost vylepšenú grafiku a efekty naberú modernejšie kontúry.

Vydanie GreedFall II



Greedfall II: The Dying World vyjde toto leto v Early Accese na PC na Steamu a po nejakom čase tvorcovia oficiálne vydajú na PC, Xbox Series a PlayStation 5. V hre si na začiatku budeme môcť vytvoriť svoju vlastnú postavu. Následne budeme môcť pomáhať svojim spojencom v questoch a utužovať si s nimi vzťahy. Alebo aj naopak čeliť im ako svojim odvekým rivalom. Oproti jednotke už budeme môcť v Dying World priamo ovládať aj našich spolubojovníkov. A to je určite dobrá správa pre rozmanitosť hrateľnosti. Tvorcovia uvádzajú, že v hre bude dôležitá diplomacia, umenie manipulácie, infiltrácia a v neposlednom rade i súboje. Z informácií a videa môžeme bez problémov dedukovať, že z AAA vŕd sa druhý diel The Dying World po vzore jednotky neplánuje nijako vynoriť.

Pokémon Legends: Z-A



Nintendo ohlásilo úplne nový diel Pokémon Legends - Pokémon Legends: Z-A. Hlavná séria už dlhší čas stagnovala a doslova len prešlapovala na mieste. Pred dvoma rokmi prišiel nový vietor v podobe Pokémon Legends: Arceus. Tvorcovia ním dokázali, že zostarnuté korene Pokémona bolo predsa len schopné omladiť novým prístupom a nápadmi. Úspech hry na seba nenechal dlho čakať. Niet pochýb, že jedným z dôvodov prečo sa k nám dostáva pokračovanie Legends je práve ten druhý dych, ktorý s ním séria nabrala. O hre zatiaľ veľa nevieme a tvorcovia načrtli v podstate len koncept. O nič viac neprezrádza ani uverejnený trailer. Ten sa prekvapivo niesol v pomerne futuristickom štýle. Tvorcovia uvádzajú, že celá hra sa bude odohrávať v Lumiose City. Hra vyjde budúci rok.

Terminator: Survivors



Spoločnosť NACON naplno predstavila novú hru Terminator: Survivors. Tento titul bude na rozdiel od Resistance hlavne kooperatívny first-person survival open-world titul pre troch až štyroch hráčov. Terminator: Survivors sa bude odohrávať štyri roky po Súdnom dni a budeme jednými z preživších. Ako „tí št'astnejší“ budeme musieť čeliť Skynetu a jeho terminátorom. Budeme musieť získať rôzne zdroje, získať na svoju stranu ďalších bojujúcich, a postupne budovať svoju základňu. Okrem tradičného spôsobu ničenia terminátorov, tu svoje povie aj stealth. Tvorcovia uvádzajú, že v hre stretne viacero známych postáv z filmovej série. Terminator: Survivors vyjde najprv 24. októbra na PC ako Early Access titul a neskôr oficiálne vyjde na PC, PS5 a XSERIES.

Info o Path of the Goddess



Nové informácie o tejto zaujímavej novinke od Capcomu sme sa mohli dozvedieť zo zatiaľ posledného Xbox eventu. Hra sa ukázala v dlhom gameplay videu, ktoré oplývalo nádhernou poetikou japonskej mytológie a zaujímavým skíbením hack and slash žánru a real-timeovej stratégie. Z toho, čo sme mohli zatiaľ vidieť, by sa dala hra označiť ako mix Pikmina a Onimushy. Kunitasu-Gami: Path of the Goddess sa ako hra delí na dve časti – dennú a nočnú. Počas dňa budeme skúmať prostredie a objavovať nové lokality. Nočná časť zmení dynamiku a štýl. Z prieskumného módu sa dostaneme priamo do akcie. Svet totiž v noci napadnú Seethe, zlí duchovia hôr. Našou úlohou bude okrem ich zničenia taktiež ochraňovať patrónku dedičanov Joširo. My ako hráči sa zhostíme hlavnej postavy menom Soh.

Novinka od tvorcov Ori



No Rest for the Wicked je v sólovka v izometrickom štýle, pričom kamera bude omnoho bližšie k postave, než napríklad v takom Diablo 4. Tvorcovia uvádzajú, že hra bude hrať na temnejšiu nótu a jej príbeh bude dospelý. Zatiaľ čo sa krajinou rozmáha nová choroba, ktorá robí z obyvateľov príšery, o kráľovský trón bojujú vládovia a rebeli. Také niečo rozhodne pasuje do Souls štýlu. Jej arštýl bude mať nádych malby a svet bude hýriť detailami. No Rest for the Wicked je akčnou hrou s RPG prvkami. Avšak nebude tu chýbať ani mágia. Táto novinka od Moon Studios ponúkne hráčom aj jednoduchší systém povolání, crafting a dokonca aj vytváranie svojho príbytku s flexibilným systémom dizajnovania interiéru. Napokon nebude chýbať ani multiplayer so zdieľaným herným svetom.

Remake Epic Mickey



Pôvodný Disney Epic Mickey od tvorca Deus Ex, Warrena Spectora, vyšiel exkluzívne na Nintendo Wii, kde zožal veľký úspech. Avšak stále to bola len exkluzivita Wii. Hráči iných platforiem t'ahali za kratší koniec. Aj keď priame pokračovanie Disney Epic Mickey 2: The Power of Two už vyšlo multiplatformovo, pôvodná hra sa stále dala zohnať len na starej konzole od Nintendo. Našt'astie o 14 rokov neskôr môžeme povedať, že táto podarená hra vychádza v remasteri Epic Mickey Rebrushed na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES. Remaster prinesie zmodernizované ovládanie, úplne nové skilly pre Mickeyho a v neposlednom rade prirodzene aj úplne novú modernú grafiku, ktorá dokonale prezentuje hravosť Mickeyho Mousea. Hra vyjde ešte v priebehu tohto roka na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES.

Nová edícia SMT V



Potom, čo sa na PC dostala Persona 5 Royal, a na viaceré platformy vyšiel Soul Hackers 2 spolu s Persona 5 Tactica, sa tentokrát na PC, Xbox One, Xbox Series, PlayStation 4 a PlayStation 5 dostáva aj vylepšená verzia výborného JRPG Shin Megami Tensei V. Tá nesie názov Shin Megami Tensei V: Vengeance. Vylepšená verzia ponúkne hráčom dve cesty - Canon of Creation a Canon of Vengeance. Za týmito fancy názvami sa však skrývajú prosté významy. Prvá cesta vás prevedie hrou tak, ako vyšla pred tromi rokmi a ak si vyberiete druhú cestu, tak príbeh bude pokračovať rovnako približne do druhej polovice, kde sa zmení na akýsi alternatívny pohľad na pôvodné udalosti. Celkovo bude mať táto edícia vylepšenú hrateľnosť. SMT V: Vengeance vyjde na vymenované platformy 21. júna.

D&D od Gameloft



Spoločnosť Gameloft dnes ohlásila spoluprácu s Wizards of the Coast, teda vlastníčkmi licencie pravidiel Dungeons & Dragons. Na základe dohody hru začína spoločnosť pracovať na úplne novej hre. Ak ale čakáte niečo na spôsob hier Infinite Engine, radšej zadržte. Gameloft sa totižto zameriava na detský pôsobiacie hry vydávané pre mobilné telefóny. Aj keď pravda je, že ich nový titul má predsa len vyjsť na PC a nešpecifikované konzoly. Tvorcovia hru žánrovo označujú ako mix akčného RPG, survivalu a simulácie života s podporou kooperatívneho hrania. Znie to teda presne tak ako hry, na ktoré sa Gameloft vlastne zameriava. Keď je už reč o D&D, Larian oznámilo, že opúšťa značku a nielenže nebude pracovať na prípadnom Baldur's Gate 4, tak ani pre BG 3 neprejde žiadna expanzia.

Batman Returns

NANANANA BURTON!



Okrídlená myš, odpusťte mi ten jasne antagonistickej výraz v rámci Batman univerza, je niečo, čo ku mne už od mala prehováralo v jasne pozitívnom slova zmysle. Zo všetkých kreslených superhrdinov som práve toho z hlavy a pera dvojice Bob Kane a Bill Finger, miloval najviac. Láska sa neskôr, aj s rastúcim vekom, pretransformovala na posadnutosť a zatiaľ čo kupovanie pomerne lacných dovozových komiksov z Nemecka vystriedalo prosíkanie u rodičov o kúpu jednej z mála dostupných videohier, na scéne sa objavovali prvé seriózne filmové adaptácie. Jednou z tých, pre mňa osobne vôbec najzásadnejších, bola snímka z roku

1992, Batman Returns. Druhá hraná verzia identického hrdinu z hlavy nenapodobiteľného Tima Burtona bola pre moju detskú dušu ekvivalentom dokonalosti a dodnes na túto snímku, opakovane pripomínanú sledovaním rôznych vynovených verzií, nazerám s nostalgickou slzou v oku. Dajme ale teraz sentiment bokom a podme sa nahnúť nad naším retro hrantom (už to po tých rokoch vlastne ani neviem inak nazvať) a spojme si moje spomienky na film o návrate okrídlenej myši s jeho dobovou hernou adaptáciou.

Rok od komerčne úspešnej premiéry snímky Batman Returns prišla na trh pre

rôzne platformy rovnomenná videohra od spoločnosti Konami. Keďže však nešlo o konzistentne identické spracovania a koncepčne to boli rôznorodé hry vydané na PC, SEGA a Nintendo strojoch, dnes môže mať nezasvätený divák problém sa v tom zorientovať. Ja vás teraz nebudem preto pliesť vysvetľovaním, v čom bola jedna verzia Batman Returns iná než tá druhá, alebo tretia, ostatne, na to nie je ani priestor, budem sa venovať konkrétne len akčnej 2D hre Batman Returns vydané na Super Nintendo Entertainment System, ktorý som ja sám v tej dobe vlastnil. Za vývojom diela stála aj dnes stále populárna japonská spoločnosť Konami, ktorá v ére 16bit

mašín mala akýsi monopol na akčné hry vydávané v spojitosti s Nintendom.

Dodnes si spomínam na tú pulzujúcu temnotu, ktorá sa tiahla už z papierového prebalu hry samotnej a stačilo len jemne popustiť uzdu detskej fantázie a razom ste, aj za sprievodu praskania statickej elektriny na povrchu vypuknutej obrazovky televízora, boli vy sami tou lietajúcou myšou.

Odpisovanie od Capcomu?

Dodnes sa Batman Returns koncepčne spodobňuje s kultovou automatovou klasikou Final Fight, ktorá mala premiéru koncom osemdesiatych rokov. Áno, ak si vyložene zoberieme systém tejto hry, čiže hlavného hrdinu pohybujúceho sa do všetkých strán v rámci 2D schémy, kde dosiahnutie konkrétneho počtu zničených objektov/porazených postáv automaticky posúva scénu ďalej, tak sa dnes už ikonický Final Fight od Capcomu môže javiť ako predloha pre Batmana. Avšak, dnes sa takto na celú vec nazerat' nedá.

Vývoj interaktívnej kultúry, špeciálne v prvých dvoch dekádach, nebol ani tak o kopírovaní, ako skôr o hardvérových limitoch. Konami pre Batmana síce využilo osvedčený model boja a pohybu z FF, ale keďže pracovalo s úplne inou a pre filmovú predlohu špecifickou vizualizáciou, vo finále z toho vypadla atmosférou jasne odlišná zábava. Aby som bol však fér, tak krátko po vydaní Batmana prišiel na trh druhý diel Final Fight, v ktorom sa nachádzalo jasne identifikovateľné

prostredie Anglicka, ktoré akoby vypadlo z oka dizajnérov Gotham. Takže sa vlastne ten pomyselný kruh „kopírovania“ krásne uzavrel.

Príbeh pochopiteľne sledoval udalosti toho času rok starého filmu a autori ho rozdelili do celkovo siedmich kapitol. Temný rytier mal aj na tú dobu dostatočne pestrú paletu pohybov a nebolo to preto len o úderoch rukami a nohami, ale rovnako tak ste mohli využívať napríklad úchopy a hádzanie batarangov.

Vývojárom sa zrejme zacnelo za klasickými 2D videohrami, keďže niekoľko úrovní neprepracovali v rámci pohybu priamo do Final Fight hĺbky, ale ponechali ich v tradičnej rovine – práve tu bolo možné krásne využívať rôzne technologické hračky a vrhať ich po prisluhovačoch Tučniaka, čo by hlavného nepriateľa Batmana. Aj keď pohyb samotného antagonista mohol byť po čase vnímaný trochu spomalene, tá strnulosť k jeho osobnosti aj v rámci komiksovej predlohy vlastne pasovala.

Pekne odvedenú prácu grafikov som spomínal už vyššie, ale keďže ide o jeden z hlavných pilierov kvality tejto dnes už retro záležitosti, musím k tomu dodať zopár viet. V druhej kapitole s názvom „Battle In The Streets of Gotham City“ máte možnosť sa prechádzať po uliciach mesta Gotham a súčasne na pozadí sledovať ohromujúce gotické sochy. Všade sa povalujú odpadky, na stenách sú vylepené plagáty Tučniaka kandidujúceho na post starostu a z

celej tej kaskády jeho agresívnych prisluhovačov, čo sa na vás v prestávkach valí, je cítiť kus hutnej atmosféry.

Fakticky každá jedna z tej sedmičky kapitol má svojím prostredím čo povedať a aj keď hrou viete, po získaní všetkých bonusov, preplávať behom hodinky, je to čas, na aký len tak nezabudnete – ja sám som počas priprav na tento retro článok ostal omámený náhlým závanom spomienok.

Výborné audio

Popri vizuálnych 16bit hodoch nemôžem opomenúť ani rovnako kvalitne spracovanú audio linku. Okrem ústrednej skladby od Dannyho Elfmana, ktorá udáva tón už pri spustení hry, ide o koláž rozumne vybraných bojových efektov a vecí spojených s interakciou. Aj dnes musím oceniť, že sa autori pri tvorbe audiovizuálu nedržali za každú cenu len filmovej predlohy a dokázali tak zaspomínať na celú históriu okrídlenej myši, či už v zmysle komiksu, alebo prvej hranej tvorby.

Z kategórie toho negatívneho treba vypichnúť skutočnosť, že aj keď Konami istým spôsobom pozeralo cez rameno Capcomu, vo finále si zabudli opísať nemenej zásadnú možnosť kooperácie.

Ťažko povedať, do akej miery im zväzovala ruky filmová licencia, každopádne Batman Returns ostal čistokrvnou hrou len pre jedného osamoteného hrdinu, čo môžeme aj dnes vnímať ako isté negatívum. Zábava by totižto bola o to väčšia, ak by ste počas súbojov s tým malým počtom bossov, mohli do hry prizvať napríklad takého Robina.

Verdikt

Atmosférou jedinečná adaptácia kultového filmu, na ktorú si dnes už málokto spomenie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Konami	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrateľnosť	- Chýba kooperácia
+ Atmosféra	- Málo bossov
+ Grafika	
+ Zvuk	
+ Podarená adaptácia	

HODNOTENIE: ★★★★★

Outcast: A New Beginning

NOVÉ ZAČIATKY, STARÉ METÓDY



Viete, tak trochu som sa zamyslel. Zaručuje hrám, ktoré sa zapísali svojimi kvalitami do hernej histórie, nehybnú slávu a nekončiace chválospevy už len tento fakt? Stačí to na to, aby im bola zaručená nesmrteľnosť a boli známe aj medzi tými, ktorí sa o hry až tak veľmi nezaujímajú? Všetci poznáme Resident Evil ako pioniera survival hororu, Final Fantasy ako stvoriteľa JRPG, Super Mario ako matadora plošinoviek, Quake ako prvú pravú 3D FPS hru či GTA 3 ako zjav na poli 3D akčných open world titulov. Tieto známe značky spomíname mnohokrát, avšak z nejakého dôvodu často zabúdame na iné, minimálne rovnako kvalitné kúsky, ktoré tiež svojím spôsobom posunuli hranie a boli dokonca niekedy aj lepšie ako ich známejší konkurenti.

Ako kontrast s vyššie menovanými spomeniem ich menej známych, ale o nič horších náprotivkov. Hovoríte o Resident Evil? Spomeniem si na Clock Tower, ktorý vyšiel o rok skôr. Pripomeniete si prvý Final Fantasy diel? Poukážem na Dragon

Quest, ktorý sme si mohli zahrať skôr ako neporovnateľne známejšiu sériu. Super Mario? Taký Donkey Kong sa k nám dostal predsa celé štyri roky pred Super Mario Bros. Bavíte sa o Quake ako prvej pravej 3D striel'ačke vôbec? Rok predtým predsa vyšiel Terminator: Future Shock. Všetkým z nás sa nám asi pri pomyslení na ranné akčné hry v otvorenom svete dostane na jazyk Grand Theft Auto III, avšak počuli ste niekedy o hre menom Outcast? Odohrávala sa v otvorenom svete, mala pomerne vyspelú AI nepriateľ'ov, ponúkala možnosť cestovať na „dopravnom prostriedku“, obsahovala nevídaňú voxelovú grafiku a bola to striel'ačka. Outcast vyšiel dva roky pred slávnym GTA 3.

Holt, niekedy asi nestačí byť novátorom. Asi je k tomu potrebný aj kus št'astia či nejaké iné marketingové rozhodnutie. Outcast som ako poslednú hru nespomínal náhodou. Samozrejme, čítate recenziu na Outcast: A New Beginning, takže viete, na čo práve narážam. Outcast

sa vrátil z 25 rokov trvajúceho zabudnutia, aby hráčom ukázal, kde začali korene 3D open world akcií. Avšak 25 rokov je veľmi dlhá doba a ako sa vyvíjalo všetko navôkol nás, vyvíjali sa aj hry. To je dôvod, prečo len s tým, s čím ste zabodovali predtým, dnes už ohúrite len málokoho, ak vôbec niekoho. Tvorcovia tohto titulu, ktorý je priamym pokračovaním originálu, to však z nejakého dôvodu odmietli akceptovať. Výsledkom je novinka, na ktorú sa síce krásne pozerá, no pri jej hraní vás budú prepadať myšlienky, že to mohlo byť ešte o dost' lepšie.

Najprv musím povedať, že Outcast: A New Beginning nie je v žiadnom prípade zlou hrou. Ak to má byť odrazovým mostíkom štúdia Appeal Studios znova do áčkovej ligy, tak nech je a nech sa mu v budúcnosti darí čo najlepšie. Outcast: A New Beginning je kus poctivej a dobrej hry, to bez debát, len sú tu určité problémy. A že by sa tu teda dalo tých vecí napraviť. Od príbehu cez hlavnú postavu až po poňatie herného sveta,



všade je väčšie či menšie miesto pre vylepšenie. Séria Outcast má aj dnes stále čo povedať a dúfam, že niekedy vyjde aj pokračovanie. Len si prajem, aby malo už len minimum vecí, ktoré v nasledujúcich vetách vytknem tomuto titulu.

Hm, príbeh. Má táto hra vlastne nejaký? Počkajte, samozrejme, má. Len pár hodín po poslednej hernej seanse si však, bohužiaľ, len st'ažka spomínam na niečo konkrétne. Máme tu alternatívny svet Adelpha, do ktorého je z nejakého dôvodu transportovaný Cutter Slade, bývalý člen námorníkov SEAL, aby spojil miestne kmene a vyhnal odtiaľ zlych ľudí. Tí chcú vyt'ažiť miestne vzácne suroviny do poslednej kvapky, čo ohrozuje obyvateľ'ov. A nejde len o prírodu, ide aj o ich neľudské zaobchádzanie s miestnymi rasami. Jednoducho povedané, ľudia na Adelphe páchajú genocídu a je treba zasiahnuť, kým nebude neskoro.

Samotná premisa nie je zlá, ba čo viac, na akčnú hru úplne postačuje. Škoda len, že príbeh je oprostý o skutočné emócie a nie je viac než len prostriedok k tomu, aby ste vôbec mali nejaký dôvod chodiť hore-dolu po otvorenom svete. Postavy sú vcelku statické a na malé výnimky nemajú práve veľkú hĺbku. Na jazyk sa mi dostáva slovo „funkčné“. Áno, je to tak. Príbeh je predovšetkým funkčnou kulisou, čo je škoda, pretože hra mohla byť vkusnou agitkou na zelené témy, ktoré tak trápia skutočný svet. Rovnako nevýrazný ako príbeh mi prišiel aj spomínaný Cutter Slade. Ten je už omnoho starší než v prvej časti a sám o sebe nie je žiadnym typickým herným „hezouňom“, ako je napríklad Leon Kennedy z Resident Evil. To je na jednej strane síce sympatické rozhodnutie, určite netypické a oceňujem to, avšak prečo tak vekom vyspelý muž zo seba často dostane dost' rozpačité poznámky, ktoré sa hodia skôr pre mladšie

vekové kategórie? Aby som bol presný, titul sa o určité emócie pokúša. Okrem záchrany Adelphy sa Cutter snaží dostať domov späť k rodine. Keďže má amnéziu, veľ'a si nepamätá a len postupom času sa mu vracajú spomienky, pričom zisť'uje, že doma to tiež nie je práve najružovejšie. Táto príbehová linka je, žiaľ, poňatá veľmi kostrbato a nie veľmi uveriteľ'ne. Priznám sa, občas som si aj zívól. Na druhej strane, ak si predstavím otravnosť takej Frey z Forspoken, tak Cutter Slade je, našt'astie, len odvar z nej. Áno, toto mal byť voči nemu z mojej strany kompliment. Opäť sa budem opakovať. Ani Cutter Slade nie je vyložené zlé, len... Len.

Hratel'nosť, našt'astie, dopadla lepšie, ale z celkového hľadiska má tiež čo dohádzať. Vrcholom a zlatým klincom tu je herný svet. Nádhorne nadizajnované otvorené prostredie bez loadingov a plné farieb, života, detailov, nádherných architektur, vyobrazení odlišných kultúr a jedinečností každého z regiónov je hrou „Ódou na radosť“. Vskutku, to, čo sa z tejto stránky podarilo vývojárom, je pozoruhodné. Miloval som zákutia



tmavých lesov, rozľahlost' vždy zelených lúk, zasnežené vrcholy hôr i krištál'ovo čisté lagúny s množstvom rýb. Ozaj, podmorský svet je jeden z najkrajších, aké som kedy vo videohrách videl. Až tak, že viac som si užíval plávanie pod vodou než behanie po súši. Tie krásne koral'y!

Herný svet je jedno, no to, čo v ňom robíte, je druhé. A tu sa už dostávame znova k problémom. Táto hra poníma svoj svet inak ako napríklad Skyrim. Nie sú tu žiadne dungeony, žiadne malé dedinky, kde by ste dostali zaujímavý sidequest, žiadne jaskyne, nič z toho, prečo máme tituly typu Skyrim tak radi, tu nie je. Svet Outcast: A New Beginning je krásny na pohľad, ale vcelku prostý v obsahu. Otvorený svet v tejto hre znamená zbierať suroviny na crafting, riešiť občasné plošinovkové pasáže vo forme minihier, plniť fetch questy, ničiť kolónie pavúkov a ničiť nepriateľ'ské veže. K plošinovým pasážam poviem, že ide o mix plachtenia, skákania a lietania, aby ste sa za časový limit dostali na určené miesto. Nie je to zlé, avšak nájdeme tu zjavné nedorobky, ktoré len potvrdzujú nie veľmi dokončený stav titulu. Ak je trať zložitejšia, hra vás upozorní, že na jej zdolanie je potrebná špeciálna schopnosť. Faktom ale je, že mnoho z tratí sa mi podarilo zdolať aj napriek tomu, že uvedené skilly som odomknuté ešte nemal.

Za každú činnosť dostanete špecifické odmeny v podobe rozličných kryštálov alebo nanočastíc, ktoré potom použijete na rozvoj schopností či vylepšovanie zbraní. Nič iné sa tu nedá robiť. Je to jednoducho povinná jazda, ktorá je, navyše, na mape vyznačená ikonkami. Vskutku, v Outcast: A New Beginning vás len máločo dokáže spontánne prekvapit', všetko totiž máte dopredu vyznačené, ukázané, vysvetlené. Keďže krátko po začiatku získate trysky, budete môcť



lietať ponad povrch a plachtiť z vysokých bráň, pričom táto činnosť ma nikdy neprestala baviť. Aj keď objavovanie tajomstiev je tu minimálne, aspoň je rýchle a zábavné cestovať naprieč svetom. Hra by veľmi pomohli nastavenia, ktoré by hráčom umožnili vypnúť minimapu, ukazovateľa a ikony, aby sa spoliehali len na seba a svoje zmysly. Outcast by v takom poňatí bol podľa mňa o dosť lepším kúskom. Ale o slabom vtiahnutí do atmosféry si povieme niečo ešte neskôr.

Práve systém upgradov je to najlepšie na hrateľnosti. Okrem klasických stromov schopností, kde si vylepšujete trvácnosť energetického štítu, obranu a získavate nové podporné či útočné schopnosti (napríklad meele), budete môcť získavať aj moduly do zbraní. Každá zo zbraní môže mať nasadených hneď niekoľko modulov, avšak sloty si musíte odomknúť. Samotné moduly sa rovnako tak dajú upgradovať na vyššie úrovne. Nájdem tu napríklad moduly, ktoré spravia zbrane účinnejšie voči androidom, zatiaľ čo iné umožnia vyššie zranenie po zasiahnutí slabých častí nepriateľov. Je tu modul, ktorý vylepšuje recoil, iný zase frekvenciu strelby. Keďže ich môžete dať zbraniam viac, dokážete vytvoriť pre svoje zbrane celkom pekné buildy. Kombinácia modulov je základom úspechu hlavne na najvyššej obtiažnosti, kde sú nepriatelia aj celkom tuhí.

Týmto mostíkom sa dostávame k nepriateľom, predovšetkým k ich umelej inteligencii. Na to, že svet je veľký a rozmanitý, je tu prekvapivo málo typov protivníkov. Brániť sa budete predovšetkým pred rôznymi pavúkmi, psy pripomínajúcimi stvoreniami, niekoľkými druhmi vtákov a androidmi, ktorí tu robia špinavú robotu namiesto ľudí. Občas sa nájde aj niečo odlišné, napríklad nejaké to veľké chodiace delo, ale inak ich tu

zase až tak veľa nie je. Horšia je AI, ktorá dokáže byť celkom smiešna. Napadne vás svorka spomínaných monštier? Vyletíte na nejakú skalú a máte vyhrané. Namiesto toho, aby sa vás snažili dostať, začnú pobeňovať hore-dolu, ako keby im niekto vybral čip z hlavy. Lepšie na tom nie sú ani drony, ktoré na vás z určitej diaľky ani nezačnú strieľať a vy ich tak budete môcť bez problémov zostreľovať. Androidi sa vedľa maximálne tak schovať za debnu a vykukovať. Na ich taktizovanie počas súbojov zabudnite.

Samotný súbojový systém je fajn a bavilo ma strieľať všetko naokolo. Je to hra s obmedzenými budgetom, čo vidieť napríklad na animácii behu postáv, preto sa dá prižmúriť oko. Povedal by som, že Outcast je tak na úrovni série Elex. Ak sa vám ovládanie postáv a ich kostrbatá prezentácia počas pohybovania sa či dialógových scén páčila, bude sa vám páčiť aj tu. Ak nie a očakávate niečo na úrovni God of War, tak do Outcast radšej ani nechodte. Pokiaľ by však bola otázka, či hru z celkového hľadiska odporúčam, tak by povedal som, že áno. Ale kúpte



si ju len v nejakej výraznejšej zľave, za plnú (a podľa mňa prehnajú) cenu určite nie. Inak, oceňujem, že tu nie je žiaden cover systém, ktorý podľa mňa degradoval akčné tituly. S nepriateľmi sa musíte vysporiadať pekne po starom.

Samostatný odsek si zaslúži spracovanie quest logu. Ach jaj, niečo tak zbytočne komplikované som ešte asi nevidel. Ste zvyknutí na to, že v hrách máte quest log a v ňom pekne pod sebou a prehľadne vypísané questy? Nič také tu nie je. Namiesto toho má každý región vypísané len svoje vlastné questy a to veľmi svojskou formou. To slovo veľmi zdôrazňujem. Na mape kliknete na región a obrazovka vás premiestni na novú, kde uvidíte hexagón, ku ktorému sú šípkami pripojené ďalšie hexagóny. V strednom hexagóne sú dva obrázky. Niekedy sú oba zahmlené, inokedy je len jeden a ten druhý je normálne viditeľný. Preto je to tak, doteraz neviem. Po kliknutí na vedľajšie hexagóny sa vám otvorí ďalšia obrazovka, kde bude napísaný quest a misa s ním spojená. A to stále nie je všetko.

Niekedy sú totiž na týchto obrazovkách k hexagonu pripojené ďalšie s otáznikom vnútri, inokedy aj kruhy s otáznikom vnútri. Obrazce sú rôznorodo poprepájané, občas je pri nich nejaký nápis, občas quest neobsahuje žiadne misie a občas sú k hexagonu pripojené aj určité postavy. Nič z toho nie je v hre vysvetlené, celé je to neuveriteľne máťúce, komplikované a tak prešpekulované, že mi už len pomyslenie na quest log spôsobovalo úzkosť. Samozrejme, viem, o čo tvorcom šlo. Týmto spôsobom chceli poukázať na prepájanie misií, postáv a všetkého možného, ale spravili to tak nešikovne a neintuitívne, až z toho vznikol nesúrodý mišmaš. Appeal, čo je proste zlé na normálnom, suchom a trebárs aj nudnom quest logu? Preto to treba riešiť až takto

extrémne? Hoci oceňujem originalitu, toto si zaslúži minimálne prepracovať.

To je len jeden z príkladov, keď hra až priveľmi vodí za rúčičku. Áno, aj ten quest log existuje len preto, aby ste všetko mali po lopate vysvetlené. Ale tu to nekončí. Titul vás v pravidelných intervaloch upozorňuje na to, aby ste tlačidlom „X“ spustili SCAN a získali tak informácie o okolí. Ak získate quest, zobrazí sa na obrazovke dlhý čas viditeľné upozornenie na to, aby ste stlačili „TAB“ a hra vám ukázala, kde sa nachádza miesto toho questu. Ak ste v oblasti questu, na obrazovke sa vám automaticky napíše, čo máte urobiť, pričom nápis tam zostane, kým to nesplníte alebo sa nevzdialíte z oblasti questu. Taktiež sa tu nedá vypnúť minimapa a neexistuje filtrácia ikon na mape. Napríklad úvodné tutoriálové minúty sú na zabitie, keďže nemôžete zísť z cesty, inak vás hra sama vráti späť. Našťastie, absurdné varovania typu „LEAVING MISSION AREA“ sú prítomné len počas tutoriálu.

Tvorcovia sa proste rozhodli poňat' hru tak, aby každý vedel, čo má v tej chvíli robiť a aby nenastala ani sekunda tápania. Aj keď takýto prístup môže niekomu vyhovovať, mne a ďalším mne podobným hráčom to pripadá vcelku trápne. V mojich posledných recenziách to, bohužiaľ, spomínam často a inak to nebude ani teraz. Nie, milí vývojári, nie sme oslíky, ktorým musíte dať pred nos mrkvu, aby sme vedeli, kedy a kam máme ísť. Na vizuálnych pomôckach nie je nič zlé, len tie pomôcky, prosím vás, urobte vypínateľné pre nás hráčov, ktorí radi sami objavujú a nechcú, aby im ponorenie do hry kazil rôznorodý vizuálny smog. Samotné questy ako také sa svojou formou držia skôr pri zemi. Aj keď príbehovo sú niekedy viac a niekedy menej zaujímavé, ich náplň je skoro vždy o tom, aby ste niečo našli alebo



niečo zničili. Ťažko to hre, samozrejme, vyčítať, je to predsa akčný kúsok a nejako tak sa aj očakáva, že zbraňou vyriešite všetky problémy. Ja by som privítal prítomnosť logických puzzle, ktoré by potrápili naše mozgové závitky. Riešiť problémy prstom na spúšti je fajn, ale variabilita je to, čo robí veci lepšimi. Nájdu sa tu aj zaujímavejšie náplne questov. V jednom máte napríklad pomôcť pastierovi zahnať do ohrady miestne tvory, ktoré sa rozutekali kade-tade. Hra týmto jednoznačne odkazuje na The Legend of Zelda: Ocarina of Time, kde sme s Linkom do ohrady hádzali stratené sliepky.

Na záver mi ešte raz dovoľte pár slov k svetu Adelpha. Lore je neuveriteľne bohatý a prepracovaný, a to až tak, že som mal problém sa vo všetkých tých výrazoch a mytológii orientovať. Našťastie, všetko sa zapisuje do herného menu, čiže nie je problém si to prečítať. Stále sa neviem nabažiť toho, aký je každý región krásny a rozmanitý. Obzvlášť ma nadchol ten, ku ktorému som sa dostal ako k poslednému. Uprostred púští sa čnejú do výšin majestátne

kamenné útvary a na ich samom vrchole je mesto v oblakoch Desan. Dívajte sa na svet z výšky a kochať sa miestnou architektúrou, to bol silný zážitok.

Či už ide o lesný kraj Emea, ktorý ako keby z oka vypadol lesom navôkol Flotsamu v druhom Zaklínačovi, horskú knižnicu Prokriana s nádychom mystického Tibetu, či prímorskú osadu Sappa, ktorá dokonale ukazuje, ako by v modernej grafike vyzerala dedinka Arni z Chrono Cross (alebo snáď Kilika z Final Fantasy 10?), vždy som mal ústa otvorené dokorán z podmanivej atmosféry a citu pre detail. Každú z lokalít sprevádza majestátna a burácajúca orchestrálna hudba z pera rovnakého skladateľa, ktorý sa podieľal už na hudbe k prvému Outcastu.

Akokoľvek bol vo svojej dobe prvý Outcast ako z iného sveta, pokračovaniu prichádzajúcu po 25 rokoch sa, bohužiaľ, rovnaký husársky kúsok nepodarí. Hra ako taká je dobrá, občas dokonca veľmi dobrá a dokáže mať svoje momenty, len tej variability a hlavne originality herného obsahu je vcelku málo. Nižší rozpočet neprekáža, AA tituly majú svoje čaro, nabadúce by to však predsa len chcelo viac novátorských nápadov. Nekopírujte trendy, vytvárajte ich!

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: akčná adventúra	Výrobca: Appeal Studios	Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ herný svet je vizuálne krásny	- nulové vtiahnutie do atmosféry	
+ grafické spracovanie prostredia	- AI nepriateľov	
+ systém upgradov a modulov	- nevyužitý herný svet	
	- šialene neprehľadný quest log	
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		

WWE 2K24

ŠPORTOVÉ DIVADLO PRICHÁDZA S ĎALŠÍM VÝBORNÝM ROČNÍKOM.



Rok sa s rokom zišiel a my tu máme opäť wrestlingové šialenstvo aj vo videohernej podobe. Sériu WWE 2K si v posledných rokoch prešla poriadnou revolúciou. Po katastrofe v podaní ročníka 2K20 prišla ročná pauza a konsolidácia síl, ktorá sa vyplatila – napríklad mnou recenzovaný WWE 2K23 naozaj stál za to. Čo si teda vývojári pripravili v ročníku, kde oslavujú slávnú WrestleManiu?

Úprimne, WWE 2K24 je znovu výborný kúsok, len z neho nie som až tak nadšený, ako to bolo minulý rok. Dôvod je jednoduchý – tentokrát sa 2K vydalo typickou cestou športových videohier. Dočkali sme sa malých noviniek, ktoré o čosi vylepšujú zážitok, no nečakajte titul, ktorý by vám vyrazil dych.

Do istej miery je to pochopiteľné, pokiaľ máte vynikajúci základ, bola by škoda razantne do neho zasiahnuť s rizikom, že sa niečo pokazí. Tvorcovia nám teda opäť servírujú veľmi dobrý wrestling, niekoľko kvalitných módov a pár neuhov, nad

ktorými však môžeme prižmúriť oči. Dokonalú hru sme totiž ešte nevideli.

Súpera môžete poslať rovno do sanitky

Pokiaľ ste ešte s touto sériou nemali tú česť, čakajte klasický športový zážitok. Nemusíte sa báť ani v prípade, že s wrestlingom nemáte skúsenosti a maximálne poznáte tie najväčšie hviezdy, ako sú The Rock, John Cena či Dave Bautista.

Základy sa totiž viete naučiť veľmi rýchlo. Hra vám ich vysvetlí v tutoriálovom móde a potom sa môžete vrhnúť do ostrých zápasov.

Samozrejme, všetky tie nuansy okolo (rôzne značky, kto je kto, pokročilé mechanizmy) sú trochu komplikovanejšie, ale do toho sa postupne dostanete. Každý mód vám totiž približne vysvetlí, o čo ide a k tomu pridá aj nejaké tipy a triky. Možno však odporúčam

dovzdelávať sa na internete a prečítať si čosi o wrestlingu a o tom, ako to tam funguje a prečo je to také divadielko.

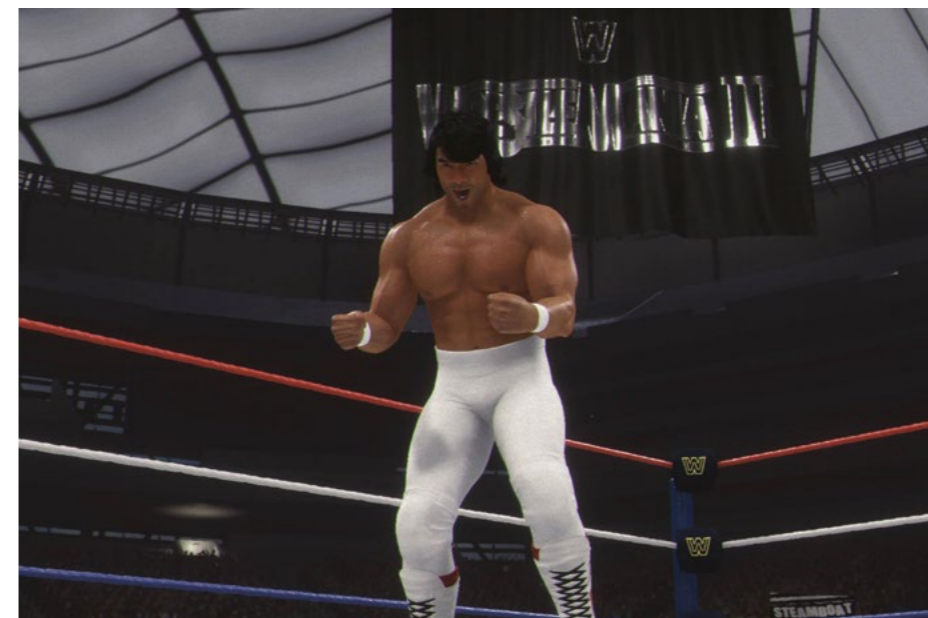
Vo WWE 2K24 sa nachádza nesmierne množstvo obsahu, takže to rýchlo neomrzí. Čo sa týka samotných zápasov, ani tento rok im nechýba šmrnc. Wrestling je kombinácia športu a divadla a to platí aj pre videohernú adaptáciu. Budete sa, samozrejme, hlavne biť, no výkon v ringu musíte podporiť aj kúskom hereckého umenia, aby sa ťažko pliaci diváci zabavili. Je to adrenalínové a vďaka dobrým animáciám a intuitívnemu ovládaniu aj plynulé a chytľavé od prvých momentov. Zápas sú málokedy rovnaké, naučíte sa to rýchlo, no kým sa stanete expertmi, chvíľu to potrvá. Hľadám najväčšou novinkou je pridanie tzv. „super finishers“, špeciálnych dokončovacích útokov, po ktorých sa súper už nepostaví. Nie je jednoduché sa k nim počas samotného zápasu dopracovať, pretože ich budete dobíjať trikrát dlhšie ako klasické „dokončováky“,

čím sa pred vami rozprestiera zaujímavá dilema. Pošetríte si ich a skúsíte súpera zrušiť poriadne efektne? Je tam riziko, že to sporenie protivníka využije na pokus o rýchle prevrátenie tempa. Alebo do toho pôjdete klasicky a využijete každú šancu na obvyčajný „finisher“? Možno je to väčšia istota, ale diváci by sa určite viac zabavili pri riskantnom pláne...

Potešia aj maličkosti, ako sú napríklad nové zbrane, ktoré môžete po súperovi hodiť – taká dobre mierená rana mikrofónom do hlavy je príjemný bonus, najmä ak potom bude nasledovať aj nejaký ten kopanec. Pomohli aj zmeny v tímových súbojoch, ktoré obmedzili neustále prerušovanie pinningu zo strany AI protivníka. Zabudnúť nesmiem ani na nové typy zápasov, kde bude vašim hlavným cieľom dostať súpera do rakvy, resp. sanitky. Prvá menovaná je fajn, tá druhá je výborná, pretože s obrovským vozidlom môžete interagovať viacerými spôsobmi. Potom tu máme ešte zaujímavý návrat z minulosti – v špeciálnom type zápasu v multiplayeri totiž jeden hráč môže kontrolovať rozhodcu a verte mi, že sa nemusí na sto percent riadiť pravidlami. Pokiaľ teda radi robíte neplechu a vaše stredné meno je chaos, toto je stvorené ako pre vás.

Kariéru si užijete, výlet do histórie trochu menej

Mojej zvedavosti a pozornému oku sa nevyhol ani príbehový mód MyRise, kde si vytvoríte vlastného bojovníka / bojovníčku. V prípade mužskej verzie Undisputed, v ktorej som strávil viac času, sa stanete zápasníkom s prezývkou „Dark Horse“ (Čierny kôň), ktorý sa ako slepé kura k zrnú dostane k titulu



univerzálneho šampióna WWE. A čo musíte urobiť? Presvedčiť svet, že si ten titul naozaj zaslúžite a nezastaví vás ani váš manažér – ten totiž robí všetko preto, aby ste neuspeli. Pred sebou máte niekoľko hodinový príbeh, ktorý je plný zrady a bizarných situácií, čiže presne to, čo od sveta profesionálneho wrestlingu čakáte. Pokiaľ vypnete mozog a pochopíte, čo sa na vás rúti, budete sa kráľovskú baviť. Okrem vylepšovania vášho zverenca na vás čakajú aj nejaké tie bočné úlohy a niekoľko príbehových rozhodnutí, čo nabáda, aby ste si kariérny režim zahrli ešte raz a v kľúčových momentoch urobili niečo iné. Nie je to nič prevratné, ale pokiaľ vás tento mód baví, určite nebudete protestovať.

Okrem MyRise ma znovu mimoriadne bavil manažérsky mód, ba dovoľm si povedať, že si ukrojil najviac z môjho času. Extra novinky tu nenájdeme, tvorcovia sľúbili klasiku v podobe všetkého o čosi viac, ale tých zopár

d'alších potešilo. Ide napríklad o možnosť vytrejdovať vaše hviezdy, lepší manažér ich kontraktov či tzv. „Superstar Journey“, teda mechanizmus zameraný na získavanie skúseností a levelovanie wrestlerov. Základ je stále rovnaký, čo je skvelé, pretože je mimoriadne chytľavý a tak akurát komplexný. Ak ste nečítali minuloročnú recenziu, krátko to pre vás zhrniem. Chopíte sa úlohy manažéra jednej z wrestlingových značiek (výber je na vás, každá ponúka nejaký iný bonus a to sa týka aj samotných manažérov), draftujete si zápasníkov a hor sa na sezónu.

Tam bude vašou úlohou plánovať udalosti, vytvárať rivalitu medzi vašimi zverencami, vylepšovať organizáciu a usilovať sa urobiť lepšiu šou ako súper, čo znamená aj väčší peňažný zisk. Samozrejme, nie je to iba o tabuľkách a menu, naplánované zápasy môžete hrať aj priamo vy.

A pokiaľ by ste chceli ešte o čosi viac voľnosti, k dispozícii je aj sandboxový mód Universe, v ktorom si toho viete prispôbiť kadečo. Noviniek v ňom nájdete poskromne, na druhej strane je už aj tak dostatočne robustný a rozumiem, že každý rok sa koleso nedá vynájsť.

Pozornosť fanúšikov sa pred vydaním upriamovala aj na mód Showcase. Zatiaľ čo minulý rok bol venovaný Johnovi Cenu, tentokrát sme sa dočkali prierezu takmer 40-ročnej histórie WrestleManie. Vývojári si pripravili dvadsiatku dôležitých zápasov z minulosti, ku ktorým pridávajú aj dobové zábery a dodatočný komentár vysvetľujúci všetko, čo sa dielo pred aj počas súboja.

Pre fanúšikov je to príjemná nostalgia, pre nováčikov zaujímavé uvedenie



do tajov tohto fascinujúceho sveta, ale priznám sa, že vzhľadom na propagovanie tohto režimu a bohatú históriu WrestleManie som čakal niečo, čo ma posadí na zadok.

Trochu rušivo pôsobilo aj zamazávanie tváří v skutočných záberoch, hoci je to v určitých momentoch pochopiteľné (Vince McMahon, ehm). Slovom klasika, dávam tomuto módu 3,6 – not great, not terrible.

A potom je tu ešte jedna maličkosť. Bojím sa, aby sa kartičkový mód MyFaction po vzore basketbalovej sestričky nevybral do mikrotransakčného pekla. Je zábavný, ale mikrotransakcie v podaní nakupovania balíčkov sú prítomné na každom kroku.

A keďže vidím, ako dopadol mód MyTeam v NBA 2K24, kde posledné týždne vývojári kašľú na transparentnosť a sľuby zo začiatku roka, som ostražitý... hoci

jedným dychom dodávam, že vo WWE 2K24 je mikrotransakcií oveľa menej.

A čo technika?

K dispozícii sú aj online módy, v ktorých som pár zápasov odohral a nenatrafil som na žiadne technické problémy. To sa, žiaľ, nedá povedať o PC verzii, kde sa hráči doteraz sťažujú na veľké lagy, nestabilitu serverov a bugy v umelej inteligencii, ktoré zážitok menia z príjemného na frustrujúci. A nie, v tomto prípade nejde o review bombing, ale o legitímne námietky a vzhľadom na svoje skúsenosti im verím. Podobné patálie totiž zažívali hráči pred niekoľkými rokmi aj v NBA 2K, kde sa vyskytovali niekoľkodňové obdobia, počas ktorých ste si mohli zahrať akurát tak offline obsah. Na PS5 som nemal žiadne problémy, všetko funguje tak, ako má, no myslím, že bolo férové zmieniť technický stav hry na inej platforme.



Zakončíme to však pozitívne, keďže na rade je hodnotenie prezentácie. Zvuková stránka je fajn a hudobne je to znovu taký mix viacerých žánrov. Grafika je aj tentokrát na vysokej úrovni (hoci na vlasoch by to ešte chcelo trochu zapracovať) a jednotliví zápasníci naozaj pripomínajú svoje reálne predlohy, čo platí aj pre ich typické chvaty a správanie sa v ringu. Na výber máte naozaj veľké množstvo wrestlerov vrátane legiend a historických verzií súčasných hviezd, pričom prostredníctvom st'ahovateľných prídavkov sa neskôr dočkáme aj ďalších. Už teraz si ale pokojne môžete zopakovať súboje Johna Cenu a The Rocka spred dvadsiatich rokov, keď mal Dwayne Johnson ešte vlasy.

Všetko je to zároveň obalené do výbornej prezentácie zápasov a nástupov bojovníkov, čo pred ich zápolením navodí tú pravú hollywoodsku atmosféru. Pamätám si, ako som bol prvýkrát ohúreným takpovediac televíznym poňatím basketbalu v podaní NBA 2K10 a aj po pätnástich rokoch 2K dokazuje, že tento aspekt im jednoducho ide. A pokiaľ vás takéto veci neberú, môžete ich preskakovať, prípadne rovno vypnúť.

Čo povedať na záver? WWE 2K24 sa podarilo. Tvorcovia opäť namiešali chutný koktejl zložený z výbornej hrateľnosti, množstva obsahu a skvelej prezentácie. Áno, niektoré veci si viem predstaviť lepšie a začínam mať obavy, či titul neskôr neovládnu mikrotransakcie, ako sa to stalo v NBA 2K, ale tohto ročníka sa to zatiaľ netýka. Preto ho môžem bez problémov odporučiť priaznivcom wrestlingu aj ľuďom, ktorí majú chuť vyskúšať niečo nové.

Verdikt

Fanúšikovia wrestlingu sa môžu radovať. Vývojári z Visual Concept po tretíkrát za sebou prichádzajú s naozaj dobrou adaptáciou tohto štáti športu a štáti divadla.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	Visual Concepts	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Chytľavá hrateľnosť aj pre nováčikov	- Chcelo by to viac vylepšení	
+ Prezentácia	- Nevyužitý potenciál režimu Showcase	
+ Množstvo obsahu	- Mikrotransakcie	
+ Režim MyRise		
HODNOTENIE: ★★★★★		

RECENZIA

PC

Contra: Operation Galuga

VYKROČENIE SPRÁVNYM SMEROM



Keď som vstúpil do sféry hernej žurnalistiky, mojím okamžitým snom bolo recenzovať aspoň jednu hru zo sérií, ktoré som mal najradšej. Túžil som totiž byť súčasťou toho, že aj ja oficiálne posudzujem tituly zo sérií, na ktorých mi z rozličných dôvodov záleží. Taktiež som chcel (ak to bolo vhodné a bol na to priestor) v tých recenziách pospomínať na staré dobré časy strávené s predchádzajúcimi hrami a tak nejak pomedzi vysloviť svoj názor aj na ne.

Časom sa to napokon pretavilo aj do reality. Zrecenzoval som kúsky zo sérií ako Final Fantasy (remastery Final Fantasy 1 až 6, remaster Final Fantasy VIII, Final Fantasy VII Remake, Final Fantasy XV), Tomb Raider (reboot Tomb Raider z 2013, Tomb Raider I-III Remastered), Resident Evil (Resident Evil 6, Resident Evil 7: Biohazard, Resident Evil Revelations 2), Mario (Super Mario Odyssey, Paper Mario: The Origami King), The Legend of Zelda (The Legend of Zelda: Tri-Force Heroes,

The Legend of Zelda: Twilight Princess, The Legend of Zelda: Breath of the Wild) aj Megami Tensei (Shin Megami Tensei IV, Shin Megami Tensei V, Tokyo Mirage Sessions FE, Persona 3 Reload). Samozrejme, existujú ďalšie, na ktoré som doteraz nesiahol a na ktoré raz siahnuť chcem. Ide napríklad o Dragon Quest, Star Wars, Silent Hill alebo pokračovanie nejakého klasického CRPG.

Návrat do minulosti

Sériu z tejto druhej kategórie bola doteraz aj Contra. Ach, čo sa mi len slzy kotúľajú z očí, keď si spomeniem na tie hodiny strávené pri prvej časti, pokračovaní Super C alebo aj mojej najobľúbenejšej (hoci šlo len o spin-off) Contra Force. Pri tých hrách som sa ako malý capart naučil trpezlivosti, presnej mušky a vyhýbaniu sa smrti v tej poslednej chvíli vôbec. To bolo radosti, keď mi najnovší diel Contra: Operation Galuga pristál na mojom SSD. Ide o prerábku úplne prvej hry zo

série, preto o to väčšia bola radosť, že sa takýto titul dostal na disk práve mne. Vzhľadom na súčasnú reputáciu Konami musím s dokonca ešte väčšou radosťou konštatovať, že novinka sa na moje prekvapenie aj celkom vydarila. Očakával som totiž o dosť horšie.

Aj keď som príjemne naladený, nemôžem zasa povedať, že Contra: Operation Galuga je nejaký nezabudnuteľný klenot, to nie. Avšak po úbohosti Contra: Rogue Cops spred štyroch rokov považujem tento remake za správny krok k lepším zajtrajškom. Ktovie, možno sa časom dočkáme hry na úrovni Contra III: The Alien Wars. Teraz sa však hlavne treba držať pri zemi a nečakať hneď všetko. Viem si ale predstaviť, že pekne a skromne by sa to, krôčik po krôčiku, mohlo nakoniec aj podariť. Zatiaľ nám musí stačiť, že Contra: Operation Galuga je funkčná a zábavná akčná plošinovka, v ktorej sa nespúšťa prst zo spúšte. Akcia je tu totiž náramne vysokooktánová, ako to aj má byť v správnej Contre.



Hra ponúka tri herné módy – príbehový, arkádový a výzvy. Prvý menovaný obsahuje príbeh s cutscénami medzi levelmi a počas levelov a taktiež si v ňom odomykáte nové postavy. Arkádový mód, môj favorit, sa hrá presne tak ako staré Contra tituly. Žiadne cutscény, žiadne príbehové vsuvky, len číra akcia od začiatku do konca. Tu bude už len na vašej vlastnej predstavivosti, prečo ste sa zrazu ocitli v podzemných ruinách plných pascí, keď ste predtým bojovali v supermodernom laboratóriu na výrobu mutantov. Prirodzene, to platí len pre prípad, že arkádový mód hráte ako prvý. Ak môžem odporučiť, urobte to presne takto, pretože prestrihové scény počas príbehových levelov môžu narušovať tempo a dynamiku hry, čím môžu narušiť aj prvé dojmy.

You son of an alien bitch!

Samotný príbeh nie je až tak zlý. Contra: Operation Galuga je nadupaná striel'ačka z bočného pohľadu, čiže vyjadrenie, že nie je zlý, berte s ohľadom na tento žáner. Pohybuje sa tak niekde na



je tých dialógov príliš veľa. A tie sú, ako predpokladáte, napísané značne naivne. Záchrana ľudstva, nebojácni bojovníci Contra, temné sily vesmíru, neohrozená domorodkyňa, ktorá pozná pravdu, a podobne. Zbytočne prekomplikované, zbytočne nat'ahované a domotané. Úprimne vám poviem, že tých pár viet v manuáli NES verzie, ktoré približovali dej a lore, mi prišlo omnoho zaujímavejších než celá tá šaškáreň v tomto remaku.

V Operation Galuga je dohromady tridsať výziev, ktoré preveria vaše reflexy v rôznych kategóriách. Budete musieť vydržať nápor vln nepriateľov, speedrunovať levely či prechádzať segmenty levelov bez zabitia čo i len



pomedzí príjemného bēčka a cēčka so vtipkujúcimi postavami, ktorých humor mi sadol. Bohužiaľ, príbeh sa na jeho škodu berie až neveriteľne vážne. Chýba mu väčší nadhľad, väčšia odviazanosť (ale bez toho, aby prešiel do trápnotí) a je skutočne urečnený. Na to, že hru v závislosti od obt'ažnosti a používaných perkoch dokážete prejsť aj za hodinu,

jedného nepriateľa. Nie zlé, avšak tridsať sa mi zdá ako malý počet. Podľa mňa ich mohlo byť bez problémov aj dvakrát, ak nie trikrát viac – netrvajú totiž nejakú obzvlášť dlho. Tak ako príbehový a arkádový mód, aj výzvy si môžete spustiť samostatne z menu, hoci nie všetky máte dostupné hneď. Zväčša musíte najprv prekonať tie výzvy predtým, no občas hra požaduje aj odomknuté postavy.

Contra: Operation Galuga sa hrá ako ostatné striel'ačky série, tu však už máme k dispozícii aj nový systém upgradov zbraní a perkov. Musím povedať, že do hry sa tieto novinky náramne hodia. V prvom rade si rozoberme upgrady. Každý druh zbraní je možné si vylepiť na vyšší level tým, že z lietajúcich kapsúl alebo boxov vystrelíte power-up tej zbrane, ktorú už máte. Následne sa jej automaticky zvýši level, čím sa zvýši jej účinnosť aj funkčnosť. Ďalej tu môžete prehriať zbraň a vyvolať jej špeciálnu schopnosť, čo je zásadný prvok, ktorý vám môže neraz pomôcť zo šlamastiky. Pozor však, musíte ho používať rozumne, lebo špeciálna

schopnosť vám zbraň zároveň zničí. Je to taký miznúci balíček poslednej záchranu.

Perky sú tu v podobe podporných schopností. Každá z postáv môže mať naraz dve, pričom na to, aby ste si ich odomkli, musíte mať dostatočný počet bodov. Body získavate po každom prejdennom leveli, prípadne sa vám zúčtujú po vašej definitívnej smrti. Oceňujem, že perky sú dobrovoľné a nie sú vo forme stromov schopností, ktoré zväčša slúžia tak, že ostávajú aktívne neustále po ich odomknutí. Vďaka nim si totiž môžete voľne kustomizovať hru. Chcete sa menej potiť? Tak si odomknúte a nasadíte perk +2 HP. Radi by ste začínali levely s určitou zbraňou? Odomknúte a nasadíte si ho. Sú tu ale aj také perky, ktoré vám počas hrania umožnia počúvať soundtracky zo starých Konami titulov.

Reimaginácia, nie remake

Hra je remake pôvodnej Contry, avšak pôvodné levely necitujú doslova. Asi aj preto skôr radšej používajú výraz reimaginácia (pre predstavu, pôvodné pseudo 3D úrovne tu ani nie sú). Levely sú omnoho dlhšie ako tie pôvodné, čo je podľa mňa dvojsečná zbraň. Bol by som ten posledný, ktorý by kritizoval dĺžku, ak ale chcete hráčov udržať v pozornosti po celý čas, musíte ich sem-tam prekvapiť nejakou zaujímavosťou, čo sa tu nedeje vždy. Našťastie, predovšetkým levely v druhej polovici prichádzajú so zaujímavými nápadmi, pričom vrchol je podľa môjho názoru ten šiesty s názvom Ruins. Obsahuje toľko pascí, že aj Tomb Raider bledne zavisťou. Obzvlášť by som z tejto úrovne vypichol segmenty, počas ktorých vašu postavu priamo nevidíte a musíte sa orientovať len na základe jej odrazov v kryštáloch. Tie, navyše, obraz dokážu aj značne zdeformovať napríklad tým,



že ho zrazu budete vidieť dolu hlavou. Výborný nápad! Tieto pasáže sú krátke, ale zábavné a skvelé. Na druhej strane skritizujem levely, v ktorých sa jazdí na hoverbikoch. Tie sú dost' jednotvárne a celkovo im chýba iskra. Našťastie, aj takéto slabšie úrovne zachraňujú boss fighty. Hoci nie sú vždy vyložene bombastické, často sa naozaj stávajú skutočným vrcholom vášho putovania.

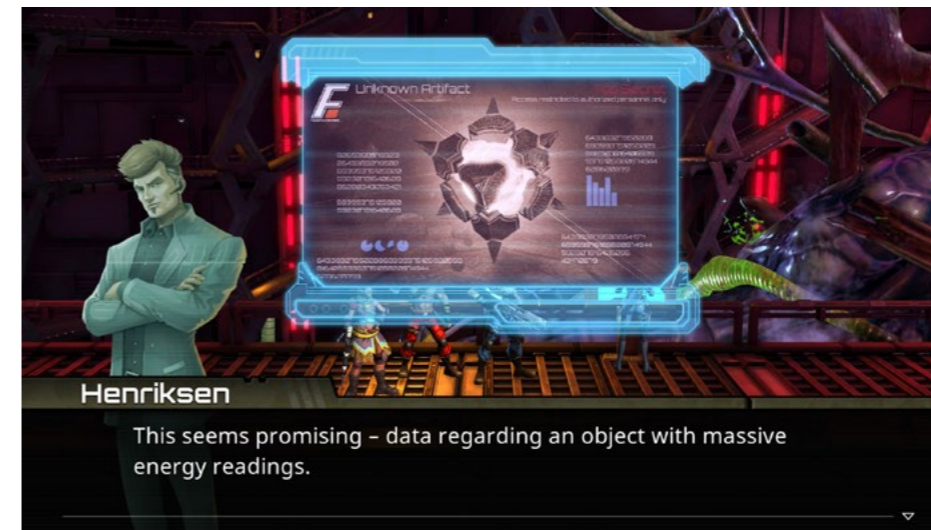
Výrazne však musím skritizovať vzhľad titulu. Tento remake totiž na veľkom PC monitore nevyzerá vôbec dobre. Contra: Operation Galuga na mňa pôsobí, ako keby vyšla na Nintendo 3DS a následne bola len upscalovaná do vyšších rozlíšení, pričom assety ostali nezmenené. A to radšej pomlčím o topornosti pohybov postáv. Ak by dalo Konami tvorcom dostatočne veľký kapitál, aby bol vizuál hodný roku 2024, na konci recenzie by bez váhania svietili štyri hviezdy. Zamrzí aj absencia grafických nastavení. Už len prítomnosť nastavenia antialiasingu by grafike výrazne pomohla. Môjmu podozreniu z podfinancovania projektu nahráva aj fakt, že záverečná scéna

sa nesie v úplne odlišnom vizuálnom štýle. Namiesto 3D grafiky na vás zrazu vyskočia statické komixové obrázky, ktoré ostro kontrastujú so zvyškom hry.

Na záver uvediem, že titul môžete v kampani hrať sami alebo v kooperácii s ďalším človekom a až vo štvorici v arkádovom móde. Je tu ale jedna vec – Konami, je rok 2024. Vážne máme akceptovať, že kooperatívny kúsok nepodporíte online hraním?! Toto predsa mal byť jeden z jednoznačných ťahúňov Operation Galuga, hrať kampaň s hociakým známym či neznámym, na koho natrafíte. Ach jaj...

Contra: Operation Galuga je na moje prekvapenie veľmi dobrá hra s výbornými momentmi, ktoré sa týkajú predovšetkým boss fightov a niektorých levelov. Potešila aj robustná kustomizácia a dlhé úrovne. Tým s vozidlami by však na budúce bolo potrebné vymyslieť aj o niečo zaujímavejší dizajn. Tento remake teda nerobí legende legend – prvej Contry – v žiadnom prípade hanbu. Bol by som ale veselší, ak by Konami vyhradilo pre tvorcov vyšší balík peňazí. To by sa už potom bolo isto (vyhýbajúc sa svištiacim gul'kám a striel'ajúc tony nepriateľov) ešte aj skutočne na čo pozeráť.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: run-and-gun	Výrobca: WayForward	Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ explozívna hrateľnosť	- budgetový feeling	- priemerná grafika
+ epické boss fighty	- zbytočne utáraný príbehový mód	- chýba online kooperácia
+ systém upgradov		
+ arkádový mód		
+ dizajn úrovní		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Expeditions: A MudRunner Game

NIELEN PRE MASOCHISTOV



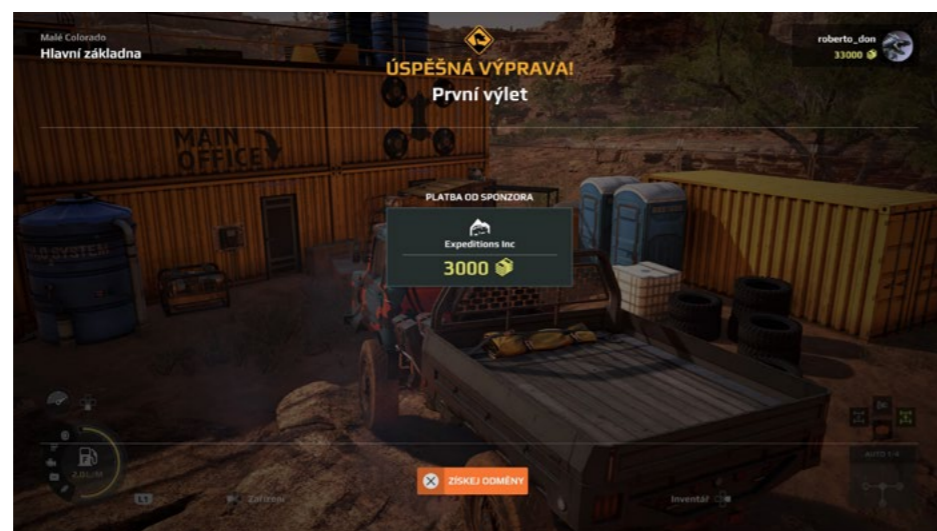
Existuje určitý typ ľudí, ktorí si radi komplikujú a znepríjemňujú život, pretože ich to robí šťastnými. Platí to ako v skutočnom svete, tak aj vo svete videohier. Videl som videá, v ktorých skupina nadšencov zoberie svoje „offroady“ do močiarov a tam sa celý deň vyťahujú navijakom. Dokonca z toho spravili súťaž... Nuž, proti gustu...

Takto podobne vlastne funguje aj Expeditions. Zoberiete si svoje terénne auto a hybaj do lesov i močiarov. Aby to ale nebolo bezcieľne brázdnenie v bohápuštej divočine, tak máte vždy nejakú dôležitú misiu. Raz ste záchrana pre iného nadšenca tohto hobby, inokedy treba vykopať dinosaura. Funguje to ale ako celok?

V prvom rade musím podotknúť, že ja nespadam do fanúšikovskej základne takéhoto typu hier. Vlastne som SnowRunner nikdy nehral. Už po prvých minútach som si povedal: prečo zas ja? Ale ono to nakoniec také hrozné nebolo.

Hra vás prevedie základným výcvikom pomerne rýchlo a bezbolestne. Poteší aj česká lokalizácia. Niektoré mechaniky neboli úplne dobre vysvetlené a tak som musel tápať, čo zbralo niekedy viac, inokedy menej času, ale vždy som na to prišiel. Tvorcovia by však na tomto mohli

zapracovať. Samotné hranie ma naozaj bavilo, aj keď to nie je moja šálka kávy. Všetky hlavné aspekty hry fungujú naozaj dobre, no je tu vec, ktorá mi výslovne liezla na nervy a to, že ak stojíte na mieste, zapadnete pomaly aj na asfalte. Toto už bol celkom hrot a v reálnom svete to tak



nefunguje. Bol by som rád, keby aj tu určili trochu prísnejšie miesta, kde sa takéto niečo stane. Nehovorím, že zapadnete na každom povrchu, ale niektoré miesta boli veľmi nelogické a párkrát mi spôsobili reštart misie, ktorá naozaj nebola krátka. Misie samotné sú pestré, aj keď neskôr repetičné, aspoň sa odohrávajú v rôznych prostrediach. K dispozícii sú 3 mapy, z čoho prvá je celkom malá a slúži hlavne na váš výcvik. V tých ďalších začína výzva. Niektoré expedície ma ale stáli dosť nervov, najmä tie, kde musíte preskúmať a odkryť na mape nejakú oblasť. Áno, môžete si pomôcť dronom, ten však neukazuje, kde všade bol, takže máte 97% hotovo za 2 minúty a ďalších 20 minút hľadáte tie zvyšné 3%... paráda.

Najdôležitejšie je vybrať správne auto a výbavu na misiu. Pri niektorých máte aj povinnú výbavu, bez ktorej na výpravu ísť nemôžete. Často je to nejaká špecializovaná vec, ako skener a podobne. Samozrejmosťou je aj tuning vašich áut. Za splnenie misií dostávate korunky, ktoré môžete investovať buď do výbavy na ďalšiu misiu, alebo do vozidla samotného a dokúpiť mu lepšie navijaky, gumy a iné. Niekedy je



Našťastie na mape sa vyskytujú miesta, kde sa dajú zásoby doplniť, takže je dobré si ju poriadne preskúmať. Veľakrát treba doplniť palivo, na ktoré si treba dávať pozor.

Koniec koncov má tento titul naozaj prekvapil. Nečakal som, že by ma takéto niečo zaujalo a ono ma to naozaj bavilo. Musel som však zmeniť nastavenie mysle samotnej. Žiadne hrrr hrrr, ale pekne pomaly s rozvahou preskúmať terén a cestu k cieľu. Prišiel som na to, že pri tom rýchlo plynie čas, tak na toto si treba dávať pozor. Stalo sa, že som za celý večer stihol len jednu misiu. Ono to asi aj tak má byť. Občas zmierniť tempo a potrapiť sa, pretože pri tejto hre som zabudol na okolitý



dilema, či ušetriť na výbave, aby z expedície vzišlo čo najviac peňazí na vylepšenie, alebo ísť na istotu naložený pomôckami. Je tu veľmi veľa mechaník a fungujú naozaj dobre. Okrem prepínania 4x4, 2x4 alebo rýchlejšie a pomalej štvorkolky potešila aj možnosť podhustenia pneumatík. Navijak je samozrejmosťou, ale kotva, ktorú viete nasadiť na miesta, kde sa nie je o čo upnúť, naozaj potešila a bez nej som ani nevyrazil.

svet a plne sa sústredil na to, čo ma čaká a ako to zvládnuť. Jediné, čo mi chýbalo, je co-op, ktorý v čase písania recenzie ešte nebol sprístupnený, no v menu svietil, čiže sa zrejme skôr alebo neskôr spustí.

Expeditions: A MudRunner Game je zaujímavý titul, ktorý ponúka relax a nervy zároveň. To nemyslím v zlom, nakoľko tak nie je nudný. Ak ste aspoň raz v živote rozmýšľali nad vyskúšaním takejto hry, ale neviete, či vás to bude baviť, tak môžem povedať, že ak tomu dáte šancu, tak vás baviť bude.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Simulácia Výrobca: Saber Interactive Zapožičal: Cenea

PLUSY A MÍNUSY:

- + lokality
- + autá
- + fyzika
- + "tuning"
- zapadnete občas aj na suchu
- niektoré mechanizmy nie sú dobre vysvetlené

HODNOTENIE: ★★★★★

Valiant Hearts: Coming Home

BOLESTNÝ NÁVRAT DOMOV



„Vtedy sme najviac nešťastní, ako keď strácame lásku.“ Tieto slová rakúskeho psychiatra Sigmunda Freuda ma prenasledujú celý život. Rozumiem vlastne vôbec, čo láska znamená, alebo sa len tvárim, že viem? Je to len vyjadrenie milostného vzťahu medzi dvoma osobami opačného pohlavia, alebo sa ňou napríklad dá označiť aj citový vzťah jednej osoby k zvierat'u? Po dohraní tejto krásnej hry od štúdia Ubisoft Montpellier si vôbec nie som istý, či som vlastne niekedy chápal jej pravú podstatu.

Pamätáte si na tieto vety? Samozrejme, že nie, nemáte ani dôvod. Nepamätal som si ich napokon ani ja. Takto začínal úvod recenzie Valiant Hearts: The Great War, ktorú som napísal ako svoju prvú recenziu pre Gamesite vôbec. Je to už dobrých desať rokov. Dnes píšem recenziu na pokračovanie s podtitulom Coming Home a mám pocit, ako keby sa kruh uzatváral. Rovnaká grafika, rovnaká hudba, rovnaká hrateľnosť. Avšak niečo je predsa len iné. Svet sa totiž veľmi zmenil a spolu s ním aj

hry. To, čo kedysi fungovalo, pretože sa to prirodzene zrodilo ako vyústenie mnohých vonkajších faktorov, dnes už pôsobí opačne. Nepatrične, neodôvodnene a tak aj nejako bez hlbšieho zmyslu. To máte ako s filmami. Predstavte si napríklad Vykúpenie z väznice Shawshank, ktoré by po rokoch dostalo pokračovanie s tými istými postavami a s

tou istou zápletkou. Nech by už bol režisér akokoľvek šikovný, už by to proste nebolo ono. Nebol by to už ten originál. Presne takto pôsobí Valiant Hearts: Coming Home. Táto hra sa tak veľmi chce podobať na predchodcu, až vlastne sama o sebe stráca dôvod, prečo by sme ju mali akceptovať. Neprináša nič nové, nedokáže obhájiť to, že



je. Neprináša dokonca ani rovnaké emócie, čo bola alfa a omega prvého dielu. Ved' jeho koniec si iste všetci budeme pamätať ešte aj d'alších desať rokov. Valiant Hearts: Coming Home sa snaží napodobniť prvý diel kopírovaním všetkého, čím bodoval. Má rovnako jednoduchú hrateľnosť, akčné sekvencie podfarbené klasickými hudobnými skladbami, akúsi internú „wiki“ databázu, v ktorej sa môžete dozvedieť viac informácií o Prvej svetovej vojne. Najhoršie bolo to, keď som si uvedomil, že aj napriek tak krátkej hernej dobe som si už po chvíli želal, aby už bol koniec. Ja som sa totiž nudil. Ak sa pri niečom takom pristihnete, uvedomíte si, že tu skutočne nie je nič v poriadku. V hre nenájdete záseky, dynamicky strieda prostredia, postavy a príbeh, prečo je to teda tak?

Asi to skutočne bude tým posunom všetkého navôkol nás. Dovolím si tvrdiť, že ak by dnes vyšiel Valiant Hearts: The Great War, už by nebol prijatý s takým nadšením. Ja sám by som hre už nedal vtedajších vysokých 85 percent, resp. 4 hviezdy, ak by sme to premenili na súčasný hodnotiaci systém. S určitost'ou ale viem povedať, že príbeh, hudbu i artštýl by som ocenil rovnako ako predtým, avšak

tá viac-menej symbolická hrateľnosť by bola podrobená väčšej kritike. Dekáda je v hernom svete príliš dlhá doba na to, aby dva tituly, časovo tak vzdialené od seba, zdieľali rovnaké herné systémy bezo zmeny. To je ako keby sme čakali, že Half-Life 2 bude mať v roku 2004 rovnakú hrateľnosť ako Doom II z roku 1994. V skutočnosti tu ide o to, že svet sa neposúva, svet sa musí posúvať. Len tak pre zaujímavosť, prekonal FPS hry z roku 2014 striel'ačky z roku, keď vyšiel druhý Half-Life?

Valiant Hearts: Coming Home sa teda znova odohráva počas Prvej svetovej vojny a znova sa tu objavujú známe postavy, menovite belgická sestrička Anna, svalnatý Freddie, britský letec George a verný doberman Walt. Na rozdiel od The Great War tu je možné konečne Georga aj ovládať. K slovu sa dostanú aj nové charaktery, z ktorých je najhlavnejší azda James, brat Freddieho. Všetky postavy sa následkom „hrátok“ osudu (rovnako ako v predchodcovi) v určitých bodoch prepájajú a prežívajú hrôzy vojny spoločne. A toto hre kvitujem a budem kvitovať vždy, lebo práve to si treba neustále pripomínať v dnešnej dobe plnej zloby a nenávisťi voči iným. Najmä ak nám za hranicami zúri absolútne

neopodstatnená vojna Ruska voči Ukrajine. Jedno je mať znova chrabrý podtext, ktorý je opäť obohatený o edukačné prvky v podobe zaujímavostí ohľadom vojny, druhé je mať znova tak jednoduchú hrateľnosť, ktorá sa už tentokrát nedokáže oprieť o rovnako silný príbeh. Pri hraní Coming Home si uvedomíte, ako veľmi držal nad vodou predchodcu práve dojemný dej a citlivo vykreslené postavy, pretože ruku na srdce, hrateľnosť tak nejako škrípala už vtedy. Sem-tam niečo potiahnete, na niečo vyskočíte, niečo niekomu prinesiete, alebo pošlete psa, aby vám niečo doniesol. Až budete opäť niekomu čistiť rany od nečistôt, budete si zakrývať ústa pri zívaní. Stále dookola. A znova to isté. Keďže hra prichádza z mobilných telefónov, kde vyšla minulý rok, aj situácie sú prispôbené t'ukaniu, resp. posúvaniu prstov po obrazovke. Nemastnosť, neslanosť sa tým pádom ešte viac prehľbuje.

Naopak, opäť pochválím artštýl, ktorý má komixový nádych. Hre pasuje a vážne témy, ktorým sa titul venuje, aj napriek parodickému nádychu neuráža a nedegraduje ich na úroveň pút'ových atrakcií. V určitých častiach (hlavné menu a picture in picture scény) mi ale hra jasne pripadala, ako keby bola renderovaná v nižšom rozlíšení ako zvyšok. Možno bug, možno zámer, netušim. Rovnako ako artštýl ako taký, krásna a pôvabná je znova aj hudba, ktorá je opäť takmer celá klavírna. A vôbec mi neprekáža, že sa hudobné témy opakujú z predchodcu, keďže to sérii dodáva rámeč. To inak na sériách, ktoré to robia presne takto, oceňujem. Využívanie rovnakých tém pôsobí ako pomyselné lano, ktoré jednotlivé diely nerozlučne spája.

Valiant Hearts: Coming Home sa tak úporne snaží byť ako slávny prvý diel Valiant Hearts: The Great War, až ho to, paradoxne, zráža na kolená. Je ako film Matrix 4. Ako aj ten, ani o Coming Home nikto nežiadal, no tvorcovia sa ho predsa len rozhodli urobiť. Výsledok tak bol už, bohužiaľ, dopredu jasný. To, čo fungovalo pred dekadou, dnes už tak veľmi nefunguje.

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Záner: adventúra	Výrobca: Old Skull Games	Zapožičal: Ubisoft
----------------------------	------------------------------------	------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny artštýl	- zastaralá
+ podmanivá hudba	- a jednoduchá hrateľnosť
+ edukačný podtext	- opakuje sa a neprináša nič nové

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

Final Fantasy VII Rebirth

EPICKÝ REMAKE, KTORÝ BÚRA MANTINELY ŽÁNRU



Rozdeliť remake dvadsaťročnej hry na tri veľké open world RPG tituly chce nielen odvahu, ale priam až posvätnú bázeň k predlohe. Ako dopadla druhá časť v podobe Final Fantasy VII Rebirth?

Final Fantasy VII je medzi hráčmi asi podobným kultom ako prvá Legend of Zelda. Pre jednu celú generáciu ide o kúsok, ktorý formoval jej návyky, v ktorom strávili nepredstaviteľné množstvo času a ktorý preskúmali za hranice toho, čo od nich tvorcovia očakávali. Pre mnohých ľudí ide o modlu, jedinu 10/10 hru, ktorú kedy hrali, z ktorej citujú hlášky a dodnes vám vedia vymenovať všetky útoky svojej obľúbenej postavy.

Hlavná dejová línia Final Fantasy VII sa dala prejsť do štyridsiatich hodín a približne dvojnásobný čas trvalo skompletizovať ju aj so všetkými vedľajšími dejovými líniami. Tvorcovia sa rozhodli túto hru prepracovať v štyľe posledných dielov Final Fantasy na tri približne rovnako veľké tituly, pričom každý bude mať približne 40-hodinovú

hlavnú dejovú líniu. Ak by ste v Rebirth chceli dokončiť všetky aktivity, trvalo by vám to podľa How Long To Beat krásnych 127 hodín. Autori teda celý príbeh a svet nafúkli do neskutočných rozmerov.

Asi najväčšou a najevidentnejšou zmenou je samotný žáner hry. Final Fantasy prešla od t'ahového RPG k akčnejšiemu prevedeniu, ktoré vďaka nabíjaniu útokov vzdialene pripomína t'ahový systém. Ten je najvýraznejšie vidieť v momentoch, keď si vyberáte schopnosti. Po otvorení menu postavy sa boj spomalí a dá vám možnosť prehrať sa v neprebernom množstve útokov, kúziel či predmetov, akoby ste hrali t'ahový titul. V praxi to vyzerá tak, že každý súboj otvoríte spamovaním bežného útoku a keď nabijete prvý ATB point, viete zahrať prvú schopnosť (čo bude na začiatku primárne zistenie slabosti protivníka), pričom potom už budete zúrivo prepínať medzi charaktermi a vyberať si zo schopností, ktoré môžu zahrať. Súbojový systém je vrcholom toho, čo moderná Final Fantasy ponúka a veľmi

rýchlo vás naučí pristupovať k rôznej obťažnosti súperov odlišným spôsobom.

Rebirth vás pri prvom zapnutí prevedie sériou nastavení, dovolí vám vybrať si obťažnosť a pomerne zmätočne sa vás opýta, či chcete hrať v aktívnom, alebo klasickom móde. Hoci vám poskytne stručný popis týchto dvoch módov, nemusí vám z neho byť ihneď jasné, o čo ide. Našťastie, mód sa dá kedykoľvek zmeniť.

Ak chcete plný zážitok z hry, ako ho tvorcovia zamýšľali a ako ho používajú v posledných Final Fantasy dieloch, mali by ste zvoliť aktívny mód. Titul je v tomto móde akčným RPG, kde si každý útok a uhnutie sami „vyt'ukáte“ na ovládači. Klasický mód je pre „pamätníkov“, ktorí Final Fantasy naposledy hrali, keď bolo ešte t'ahovkou. Akcie sa síce odohrávajú v reálnom čase, ale na to, aby váš charakter behal po mape a útočil, nemusíte robiť nič. Vašou úlohou bude len komandovať postavy a mŕňať ATB body za schopnosti. Predpokladám, že

väčšina hráčov bude hrať v aktívnom móde a klasický mód je skôr vnímaný ako radikálne zníženie obťažnosti.

Ďalším príjemným zážitkom hry je krátke video s názvom „Story so far“, ktoré vás uvedie do deja, ak ste prvú časť remaku nehrali, prípadne už zabudli, kde skončila.

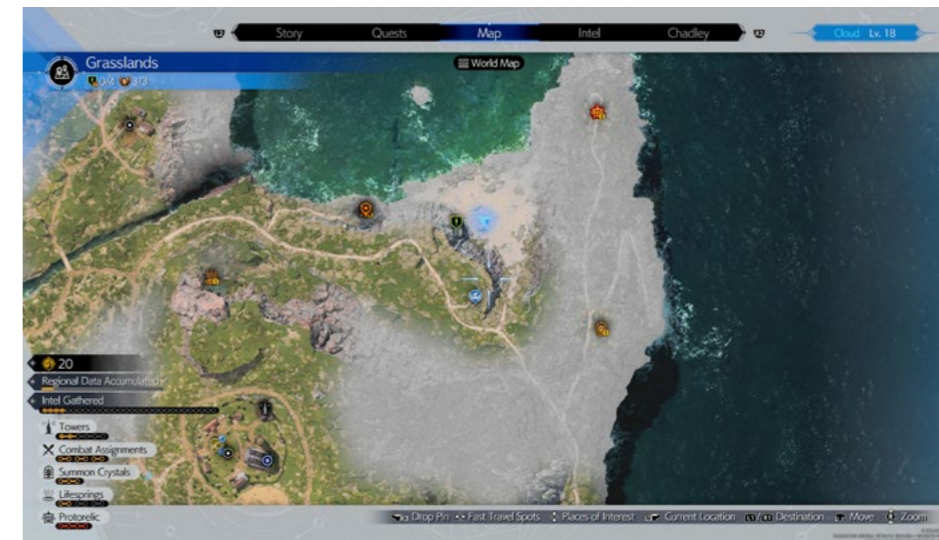
Následne sa môžete pustiť do pomerne dlhého, no príjemne odsýpajúceho tutoriálu, ktorý je podaný formou rozprávej historickej. V nej je Cloud so Sephirothom na Cloudovej prvej misii. Presne tieto krátke príbehové vsuvky dávajú prerozprávanie príbehu pôvodného Final Fantasy VII svieži pohľad a rozširujú rozprávanie do gigantických rozmerov.

Masívny otvorený svet

V čase, keď vyšla pôvodná Final Fantasy VII, sa ešte pojem open world pri hráčoch až tak často nepoužíval. V hre boli side questy, ktoré ste mohli ignorovať, a lokality, ktoré ste nemuseli preskúmať, aby ste ju prešli, inak bola pomerne lineárna. Dnes je z pojmu otvorený svet magické klúčové slovo a tvorcovia ho používajú vždy, ak na mapu rozhádzajú priehľad viac či menej zábavných aktivít, ktoré môžete a nemusíte plniť.

Nový Final Fantasy je v tomto zmysle určite open world, hoci pre potreby príbehu vás často donúti hrať s určitou skupinou postáv a ak ste sa im dostatočne nevenovali, môže to pre vás znamenať skokové zvýšenie obťažnosti. Tomu sa dá zabrániť tým, že budete hrať za všetky postavy rovnomerne.

Aj keď sa vám skupina leveluje spolu bez ohľadu na to, či s danou postavou hráte, alebo nie, skôr ide o schopnosť vás ako hráča, či to s daným charakterom budete vedieť uhrať. Tieto momenty



sa dajú predpokladať a zvyčajne ich nájdete pri prechode medzi jednotlivými regiónmi. Regiónov je dokopy šesť, každý má nádherné spracované a originálne prostredie, množstvo aktivít, vlastných špecifických nepriateľov a príbehové línie s úlohami. Pohyb po svete vám opäť umožnia vtáky Chocobos, ktorým budete postupne pridávať rôzne vlastnosti typické pre región, ako je napríklad šplhanie po kolmej stene.

Aktivity sa rôznia od klasických veží, ktoré odhalujú okolie, cez súboje, v ktorých máte splniť určité podmienky, až po rôzne minihry, ktoré vašej partii pridávajú bonusy. Aby ste sa vo všetkých open world aktivitách nestratili, tvorcovia pripravili NPC, s ktorým komunikujete cez high-tech gadget a ktoré vám vždy poradí a objasní, prečo je táto aktivita pre váš progres dôležitá.

Otvorený svet je najviac otvorený vďaka výhľadom, ktoré hra poskytuje. Výpočtová sila PS5 nám poskytuje nádherné výhľady, na ktorých sa toho deje toľko, že sa nestíhate čudovať.

Tiene a scenérie, ktoré sa pred vami odkrývajú, naozaj vyrážajú dych.

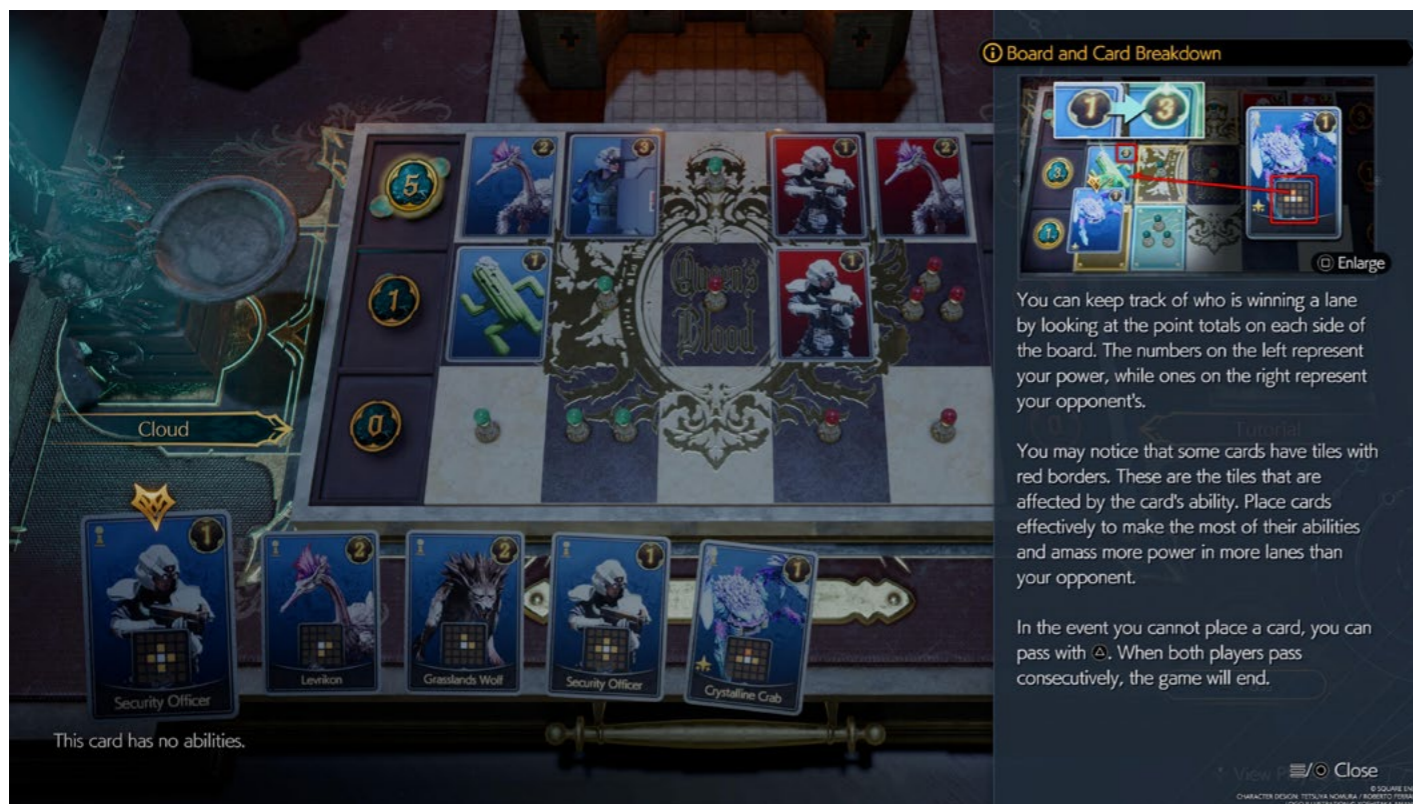
Aj pôvodná Final Fantasy bola plná vedľajších úloh, no Rebirth to dotiahol do extrémov. Úloha je také množstvo, že ich stabilná kvalita sa zaručiť naozaj nedá. Niekedy je to len o „prines, pozbieraj, zabi“, no aj v týchto momentoch je svet živý a motivácie postáv logické v rámci prostredia. Samozrejme, ide o východnú anime estetiku a niektoré momenty môžu prísť západnému trhu zbytočne „kawaii“ (japonský výraz pre roztomilé).

Za koho vlastne hráme?

Final Fantasy bola vždy o tímoch postáv a Rebirth prináša pestrý výber charakterov. Takmer všetkých máte k dispozícii hneď od začiatku a až na výnimočné prípady hráte s tímom troch. Samozrejme, na nejakú trojicu si zvyknete viac, no nezabúdajte na ostatných, pretože hra vás môže postaviť pred bossa, pri ktorom nebudete mať svoju vysnívanú partiu a budete sa nanovo učiť schopnosti. „Hlavným hrdinom“ je Cloud Strife a viete zaňho odohrať väčšinu hry. Generický shonen protagonista s temnou minulosťou a s účesom, vďaka ktorému si robia ľudia z anime žarty, že podľa vlasov vždy rozoznávajú hlavného hrdinu. Postavy majú základné RPG archetypy a nájdete tam klasických bojovníkov na blízko a na diaľku. Medzi siedmimi charaktermi nájdete len jedného tank hrdinu a jedného liečiteľa, čo je trochu málo, no súbojový systém je nastavený tak, aby vás donútil brániť sa a vyhýbať útokom, primárne pri súbojoch s bossmi. Navyše, všetky postavy majú precízne vytvorenú identitu v boji aj mimo neho a každá z nich má svoje miesto.

Každý charakter má vlastné vybavenie, ktoré nájdete počas putovania po svete, alebo ho kúpite v obchode za Gils, čo je herná mena. Tvorcovia to trochu





prepáli a čoskoro budete mať viac peňazí, než budete potrebovať, takže nakupovanie nikdy nebude problémom. Do vybavenia si budete vkladat' gemy „Materias“, ktoré budú meniť vaše útoky či sprístupňovať kúzla. Každá postava má taktiež samostatný talentový strom nazvaný „Folio“, kde si vyberáte aktívne schopnosti aj pasívne bonusy. Najzaujímavejšou časťou talentov je pridávanie „Synergy Abilities“, čiže rôznych schopností, ktoré postavy získajú, len ak je v tíme iná konkrétna postava. A keďže je to hra, ktorá prichádza z východu, musí mať aj systém vzt'ahov. Ten je spočiatku veľmi subtílny, no neskôr prerastá do obrovských rozmerov, čo ale ďalej nebudem spoilerovať.

Súbojový systém, ktorý neomrzí

Čím dlhšie boj prebieha, tým máte viac možností útokov a nejakým zvláštnym spôsobom je každý súboj „čím ďalej, tým ľahší“. Po použití určitého typu útokov sa medzi postavami otvoria synergické útoky, v istom momente sa odomkne možnosť povolať bytosť (ktorá má ďalšie schopnosti), neskôr dôjde na „limit“ schopnosti a aby toho nebolo málo, v krajnom prípade môžete použiť „backline“ schopnosti charakterov, ktorých práve nepoužívate. Všetky tieto systémy môžu na začiatku pôsobiť zbytočne zložito, no hra vás pomaly navedie k tomu, aby ste si ich osvojili a používali. Základný systém, ktorým budete spôsobovať zranenie bossom, sa

točí okolo pressure a stagger mechanizmu. Ako už názov naznačuje, ide o oslabenie bossa natoľko, že sa zvalí na zem a vy doňho môžete smelo útočiť bez toho, aby ste sa báli, že zaútočí na vás. Nepriateľ v tomto stave dostáva zvýšené poškodenie a zvyčajne ide o kľúčový moment celého boja.

Nepriatelia a obzvlášť bossovia majú veľmi kreatívne spôsoby, ako ich do tohto stavu dostanete. Zvyčajne sa to dozviete tým, že si schopnosťou pozriete ich slabosti. Následne už ide len o dobrú taktiku, aby ste ich na bojisku plnom chaosu dostali do tohto stavu. Môže ísť o spôsobenie poškodenia v určitom elemente, o vyhnutie sa určitému typu útoku, alebo o útočenie do určitej časti nepriateľa. Zároveň si chcete šetriť ATB na to, aby ste mohli nepriateľovi



spôsobiť dostatočné poškodenie, keď už ho máte na zemi pred sebou. Tento dynamický prístup k boju vás tak skoro neomrzí a každý boss bude novou a originálnou výzvou. Pri normálnej obt'ažnosti vám každý z nich dá zabrat' a pravdepodobne ho neprejdete na prvý pokus, no všetko je to o odsledovaní pohybov protivníka a reakcii na ne. Ak to nie je boss v uzavretom príbehu, môžete sa ísť venovať iným aktivitám v regióne a neskôr sa k nemu vrátiť.

Hra v hre

Odkedy CD Projekt Red pridal do tretieho Zaklínača Gwent, tvorcovia si lámu hlavu nad tým, či postavy v hre niečo hrajú a ak áno, čo to je a či sa dá tento zážitok preniesť aj na ozajstných hráčov. Nedá sa mať v hre

zberateľskú kartovú hru a nespomenúť pri tom práve Zaklínača. Vo Final Fantasy VII Rebirth máme Queen's Blood, kartový duel pre dvoch hráčov, ktorý postaví ich balíčky kariet proti sebe. Na striedačku umiestňujete karty s určitou silou na svoju stranu plochy v troch riadkoch, aby sa stretli niekde v strede. To, kam môže hráč zahrat' ďalšie karty, závisí na vplyve zahraničných kariet, ktorý je zobrazený na mriežke. Keď už žiadny hráč nechce, resp. nemôže zahrat' ďalšiu kartu, hra končí a každý si sčíta skóre v riadkoch, v ktorých vyhral. Ten, kto má na konci viac bodov, víťazí. Queen's Blood je rýchlou taktickou výmenou a točí sa okolo nej viacerou questov. Všetci, ktorí si Zaklínača zapli len preto, aby behali po mape a vyzývali NPC na partiu Gwentu, si užijú aj Queen's Blood, no nemyslím si, že máme pred sebou ďalšiu senzáciu, ktorá dostane samostatný titul.

Príbeh jednej hry natiatnutý do troch

Pamätáte si, ako sa najprv sfilmovali tri 300 a viacstranové knihy od Tolkiena do troch epických veľkofilmov a keď sa to ľuďom páčilo, tak nakrútili tri ďalšie epické veľkofilmové knihy (áno, hovorím o Hobitovi)? Nehovorím, že sa to nepodarilo, ale bolo to zvláštne. Niečo podobné sa deje aj pri tomto remaku. Ucelenosť príbehu je predsa len dôležitá pri akomkoľvek médiu a ak niečo, čo dávalo zmysel na rozmedzí štyridsiatich hodín, rozdelíte na tri časti a vypustíte ich v priebehu niekoľkých rokov, je možné, že to nebude fungovať rovnako dobre.

Vývojári navyše príbeh značne skomplikovali, pridali doň prvky, za ktoré by sa nehanbili ani tvorcovia Doctora Who a rozprávajú ho mnohokrát v inotajoch. Pre fanúšikov pôvodného titulu, ktorí majú tento príbeh vrytý do mozgu, to môže byť príjemné osvieženie, no pre ľudí, ktorí sú



ním nedotknutí, môže ísť o chaos a na jeho konci si možno budú musieť googliť, čo tým tvorcovia chceli povedať – ako po nejakej európskej experimentálnej dráme. Napriek tomu je hra plná emocionálnych momentov, morálne šedých charakterov, rozpráva o strate blízkych, nenaplnenej láske aj ekologickej katastrofe. Témy, ktoré rozoberá, zostávajú aktuálne a sú ďalším dôkazom, že videohry sú relevantným druhom moderného umenia. Ostáva dúfať, že to tvorcovia v poslednom diele všetko vysvetlia a my si ešte budeme pamätať všetky predchádzajúce súvislosti z prvých dvoch častí.

Technická stránka

Final Fantasy VII Rebirth vyšla exkluzívne na PlayStation 5 a dôsledne využíva všetky jej možnosti. Zvuky z reproduktora na ovládači ma vždy príjemne prekvapili, vizuály sú očarujúce a framerate pri 30 fps a grafickom móde stabilný. Najmä zo začiatku ma výrazne rušilo riešenie všetkých plošín a platforiem. Tvorcovia evidentne nemali záujem urobiť parkúrovú hru (čo je pri otvorených svetoch viac než



lákavé), preto vás nečakajú žiadne pády z výšky ani lezenie na odľahlé miesta. Ak má plošina pod sebou dost' blízko nejakú ďalšiu, na ktorú viete dopadnúť, dovolí vám tam skočiť, ak nie, zostane vám líder, ktorý sa zamyslene pozerá do priepasti. A tak musíte zapnúť mapu a zistiť, ako sa na miesto dopadu čo najefektívnejšie dostať.

V závere nezostáva povedať nič iné, než to, že remake najslávnejšej Final Fantasy bola stávka na istotu. Starému príbehu a postavám nový šat sluší, pričom hlavná dejová línia vás vtiahne a nedá vám dýchať. Svet hry je pestrší ako kedýkoľvek predtým a tvorcovia vyplnili každú existujúcu medzeru novým obsahom.

Verdikt

Final Fantasy VII: Rebirth je ten najmodernejší výlet do minulosti, aký si môžete zahrat'. Príbeh so závanom nostalgie v súčasnom kabáte. Ak ste mali crush na niektorú z postáv z pôvodnej Final Fantasy, nový vizuál vo vás preberie zadriemané city. Komplexný otvorený svet je posiaty zaujímavými aktivitami a príbeh o zničení sveta nad vami celý čas visí ako temný mrak. Ak tvorcovia nespomali pred cieľom, čaká nás ešte jedna vynikajúca hra, ktorá príbeh uzavrie.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Open world RPG	Square Enix	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Plnohodnotný remake po všetkých stránkach	- príbeh sa môže zdať rozt'ahaný	- spočiatku nejasný prechod medzi vrstvami
+ Vynikajúce zvukové spracovanie		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Banishers: Ghosts of New Eden

VYHÁŇANIE DUCHOV NIKDY NEBOLO DRSNĚJŠIE.



K štúdiu Don't Nod mám vrelý vzťah. Pamätám si, ako som kedysi dávno s napätím očakával každú epizódu nečakaného hitu *Life is Strange* a ako ma bavilo aj jeho pokračovanie. Páčila sa mi však aj akčná stránka týchto francúzskych tvorcov. Remember Me bol mechanicky a príbehovo unikátny zážitok, to isté sme mohli povedať aj o *Vampirovi*, hoci z hľadiska hrateľnosti to občas zaškrípalo. Taktiež ale musím priznať, že *Banishers: Ghosts of New Eden*, ich novú akčnú RPG, som na radare v podstate nemal, pretože o nej jednoducho nebolo počuť. Marketing? Nula bodov, chalani a dievčatá. A to je škoda, pretože *Banishers* je vynikajúci titul, do ktorého – nech to znie akokoľvek pateticky – autori vložili srdce. Podme však pekne poporiadku.

Píše sa rok 1695 a vy sa vydávate do Nového Anglicka. Mestečko s poetickým názvom New Eden rozhodne rajom nie je, práve naopak. Vyčíňa tam desivá nočná mora, ktorú sa pokúsite poslať tam, kam

patrí – do zabudnutia. Ste Red mac Raith a Antea Duarte, tzv. „Banishers“, ktorých by sme mohli nazvať aj lovcami duchov.

Po príchode do cieľovej lokality však zistíte, že situácia je oveľa horšia, ako ste si mysleli. Charles Davenport, tamojší kňaz a váš priateľ, je mŕtvý a smrť čoskoro postihne aj Anteu. Vtedy sa chopíte kontroly sympatického Škóta Reda, sprevádzať vás bude jeho láska Antea v podobe ducha a pred sebou budete mať nel'udsky ťažkú úlohu. Zistiť, prečo nočná mora gniavi New Eden, poraziť ju a rozhodnúť o osude vašej spoločničky.

Čiernobiele rozhodnutia

V prvom rade sa ospravedlňujem za malý spoiler, ale to, čo som opísal v predchádzajúcich riadkoch, sa udeje už v prvej hodinke, ktorá slúži ako taký menší tutorial, pričom plný potenciál hry sa začne rozvíjať až po ňom. Po tom, čo prídete o lásku svojho života,

sa prebúdzate ďaleko od mesta New Eden, porozprávate sa s mysterióznou postavou, ktorá vás nasmeruje na správnu cestu, a už onedlho sa vám prihovára Antea. Je duchom, ktorý nemôže odísť na druhú stranu, pretože jej telo má v moci nočná mora, preto sa pridáva k vám, aby pomohla nielen svojimi radami, ale aj v boji. Ale o tom si povieme čosi trošku neskôr.

Príbeh a postavy sú jednoznačne najväčším kladom novinky od štúdia Don't Nod. Počas svojej púte svetom, v ktorom by ste naozaj nechceli žiť, sa stretnete s desiatkami postáv, pričom mnohým z nich budete musieť pomôcť. Pretože zatiaľ čo v našom svete sa ľudia v 17. storočí duchov a čarodějníč báli, ale neboli skutočné, vo svete *Banishers* to neplatí. Ľudia, ktorí utiekli z New Edenu a rozprchli sa do viacerých malých komún, si so sebou nesú hriechy a temnú minulosť, ktorá ich prenasleduje aj do nových domovov. Práve z tejto temnej minulosti sa živia duchovia a rôzne desivé

entity a vy ste tým, kto ich bude musieť vyhnat'. Príbeh je napísaný vynikajúco a dopĺňajú ho skvelé dialógy, pričom pochvalu si zaslúžia aj dabéri. Najviac budete, samozrejme, počúvať ústrednú dvojicu, ktorá do svojich výkonov vložila srdce. Škótsky prízvuk dobrosrdečného Reda by som dokázal počúvať hodiny.

Ako som už povedal, počas cesty do New Edenu budete pomáhať ľuďom. Väčšinu z nich totiž trápi minulosť, ku ktorej sa viažu už spomínaní duchovia. Ide o bočný obsah a každá z takýchto úloh zaberie polhodinku až hodinku, no je vo vašom záujme, aby ste tieto questíky plnili – okrem toho, že za ich dokončenie dostávate body na vylepšenie schopností Antei, tak to, ako ich rozlúštíte, ovplyvní aj koniec hry a osud vašej milovanej ženy. Vašou úlohou je pochopiť, prečo sa dotýčaný duch stále drží pozemského sveta a počas toho nielenže odkryjete príbeh a trápenia jednotlivých postáv, ale aj čriepky z minulosti Reda a Antei. Verte mi, že príbehy, ktoré tieto „prípady strašenia“ ukrývajú, vo väčšine prípadov stoja za to.

Už v prvom z nich sa spomínajú nechutnosti ako kanibalizmus a zrada svojho priateľa, no ako sa ukáže, nie všetko je čiernobiele. A to je vlastne téma, ktorá sa tiahne celou hrou. Na konci každej takejto úlohy vás čaká dôležité rozhodnutie.

Bola to chyba človeka, ktorý ešte žije, preto za ňu zaplatí životom? Alebo doprajete duchovi večný odpočinok – či už jemným poslaním na večný pokoj, alebo drsným vyhnaním? Ako som už spomenul, situácia je málokedy čiernobiela a iba párkrát som mal od začiatku strašenia jasno, ako sa rozhodnem. Ľudia aj duchovia majú vlastné motivácie,



prečo urobili to, čo urobili, a často to dáva zmysel z oboch strán.

Koľko ľudí treba obetovať?

No a potom tu je ešte jedna stránka vášho rozhodovania. Ak chcete, aby Antea vstala z mŕtvych, budete musieť obviňovať živých ľudí a vlastne ich tým zabíjať.

Tu sa naskytá otázka – stojí vaša láska naozaj za životy tých, ktorí si smrť v mnohých prípadoch ani nezaslúžia? Budete sa môcť pozrieť do zrkadla a nevidieť v ňom vraha, ktorý uprednostnil svoje šťastie pred morálkou a tým, čo je naozaj správne? Obetovať ostatných je o to ťažšie, že pôsobia ako ozajstní a myslia ľudia s vlastnými problémami, túžbami, a zároveň sú niekoho manželmi, priateľmi, kolegami.

A ako som už spomenul vyššie, popritom sa dozvedáte aj o minulosti hlavných postáv, o tom, čo zažili predtým, ako sa poznali, ale aj o tom, ako obaja vnímajú situáciu do ktorej sa dostali. Zásluhou

skvelých dialógov a oboch hercov, ktorí ich nadabovali, medzi Redom a Anteu panuje výborná chémia a ich láska, ktorú cítite aj z obvyčajných poznámok, im veríte. Táto virtuálna dvojica lovcov duchov mi naozaj prirástla k srdcu.

Doteraz som sa venoval iba nepovinným príbehom, ktoré sú dôležité, no hru dokážete prejsť toho, aby ste okúsili väčšinu z nich. Hoci, samozrejme, to neodporúčame, pretože v tom prípade bude váš zážitok o dost chudobnejší. Potom tu však máme príbeh hlavný, ktorý to ťahá celé a aj on si zaslúži pochvalu.

Postupne totiž rozpletáte dôvody, prečo New Eden ovládla nočná mora a kto za to vlastne môže. Svet *Banishers* sa točí okolo ťažkého života, nadprirodzena, utiekania sa k Bohu a nenávisti voči čarodejníctvu. Rozhodovanie o osudoch ľudí, ktoré som spomínal pri bočných úlohách, sa týka aj tejto časti hry a vy ste ten, kto rozhodne, kto si zaslúži druhú šancu a kto nie.

A verte, že to nebude ľahké. Postavy dokážu vo väčšine prípadov svoje mrzké konanie, ktoré prilákalo duchov a rôzne nešťastia, argumentovať veľmi slušne a vy tak trochu chápete, prečo to spravili. Od obrazovky sa totiž hodnotí veľmi ľahko.

Čo by som urobil ja, keby predomňa prišla nahnevaná skupina obyvateľov, obvinila niekoho z čarodejníctva a žiadala, že ak ho neodsúdím, tak vezmú spravodlivosť do vlastných rúk? Samozrejme, je tam aj druhá strana, po ktorej vo vašom svedomí bude hlodať červík pochybnosti, že sa to asi dalo vyriešiť inak. A potom si uvedomíte, že sa už päť minút pozeráte na monitor a zvažujete pre a proti. Vol'by tú naozaj majú dopad a ovplyvňujú, s kým sa v hre



ešte stretnete a ako bude vyzerat' d'alšia úloha, ktorú vám dajú. Klobúk dole.

Boje, ktorým čosi chýba

Banishers ale nie je iba o príbehu. Keďže ide o akčné RPG, výraznú časť strávite v bojoch s rôznymi formami duchov. Boje sú... dostačujúce. Nechápte ma zle, nechýbajú im originálne prvky. Počas súbojov sa môžete plynulo prepínať medzi Redom, ktorý je vo fyzickej forme a svoje meče používa na rýchle aj ťažké útoky, k dispozícii má mušketu, dokáže pariovať a používať špeciálnu schopnosť banish, a Anteu. Tá je ako duch nesmrteľná, no nemôžete za ňu bojovať donekonečna. K dispozícii má nejaké tie nadprirodzené schopnosti ako napríklad teleportovanie k nepriateľovi či vyvolanie tlakovej vlny, ktorá pošle každého v okolí k zemi.

Aj jej útoky sú trochu iné a hodia sa voči iným nepriateľom, pričom vo svete za závojom, do ktorého sa párkrát dostanete, je silnejšia. Prvé hodiny ma boje naozaj bavili, občas mi dali zabrat' aj na normálnej obt'aznosti, no keď som prišiel na optimálne stratégie, uvedomil som si, že až na isté výnimky sú celkom repetitívne a obyčajné bitky na ceste za ďalším questom ma sem-tam otravovali. A z času na čas tomu nepomáha ani kamera, ktorá vie narobiť problémy najmä vo vnútorných priestoroch.

Nebolo to o tom, že by ma vyslovene nudili, ale chýbal mi moment prekvapenia, nový mechanizmus, ktorý by ich ozvláštnil, alebo aspoň nový typ nepriateľa. Tých je tu žalosťne málo. Najviac sa budete stretávať s piatimi typmi prízrakov, z ktorých aké-také problémy dokážu urobiť iba dva (v hre som ich volal svižný hajzlík a tank, ktorý má milión zdravia). Tí sa niekedy

rozhodnú posadnúť mŕtvolu s rôznymi zbraňami, no pri nich som sa započul iba počas prvých hodín a neskôr v zopár rôznych výzvach, za ktoré som získaval špeciálne odmeny. A potom sú tu vlci (v normálnej aj posadnutej forme) a nejakí tí bosovia. Vidím tu premrhaný potenciál, je jednoducho škoda, že kreativita autorov pri variabilite nepriateľov zahaprovala, pretože pri ostatných veciach si dali poriadne záležať.

Banishers sú proste dlhou hrou a v tomto ohľade by sa naozaj zišlo viac prekvapení. Ako v správnom RPG máte k dispozícii aj rôzne vybavenie, ktoré si budete vylepšovať a vďaka tomu zvyšovať vaše štatistiky, no priznám sa, že hoci som nové predmety dostával pravidelne, nejak extra som to neriešil. Samozrejme, nemôžete hru prejsť s vybavením na najslabšej úrovni, ale napríklad na normálnej obt'aznosti to až tak nehodí.

Približne v tretine som si našiel ideálne kombinácie predmetov a zbraní, potom raz vymenil mušketu a iba som si všetko upgradol na najvyšší level. A stačilo mi to.



Svet, ktorý je aj nie je radosť preskúmať

A tak teda bojujete, riešite duchov, ktorí tu nemajú čo robiť, a to všetko v naozaj krásnom prostredí poloostrovného sveta. Ponúka pokojne tečúce rieky, zasnežené hory, pláže a s nimi spojené moria, ale aj temné lesy či bažiny, ktoré zahalila hmla. Na variabilitu prostredia sa sťažovať určite nemôžeme a občas by som to nazval aj idylkou. Ak by sa ma na každom kroku nepokúšali zabiť nejaké príznaky, samozrejme. Ako som spomenul vyššie, ide o poloostrovný svet v podstate zložený z koridorov, ktoré majú množstvo odbočiek, s čím sa spája jedna z mojich výčitiek. Okrem toho, že tu chýba minimapa, vďaka ktorej by som blúdil o čosi menej, sa často stane, že sa vydáte na prieskum jednej z bočných ciest a narazíte na blokádu, ktorú môžete zničiť až neskôr. Áno, je to klasický mechanizmus, nič nové, no v prípade naratívne založeného titulu mi to prišlo zbytočné. Najhoršie je, že tieto rastlinné blokády sa väčšinou vyskytujú ďaleko od bodov rýchleho cestovania, takže vás potom čaká pekná štreka.

Čo je inak škoda, lebo hra to s bodkami na mape nepreháňa. Nájdete tu truhlice s bohatstvom, prekliate predmety, rastlinky a nerasty na vylepšovanie vybavenia, ale aj špecifické predmety, ktoré doplnia lore sveta, prípadne vás posunú ďalej v príbehu.

A nesmiem zabudnúť ani na rôzne bojové výzvy, ktoré si vždy pripravia nejaký modifikátor – niekedy najviac poškodenia spôsobuje mušketu, inokedy útoky Antei a podobne, takže budete musieť trochu taktizovať a možno aj poprehadzovať niektoré schopnosti. Niektoré z týchto výziev sú nekonečné, iba sa zvyšuje ich intenzita a mení sa

modifikátor, takže pokiaľ vás boje budú baviť, môžete si ich poriadne užít.

Aby som to ale zhrnul, prvé hodiny preskúmania sveta plného duchov a rôznych zákutí boli fantastické, potom však na mňa začali vyskakovať zbytočné chybičky. Čím som bol ďalej, tým viac som si hovoril, že menej je niekedy viac. Nie bočných aktivít, tých bolo tak akurát, ale herný svet je príliš veľký a potreboval by trochu okresať. V neskorších častiach totiž tak strávite dve tretiny času tým, že kvôli úlohám budete pobeňovať z bodu A do bodu B a naspäť, aby vás potom postava poslala do bodu C a... áno, uhádli ste, znovu do bodu A. Všetko to podčiarkuje málo ohníčkov, ktoré slúžia aj ako body rýchleho cestovania. Aby ste ma nechápali zle, nechcem, aby som mal všetko pod nosom, som za výzvu a prostredie je pekné, ale keď sa za hodinu štvrtýkrát vraciate cez to isté miesto, už sa to aj celkom zunuje.

To isté platí aj o hádankách založených na rýchlym odstraňovaní častí magických rastlín, ktoré blokujú mnoho miest. V jednej časti hry boli na každom kroku a ich množstvo začínalo frustrovať, našťastie, potom sa to znormalizovalo. Do istej miery to zachraňuje skvelá atmosféra a fakt, že hoci neustále cestovanie vie byť otravné, svet je dostatočne pútavý, aby ste ho neopustili. Viem si predstaviť aj trochu viac hororu, ale na druhej strane som bojzlivec, takže si to radšej nepredstavujem.

Podarený vizuál, priemerná hudba

Vizuálna stránka sa mimoriadne podarila. Samozrejme, nečakajte next-gen orgie, ale vzhľadom na to, že ide o AA titul, som jednoducho spokojný. Postavy a ich mimika sú vynikajúce a prispievajú



k tomu, že im ich emócie a to, čo robia v cutscénach, aj naozaj veríte. Duchovia sú spracovaní vierohodne (ak to o duchoch môžeme povedať, haha), pričom jeden z bosov mi svojím spracovaním spôsobil aj dosť nepríjemný spánok. A zabudnúť nesmiem ani na prostredie, ktoré je rôznorodé a nestane sa tak, že by vás začalo nudiť. Neraz sa mi stalo, že som sa na niektorých miestach zastavil a kochal sa úžasným výhľadom do dial'ky, ktorý sa, navyše, mení podľa toho, či sa na svet pozeráte ako Red, alebo ako Antea. Čo sa týka výkonu a optimalizácie, hru som recenzoval na Xbox Series X a nemôžem sa sťažovať, hoci som zaznamenal nejaké to trhnutie a dvakrát mi aj padla. Ale to za tých 50 až 60 hodín nie je nič desivé. Potom tu máme zvukovú stránku a tá vyšla, akoby povedal Rado Procházka (pamätá si na neho ešte vôbec niekto?) tak pol na pol. Hudba ma totiž sklamala, po minulých tituloch štúdia som totiž čakal čosi lepšie. Nebola zlá, ale v podstate mi v pamäti neutkvel žiaden výraznejší motív, pričom párkrát som dokonca zaznamenal, že hudbu akoby niekto ut'al. Jednoducho sa zrazu daná

skladba vypla. Našťastie, zachraňujú to zvuky prostredia a celkovo tiesnivá atmosféra. Šepkanie duchov, zvuky lesa, ale aj ďaleké zavíjanie monštier a vlkov, to všetko dokáže navodiť to správne pnutie. Špeciálne som to pocítil počas sekvencií v už spomínanom Voide, kde bol človek neustále v napätí, čo si na neho duchovia pripravujú – predsa len boli v domácom prostredí.

Novinka od Don't Nod je teda veľmi pekné prekvapenie. Áno, vedel som, že títo vývojári dokážu urobiť kvalitnú hru a nemusí to byť adventúra v štýle Life is Strange, ale predchádzajúcim kúskom stále niečo chýbalo. A hoci to isté môžem povedať aj o Banishers, ide o vypilovanejšiu vec, ako boli Vampyr a Remember Me. Silný úvod, kvalitný príbeh a prepracovaný svet ma chytili natoľko, že som sa tešil na každé zapnutie hry. A to už v dnešnej dobe neberiem ako samozrejmosť.

Záver

Banishers: Ghosts of New Eden je titul, na ktorom si jeho tvorcovia dali záležať. A hoci sa nevyhli nejakým chybám, aj napriek tomu je to unikátny zážitok, ktorý môžem odporúčať všetkými desiatimi.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Don't Nod	Playman
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Veľmi pekná grafika a pohlcujúca atmosféra	- Niekedy je menej viac	- Boj a nepriatelia mali byť trochu prepracovanejší
+ Skvele vybudovaný herný svet		- Sem-tam kamera
HODNOTENIE: ★★★★★		

ROG Zephyrus G16



ROG Zephyrus G16, s hrúbkou len 1,49 cm a váhou necelé dva kilogramy, ukázal počas mesačného testovania vynikajúcu prenosnosť a konštrukčnú pevnosť bez akýchkoľvek nepríjemných zvukov. Notebook vyniká kvalitou šasi, pevnosťou a prémiovým spracovaním, hoci povrch môže

byť náchylný na odtlačky prstov. Vylepšené sú aj chladenie a pripojenia, vrátane čítačky SD kariet a Thunderbolt portov.

Nový systém pántov umožňuje otvorenie do 135 stupňov. Zephyrus G16 ponúka 16-palcový OLED panel s 2.5K rozlíšením,

obnovovacou frekvenciou 240 Hz a podporou G-Sync, ktorý poskytuje výnimočnú obrazovú kvalitu aj pod slnečným svetlom. Klávesnica je navrhnutá s ohľadom na pohodlie a efektívnosť, pričom audio systém so šiestimi jednotkami zabezpečuje kvalitný zvukový zážitok.

Výkon zariadenia je poháňaný procesorom Intel Core Ultra 9, grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4090 a 32 GB RAM, čo umožňuje hrať moderné hry a zvládať náročnú postprodukcii bez kompromisov. Pri maximálnom výkone však môže dôjsť k vyšším teplotám a hluku ventilátora. Batéria s kapacitou 90 Wh poskytuje dobrú výdrž, ktorá sa mení v závislosti od obsahu zobrazovaného na displeji a nastavenia jas.

Zephyrus G16 je označený za prémiový produkt, ktorý zaujme nielen svojím dizajnom, ale aj výkonom, OLED panelom, kvalitným zvukom a výdržou batérie. Tento model značí významný pokrok oproti minuloročnému a potvrdzuje pozíciu ASUS na trhu.

HyperX Cloud III Wireless



Cloud III Wireless predstavuje najnovšiu inkarnáciu herných slúchadiel od HyperX, ktorá stavia na kvalitnom vyhotovení a prémiových materiáloch. Použitie hliníka a tvrdeného plastu, spolu s náušníkmi z HyperX pamäťovej peny a obalenými

prémiovou koženkou, naznačuje zameranie na odolnosť a komfort.

V balení nájdeme aj odnímateľný mikrofón, USB prijímač, kábel a látkové puzdro. Dizajn slúchadiel pripomína predošlú generáciu

Cloud II, no s niekoľkými drobnými zmenami, ktoré dokazujú, že výroba kráča s dobou. Táto verzia sa pýši elegantným, ale zároveň nenápadným dizajnom bez zbytočného podsvietenia. V testovaní boli slúchadlá ocenené za bezchybný herný zážitok vďaka 53 mm meničom a DTS:X priestorovému zvuku. Napriek tomu, pri počúvaní hudby zvukový výkon nedosahoval očakávanú úroveň, pričom basy pôsobili nevýrazne. Naopak, komfort počas dlhého nosenia bol vynikajúci vďaka kvalitnej pamäťovej peny a koženke na náušníkoch. HyperX slúchadlá sa vyznačujú aj nadpriemernou výdržou batérie až 120 hodín v závislosti od intenzity používania. Mikrofón je oproti predchodcovi vylepšený, s presnejším zvukom, prémiovým vzhľadom a efektívnym potlačením okolitého hluku. Softvér HyperX NGENUITY poskytuje možnosť personalizácie zvukových nastavení, čím umožňuje lepšie prispôbenie podľa individuálnych preferencií používateľa. Cloud III tak predstavuje kvalitný, aj keď v niektorých aspektoch nie úplne dokonalý príspevok do segmentu prémiových herných slúchadiel.

Samsung Galaxy Fit 3



Samsung Galaxy Fit3 posúva hranice fitness náramkov s prémiovým dizajnom a materiálmi, vyzývajúc strednú triedu smart hodínok za dostupnú cenu okolo 60 EUR.

Zmenšenina Apple Watch z hliníka s pieskovaným povrchom a silikónovými remienkami ponúka odolnosť IP68/5ATM a je vhodná pre viac ako sto druhov aktivít. Napriek menšej veľkosti, a to 1,6 palcového AMOLED displeja, ponúka vysoké rozlíšenie a adaptívny jas. Výdrž batérie presahuje päť dní s rýchlym dobíjaním. Softvérová integrácia s ekosystémom Samsung umožňuje pokročilé funkcie ako monitorovanie spánku či reakcie na notifikácie. Galaxy Fit3 je vhodný aj pre seniorov vďaka detekcii pádu a SOS signálu. Rozdiel medzi fitness náramkami a smart hodinkami sa znižuje, pričom Fit3 ponúka presnosť a funkcie porovnateľné s drahšími zariadeniami.

TCL C805



TCL C805 vyniká vďaka mini-LED panelu, ktorý s viac než 500 samostatnými zónami jas a kvantovými bodkami poskytuje excelentné podanie svetla a farieb.

S cenou 1000 EUR za 65 palcov ponúka 4K rozlíšenie, 144 Hz obnovovaciu frekvenciu a herný modus pre konzoly i PC, čím konkuruje strednej triede smart hodínok. Televízor, vybavený Google TV, podporuje HDR10+, Dolby Vision, Dolby Atmos a disponuje vynikajúcim farebným gamutom a škálovaním bez prehnaneho ostrenia. Výbava zahŕňa štvoricu HDMI 2.1 vstupov, USB-A, WLAN, Bluetooth a Google Assistant. C805 od TCL predstavuje cenovo dostupnú voľbu pre hráčov a fanúšikov športu, ktorá dokazuje, že mini-LED technológia sa stáva vážnou konkurenciou pre OLED.

Honor Magic V2



Honor Magic V2 sa ukazuje ako priamy konkurent Samsungu Galaxy Z Fold 5, zameraný na kreatívnych profesionálov využívajúcich jeho rozkladací koncept. Cena okolo 1 600 EUR reflektuje jeho

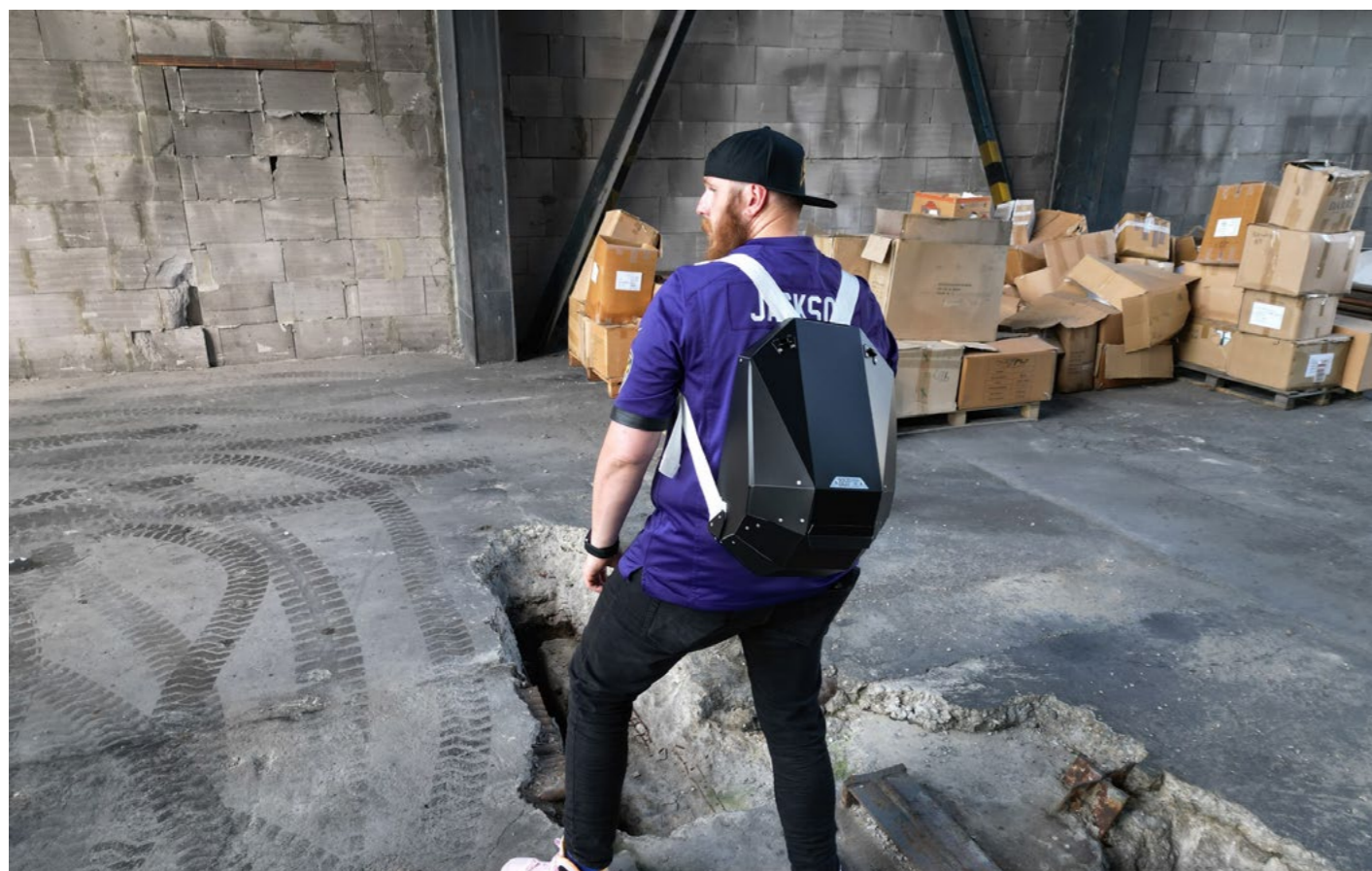
prémiové postavenie, pričom vyniká najmä v tenkosti a pevnosti konštrukcie.

S hrúbkou pod desať mm v zatvorenom stave a len okolo piatich milimetrov pri rozložení,

ponúka výrazne kompaktnéjšie šasi než konkurencia, pričom jeho váha 231 gramov a konštrukcia z titárovej zliatiny zaručujú pohodlné každodenné používanie. Magic V2 je vybavený dvoma LTPO OLED obrazovkami s 120 Hz obnovovacou frekvenciou, kde predný 6,43 palcový panel a vnútorný 7,92 palcový panel súčasne podporujú technológie ako Dolby Vision a HDR10+. Telefón poháňa čipset Qualcomm Snapdragon 8 druhej generácie s 16 GB RAM zabezpečujúci bezproblémovú funkčnosť. Softvérová nadstavba MagicOS 7.2 na báze Androidu 13 ponúka prispôbitel'né ovládanie a herný režim, avšak s obmedzeniami v personalizácii aplikácií. Fotografické funkcie zahŕňajú trio snímačov s hlavným 50 Mpx snímačom, ktoré zabezpečujú kvalitné snímky. Batéria s kapacitou 5 000 mAh podporuje rýchle nabíjanie, zaručuje jednoduchú výdrž pri náročnom používaní a možnosť dvojdnovej kapacity pri štandardnom využívaní. Absencia bezdrôtového nabíjania je však považovaná za nedostatok v tejto cenovej kategórii. Honor Magic V2 predstavuje inovatívne a vysoko výkonné riešenie pre tých, ktorí hľadajú unikátny a efektívny skladací telefón.

Solid Gray

NEČAKANE PRAKTICKÝ SPOLOČNÍK



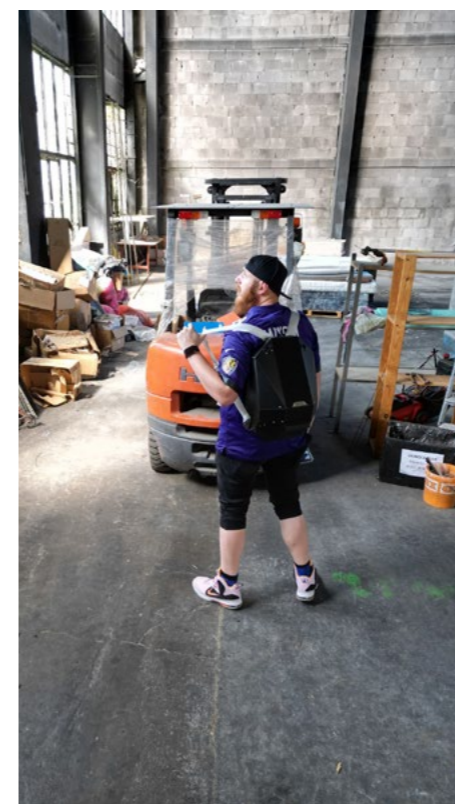
Vždy som si myslel, že mám nejaký ten módný vkus a túto moju internú predstavu som neváhal overiť aj priamo na očiach verejnosti. Manželka sa síce už neraz vyjadrila, že počet mojich tenisiek, šiltoviek, dresov a tričiek, zaberajúcich enormný priestor v našom dome, naznačuje isté psychologické diagnózy, avšak ja sa jednoducho potrebujem obliekať tak, aby som nepripomínal koláž z čiernobieleho filmu. V jednom dneš už neexistujúcom video projekte, kde som pôsobil ako moderátor, som si napríklad zakladal na tom, že v každom diele som mal na sebe úplne iné a (z môjho pohľadu) vždy originálne tričko. Aj preto sa snažím, okrem zháňania netradičného lomeno užitočného hardvéru a softvéru, sem tam upriamiť pozornosť aj na unikátne doplnky a v prípade hand-made ruksaku Solid Gray sa to podľa môjho názoru podarilo na sto percent.

Za startupom Solid Gray (štartoval ešte v roku 2012) stoja dvaja produktívni dizajnéri z Holandska, ktorých snahou bolo priniesť dizajnovu jedinečnosť a súčasne prakticky maximálne užitočné ruksaky. A viete čo? Absolventi Design Academy Eindhoven, Herman Lijmbach a Jasper de Leeuw, to skutočne dokázali. Pôvodne som bol z batoha značky Solid Gray predovšetkým unesený práve vďaka jeho atypickému výzoru, s ktorým sa strojcovia nechali inšpirovať pancierom hmyzu a kôrovcov – chceli dosiahnuť tvrdý a odolný skelet s minimálnou váhou, ktorý pri nosení nijako neobmedzuje v pohybe a je súčasne pohodlný. Keď si túto ideu spojíte s využitím polymérového materiálu a origami štýlom skladania batoha, kde celistvosť zabezpečujú pevné nity (áno, ide o skutočné kovové nity, ktoré sú účelovo a transparentne priznané okoliu), výsledkom je naozaj niečo unikátne. Pomocou dvoch

zámkov v hornej časti otváracieho veka ste neustále chránení pred prípadnou snahou zlodejov – pochybujem o tom, že by si s týmto netradičným systémom otvárania dokázal na prvú dobrú poradiť čo i len jeden skúsený vreckár. Dvojica zámkov vás po zopnutí smerom nadol pustí do otvoreného priestoru a v ňom už je rozvrh vecí vyložené vo vašej rėžii.

Modulárnosť

Priznávam, v úvode článku som v zmysle ceny tak trochu chodil okolo horúcej kaše, každopádne predpokladám, že ste v tomto ohľade neočakávali, že sa rozprávame o ruksaku za pár desiatok eur. Solid Gray vás v polymérovej verzii bude v základe stáť cca 230 eur, s tým, že ak by ste chceli využiť jeho modulárnosť a dokúpiť si napríklad vnútornú vložku s väčším množstvom upínacích popruhov,



alebo by vám imponovala zmena farby odnímateľných popruhov, či prípadne, a to už je vyložené rozmarnosť, by ste chceli stojan na stenu alebo na zem, cena ešte porastie. V základnej forme však zostáva Solid Gray z vonkajšej strany identický a každý jeden kus je opatrený unikátnym kovovým štítkom s poznávacou značkou, ktorá vám bude doslova svietiť vždy, keď sa do nej oprú slnečné lúče. Vnútrná vložka zvláda prijať notebooky maximálne do veľkosti šesťnásť palcov a ja osobne som si nemohol vynachváliť už spomínanú sériu rôznych úchyto. Batoh som začal aktívne nosiť na reportáže, či už v interiéri alebo v teréne a nemohol som uveriť tomu, koľko užitočných vecí do neho viem natlačiť, bez toho, aby ma svojou váhou stiahol k zemi.

Akokoľvek to tak možno z fotodokumentácie nevyzerá, tak čisto hladké pozadie zadnej časti batoha nepôsobí na chrbát vôbec zle a osobne som nemal chuť dokupovať gumové vankúšiky na nalepenie, ktoré predajca ponúka na svojho oficiálnom obchode. A keď už spomínam oficiálny eShop, je určite čas váš údiv z ceny za Solid Gray ešte znásobiť. Okrem polymérovej verzie je totižto možné si priplatiť aj za plne hliníkovú verziu, ktorá ideu sci-fi dizajnu posúva o ďalších desať levelov vyššie. Koľko niečo takéto stojí? Nádych, výdych, nádych, výdych. Stojí 500 eur. Avšak nie je sa čomu čudovať, keďže ručne robený (všetky produkty Solid Gray sú konštruované priamo v Holandsku a nejde o žiadnu čínsku manufaktúru) a dizajnovu unikátny batoh z hliníka jednoducho



nemôže stáť pár eur. Unikátnosť niečoho takéhoto automaticky pritiahla aj pozornosť tvorcov seriálov a filmov, čoho výsledkom je skutočnosť, že Solid Gray ste mali šancu vidieť napríklad v šou The 100, vo filme Ghost in the Shell a dokonca sa jemne upravený objavil aj ako vesmírny ruksak v Star Treku. Zámerne som opis komerčnej implementácie testovanej vzorky naprieč kreatívnym spektrom rozdrobil medzi hodnotenie praktického využitia tohto ruksaku a preto vám ešte dlhujem niekoľko dôležitých poznámok. Nebojte, v odstavci nižšie dôjde konečne aj na nejakú tú kritiku.

Chcete zmoknúť? Tak si pripláťte!

Modulárnosť tohto jedinečného batoha si autori doslova vychutnali, hoci uznávam, že predávať špeciálnu, vode odolnú pláštenku za cenu veľkej kapustovej pizze predávanej exkluzívne len v Malackách (ak ste nikdy neskúsili, neviete, čo je to život), je trochu cez čiaru. Základ však nie je odolný voči vode. Absolvoval som s ním jazdu na bicykli v čase, kedy sa nado mnou nečakane doslova roztrhli mračná – voda sa dostala cez bočné záhyby do interiéru batoha a preto nič takéto bez ochrany sám nemôžem ani náhodou odporúčať.

Po otvorení vrchného veka sa na jeho zadnej strane nachádza praktická spona, do ktorej si môžete zasunúť papiere alebo napríklad šiltovku (strčil som tam tú jednu z milióna, čo vlastním – tento počet je síce fiktívny, ale v mysli mojej milovanej manželky samozrejme maximálne reálny). Potešila ma špeciálna priehradka pre okuliare, umne skrytá v dolnej časti otváracieho veka a rovnako tak aj zasúvací úchyt na vrchu. Praktický aspekt originálneho sci-fi batoha Solid Gray ide skutočne ruka v ruke s jeho

jedinečným dizajnom a aj keď sú tu isté konštrukčné limity a snaha autorov ťahať z vás dodatočne viac grošov, pridaná hodnota celkovo prevažuje. Výrobca vám navyše automaticky dáva na zakúpený produkt doživotnú záruku, čo je vôbec najdôležitejšia informácia, ktorú by ste mali vedieť.

Je samozrejme vecou diskusie, kto by sa chcel na verejnosti natoľko odlišiť, len aby si pred sebou dokázal ospravedlniť nákup niečoho takto extravagantného a ja sám by som to celé pokojne strhal, ak by toľko proklamovaný praktický aspekt nedorovnával akokoľvek negatívne stránky tohto ruksaku. Solid Gray je však dokonalým pomocníkom pre video a foto kreatívov, či žurnalistov, jednoducho ľuď špecifických profesií pracujúcich v teréne, ktorí potrebujúcich mať vo svojich veciach maximálny poriadok a zároveň všetko po ruke. Pridanou hodnotnou je potom takmer nulová šanca, že pri prechádzke mestom narazíte na niekoho, kto bude mať na chrbte alebo v ruke rovnaký batoh.

Verdikt

Vizuálne jedinečný a súčasne praktický pomocník nielen pre všedné dni.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Solid Gray	Cena s DPH: 220€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jedinečný dizajn	- Bez odolnosti voči vode
+ Modulárnosť	
+ Doživotná záruka	
+ Praktický aspekt	
+ Kompaktnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

GravaStar Mercury M1 Pro

VESMÍRNA TECHNOLOGIA?



Snahu presadiť sa v dnešnom technologickom svete z pozície začínajúceho výrobcu herného hardvéru by sa dalo samo o sebe označiť za misiu s takmer nulovou šancou na úspech. Pokiaľ na trh neprichádzate s enormným kapitálom alebo návradou v podobe historicky uchopiteľného odkazu na minulosť, nemôžete logicky očakávať žiadne zázraky. Napriek tomu sa však na scéne dá nájsť niekoľko menších výrobcov herného príslušenstva, ktorých istý level popularity pramení z úspešného využívania štartovacích kampaní pre jednotlivé produkty a predovšetkým silnej dizajnej jedinečnosti. Čo si budeme hovoriť, vizuál predáva, nech už je reč o sladkých zákusoch alebo spotrebnej elektronike. Žiarivým príkladom je aj v roku 2019 založená čínska spoločnosť GravaStar, ktorej základné portfólio produktov síce pozostáva len zo zopár BT reproduktorov

a bezdrôtových slúchadiel, avšak jej popularita stojí a padá na originalite dizajnu ako takého. Značku GravaStar v začiatkoch preslávil ich jedinečný sci-fi reproduktor Mars Pro, ktorého Indiegogo kampaň dokázala na seba nalákať nielen pozornosť médií, ale aj viac než dve tisícky platiacich zákazníkov. Dnes už uvedený výrobca skúša ponuku vlastného hardvéru rozšíriť o nové položky a výsledkom toho je ich prvý modelový rad herných myší, z ktorých nám do redakcie dorazil produkt Mercury M1 Pro.

Voštinový dizajn je u herných myší dnes bežnou praxou, avšak ak sa výrobca rozhodne ísť cestou dierkovaného šasi, robí to predovšetkým z dôvodu cieľného zrazenia celkovej váhy. Spoločnosť GravaStar v tomto ohľade rozhodne nevytvorila svoju prvú hernú myš v štýle „rešeta“ preto, aby zrazili jej váhu, ale skôr aby dosiahli už vyššie spomínaný

charakteristický vzhľad. Myš s označením Mercury M1 Pro sa predáva za necelých sto eur a jej hlavná kostra je vybrúsená z horčíkovej zliatiny - kto by mal záujem, môže si ešte priplatiť tridsať eur za ručne vybrúsené hrany rámu, ktoré dizajnu dodávajú vesmírny nádych na štýl použitého náradia kozmonautov. S váhou 88 gramov si tak kupujete nezvyčajne ťažkú myšku s otvorenou konštrukciou, ktorá je rozmerovo určená do stredne veľkých dlaní. Keď som prvýkrát testovanú vzorku vybalil a začal si ju prezerat' bližšie, bol som jej dizajnom skutočne očarený.

Cielená snaha o eleganciu sa zrazila s konštrukčným Cyberpunk bláznovstvom a výsledok si konzument buď zamiluje na prvý pohľad, alebo na novinku s logom GravaStar okamžite zabudne. Jedna vec je dizajn, ktorým môžete ohurovať na fotkách, ovela dôležitejší je však používateľský



zážitok z dlhodobého pohľadu. V tomto hodnotiacom bode musím strojcov myšky začať trochu karhať. Väčšia časť váhy je totižto navalená na predok a pri prudkých pohyboch som po pár hodinách hrania začínam pociťovať nezvyčajné pnutie v zápästí - tú váhu vpredu jednoducho neoklamete, je tam a keďže do zadnej časti nemáte ako vložiť dodatočné závažie, nikdy nedosiahnete úplné vyváženie.

Pulzujúci meteorit

Vyššia váha na prednej časti môže byť problémom, avšak treba tu zohľadniť aj skutočnosť, aký úchop vlastne počas hrania používate - jedinec preferujúci Palm Grip by nemal mať až taký problém ani pri zdvíhaní, aj keď je tu stále otázka veľkosti vašej ruky. Tvar šasi je symetrický, s výrazným vykrojením po oboch stranách a ak by na tej ľavej nebola dvojica klasických spínačov, pokojne by sme mohli vraviť o obojručnej myši.

Výhoda maximálne otvoreného tela tentokrát navyše spočíva v neustálej priehľadnosti aj pri pevnom úchope a rovnako tak to inžinierom z GravaStar umožnilo dať do popredia RGB efekt. Osvetlenie zaručuje srdce z nepriehľadného plastu, ktoré pevne usadené vnútri kovovej klietky vyzerá ako keby ste mali na stole položený kus pulzujúceho meteoritu. Prostredníctvom aplikácie si viete, okrem iného, prepínať päť druhov

svetelnej diskotéky a to vrátane rýchlosti pulzovania, intenzity svetla a dokonca môžete bližšie prispôbiť aj aktivitu svietenia pri interakcii - je tu toho na nastavovanie skutočne viac než dost'. M1 Pro dokážete pripojiť dvomi spôsobmi.

K dispozícii je vám USB-A dongle (2,4 GHz) alebo môžete siahnuť po Bluetooth spárovaní (5.1). Stabilita bola počas viac než mesiac trvajúceho testu bez akýchkoľvek výkyvov, z čoho som mal tak trochu strach, ostatne, s testovaním hardvéru od menej známych značiek mám už bohaté skúsenosti a nie vždy v tomto smere všetko prebiehalo bezproblémovo. Spolahlivosť snímania pohybu navyše zaručuje senzor Pixart 3395 (26 000 DPI), ktorý sa len sotva dá nazvať inak, než súčasným stropom.

Päť hlavných spínačov (OMRON Blue Point so životnosťou 50 miliónov kliknutí) nevyžaduje pri zopnutí veľký tlak, čo so sebou súčasne prináša aj menšie riziko v podobe náhodných klikov. V balení sa nachádza aj dostatočne dlhý a pletený USB-C kábel, ktorým si myšku viete nabiť až do úrovne 200 hodín v rámci Bluetooth prepojenia alebo cca 150 hodín v rámci bezdrôtového 4K donglu. Spodná strana je vybavená šesticou teflónových plôšok a pomocou nich dokáže Mercury M1 Pro behať po podložke ako maslo po rozpálenej panvici. V krabičke nájdete aj sadu náhradných plôšok. GravaStar so svojou Mercury M1 Pro rozhodne

vykročila tým správnym smerom a v rámci rozširovania vlastného portfólia vizuálne špecifického herného náradia, dáva svojim fanúšikom možnosť zakúpiť si vložene zberateľský a súčasne funkčný kúsok.

Testovaná myš, ak dám teraz bokom jej nevyváženosť a špecifické požiadavky na veľkosť dlane, dokáže zaujať v mnohých aspektoch a z tej stovky myší, čo som už za tie roky recenzovania postupne nahádzal pod lupu, sa mi práve na M1 Pro bude len ťažko zabúdať. Ide o spoľahlivého herného pomocníka s dlhou výdržou batérie, nezničiteľným a súčasne priehľadným telom, ktorý má v sebe výkonný senzor a, nadnesene povedané, nenapodobiteľnú charizmu.

Verdikt

Myš vhodná viac než len na výstavku

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: GravaStar	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Krásny a efektívny dizajn	- Nevyváženosť
+ Pevné a odolné šasi	
+ Výkon a spoľahlivosť	
+ Batéria	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Gigabyte GeForce RTX 4070 Super Aero OC 12G

KARTA, PRI KTOREJ SA NASKYTÁ OTÁZKA „PREČO?“



Možnosti grafických kariet sa neustále zlepšujú, hry vyzerajú stále lepšie („česť“ výnimkám) a obchody nezívajú prázdnotou, ako to bolo ešte pred pár rokmi. Hráči by teda mali byť šťastní a spokojní, nie? Najnovšie grafiky Nvidia RTX štvrtej generácie síce ponúkajú naozaj imponantný výkon, no za akú cenu? A hlavne, čo odhalujú o názoroch spoločnosti Nvidia na hráčov, keď to najlepšie, čo dokážu ponúknuť ako „refresh“ po roku aj niečo, je v praxi výkonovo okresaná verzia už dostupnej karty s novým menom a o kúsok nižšou cenou. Odhliadnuc od toho, čo stvárajú v Nvidia a s akými základnými čipmi prichádzajú na trh, ďalšie spoločnosti ich musia „ošatiť“ do fešného tela a

dat' im dostatočné chladenie. Tak to je aj v prípade grafickej karty Gigabyte GeForce RTX 4070 Super Aero OC 12G.

„Nová“ karta GeForce RTX 4070 Super Aero OC 12G od spoločnosti Gigabyte je, samozrejme, poháňaná architektúrou NVIDIA Ada Lovelace, čo znamená, že je vybavená výkonným GPU čipom a ponúka všetky moderné technológie ako Ray Tracing či DLSS (Deep Learning Super Sampling).

Tie hráčom umožnia vychutnať si špičkové grafické zobrazenie s realistickjším osvetlením a detailmi a zároveň dosiahnuť vyššie FPS. Bez ohľadu na to, či ide o najnovšie AAA tituly,

renderovanie grafiky v profesionálnych aplikáciách alebo vytváranie obsahu, RTX 4070 Super stále sľubuje uspokojiť všetky požiadavky. Veľmi podobné riadky som však písal aj pred rokom o karte Gigabyte GeForce RTX 4070 Ti Aero OC 12G. Ako teda vyzerá 4070 Super?

Dizajn

Oproti bežným herným grafickým kartám je Gigabyte RTX 4070 Super Aero OC 12G stále odlišná. Hardcore hráči budú siahnuť po čiernej/šedej schéme a veľkom množstve RGB. Aero OC na rozdiel od nich ponúka moderný dizajn a kombináciu bielej a striebornej farby, ktorá na prvý pohľad napovedá skôr o



kancelárskom alebo profesionálnom použití. Nehovorím, že si tento model nenájde svoje miesto aj v zostavách určených na renderovanie videí či úpravu fotiek, no vždy poteší, keď spoločnosti ponúkajú fanúšikom aj iné možnosti a cestičky, takže si ju určite viem predstaviť v čisto bielej a striebornej zostave.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte so svojím modelovým radom Aero prišiel už pred pár rokmi a nepatria do neho len grafické karty, ale aj iné produkty. Spočiatku boli Aero produkty ešte zamerané na šedú schému, no momentálne majú prémiový feel a zameranie na náročnejších zákazníkov, ktorí vyžadujú nielen vysoký výkon, keďže tieto komponenty využívajú na profesionálne účely, ale nestránia sa



ani hier. Po stránke výzoru sa nemá Gigabyte RTX 4070 Super Aero OC 12G za čo hanbiť. Moderný vzhľad, ktorý predstavuje bielo-strieborné prevedenie doplnené o podsvietené Aero logo a trojicu ventilátorov, zaručí, že táto karta bude vyzerat' dobre ako v nadupanom a RGB LED-kami podsvietenom hernom stroji, tak aj v skrinke profesionála a tróniac na jeho kancelárskom stole.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom bežne na svojej stránke ponúka viacero zaujímavých programov. Nie je to tak dávno, čo spojil väčšinu svojich programov pod jednu strechu, pričom 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 Elite X WiFi7 spolu s procesorom Intel Core i9-14900K a 32GB Kingston Fury DDR5 6000MHz. Hry boli skúšané s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K, pričom záznamy o FPS boli zachytené programom Riva Tuner.

Zhrnutie

Túžite po Nvidia karte v bielom prevedení, ktorá bude o pár percent menej výkonná ako RTX 4070 Ti, no bude stáť o skoro 100 eur menej? Super(!), pokojne siahnite po tomto kúsku. Prevedenie karty je fajn, cena ako tak ujde a výkon je stále tam. Ale Nvidia sľubovala niečo iné, ako dodala a akokoľvek sa mohli v Gigabyte snažiť napraviť jej chyby, niečo, čo je od základov nezaujímavé, len veľmi ťažko vylepšia.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 730€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obtojnité teploty
- + stabilné taktý
- + moderný dizajn
- + tichá aj pod zát'azou
- + biely dizajn
- prémiová cena
- absencia vyššieho výkonu

HODNOTENIE:



Creative Outlier Free Pro+

NOVÁ GENERÁCIA V STAROM KABÁTE



Len relatívne nedávno predstavené Outliery Free a Free Pro sa dočkali svojho nástupcu, označeného jednoduchým symbolom „+“ za svojím názvom. Creative tak reagoval na pripomienky niektorých používateľov – keďže pevný oblúčik medzi membránou a telom slúchadlami bol na pôvodných Free a Free Pro pevný, nové modely sú vylepšené o oblúčik polohovateľný.

Obal a jeho obsah

Obal je v tomto prípade tradičný „creativácky“ – jednoduchá papierová krabička s množstvom informácií v „tímových“ farbách Creative. Balenie obsahuje slúchadlá, magnetický kábel na nabíjanie a zároveň prenos dát, plastové puzdiečko na prenášanie silikónových štipľov do uší, tri mikrofónové štipule a produktovú dokumentáciu.

Používanie

V recenzii na Creative Outlier Free a Free Pro sme sa snažili opísať zvukový prejav slúchadiel s vedením zvuku cez

lícne kosti – každý z nás pravdepodobne pozná ten pocit, keď si ide vložiť do ucha in-ear slúchadlo, ktoré aktuálne prehráva hudbu. Keď už ho má poslucháč tesne pri uchu a už sa dá jednoznačne rozoznať konkrétna pieseň, no slúchadlo ešte stále nie je umiestnené v uchu, dynamika zvuku sa zatiaľ nedá vnímať, nerozoznať poriadne basy od stredov a od výšok. Takúto dynamiku a kvalitu zvuku majú aktuálne bone-conduction slúchadlá, ibaže

celková hlasitosť je o dosť zosilnená. To znamená, že keď si poslucháč nasadí slúchadlá na lícne kosti, pričom veľmi záleží na ich dokonalom umiestnení, zvuk nemá charakter, dynamiku, basy neexistujú a stredy a výšky sa zlievajú do jedného celku. Keďže Outliery Free+ a Free Pro+ nie sú audiofilné slúchadlá, nebudeme porovnávať neporovnateľné a hodnotiť ich zvukový prejav s tradičnými slúchadlami. Dobrou správou je, že „faceliftované“ Outliery



Free sa dočkali jemne lepšieho zvuku na rozdiel od svojich predchodcov. Zlepšenie je však natolik malé, že si vyžaduje veľkú sústredenosť na to, aby ho poslucháč postrehol – frekvenčný rozsah zo 100 Hz – 10 kHz narástol na 20 Hz – 20 kHz. Creative uvádza odporúčané používanie týchto slúchadiel na šport, cestovanie, hry a filmy. Používanie na športové účely je najsilnejšou stránkou týchto slúchadiel – váha 32 g, 10-hodinová výdrž batérie, vodoodolnosť IPX8 pri Free Pro+ (pri Free+ je to IPX5) a možnosť zobrať ich aj do bazény z nich robia príjemného športového spoločníka. Počas športových aktivít sa poslucháč príliš nesústredí na hudobný prejav, preto mu nemusí prekážať, že bone conduction slúchadlá nedosahujú kvalitu zvuku prejavu štandardných slúchadiel. Pri počúvaní podcastov a telefonovaní, keď sa používateľ ešte menej zameriava na kvalitu zvuku, je používanie týchto slúchadiel príjemné. Predošlá generácia

bola takisto charakteristická tým, že keď hlasitosť dosiahla úroveň približne 70 %, ďalej sa už nezvyšovala, zvyšoval sa iba pocit mravčenia od membrán na koži, kde sú slúchadlá nasadené.

Okolité zvuky od hlasitosti zhruba 70 % už tiež nie sú počuteľné, preto očakávať, že pri vysokej hlasitosti počas behu bude poslucháč počuť prichádzajúce auto zozadu, je nereálne. Pri použití pribalených štipuliek na zapchatie uší slúchadlá s vedením zvuku po lícnych kostiach strácajú význam, pretože pri použití tradičných slúchadiel s ANC od istej hlasitosti takisto nepočuť okolité ruchy, navyše zvukový prejav štandardných in- alebo on-ear slúchadiel je prakticky vždy lepší. Jedinou výhodou použitia štipulí je zvýraznenie basov, avšak nie sú prirodzené a zvukový zážitok neumocňujú. Použitie slúchadiel počas plávania má rovnaké slabé stránky ako predošlá generácia – nedajú sa dať ani na

plaveckú čiapku, ani pod ňu; štiplík, ktorý chráni mikrofón pred poškodením vodou, zo svojho slotu počas plávania vypadáva; Bluetooth pri ponorení do vody stráca signál; pri prehrávaní z interného úložiska slúchadlá nerozlišujú medzi priečkami, ale prehrávajú všetko zaradom. Použitie na hry a filmy si dovoľme nazvať „núdzovým riešením“, pretože aj lacné tradičné slúchadlá ponúkajú lepší zvukový zážitok.

Zhrnutie

Ako sme sa vyjadrili v závere recenzie na minulú generáciu, dúfame, že Creative odstráni nedostatky prvej generácie a odporúčame počkať na tú ďalšiu. Výrobcom nevyčítame, že im vtedy ich nový produkt nevyšiel úplne dokonale, pretože nemali skúsenosť s týmto segmentom trhu. V redakcii polemizujeme o tom, či pri Outlieroch Free+ a Free Pro+ ide o „facelift“, alebo o plnohodnotne novú generáciu, pretože tieto rozdiely sú až nepatrne malé (reálne zmeny sú iba tri – ponúkané farby, ohybné oblúčiky membrán a veľmi jemné zlepšenie zvuku).

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena s DPH: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výdrž batérie
- Cena
- Štipule na mikrofón počas plávania vypadáva

HODNOTENIE:



HyperX Cloud III Wireless

TAK BLÍZKO K DOKONALOSTI



Trh so slúchadlami k počítaču je obrovský a vybrať si tie správne nemusí byť vždy ľahké. Zatiaľ čo nenároční používatelia siahnu po lacnejších kancelárskych modeloch, hráči pri výbere pozerajú na väčšie množstvo parametrov a dizajnových kúskov. Existuje veľa rôznych funkcií a vlastností, ktoré slúchadlá môžu mať, no v konečnom dôsledku sa všetky dajú rozdeliť do istých základných kategórií, akými sú dizajn, kvalita zvuku a komfort. Násť pritom „zlatú strednú cestu“ nie je vôbec jednoduché. Práve preto sme tu my, recenzenti, aby sme vám našimi hodnoteniami aspoň trochu uľahčili výber. Pozrime sa teda na bezdrôtové slúchadlá Cloud III Wireless od spoločnosti HyperX, ktorá sa na trhu herných produktov drží v najvyšších priečkach z hľadiska popularity a kvality.

Spracovanie

S vyhotovením Cloud III si výrobca dal naozaj záležať. Nie je snáď jedinej časti tohto produktu, ktorá by spracovaním neodpovedala svojej cenovke a o odolnosti platí to isté. Pozoruhodné je použitie hliníka ako tela produktu, ktorý nielenže je naozaj odolný, ale aj na dotyk pôsobí prémiovo.

Ďalším použitým materiálom je tvrdený plast, no toho tam však veľa nie je. Spomenúť treba aj kvalitu náušnikov, ktoré sú vyplnené špeciálnou HyperX pamäťovou penou a tá je zakrytá prémiovou koženkou. To všetko vzbudzuje na dotyk naozaj skvelý dojem a jasne signalizuje, že sa stretávame s prémiovým produktom. To isté platí aj o

odnímateľnom mikrofóne, USB prijímači, kábli a látkovom puzdre na zariadenie, pričom všetky tieto veci sú obsiahnuté v malom, ale zato obsažnom balení.

Dizajn

O vzhľade produktu sme si už čo-to povedali, ale je tu zopár vecí, ktoré stoja za zmienku. V prvom rade je dizajn subjektívnou črtou produktu, no z môjho pohľadu ide o už známu klasiku spoločnosti. Tento dizajn ste totiž mohli vidieť aj pri staršom modeli Cloud II, čo však nie je mínus. Nepozorné oko si rozdiel oproti minulej generácii sotva všimne, no nejde o úplne to isté. Produkt prešiel menšími zmenami, ktoré sa týkajú úchopu náušnikov, prešívania vrchnej koženej časti a pár ďalších drobných



detailov, čo dokazuje, že výrobca kráča s dobou. Ako celok zariadenie nepôsobí zbytočne lacne, neexperimentuje s možno zbytočným podsvietením ani nevyzerá príliš gýčovo, ide jednoducho o elegantný herný headset, ktorého dizajn možno nepoteší, no určite neurazí. Konkrétna verzia, ktorú máme na testovanie, ako môžete vidieť na fotkách, je čierno-červenej farebnej kombinácie, no existuje aj čisto čierny variant.

Používanie

Počas doby testovania produktu som si začal všimnúť aj prvé mínusy s ním spojené. Napriek dokonalému spracovaniu a overenému prémiovému dizajnu je na slúchadlách zopár vecí, ktoré mi prekážali. V prvom rade som mal po prezretí a prehmataní produktu dosť vysoké očakávania aj na používateľský zážitok. Nemôžem povedať, že som na konci ostal z používania slúchadiel sklamaný, no na celkovom dojme mi určite niečo ubral zvukový výstup.

Aby som bol konkrétny, výrobca použil 53 mm meniče, ktoré by mali údajne hrať vynikajúco, či už je reč o hrách, alebo o počúvaní hudby. Pri hrách s týmto tvrdením stopercentne súhlasím. Napomáha tomu aj DTS:X priestorový zvuk, ktorý sa spolu s veľkými meničmi stará o bezchybný herný zážitok. Pri počúvaní hudby aj s použitými ekvalizéromi, vypnutým či zapnutým priestorovým zvukom však môj zážitok až taký skvelý nebol. Výšky, stredy a hĺbky síce boli vyvážené, aj keď nie

vždy úplne presné, no privítal by som trochu výraznejšie basy, pretože bez nich hudba pôsobí sucho a nevýrazne.

Avšak na druhej strane je tu komfort. Bezpochybné ide o jedny z najpohodlnejších slúchadiel, aké som kedy testoval. Ani po viacerých hodinách používania mi vôbec neprišli nepohodlné. Náušníky sú vyplnené pamäťovou penou a výrobca sa chváli nielen ich kvalitou, ale aj kvalitou ich potaženia, ktorý je z príjemnej koženky.

Okrem toho tu je aj nadpriemerná výdrž batérie. HyperX tvrdí, že slúchadlá zvládnu až 120 hodín používania. Je však nutné podotknúť, že tento údaj sa líši primárne vzhľadom na hlasitosť, ale aj ďalšie faktory.

Cloud III Wireless sa môžu pochváliť aj svojím mikrofónom. Ten je oproti minulej generácii presnejší, dizajnovo pôsobí prémiovejšie a čo je najdôležitejšie, je kvalitou na vyššej úrovni. Má zabudovaný noise-cancelling a mesh filter na redukovanie rušivých zvukov a to funguje naozaj výborne. Nejde, samozrejme, o profesionálny mikrofón oddelený od slúchadiel, no jeho kvalita je asi natoľko vysoká, nakoľko môže u mikrofónu k slúchadlám byť.

Softvér

Dôležitý k správne a 100-percentnému zážitku z používania je aj softvér HyperX NGENUITY. Ten poskytuje používateľovi možnosť zapnúť / vypnúť



DTS:X priestorový zvuk, nastaviť si ekvalizér, prípadne vybrať si niektorý z prednastavených, upraviť hlasitosť a vidieť stav nabitia zariadenia.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Cloud III Wireless priniesli oproti minulej generácii mnoho nového, mnoho vylepšeného, no stále nie sú perfektné.

Ak vás lákajú vlastnosti ako priestorový zvuk, dlhá výdrž batérie, prémiový dizajn a skvelé spracovanie, ste na správnom mieste. Za cenu vyše 165 eur si môžete dopriať špičkové slúchadlá, ktoré od dokonalosti delí len mierna úprava kvality zvuku mimo hier.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HyperX	Cena s DPH: 165€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Komfort	- Cena
+ Kvalita spracovania	- Kvalita zvuku
+ Softvér	
+ Dizajn	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Genesis THOR 404 TKL

HERNÁ DIZAJNOVKA BEZ KOMPROMISOV



Genesis nám už vyše 10 rokov prináša širokú škálu herného príslušenstva v rôznych cenových kategóriách. Ich portfólio disponuje bežnými myšami, klávesnicami, hernými ovládačmi, volantami, slúchadlami aj špeciálnymi stolmi či stoličkami. Do redakcie sa nám dostala jedna z ich novínok v podobe klávesnice s modelovým označením THOR 404 TKL. Ako bonus nám od nich prišli aj modré klávesy LEAD 300, na ktoré sme sa tiež pozreli.

Genesis Thor 404 TKL je kompaktná herná klávesnica, ktorá sa vyznačuje robustnou konštrukciou a vynikajúcimi hernými vlastnosťami. Ponúka kompaktný dizajn bez numerickej časti, čo ju robí ergonomicky veľmi zaujímavou. S celkovými rozmermi 358 mm (šírka) x 133 mm (hĺbka) x 38 mm (výška) a váhou 1005 g je Genesis Thor 404 TKL ideálnou voľbou pre tých, ktorí ocenia kompaktnosť s dostatočným priestorom pre pohodlné hranie. Navyše disponuje odnímateľným USB káblom s dĺžkou 1,8 metra, čo poskytuje dostatočnú flexibilitu a pohodlie pri pripájaní alebo všeobecne pri manévrovaní s klávesnicou.

Klávesnica pôsobí naozaj robustne a ten kilogram tam je skutočne cítiť. Pri hraní sa takmer vôbec nepohybuje, takže by určite vyhovovala aj vášnivejším hráčom. Konštrukcia s hliníkovým vrchným plášťom a odolnými mechanickými spínačmi

zaisťuje dlhú životnosť a spoľahlivosť klávesnice. Výrobca udáva životnosť spínačov až 60 miliónov stlačení. Tie si navyše spolu aj so samotnými klávesmi môžete veľmi jednoducho vymeniť a prispôsobiť si ju podľa vlastných preferencií.

Samotný hluk pri používaní je v porovnaní s ostatnými mechanickými klávesnicami na naozaj veľmi nízkej úrovni. Klávesnica sa používa veľmi pohodlne, reakcie sú okamžité a počas testovania sme nezaznamenali žiadne výraznejšie nedostatky. Funkcie „anti-ghosting“ a „N-key rollover“ zabezpečujú presné stlačenie viacerých kláves súčasne bez chýb alebo blokovania klávesov. Klávesnica má navyše množstvo šikovných funkčných klávesov a, samozrejme, aj dnes už bežné vychytávky ako herný režim alebo blokovanie „Windows“ klávesy počas hrania. Vďaka softvéru Genesis Gaming si môžete navyše plne prispôsobiť nastavenia klávesnice vrátane programovateľných makier, klávesových skratiek a ďalších herných funkcií. Nechýba ani plne modifikovateľné RGB podsvietenie jednotlivých kláves pre čo najlepší zážitok, resp. efektívnosť pri hraní. Klávesnica už v základe ponúka 3 možnosti podsvietenia prispôbeného na konkrétne typy hier.

Niekomu by mohla prekážať cenovka, ktorá je firmou nastavená na 99 eur. V dnešnej

dobe to ale nie je vzhľadom na to, čo klávesnica ponúka, vôbec prehnaná cena, ba naopak. Za svoje peniaze dostanete top kvalitu a tie najlepšie a najnovšie funkcie.

Verdikt

Genesis Thor 404 TKL je vo všeobecnosti skvelou voľbou pre každého hráča, ktorý hľadá spoľahlivú, výkonnú a atraktívnu hernú klávesnicu.

S jej kompaktným dizajnom, širokou škálou herných funkcií a individuálnymi nastaveniami ponúka táto klávesnica všetko, čo potrebujete na skvelý herný zážitok. Nech už ste nadšený hráč, náročný používateľ alebo len hľadáte zaujímavú dizajnovku, Genesis Thor 404 TKL vás určite nesklame.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- nič
+ najnovšie technológie	
+ životnosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

BODYGUARD NA VOĽNEJ NOHE

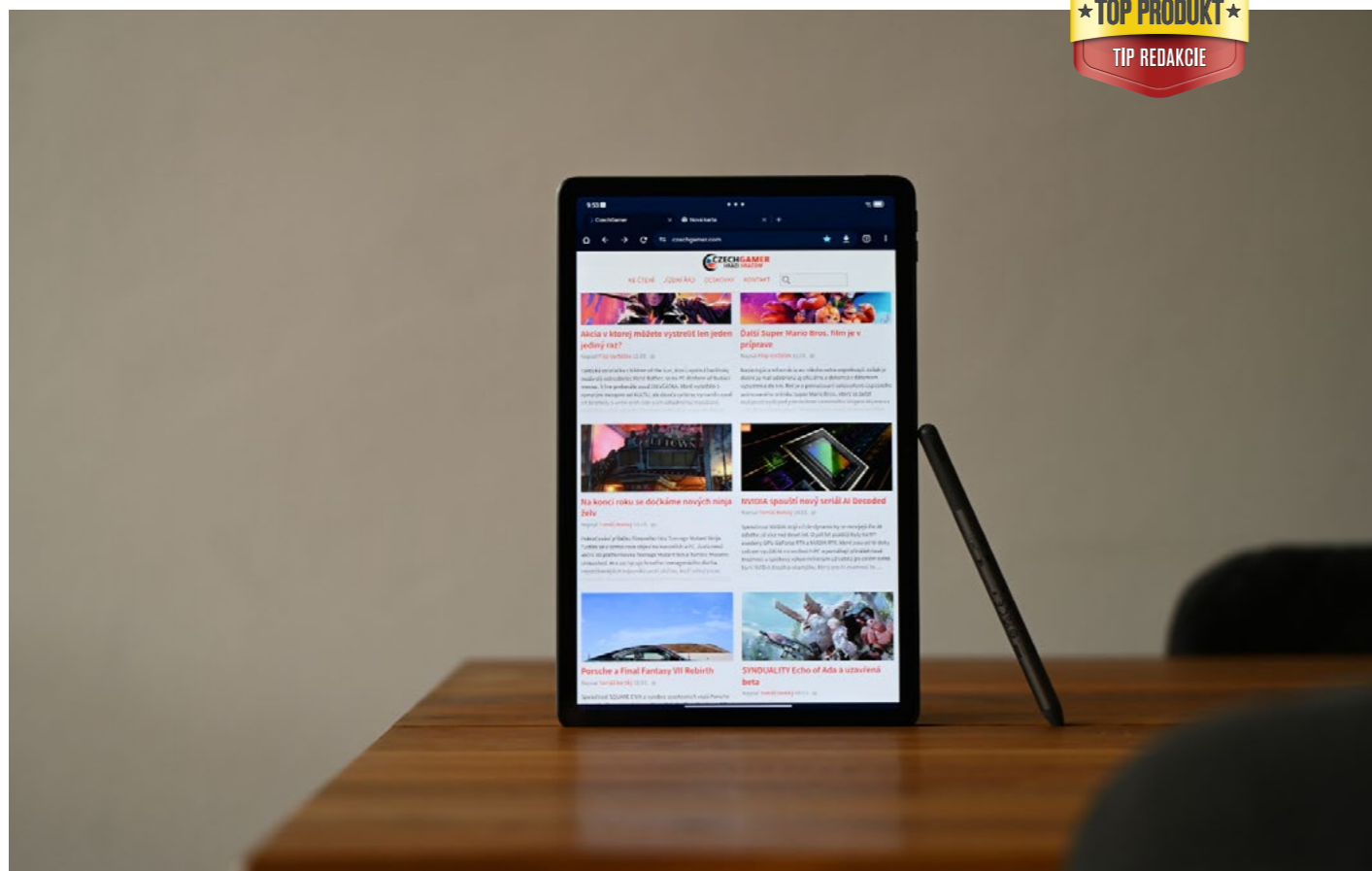


Pozerajte tu



Lenovo Tab M11

PERO AKO BONUS



Jedným z posledných, nazvime to pokojne trocha expresívnym slovíčkom, tvrdohlavých výrobcov tabletov, je rozhodne spoločnosť Lenovo. V jej portfóliu, dnes už skôr okrajovo populárnych dosiek na krájanie cibule s UBS-C portom, sa nachádza hneď niekoľko cenovo dostupných zariadení, ignorujúcich klesajúci záujem spotrebiteľov o daný segment hardvéru. Modelový rad Tab M je v tomto smere žiarivým príkladom, keďže vám za menej než dvesto eur ponúka až neočakávané veľké funkcie a to vrátane dotykového pera čoby súčasťou balenia. S tabletom som mal možnosť koexistovať niekoľko týždňov a akokoľvek je trh dnes čoraz skeptickejší voči celej ideii tabletov ako takých, nakoniec sa testovacia vzorka ukázala byť v mnohom atraktívna nielen pre mňa.

Začnem tým perom, keďže pre mnohých z vás to zase nemusí byť až tak zásadné

nóvum, ako sa možno zdá. Iste, dnes by ste na trhu logicky našli viacero tabletov, ktoré obsahujú dotykový stylus a to už v rámci základného balenia. Medzi Tab M11 a zvyškom v danej cenovej kategórii je však výhoda v tom, že Lenovo svoj produkt vybavilo aktívnym a súčasne sofistikovane spracovaným perom, kdežto konkurencia vám ponúka len pasívne perá komplikujúce komfort počas interakcie.

Keď už som to pero takto verejne vytiahol ako jeden z pádných argumentov, prečo prípadne o investícii do Tab M11 uvažovať, podme si o jeho prednostiach povedať viac. Samotné pero v sebe obsahuje batériu a rozmerovo ide o klasický stylus, s ktorým nebude mať problém pracovať dospelý ako aj dospievajúci – moja sedemročná dcérka si ho okamžite osvojila a začala si na tablete realizovať rôzne svoje detské vízie. Výhodu aktívneho pera

tak docenila hlavne pri kreslení, kedy sa mohla svojvoľne dotýkať jedenástipalcov veľkej IPS obrazovky dlaňou, rukávom atď., avšak, tablet v tom momente interagoval len s hrotom pera v jej ruke.

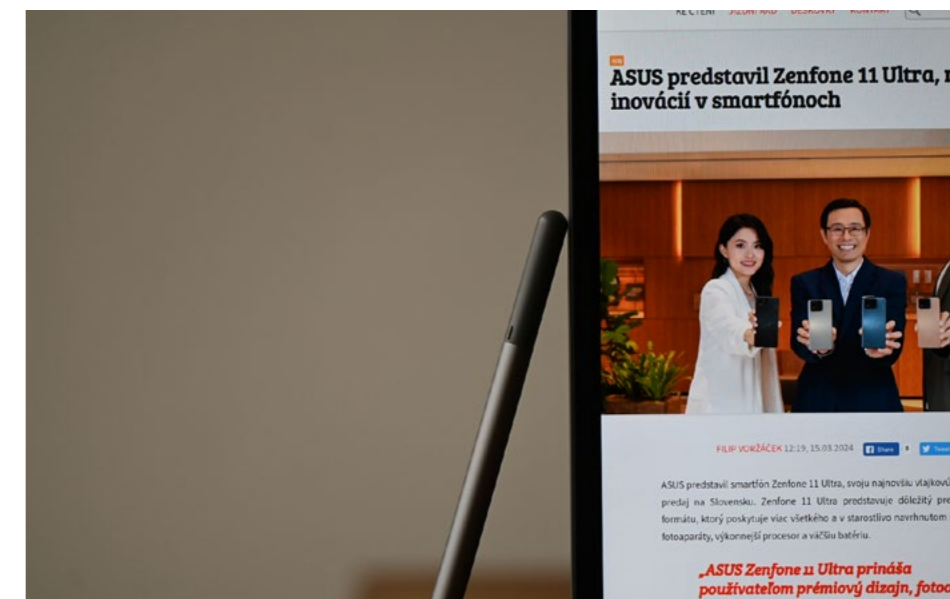
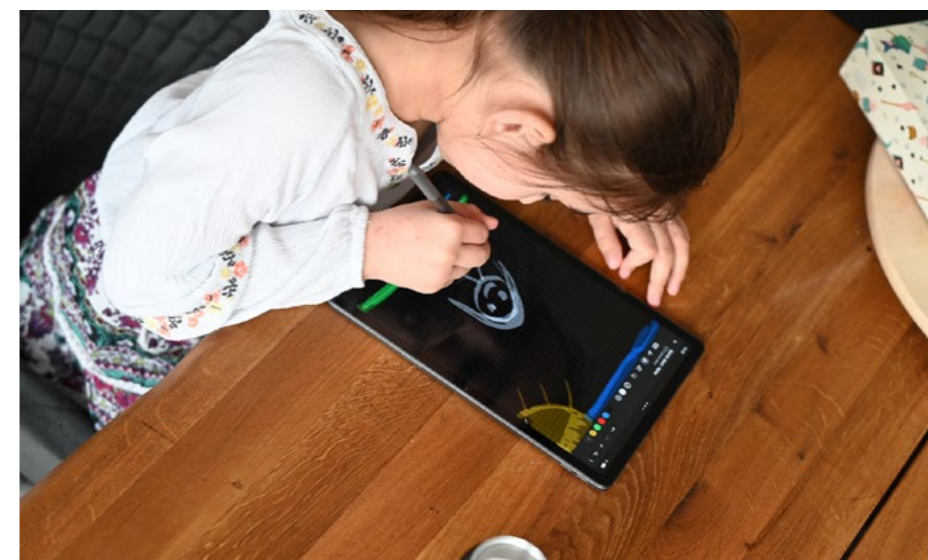
A môžem si ísť kresliť?

Od momentu objavenia testovacej vzorky sa ma dcérka každý deň pýtala, či si môže tablet zobrať a nakresliť niečo nové. Mimo kreslenie, kde svojou užívateľskou prístupnosťou určite pomáha predinštalovaná aplikácia s názvom Nebo, treba vyzdvihnúť aj možnosť klasického zadávania poznámok voľnou rukou či zasahovania do PDF súborov podľa vášho uváženia. Režim automatického prepisovania rukou zadaného textu do slovenského jazyka fungoval bez väčších problémov, aj keď je nutné trocha sa krotiť v extravagancii v rámci svojho

pravopisu. Mimo uvedených funkcií spojených s dotykovým perom je interné rozhranie tabletu možné logicky ovládať aj ním, avšak asi oveľa intuitívnejšie pre konzumenta bude klasická forma dotyku prstom. To nás privádza k užívateľskému komfortu, dizajnu a konštrukčnej kvalite.

Jedenástipalcový Lenovo Tab M11 váži menej než pol kilogramu, je kompletne vyrobený z hliníku a vďaka svojej minimálnej hrúbke výborne padne do ruky. Už spomenutý displej ponúka Full HD rozlíšenie s obnovovacou frekvenciou 90 Hz pri maximálnej úrovni jasú 400 nitov. Pre vnútorné použitie je to v zmysle svietivosti nadštandard a aj preto je tablet vhodným pomocníkom napríklad do rúk školákov a študentov.

Skratiek ženúcich samotný hardvér do náručia súčasných školákov je tu oveľa viacej. Okrem jednoduchosti samotného rozhrania (Android 13 s podporou prechodu až na Android 15 a bezpečnostnými záplatami do roku 2028) má tablet vo výbave 3,5 mm jack vstup pre slúchadlá, zásuvku pre microSD karty a mimo hlavnej 8 Mpx kamery je v hornej hrane obrazovky prítomná aj selfie kamera s rovnakým rozlíšením. Jej pozícia je v širšej časti tabletu. Pomocou uvedených snímačov tak študenti môžu jednoducho zaznamenávať svoje projekty a posielat ich prípadne učiteľom alebo rodičom a súčasne prostredníctvom nich dokážu komunikovať v rámci online priestoru (podpora WiFi 5 a Bluetooth 5.1). Interná pamäť tabletu je 128 GB, kde má užívateľ k dispozícii viac ako 100 GB. Zaujímavosťou je možnosť využitia tabletu na štýl externého monitoru, čo funguje perfektne cez aplikáciu Lenovo Freestyle previazanú s operačným systémom Windows. Tento prvok docenia nielen školáci a deti, ale pochopiteľne aj dospelí jedinci. Podme sa teraz pozrieť pod kapotu



tablet. Tam drieme procesor MediaTek Helio G88, grafický čip Mali-G52 a 4 GB RAM. Daná konfigurácia je pre bežné a vyššie veľakrát spomenuté pracovné procesy viac ako dostatočná a počas testovania som dokonca mohol mať súčasne spustených viacero náročných programov, či už sa jednalo o stream videa alebo hranie nenáročných hier, bez toho, aby sa interný systém zásadne spomalil. Apropos, v tenkom tele je prítomná aj štvorica dobre znejúcich reproduktorov s podporou Dolby Atmos, čo celú tú multimediálnu zábavu dokáže povýšiť na novú úroveň.

Dlhá výdrž batérie

Nabíjačku by ste v balení tabletu Lenovo Tab M11 hľadali len márne a ak by som si v tomto smere mal nájsť tú povestnú palicu na bitie imaginárneho psa, tak by smerovala práve na margo tejto absencie. Ide však o naplnenie dobre známej EU smernice o potlačení elektro odpadu. Výrobca dokázal dostať do kovového šasi

batériu s viac než dobrou kapacitou (7040 mAh), vďaka ktorej bol tablet schopný, a to aj pri intenzívnom používaní, zvládnuť jednodňovú prevádzku. Jeden bežný školský deň tak dozaista prežije, a to si k tomu ešte pridajte podporu pre 15 W nabíjanie.

Akokoľvek je trh dnes všeobecne skeptický voči celej ideii tabletov, tak minimálne v rukách školákov to stále celé dáva zmysel. Relevantné využitie preto osobne vidím práve týmto smerom.

A ak by som mal dcére dnes vybrať cenovo dostupnú dosku, na ktorej bude možné viac než len pokrývať onú povestnú cibul' u do gulášu, neváhal by som investovať do vyššie opisovaného modelu Tab M11 od Lenova. Jedná sa o plne funkčného pomocníka pre bežnú interakciu, ale rovnako tak ide o hardvér schopný pomáhať kresliť talent v oblasti kreslenia, a to vďaka aktívnemu dotykovému peru nachádzajúcemu sa v balení. Lenovo ponúka dokonca aj o niečo drahšiu verziu tabletu s možnosťou aktivácie SIM karty, čo celý socializačný online balíček posúva aj do exteriéru.

Verdikt

Tablet vhodný nielen do rúk školákov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	200 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ Zameraný na školákov	
+ Displej	
+ Batéria	
HODNOTENIE: ★★★★★	

OPPO Enco Buds2

DÁME K TOMU AJ NEJAKÚ SLADKOSŤ?



Čínska spoločnosť OPPO má vo svojom portfóliu cenovo vyložene lacné bezdrôtové slúchadlá, ktoré sa mi nedávno podarilo dlhodobo testovať. Bežne sa síce u mňa na stole krútia podobne koncipované štipule do uší od rôznych značiek, a to v cenovom rozpätí od sto eur vyššie, avšak samého ma zaujímalo, ako na tom bude práve model Enco Buds2 predávaný za extrémne nízku sumu (pohybujeme sa tu okolo sumy tridsať eur). Dovoľte mi teraz zhrnúť výslednú kvalitu testovanej vzorky, ktorá vychádza z mesačného a súčasne každodenného používania.

Nedávno som bol, skutočne po dlhjej dobe, opäť v kine. Určite ste zaznamenali pokračujúcu snahu režiséra a scenáristu Denisa Villeneuveho nanovo sfilmovať rozsiahly román Franca Patricka Herberta s názvom Duna. Musím povedať, že to bol skutočne unikátny zážitok, ktorý odporúčam

všetkým, pokiaľ to je v rámci IMAX licencie vo vašom okolí a hlavne v čase čítania tohto textu ešte vysielané. Avšak späť k téme. Ako som si kupoval občerstvenie, čiže klasicky vedro plné popcornu a bandasku ochutenej limonády, uvedomil som si inflačný dopad na bežný výlet do kinosála, ktorý teda už dávno nie je zážitkom určeným pre chudé masy. Zhodou okolností som mal v zadnom vrecku nohavíc zastrčené slúchadlá Enco Buds2, ktorých predajná cena by v prípade mojej spotreby v rámci občerstvenia vyšla práve na jednu návštevu Arrakis (to som ešte zdvorilo zamietol roboticky vyslovenú vetu predavača ohľadom päť eurovej čokoládovej tyčinky). Čakajúc v pohodlnom kresle na začiatok premietania som si začal klásť otázky typu „Ako môže niečo tak lacné, v zmysle súčasných reálií, uspokojiť kritické ucho konzumenta očakávajúceho všetky súčasné štandardy technologického pokroku?

Stojí vôbec za to platiť za slúchadlá bez aktívneho potlačania okolitých ruchov? A prečo vlastne v kinách nečapujú pivo?

Slúchadlá OPPO Enco Buds2 napriek svojej cene prichádzajú v istom ohľade s ovela precíznejším spracovaním dokovacej škatuľky než napríklad ovela drahšia konkurencia (narážam teraz konkrétne na model SONY INZONE Buds). Dizajn puzdra pripomína okrúhle hotelové mydlička, myslím tie na jedno použitie. Vrchné veko vyklopite pohodlne jedným prstom a jeho konštrukčná celistvosť voči zvyšku plastového šasi je na tom oveľa lepšie než u spomenutých prémiových slúchadiel za dvesto eur. Samotné slúchadlá majú v balení silikónové redukcie v troch veľkostiach, ktorými si dokážete čo najlepšie vyplniť priestor v uchu tak, aby ste dosiahli ideálne pasívne odhlučnenie. Pri danej cenovke totižto nikto v rámci eliminácie



okolitých ruchov nemohol očakávať žiadne ANC (aktívne potlačanie hluku). Len čo som si našiel ten správny priemer redukcie, začal som sa usmievať. Vďaka nízkej váhe štipulov som totižto nečakane dosiahol výborné potlačenie vonkajšieho hluku a čo je ešte lepšie, dokázal som počúvať hudbu a podcasty pokojne aj päť hodín v kuse bez toho, aby som sa cítil nepríjemne. Menší problém vidím v nie úplne dobre zrealizovanom systéme vkladania, kedy musíte slúchadlo otočiť neprirodzene do opačnej strany tak, ako to napríklad má aj konkurenčný model Huawei FreeBuds 5i. Užívateľ si na tento spôsob vkladania musí dlhšie zvykať, keďže nejde o nič prirodzene intuitívne.

Herný režim je výhodou

Dok nepodporuje bezdrôtové nabíjanie, keďže však slúchadlá dokážu samy o sebe fungovať sedem hodín a spolu s puzdrom spoločne až dvadsaťosem hodín, nevnímam to zase až tak kriticky. Rovnako tak si cením aspoň čiastočnú ochranu voči striekajúcej vode, respektíve potu (IPX4) a dokonca aj dobre fungujúci herný režim s potlačaním latencie (oneskorenia). Párovanie sa realizuje cez Bluetooth 5.2 a na pripojenie slúchadiel v základe nepotrebujete žiadnu aplikáciu. Jedna vám však k dispozícii, samozrejme, je (HeyMelody) a to v rámci Google Store a AppStore. Jej význam spočíva v možnosti regulovania kvality výstupného audia, kde má užívateľ šancu prepínať medzi základným nastavením, posilnenou basovou linkou a čistým hovoreným slovom. Pochopiteľne, kto by chcel ísť v tomto ešte do väčšej hĺbky, použije ekvalizér tretej strany alebo priamo streamovacej aplikácie. Pre bežné potreby sú základné nastavenia dostačujúce a minimálne už spomínané podcasty som s nimi nemal problém opakovane počúvať. Oba štipule majú pomerne známy dizajnový prvok v podobe predĺženej tyčinky, ktorej súčasťou sú aj dotykové plošky a mikrofón. Konzument si vie priradenie príkazov interakcie rovnako upraviť v aplikácii,



ale reakcie na tukanie nie sú zrovna expresné a z desiatich pokusov systém s úspechom spracoval priemerne šesťkrát.

Testovaná vzorka je vybavená dvojicou 10mm veľkých titanizovaných meničov. Profil celkovej audio prezentácie stojí na podpore generických kodekov SBC a AAC, čo bolo v danej cenovej relácii tak nejak o čakávané. Aj preto sa tu rozprávame o prostom priemere vylepšenom výraznejšou, ak si to želáte, basovou linkou. Počúvanie hudby cez Enco Buds2 bude problém hlavne u niekoho, kto je dlhodobo zvyknutý na prémiové štipule do uší či kvalitnejšie slúchadlá s uzatvorenou konštrukciou. Avšak pre užívateľa nekategorizujúceho samého seba do šuplíku s nálepkou "audiofil" by nemal byť problém užiť si akúkoľvek svoju hudobnú šálka kávy. Osobne som si Enco Buds2 s radosťou vkladal do zvukovodov za každým, keď mi na telefóne pípla nová epizóda českého filmového podcastu Hodný, zlý a kritický (apropo, odporúčam všetkými desiatimi prstami masťnými od predraženého popcornu). A čo teda tá cenová dilema? Vo svetle toho, čo už v texte vyššie odznelo, viem OPPO Enco Buds2 odporúčať

každému nenáročnému záujemcovi o kompaktné a spol'ahľivo funkčné bezdrôtové slúchadlá a nejakom unikátnom dizajne. Akékoľvek slúchadlá operujúce v tak nízkej cenovej hladine totižto môžu vo finále jedine prekypať a to sa modelu OPPO Enco Buds2 dozaista podarilo. Nech už kvalitou spracovania, spol'ahľivosťou prenosu, výdržou batérie alebo na telefonovanie použiteľným mikrofónom.

Verdikt

Lacné, schopné a spol'ahľivé.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: OPPO	Cena s DPH: 35€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Podpora kodekov
+ Pevné a odolné šasi	- Dotykové ovládanie
+ Batéria	
+ Herný režim	
+ Spol'ahľivosť	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Iiyama GB2870UHSU

4K A 150 HZ Z JAPONSKA



Elektronika z Japonska bola vždy považovaná za etalón kvality. Dnes už je síce veľa japonských značiek zatlačených do kúta kórejskou a čínskou konkurenciou, ale napriek tomu spoločnosť Iiyama, ktorá mimochodom funguje od roku 1972, ponúka zaujímavé portfólio produktov. Tým je aj 28-palcový model GB2870UHSU, ktorý primárne mieri na používateľov, zameraných najmä na hry.

Balenie a konštrukcia

V balení okrem monitora nájdete napájací kábel, HDMI a aj DisplayPort kábel, USB-A kábel a používateľský manuál s certifikátmi. Samotný monitor je potrebné ešte zložiť – namontovať treba držiak a podstavec, ktoré sú ťažké a robustné, ale pôsobia dobrým dojmom. Celkovo je monitor vyhotovený precízne a kvalitne a rozhodne nepôsobí lacným dojmom, práve naopak.

Čo sa dizajnu týka, nečakajte žiadne kozmické technológie, RGB alebo extravaganciu. Dizajn je pomerne konzervatívny a ničím nevybočuje z priemeru. Niekomu to môže vyhovovať, tí, ktorí si na špecifický dizajn vyslovene potrpia, sa asi ale poobzerajú inde. Keďže ide ale o subjektívnu záležitosť, nepovažujem to za mínus.

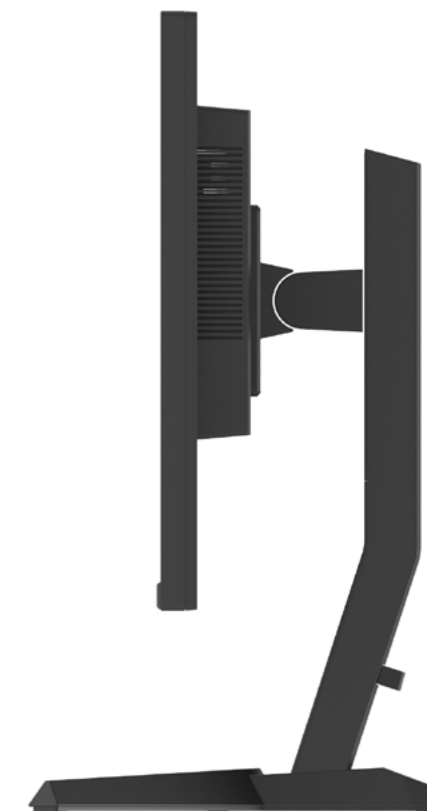
Taktiež možnosti nastavenia polohy displeja sú bohaté – monitor ponúka nastavenie výšky, otočenia a aj sklonu – výškové nastavenie až 130 mm, stojan je možné otočiť o 45 stupňov do každej strany, uhol sklonu je 18 stupňov nahor a 3 stupne nadol. Komu by nestačilo, je možné použiť aj štandard VESA 100 x 100 mm a monitor zavesiť na stenu.

Otočenie obrazovky umožňuje zmeniť polohu obrazovky z horizontálnej (na

šírku) na vertikálnu (na výšku). Táto funkcia je užitočná najmä pri práci s dlhými hárkami alebo textom.

Parametre

Iiyama zvolila v tomto prípade použitie panelu typu IPS, ktorý má slušný kontrastný pomer. Výhodou použitia IPS technológie sú taktiež aj široké pozorovacie uhly až do 178 stupňov horizontálne a 89 stupňov vertikálne a výborné podanie čiernej farby. Panel ďalej ponúka obnovovaciu frekvenciu až 150 Hz, čo je v tomto segmente nadpriemer. Latencia je 1 ms, čo je taktiež dobrá hodnota. Samozrejmosťou pri takomto hernom monitore je technológia FreeSync Premium od AMD, ktorá zabraňuje trhaniu obrazu, technológia Flicker-free zase eliminuje blikania pomocou pokročilej regulácie prúdu. Iiyama má natívne zabudovanú funkciu Blue



Light Reducer, ktorá znižuje vyžarovanie modrého svetla a šetrí tak oči najmä pri slabom osvetlení miestnosti. Rozlíšenie monitora je 4K, teda 3840 x 2160 pixelov, pri uhlopriečke 28 palcov je to nadpriemer a raster je v podstate neviditeľný. Monitor má aj zabudované reproduktory, ktoré ale sú len na núdzové použitie.

Keďže Iiyama si potrpí na kvalitu, snaží sa ju aj patričným spôsobom predať. Ponúka preto dodatočnú 30-dňovú záruku na mŕtve pixely a okamžitú výmenu monitora, kedy vám bezplatne monitor vymenia u vás doma. Ako to u nás bude fungovať v praxi, to povedať neviem. Iiyama na svojich

stránkach píše až o 36 mesačnej záruke na monitor, čo je nadštandard a rozhodne to poteší. Spotrebu monitora udáva Iiyama 36 W, 0.5 W v Stand-by režime, 0.5 W vo vypnutom stave. Monitor bol testovaný s grafickou kartou AMD Radeon 7900XTX v nových náročných hrách ako: Alan Wake 2, Star Wars – Jedi Survivor a Starfield a dojmy z hrania boli výborné. Obraz je veľmi slušný, jediné mínus je menšia uhlopriečka.

Záverečné hodnotenie

Podľa me ku konečnému verdiktu. Iiyama GB2870UHSU je zaujímavým monitorom. Za pomerne dobré peniaze ponúka veľmi

kvalitný obraz, 4k rozlíšenie, HDR, bohaté možnosti nastavenia a 150 Hz. Jediné „mínus“ je veľkosť, pre uhlopriečku 28 palcov je dnes štandardnom QHD rozlíšenie, predsa len by to chcelo na 4K rozlíšenie už 32-palcovú uhlopriečku, najmä keď ide o herný monitor. Prakticky monitor nemá žiadne výrazné nedostatky, respektíve nič, čo by mi vadilo.

Jeho vlastnosti a parametre sú výborne vyvážené, cena je taktiež prijateľná vzhľadom na rozšírenú záruku 36 mesiacov a okamžitej 30-dňovej garancie výmeny pri nájdení mŕtvych pixelov. Reproduktory sú síce len do počtu a na núdzové použitie, ale je fajn, že sa tam aspoň nachádzajú. Hráčov poteší najmä 150 Hz a slušná odozva 1 ms. Taktiež pozorovacie uhly sú výborné. Jediná menšia kritika je k ovládaniu nastavení samotného monitora, ktoré je pomerne kostrbaté a trochu spomalené, ale väčšina používateľov si nastaví obraz podľa svojich predstáv raz, prípadne ho ešte časom doladí a ďalej už nastavenie nerieši. Monitor teda rozhodne môžeme odporučiť.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Iiyama	Cena s DPH: 600€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitná a tuhá konštrukcia	- Ovládanie nastavenia monitora by mohlo byť plynulejšie
+ Prijateľná cena	
+ Skvelý displej	
+ Cena	
HODNOTENIE: ★★★★★	

TCL C805

OLEDU V PÄTÁCH



Nie je vôbec náhoda, že sa v našich hardvérových testoch a v rámci segmentu televíznej techniky objavuje značka TCL čoraz viac. Ich cieľná filozofia obohacovania trhu o cenovo dostupné, ale i kvalitou špičkové panely prináša rok čo rok chutnejšie ovocie a s aktuálnou ponukou TV vybavených QD-Mini LED 4K displejom je ten mnou opísaný skok ešte výraznejší. Pred mesiacom sa nám do redakcie dostal model C805 v mierke 65 palcov (rozsah uhlopriečky v tomto prípade začína na 50 palcoch a končí u astronomického čísla 98), ktorý mi sám distribútor značky TCL ponúkal s veľavravnou vetou: „Toto jednoducho docení každý jeden hráč.“ Pochopiteľne som takéto odporúčania bral skôr s rezervou, ostatne, čo iné vám predajca danej značky má asi tak povedať? Avšak, dnes už viem, že PR frázy sa niekedy skutočne vedú zakladať na pravde a práve TCL C805, rad najnovších televízorov od

lokálne čoraz známejšieho výrobcu, je toho jasným dôkazom. Chcete vedieť viac?

V minulých článkoch venovaných televíznej technike – môžete si tam zahrnúť aj moje recenzie na monitory rôzneho druhu – som už niekoľkokrát porovnával rôzne technológie v rámci panelov. Dnes je v tomto smere stále najviac cenený OLED, ktorý mimo iného vďaka využívaniu organického materiálu dokáže ponúknuť čiernu ako z vesmíru a súčasne zabezpečiť špičkový kontrast idúci ruka v ruke s výbornou reprodukcii farieb. Keďže však svet technológií fakticky nikdy nestagnuje a neexistuje pojem nekonečnej a nezvrátiteľnej suverenity, výrobcovia sa postupne snažia potierať všetky rozdiely a prinášajú, metaforicky povedané, nové páky. TCL C805 je vybavený práve takouto pákou aj keď pri pohľade na základné údaje nič také nenaznačuje. Máme tu LCD televízor s 4K rozlíšením, akých je

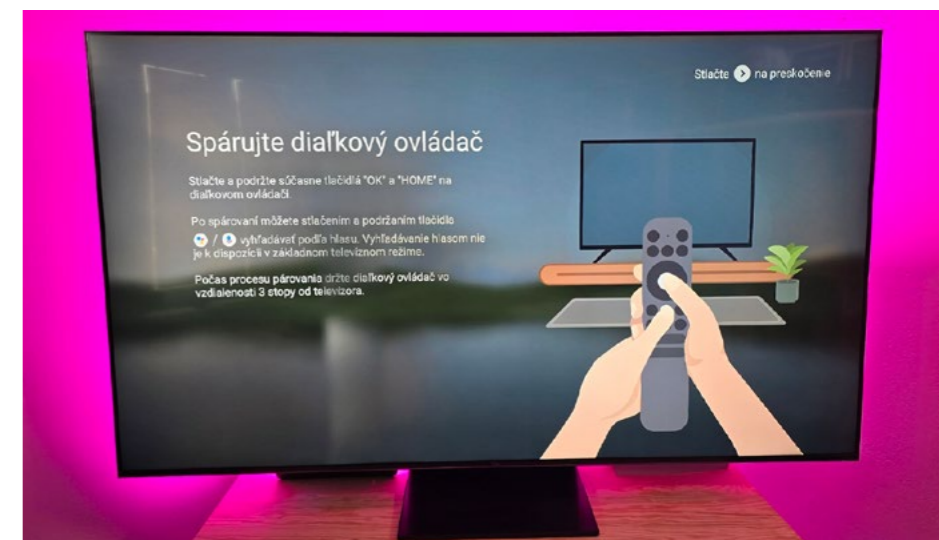
na trhu kvantum. Výhodou je však opäť kvalitatívne zlepšený mini-LED panel, ktorý vďaka viac než päťstovke samostatných zón zvláda regulovať jas tak, aby výsledný obraz zodpovedal čo najviac naznačenej realite. Rozdiel medzi bežným LCD tak práve mini-LED získava vo forme excelentného svetla a hlbokéj čiernej farby. Bonusom sú kvantové bodky, vďaka ktorým je farebná paleta ešte o chlp intenzívnejšia. Ak by ste sa teraz opýtali, či je OLED už v tomto smere vlastne porazenou technológiou, tak odpoveď by znela, že nie, avšak, mini-LED sa mu každým rokom približuje a už mu doslova dýcha na krk.

Všestraný panel

Recenzovaná vzorka vás v mierke 65 palcov príde na sumu tisíc eur. Obrazovka, okrem už spomínaného 4K rozlíšenia, ponúka súčasne rýchlu obnovovaciu frekvenciu 144 Hz, vďaka ktorej je pri vhodnom zdroji

obraz ostrejší aj pri prudkých pohyboch. Pochopiteľne tu narážam na herný modus, ktorý má samostatné softvérové rozhranie a dokáže uspokojiť nielen majiteľov konzol (stroje Xbox Series X alebo PlayStation 5 môžu pri vhodnej hre dosiahnuť 120 Hz), ale aj hráčov na desktopoch a laptopoch (tu je možné vytlačiť hertze až na úroveň 144). Mimo hranie je ale lepšia ostrosť cenená aj pri sledovaní športových prenosov, čo ja osobne docením vždy počas NFL sezóny, kedy sa let lopty pri vysokej rýchlosti nevykresľuje nechutne trhaným pohybom, ale naopak plynulou priamkou bez prerušenia. Už od prvého momentu, kedy som testovaný vzorku zapriahol, som bol prekvapený vysokou svietivosťou. V jeden moment sa dokázala sonda prepracovať dokonca k údaju nad tisíc dvesto nitov. Čierna síce stále nie je tou čiernou ako pri aj mnou glorifikovanom OLEDe, ale aj s ohľadom na výrazne nižšiu cenovú reláciu sa nový TCL panel zvládol v jej kontrastnom zobrazení takzvané „pochlapiť“. Oceňujem celkovú prirodzenosť obrazu, kedy vyvážením bielej ide ruka v ruke so zvýšenou paletou farieb – obrazovka využíva 10-bit rozlíšenie, čo je v rámci strednej triedy tiež jasným nadštandardom.

Google TV TCL C805 je doslova pripravený na tie najlepšie herné zážitky, aké si v súčasnosti v rámci tradičných televízorov viete dopriať. Okrem už spomínanej obnovovacej frekvencie tu máme podporu variabilného snímkovania (VRR), ďalej práve FreeSync Premium Pro pre dosiahnutie stropu v rámci Hz, ALLM a dokonca 240 Hz cez DLG (Dual Line Gate) pri spáovaní s PC. Pri overovaní jednotlivých predností v spojitosti s interaktívnym softvérom som počas mesačného testu nezaznamenal

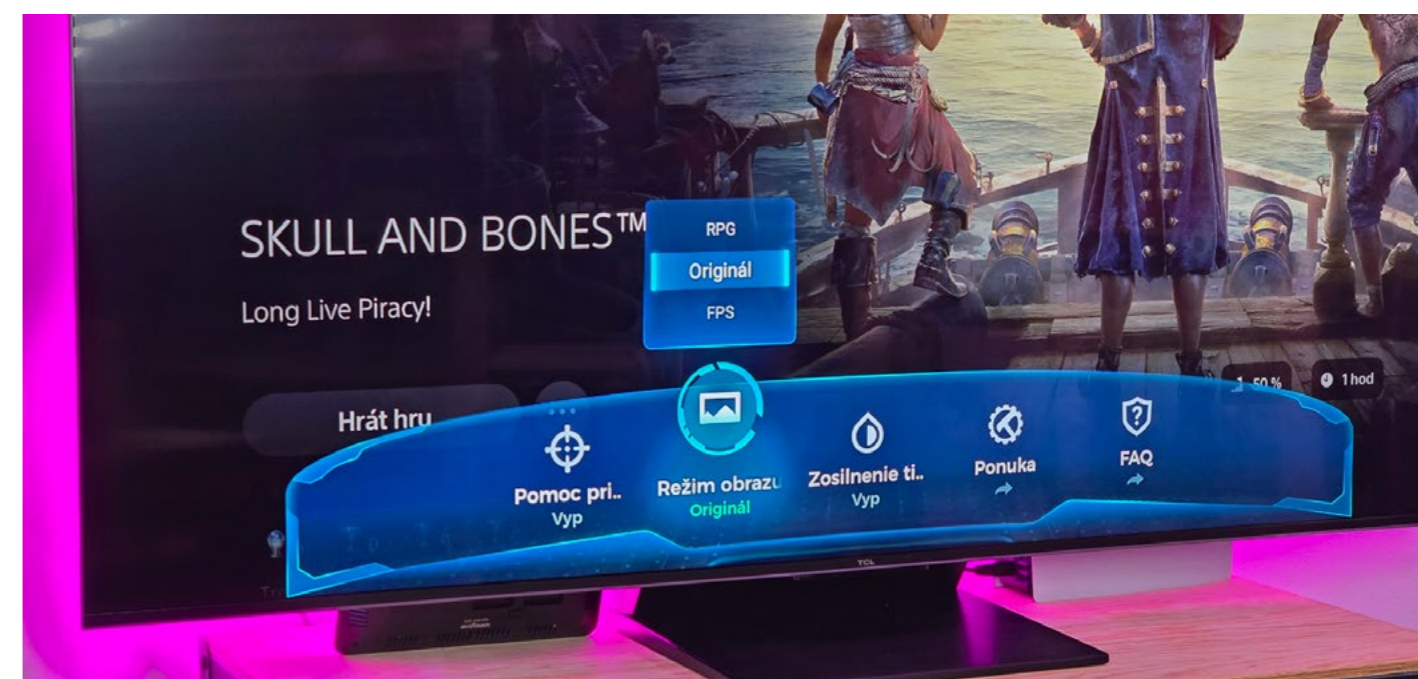


žiadne technické nedostatky a preto z pozície hráča máte rozpočet nastavený oveľa nižšie než by ste potrebovali (napríklad na kúpu SONY alebo Samsungu). C805 od TCL je pre vás jasnou voľbou. Televízor sa vďaka svojej svietivosti dokáže uplatniť aj v svetlejšom priestore, avšak tú najlepšiu kvalitu z neho tradične dostanete v tmavších a od okna odtienených častiach izieb. Tu chceme rovnako vyzdvihnúť výborné pozorovacie uhly. Medzi ďalšie prednosti s tým súvisiace patrí aj dostatočne široký farebný gamut v rámci HDR10+, podpora Dolby Vision a Dolby Atmos, vysoko kvalitné škálovanie bez prehnaneho ostrenia a absencia duchov. Jedným dychom však musím dodať, že pre ideálne prispôbenie kvality zobrazenia je nutné si po vybalení zariadenia zo škátule najst' trochu času a pohrať sa s reguláciou obrazu. Našťastie, interné rozhranie, ako aj možnosti Google TV systému, vás krok po kroku oboznámia so všetkými režimami obrazu samotného, ale

je dôležitý proces zopakovať zvlášť pre jednotlivé výstupy (hry, filmy, šport, web a podobne). Televízor dokonca disponuje funkciou automatického prispôsobovania jasú na základe okolitého svetla, čo rovnako hodnotím ako praktický bonus.

Slabšie audio?

Ak by som mal testovanej vzorky niečo vyložiť vytknúť, tak to počítačnú neutralitu kvality audia ako takého. Pri prvom započúvaní sa v rámci nejakej YouTube produkcie bol zvuk skôr plošný a bez efektov. Avšak aj tu stačilo zobrať do ruky inak celkom slušne spracovaný ovládač (je síce plastový, ale drží sa dobre v ruke a má v sebe všetky dôležité tlačidlá) a trochu sa pohrať s nastavením. Rozhodne však neodporúčam nechať prispôbovanie audia na automatike, keďže snímač okolitých ruchov je zabudovaný priamo v ovládači a





dobré vieme, ako sa práve ovládače počas bežnej prevádzky vedia rýchlo zapatriť.

A ako je na tom celková kvalita zhotovenia? Televízor ako taký má v drvivej väčšine svojej konštrukcie plastové telo s nenápadným vzorom na zadnej strane, no kov nájdete v rámci rámu lemujúceho toľko proklamovaný panel. Rámiky okolo obrazovky sú minimálne a z prednej strany tak zariadenie pôsobí doslova luxusným dojmom. Stojan je zložený z dvoch častí, dokáže obrazovku udržať v pevnej pozícii a dokonca má v sebe praktický manažment kabeláže. Kábel pre napájanie do elektrickej siete má svoj vstup na ľavej strane a

naopak zvyšok konektivity nájdete na opačnej strane. Hlavnou hviezdou je štvorica HDMI, z čoho hneď dva vstupy sú so štandardom 2.1 určeným pre hranie hier.

TV je vybavená aj USB-A vstupom s funkciou prehrávania videí v rámci takmer všetkých základných kodekov (nefungoval mi len DivX a vyložene kamerový formát AVCHD). Samozrejmosťou je WLAN vstup, Bluetooth, Google Assistant a zapojenie slúchadiel s duálnou funkciou prenosu audia – môžete súčasne púšťať zvuk z reproduktorov a rovnako tak ho tlačiť aj do pripojeného externého zariadenia. Všetky tie funkcie, ktoré by zákazník mal požadovať

od moderného televízora v tejto cenovej kategórii, sú v rámci TCL C805 prítomné.

Mám šťastie na opakované testovanie nových modelov TCL televízorov a retrospektíve tak hodnotím rastúcu krivku ich kvality. Dnes už preto vôbec neplatí kedysi medzi konzumentmi rozšírená fráza o nutnosti kupovania výhradne notoricky známych značiek, keďže na trhu je veľký a kvalitou oplývajúci hráč s názvom TCL. Ich model C805 odporúčam ako ideálnu a cenovo dostupnú voľbu pre milovníkov hier, ale aj športových prenosov, čo automaticky so sebou strháva aj sériu ďalších nárokov, ktoré pred kúpou nového televízoru neraz riešite aj vy doma.

Navyše ma ohromuje pokrok mini-LED panelov, ktoré sa skutočne začínajú zásadne dotáčať na konkurenčný a oveľa drahší OLED a uvidíme, čo nám v tejto súvislosti ponúkne blízka budúcnosť.

Verdikt

Výkonný televízor za prístupnú cenu, ktorý mimo iného docenia aj milovníci videohier.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TCL	Cena s DPH: 1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Nádherný mini-LED panel	- Nič
+ Vhodné pre hráčov	
+ Kvalita spracovania	
+ Svižný systém	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Genesis ZIRCON 500

SKVELÁ VOĽBA ZA PRIJATEĽNÉ PENIAZE



Trh s hernými perifériami je už nejakú dobu riadne presýtený a je stále ťažšie a ťažšie zorientovať sa v nekonečnej ponuke (nielen) herných myši. Firmy na nás chrlia jeden high-end za druhým a veľmi často sa stáva, že hráčom unikne nejaká tá zaujímavá stredná trieda. My sme dostali možnosť otestovať hernú myš Genesis ZIRCON 500, ktorá do tejto kategórie jednoznačne patrí.

Genesis ZIRCON 500 je optická bezdrôtová herná myš s rozmermi 119 x 62 x 38 mm a váhou len veľmi príjemných 79 gramov. Má ergonomický tvar pre pohodlné a pevné držanie a disponuje 6 tlačidlami, z ktorých až 5 je programovateľných. Vnútri nájdeme mechanické spínače Kailh 4.0, ktoré majú životnosť až 60 miliónov kliknutí. Dodáva sa s 1,6 metrovým káblom, preto, v prípade potreby, dokáže poslúžiť aj ako káblová myš.

Produkt hneď na úvod príjemne prekvapil svojou, už vyššie spomínanou váhou. Myš je naozaj ľahká a takmer ju v ruke necítiť. To samozrejme nemusí vyhovovať každému, ale za nás to je jednoznačne plus. Používa sa veľmi pohodlne, v ruke sedí ako uliata a je presná. Optický senzor s nastaviteľnou citlivosťou od 200 do 10 000 DPI zabezpečuje rýchle a presné pohyby bez akéhokol'vek omeškania.

Jediným, ale skutočne subjektívnym nedostatkom je chýbajúca podložka pod palec. Okrem toho sme počas testovania nepostrehli nič, čo by nám prekážalo alebo znepríjemňovalo hranie, či prácu.

Jedným zo zaujímavých aspektov myši je možnosť bezdrôtového pripojenia ako cez 2,4 GHz prijímač, tak cez Bluetooth kompatibilný s verziou 4 a vyššie.

Ak teda hľadáte univerzálnu myš, ktorú z času na čas použijete aj na cestách na pripojenie k vášmu Android telefónu či tabletu, tak ste na správnom mieste. Vychytávkami tento produkt pri svojej cenovej kategórii naozaj nešetrí.

V dnešnej dobe je už v podstate úplným štandardom, že každá väčšia firma má k svojim perifériám aj vlastný softvér. Inak to nie je ani tu, každý hráč ma k dispozícii na stiahnutie program s názvom Genesis Gaming. V ňom si môže nastaviť mapovanie tlačidiel, makrá, či rôzne DPI. Okrem toho je tam možné vidieť aj rôzne parametre a aktuálny stav myši, batérie a pod.

Pomaly sa dostávame k niekoľkokrát spomínanej cene. Nejde o tú najlacnejšiu bezdrôtovú myš na trhu, každopádne,

s cenovkou nastavenou na 33 € ide o, vzhľadom na kvalitu a konkurenciu, naozaj zaujímavý produkt pre každého, kto hľadá relatívne lacné riešenie pre svoju (nielen) hernú zostavu.

Verdikt

Celkovo je Genesis ZIRCON 500 skvelou voľbou pre každého, kto hľadá výkonnú a spoľahlivú myš s pokročilými funkciami a ergonomickým dizajnom.

S jej vysokou kvalitou kombinovanou s modernými vychytávkami a zaujímavou cenovkou predstavuje veľmi silného hráča na poli herných i pracovných periférií.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 33€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- nič
+ spoľahlivosť	
+ cena	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Zephyrus G16

UNIKÁTNY HYBRID

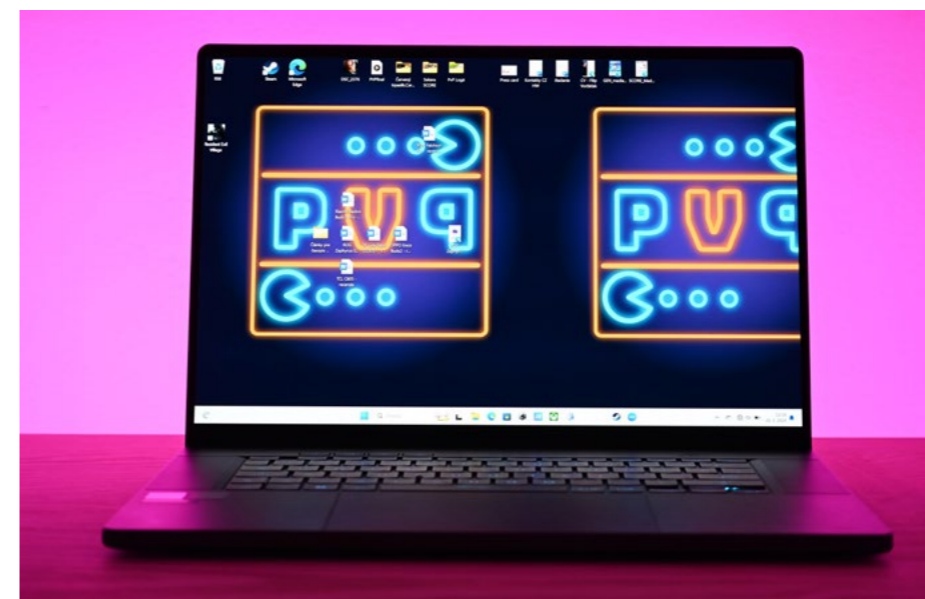


Spomínate si, nebolo to zase tak dávno, čo som vám mojich článkoch a hlavne v súvislosti s novým rokom predpovedal inovačnú smršť vybavenú logom spoločnosti ASUS? Ubehla len krátko a ja už píšem tretiu recenzii na jeden z aktuálne najzaujímavejších notebookov na trhu. Z garáže Republic of Gamers s veľkou a oprávnenou pompou vyparkovali dvojicu výkonných strojov ROG Zephyrus G16 a G14, z čoho mne sa do rúk dostala tá väčšia, šestnásť palcová verzia. Stačí si ju len v krátkosti prezrieť a okamžite pochopíte, že filozofia využitia v tomto prípade sa jasne zameriava na nové publikum. ASUS sa totiž rozhodol konkurovať „nahryznutému jablku“ v zmysle dizajnu a nezabudol pritlačiť na pedál aj po stránke výkonu. Výsledkom je už na pohľad unikátny hybridný laptop, na aký by ste mali upriamiť pozornosť v prípade,

ak preferujete účelovú symbiózu medzi kreativitou a hraním videohier. Pokúsím sa vám teraz rozpisovať tie najhlavnejšie prednosti, ktoré sa skrývajú za nemalou investíciou do nového Zephyrusu a, pochopiteľne, nezabudnem aj na negatíva.

V rámci konfigurácie existuje tradične viacero modelov, z ktorých nám do redakcie dorazila vôbec tá najsilnejšia možná verzia v šedom prevedení Eclipse Gray (v predaji je aj biely variant s názvom Platinum White) s finálnou cenou dosahujúcou hranicu štyroch tisíc eur. O výkone a jeho presahu bude dnes ešte reč, preto začneme tradične od Adama, a teda od dizajnu. Zabudnite na staré verzie Zephyrusu G, tentokrát máme na stole absolútne nové spracovanie, či už zo strany materiálov alebo vizuálneho aspektu. Už spomenutá cena vo vás určite musí evokovať príklon ku prémiovému

segmentu, napokon moje porovnanie s Apple, respektíve s ich MacBookom Pro, hovorí samé za seba. Celokovové hliníkové šasi s jemne opracovanými hranami cieľi na moderne uchopený minimalizmus. Ústredným motívom je tentokrát tenká svetelná lišta s názvom „Slash Lighting“, ktorá sa tiahne diagonálne naprieč vrchným vekom. Áno, evidentne sa tu pri tom symbolickom kreslení ceruzou niekto chcel inšpirovať unikátnym pocitom luxusu, ktorý zažívajú práve majitelia MacBookov. Podľa môjho názoru sa to rozhodne podarilo. „Slash Lighting“ pásik pozostáva z dvadsiatich ôsmich LED diód, ktoré sú rozdelené do siedmich zón. Prostredníctvom Armoury Crate si viete tento vizuálny doplnok transformovať na notifikačný systém a napríklad v zatvorenom stave ostať informovaný o prichádzajúcich mailoch. Komu by daný prvok v zapnutom

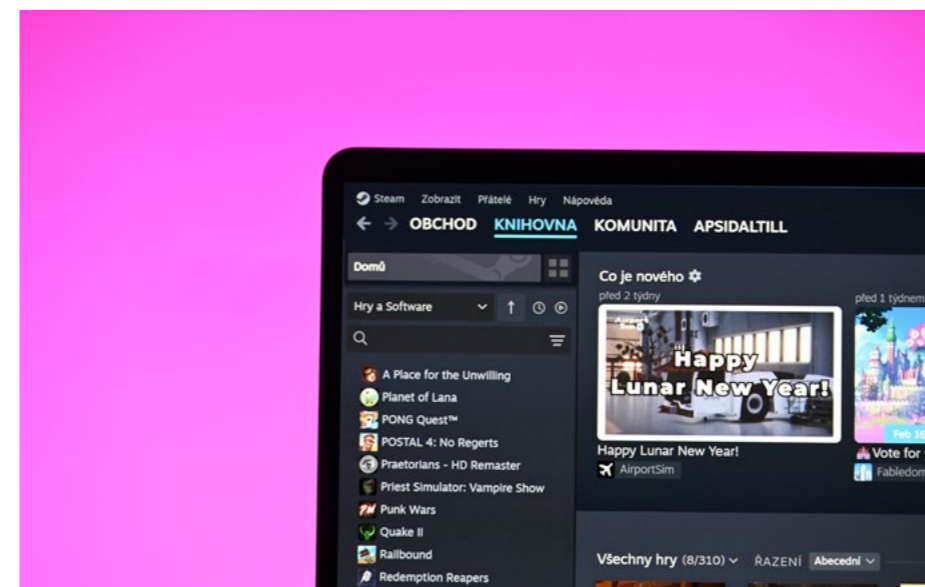


predstavujem poctivo spracovaný prémiový notebook hodný svojej ceny. Jediné negatívum sa môže skrývať v náchylnosti povrchu na zbieranie odtlačkov a nečistôt. Otváranie veka s magnetickým dorazom zrealizujete jedným prstom, spoj medzi spodnou časťou a obrazovkou zabezpečuje úplne nový systém pántov s maximálnym uhlom 135 stupňov. V duchu skúseností z minulých verzií sa odvod teplého vzduchu v otvorenom stave tentokrát tiahne smerom dole od spodnej hrany obrazovky a nie naopak. ASUS svojich verných zákazníkov, ako aj nás novinárov, evidentne naďalej počúva. Toho dôkazom je implementácia spoľahlivej čítačky SD kariet (UHS-II), ktorá sa nachádza na pravej hrane hneď vedľa USB-A (3.2 Gen 2) vstupu a USB-C (3.2 Gen 2) portu s podporou DP 1.4. Na opačnej strane potom nájdete HDMI (2.1),

stave vadil, môže ho logicky úplne deaktivovať a zvýšiť si tak aj konečnú výdrž batérie. Okrem „Slash Lighting“ je podsvietená už len samotná klávesnica, a preto nečakajte žiadnu RGB extravaganciu, čo by vlastne išlo proti spomínanej elegancii.

Ohromná konštrukčná celistvosť

ROG Zephyrus G16 je v zatvorenom stave tenký len 1,49 cm a váži necelé dva kilogramy. Počas mesačného testovania som ho tak pohodlne prenášal kade-tade, či už som potreboval odbehnúť na reportáž a pracovať v exteriéry alebo sa mi nechcelo sedieť v kancelárii, a preto som si vyšiel do záhrady. Rád by som vyzdvihol kvalitu šasi a konštrukčnú pevnosť, ktorá je jednoducho fenomenálna. Žiadne vŕzganie, praskanie a iné nepríjemné zvuky. Po otvorení môžete cielene tlačiť pästou do stredu klávesnice, a tá nie len že nepovolí, ale súčasne nevydá ani len hlásku. Takto si



druhý Thunderbolt 4 (tiež je tu podpora DisplayPortu 2.1) a rovnako tak druhý USB-A vstup. Samostatnou kapitolou je úplne nový konektor napájania, ktorý tvarom aj funkčnosťou zľahka pripomína variáciu na USB-C. Adaptér v balení dokáže zariadenie dobíjať pri výkone 240 wattov, avšak na cestách určite doceníte práve jeden z Thunderboltov s podporou sto wattového dotankovania energie. V rámci bezdrôtovej komunikácie má nový Zephyrus podporu

Wi-Fi 6E a Bluetooth 5.3, čo sa tak trochu dalo očakávať.

Po otvorení vrchného veka a spustení systému začne okamžite pracovať webová Full HD kamera s IR doplnkom, ktorá sa mimo vašej online socializácie stará aj o bezpečnosť vašich dát. Kamera je



inštalovaná do tenkých rámkov lemujúcich jeden historický unikát. ROG Zephyrus G16 určený pre rok 2024 je vôbec prvým herným notebookom vybaveným šesťnást' palcovým OLED panelom aj s podporou G-Sync. Obrazovka má rozlíšenie 2.5K pri pomere strán 16 : 10 a disponuje obnovovacou frekvenciou 240 Hz. Toto všetko sú jasné predpoklady pre, metaforicky povedané, rozloženie červeného koberca pre každého človeka milujúceho hry, ale je tu toho, samozrejme, ešte viac. Asi nemusím zdôrazňovať a opakovane glorifikovať prednosti OLED displejov (čierna ako žiadna iná, vysoký kontrastný pomer atď.), avšak aj tu je badať začínajúce prehľbovanie

sa jedného problému. ASUS opakovane vsádza na samostatné spúšťanie HDR efektu priamo vo Windowse, čo vedie k nesúrodosti farieb. Avšak verím, že do budúcnosti na tomto probléme zapracujú. Ak dám toto bokom, tak nedotyková obrazovka zvláda naplniť očakávania aj v rámci továrenského nastavenia, ponúka svietivosť oscilujúcu tesne pod hranicou 500 nitov a certifikáty predurčujúce panel aj na náročnú audiovizuálnu postprodukcii. S testovanou vzorkou som nemal problém hrať či pracovať aj pod náporom slnečných lúčov, takže ak niekomu hranica 500 nitov príde malá, špeciálne v porovnaní s konkurenciou,

tak v praxi sa ukáže pravý opak - oceňujem výborné pozorovacie uhly bez zásadnej straty kvality celkového zážitku.

Práca a hranie

Klávesnica sa v zmysle rozloženia znakov nijako nemení, aj keď grafika písma horného radu priamo pripomína cieleň na hernú komunitu. Pozičné zameranie je v strede s posunom vyššie k obrazovke s tým, že po stranách sa nachádzajú výkonné reproduktory. Zvuk je konkrétne rozdelený do šiestich jednotiek, z čoho štyri (s výkonom 2 W) sa starajú o basy a zvyšné (rovnako 2 W) o výšky. Audio je ďalšou prednosťou testovaného laptopu, a preto sa vrátim ku klávesnici. Povrchová úprava krytov spínačov je drsnejšia, čo pomáha väčšej istote počas rýchleho zadávania textu. Odpor pri hĺbke 1,7 mm hodnotím ako minimálny a výsledkom frenetického písania nie je žiadny hluk tiahnucci sa spod spínačov, ale len vláčne a tlmené t'ukanie. V úvode som spomínal RGB podsvietenie, ktoré aj v duchu celej filozofie nového Zephyrusu G predstavuje jednu zónu s konzistentnou priepustnosťou - vyzerá to elegantne a prémiovo. Rovnako kvalitne na mňa pôsobil aj obrovský track-pad so skleneným povrchom, ktorý sa od zvyšku klávesnice neoddel'uje klasickou hranou, ale tiahne sa od medzerníka až po spodok tela laptopu. Aj tento originálny dizajnerský trik pomáha celkovo minimalistickému poňatiu dizajnu.

Konečne pristúpme k toľko spomínanému výkonu. Konfigurácia GU605MY si svoju cenu obhajuje použitím procesoru Intel

Core Ultra 9 (185H), grafickej karty NVIDIA GeForce RTX 4090 (16GB, TGP 115 W) a 32 GB RAM. Procesor ponúka výkon 2,3 GHz s potencionálnym navýšením na 5,1 GHz. Testovanie pomocou viacerých režimov softvéru Armoury Create sa pri náročných hrách vždy preklenulo do turbo modusu, pri ktorom hranica maximálneho výkonu jednotky prekročila 193 W. Tu musím upozorniť na teplotu atakujúcu v kritickom bode (stred hornej časti klávesnice a rovnako opozitný spodok) hranicu 90 °C, kedy sa meranie hluku ventilátora zastavilo na cca 53 decibeloch. To už je pomerne jasne badaťel'ný hukot, na ktorý si užívateľ bude musieť zvyknúť, rovnako ako aj na vyššie teploty. Neberte to ako fatálne negatívum, keďže pri takto skonštruovanom a tenkom šasi nemôže nikto očakávať, špeciálne pri odvode tepla, nejaké zázraky. Ak by nebola rozumne využitá odparovacia komora, v praxi by to s teplotou vyzeralo výrazne kritickejšie. Napriek všetkému neodporúčam pri hraní hier zariadenie pokladať na holé stehná, pretože by to pre vás mohlo byť viac ako nepríjemné.



Po výkonnostnej stránke som pomocou testovanej jednotky hral tie najmodernejšie AAA produkcie s tak malou dávkou kompromisov, že o nich ani nehodno hovoriť. K tomu logicky spadá aj vol'ná ruka pri rovnako náročnej postprodukcii a verte, že mať možnosť si postrihať a kompletne zhotoviť video kdekol'vek a bez technických kotrmelcov (óóó, vd'aka ti ASUS za nedocenení'nú čítačku SD kariet) je jednoducho na nezaplatenie.

Výborná výdrž batérie

V toľkokrát spomínanom tenkom šasi z hliníka sa nachádza batéria s

kapacitou 90 Wh, ktorá podporuje rýchle dobíjanie. Na základe OLED panelu je zásadným prvkom stanovenia celkovej výdrže obsah, ktorý sa práve na displeji znázorňuje, každopádne, ak by som to mal spriemerovať, tak pri polovičnom jase a bežných pracovných úkonoch dosiahnete necelých osem hodín výdrž.

Akonáhle si jas dáte na maximum, pôjdete okamžite na hranicu necelých šesť hodín. Sledovanie videa pri strednom jase vybilo batériu po jedenástich hodinách a maximálna záťaž pri hraní náročnej videohry vyšťavila akumulátor po hodine a štvrt'. Ako vidíte, máme tu

nadpriemerné výsledky v kategórii, v ktorej sa testovaný hardvér pohybuje.

Záverom, ROG Zephyrus G16 je bezkonkurenčným zjavením nového roku a odpoveďou na otázku; čo si mám kúpiť z pozície kreatívca súčasne milujúceho interaktívnu kultúru. Po dizajnovnej stránke a v zmysle celkového spracovania ide o luxusný kus prémiového laptopu, na ktorý nacytáte viac rozžiarených očí než nechcených odtlačkov prstov. ROG Zephyrus G16 predstavuje výkonné a súčasne spo'ahlivé zariadenie zabalené v kompaktnom tele, ktoré si vás počas krátkej chvíľky získa OLED panelom, audio kapacitou a výbornou výdržou batérie. Od minuloročného modelu spravila G rada významný skok, ktorý len a len povyšuje oprávnenú pozíciu spoločnosti ASUS na globálnom trhu. Len tak d'alej.

Verdikt

Najlepší herný a pracovný notebook na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	3 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Zbiera odtlačky
+ Celková kompaktnosť	- HDR
+ Slash Lighting	
+ Výkon	
+ Batéria	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Samsung Galaxy Fit3

JE TOTO STÁLE EŠTE KLASICKÝ FITNESS TRACKER?



Keby ste mi teraz priložili aj pištoľ k hlave, nedokázal by som si spomenúť na rok, v ktorom som naposledy testoval zariadenia kategorizované ako fitness náramok. Nie že by sa pravidelne žiadne nevyrábali, ale distribútori jednotlivých značiek uprednostňujú skôr PR kampane v rámci svojich klasických smart hodín a zvyšok preto často v médiách nevidno. Som však nesmierne rád, že pri príležitosti vypustenia tretej generácie modelu Galaxy Fit od Samsungu dorazila jedna vzorka aj k nám do redakcie a ja som si tak mohol v praxi overiť, kam sa uvedená kategória nositeľných zariadení za ten čas posunula.

Doba, kedy fitness náramok pripomínal skôr plastovú hračku, je dávno preč. Dnešné zariadenia tohto formátu sa radia do kategórie sofistikovanej elektroniky, na ktorú sú kladené vysoké nároky, a to vrátane vizuálu a prémiových materiálov. Samsung

aj v duchu toho skonštruoval Galaxy Fit3 tak, aby produkt mohol funkčne konkurovať strednej triede chytrých hodín a vo finále stále stál „zopár korún“. Uvedená novinka preto už v čase svojej premiéry stála len niečo málo cez šesťdesiat eur.

Základom elegantného dizajnu je zmenšenina klasických Apple Watch, ktoré výrobca vybrúsil z kusu hliníku a po stranách pripol duo silikónových a na dotyk príjemných remienkov. Systém upínania remienkov je riešený patentovaným



tlačidlom pre jednoduchú výmenu. Hliníkové šasi má pieskovaný povrch, váži sotva devätnásť gramov a je opatrené krytím IP68/5ATM – môžete sa s ním preto pokojne vrhnúť do bazénu, čo je len jedna z mnohých aktivít, ktoré náramok zvláda komplexne monitorovať (systém ich má zaregistrovaných viac než sto).

Veľkou výhodou počas športovania – to som si overil pri mojom milovanom americkom futbale – je spona zapínania s koncom zahnutým do vnútra. Testovanie zariadenie ostalo aj pri tvrdých kontaktoch na mojom zápästí.

Jediné, čo mne osobne tak trochu prekážalo, bola práve z môjho pohľadu nedostatočná veľkosť zariadenia, ktorá na mojej ruke pôsobila komicky. Som jednoducho zvyknutý nosiť mohutné hodinky a prechod na displej veľký 1,6 palca v tomto ohľade urobil svoje. Daný problém je však, samozrejme, silne subjektívny a nie každý si potrpí na nejaký štýl a ten dodržiava aj počas športového výkonu. 13 dní výdrže?

AMOLED panel je opatrený vrstvou schopnou zvládať drsnejšie zaobchádzanie, čiže znesie nárazy a oddiaľuje zanechanie výrazných škrabancov. Akokoľvek som si musel zvykať na veľkosť panelu, jeho rozlíšenie 256 x 402 pxl je dostatočne ostré a aj pomocou väčších prstov sa viete preklikať tam, kam potrebujete. Súčasťou šasi je svetelný senzor, vďaka čomu je jas panelu a sýtosť farieb prispôbovaná podmienkam vášho okolia. Spároveň s mojím Flipom piatej generácie prebehlo logicky kozmickou rýchlosťou a prekvapila ma tá ohromná ponuka ciferníkov doslova od výmyslu sveta.

Galaxy Wearable slúži na individuálny prístup v rámci nastavení a rovnako tak je vstupnou bránou pre zoznamovanie sa s jednotlivými funkciami. A tu je dôležité povedať, že aj keď na trhu nájdete dnes obrovské množstvo fitness náramkov, len malá časť z nich ponúka takúto hlbokú úroveň individualizácie. Osobne nemôžem



Galaxy Fit3 striktno kategorizovať len ako náramok určený na zbieranie dát o každodennej fyzickej aktivite, keďže v istých ohľadoch ide o nepriamu konkurenciu smart hodín. Softvér UI je dokonalo prepojený s celým ekosystémom Samsung hardvéru hodín/telefónov a ponúka rôzne funkcie, napríklad budík s dostatočne silnými vibráciami. Aplikácia Samsung Health sleduje aktivitu pri cvičení, avšak rovnako tak doceníte základné monitorovanie spánku, úroveň stresu, srdcovú frekvenciu alebo saturáciu krvi kyslíkom.

Galaxy Fit3 si viem predstaviť aj na zápästí starších ľudí, ktorí ocenia schopnosť náramku identifikovať pády a súčasne zaslať SOS signál na konkrétne čísla.

Okrem už vyššie uvedených funkcií si na obrazovke trackeru dokážete v rýchlosti prezrieť a samozrejme aj reagovať na rôznorodú plejádu notifikácií. Výdrž batérie je aj cez všetky tieto známe body interakcie počas intenzívneho využívania viac než päť dní s tým, že stačí zariadenie pripojiť do siete na pol hodiny a následne získate viac než šesťdesiat percent novej

kapacity. Musím povedať, že na konci dňa som bol vždy mierne prekvapený, kam sa celá tá schéma zberu dát dokázala v prípade testovanej vzorky prepracovať.

Samostatnou kapitolou je už proklamované monitorovanie spánku, ktoré som v rámci identických meraní porovnal s prémiovými hodinkami od konkurencie a výsledky skončili s tak minimálnymi rozdielmi, že to ani nestálo za reč. Samsung do Fit3 totižto vložil kvalitné senzory, aké sám používa vo svojich Galaxy Watch a ktoré v presnosti môže zatieniť len zopár podobne koncipovaných zástupcov nositeľnej elektroniky (teraz mám na mysli konkrétne smart prstene). Stále je však pre mňa miernym šokom, ako zásadne sa tá priepasť medzi pôvodnými fitness náramkami a chytrými hodinkami vlastne stenčila. Kto nepotrebuje na zápästí nosiť obrovský "orloj" a počas spánku alebo športovania mu hodinky skôr prekážajú, nemusí sa v prípade Galaxy Fit3 obávať nepresností v rámci zbierania dát, ba naopak.

Verdikt

Fit3 prináša cenovo dostupné funkcie, aké dnes vidáme pri drahších smart hodinkách.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 65€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a spracovanie	- nič
+ Výdrž batérie	
+ Odolnosť voči vode	
+ Funkcie	
+ Cena	
HODNOTENIE: ★★★★★	



Gigabyte Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16G

VÄČŠIA KAPACITA VRAM, NO INAK NENADCHNE



Zelenú, červenú, či nedajbože modrú? Trh s grafickými kartami sa za poslednú dobu vyhrocuje, no jedna vec, ktorá chýba menej šťastlivým (aspoň po stránke financií) hráčom, sú cenovo dostupné kusky, s ktorými stále odohrajú aj najnovšie hry aspoň vo FullHD rozlíšení. Čo však v dnešnej dobe, keď úplný TOP stojí viac ako 1000 eur, znamená cenovo dostupné? Ta-tam sú doby, keď obstočné, fungl nové karty stáli 200 eur a menej, dnes sa pripravte zaplatiť 300 aj 400 eur. Čo už, doba napreduje. Ako ale teda vyzerá ponuka, pri ktorej netreba brať hypotéku či podpisovať zmluvu s diablom? V podaní karty Gigabyte Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16G vcelku svitlo, hoci stále sa nájdú určité nedostatky.

Treba uznať, že spoločnosti AMD sa to s novými kartami na architektúre RDNA3 vcelku podarilo. Áno, od tímu v zelenom v podaní kariet stále nedosahujú úplnú

špičku, no nebudeme sa o kartách za 1000 či 2000 eur. Mal som možnosť vyskúšať si najnovšie výkonné kusky RX 7700 XT a RX 7800 XT určené hlavne pre hranie v 2K a občasom 4K rozlíšení, no RX 7600 XT zaujme najmä zástancov FullHD a občasného 2K hrania.

Obal a jeho obsah

Škatuľa, v ktorej dorazila karta Gigabyte Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16G, „poteší“ kompaktnými rozmermi, ktoré okamžite indikujú menšiu nutnosť extrémneho chladenia a tým aj nižší výkon oproti dnes už bežným 3.5 slotovým behemotom. Na menšom výkone, samozrejme, nie je nič zlé, pokiaľ mu zodpovedá cena a pokiaľ netrpí kvalita prevedenia.

V prevažne čiernej škatuli s tradičnými dizajnovými prvkami v AMD červenej

a tiež Gigabyte oranžovej sa ukrýva na prvý pohľad fešná, no ničím nevynikajúca karta v kombinácii čiernej a striebornej ukrytá v antistatickom obale. Okrem samotnej karty sa v balení nachádza už len brožúrka s informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

Karty z modelovej rady Gaming od spoločnosti Gigabyte patria medzi tie cenovo dostupnejšie a občas aj výkonom o čosi slabšie kusky ako ponúkajú vyššie rady. Označenie OC, samozrejme, znamená o čosi vyššie taktiky oproti základu, ktorý v AMD nastavili a tým pádom možno aj niekedy FPS navyše.

Po stránke vzhľadu sa táto grafika nemá za čo hanbiť. Trojica čiernych ventilátorov s logom Gigabyte v strede zasadená do čierneho tela zdobeného striebornými

detailmi a kovovým backplate-om si svoje miesto nájde ako v starej skrinke z roku 2010, tak aj v najmodernejších kúskoch. Osobne ma veľmi teší, že v AMD ostali verní osvedčenému systému napájania 8 PIN (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 o síce o 12.6 TFLOP menej ako 35.17 TFLOP, ktoré ponúka RX 7700 XT, no viacmenej 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.

Keď konkurencia prišla s touto funkcionalitou, zdalo sa, že AMD bolo niekedy rokov mierne zaskočené, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu a dokonca v nejakých veciach červený tím predčil dizajnérov zo zeleného tímu.

Mám na mysli najmä open-source funkcionalitu ako FSR 3, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže vygenerovať „chýbajúce“ snímky obrazovky alebo na monitor vykresliť obraz ponášajúci sa na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho



naozaj musela renderovať. Aj vďaka tomu je boj vo vyššej strednej triede, po ktorej siaha asi väčšina či už hráčov alebo profesionálov, taký vyhrotený.

Gigabyte k produktom na svojej stránke bežne ponúka aj softvér na ovládanie a monitorovanie s menom Gigabyte Control Center.

Testovanie

Za účelom testovania a získania čo najlepších výsledkov bola karta osadená na matičnú dosku Gigabyte X570 AORUS MASTER spolu s procesorom AMD Ryzen 7 5700G a 32 GB Kingston Fury DDR4

3600MHz. Hry boli testované s kartou v továrenských nastaveniach. Všetky tituly boli testované v rozlíšení 1080P a 1440P.

Zhrnutie

Ide o naozaj výkonnú grafiku? Nie. Ide o cenovo najdostupnejšiu kartu? Tiež nie. Oplatí sa ju vôbec kupovať? Záleží od určitých kritérií.

Pokiaľ máte v počítači aj niekedy generácií staršiu kartu strednej či vyššej triedy s aspoň 8 GB VRAM, potom nie.

Ale ak vám ide len o FullHD a občasné 2K hranie a rozpočet vás nepustí nad 350 eur, tak bude Gigabyte Radeon RX 7600 XT Gaming OC 16G fajn voľbou. Hlavne teraz, keď je niektorým novým hráčom už 8 či dokonca 12 GB VRAM primálo.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte Cena s DPH: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľmi dobré teploty
- + obstojný dizajn
- + takmer nepočuteľná aj pod záťažou
- + 16 GB VRAM
- výkon až tak neočarí

HODNOTENIE: ★★★★★

ROG Phone 8 Pro

PRETRHLA SA NIĤ?



Ked' sa v minulom roku začal bez varovania internetom niesť neoficiálny šum o možnom ukončení produkcie mobilných telefónov od renomovanej značky ASUS, dostal som neopakovateľnú chuť začať nadávať ako rumunský podlahár. Oba modelové rady vychádzajúce z duálneho užívateľského prostredia (čiže ROG za videohry a Zenfone za bežné používanie) totižto v mojich očiach kopírovali krivku rastúcej kvality a bolo by preto nesmiernou škodou, ak by sa ich vývojová niť náhle pretrhla. Našťastie sa tento šum rozplynul pomerne rýchlo a v momente, kedy mi v rukách pristála pozvánka na novinárske predstavenie ROG Phone 8, bolo jasné, že aj v roku 2024 bude možné investovať do najnovších smartfónov z dielne vždy novátorského ASUSu. Je to práve tá magická osmička, čoby had

ohrýzajúci svoj chvost, ktorú som mal možnosť nosiť po kapsách neustále viac než mesiac a zistiť tak, ktorým smerom sa spomínaná krivka kvality vybrala tentokrát. Pohybujeme sa stále v striktno okrajovom segmente herného mobilu pre náročných? Alebo nám ROG tentokrát skúša predat' hardvér s oveľa výraznejšou fúziou do sveta tradičných telefónov? Samé otázky, na ktoré vám teraz pochopiteľne a s radosťou odpoviem.

Najnovší ROG Phone prichádza na trh v niekoľkých verziách, z čoho mne sa do rúk dostala tá v rámci pamäte najvýkonnejšia a to verzia s 32 GB RAM a 1 TB úložiskom. Výrobca ju označuje jasne identifikovateľným prívlastkom PRO, za ktorým sa skrýva príslušenstvo v podobe odnímateľného chladenia, ale aj modifikovateľný mini-LED panel na

zadnej strane. Cenovka v našich končinách atakuje hranicu 1 500 eur, čo nás obratom vracia k minulému modelu ROG Phone 7. Z komplexného pohľadu sa sedmička dala jasne charakterizovať ako nemilosrdne výkonný herný mobil, ktorý však napríklad trpel nedostatočnou kvalitou fotoaparátov a v neposlednom rade aj slabou výdržou batérie. Za predpokladu, že ste vášnivým milovníkom interaktívnej kultúry, určite by ste o ROG Phone 7 toho času dokázali uvažovať, avšak sotva sa tento mobil dal charakterizovať ako telefón na každodenné využívanie. ASUS preto cielene zakročil a osmičku už oveľa výraznejšie priblížil definícii toho bežného mobilu. Stále sa však pri maximálnej pamäti rozprávame o problematickej cene, ktorú nedokáže zachrániť ani dizajnový krásny a prakticky využiteľný vetráček. AeroActive Cooler X má však

voči minulej verzii len dva namiesto pôvodne štyroch fyzických spínačov, čo môžeme vnímať ako menšie negatívum, avšak kompenzáciou je určite jeho schopnosť odvádzať lepšie teplo, keďže ASUS v tomto prípade výrazne navýšil veľkosť plochy určenej pre chladenie. Okrem tohto príslušenstva nájdete, v opäť tematicky motivovanom balení, aj nabíjací adaptér s výkonom 65W.

Prémiový dizajn

Opakovať vám tú mantru o tom, ako ASUS u svojho hardvéru opakovane zvláda aspekt dizajnu je predpokladám už bezpredmetné. Preto začnem rovno tým, že nový ROG Phone označím za jeden z vizuálne najkrajších prémiových mobilov súčasnosti, na ktorý sa budete radi pozerat' a súčasne ho s láskou pretáčať v rukách. Voči sedmičke prišlo na rad zrazenie proporcií, a to vrátane váhy. Zariadenie má hrúbku 9 milimetrov pri dĺžke 164 mm, šírke 77 mm a jeho váha je prijateľných 225 gramov - ide o desať milimetrov kratšie telo než v predchádzajúcej generácii. Ak si teraz odmyslím používanie prídavného chladenia, tak mobil je perfektne vyvážený, či už ho držíte na dĺžku alebo na šírku, zmesť sa vám do vrečka bez toho, aby vám tam prekážal a ak náhodou zmoknete, o ochranu sa postará stupeň krytia IP68 - chcená a aj potrebná novinka. Osmička voči sedmičke nepôsobí takým okázalým dojmom a je skôr nenápadnejšia. Rámiky okolo 6,78 palcov veľkého AMOLED displeju sa zmenšili a obrazovku tentoraz chráni Corning Gorilla Glass Victus 2. Daný kompromis padá na krk selfie kamere v tradičnom priestrele v rámci hornej hrany a rovnako tak absenciou predných reproduktorov, čo však osobne



nevnímam ako zásadný problém. Výrobca dokázal zachovať pre lepší zážitok z hrania ultrazvukové senzory AirTrigger umiestnené na širšej strane kovového šasi a rovnako dôležitý sekundárny USB-C port (k nemu sa pripája už spomínané chladenie, ale môžete ho počas hrania využívať aj na dobíjanie zariadenia).

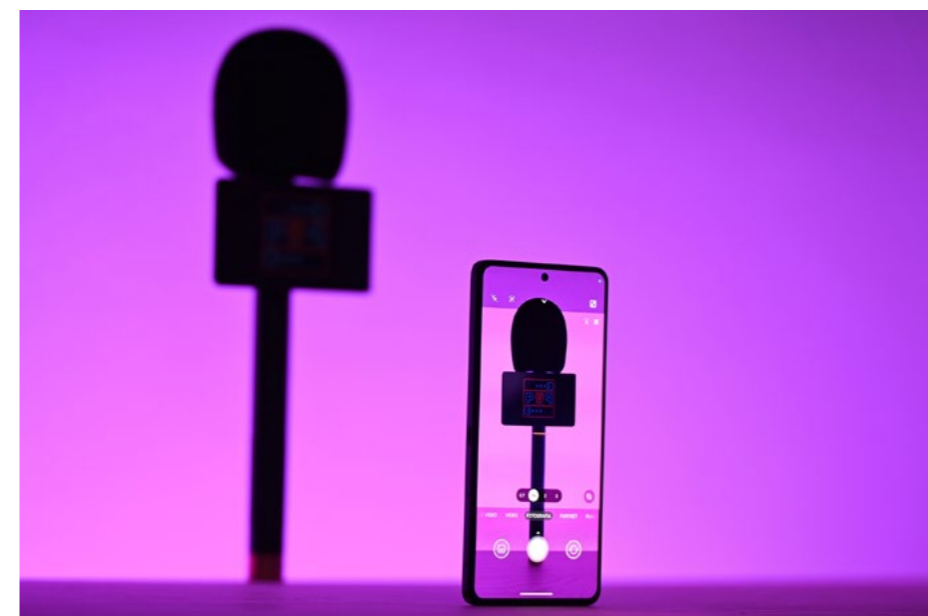
Je zaujímavé, že mnou už spomínaná investícia do PRO modelu tohto herného telefónu neprináša žiadnu možnosť aktivácie RGB osvetlenia. Naopak tu máte striktno farebne sterilný mini-LED panel s 341 bodmi, pomocou ktorého si môžete nechať zobrazovať notifikácie, aktuálny čas alebo prípadne stopky, prichádzajúce hovory a podobne. Nastavovanie tohto praktického pomocníka, ktorý je umiestnený na zadnej matnej strane bez akýchkoľvek ambícií na zbieranie odtlačkov a špiny,

sa realizuje pochopiteľne cez komplexnú softvérovú nadstavbu Armory Crate, o ktorej však ešte bude reč neskôr. Napriek tomu, že uvedený herný mobil disponuje krytím IP68 a v hĺbke jedného metra tak dokáže prežiť bez poškodenia až tridsať minút, sa v jeho spodnej hrane nachádza stále cenený fyzický audio vstup (3,5mm). Presuňme sa teraz k, pre hráčsku základňu, rovnako dôležitému prvku, čiže displeju. ASUS siahol po rozlíšení FHD+ na AMOLED obrazovke od Samsungu, poskytujúcej 107,37 % pokrytie farebného gamutu DCI-P3, 145,65 % pokrytie sRGB a 103,16 % NTSC. Pri HDR môžeme hovoriť o jase na hranici 2 500 nitov, čo je skutočne predimenzovaná úroveň a v klasickom režime vysokého jasu o 1 600 nitoch.

Ide o LTPO panel, čiže užívateľ ocení nastavovanie obnovovacej frekvencie v rozsahu 1 až 120 Hz - aj vďaka tomu sa výdrž batérie okamžite predlžuje. Keďže sa však rozprávame o hernom mobile, tých 120 Hz by bolo predsa len málo a preto ROG v gaming moduse ponúka až 165 Hz, obnovovaciu frekvenciu, akú dnes poznáme výhradne z herných monitorov. Na displej sa potom krásne pozerá v rámci všetkých jeho aktívnych režimov zobrazovania a spadá medzi suverénne klady zariadenia ako takého.

Vysoký výkon

Všetky verzie ROG Phone 8 sú vybavené čipsetom Qualcomm Snapdragon 8 Gen 3, kde v prípade PRO verzie využivate pre niekoho až zbytočnú 32 GB veľkú operačnú pamäť a 1 TB úložisko. Najnovší Snapdragon je pochopiteľne takzvaný strop a nič lepšie by ste si pri kúpe mobilu bežiacieho na Androide nemohli priať. Akékoľvek procesy, či





už išlo o hranie alebo strihanie videí, dokázal motor poháňajúci testovanú vzorku bez problémov pochrúmať a ani sa u toho nezapotil. Softvérová nadstavba sa pri uprednostnení hrania videohier na najvyššej kvalitatívnej úrovni automaticky vykašle na batériu, avšak užívateľské rozhranie je natol'ko pestré, že si môžete väčšinu vecí korigovať pomocou dodatočného nastavenia. Batériu s kapacitou 5 500 mAh, rozdelenú do dvoch článkov, môžete tankovať maximálne pod výkonom 65 W káblom alebo (a to je ďalšia novinka) bezdrôtovo pri 15 W. Papierovo sa ASUS postaral o zrazenie kapacity voči sedmičke, ale keďže zaúradovalo zmenšenie panelu a rovnako tak pokročilosť softvéru, vo finále je údaj výdrže vlastne identický.

Rozprávame sa o jednoduchom telefóne pri vysokých nárokoch ohľadom výkonu, čo je uspokojivé. Nabitie z nuly na maximum trvá necelú hodinku, avšak

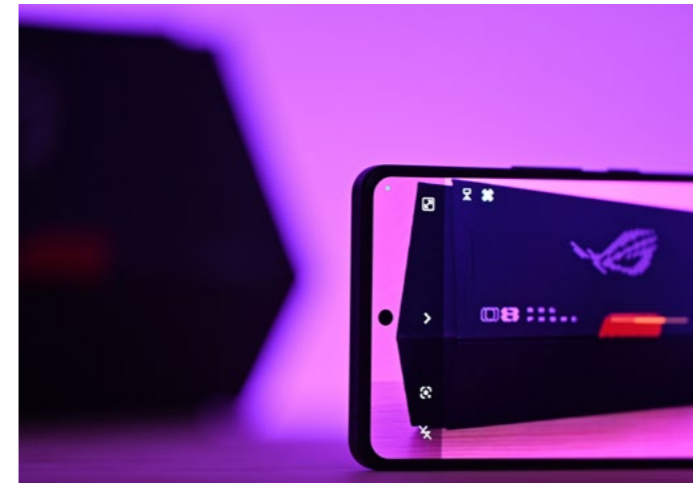


musíte na to použiť priložený adaptér s vyššie špecifikovaným výkonom.

Opisovať prácu s operačným systémom Android 14 by bolo zbytočné, v predchádzajúcich recenziách na iné

telefóny som sa tomu sám viackrát venoval a preto prejdem rovno k ROG nadstavbe. V nej sa nachádza veľa užitočných funkcií, či už je reč o nastavovaní herného alebo bežného užívateľského rozhrania, avšak čo mňa vyslovene zamrzelo, bolo potvrdenie len dvojročných veľkých aktualizácií a štyroch rokoch bezpečnostných záplat – v tomto prípade konkurencia jasne valcuje ASUS, keďže minimom sú dnes už aspoň tri roky podpory.

Armory Crate je pre vášnivých hráčov a súčasne majiteľov nového ROG telefónu alfou a omegou. Prehľadnosť aplikácie je perfektná a užívateľ má vždy všetko podstatné po ruke, či už ide o mapovanie jednotlivých spínačov, nastavovanie intenzity chladenia alebo zásahy do výkonu. Treba však myslieť na fakt, že nie všetky hry, čo si do mobilu stiahnete, automaticky podporujú softvér X Sense 2.0 využívajúci napríklad strojové učenie a AI ako takú. Našťastie mohol výrobca



zúžitkovať bohaté skúsenosti z ich PC handheldu Ally a prehľadnosť rozhrania tak čo najlepšie prispôbiť aj oku menej skúsených užívateľov. Ešte než sa presuniem k poslednému a záverečnému bodu hodnotiacej tabuľky, dlhujem vám pár dôležitých údajov ohľadom konektivity a audia – čo si budeme hovoriť, tie veľké objemy dát treba mať čo najrýchlejšie na disku, nech už sa nachádzate doma alebo vonku. ROG Phone 8 Pro preto ponúka najnovší štandard Wi-Fi 7, Bluetooth 5.3, NFC a zvyšok očakávaných komunikačných skratiek. Zlyháva však v absencii eSIM, ktorú sotva vykompenzuje duo nanoSIM slotov. Na margo kvality zvuku však nemám dôvod vytáňovať nič negatívne, keďže v tele zariadenia sa nachádza dvojica extrémne hlasných, ale napriek všetkému čisto a komplexne hrajúcich reproduktorov. Nie je sa čomu čudovať, keďže zvuk ladila známa spoločnosť Dirac, ktorá nezabudla na integráciu v rámci nastavení hutného ekvalizéra a v neposlednom rade podporu celej palety kodekov.

Modelový rad ROG Phone nikdy nemal kvalitnejšie spracovaný fotoaparát. ASUS, tak ako pri integrácii vysokého stupňa

IP ochrany a bezdrôtového nabíjania, išiel na ruku pôvodne nespokojným zákazníkom, a preto siahol po konkurencii schopnej sáde foto snímačov. Futuristicky tvarovaný ostrovček s dvojitým schodom v sebe skrýva hlavný 50 Mpx (f/1.9) snímač využívajúci 6 osí hybridný stabilizátor pre dosiahnutie kvalitného ostrenia aj počas priblíženia.

Ďalej je prítomný 32 Mpx teleobjektív s trojnásobným optickým zoomom a ultraširokouhlý 13 Mpx objektív (rozsah 120 stupňov). Z "cvakania" lezú všeoobecne krásne obrázky a to aj za zhoršeného osvetlenia, za čo môžeme pridať kredit softvérovej postprodukcie. Tá, aj cez výrazné zásahy, nijako zásadne nekazí výsledné podanie snímkou. Predná selfie kamera má 32 Mpx snímač so širším zorným polom voči sedmičke (konkrétne ide o 90 stupňov) a pri ideálnom svetle sa ním dokážete pekne zvečniť, avšak zásadne len na rozmazanom pozadí. Je zaujímavé, že Bokeh efekt nie je možné pri selfie záberoch nijako korigovať alebo priamo vypnúť. Za predpokladu, že ste sedmičku pred rokom zavrhlí na základe jej chabej výbavy fotoaparátov, tak ako vidíte, pri novej generácii sa už

nemusíte ničoho obávať. Teda, ak sa rozprávame o fotografiách vytvorených z hlavného snímača, keďže čo sa týka kvality videí, tak tu ku zmenám nedošlo fakticky vôbec. Máte možnosť nakrúcať 8K pri 30 FPS, avšak výsledok je skôr priemernej povahy a pri cenovej kategórii, kde sa tento mobil pohybuje, sa môžeme rozprávať o negatívne.

ROG Phone opäť prichádza s ambíciou stať sa najlepším herným telefónom na trhu, čo sa mu v rámci výkonu rozhodne darí. Jednako je osmička, v zmysle modelovej rady, premiérová tlačena do niekoľkých úrovní kompromisu, len aby sa z nej mohol stať klasický telefón na každodenné využívanie. Z tohto automaticky pramení aj niekoľko negatív. ASUS pridal to, po čom sme tak kričali v minulom roku, čiže IP68, bezdrôtové nabíjanie a kvalitnú sadu fotoaparátov. Avšak pozabudol, trochu nelogicky, na eSIM, dlhšiu softvérovú podporu a kvalitu nakrúcania videí. Pre milovníkov mobilných videohier je však na našom trhu sotva lepšia alternatíva, do ktorej by ste mohli vložiť svoje ťažko zarobené peniaze.

Verdikt

Najlepší herný mobil na trhu, ktorému sa však tá fúzia s bežnými telefónmi, aspoň nateraz, ešte nie úplne podarila

Filip Voržáček

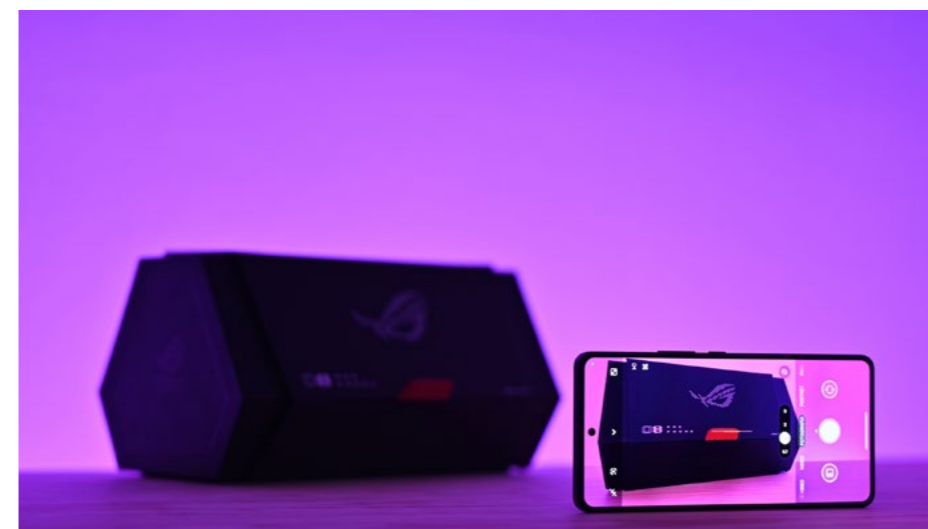
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Cena s DPH: 1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Moderný dizajn
- + Batéria
- + Displej
- + Výkon
- + Herné prednosti
- absencia eSIM
- Nakrúcanie videí
- Podpora softvéru

HODNOTENIE:



Fractal Design Terra

DIZAJNOVÁ CHUŤOVKA PREKVAPIVÝCH ROZMEROV



V mojom srdci patrí SFF, teda počítačom typu small form factor, špeciálne miesto. Hoci sa vždy snažím dostať do ruky ten najvyšší výkon, čo najlepšie chladenie, čo najviac komponentov, je niečo magické na tom, keď sa človek musí „obmedzovať“ a robiť kompromisy. Čo sa kompaktných počítačov týka, len nedávno tomu bolo tak. V posledných rokoch sa stále viac spoločností a dokonca aj nadmieru šikovných kutilov zameriava na dizajnovanie skriniek malých po stránke celkových rozmerov, no čo sa týka kompatibility s veľkými a výkonnými komponentami, veľkých. Len nedávno som mal možnosť pozrieť sa na zúbok jednej z kompaktných novíniek od spoločnosti Fractal Design menom

Ridge a teraz nastal čas pozrieť sa na druhú, Fractal Design Terra v zelenom farebnom prevedení alias Jade.

Nie každý počítačový nadšenec sníva o nadupanom stroji vo full tower skrinke, ktorá môže rozmermi konkurovať bežným kusom nábytku. Srdce niekedy prahne po malom zariadení, ktoré môže, ale nemusí byť nenápadné a v prípade šikovného výberu komponentov s menším prihladaním na rozpočet dokáže výkonom zahanbiť aj počítače bežných rozmerov.

Do moderných SFF skriniek sa často zmestia aj tie najvýkonnejšie komponenty a dokonca niekedy podporujú aj vodné chladenie. To v prípade Fractal

Design Terra síce neplatí, no ponúka radu iných vychytávok a dizajn, za ktorým sa otočia aj tí najnáročnejší milovníci umenia a dizajnu.

Obal a jeho obsah

Obal Fractal Design produktov sa už roky drží svojho štandardu, a preto nejde o žiadne veľké prekvapenie, že skrinka dorazila už v tradičnej kartónovej škatuli s menom produktu a spoločnosti, no tentokrát bez zobrazenia výzoru skrinky a bližších špecifikácií. Fractal Design Terra je ešte kompaktnjšia od svojho Ridge náprotivku, pretože zatiaľ čo sa Ridge mohol pochváliť objemom len 12,6 litrov, Terra ho skresala na takmer

smiešnych 10,4 litrov. Napriek malým rozmerom váha Fractal Design Terra stále príjemne poteší, čo je spôsobené hlavne vďaka použitiu hrubších plechov, ktoré sa ťažšie poškodia. Po otvorení kartónu na svetlo sveta vykukla skrinka uložená v sendviči z vcelku pevného recyklovaného kartónu, no narozdiel od Ridge nebolo príslušenstvo v škatuli vedľa skrinky, ale potenciálni majitelia ho nájdu v jej vnútri.

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 k tejto skrinke potrebovať.

Prvé dojmy a spracovanie

Spoločnosť Fractal Design veľmi dlho ponúkala svoje produkty len v čiernej a občas aj bielej farbe, no tie časy sú dávno preč. Áno, niektoré produkty, ako napríklad užší SFF súrodeneц skrinky Terra s menom Ridge je možné zohnať len v bielej a čiernej, no modelová rada Pop ukázala, že Fractalu to ide aj s farbami. Preto poteší, že Fractal Design Terra je dostupná okrem základu čiernej Graphite a svetlej Silver ešte v kombinácii Jade, teda tmavozelenej, ktorá vynikne na takmer každom stole či policičke. Skrinky z rady Terra majú ešte jeden špeciálny dizajnový prvok, ktorý sa pri skrinkách od Fractal Design objavil už s radou North a to je zakomponovanie drevených prvkov. Teraz nemyslím plast či nafarbený kov, aby vyzeral ako drevo, ale ozajstný kus orechového dreva, ktorý zdobí predné



čelo. Čo pri takto dizajnovom zameranom kúsku možno trochu prekvapí, je absencia priehľadnej bočnice, ktorá je z oboch strán nahradená perforovaným kovom, avšak najmä kvôli rozloženiu tejto skrinky a jej menším rozmerom je určite otvorenejší dizajn lepšia voľba. Vnútro Terra ponúka prekvapivo bohaté možnosti modulárnosti, podobne ako tomu bolo pri skrinke Ridge. To znamená, že táto skrinka si nájde svoje uplatnenie nielen ako multimediálne centrum v obývačke alebo kancelársky počítač v pracovni, ale kludne aj ako kompaktné hráčske PC.

Po stránke spracovania a použitých materiálov nie je v praxi Terra čo vytknúť,

po vytiahnutí z obalu všetky panely perfektne lícovani, počas skladania som nenašiel žiadne ostrý kov alebo nedotiahnutý detail a aj po nainštalovaní hardvéru nikde nič neodstávalo.

Rozvrhnutie

Rozvrhnutie a možnosti prispôsobenia sú pri Terra naozaj bohaté, hoci treba myslieť na to, že všetky SFF skrinky určené pre ITX dosky budú v určitom zmysle obmedzované a bude potrebné robiť kompromisy.

Prvým obmedzením je nutnosť použiť zdroj so SFX alebo SFX-L formátom, samozrejme, popri použití matičných dosiek s ITX rozmermi. Malým prekvapením je, že po stránke chladenia neponúka Terra žiadne ventilátory a iba jednu teoretickú pozíciu pre 120mm ventilátor umiestnený pod vertikálne osadený zdroj. To by však nemalo predstavovať priveľký problém, nakoľko hardvér, ktorý bude osádzaný do Terra, by mal byť schopný postarať sa o svoje efektívne chladenie za pomoci otvorenejšieho dizajnu.

Terra disponuje modulárnou „chrbticou“, na ktorú je osádzaná väčšina komponentov, čo znamená, že jej majitelia môžu do skrinky osadiť aj hrubšie 3-3.5 slotové grafické karty na úkor výšky chladiča CPU alebo naopak, nainštalovať tenšiu, 2-2.5 slotovú kartu a vyšší chladič na procesor. V používateľskej brožúrke ku skrinke sú všetky možnosti vnútorných konfigurácií, ktoré ponúka veľmi zrozumiteľne ukázané. Po stránke kompatibility skrinka pojme grafické karty dlhé až 322





mm a hrubé 33-72 mm, chladiče CPU s výškou 43-72 mm a dva až tri 2.5" disky v závislosti od vnútornej konfigurácie.

Na záver ešte spomeniem, že po stránke pripojiteľnosti ponúka Terra na prednej strane jeden USB 3.0 port, jedno USB-C a tlačidlo zapnutia/vypnutia, avšak žiaden kombo audio jack.

Inštalácia komponentov

Pri testovaní som sa podobne ako aj pri Ridge skrinke rozhodol o menej výkonný procesor Ryzen 3 3100, najmä kvôli túžbe osadiť do Terraz lepšiu grafickú kartu. Kvôli tomu 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 MSI MPG B550 Gaming Edge WiFi, zdroj Fractal Design ION SFX 650G, 32 GB Kingston HyperX Fury Black DDR4 3200 MHz RAM, 512 GB NVMe m.2 SSD a rovno 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 chladiču 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 poslužil. 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 odčítaním práce, ktorú ste do inštalácie komponentov už dali. Nemôžem síce povedať, že inštalácia komponentov bola prechádzkou ružovou záhradou, no pokiaľ ste už skladali počítač do bežnej skrinky, nemal by Terra príliš zaskočiť. Musím priznať, že vďaka šikovnému systému bočných panelov, ktoré je možné otvoriť do vrchu buď ako jedno alebo dve krídla, bolo skladanie v nej možno ešte o čosi jednoduchšie ako v Ridge.

Možnosti chladenia a testovanie

Teraz ale už k 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 vrchu skrinky. Teploty kariet sa nikdy nevyšplhali nad 70°C a procesor sa aj pri boost takte 3.9 GHz ustálil v rozmedzí 69 - 71°C.

Zhrnutie

SFF počítače, to je jeden veľký oxymoron. Ak hovoríme o komponentoch, ide pri nich síce o radu kompromisov, no siahajú po nich často ľudia, ktorí nechcú robiť kompromisy po stránke veľkosti skrinky a jej dizajnu. Veľká SFF skriniek má svoje čaro, v tých šikovnejších je dokonca možné poskladať naozaj prekvapivo výkonné počítače a Fractal Design Terra definitívne medzi tie šikovnejšie patrí. Navyše jej dizajn je jednoducho očarujúci. Avšak, buďte pripravení si za tento kompaktný dizajnový kúsok priplatiť, pretože táto vyše 200-eurová skrinka, ktorá vás bude vždy v určitom smere limitovať, je len pre tých najväčších nadšencov.

Daniel Paulini

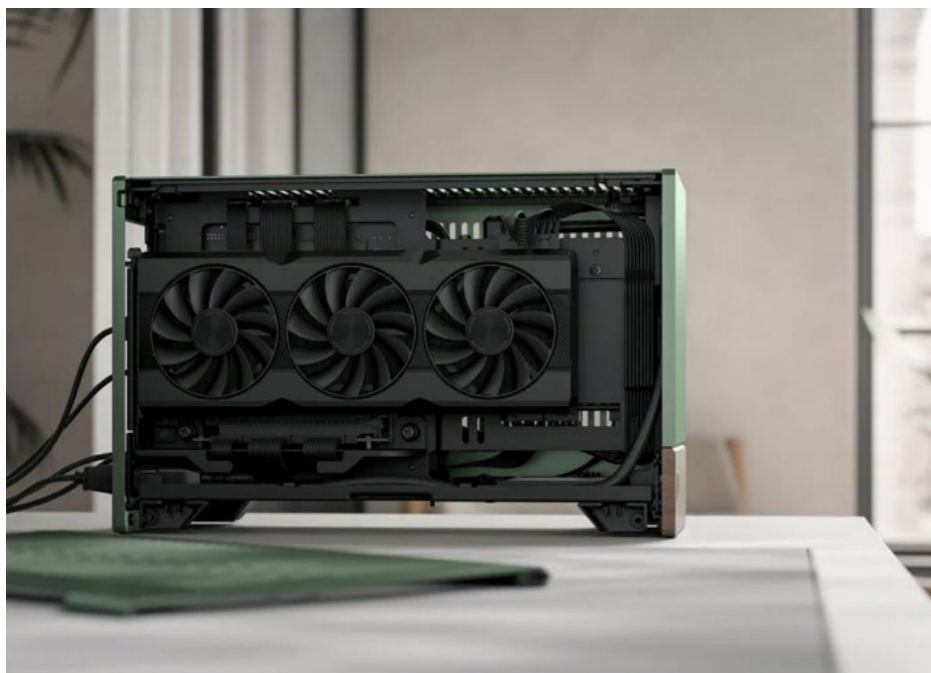
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design Cena s DPH: 210€

PLUSY A MÍNUSY:

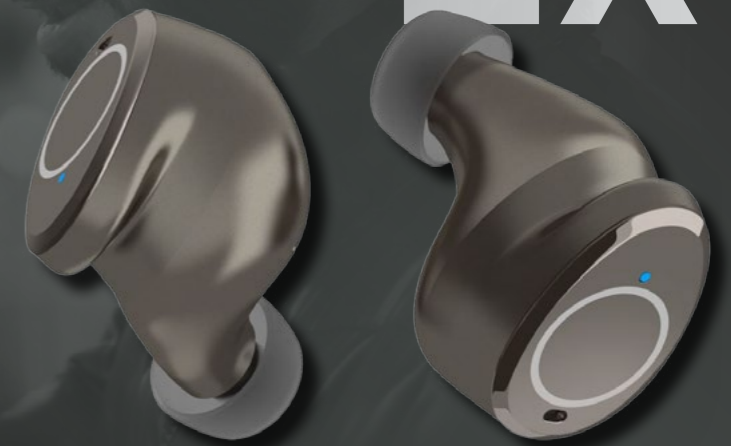
- + nádherný dizajn
- + kompaktné rozmery
- + múdre rozloženie
- + prekvapivo jednoduchá inštalácia
- vyššia cena
- horšie možnosti chladenia

HODNOTENIE:



Súťaž

2x



Creative Outlier PRO



A Oscara získava...



V marci sme sa konečne dozvedeli mená víťazov prestížnych cien filmovej akadémie Oscar.

Vďaka bohu, kauza Barbieheimer sa skončila. Oppenheimer Christophera Nolana, ako dominantný víťaz, si včera odniesol až 7 zlatých sošiek, vrátane najlepšieho filmu a cenu za najlepšieho režiséra. Cillian Murphy, ktorý vo filme stvárnil práve spomínaného Oppenheimera si prevzal cenu za svoj herecký výkon rovnako, ako aj Robert Downey Jr. za vedľajšiu mužskú rolu. Emma Stone si prekvapivo odniesla, po siedmych rokoch od svojho posledného víťazstva za film *La La Land*, svoju ďalšiu sošku za film *Poor Things*, ktorý máme práve možnosť' vzhliadnuť aj v slovenských kinách. Da'Vine Joy Randolph si odniesla ocenenie za ženskú rolu vo vedľajšej úlohe za film *The Holdovers*, v ktorej stvárnila matku smútiacu po smrti svojho syna. Čo sa týka ocenenia za najlepší cudzo jazyčný film, ten si odniesol nemecký film *The*

Zone of Interest, ktorý dramaticky nahliada na život v Auschwitz.

Dokumentárny film *20 days in Mariupol* si odniesol ocenenie za najlepší dokument. Film nahliada na prvých 20 dní obliehania mesta Mariupol po vypuknutí vojny v Ukrajine a na ľudské príbehy a obeť spojené s týmto vojnovým konfliktom. Billie Eilish sa historicky zapísala ako najmladšia držiteľka dvoch Oscarov potom, čo premenila nomimáciu pre titulnú pieseň pre film *Barbie – What Was I Made For?* Pieseň napísala spolu so svojím bratom Finneasom O'Connellom. Prechádzajúce ocenenie dostali obaja za titulnú pieseň k filmu o Jamesovi Bondovi s názvom *No time to Die*. Čo sa týka ďalšieho historického momentu, o ten sa postaral Hayao Miyazaki keď získal ako najstarší držiteľ' Ocenenie za animovaný film *The Boy and the Heron*. Predhádzajúce Oscarové ocenenie mal naposledy Miyazaki v roku 2002 keď vyhral za svoj film *Spirited Away*.



Black Mirror sa vracia



V polke marca uviedla streamovacia spoločnosť Netflix krátku ukážku, v ktorej potvrdila, že sa siedmej série seriálu *Black Mirror* dočkáme už tento rok.

Malo by ísť o šesť častí, pričom jedna z nich sa vráti dejovo k časti *USS Callister*, epizóda, ktorá bola inšpirovaná dejom *Star Treku* a bola uvedená vo štvrtej sérii tohto seriálu. V *USS Callister* si zo známych mien zahrá Jese Plemons, ako tvorca video hier Robert Daly ktorému sa podarilo geneticky naklonovať svojich spolupracovníkov a tým ich prinútil zahrať si v jeho imaginárnej realite. Už takmer klasický dej *Black Mirror* pretkaný prvkami reality ale aj nadštandardným prevedením do sci-fi. Časť sa rýchlo stala obľúbenou medzi fanúšikmi a dokonca vyhrala 4 ceny Emmy. Nie je teda prekvapením, že ďalšia séria sa rozhodla vrátiť práve k tejto časti. Čo sa týka plánovaného obsadenia tejto, ale aj iných častí, to ešte nie je oznámené, ale kto seriál aspoň trochu sleduje určite vie, že sa tu objavili mnohé známe mená ako Miley Cyrus, Josh Hartnett, Anthony Mackie, Jon Hamm, Bryce Dallas Howard alebo Letitia Wright. V spojení so spomínanou časťou *USS Callister* je možné, že sa vrátia aj známe mená spojené s týmto dejom ako Jimmy Simpson, Michaela Coel a možno aj samotný Plemons v určitej forme, stále ide o sci-fi.

Rovnako ako v Amerike prebehla Oscarová noc, naši bratia v Čechách udelovali najprestížnejšie filmové ocenenie v podobe Zlatého Leva.

Najlepším filmom večera sa stal film *Bratři*, ale najväčší počet sošiek si prevzal film *Bod Obnovy* a seriál *Volha*. Prekvapením bolo, že si herec Jan Nedbal neprevzal očakávanú sošku za mužskú úlohu a tú získal herec Kryštof Hádek a následne Tomáš Jeřábek za cenu vedľajšiu. Najlepšou herečkou v hlavných úlohách bola Simona Peková a Milena Steinmasslová si odniesla ocenenie za vedľajšiu ženskú rolu. Režisérske ocenenia získal Tomáš Pavlíček a Jan Vejnar za film *Přišla v noci*. Tragikomédia zameraná na ľudské vzťahy, prevažne tie so svokrou. Čo sa týka slovenských ocenených, jednu zo sošiek získal Peter Bebjak za seriál *Matematika Zločinu*. Bebjak vo svojom prejave kritizoval momentálnu politickú situáciu.

Český Lev



The Crow remake



Kultový film *Vrana*, ktorý sa spája často s ikonickým, ale aj tragickým príbehom Brandona Leeho sa vracia v remaku, kde si postavu Erica Dravena zahrá Bill Skarsgard.

Je to už tridsať rokov od uvedenia pôvodného filmu, ktorý vznikol na motívy grafickej novely od Jamesa O'Barra. Dej filmu sa spája s postavou Erika, ktorého zabijú spolu s jeho milovanou priateľkou Shelly. Na rozdiel od Shelly ale Erik nezomrie, pretože ho vrany prinesú späť do sveta živých, aby pomstil smrť milovanej. Následne sa Erik vydáva po stopách ich vrahov a začína krvavé peklo. Erik sa zo sveta mŕtvych vracia aj so super schopnosťami, ktoré ho robia nesmrteľným, preto sa vie postaviť zoči voči svojim útočníkom a ani strelné zbrane, alebo meče pre neho nie sú problémom. Pôvodný film z roku 1994 bol režírovaný Alexom Proyasom a vyniesol na svetlo slávy herca Brandona Leeho, syna Brucea Leeho. Brandon žiaľ počas natačania zomrel vo veku 28 rokov potom čo ho zasiahla guľka z cvičnej pištole. Film sa ale aj tak podarilo dokončiť a distribuovať. Bude rozhodne zaujímavé ako sa Skarsgard popasuje s touto rolou, pretože Lee-ove stvárnenie je ikonické a bol to práve jeho hlas a výzor, čo zadefinovali film *Vrana* ako ho poznáme teraz. Film by sa do kín mal dostať v druhej polke tohto roka.

The Holdovers

V KRAJINE VEĽKOFILMOVÝCH BLOCKBUSTEROV DOKAZUJÚ ZIMNÉ PRÁZDNINY, ŽE ROZPRÁVANIE PRÍBEHOV ZALOŽENÉ NA CHARAKTEROCH JE STÁLE SRDCOM KINEMATOGRAFIE



Americký režisér Alexander Payne sa preslávil ako majster melancholických a zároveň dojemných filmov, v ktorých tká spleť príbehov s komplexnými postavami. Payneova filmografia je dôkazom jeho schopnosti vytvárať emocionálne rezonujúce príbehy, od vínom nasiaknutých dobrodružstiev v snímke Bokovka (2004), až po dojemný príbeh starnutia v Nebraske (2013). Jeho najnovšie dielo, Zimné prázdniny (The Holdovers), pokračuje v tejto tradícii a na pozadí nostalgie a sviatočnej nálady sa zaoberá témami samoty, žiaľu a rodiny.

Dej filmu sa odohráva počas Vianoc v 70. rokoch, v priestoroch prestížnej internátnej školy Barton Academy, ktorá vychováva budúcu elitu predurčenú na úspech na tých najlepších amerických školách. Začínajú sa zimné prázdniny a študenti spolu s ich bohatými rodičmi odchádzajú do luxusných dovolenkových rezortov. No nie každý má tú možnosť

odcestovať. A tak mierne problémový, no zato inteligentný študent Angus Tully (Dominic Sessa) je nútený stráviť sviatky v škole. Dozor mu robí neoblíbený a samotársky profesor, pán Hunham (Paul

Giamatti), ktorý rád robí jeho rozmazaným študentom zo života peklo. Do laty ho vie dať len školská kuchárka Mary (Da'Vine Joy Randolph), ktorá sa bojí s nedávnou stratou svojho syna. Tragikomická



trojica podáva majstrovské výkony s pozoruhodnou hĺbkou a nuansami, ktoré zakotvujú film svojou surovou autenticitou. Payneova zručná réžia zabezpečuje, že cesta každej postavy je zložito prepletená, pričom scenár Davida Hamingsona poskytuje pevný rámec pre ich vývoj.

Chémia medzi ústrednou trojicou srší hmatateľnými emóciami a vtáhuje divákov do sveta nečakaného kamarátstva uprostred samoty. Paul Giamatti podáva s najväčšou pravdepodobnosťou najlepší herecký výkon jeho kariéry, pričom svojej postave vštípil zmes cynizmu a zraniteľnosti, ktorá je presvedčivá a zároveň sa do nej dokáže divák ľahko vcítiť. Vedľa neho, v úlohe rebelujúceho študenta, Dominic Sessa vystihuje podstatu tínedžerského nepokoja a túžby po porozumení.

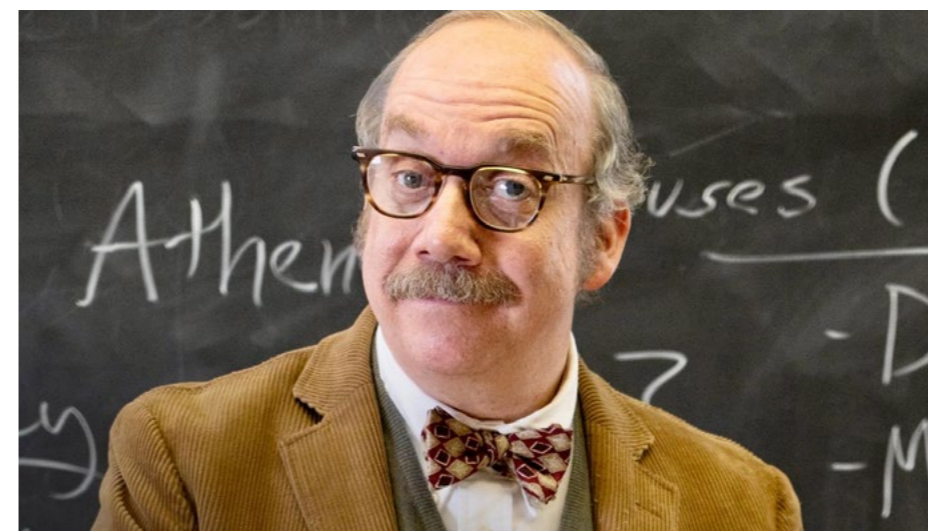
Je to však Da'Vine Joy Randolph, ktorá sa stala srdcom príbehu svojím stvárnením Mary Lambovej. Randolphovej výkon

nie je ničím iným ako fascinujúcim, pretože bez námahy prechádza zložitou emocionálnou cestou svojej postavy, s pôvabom a autenticitou. Jej stvárnenie je srdcervúce a zároveň povznášajúce, čo jej prinieslo Oscara za najlepší ženský herecký výkon vo vedľajšej úlohe.

Aj keď je premisa filmu predvídateľná, príbeh sa obratne vyhýba klišé a ponúka bohato štruktúrované vykreslenie postáv a skutočné momenty ľudského spojenia.

Paynovo dôverné porozumenie jeho postáv vyzýva divákov, aby sa vcítli do ich radosti a trápení. Absencia konvenčného šťastného konca je osviežujúca, pretože postavy prijímajú trpkú realitu životných neistôt s gráciou a odolnosťou.

Vizuálne, Payne majstrovsky vykresľuje ducha 70. rokov, pričom do štruktúry rozprávania plynulo zapája dobové detaily. Od precízne prepracovaných kostýmov, až po sugestívnu výpravu,



film divákov vtiahne do nostalgickkej cesty časom, ktorú umocňujú plynulé prechody medzi scénami.

Snímka bola nominovaná na 5 Oscarov (za najlepší mužský herecký výkon, najlepší film, najlepšiu herečku vo vedľajšej úlohe, najlepší strih a najlepší pôvodný scenár). Aj keď roku 2023 dominovali Barbie a Oppenheimer, tento film je malý klenot, ktorý využitím prostredia 70. rokov dokáže pripomenúť komornú kinematografiu tohto obdobia. Toto dojímavé reflexívne dielo majstrovsky skúma hĺbku ľudských emócií s jemnosťou každodenného života.

„Neoblíbený učiteľ ostáva počas vianočných sviatkov v roku 1970 na internátnej škole, aby dohliadal na študentov, ktorí nemôžu ísť domov. Spoločnosť mu robí problémový žiak a kuchárka, ktorej syn zomrel vo Vietname. Počas dvoch zasnežených týždňov v Novom Anglicku zažívajú komické dobrodružstvá a aj keď nádej na vzájomné porozumenie nie je na začiatku veľká, časom si uvedomia, že ľudia môžu byť iní, ako sa na prvý pohľad zdajú.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Alexander Payne

Rok vydania: 2023
Žáner: Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + šikovné využitie dialógov
- + dômyselné využitie dobového nastavenia
- predvídateľnosť
- rýchlosť deja môže byť pre niekoho celkom pomalá

HODNOTENIE:



Duna 2

NAJLEPŠÍ FILM ROKA SA VYNÁRA Z PIESKU



Do kín konečne prišlo dlho očakávané pokračovanie filmu na motíve kníh Franka Herberta - Duna 2. Monumentálny film, na ktorom sa režijne opäť podieľal Denis Villeneuve, po vizuálnej stránke prekračuje hranice, ktoré stanovil diel prvý. Určite sa teda odporúča vidieť ho na veľkom plátne, aby ste si v plnej miere užili všetky vizálne prvky.

Vraciame sa na Arrakis

Dej druhého filmu priamo pokračuje v nadväznosti na prvý film z roku 2021. Pre pripomenutie predchádzajúcich udalostí: Nachádzame sa na púštnej planéte Arrakis, kde pokračujú boje dvoch rodov Atreides a Harkonnen. Arrakis je známym svojím bohatstvom, ktoré je vo veľkých zásobách korenia, ktoré sa nachádza v piesku. Toto korenie je nevyhnutné na medzihviezdnu navigáciu, ale tiež výrazne predlžuje dĺžku ľudského života. Zdrojom konfliktu je prechod léna z rodu Harkonnen, ktorý vládol tejto planéte

desaťročia, na rod Atreides, ktorý vydal cisár Shaddam IV (Christopher Walken). Dej prvého filmu sa končí vzburou a útokom Harkonnenov a zavraždením Duka Leta Atreida (Oscar Isaac). Jeho

synovi Paulovi (Timothée Chalamet) a konkubíne Lady Jessice (Rebecca Ferguson) sa podarí pred smrťou utiecť. Rozhodnú sa prejsť cez púšť a ukryť sa v kmeni Fremenov. Fremení patria k pôvodným



obyvateľom Arrakis a už desaťročia trpia pod nadvládou Harkonnenov.

Druhý film je priamym pokračovaním týchto udalostí, kde na konci prvého filmu Paul počas prvej skúšky zabil Fremena Jamisa, aby si zabezpečil úctu a miesto v kmeni pre seba a svoju matku. K Fremenom patrí aj Chani (Zendaya), ktorú Paul už dlhšiu dobu vidí vo svojich snoch. Vodca jednej frakcie Fremenov, Stilgar (Javier Bardem), dovoľí Paulovi zostať aj kvôli tomu, že v ňom vidí proroka, mesiáša „Mahdi“ (alebo Lisan al-Gaib), ktorý by mal jeho klanu a Arrakis priniesť slobodu.

Hra o moc

Nie všetci Fremení zdieľajú Stilgarov názor, že by prišelec mal byť mesiášom. Preto musí Paul prejsť hneď niekoľkými testami, ako je napríklad aj už kultová jazda na púštnom červovi. Paulova matka Jessica sa tiež svojimi politickými spôsobmi snaží zabezpečiť synove postavenie a to, aby mal dostačujúce prostriedky vziať si späť, čo mu právom náleží. Po návrate Gurneyho Hallecka (Josh Brolin), ktorý patril k vojakom jeho otca, sa Paul dozvedá aj o veľkom množstve atómovej munície, ktoré si jeho otec odkladal pre najhoršie situácie.

Paul a Fremení v priebehu druhého filmu čoraz viac útočia na vojská Harkonnenov, čo prinúti baróna Vladimira Harkonnena (Stellan Skarsgård) zveriť vedenie svojich vojsk do rúk svojho agresívneho a sadistického synovca Feyd-Rautha (Austin Butler). V jeho réžii Fremení utrpia straty, no tiež ich to len čoraz viac motivuje, s Paulom na čele sa postaví proti krutovláde Harkonnenov. Po jednom z takýchto posledných útokov, kedy Feyd-Rauth napadne hlavné posvätné miesto Fremenov, pohár trpezlivosti naplno pretečie a Paul a Fremení sú nútení konať a prevziať vládu nad Arrakisom.

Tieto udalosti sa nepáčia cisárovi Shaddamovi, ktorý sa rozhodne na Arrakis prísť aj so svojou dcérou, princeznou Irulan (Florence Pugh), aby videl to, ako sa barónovi darí udržať vládu nad planétou, ktorá je vďaka svojmu bohatstvu strategicky dôležitá. Shaddam už od začiatku vedel, aký osud bude mať rod Atreides akonáhle vstúpi na pôdu Arrakis. Vedel, čo Harkonneni plánujú a aj to, ako to využiť v svojom prospechu. Preto mu nehrá do kariet to, že by Paul mal získať Arrakis späť.

Pravá veštbá

Čitatelia kníh určite vedia, že Paul nie je hlavným hrdinom celej série, aj keď



sa to tak môže zdať po prvých dvoch filmoch. Vo filme sa to dozvieme krátko pred záverečnou bojovou scénou, keď Jessica prinúti Paula vypiť vodu života, čo predstavuje modrú žlč z púštného červa. Tá môže spôsobiť aj to, že zomrie no v jeho prípade to má za účinok jasnejšiu víziu budúcnosti. V jednej z nich figuruje aj jeho ešte nenarodená sestra Alia (Anya Taylor Joy), ktorá mu prezradí to, že ešte nepozná všetky rodinné putá a to že aj on je z polovice Harkonnen. Paulova mama Jessica je totiž dcérou baróna Harkonnena, čo z neho robí jeho vnuka.

Po týchto udalostiach sa Paul rozhodne naplno podrobiť veštbu a spolu s Fremenmi získať Arrakis späť do svojich rúk. Toto je asi najdynamickejšia a vizuálne najlepšie spracovaná časť filmu. Útok Fremenov na Arrakeen, hlavné mesto Arrakis, je monumentálne epický. Využívajú zbrane ukryté Letom, ale aj púštne červy. Harkonneni nie sú pripravení na takúto veľkosť útoku a prebratie mesta Arrakeen a následne celého Arrakis je plne v Paulových rukách.

Nastolenie nového režimu

Záver filmu rozdelením vlády a nastolenia nového politického a rodového režimu už pripravuje pôdu pre ďalšie filmové pokračovanie. Paul sa rozhodne že si vládu nad Arrakisom prenechá a bude mu vládnúť spolu s novou manželkou princeznou Irulan. Takto si chce zabezpečiť aj budúcu ochranu svojej vlády. Duna, či už hovoríme o prvom alebo druhom diele, je v prvom rade filmom o vojne a rivalite.

Knihy Franka Herberta sú skvelým a precíznym literárnym počínom, ktorý

poohlčuje svojich čitateľov do sveta fantázie. Bojuje v nich viera s pochybnosťami, život so smrťou ale aj idealizmus s pesimizmom.

Preto nie je prekvapením už niekoľkonásobné filmové ale aj seriálové spracovanie v priebehu rokov. Samozrejme, môžeme hovoriť o veľmi presných a autentických prevedeniach, ale aj o tých vizuálne a možno rozpočtovo slabších.

To, čo Denis Villeneuve s prvými 2 dielmi predviedol prináša týmto knihám novú úroveň. Villeneuve z kníh čerpá, no pritom používa aj vkusne kreatívnu licenciu.

Prosím nechod'te do kina s očakávaním odpovedí na všetky otázky, Herbert napísal vo svojej sérii dokopy 6 kníh, preto sa skôr pripravte na dlhú divácku cestu. Cestu, ktorá bude vizuálne rozhodne stáť za, to čo potvrdzuje aj druhý diel tohto príbehu.

„V druhom pokračovaní filmovej série na motíve kníh Franka Herberta sa vraciame na Arrakis, kde sa Paul Atreides pokúša získať vládu nad planétou od rivalov, klanu Harkonnen.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Denis Villeneuve Rok vydania: 2024
Žáner: Sci-fi / Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obsadenie
+ Hudba
+ Vizuálne efekty
- Pomalý dej
- Stále sa opakujúci dôraz na Lisan al-Gaib

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 Jančovičová
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 Bóžiková, Simona Tlacháčová, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

GIGABYTE GEFORCE RTX 4070 SUPER AERO OC 12G

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 redakcii 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. Zaobstaraním 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