Digitálno-Lifestyle magazín pre každého
v spolupráci s **www.gamesite.sk**

Číslo 93 / september 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

HRALI SME
DOOM 25th Anniversary

TESTOVALI SME
Predator Helios 300

VIDELI SME
Leví kráľ

SÚŤAŽ

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

EDITORIÁL

Sucho končí!!!!

Leto je väčšinou pre hráčov utrpenie. Teda, pokiaľ nemáte 200 hier, ktoré ste kúpili a nikdy nezapli. Viete totiž, že počas jesene príde nádielka, no zároveň viete, že počas jesene nebude na hranie až toľko času.

Pretože z nejakého dôvodu vydavatelia ešte stále nepochopili, že aj v júli a auguste môžu hry vychádzať. Netvrdím, že nevyšla žiadna hra, tvrdím iba to, že by si mohli hry rozložiť na každý mesiac a nie všetko napratať na posledné mesiace roka a potom vyplakávať, že sa hra nepredávala, pretože konkurencia bola príliš silná, ako to bolo napríklad pri Titanfall 2.

A keďže sa blíži herná jeseň, tak to znamená aj väčšiu frekvenciu recenzií, ktorú od nás môžete očakávať. To však neznamená, že sme si pre vás v tomto vydaní Generation nepripravili kopec zaujímavých článkov. Pretože, verte tomu, že pripravili.

Tak sa pustite do čítania a vyplňte si tak čas pre hernými Vianocami.

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

fractal design | Kingston TECHNOLOGY | GIGABYTE™
msi | logitech | CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

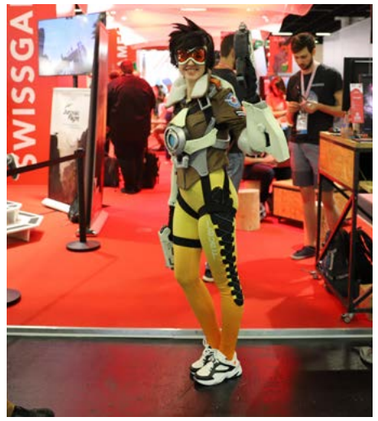
Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Gamescom 2019

August už tradične patrí akcii s názvom Gamescom, ktorý sa pravidelne koná v nemeckom Kolíne nad Rýnom a po E3 ide o druhú najväčšiu hernú výstavu. Ked'že sa akcia koná v Nemecku, čo ju robí dostupnejšou nielen pre tamojších novinárov, nemohla ju vynechat' ani naša redakcia.

Tento rok bola hlavným bodom programu show s názvom Opening Night live. Bola to premiéra, ktorá Gamescomu pridala na vážnosti. Moderoval ju známy moderátor a žurnalista Geoff Keighley. Svoju vážnost' si Gamescom potvrdil aj pozvaním Hidea Kodžimu. Ten počas Opening Night Live odprezentoval predovšetkým novú gameplay ukážku na chystaný Death Stranding.

Vel'kým prekvapením bolo celkom určite aj oznámenie hororovej puzzle hry s názvom Little Nightmares 2. Natešené recenzie novinárov, ale aj hráčov, motivovali nadšencov z Tarsier Studios k d'alšiemu pokračovaniu. Ak by som mal do tretice spomenút' d'alšie vel'ké oznámenie, asi by som vybral titul s názvom Disintergation. Za týmto projektom stojí tvorca série Halo a na hre pracuje už viac ako 5 rokov. V singleplayer kampani sa budete musiet' popasovat' so záchranou l'udstva. To postupne vymiera a jedinou nádejou je vloženie l'udskej mysle do robotov. Tento krok však neschval'ujú všetci a tak začína boj o prežitie. My sme si hru vyskúšali za zatvorenými dverami a musím povedat', že ma príjemne prekvapila. K dispozícii bol na vyskúšanie iba multiplayer



mód, no i tak nás hra skutočne bavila. Ak bude minimálne tak zábavná aj v hre pre jedného hráča, tak sa máme na čo tešit'.

Po Opening Night Live nasledoval spánok a zbieranie síl do d'alších dní. Samozrejme chceli sme stihnút' čo najviac počas novinárskeho dňa, pretože v tomto čase sa na výstavisku pohybuje najmenej l'udí a je to rozhodne čas vyskúšat' si všetky možné tituly. Prioritu však tvorili dohodnuté stretnutia.

Svoju pozornost' strhával samozrejme Cyberpunk 2077. Konečne sme mohli vidiet' d'alšiu gameplay ukážku a musím podotknút', že som z prezentácie odchádzal, nazvime to, spokojný. Nič ma výrazne neprekvapilo a ani nesklamalo. V novej ukážke sme sa pozreli predovšetkým na variabilitu riešenia rôznych situácií a ich dopad na samotný priebeh hry a hratel'nost'.

Potešujúcim faktom je, že prostredie je plné postáv a príležitostí. Night City si žije vlastným životom a my tam budúci rok určite prídeme na návštevu. Našu pozornost' si rozhodne zaslúžil aj hororový Blair Witch. Ak by som mal hovorit' len za seba, tak ide jednoznačne o najväčšie prekvapenie a favorita celého Gamescomu.

Aj preto som sa extrémne tešil na samotnú prezentáciu v stánku štúdia Bloober Team, kde sme mali možnost' vyskúšat' si hratel'né demo a tak zistit' viac o mechanikách hry. Vašou zbraňou bude videokamera. Nájdete pásku, prehráte si video a situácia, ktorá sa odohrala na tomto videu sa odzrkadlí aj v hre. Ak teda potrebujete otvorit' nejaké zamknuté dvere, prehráte si vo videu pasáž, kde niekto tieto dvere otvorí a vy následne môžete postúpit' d'alej v hre.

Atmosféra v Blair Witch by sa dala krájat' a dokonale tomu sekundovalo aj dianie na obrazovke. Hra vychádza už koncom augusta a ak sa nič nepokazí, tak budú padat' vysoké známky.

Vel'kou záhadou bol d'alší projekt štúdia Square Enix - The Avengers. Aj ked' sme o hre vedeli, videli nejaké zábery, tak stále pôsobila dost' neistým dojmom. Po prezentácii a vyskúšaní si Gamescom dema však musím povedat', že to, čo nám vývojári naservírovali, nás milo prekvapilo. Bolo to akčné a zábavné. Cítil som sa ako v kine.

A ako v kine som sa cítil aj pri prezentácii Death Stranding. Videli sme úplne nový trailer s názvom „The Briefing". Konečne sme sa dozvedeli o čo v hre pôjde.

Hlavný hrdina Sam dostal úlohu od Amelie a Die Gardmana znovu spustit' terminál Chiral Network. Má cestovat' naprieč Amerikou, to však odmietne.

Tých titulov, ktoré sme si na Gamescome vyskúšali bolo vel'a. Väčšinu toho najdôležitejšieho zhrnieme v d'alších článkoch, takže nás samozrejme sledujte a čítajte aj nad'alej. My však s istotou vieme, že na Gamescome nebudeme chýbat' ani budúci rok.

Ján Schneider

TRENDY
PR

Bratislavu ovládne v októbri Orange MSR v elektronických športoch

Majstrovská herná atmosféra, populárni youtuberi a streameri, skvelá cosplay show, free-to-play zóny a nové technológie - toto všetko a omnoho viac vás čaká na jedinečných podujatiach v bratislavskej refinery gallery. Zarezervujte si 4. až 6. októbra a pripravte sa na festivaly Orange Majstrovstvá SR v elektronických športoch, VÚB Y-Con a Y-Fest.

Počas troch dní plných hier spoznáme najlepších slovenských hráčov v klasických tituloch - CS:GO, PUBG, League of Legends, Hearthstone, FIFA 20 a NHL 20. Návrat na scénu zažíva klasika v MOBA žánry - DOTA 2 a premiérovo sa na turnaji predstaví Rainbow Six Siege. Spoločne vyše 500 hráčov zabojuje o skvelý celkový prizepool vo výške 11 500€ . Registráciu hráčov spolu s predajom diváckych lístkov nájdete na webe yfest.sk.

Herný turnaj bude sprevádzaný skvelým trojdňovým programom, počas ktorého sa môžete tešit' na známe osobnosti slovenského a českého internetu nielen z hernej oblasti - DeeThane, Žolík, Dev1, Michal Average, Zlý Zajo a mnohí d'alší.

Špeciálnym host'om počas sobotňajšieho programu bude influencer a známy internetový mág Kazma Kazmitch!

Herný turnaj Orange MSR sa nezaobíde ani bez svojej EXPO zóny. Vyskúšajte si skvelé herné technológie, zahrajte sa v niektorom z partnerských stánkov. Máte radi kvízy? Tak si prídete v programe na svoje. Počas herného víkendu si pre vás organizátori pripravili niekol'ko súť aží & miniturnajov o hodnotné ceny.

Orange MSR nie je len výhradne o zábave, ale aj vzdelávaní. Piatková časť programu pod názvom BSK Tech Day je určená pre všetkých poznaniachtivých študentov stredných škôl z Bratislavského samosprávneho kraja.

Prednášky odborníkov z IT praxe, ukážky technologických noviniek a diskusie s univerzitnými profesormi a vedeckými pracovníkmi vysokých škôl - toto všetko môžete zažit' už v prvý deň festivalu.

Okrem vzdelávania si študenti zahrajú v sprievodnom hernom turnaji a tí najlepší získajú vstupenku do majstrovských zápasov v sobotu a nedel'u.

Cosplay a popkultúra nesmú v bratislavskej refinery gallery chýbat'. VÚB Y-Con prinesie so sebou skvelú cosplay súť až, počas ktorej sa predstavia súť ažiaci v tých najlepších (nielen) herných kostýmoch. Víť az/víť azka súť aže bude reprezentovat' Slovensko na Cosplay World Masters v Portugalsku!

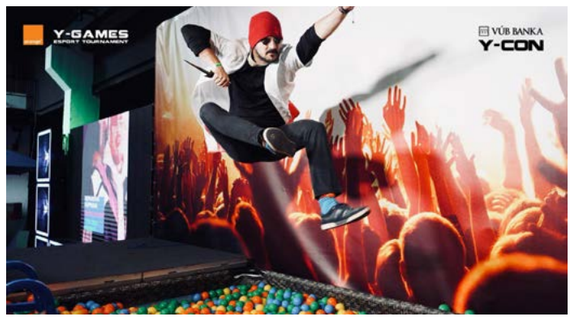
O hodnotenie kostýmov sa postará medzinárodná cosplay porota. Okrem súť aže vás Y-Con zabaví aj skvelými

prednáškami z oblastí hier, fantasy a sci-fi, či cosplay workshopmi, počas ktorých sa naučíte niečo nové.

K online svetu neodmyslitel'ne patria aj youtuberi a ich najväčšia koncentrácia nastane v Bratislave práve počas prvého októbrového týždňa.

VÚB Y-Fest prináša hviezdy slovenského a českého internetu ako napríklad Duklock, Lady Zika, Patra Bene, MenT, FiFqo a mnohí d'alší. Presný zoznam hostí, program podujatí a lístky v predpredaji postupne nájdete na webe yfest.sk.

Preto si zarezervujte termín 4. - 6.10.2019 a príd'te si užit' sviatok esportu, hier, technológií, cosplay a youtube. Orange MSR, VÚB Y-Con a Y-Fest sa tešia na vás.



L'udia otupjevávajú...

NEDÁVNO SOM SA HLBOKO ZAMYSLEL NAD TÝM, ČO SA V HERNOM PRIEMYSLE DEJE A UVEDOMIL SOM SI, ŽE SITUÁCIA JE VÁŽNA, BA KRITICKÁ...

Takže, v skratke vymenujem pár vecí, ktoré ma naozaj dostali (a to nemyslím 30-metrový stožiar). Politike sa však nevyhneme. Myslím si, že keby vypukla zombie apokalypsa, našli by sa l'udia, ktorí by bránili ich práva. Pretože tak to je. Amerika nie je ani len na prvom mieste, čo sa týka predaja hier, no je tam mnoho prípadov strel'by v škole a na verejných priestranstvách, či akciách. Viete, čo za to môže? Ľudská hlúpost'. Nie hry. Ak ste čakali túto odpoveď, je mi ľúto. To, čo sa deje v USA raz za čas je v krajinách ako Brazília, Venezuela a iných štátoch južnej Ameriky na dennom poriadku. Vraždí sa tam na uliciach za bieleho dňa z mopedov a nenájde sa nik, kto by to zvalil na GTA. Lebo napriek zaostalosti daných národov, obyvatelia vedia, že za to môže systém (tým nemyslím PS4 alebo Xbox a PC). Lenže na USA sa l'udia dívajú inak, a preto to musia na niečo zhodiť. Pozor, nie som žiadny rusofil ani nič podobné a verím, že na mesiaci chlapci z NASA pristáli. Len si nalejme čistého vína. Títo l'udia škodia hernému priemyslu a najhoršie je, že môžeme len dúfať, aby to raz nemalo dopad aj na nás. Pýtam sa len, prečo si l'udia musia za vodcov vždy zvolit' len tých najmenej kompetentných? Ruku hore, kto z vás je násilník, lebo hral Call of Duty? Kto z vás striel'al v škole, lebo mal v Counter Strike skóre 1:47? Za toto môže spoločnosť, nie hry.

A l'udia, ktorí to majú v hlave upratané, to vedia. Dúfajme, že ich ešte je dosť...

Pod'me ale d'alej. Naozaj mohlo Activision spustiť v CTR mikrotransakcie? Vážne? Ja od nich hry už dlho nekupujem, pretože sa mám ešte rád, no Crasha, Spyra, samozrejme, mám a hrávam ich od útleho veku (ešte som nikoho nezastrelil) a dlhšie sa chystám na Crash Team Racing. No práca, dovolenka a recenzie iných hier ma k tomu ešte nepustili. Mal by som to ale rýchlo pustiť, lebo Activision vydal multiplayerovú hru a ako sa dalo čakať, nezostalo to dlho v pôvodnom duchu titulu.

Áno, tvrdia, že človek si môže všetko odomknúť hraním a nemusí nič kupovať. Lenže na to ja kašlem, tu ide o princíp a tiež o nebezpečný precedens. Toto je spoločnosť, ktorá už dlho posúva hranice, ktoré hráči znesú a bojím sa, že to môžu na týchto klasikách skúšať čoraz odvážnejšie.

Verte, že toto je len začiatok. Ako sa hovorí „známe svý lidi". Najhoršie je, že vlastne s tým nemáme čo urobiť a môžeme len čakať, čo bude nasledovať. CTR sa bude isto predávať dobre, samozrejme, že nie kvôli mikrotransakciám, ale titulu samotnému a verím tomu, že sa nájde kopa l'udí, čo si niečo v hre kúpi. Aj keby to bola len drobnosť a peniaze sa sypú a oni vidia, ako sa to oplatilo a máme to tu nabudúce znova. Lenže tomu sa nedá predísť, l'udia sú leniví a (nadpis článku).

Majte ma za plačka, no ja som v poslednej dobe dostával informácie z herného sveta po dávkach a vel'a bolo práve negatívnych. Pre mňa je takou aj táto posledná, za ktorú ma asi aj zožeriete a to, že niekto pozerá online streamy hier.

Teda nie nie, to musí byť masa l'udí. Je normálne, že Microsoft zaplatí nejakému pubert'ákovi, ktorý nevie zložiť vetu, je infantilne trápny a nudný také prachy za prestup na jeho platformu? Nemýl'te si toto so závisť'ou. Ja som so svojim životom maximálne spokojný.

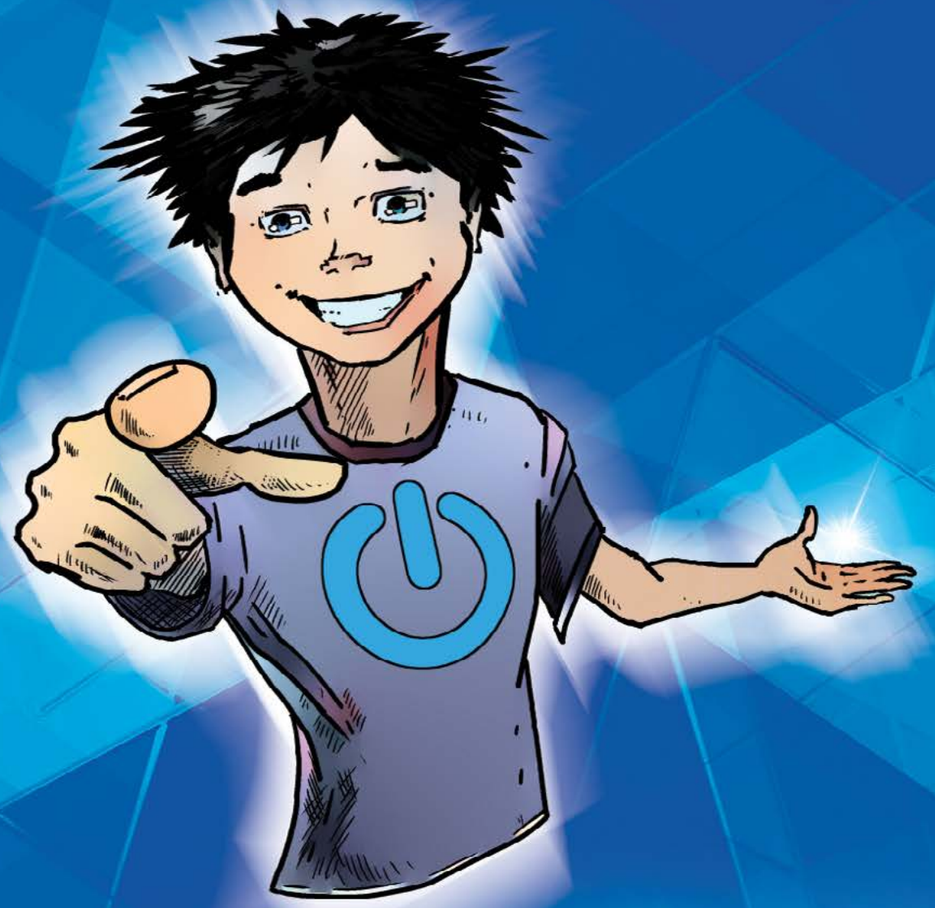
Ale týpek menom Ninja hrá hry, vysiela to online, je neskutočne trápny až sa hanbím zaňho počas celej doby hrania (pritom nie je ani nejako dobrý hráč, absolútny priemer) a nájdu sa l'udia, čo toto pozerajú? Kto vlastne pozerá stream? Nepoviem, ak si chce pozrieť niekto nejakú hru, čo si nemôže zahrať, lebo je to exkluzivita, nemáte práve peniaze alebo ani na čom si to zahrať.

Ale prečo stream? Na Youtube si viem nájsť „walkthrough" s normálnym komentárom alebo dokonca aj úplne bez neho. A keď to vypnem, nemám psychickú ujmu. Lenže ja som videl jeho videá a on hrá bežné hry. To si neviete zahrať sami? Bez blbých rečí? Môže mi niekto vysvetliť, prečo je TOTO také populárne?

Asi som už starý, no čím väčšia hlúposť, tým viac zástancov sa nájde... Vid' plochá zem. To si podľa mňa len niekto urobil srandu a pozrite, už je z toho normálne sekta. Ak ste to nevideli, pozrite si film Absurdistan. Je to totálna vymetená hlúposť, no zabavíte sa, pretože presne tam evidentne spejeme. Teda, ak si nezničíme predtým planétu alebo samých seba. Prajem všetkým svetový mier a vel'a zdravého a triezveho úsudku.

Róbert Gabčík

GENERATION



HĽADÁME TEBA
PRIDAJ SA K NÁM
NUDÍŠ SA, VIEŠ PÍSAŤ, VYZNÁŠ SA V HARDVÉRI, FILMOCH, HRÁCH?
PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA NABOR@GENERATION.SK

TRENDY
TÉMA

Vyskúšali sme Android Auto a Apple CarPlay

SMARTFÓN V AUTE NEPATRÍ DO RÚK ŠOFÉRA.

Ak by sme mali hl'adat' jedno odvetvie, ktoré výrazne napreduje vd'aka napredovaniu smartfónov a mobilných technológií, tak je to jednoznačne automobilový priemysel. Stačí sa vrátiť tak o päť rokov dozadu, ked' sme sa aj pri prémiových autách tešili z integrovanej Bluetooth technológie. Tá nám po bezdrôtovom spárovaní so smartfónom umožnila niečo nevídané – pohodlné telefonovanie bez nutnosti toho, aby sme telefón brali do ruky, a jednoduché počúvanie hudby uloženej v pamäti smartfónu.

Dnes je Bluetooth základnou výbavou, rovnako ako sú ňou aj bezpečnostné pásy, teda s výnimkou tých úplne najlacnejších áut oholených na kost'. Možnost' telefonovania bez toho, aby sme museli brat' do ruky telefón, zvyšuje bezpečnost' šoférovania. No doba pokročila, smartfóny sú múdrejšie, výkonnejšie a dobrý dátový paušál stojí doslova pár eur. To si dobre uvedomili v Apple a Google a v spolupráci s výrobcami áut pripravili svoje riešenia na rozšírenie funkcií smartfónu na obrazovky automobilov.

Čo k tomu potrebujete?

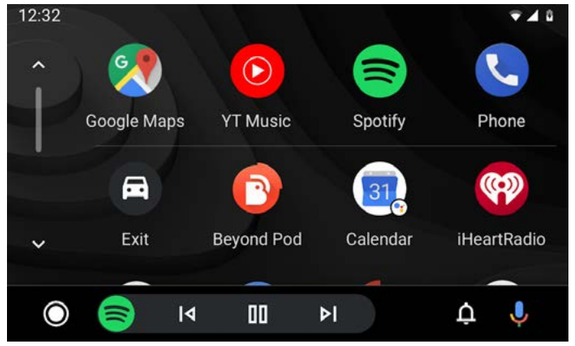
Na strane telefónu sú požiadavky minimálne, v podstate vám bude stačiť' každý normálny funkčný smartfón so systémom iOS a Android. Samozrejme, ak chcete bezproblémové fungovanie a rýchle reakcie, moderný a výkonný model bude výhodou a zárukou, že s ním budú fungovat' aj všetky nové funkcie. Jediným problémom je absencia oficiálnej podpory Android Auta na Slovensku, čo sa však, našťastie, dá jednoducho obísť'.

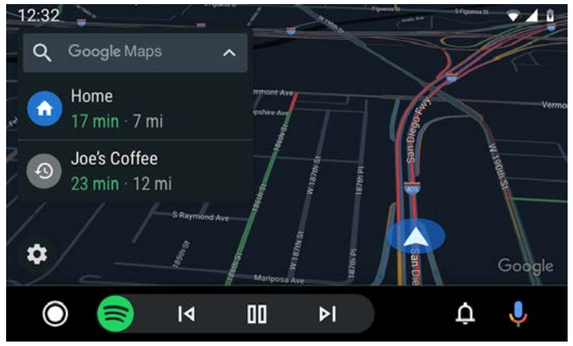
Aplikáciu Android Auto v oficiálnom Google obchode nenájdete, musíte sa spol'ahnút' na internet. Určite ale nest'ahujte z neoverených webov, spol'ahlivý je APKmirror, kde by ste nemali narazit' na problémový obsah. S inštaláciou mimo obchodu ale prídete o možnost' automatickej aktualizácie, takže celý proces budete opakovat' pri každej významnejšej novinke. Apple je na tom lepšie, samotná funkcia je integrovaná v systéme a jediné, čo potrebujete, je aktivácia hlasového asistenta Siri. Nie je to nejaký nepodstatný výmysel, jadro funkcionality je v obidvoch prípadoch založené na hlasovom ovládaní. Podporu CarPlay a Android Auto dnes ponúka už prakticky každý výrobca automobilov, pri tých najlacnejších autách väčšinou za drobný príplatok. Za dobre vybavené kompaktné mestské auto zaplatíte menej ako desat'tisíc eur, za slušný rodinný hatchback o štyritisíc viac.

V obidvoch prípadoch sú to autá vybavené vel'kým dotykovým displejom a plne komunikujúce s vašim smartfónom. Klasickú navigáciu nemajú, čo je len a len dobre. Ušetrené peniaze môžete investovat' do lepšej výbavy alebo výkonnejšieho motora. Ďalšou podmienkou je normálny dátový balíček a kvalitný USB kábel. Bezdrôtové riešenie existuje, hoci zatial' je len v plienkach a na masové rozšírenie si budeme musiet' počkat'.

Zvyknete si rýchlo

Fyzické odstrihnutie sa od smartfónu nie je úplne dokonalé. Možnosti, ktoré Google a Apple ponúka, však dokážu potlačit' nutkanie neustáleho t'ukania po displeji a konzumáciu interaktívneho obsahu. Z pohl'adu bezpečnosti je najlepšie schovat' smartfón tak, aby vás to nenútilo občas ho brat' ruky. Tu pomôže aj krátky kábel, ktorý len tak tak stačí na prepojenie s autom. Zároveň však nie je rozumné schovat' smartfón do uzavretého priestoru, ked'že horší príjem mobilného signálu by bol na škodu. Mimochodom, o GPS sa bát' nemusíte, ten rieši anténa v aute a nie v smartfóne.





Pri telefonovaní sa smartfónu nemusíte ani dotknút', o všetko sa postarajú reproduktory, mikrofón a Bluetooth. Aj samotné spustenie hovoru si môžete ul'ahčit' hlasovým ovládaním, prípadne nastavením obl'úbených kontaktov. Ruky máte na volante a v prípade núdze sa všetky kontakty a posledné hovory prehl'adne zobrazia na obrazovke auta.

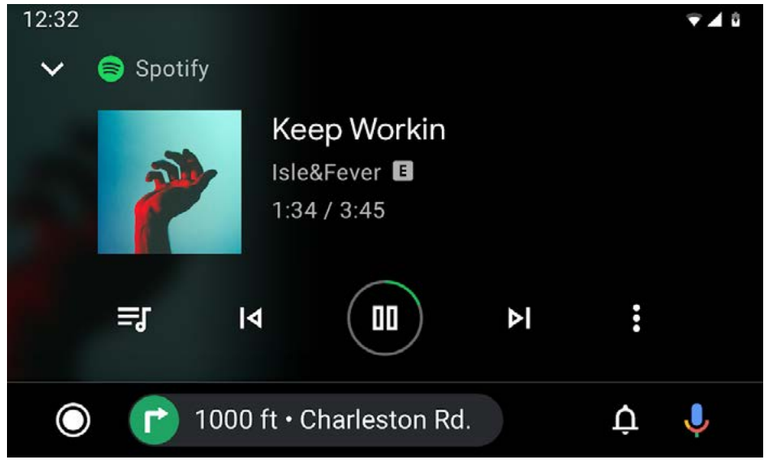
O textovú komunikáciu neprídete, no nečakajte, že si ju na displeji počas jazdy zobrazíte a hned' aj vyt'ukáte odpoved'. Aj v tomto prípade je komunikácia jedine hlasová, čo ale znamená, že ju v slovenčine naplno nevyužijete.

Asistent vám ju môže prečítat', no po slovensky zatial' nevie a tak aj bude vyzerat' jeho pokus o hovorené slovo. Našťastie, majitelia smartfónov s Androidom môžu jedným t'uknutím odoslat' prednastavenú odpoved' (napríklad „šoférujem"). Celý text odpovede sa zobrazí hned' v momente, ked' s autom zastanú.

Samostatnou kapitolou je hudba, podcasty a spravodajstvo. Práve táto kategória má najväčšie zastúpenie medzi špecializovanými aplikáciami, ked'že väčšina rozhlasových staníc má svoje vlastné riešenie. Pri hudbe máte na výber z mnohých služieb od Google Music cez Spotify až po Deezer. Len si dajte pozor, aby ste si pred dlhou cestou stiahli obl'úbené albumy do offline módu, v opačnom prípade sa vám dovolenka nepríjemne prejaví na spotrebe dát.

Namiesto t'ukania rozprávajte

Ak dokážete aspoň trochu plynule rozprávat' po anglicky, môžete si gratulovat' k plnohodnotnému využitiu všetkých možností. Ved' komu by sa už len chcelo počas jazdy prehl'adávat' knižnicu stiahnutej hudby alebo v navigácii t'ukat' presnú adresu? Hlasoví asistenti sú múdri a rozumejú aj zložitejším povelom. Neviete, ako sa volá druhá skladba na najnovšom albume vašej obl'úbenej kapely? Nevadí, presne takto to povedzte asistentovi, on už vie, ktorý album je najnovší a ktorá skladba je druhá. A hoci obidve riešenia od Google a Apple majú vel'mi podobnú ponuku aplikácií, nájdeme vo funkčnosti jeden podstatný rozdiel. Tým je asistent Google, ktorý je komplexne previazaný s vašim Google účtom, smartfónom a množstvom aplikácií. Na základe vašej polohy vám napríklad ponúkne rýchly prístup k navigácii do najnavštevovanejších miest, teda domov, do práce či za det'mi do škôlky. Táto ponuka sa navyše mení s tým, ako sa s autom pohybujete a napríklad blízko vašej práce vám ako prvú ponúkne možnost' navigovania rovno domov. Chytré.



Potom stačí jedno t'uknutie, aby sa spustila aplikácia navigácie, zadal sa požadovaný cieľ' a spustila samotná navigácia jazdy. Je to rýchle a hlavne bez zbytočného odvádzania pozornosti. Podobnú funkcionalitu priniesla aj beta verzia systému iOS, ktorá podl'a nášho názoru konečne funkčne dobieha riešenie od Google.

Na obidve riešenia sa dá rýchlo zvyknút', najmä pokial' dennodenne cestujete a v aute strávite aj niekol'ko hodín. Kombinácia neustále aktualizovaných máp a aktuálne dopravnej situácie je niečo, na čo sme pred pár rokmi ani len nepomysleli (s výnimkou majitel'ov tých úplne najdrahších automobilov). Dnes, ked' ráno nastúpim do auta, tak za pár sekúnd mám zobrazenú optimálnu trasu a ak sa počas cesty niečo zmení, tak sa mi trasa upraví.

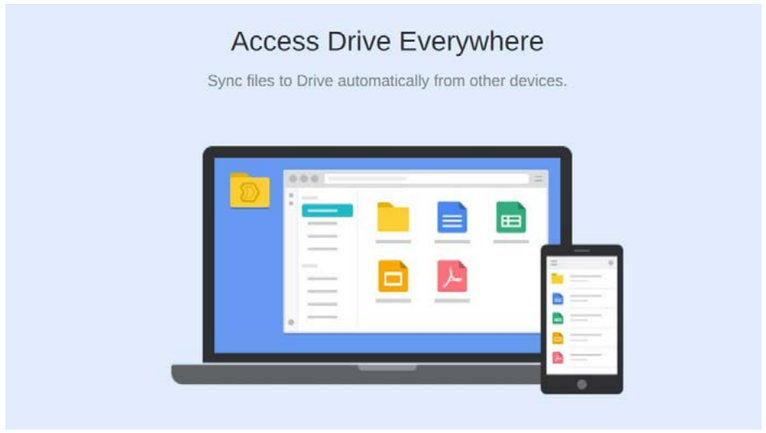
Napríklad pri návrate z letnej dovolenky v Chorvátsku sa pri Viedni stala nehoda, kvôli ktorej sa tvorili dlhšie a dlhšie zápchy. Mapy od Google ma na situáciu vopred upozornili konštatovaním 20-minútového zdržania a o pol hodinu neskôr mi ponúkli alternatívnu trasu, ktorá mi nakoniec ušetrila 45 minút z môjho života. Po siedmich hodinách za volantom bola zápcha to posledné, čo by som s dvoma malými det'mi v aute chcel zažit'. Ak si preto práve vyberáte nové auto, tak si do požiadaviek dajte aj podporu pre Apple CarPlay a Android Auto.

Matúš Paculík

TRENDY
TÉMA

Synology Drive

ODPOVEĎ NA OTÁZKY BEZPEČNOSTI AJ POHODLNOSTI

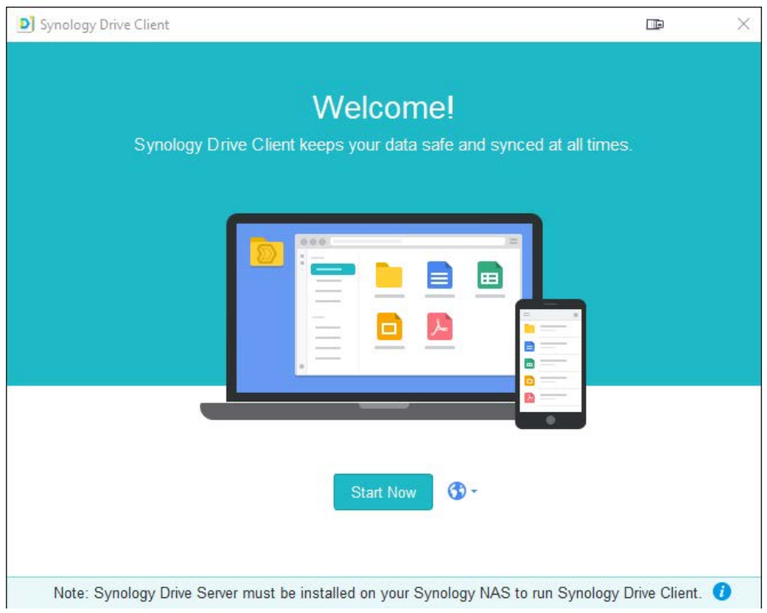


Cloud je v dnešnej hektickej, všetkého so všetkým prepojenej a na dáta náročnej dobe samozrejmosťou už pre väčšinu ľudí. Od nesmelých začiatkov internetu už predsa len ubehlo dosť času a ľudia sú stále viac navyknutí nepýtať sa, čo sa vlastne deje s ich dátami, či už sú to fotky z dovolenky, obľúbená hudba alebo aj dôležité a súkromné dokumenty v momente, keď ich nahrajú do služieb ako Google Drive, OneDrive či iných. To však nie je najlepšie, hlavne ak sa čoraz častejšie objavujú prípady zneužívania dát, nepovolených prístupov a, nanešťastie, stále šikovnejších hackerov. Tento článok nie je určený na vzbudenie paranoje či obyčajné vystrašenie, hoci trochu logického zmýšľania nad otázkami bezpečnosti nie je nikdy dosť. Nie, tento článok vznikol najmä preto, že bezpečným a šikovným cloudovým úložiskom už môže disponovať takmer každý. Hlavnou hviezdou tohoto článku je zariadenie Synology DS218j, ktoré som mal možnosť len nedávno otestovať, no v praxi ho môže nahradiť akékoľvek NAS zariadenie značky Synology. Pretože Synology Drive môže byť odpovedľou aj na nevyslovené otázky.

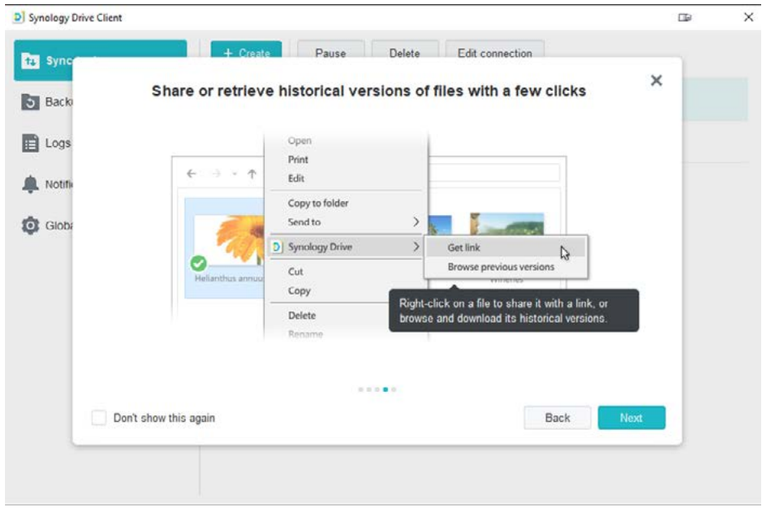
Sú moje súbory na XYZ Drive bezpečné? Prečo odo mňa spoločnosť prevádzkujúca toto úložisko nepýta žiadne peniaze, hoci samotné servery a aj ich prevádzka niečo stoja? Existuje možnosť ako mať nielen prístup k svojim súborom kdekoľvek po svete, ale mať možnosť nastaviť si automatickú synchronizáciu či pracovať s fotkami a dokumentmi priamo v cloude?

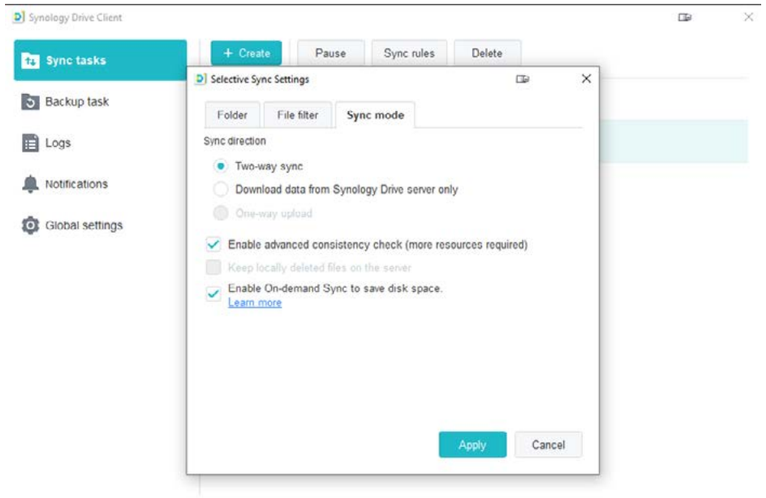
Odpoveď na prvú otázku je síce „áno", no aj s pomyselnou hviezdičkou. Žiaden systém nie je nepreniknuteľný, pričom problémom veľkých cloudových úložísk je práve ich veľkosť a to, že ich využívajú milióny ľudí. Preto sú skvelým terčom pre dáta chtivých hackerov, ba dokonca vlády niektorých krajín, ktoré majú blízko k autokracii a totalitným režimom.

Druhá otázka je neskutočne jednoduchá a predsa sa o nej tak často nehovorí. Pokiaľ dostávate na internete nejaký



Synology DiskStation Manager





tovar či služby a nič za to nemusíte platiť, ste platidlom vy. Vaše dáta, váš čas či telemetria vašich zvykov. Samozrejme, za cloudové úložisko je možné si aj zaplatiť. No bude si človek naozaj istý, či nemá daná spoločnosť vo svojich podmienkach používania maličkými písmenkami zapotrošenú vetu, ktorá jej dáva právo nazerať na vaše súbory tak či tak?

Posledná otázka. A odpoveď je súkromný cloud. Pred pár rokmi to mohlo byť ešte iba zbožným prianím niektorých podozrievavejších jedincov a výsadou ľudí, ktorí mali dostatočný rozpočet a rozumeli sa do technológií tak, že si vedeli doma poskladať vlastný server. Už pár rokov je však osobný cloud nielen prianím, ale vďaka pár šikovným spoločnostiam, medzi ktorými vo viacerých smeroch vyniká práve Synology, aj skutočnosťou.

So svojimi NAS zariadeniami si totiž na trhu vybudovali naozaj dobré meno, a to vďaka dôslednosti pri výbere vyvážených komponentov, no hlavne vďaka pokrokom, ktoré poskytli vďaka svojmu softvéru.

DSM, teda DiskStationManager, je naozaj intuitívny, na hardvér nenáročný a hlavne stabilný operačný systém postavený na Linux architektúre, ktorý takmer každý rok dostáva rad vylepšení a hlavne nových aplikácií rozširujúcich jeho funkcionalitu. Na samotný systém som sa pozrel už dávnejšie a prečítať si o ňom môžete na našej stránke (QR kód), no tentokrát som si vzal na mušku špecificky aplikáciu Synology Drive a jej spoločníkov Synology Office a Moments.

Hlavnou funkciou NAS zariadení vždy bolo a aj v dohľadnej budúcnosti ešte určite bude najmä zálohovanie súborov. Toto majú NASká s cloudovým úložiskom spoločné. Dlho sa však líšili v prístupnosti dát z celého sveta. To však už neplatí a aj tie najlacnejšie riešenia ponúkajú aspoň minimálnu, hoci často nie najbezpečnejšiu možnosť, ako sa k dátam môžete dostať z notebooku, počítača či dokonca mobilných zariadení.

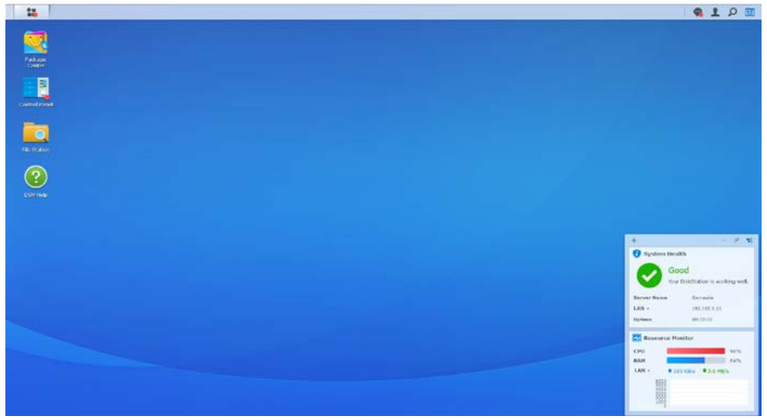
Synology prinieslo aplikáciu Drive ešte v roku 2017, no tento rok prišlo pár noviniek a vylepšení, ktoré bude určite chcieť spomenúť. Majitelia či záujemcovia o Synology NAS riešenia ani nemusia vedieť, že touto funkcionalitou ich zariadenia disponujú, hoci tieto možnosti nie sú vôbec ukryté a v Synology sa nimi radi chvália. A majú vlastne aj prečo.

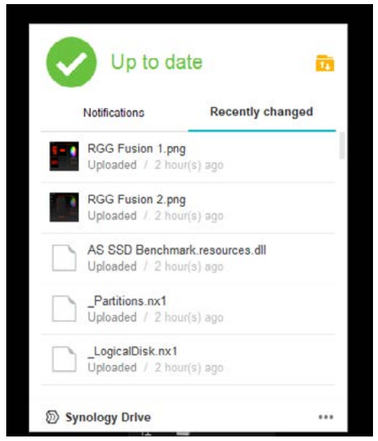
Synology Drive totiž funguje v princípe takmer rovnako ako služby OneDrive či Google Drive. S jediným, no podstatným rozdielom. Dáta, ktoré si uložíte na Synology Drive, sú stále v bezpečí u vás doma a kým sa k nim nepotrebujete dostať cez bezpečné komunikačné kanály, nie sú posielané po serveroch kade-tade po svete.

Synology Drive na začiatku ponúkal prístup k dátam iba cez webový prehliadač, a hoci prístup k súborom bol jednoduchý a celkové pocity z používania som nemal nikdy zlé, niečo mi na ňom vždy chýbalo. Niečo, prečo som stále držal svoje články a recenzie na Google Drive. Bola to hlavne možnosť editovať dokumenty a fotky priamo v cloude, mať k nim synchronizovaný prístup z práce, z domu aj na cestách. No za posledných pár mesiacov som si prešiel pár nepríjemnými skúsenosťami od nutnosti meniť si heslá na viacerých účtoch a zapínať dvojkrokovú autentifikáciu, kde sa dalo, po hacknutie môjho online kalendára, ktoré vyústilo do preinštalovania celého súkromného počítača.

Preto som naozaj uvítal informácie, že moje využívanie služieb na internete „zadarmo" môžem nahradiť niečím bezpečnejším, čo ma ani finančne nezruinuje.

Po nainštalovaní Synology Drive na kompatibilné NAS zariadenie je možné veľmi jednoducho nastaviť, ktoré súbory a priečinky sa doň majú nahrať, tak ako pri tradičnom používaní NASka či cloudových úložísk. V čom však Drive naozaj vyniká, je takzvaný On-Demand Sync. Normálne NAS zariadenia používajú ľudia ako úložisko súborov





a zložiek, ku ktorým pristupujú len vtedy, ked' ich potrebujú. Na vlastnom počítači tak nemusia držat' žiadne súbory a šetria si na ňom miesto pre nové. Tento systém je fajn, no niekedy môže používatel'ov obmedzovat' napríklad po stránke rýchlostí, ked' sa potrebujú okamžite dostat' k väčším súborom a zložkám. Takisto, pokial' v tomto tradičnom systéme nastavíte automatickú synchronizáciu na zložke s vel'kost'ou povedzme 500 GB, musíte túto zložku celú držat' ako na NASku, tak aj na počítači.

Rovnako to funguje aj pri desktopových aplikáciách viacerých cloudových riešení. Celý Google/One Drive, ktorý chcete synchronizovat', sa vám natlačí aj na počítač a je držaný aj na webe. Čo ale robit', ak chcete na počítači držat' iba najčastejšie používané súbory alebo chcete mat' možnost' vybrat' si, ako sa má ten-ktorý súbor špecificky zachovat'?

Odpoved' je, samozrejme, Synology Drive On-Demand File Retention. Po nainštalovaní programu Synology Drive na počítač alebo mobilné zariadenie je možné presne nastavit', či sa majú súbory držat' iba na NAS zariadení a st'ahovat' vždy, ked' ich používatel' potrebuje, alebo či sa majú uchovávat' ako na počítači, tak aj v NASku. Rovnako je naozaj jednoduché nastavit' aj jednosmernú či obojsmernú synchronizáciu a zálohovanie, vd'aka ktorým už nikdy neprídete o dáta, aj ak ich náhodou vymažete alebo sa vám ich pokúsi vymazat' niekto iný. Mám celkom rozmernú knižnicu hier na viacerých platformách, ako sú Steam, Origin či Uplay, no nemôžem permanentne držat' všetky hry nainštalované a taktiež sa mi nechce vždy st'ahovat' inštalačné súbory nanovo. Nemôžem ich držat' všetky, ked'že som nedávno prešiel na čisto SSD konfiguráciu a mám „iba" 1 TB NVMe disk, a nechcem kvôli tomu, že moje obydlie je zaseknuté v predošlom desat'ročí a nedisponuje optickým internetom. Doteraz som to riešil obyčajným ukladaním inštalačných zložiek na NASko, no možnost' jedným kliknutím zvolit', ktorá zložka sa má držat' aj na NASku, aj na počítači, a ktorú momentálne nepotrebujem, bola naozaj príjemná.

Nehovoriac o možnosti automatizovat' synchronizáciu zložiek, v ktorých sa nachádzajú uložené pozície hier, ked'že niektoré tituly stále neukladajú pozície online. To mi počas používania Synology Drive zachránilo sedem hodín herného času stráveného v Just Cause 3.

Drive však nie je jediná šikovná aplikácia. Na internetovom cloude som doposial' zostával najmä vd'aka jednoduchosti, s akou som mohol písat' články priamo v online nástroji Google Docs a upravovat' a pracovat' s fotkami v Google Photos. Nuž, Synology má aj na tieto služby odpovede a ich mená sú Office a Moments. Office, ako už meno napovedá, je súprava nástrojov, ktoré akoby z oka vypadli riešeniam Microsoft Office Online či Google Docs.

Písanie dokumentov? Synology Document. Nutnost' spravit' tabul'ky s makrami do práce? Synology Spreadsheet. Chut' pripravit' si prezentáciu k najnovšiemu nápadu, ktorý zarobí milióny? Synology Slide. Skvelé je tiež to, že súbory vyrobené v týchto nástrojoch sú kompatibilné so všetkými Microsoft Office aplikáciami a naopak. Pridajte si k tomu okamžitú synchronizáciu, bezpečnost' vd'aka šifrovaniu a možnost' udržovat' predošlé verzie, a Synology Office je naozaj skvele vybavený nástroj.

V neposlednom rade ešte musím spomenút' aj Moments. Aplikáciu, ktorá používatel'om pomôže zálohovat' a jednoducho roztriedit' ich fotky a videá. Moments dokáže roztriedit' fotky a videá nielen podl'a dátumu, kedy vznikli, ale aj podl'a miesta či dokonca toho, čo sa na nich nachádza. Chcete svojim známym ukázat' maják, ktorý ste odfotili pred tromi rokmi na dovolenke pri mori? Do vyhl'adávania stačí zadat' kl'účové slovo a ukážu sa všetky fotky s majákmi. Radi robíte naozaj vel'a fotiek, no hryzie vás svedomie, že tridsat' fotiek jedného stromu z rôznych uhlov asi na svojom zariadení držat' nemusíte? Moments dokáže nájst' duplicitné zábery a dat' vám jednoduchú možnost' vybrat' si, ktoré si chcete ponechat' a ktoré nie sú potrebné. Alebo vás nebaví manuálne otáčat' všetky fotky a upravovat' na nich farbu, aby vynikli ich detaily? Umelá inteligencia na Synology NASku to po inštrukciách od majitel'a dokáže aj sama. S aplikáciou Moments som mal len limitované skúsenosti oproti Drive celkovo a Office, no všetko, čo by som od takejto aplikácie vyžadoval, zvládla na jednotku a ani raz som nemal pocit, že si svoje fotky pred zálohovaním musím najprv upravit' na počítači a až potom presúvat' do úložiska.

Po pár týždňoch používania nových schopností a funkcionality, ktorou svojich majitel'ov Synology už takmer rozmaznáva, som plne rozhodnutý, že súkromný cloud nie je len niečo, čo som chcel, ale niečo, čo mi dokáže ul'ahčit' život ešte viac, ako mi ho ul'ahčovali neplatené online nástroje od iných spoločností.

A hlavne vedomie, že moje dáta od dokumentov cez fotky až po hry a uložené pozície sú ešte t'ažšie dostupné pre pofidérne existencie... Hned' sa mi l'ahšie spáva.

Daniel Paulini

Bratislava Mini Maker Faire®

Svetový festival pre kutilov
21. storočia **poprvýkrát** na Slovensku

už **15. novembra 2019** v Starej Tržnici v Bratislave

SLOVENSKÍ MAKERI - UKÁŽTE SA!

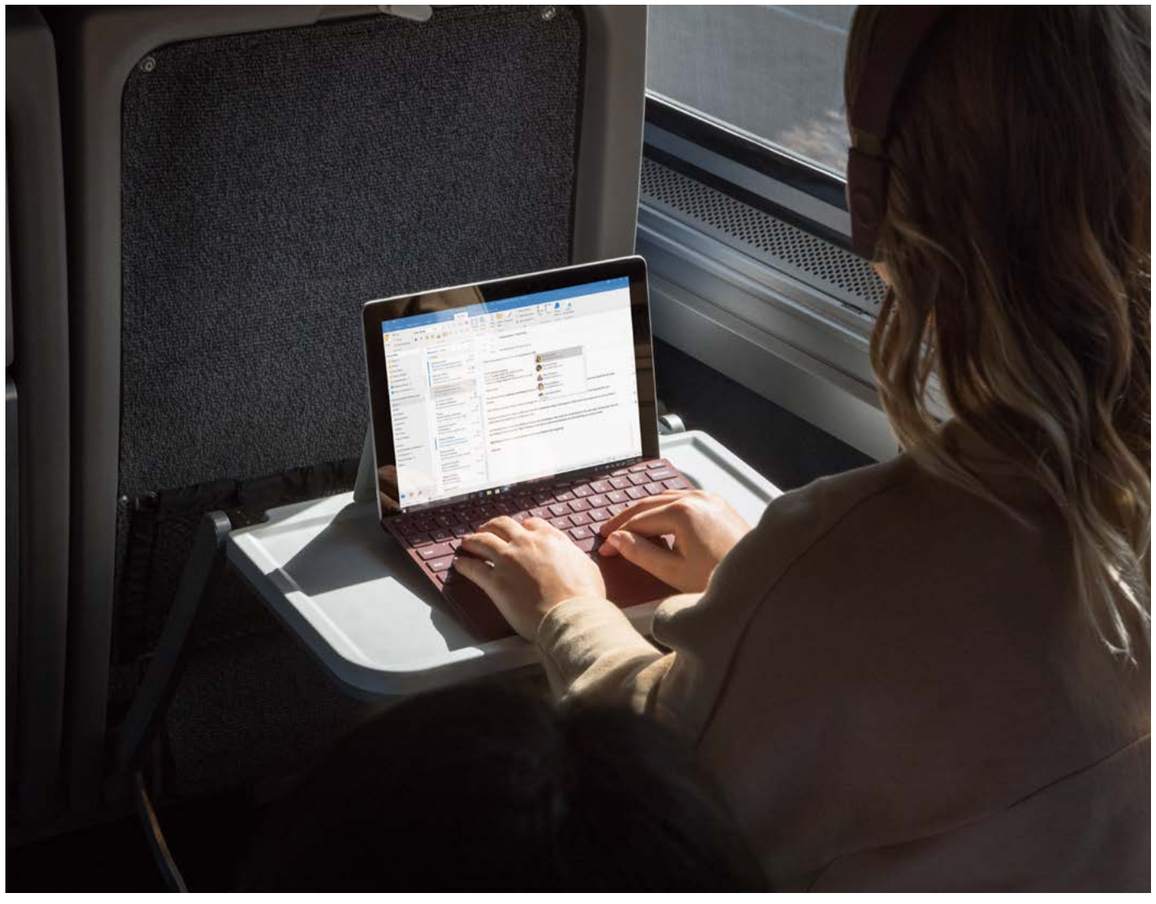
Informácie a výzvu **CALL FOR MAKERS** nájdete na adrese

https://bratislava.makerfaire.com/

Zaregistrujte svoj projekt **do 15.9.2019!**

TRENDY
PR

Back to school



Dnešní študenti majú nepredstaviteľné možnosti. Vďaka počítačom a internetu sa dá študovať čokoľvek, kedykoľvek a kdekoľvek, napríklad aj na Harvarde cestou vlakom zo Žiliny do Košíc.

ESET Internet Security

Ten pocit bezstarostného života. Seminárky, či domáce úlohy za vás nespraví, ale ochráni ich pred hrozbami, ktoré sú čoraz vynaliezavejšie. Útočníci dobre vedia, ktoré súbory majú pre vás cenu zlata. S bezpečnostným balíkom ESET Internet Security sú chránené nie len vaše dáta, napríklad aj pred ransomwarom, ale aj online platby, všetky smart zariadenia pripojené k domácej sieti, i váš notebook v prípade, že ho niekde zabudnete, alebo si ho niekto nepovolaný „požičia". A pre študentov s platnou ISIC kartou stále platí 50% zľava.

Cena 49,90 € / 1 zariadenie / 1 rok; 50% zľava s kartou ISIC

ESET Mobile Security

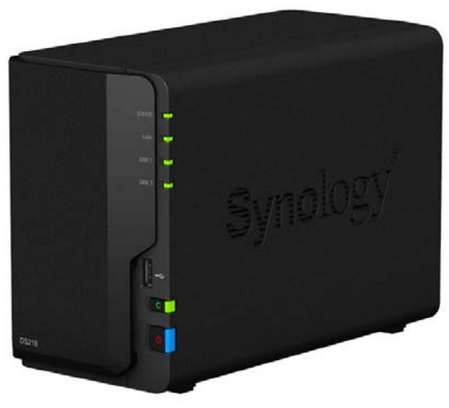
Neoddeliteľná súčasť každého Android zariadenia. Máte v ňom predsa vaše fotky, videá, správy, maily, online chaty, či iné obľúbené aplikácie. Načo riskovať. Už len predstava, že by sa toto všetko dostalo do nepovolaných rúk, a to nemusia byť ani cudzie, je desivá. Chráňte odtlačkom prsta, alebo PIN kódom kľudne aj každú aplikáciu zvlášť. Keď niekomu čo i len na moment požičiate váš odblokovaný smartfón, ešte to neznamená, že si môže prelustrovať jeho obsah. Napríklad vašu komunikáciu, fotky, či iné vaše čisto súkromné záležitosti.

Cena 10 € / 1 zariadenie / 1 rok; 50% zľava s kartou ISIC

Synology DS119j

Už máte plné zuby všetkých tých pevných diskov, ktoré sa vám poval'ujú v šuflíku? Vyskúšajte si univerzálne a extrémne l'ahko nastaviteľné 1-šachtové NAS-ko od Synology v atraktívnej cene. Ľahký prístup k vašim dátam odkiaľkovek na svete, automatické zálohy, vlastný súborový cloud, user-friendly aplikácia na zdieľanie fotografií a desiatky ďalších funkcií, ktoré váš pevný disk jednoducho nemá.

Cena 109 €



Synology DS218

Dátové úložisko na doma aj do menšej kancelárie pre tých, ktorí potrebujú zvýšenú kapacitu dvoch pevných diskov až do 24 TB! Toto zariadenie je priam predurčené, aby sa stalo vašim domácim multimediálnym centrom a knižnicou vašej zábavy. Umožňuje totiž streamovať 4K videá aj do TV či tabletu a dokonca aj bez toho, aby natívne toto rozlíšenie podporovali.

Cena 259 €

Canon EOS 250D

Malé rozmery a bohatá funkčná výbava. Na trh prichádza najl'ahšia digitálna zrkadlovka s otočným displejom – Canon EOS 250D. Tá disponuje intuitívnym ovládaním pre každého používatel'a, vel'kým snímačom CMOS formátu APS-C s rozlíšením 24,1 milióna bodov s technológiou dual-pixel, podporou videa v rozlíšení 4K, vel'mi rýchlym a citlivým automatickým zaostrovaním a vynikajúcimi možnost'ami prepojenia so smart zariadeniami. Jeho intuitívne výklopný a otočný dotykový displej umožňuje pohodlne fotografovat' z najrôznejších uhlov.

Cena od 559 € (telo)

Canon Zoemini S a C

Nový produktový rad fotoaparátov typu "všetko v jednom" stavia na úspechu l'ahkej vreckovej fototlačiarne Zoemini, ktorú Canon uviedol v roku 2018 a predstavuje perfektného vreckového spoločníka pre kreatívnu tvorbu s následnou jednoduchou tlačou fotografií. Canon Zoemini S a Zoemini C sú skvelí pomocníci v mnohých rôznorodých situáciách, či už ide o fotenie s priatel'mi, na narodeninovej oslave alebo na hudobnom festivale. Zhotovené fotografie môžu používatelia ihned' vytlačit' na fotopapier ZINK – vo forme samolepky vo formáte 5 x 7,6 cm (2 x 3 palca).

Cena Zoemini C od 119 € a Zoemini S od 169 €

HP Pavilion 13

Najtenší 33,8 cm (13,3") notebook od HP Pavilion 13 prináša výkonný multitasking a úchvatný, mimoriadne prenosný dizajn. S hrúbkou profilu len 15,4 mm je tento počítač zostavený tak, aby t'a všade sprevádzal. Vd'aka výkonnému procesoru Intel® Core™ 8. generácie a celodennej výdrži batérie zvládne plnenie školských úloh, sledovanie filmov a aj počúvanie hudby s ním je naozajstný zážitok. Fotografie a videozáznamy ožívajú na displeji s úzkym rámom a so zvukom od B&O PLAY z dvoch reproduktorov HP.

Cena od 629 EUR

Omen X 25

Herný displej OMEN X 25 s 240 Hz s technológiou Nvidia G-SYNC je navrhnutý špeciálne pre elektronické športy a jeho špecifikácie poskytujú takmer neférovú výhodu. S neuveritel'nou obnovovacou frekvenciou 240 Hz a časom odozvy 1 ms je tento displej s uhlopriečkou 62,23 cm (24,5") 4-krát rýchlejší ako tradičné 60 Hz monitory. NVIDIA® G-SYNC™ synchronizuje obnovovacie frekvencie displeja s grafickou kartou GeForce GTX v počítači, aby bolo hranie plynulé a bez oneskorenia. Pohodlie optimalizuje displej s nastavením ideálnej výšky a uhla sledovania a osvetlenie okolia znižujúce zrakovú únavu.

Cena od 549 €

ASUS VivoBook X512

Neskutočne skutočne tenký a l'ahký notebook do každej školskej tašky poháňa procesor až do 8. generácie Intel Core i7 a grafická karta až do NVIDIA GeForce MX. 15,6-palcový VivoBook 15 (X512) lemujú tenké rámiky po štyroch stranách NanoEdge displeja s 88 percentným pomerom obrazovky k telu. Extrémne pohodlie pre každého počítačového d'atl'a umožňuje ergonomický pánt ErgoLift, ktorý nakloní klávesnicu pre pohodlnejšie písanie. Výbavu završujú dve úložiská – systémový SSD disk s kapacitou až do 256 GB a pevný disk o kapacite až 2 TB, ktoré poskytujú obrovský priestor pre domáce úlohy aj obl'úbené hry.

Cena od 549 €

ZenBook 14 UX434

Pre náročnejších je tu majstrovský notebook s výdržou až 14 hodín na jedno nabitie. Jeho meno je Book, ZenBook. Špičkový dvojitý agent UX434 so šikovnou dotykovou obrazovkou ScreenPad 2.0 je poháňaný procesorom Intel Core i7. Srdce nejedného nadšenca do kvality nenechá chladným dotykový displej, ktorý zaberá celých 92 % čelného panela. Každé zobrazenie na úchvatnom modeli ZenBook 14 UX434 je ešte viac pohlcujúce, s menej rušivými elementmi pre oči školáka. A to nie je všetko, ErgoLift pánt umožňuje špeciálne naklápanie klávesnice do tej najpohodlnejšej pozície na písanie.

Cena 1 329 €

Predator Helios 300

Jeden z najtenších, najrýchlejších a najtichších notebookov na svete. Práve tu je aktívna zóna hrania na GeForce RTX. S počítačom Helios 300 sa môžete vrhnút' do každej bitky. Poskytne vám totiž všetko potrebné. Vyzbrojený je grafikou NVIDIA® GeForce RTX™, CPU Intel® Core™ i7 9. generácie a špeciálne vyvinutou chladiacou technológiou AeroBlade™ 3D 4. generácie. Notebook by mal dopĺňat' váš vlastný štýl vzhl'adom, ktorý hovorí jasne: „Zápas môže začat'." Ked' sa tento čierny kovový stroj prebudí k životu, naplní 17-palcový displej s úzkym rámčekom žiarivými farbami, a všetkým tak pripomenie, že poznáte len jednu cestu: ví't'azstvo.

Cena od 1 175 €

Acer Nitro 5

Zažite hry s ešte väčšími detailmi vd'aka ostrému obrazu 17,3" nebo 15,6" FHD displeja s panelom IPS. Užite si plynulé hranie hier bez rozmazávania vd'aka obnovovacej frekvencii 144 Hz a dobe odozvy 3 ms s funkciou Overdrive. Navýšili sme pomer obrazovky k telu na 80% s tenkými 7,18 mm rámčekmi a poskytli živé farby vd'aka 72 % gamutu NTSC a panelu s jasom 300 nitov. Staňte se vládcom herného sveta vd'aka kombinácii výkonu Intel® Core™ i7 9. generácie a NVIDIA® GeForce® GTX 1660 Ti s výkonnými grafickými schopnost'ami oceňovanej architektúry Turing, alebo mobilných procesorov AMD Ryzen™ 7 3750H s grafikou RX 560X.

Cena od 1 055 €

Acerr Swift 3

Ked' sa rozhodnete pre taký tenký notebook, vyjadrujete svoj postoj, ktorým hovoríte: „Môžem íst', kam sa mi zachce – a štýlovo." Tenké hliníkové šasi udržuje príjemnú teplotu a dodáva notebooku jedinečný vzhl'ad. Notebook Swift 3 ponúka širokú paletu farieb a môžete si vybrat' tú, ktorá vás najviac osloví. Vd'aka rozmernému displeju s úzkym rámčekom je obrazová oblast' v ostrom rozlíšení Full HD ešte rozsiahlejšia. Displej tiež používa technológiu IPS a ponúka tak bohaté farby pri pozorovaní z uhla až 178°. A s technológiou Acer Color Intelligence™ môžete zájst' ešte o krok d'alej a optimalizovat' farby a jas obrazovky bez presýtenia.

Cena od 500 €

Kingston A2000

A2000 je jednostranný M.2 NVMe PCIe SSD disk s 3D NAND technológiou. Pochválit' sa môže prekvapivým výkonom, nízkou spotrebou, menším zahrievaním a výhodnou cenou. Perfektná vol'ba pri upgrade notebooku alebo ultrabooku s pôsobivou rýchlost'ou čítania/zápisu až 2200/2000 MB/s, čo predstavuje trojnásobok výkonu SATA SSD diskov. Naviac má internú funkciu šifrovania, ktorá podporuje komplexnú ochranu dát pomocou 256-bitového hardvérového AES šifrovania pre maximálnu bezpečnost'.

Cena 48 € (250GB), 97 € (1000GB)

MSI Clutch GM50

V škole patrí do ruky pero a ceruzka a doma? Doma patrí do ruky poriadna myš, ktorá do nej perfektne sadne. Presne takou je Clutch GM50. Naviac ku skvelej ergonómii ponúka známe spínače Omron, nastavitel'né RGB podsvietenie a programovatel'né tlačidlá. Jej nevýhodou je len to, že je len pre pravákov.

Cena 57 €

MSI GF75

Len tak sa nerozbije, všetko sa do neho zmestí a všetko na ňom uvidíš a dokonca si na ňom aj zahráš! Prečo? Nerozbije sa, pretože má kovové telo pre vyššiu odolnost', všetko sa vojde a pofičí pretože má 256GB SSD + 1TB HDD, uvidíš na neho dobre vd'aka 17 "IPS LCD a zahráš si na 4GB GTX.1050 a Intel Core i5. Ďalšie veci ako sú tenký rámik, 7h výdrž na baterku a optimalizované chladenie sú samozrejmost'ou

Cena od 966,90 €

ADATA SSD disk SU650

Novinka predstavená v júli tohto roku, SSD disk ADATA SU650, by nemala chýbat' v žiadnej študentskej izbe. Disk s kapacitou až do 480 GB s prenosovými rýchlost'ami až 550 MB/s pre čítanie a 510 MB/s pre zápis je ideálny ako pre školské notebooky, tak aj pre stolové počítače, a to bez t'ažkopádnych káblov a zložitej inštalácii.

Cena SU650 120GB – 22 €, 240GB – 36 €, 480GB – 62 €

ADATA Externý hard disk HM800

Model HM800 od ADATA je nevyhnutnou výbavou všetkých majitel'ov smart televízorov. Nielen že dokáže prehrávat' obl'úbené seriály a športové zápasy priamo na televízii, ale dobre tiež poslúži pri ukladaní programov, ktoré študenti pre rozvrh v škole nestihnú sledovat'.

Cena od 132 € za 4TB

X570 AORUS ELITE

Základná doska s päticou AM4, pre procesory AMD Ryzen, vo formáte ATX bude perfektným základom výkonného herného počítača.

Cena 220 €

AORUS NVMe Gen4 SSD 1 TB

Výkonný M.2 SSD založený na NVMe architektúre a rozhraní PCIe 4.0. SSD využíva medený chladič pokrývajúci celé jeho telo na podporu odvodu tepla počas prevádzky a prináša extrémne vysoké rýchlosti sekvenčného čítania/zápisu na úrovni 5 000/4 400 MB/s.

Cena 290 €

Creative Outlier Air Sports

Ideálne na cestu do školy, práce či na šport. Bezdrôtové slúchadlá Creative Outlier Air Sports spájajú ducha až 30 hodinovej výdrže so skutočným výkonom vd'aka kodekom AAC a aptX. Certifikácia odolnosti voči vode IPX5 ich spriatelí aj s vodou.

Cena 89,90 €

Creative Outlier Active

Nenechajte sa obmedzovat' splet'ou káblov a vyrazte za svojím ciel'om s Bluetooth slúchadlami Creative Outlier Active, ktoré odolajú potu a vode s neúnavnou výdržou batérie až 10 hodín.

Cena 29,99 €

NATEC Maths, Science a Discoveries

Unikátna podložka pod myš v maxi rozmeroch 800x400 mm, na ktorú sa zmestí nielen myš, ale aj klávesnica, alebo notebook. Jedinečná grafika robí podložku nielen zaujímavým doplnkom na vašom pracovnom stole, ale môže byt' užitočná aj počas štúdia, ako aj pri každodennom používaní.

Cena: 8,99 €

GENESIS Rhod 600 RGB CZ/SK

Táto klávesnica môže byt' skvelou vol'bou pre tých, ktorí potrebujú univerzálne zariadenie na bežné použitie, ale aj na hranie hier. Vd'aka tichými membránovými spínačom nebude rušit' vašich spolubývajúcich počas nočného hrania a programovatel'né klávesy vám ul'ahčia nielen hru, ale aj každodennú prácu. Užívatel' určite docení 6-zónové RGB podsvietenie, podpierku pod zápästie a vstavanú pamät', vd'aka ktorej si klávesnica pamätá všetky uložené nastavenia.

Cena: 27,99 €

WD My Passport Go

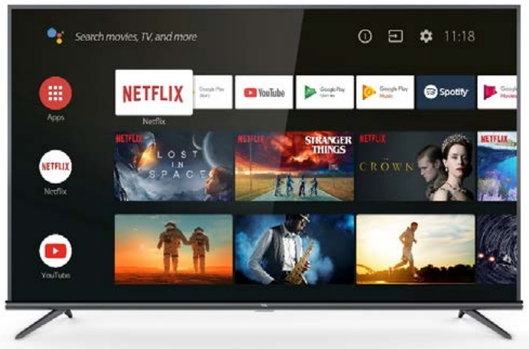
Externý SSD disk WD My Passport Go má ochranný gumový rám, ktorý pohlcuje nárazy a nemá žiadne pohyblivé mechanické súčiastky. Odolá pádom z výšky až dva metre a pomáha používatel'om uchovat' ich digitálny obsah v bezpečí, chránený pred nárazmi a otrasmi. Kompaktné rozmery disku (zmestí sa do vrecka) a integrovaný kábel USB robia z tohto zariadenia užitočné a maximálne mobilné úložisko. WD My Passport Go SSD je k dostupný v dvoch farebných prevedeniach ochranných rámov (modrá a žltá) a v dvoch kapacitách 500 GB a 1 TB.

Cena od 96 €

EVOLVEO SupremeBeat C5

Bezdrôtový prenosný priestorový reproduktor poskytuje celkový výkon 24 W a prehráva hudobné súbory nielen zo vzdialeného pripojeného zariadenia, ale vd'aka integrovanej čítačke aj z microSDHC karty. Nový reproduktor sa vyznačuje kvalitným prevedením a štýlovým dizajnom, ktorý napovedá, že toto zariadenie poskytuje priestorový 360° zvuk. Prenášaný zvuk je spracovávaný digitálnym signálovým procesorom DSP. Dvojica 48mm dynamických neodymových 12W reproduktorov a pasívne basové žiariče podporujúce systém X-Bass Sound dodávajú silný, výrazný zvuk s plnými basmi a čistými výškami.

Cena 92 €



TCL EP66

Rad televízorov TCL EP66 kombinuje ultra tenký kovový dizajn s kvalitnou obrazu 4K HDR a celou radou funkcií, ktoré na platforme Smart TV ponúka operačný systém Android TV v spojení s integrovanou službou Google Assistant. Rozlíšenie Ultra HD (3840 × 2160) poskytuje 8 miliónov pixelov perfektného a ostrého obrazu. Platforma Android TV umožňuje na televízore používatel'om rýchlo zobrazovat' fotografie, prehrávat' video, hudobné súbory a d'alší digitálny obsah z ich obl'úbených zariadení. Produktová rada TCL EP66 je lokalizovaná pre slovenský trh. Na výber sú uhlopriečky 43", 50", 55", 60", 65" a 75".

Cena od 389 €

AUDICTUS Winner

Bezdrôtové náhlavné slúchadlá vyladené hudobnými odborníkmi, ktoré poskytujú mimoriadne čistý zvuk a plný rozsah tónov, vd'aka čomu budete počut' viac, než pri štandardných slúchadlách. Slúchadlá obsahujú bezdrôtové pripojenie BT 4.2, výkonné 40 mm meniče a mäkké polstrovanie náušníkov pre komfortné používanie.

Cena: 29,99 €

Razer DeathAdder Elite

Myš sa môže pochválit' špičkovými parametrami vo svete herných myší. Má optický senzor Razer 5G s nastavitel'nou jemnost'ou až 16 000 DPI, vd'aka čomu sú vaše pohyby zacielené s maximálnou presnost'ou. Senzor je schopný zvládnut' rýchlost' až 450 palcov za sekundu s akceleráciou 50 G. Nové mechanické spínače vznikli spoluprácou spoločností Razer a Omron a sú optimalizované pre rýchlu odozvu a konštruované na životnost' 50 miliónov stlačení. Razer DeathAdder Elite tiež prináša široké spektrum farieb (16,8 milióna) pre podsvietenie senzora, kolieska a loga. Predáva mall.sk.

Cena: 58,30 €

A-Data DashDrive Durable HD650

Prenosný pevný disk A-Data DashDrive Durable HD650 s kapacitou 2 TB poskytuje dostatok úložného priestoru pre váš digitálny život. Rozhranie SuperSpeed USB 3.0 umožňuje superrýchly prenos dát, ktorý zobrazuje modrý indikátor LED. HD650 je plne kompatibilný s Windows 8.x a s predchádzajúcimi operačnými systémami. Trojvrstvová konštrukcia obsahuje unikátny silikónový materiál s výnimočnou pružnost'ou, ktorý tlmí nárazy. Predáva mall.sk.

Cena: 77,80 €

LAMAX Vibe1

Ako príjemne stráviť vol'ný čas a užit' si zážitky s priatel'mi na max? Mat' pri sebe Bluetooth reproduktor LAmax Vibe1 je rozhodne správna vol'ba. Jeho zvuk ozvučí každú oslavu, výlet na hory i k vode. Aby z pár striekancov nebol problém, je vybavený vodeodolným telom s krytím IP65. Hrat' vydrží nonstop až 12 hodín, nechýba mu mikrofón pre handsfree a ani praktické pútko pre jednoduché prenášanie.

Cena: 89,90 €

LAMAX 20 000 mAh Fast Charge

PowerBank LAmax s kapacitou 20 000 mAh ti kryje chrbát, kedykol'vek tvojej elektronike dochádza energia. Či už ide o telefón, chytré hodinky, repŕak, alebo čokol'vek iného. Rozumie si aj s najnovšími kúskami, ktoré už prešli na USB-C port, vd'aka technológii FastCharge nabije tvoj iPhone na 50% za pol hodiny. Nízka hmotnost' a malé rozmery zaručia, že ju môžeš mat' neustále pri sebe - na letisku, v autobuse aj uprostred lesa. Odolné kovové telo potom vydrží aj náročné podmienky.

Cena: 31,90 €

TP-LINK Deco M5

Deco M5 predstavuje najjednoduchšiu cestu pre silnú Wi-Fi Mesh siet' v každom kútiku vášho domu. Zásadnou výhodou Mesh siete je Wi-Fi roaming pre bezproblémové prechádzanie medzi jednotkami bez nutnosti prihlasovania. Tiež nastavenie už nemôže byt' jednoduchšie vd'aka aplikácii Deco, ktorá vás prevedie jednotlivými krokmi. A tromi jednotkami pokryjete až 510 m2.

Cena: 270 €

TP-LINK Archer C6

TP-Link Archer C6 a bezdrôtový gigabitový MU-MIMO router podporujúci štandard 802.11ac. Ponúka pät' antén pre smerovanie signálu, prenosovú rýchlost' až 1200 Mbit/s v dvoch pásmach, aj vysokú priepustnost' vd'aka technológii MU-MIMO. Pre rodiny s maloletými det'mi je vel'mi dôležitá ochrana pred nevhodným obsahom na internete alebo na sociálnych siet'ach. Router Archer C6 disponuje rodičovskou kontrolou a umožňuje pomocou kl'účových slov zodpovedne ochránit' pred nevhodným obsahom.

Cena: 39 €

Logitech G PRO X Gaming Headset

Logitech G PRO boli navrhnuté a skonštruované v spolupráci so špičkovými e-športovcami. Kombinujú neuveritel'né pohodlie a odolnost' s vysoko výkonnou zvukovou a hlasovou technológiou, takže všetci hráči bez ohl'adu na ich schopnosti môžu počut' a zniet' ako profesionáli. PRO X predstavuje debut softvéru Blue VO!CE, ktorý bol vyvinutý odborníkmi v oblasti mikrofónov Blue Microphones. Vd'aka pokročilému softvéru Logitech G HUB môže Blue VO!CE v reálnom čase používat' sadu efektov pre mikrofón. Vo výsledku môžete zniet' ako profesionálny streamer.

Cena 129 €

Logitech G915 LIGHTSPEED a G815 LIGHTSYNC

Nové klávesnice Logitech sú názorným príkladom, čo je dokážu inžinieri a dizajnéri, ked' sa rozhodnú posunút' hranice pokročilých herných technológií a dizajnu. G915 s elegantným, ultra tenkým hliníkovým telom, bezdrôtovým pripojenie LIGHTSPEED s bleskovo rýchlou odozvou 1 ms, plným RGB podsvietením LIGHTSYNC a úžasnou výdržou batérií (na jedno nabitie vydrží až 150 dní hrania s vypnutým podsvietením, resp. 12 dní pri aktívnom RGB) reprezentuje nový štandard hráčskych klávesníc. Hráči si môžu podl'a svojich preferencií vybrat' spínače GL Linear, GL Tactile pre hmatovú alebo GL Clicky pre sluchovú odozvu.

Cena 199 € (G815) a 245 € (G915)

D-Link EXO Smart Mesh Wi-Fi router DIR-1960

Dobrá bezdrôtová sieť je základ pre každú smart domácnosť. Ideálne pokrytie v celom priestore zabezpečia nové Mesh routery D-Link. Užívajte si stabilnú a rýchlu Wi-Fi s technológiou Wave 2 a MU-MIMO a buď te v bezpečí vďaka ochrane McAfee. Využite tiež funkcie rodičovskej kontroly a pohodlne ovládajte váš router aj pomocou hlasových asistentov. Vďaka mnohým možnostiam v nastavení vytvoríte sieť na mieru pre každého člena rodiny. Zostavíte si časový plán a určite jasné hranice, aby všetko fungovalo podľa vašich predstáv a preferencií.

Cena 129 €

D-Link DCS-8515LH

Už sú deti doma zo školy? A učia sa? Domáca bezdrôtová WiFi kamera DCS-8515LH je ideálny nástroj pre zabezpečenie a monitorovanie vašej domácnosti. Funkcia motorizovaného posunu a náhlonu umožní ľubovoľne pohybovať s objektívom kamery vo vodorovnom aj zvislom smere, vďaka čomu je zaistený širší pozorovací uhol. Nechýba ani nočné videnie, ktoré zaznamená obraz i v úplnej tme. Kamera je vybavená inteligentnými senzormi pre detekciu pohybu a zvuku. V prípade podozrivej aktivity kamera okamžite zašle upozornenie na vaše mobilné zariadenie.

Cena 87,90 €

Kingston DataTraveler 2000

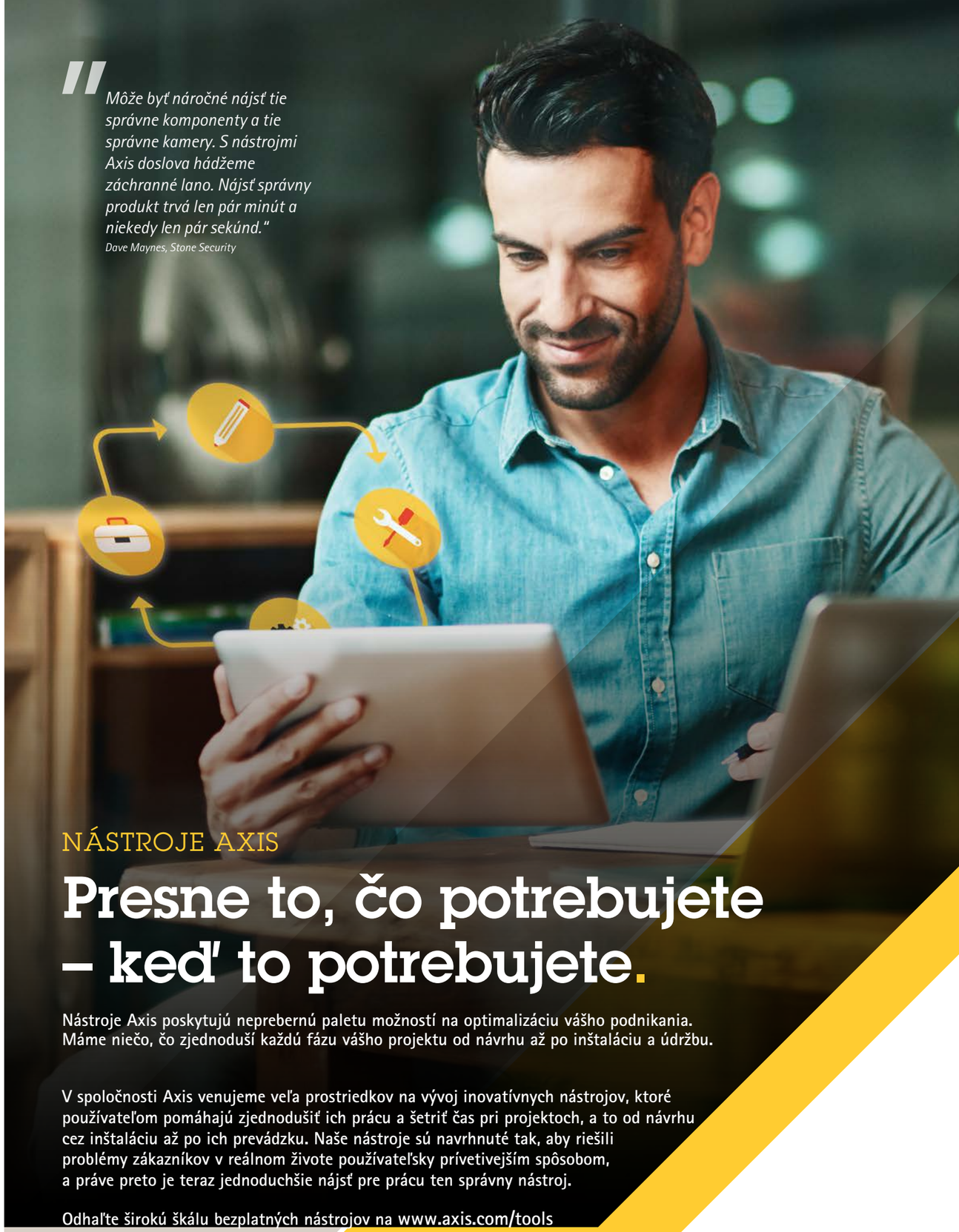
Informácie v správnych rukách môžu byť viac ako užitočné. Ako však zabezpečiť ich efektívnu ochranu? DataTraveler 2000 je na to špecialista. Má hardvérové šifrovanie dát (256-bitové AES) a vlastnú klávesnicu. Vďaka tomu je univerzálne použiteľný na akomkoľvek USB zariadení. Disk je možné prevádzkovať nezávisle na OS a nevyžaduje žiadny softvér alebo ovládače , pretože odomknutie prebieha priamo na disku. Navyše v pripojenom zariadení nemôže zostať stopa po vašom hesle. Po odpojení od zariadenia sa disk automaticky uzamkne. Keby sa niekto pokúšal o prienik, po 10 neúspešných pokusoch sa dáta vymažú.

Cena od 58 €

volanty Logitech G29 pre PS4 a G920 pre XBOX a PC

Zažite pocit, ktorý poznajú len profesionálni pretekári. Majte svoj voz pod kontrolou s volantom Logitech. Pneumatiky vášho vozidla ucítite pri každom zatočení, driftovaní a na akomkoľvek type povrchu. Výkonná dvojmotorová spätná väzba realisticky simuluje všetky efekty a vy tak môžete ovládať vozidlo s úplnou presnosťou. Driving Force zvláda ťažké pretekárske nasadenie a bol navrhnutý pre absolútnu spoľahlivosť. S troma pedálmi môžete pridávať plyn, brzdiť a prerádiť ako v skutočnom vozidle, prípadne ich využiť ako trenažér v autoškole.

Cena 233,90 €



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Ion Fury to schytáva z každej strany, právom

Ion Fury je oldschool striel'ačka venovaná predovšetkým fanúšikom hier ako Duke Nukem 3D alebo Blood vystavaná na starom, no značne modifikovanom, legendárnom engine Build. Nedávno bola po určitom čase strávenom v Early Accesse vydaná a dočkala sa kladného prijatia fanúšikmi i kritikmi. Suma sumárum, Ion Fury je kvalitná zábava, ktorej ale ku koncu trochu dochádza dych. To však nie je témou tohto článku.

Ion Fury bol od počiatku plný kontroverzie. Začalo to súdnym procesom s kapelou Iron Maiden, ktorá žalovala tvorcov ohl'adom mena. Ion Maiden síce nie je to isté ako Iron Maiden, no oba názvy sa čítajú rovnako. Od vývojárov to bolo mierne krátkozraké a museli tušit', že skôr či neskôr sa niečo stat' musí. Nakoniec boli prinútení vzdat' sa svojho mena v prospech nového - Ion Fury.

Omnoho vážnejšia situácia však nastala len pred pár dňami, kedy hra schytala masívnu vlnu negativizmu po tom, čo tvorcovia zareagovali kritikou niekol'kých užívatel'ov webu ResetEra ohl'adom šovinizmu a politicky nekorektných vtipov v Ion Fury.

Tí namiesto toho, aby za svojím výtvorom, ktorý im pomáhala dat' dokopy i herná komunita, stáli, zareagovali na kritiku ospravedlnením, rozhodnutím všetky takéto vtipy z hry odstránit' a tiež prispeli niekol'kými tisícami eur na LGBTI komunitu. Postavili sa tak proti vlastným chlebodarcom a nemohli si uškodit' viac. Samozrejme, ich akcie sa hráčom nepáčili, tí hru následne zvozili pod čiernu zem a to ako na fórach, tak v hodnoteniach.

V dobe písania článku sa ale udiali vel'ké zmeny, ktoré radikálne obrátili naruby celú dovtedajšiu situáciu. Nevedno prečo, nevedno dôvody, no tvorcovia sa uprostred rozpracovaných zmien rozhodli zatiahnut' spiatočku a zastavit' práce. Vyhlásili, že nakoniec predsa len nebudú uplatňovat' svoj prísl'ub tzv. SJW komunite a nechajú Ion Fury v podobe, v ktorej aj vyšla. V podobe striel'ačky s nekorektnými vtipmi, hrubozrnným humorom, v ktorej ani tá najmenšia cenzúra nemá žiadne miesto pre existenciu.

Vo svojom vyhlásení tvrdia, že nepodporujú žiadnu formu cenzúry a zároveň sa kajajú, že nepočúvali svoj prvotný inštinkt hned' od začiatku celej kauzy.

Nečakaný obrat príjemne zaskočil fanúšikov, ktorí hre v tom čase už dávali rad radom na Steame palce dole a svojim počínaním zhodili hodnotenie Ion Fury kdesi do šedého priemeru.

Netrvalo dlho a hodnotenie sa opät' dostalo zo šedých čísel vysoko až nad hranicu 95% celkových kladných recenzií. Poučenie znie, že netreba ist' proti svojim fanúšikom, len aby ste uspokojili malú skupinku l'udí kritizujúcich vašu hru, ktorí si tú hru nakoniec ani nemajú záujem kúpit'.

Zreštartuje nové COD Black Ops?

Internet je mocné miesto, kde nájdete mnoho užitočného, no niekedy aj výstrelky obyčajných vtipálkov. Jednoducho povedané, nie vždy je treba všetkému okamžite verit'. To platí aj o najnovších leaknutých informáciách ohl'adom budúcoročného dielu Call of Duty pod taktovkou Treyarchu. To by sa podl'a Twitter správ užívatel'a LongSensation malo vrátit' k podsérii Black Ops, konkrétne do obdobia Studenej vojny, počas ktorej by sme zažili vojny vo Vietname a Kórei. LongSensation je známym človekom, ktorý už viackrát priniesol fámy, ktoré sa neskôr ukázali ako pravdivé. Oproti terajšiemu Modern Warfare má ist' o temnejšiu a surovejšiu hru. Tvorcovia sa vraj momentálne rozhodujú medzi dvoma názvami, Call of Duty: Black Ops a Call of Duty: Black Ops V.

Rocket League už bez lootboxov

Hnutie za reguláciu lootboxov v hrách žne d'alšiu úrodu. Tvorcovia Rocket League oznámili, že z ich hry ešte v priebehu tohto roka zmiznú všetky lootboxy. Týmto sa stávajú d'alšími vývojármi, ktorí zo svojej hry odstraňujú v súčasnosti tol'ko kritizovaný a taktiež vel'akrát debatovaný prvok. To ale neznamená, že Rocket League zavrhne všetky takéto pochybné doplnky. Mikrotransakcie totižto ostanú a sú to práve tie mikrotransakcie, ktoré budú tentokrát tak povediac „na koni". Aj ked' už váš osud nebude mat' v rukách náhoda, k vášmu vysnívanému objektu sa nedostanete l'ahšie. Tvorcovia vám ho prirodzene zadarmo nedajú, všetok takýto obsah bude prítomný práve cez dodatočné mikroplatby.

PlayStation 4 sa stala legendou

Tentokrát legendou v zmysle predajov. Konzola PlayStation 4 vyšla koncom roka 2013 ako zariadenie, ktoré sa zaradilo do 8. generácie herných konzol. Už od začiatku si vydobyla zásadné postavenie na trhu, nakol'ko oproti zaspatému Xbox One od Microsoftu a slabo propagovanému Wii U od Nintenda, dokázala hráčov zaujat' skvelým výkonom a hlavne znamenitou kolekciou hier. Aj ked' sa neskôr Xbox One prebudil, tak už nedokázal súperit' s tempom PlayStation 4. To tempo bolo skutočne závratné, čo ukazuje aj fakt, že práve v súčasnej dobe sa PlayStation 4 dostala do zlatého klubu konzol prekonávajúcich magickú hranicu 100 miliónov predaných kusov. Aj ked' vyše 150 miliónové predaje PlayStation 2 asi neprekoná, stačí už len milión a pol a dostane sa pred prvý PlayStation.

Diablo cez prehliadač

Je vel'mi zaujímavé sledovat', ako ide vývoj radikálne dopredu. Niekedy sme potrebovali na hry nadupané monštrum s niekol'kými kilobajtami RAM, dnes nám stačí obyčajný internetový prehliadač. Stačí menšia úprava a je to. Reč je o legendárnom prvom Diable, ktoré si už nemusíte ani inštalovat' na váš hardisk. Cez prehliadač, ktorý môže byt' mimochodom hocijaký len nie Internet Explorer, si už nejaký čas môžete zahrat' shareware verziu hry, teda demo verziu. Ak ale vlastníte Diablo cez GOG, môžete si presunút' súbor DIABDAT.MPQ priamo do svojho prehliadača a vychutnat' si plnú verziu hry bez nutnosti jej inštalácie. To sa hodí napríklad počas otravných činností ako sedenie v práci alebo tak. Za týmto projektom stojí tím Rivsoft, ktorý sa zviditel'nil užitočnou večičkou - Diablo 3 Character Planner.

CRT dostal mikrotransakcie

Nintendo chystá ešte pre túto generáciu konzol d'alšiu vel'kolepú hru The Legend of Zelda. Na samom konci konferencie na E3 2019 bol ukázaný trailer, ktorý zobrazoval Linka a Zeldu (tentokrát s krátkymi vlasmi) skúmajúcich prastaré ruiny pod hradom Hyrule. Dvojica natrafila na záhadnú bytost', napohl'ad múmiu, ktorá na nich okamžite zaútočila a to zapríčinilo prepadnutie sa celého hradu pod zemský povrch. Tvorcovia sa rozhodli pre priame pokračovanie Breath of the Wild podl'a ich slov preto, pretože mali plno nápadov a nechceli len vydávat' d'alšie DLC. Hra má používat' rovnaký grafický štýl a odohrávat' sa v rovnakom svete, hoci nie je zatial' jasné, o kol'ko bude zmenený. Ak vôbec. Dátum vydania tejto hry zatial' ešte nebol určený.

Doomy na konzolách

Peklo na Marse, peklo na Zemi a ešte raz peklo na Marse sa odohráva už aj na PlayStation 4, Xbox One a Nintendo Switch. Bethesda vydala klasické diely Doom, Doom II: Hell on Earth a Doom III na konzolách pri príležitosti konajúceho sa Quakeconu. Jedny z najlepších striel'ačiek všetkých čias si tak môžeme konečne vychutnat' z pohodlia gaučov na vel'kých obrazovkách našich televízorov. Dojmy z týchto portov sú vo všeobecnosti pozitívne. Samozrejme najviac záleží na tom, ako vel'mi máte radi retro striel'ačky. Switch verzie t'ahala dole povinnost' registrovat' na oficiálnych stránkach Bethesdy ešte pred samotným hraním, no tvorcovia to v mžiku fixli a tak sa hráči môžu registrovat' už len vtedy, ak to sami chcú.

RECENZIA
PS4

Dreams

ČO JE TO ZAČ A JE TO NIEČO PRE MŇA?

Exkluzivita Dreams vyšla už pred takmer piatimi mesiacmi ako Early Access titul pre PlayStation 4. Komunita teda už mala dostatok času na to, aby si softvér vyskúšala a vytvorila v ňom zaujímavé diela. V akom stave je Dreams dnes? Oplatí sa kúpit' si aktuálnu verziu?

Začnime však poporiadku. Ak ste o Dreams ešte nepočuli, možno vás zarazilo, že som preň použil pomenovanie softvér a nie hra.

Ak by som však Dreams nazval jednoducho hrou, vel'mi by som tomuto titulu krivdil. Dreams je vlastne nástrojom, v ktorom si dokáže aj laik vytvorit' vlastné hry či videá, od tvorenia modelov a scén, skladania hudby, nahrávania animácií až po skriptovanie hernej logiky. Ak chcete bližší popis, ako to všetko funguje, určite si prečítajte predchádzajúci článok s dojmami z beta testovania. V princípe všetko z neho je stále aktuálne, a tak sa nebudeme opakovat'.

Napriek ovládaniu herným gamepadom (čo bolo spočiatku nepredstavitel'né), funguje Dreams ako nástroj na tvorenie skvelo najmä vd'aka dômyselnému zakomponovaniu pohybového senzora. V jednom ucelenom editore je možné od základov vytvorit' všetko, čo potrebujete na poskladanie hry alebo môžete využívat' a upravovat' výtvory ostatných členov komunity. Jednoduchost' a intuitívnost' nástrojov ma neprestávajú udivovat' a pri tvorení stále nachádzam a učím sa nové veci.

Aj ked' som v editore Dreams dokopy strávil už desiatky hodín a absolvoval väčšinu tutoriálov, stále mám pocit, že som videl iba špičku l'adovca. Preto moje názory berte trocha s rezervou, sám mám totiž o Dreams ešte pomerne povrchné znalosti.

Novinky

Ked'že Dreams sa momentálne nachádza v móde Early Access, vývojársky tím Media Molecule nelení a usilovne pracuje na vylepšovaní tohto titulu. Tieto zmeny sa však až tak netýkajú samotnej tvorivej časti zvanej Dream Shaping, ktorá sa od beta testovania vel'mi nemenila. Dalo by sa povedat', že tá je už viac-menej hotová a určite sa vám nestane, že by ste sa v nej niečo naučili a vývojári by to od základov prekopali.

Okrem Dream Shapingu obsahuje titul aj časť zvanú Dream Surfing, v ktorej si môžete pozriet', vypočut' a zahrat' výtvory iných používatel'ov. Komunita ponúka nekončiaci rad obsahu, ktorý je možné filtrovat' presne podl'a vašej chuti. Práve v tejto časti som si všimol od spustenia Early Access najväčší posun. Počas beta testovania bol vel'ký problém nájst' zaujímavé výtvory mimo tých najvyššie hodnotených, čo bolo vyriešené dvomi hlavnými spôsobmi.

V Dreamsurfingu pribudlo niekol'ko zoznamov výtvorov označených samotnými vývojármi z Media Molecule ako najzaujímavejšie, čo pomôže najmä pri počiatočnom oboznamovaní sa s Dreamiverzom. Nech na ne narazíte kdekol'vek, uvidíte pri nich srdiečko predstavujúce akýsi punc kvality.

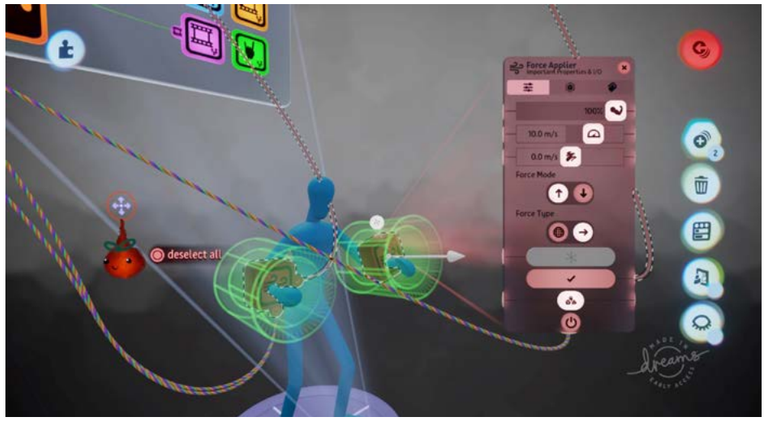
Okrem toho bol značne vylepšený algoritmus starajúci sa o obdobu news feedu pre Dreamsurfing. Namiesto jednoduchého zoznamu najpopulárnejších výtvorov je to teraz zoznam prispôsobený vášmu vkusu na základe toho, čo sa vám v minulosti páčilo a akých tvorcov sledujete. Pekným vylepšením je aj odfiltrovanie obsahu, ktorý ste už hrali.

Popri týchto zmenách v Dreams pribúdajú stále nové video-návody, ktoré sú spracované vel'mi dobre, avšak stále ani zd'aleka nepokrývajú všetky funkcie editora, a tak pri komplexnejších výtvoroch už musíte nástroje preskúmavat' sami. Ešte sa mi však nestalo, že by som niečo nevedel nájst' či musel googlit', ako niečo funguje.

Obdobne pribúdajú pravidelne nové Community Jamy, týždňové udalosti, v ktorých komunita tvorí na základe danej témy a každý môže hlasovat' za najlepšie výtvory. Vít'azné priečky patria medzi to najlepšie, čo si môžete v Dreams zahrat', a tak sa vždy teším na vyhlásenie vít'azov.

Je Dreams pre mňa?

Predpokladám, že ked' ste článok dočítali až sem, tak vás titul Dreams zaujal a už sa vám rysujú v hlave nápady, čo všetko by ste v ňom radi



vytvorili, prípadne by ste si radi pozreli výtvory, ktoré za pol roka komunita vyprodukovala. So súčasnou cenovkou 30 eur však nie je jednoduché odporučit' Dreams len tak hocikomu.

V prvom rade, nástroje na tvorenie sú jednoduché, no neznamená to, že budete bez hudobného sluchu skladat' orchestrálne vel'diela alebo bez umeleckého cítenia namal'ujete dokonalú repliku Mony Lisy. Ak máte kreatívneho ducha a čas nazvyš, Dreams je pre vás možno naozaj to pravé orechové, obzvlášt', ak vás bavia podobné tituly ako Super Mario Maker, Garry's Mod alebo radi fidlikujete v nejakom „ozajstnom" hernom engine. Neočakávajte však, že vd'aka Dreams vykúzlite majstrovské diela bez predošlých skúseností. Aspoň teda nie hned'.

Ak vás Dreams zaujal z opačnej strany a lákajú vás hŕby hier zdarma vzdialených iba jedno kliknutie, vedzte, že v Dreams asi tak skoro nebude remake Uncharted 4. Takmer všetky hry v Dreamiverze sú krátke demá a asi tam nenájdete 2D plošinovku, ktorá sa hrá tak dobre ako Celeste, ani hack-n-slash, ktorý by sa mohol merat' s Devil May Cry. Zato tam však nájdete zaujímavé experimenty, vtipné mechaniky i krásne umelecké zážitky. Netvrdím, že v Dreams nikdy nikto nevytvorí niečo rozsiahlejšie, no v súčasnosti je drvivá väčšina hier zábavkou maximálne na pár minút.

Oplatí sa vám teda zaobstarat' si Dreams? To musíte zhodnotit' sami. Ja viem, že v Dreamiverze ešte minimálne pár desiatok hodín určite strávim. Dupl'om vtedy, ked' pridajú sl'ubovanú podporu PlayStation VR, ktorá by Dreams mohla posunút' do úplne inej ligy.

Zhrnutie

Pre l'udí, ktorí nemajú záujem o samotné tvorenie, Dreams v súčasnom stave asi ešte nemožno odporučit'. Ak však máte kreatívneho ducha, radi sa učíte a skúmate nové veci, Dreams vám môže ponúknut' potenciálne neobmedzené množstvo zábavy a uviest' vás hravou formou do sveta vývoja hier, animácie, digitálneho umenia či dokonca tvorby hudby.

Toto všetko sa dá jednoducho tvorit' priamo v editore Dreams. Nečakajte však zázraky a rátajte s tým, že kým sa do toho dostanete, chvíl'u to potrvá.

Peter Pavlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Sandbox	Media Molecule	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchost' a intuitívnost' editora
+ Community Jamy
+ aktívna komunita tvorcov
- takmer žiadne rozsiahlejšie výtvory (zatial')

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Wolfenstein: Youngblood

BLASKOWICZOVA LÍNIA ŽIJE ĎALEJ

Wolfenstein je už rokmi overená záležitosť a automaticky tak hráči aj od najnovšieho dielu čakali veľa. Hneď od začiatku bolo jasné, že nepôjde o úplne štandardné pokračovanie, no bolo otázne do akej miery. Aká je teda realita?

Séria Wolfenstein so sebou nesie istú históriu, a teda automaticky aj určité očakávania. Keď bol Youngblood po prvýkrát predstavený, vyzeralo všetko skvelo. More skvelej akcie, kopec striel'ania, krvi, zbraní a v neposlednom rade štýlové zabíjanie nacistov. Postupom času sa ale začali o hre vynárať detaily a s nimi aj pochybnosti.

Vývoj postáv a príbehu nie je jednoduchý. Prihod'te k tomu interaktívne dialógy kombinované s očakávanou akciou a všetko sa komplikuje desať násobne. Youngblood, spinoff Wolfenstein zasadený do deja 20 rokov po udalostiach Wolsenstein II, tieto komplikácie ale nie celkom zvládol a to, čo malo byť rebootom, je vo veľa aspektoch skôr shut-downom.

Píše sa rok 1980 a Amerika bola od nacistov už dávno oslobodená. B.J. si žije so svojou Annou a dvoma dcérami v divočine, no zvyšok Európy stále trpí pod nadvládou hákového kríža. Z ničoho nič sa ale B.J. z domu v prérii vyparí a nikto nie je veľmi motivovaný ho hľadať. Až na jeho dcéry. Tu prichádza váš moment, keď si vyberáte jednu z dcér, za ktorú chcete hrať, zopár nie veľmi podstatných začiatočných častí výbavy a ide sa nato. Začína to sľubne – akcia, krv, dynamická FPS, všetko, čo by ste od Wolfa očakávali. Zrazu ale oproti vám vybehne nepriateľ, ktorému robíte nezvyčajne malý damage a musíte doň vystreľať niekoľko zásobníkov. V tomto momente vás hra oboznamuje s mechanikou bariér, ktoré vás budú sprevádzať celou hrou a ničiť vám tak pôžitok z klasickej Wolfenstein atmosféry.

V Youngblood vývojári implementovali systém bariér, ktoré sa rozdeľujú na dva druhy: ľahká a ťažká. Princíp je jednoduchý – na zničenie ľahkej bariéry máte používať zbrane určené na ľahkú a na ťažkú, samozrejme, opak. Tu ale nastáva niekoľko problémov, ktoré naozaj ničia dynamiku, atmosféru a celkový pocit zo striel'ania. Prvým problémom, hlavne v prvej polovici hry, je, že ešte nemáte veľa zbraní, a tak sa ocitáte v nie veľmi príjemnej situácii.

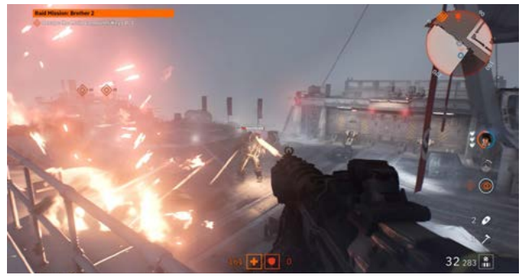
Neskôr, keď je váš arzenál už kompletný, je táto časť o trochu lepšia, no na rad príde stereotyp, keď vlastne aj tak dookola začnete používať dve – tri zbrane, ktoré si vyberiete pre daný typ bariéry. To má ale zase ďalšiu nepríjemnú nadväznosť'. Predstavte si, že sa zrazu ocitnete vo veľkej prestrelke a každý nepriateľ má inú bariéru. Odrazu si tak uvedomíte, že namiesto zábavy a striel'ania polovicu boja frustrujúci vymieňate zbrane a rozmýšľate nad tým, ktorú použiť', no nie preto, že chcete, ale že musíte. Dokážem si predstaviť', že by tento systém mohol fungovať' v celku v poriadku, no v tomto prevedení je naozaj nepríjemný. Menenie zbraní medzi sebou je strašne pomalé, a o to viac spomaľuje už tak frustrujúce prestrelky a nepridáva tomu veľmi ani fakt, že jednotlivé zbrane nemajú veľkú zásobu nábojov a často sa vám stane, že zrazu nemáte náboje do zbrane, ktorú potrebujete na určitý typ brnenia. Namiesto toho tak musíte použiť' neefektívnu zbraň na iný typ brnenia, ktorú ani nemáte radi, no je jediná, do ktorej ešte máte náboje a z ktorej musíte vypáliť' bez problémov 2 – 4 zásobníky, aby sa niečo vôbec stalo...

Tento systém je asi najväčšie mínus celej hry a naozaj kazí celkový pocit toho, čo by ste od Wolfenstein hry očakávali - neprerušovaná, skvelá dynamická akcia a sloboda výberu zbraní podľa chuti.

Nie je to ale jediné, čo vás popri hraní zamrzí. Až do konca hry to nebudete vedieť, no celý Youngblood sa v podstate skladá zo štyroch misií, čo je dosť' smutné. Všetko ostatné sú otvorené časti mesta s bočnými misiami, kde na vás za každým rohom čaká horda nepriateľov, ktorí vám vlastne tvoria obsah a zdržujú vás, čím vám tvoria herný čas. V skutočnosti ale slúžia len na vyplnenie času, nalevelovanie sa, aby ste mohli ísť na jednu z hlavných misií, ktoré samo o sebe tiež nie sú nič extra a trvajú možno polhodinu.

Počas hrania vás neminie ani systém zlepšovania vašej postavy. Vylepšovať' si už klasicky budete môcť' každú zbraň osobitne tromi spôsobmi - damage, kapacita alebo rýchlosť' strel'by. Rovnako tak nechýba ani možnosť' vylepšovania pasívnych a aktívnych vlastností postavy, ako sú napríklad život, armor, pohyb, granáty a iné.

V čom je ale Youngblood iný a lepší? Po prvýkrát sme sa dočkali v sérii co-op multiplayeru, no aj tu vývojári nevyužili jednu veľkú možnosť' – spraviť' aj lokálnu verziu, ktorú by ste si mohli zahrať' aj s kamošom v obývačke. V princípe tak nejde o nič extra. Namiesto sólového hrania viete celú kampaň prejsť' s online part'ákom od



začiatku do konca. Ak ale aj chcete hrať' sólo, samozrejme, môžete, a online part'áka nahradí klasický bot. Navzájom sa musíte oživovať' a dávať' si krátkodobé boosty. Príjemná zmena, ktorá ale mohla byť' spracovaná oveľa lepšie a je zatienená vyššie spomenutými hratel'nostnými mínusmi.

Ako je na tom technická stránka? V podstate asi tak, ako by ste aj čakali. Graficky sa nič extrémne nezmenilo, stále je to klasický Wolf, ako má byť'. Pochváliť' ale treba celkové technické prevedenie hry, s ktorým som nemal za celý čas absolútne žiaden problém. Veľmi výnimočný framedrop, no inak plynulé hranie od začiatku do konca. Počas akcie by bol možno akurát vhodnejší akčnejší soundtrack.

Čo vás ale naozaj počas hrania bodne do srdca, je nemožnosť' nosiť' zbrane v každej ruke, ako to bolo u B.J.a.

Verdikt

Wolfenstein Youngblood jednoznačne nie je Wolfenstein, na ktorý sme čakali, no netreba ho ani zahadzovať'. Plnú sumu by som zaň určite ľutoval, jednoznačne vás však na pár večerov ako-tak zabaví. Aj keď' hratel'nosť' zneprí jemňujú typy brnení a k nim špecifické zbrane, samotná akcia je stále starý dobrý Wolf s more striel'aním, krvi a zabíjaním nacistov.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	**Výrobca:**	**Zapožičal:**
závody	Milestone S.r.l.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:	
+ klasická Wolf akcia	- slabý príbeh
+ nove "RPG" mechaniky	- 4 hlavné a suché misie

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

Elder Scrolls Online: Elsweyr

THE ELDER SCROLLS ONLINE - ELSWEYR ROZHODNE „NIE JE NA DRAKA"!

Kto by to bol povedal, že draky zo Skyrimu mi niekedy budú tak chýbať? Najnovšia príbehová kapitola v The Elder Scrolls Online je síce o týchto majestátnych, inteligentných a... počkať, to už zasa myslím na Alduinovu bandu!

Draky v Skyrime síce mali svoje chyby, a nebolo ich málo, no v porovnaní s ich bratrancami v Elsweyre išlo o vel'kých machrov. Jasne, ako Drakorodený (Dragonborn) ste dokázali tohto predátora zostrelit' aj bez pomoci, zatial' čo v ESO budete potrebovat' na skolenie draka armádu d'alších hráčov – ale tento fakt automaticky neznamená, že draky v Elsweyre sú nebezpečnejšie. Z gameplay hl'adiska síce áno, no pokial' ide o ich správanie, obmedzená inteligencia okrídlených jašteríc zo Skyrimu je pri porovnaní s nimi priam žiarivá.

Draky sú v Elsweyre ústredným príbehovým aj herným motívom, vo väčšine prípadov však zlyhávajú na jednochej skutočnosti – že sú súčast'ou MMO RPG. Ani to však podl'a mňa naplno vývojárov neospravedlňuje v tom, že sa so správaním týchto „World Boss-ov' viac nepohrali.

Prvý stret s drakom síce môže byt' zábava, no ked'že sa na mape rodia každú chvíl'u a ich vzorec správania je príšerne primitívny, po chvíle ich zabíjanie omrzí. A ked'že pre väčšiu skupinu hráčov drak nepredstavuje žiadny problém, ani odmeny z jeho zabitia nie sú bohvieaké. Inými slovami, bolo by skvelé, ak by Zenimax použil niekol'ko rôznych druhov drakov s rôznymi druhmi obtiažnosti a rôznym správaním a nie stále jeden a ten istý – vizuálny aj behaviorálny – model.

Chcem tým povedat'... sú to predsa draky, Kriste! Král'ovia fantasy záporákov (teda, ako kedy a ako kde), z ktorých by si mal dobrodruh cvrknút' do gatí, kým mu ich, aj so zvyškom telesných tekutín, drak nevysuší plamenným dychom.

V Skyrime bol boj s drakmi, najmä na vyšších obtiažnostiach, vcelku adrenalínový. Tentoraz síce nemáte krv Drakorodeného, ale za to vás sprevádza obrovská „kompanija' iných hráčov. Nezaslúžili si draky trochu väčšiu pozornost'? Menej všednosti?

Začal som s drakmi, ktorí si jednoducho v Elsweyre kritiku zaslúžia, ale to neznamená, že celý herný dodatok je automaticky naprd. Práve naopak! Ked' vás zabíjanie drakov po chvíle omrzí, potom až sa vám otvorí krásny svet s množstvom prekvapivo zaujímavých (vedl'ajších misií) a najmä – novým herným povolaním!

Necromancer je, bez nejakého zveličenia, najlepšou súčast'ou celého DLC a po nie vcelku vydarenom Wardenovi je niečo ako hlasité tlesknutie vývojárov a zvolanie: Tak, a konečne sme to spravili správne!

Necro, ak môžem byt' taký familiárny, je povolaním mimoriadne všestranným a zábavným, nehovoriac o tom, že možný postih zo strany tamrielskych stráží, ked' vás uvidia prebúdzat' mŕtvych, je vítaným spestrením.

Premena na obrovského nemŕtveho golema (kuk trailer) je štýlová, rovnako ako povolávanie nebožtíkov do boja a vysávanie životnej energie nepriatel'ov. Necromancer má osobitný štýl, no najmä nepôsobí ani príliš „pod' a ani príliš „nad' z hl'adiska herného balansu. K Elder Scrolls Online som sa kvôli Elsweyru vracal po dlhšom čase, ako inak, trochu hrdzavý, no Necro je – podobne ako všetko ostatné herné triedy – l'ahko čitatel'ný. Jediné, čo ma pri hraní za takúto postavu mrzelo, bola skutočnost', že na rozdiel od čarodejníka nemôže mat' trvalo vyvolaného „peta'.

Všetko, čo Necro vyvolá, je časovo obmedzené – a ked' som si prezeral herné fóra, zistil som, že ani zd'aleka nie som jediným hráčom, ktorý by uvítal nejakého kostnatého part'áka na cesty.

Po drakoch je hlavný príbeh DLC druhým najväčším sklamaním, aspoň teda pokial' ide o hlavnú líniu. Tá je taká nevýrazná, že po desiatich minútach som už nevedel, o čo vlastne v hre ide. Jasne, v Elsweyre, domovine mačacieho národa, sa objavili draky, ale... čo tam bolo d'alej? Fúú, ani keby ste ma zabili...

Našt'astie, mizerný hlavný príbeh kompenzuje už tradične vysoké množstvo vedl'ajších a tentoraz naozaj podarených vedl'ajších misií. Tie sa sústred'ujú najmä na problémy bežných l'udí a nie na niečo globálne (ako je napríklad už spomínaný prílet drakov... ktorý sa však aj tak v hlavnom príbehu takmer vôbec neobjavujú). Napriek tomu však príbeh celého rozšírenia hravo ukryjú do vrecka.

Elsweyr je podarenou novou kapitolou The Elder Scrolls Online a nebyt' odfláknutých drakov, išlo by zd'aleka o zatial' najlepší dodatok pre túto online hru. Napriek tomu ma však Elsweyr oslovil ovel'a viac než Summerset – na druhej strane však o niečo menej než Morrowind. Tak či onak, fanúšikova TESO môže byt' spokojní. Na záver však menšie varovanie: nechod'te do Elsweyru len pre oživenie skyrimských spomienok. Už nejedného pochabého dobrodruha to totiž unudilo k smrti!

Verdikt

Ak necháte draky, nech vám v pokoji lietajú nad hlavou aj s celým hlavným príbehom a radšej sa sústredíte na preskúmavanie rozmanitého a krásneho Elsweyru, hranie za Necromancera a plnenie vedl'ajších úloh, budete nadmieru spokojní.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
MMORPG	ZeniMax Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Necromancer po Wardenovi napraví chut'
+ výborené vedl'ajšie misie
- draky sú sklamaním
- hlavný príbeh stojí, ehm, za dračie lajno

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS VR

Wolfenstein: Cyberpilot

REÁLNEJŠÍ, NO NUDNEJŠÍ WOLFENSTEIN

Youngblood by som definoval ako netradičnú odbočku v dobre zabehnutej Wolfenstein sérii, a tak isto by sme mali vnímat' recenzovaný Cyberpilot, ktorý kráča po poriadne zablatenej ceste.

Pri VR hrách sme si jednoducho zvykli, že akákol'vek príbehová vsuvka hrá v týchto tituloch druhé husle, a nie je to inak ani pri Wolfenstein: Cyberpilot.

Príbeh je podobný tomu v Youngblood a odohráva sa vo fiktívnej minulosti v 80. rokoch v Paríži. Nie je podstatné, čo sa okolo vás deje; vašou jedinou úlohou je ovládanie obrovských robotov a likvidácia nepriatel'ov.

A presne takto by ste Wolfenstein: Cyberpilot mali vnímat'. Nič viac vám neponúkne a záleží na vás, ako ho prijmete.

Hackovanie nacistických robotov

Všetko sa začína na základni, ktorá je akýmsi domovom vojakov ovládajúcich spomínané roboty. Nejakým zázrakom sa vám podarí do tejto základne infiltrovat' a nahackovat' nacistické roboty.

Toto lobby je spočiatku vaším návodom a neskôr vstupom do d'alších misií. Tých je však skutočne pramálo a spočítali by ste ich na jednej ruke, pretože na vás čakajú celkovo štyri.

Misie bez náplne

Tie sú navyše zbytočne zdĺhavé a predovšetkým bez akejkol'vek vedl'ajšej náplne. Ak by ste čakali nejaký RPG systém, budete sklamaní.

Nečakajte ani vedl'ajšie úlohy, prípadne nejaké odbočky. Malou náplast'ou môžu byt' skákacie puzzle, no to je asi tak všetko.

Hra je jednoducho priamočiara a jediná vaša náplň je likvidácia nepriatel'ov. Tým pádom klesá akákol'vek „znovuhratel'nost'" na minimum a jediná výzva je vyššia obt'ažnost'.

Potešujúcim faktom však je, že na tieto misie si vyberáte rôzne roboty. Tie sa od seba mierne odlišujú, takže zatial' čo v jednom len šl'aháte obrovské plamene, tak v inom je to zas plazma.

Niečo pozitívnejšie?

Po týchto nedostatkoch by sme mohli prejst' na niečo pozitívnejšie Na PSVR pomery je vizuál zvládnutý dobre, ale sterilnost' prostredia doslova bije do očí.

Všade prázdne ulice a dokonca by ste márne hl'adali civilistov. Toto sa rozhodne švédskemu štúdiu MachineGames vel'mi nepodarilo.

Ešte katastrofálnejšie je na tom samotné ovládanie. V prvom rade zabudnite, že použijete DualShock, a rovno si pripravte Move ovládače. Samotná interakcia je zvládnutá dobre, avšak pohyb je katastrofálny. Úplne netradičné rozloženie a chaotické situácie robia z ovládania Wolfenstein: Cyberpilot hotovú katastrofu. Samotnú hru pokoríte po zhruba hodine hrania a tým pádom sa všetko končí. Nečakajte, že sa budete k hre chciet' vrátit' a vyskúšat' aj vyššiu obt'ažnost', pretože motivácia je nulová.

Záver

V prvom rade je dôležité, ako Wolfenstein: Cyberpilot vnímate. Ak chcete zlikvidovat' pár nacistov za pomoci obrovského robota a celé to zažit' vo virtuálnej realite, nech sa páči. Ak však hl'adáte čokol'vek iné, tak hl'adajte inde, pretože ani cena na hranici 20 eur nie je motiváciou.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	**Výrobca:**	**Zapožičal:**
VR akcia	MachineGames	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ likvidácia nacistov	- nudné misie
	- katastrofálne ovládanie
	- sterilné prostredia
	- nulová motivácia

HODNOTENIE: ★☆☆☆☆

PREDATOR

SUMMON YOUR STRENGTH

PREDATOR HELIOS 300

- Procesor Intel® Core™ i7 deviatej generácie[1]
- Windows 10 Home
- NVIDIA® GeForce RTX™ 2070 s Max-Q dizajnom[1]
- 17,3"[1] 144Hz[1]/3ms[2] displej

1 – Špecifikácie sa môžu líšiť v závislosti od konkrétneho modelu a krajiny predaja.

2 – Dosiahnuté pomocou funkcie Overdrive. Uvedená doba odozvy nie je natívna.

Notebooky Predator Helios 300 kúpite u autorizovaných predajcov spoločnosti Acer **v cenách od 1 560 €.**
Viac informácií na www.acer.cz.

acer

intel CORE i7 9th Gen

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

RECENZIA
PC

FIA European Truck Racing Championship

PRETEKÁRSKA HRA S KAMIÓNMI, KTORÁ JE AJ ZÁBAVNÁ?

Mám rád pretekárske hry. Takmer od malička som k nim inklinoval a jedna z prvých hier vôbec bola Pole Position, ktorú som hrával ešte na DOS-e. V posledných rokoch na poli počítačov aj konzol nastal taký vel'ký pokrok, že si môžu hráči užívat' takmer fotorealistickú grafiku, no skoro vždy mi pri nových tituloch niečo chýba či vadí. Či už ide o rýchly nástup rutiny, stále častejšie zakomponovanie „surprise mechanics" ako nutnost' vylepšovat' svoje autá alebo jednoducho rozpoltenie, ked' hra nevie, či sa má správat' arkádovo, alebo simulačne, čo sa týka jazdného modelu. Len nedávno som si skúsil užit' titul MotoGP 19, a hoci som musel zhodnotit', že ide o fajn titul pre naozajstných fajnšmekrov a milovníkov motorie, nebol som ním nijako unesený. Tentokrát u mňa pristál kl'úč ku hre FIA European Truck Racing Championship. Pretekárska hra s t'ahačmi kamiónov. Na čo som sa to zase raz nechal nahovorit'?

K tomuto titulu som už od počiatku pristupoval mierne skepticky, ked'že o hernom štúdiu N-Racing, ktoré za ním stojí, som nedokázal na internete nájst' vel'a zmienok a navyše ide o prvú hru, ktorú na Steame pod týmto štúdiom nájdete. Vydavatel'stvo Bigben Interactive však mierne upravuje dojmy, ked'že tí už zastrešujú viacero hier, napríklad hernú sériu WRC. Už som sa ale v minulosti poučil, že do každej hry je najlepšie skočit' s otvorenou mysl'ou a nižšími očakávaniami, nech je akokol'vek neznáma alebo naopak, vyhypovaná.

Grafické spracovanie na hranici „môže byt'"

FIA European Truck Racing Championship nie je po vizuálnej stránke perfektná hra. Ani zd'aleka. Avšak takmer žiadna pretekárska hra nie je. No vo svete, kde existujú tituly ako Forza Horizon 4 či Project Cars si už hráči zvykli na naozaj prepracovanú grafiku a dobré modely áut aj okolia. FIA ETRC našt'astie nevyzerá úplne zle. Modely vozidiel vyzerajú ako vozidlá, okruhy ak nevyzerajú, tak aspoň pripomínajú reálne lokácie po svete. Kde však hra pokrivkáva je zvyšok sveta vo všeobecnosti. Fanúšikovia riadení umelou inteligenciou si akoby z oka vypadli a herný svet mimo tratí je vel'mi fádny, čo niekedy vyústilo do mojej straty koncentrácie a pokukovania po okolí okruhu s otázkou, či sa náhodou niekde nemihne aj niečo zaujímavé. Hre od menšieho a menej známeho štúdia ale nemožno vyčítat' grafiku, ktorá nedokáže konkurovat' behemothom herného sveta, najmä ak zvláda takmer všetko, čo by od nej hráč mohol chciet', hoci z roku 2015.

Tréning, tréning, tréning

Prvá vec, ktorá ma na tejto hre potešila, bola, že pred začiatkom kariéry si musí hráč prejst' sériou tréningových misií. V arkádovo ladených hrách je takzvaný „tutorial" riešený väčšinou nejakou obdobou príbehu, no v tomto titule sú to jednoduché a spočiatku krátke misie, kde sa hráč naučí, ako sa na asfaltovom povrchu správajú vel'ké a t'ažké stroje. Druhá vec, ktorá ma potešila, je, že t'ahače sa na trati správajú ako naozajstné vel'ké a t'ažké stroje. Tam, kde v iných hrách stačí brzdit' tri metre pred zákrutou a autá tak okamžite reagujú na tie najmenšie interakcie so šípkami, ovládačom či volantom, je pri ETRC nutné mysliet' niekol'ko stovák metrov dopredu. Pretekárske t'ahače sú síce vysoko špecializované stroje, no váhu nad 4 tony im nemožno odopriet' a táto hra to celkom realisticky reflektuje. Zaujímavost'ou z tréningov, respektíve misií, bolo zistenie, že táto hra sa naozaj snaží sprostredkovat' ten pravý zážitok z pretekov t'ahačov, a tak je pri t'ažších nastaveniach nutné mysliet' napríklad na teploty bŕzd, ktoré dokonca pri brzdení treba chladit' vodou. Toto je prvýkrát, čo som sa s touto mechanikou v pretekárskej hre stretol, ale takmer okamžite som si ju zamiloval a začal sa snažit' udržovat' svoje brzdy v tých najlepších podmienkach.

Kariéra a preteky

Po dôslednom zoznámení sa so správaním vozidiel v hre som sa samozrejme odhodlal vyskúšat', aká je samotná kampaň, teda kariéra. Po vzore mnohých iných pretekárskych hier zameraných na simulačné zobrazenie moto-športu je aj kariéra v ETRC rozdelená do víkendových podujatí, z ktorých si môže hráč vyberat'. Čo od naozaj silno simulačne založených hier očakávam je možnost' výberu. Zapálení fanúšikovia takýchto hier si v dobrých tituloch môžu vychutnávat' bohaté možnosti či už upravovania správania vozidiel, alebo výberu dĺžky samotných pretekov. FIA ETRC na to ide mierne polovičato, čo v konečnom dôsledku nemusí byt' na škodu. Nastavenia obt'ažnosti umelej inteligencie, základné upravovanie správania vozidiel aj výber dĺžky pretekov je prítomný, no pri upravovaní vozidiel a ich potenciálnom vylepšovaní hráči narazia na nutnost' najprv prejst' celú jednu sezónu pretekov a až následne sa tieto možnosti odomknú. Dĺžka pretekov je prispôsobitel'ná, hráči si môžu vybrat', či si chcú daný okruh najprv vyskúšat' vo vol'nom tréningu a môžu sa tiež zapojit' do kvalifikácie, ale nie je to nutné. Pri l'ahšie až stredne t'ažko nastavenom AI je možné prepracovat' sa v priebehu niekol'kých kôl z chvosta pelotónu až na špičku. Potrebná je na to samozrejme aj dávka šikovnosti. Pri najnižšej úrovni umelej inteligencie nie je kvalifikácia vôbec nutná, ked'že na viacerých okruhoch som si nemohol nevšimnút', ako do seba t'ahače protivníkov na špecifických miestach narážali alebo rovno vylietali z trate.

Tá najprekvapivejšia vec vo FIA European Truck Racing Championship

Pri inštalovaní tohto titulu a jeho začiatkoch som mal mierne pochybnosti, že pôjde o zábavný titul, ktorý si môj záujem udrží viac ako pár hodín a bál som sa, že po prvotnom ošiali a navyknutí si na jazdný model nastúpi rutina a škrípanie zubami pri nútení sa pokračovat' v hraní. To sa však na moje vel'ké počudovanie nestalo. Hodiny hrania mi ubiehali ako nič a za volantom rôznych t'ahačov som strávil niekol'ko príjemných večerov a nocí. To je odo mňa asi tá najväčšia chvála, akú môže simulačne založená pretekárska hra dostat'. Pretože akokol'vek môžu mat' iné tituly realistický jazdný model, akokol'vek môže byt' ich grafika fotorealistická a možnosti prispôsobenia bohaté, v konečnom dôsledku ide o to, aby si pri nej hráč užil zábavu a nemusel sa nútit' do spúšt'ania d'alších pretekov. Za to má odo mňa FIA ETRC jeden vel'ký potlesk.

Zhrnutie

Zatial' málo známe štúdio, ktoré vydá hru určenú pre úzky okruh fanúšikov, ktorá nevyzerá úplne najnovšie. Znie to ako recept na katastrofu, a predsa som si hranie FIA ETRC užil. Samozrejme, tento titul nie je určený pre všetkých, no pokial' máte radi pretekárske simulátory a už vás nebaví prehánat' sa iba vo formulách či na motorkách, potom môžem ETRC odporučit'. Neviem, či sa k jej hraniu tak skoro vrátim, osobne mám radšej arkádovo založené hry, no zatial' ju nebudem vymazávat' zo svojho počítača, keby som náhodou v niektorý vol'ný večer dostal chut' pripomenút' si, aká zábava môže byt' riadenie niekol'kotonových kolosov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárska	N-RACING	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obstojný jazdný model
+ Dobrá ponuka tratí
+ Pozitívne odlišná od iných titulov
- Priemerné grafické spracovanie
- Miestami zabugované AI

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

DOOM 25TH ANNIVERSARY

POVINNÁ JAZDA PRE VŠETKÝCH HRÁČOV

Dlhšie som rozmýšľal, čo vlastne o týchto hrách napíšem. Je len vel'mi málo ľudí, ktorí by nevedeli, o čom je reč. Rozhodol som sa preto napísať to viac-menej ako klasickú recenziu. Dodám, hoci to bude znieť neuveriteľne, keďže píšem pre herný magazín, že som naozaj netušil, že sa takéto niečo chystá a veľmi milo ma to prekvapilo. Všetky Doom hry na jednom mieste, to je sen každého staršieho hráča.

V recenzii sa budem venovať každému titulu zvlášť, keďže si to každý zaslúži, a hoci toho nie je toľko, o čom by dalo písať (minimálne pri prvých dvoch tituloch), neznamená to, že sa nebudem snažiť.

Pod'me teda od začiatku. Lebo práve prvý diel tejto série mal obrovský dopad na herný priemysel.

Doom

Už je to pekných pár rokov, čo na svet prišla táto legenda. Písal sa rok 1993, keď Doom uzrel svetlo sveta, a nebudeme si klamať, je to vidieť. Samozrejme, vôbec to neprekáža. Vedel som, do čoho idem. Začnime teda grafikou. Tá je špičková, pixelmi sa nešetrilo... A teraz vážne.

Kedysi išlo o vrcholné dielo, dnes sa nad monštrami z hry len pousmejeme. To však neznamená, že by to nebola zábava.

Aj na ťažšej obťažnosti je to pomerne rýchla jazda. Ak sa nesnažíte každý level prejsť na 100%, ani sa nenazdáte a sú tu záverečné titulky. V každej úrovni sa máte dostať z bodu A do bodu B. Zbierate karty troch farieb (žltá, modrá, červená), ktoré vám pomáhajú dostať sa do bodu B alebo nájsť „tajomstvá" v daných leveloch.

Ešte upozorním, že chvíľu trvá, kým si zvyknete na ovládanie len do strán a dopredu a dozadu. Vertikálna os totiž v hre nie je, nepriatelia pod vami a nad vami schytajú gul'ku automaticky, ak sú pred vami. Často som sa pristihol, ako tlačím páčku dohora a obraz sa nepohol.

Zvyk je železná košeľa, no treba si uvedomiť, aká je hra stará a aké mechanizmy používa. Neberiem to ako mínus, no chce to chvíľu strpenia, kým sa „uvedomíte". Ako postupujete z jedného levelu do druhého, tak sa komplikujú ako dané úrovne, tak aj vaši nepriatelia. Samozrejmosťou je upgrade vášho zbraňového inventára od vašich pästí cez slávnu brokovnicu a motorovú pílu až po raketomet. Ako sa hovorí, fantázii sa medze nekladú a id Software to dokazovalo každým jedným pokračovaním tejto kultovky.

Jednotka, aká bola dobrá, tak bola len predkrm toho, čo malo prísť. Ale predjedlo je to teda parádne. Skvelá rocková hudba vás sprevádza po celý čas a v každom leveli je to nová melódia.

Hlavne neskôr, keď už bola mapa oproti začiatku zložitejšia, som sa pristihol, ako si popritom, ako do vzduchu vyhadzujem všetko, čo mi prišlo do cesty, tieto melódie pohmkávam. V tomto je hra priamočiara. Ste tu sám, všetko, čo sa pohne, treba zlikvidovať.

Netreba rozmýšľať. Vytknúť môžem jedine to, že som celú hru naozaj prešiel za hodinu a to som sa neponáhľal. Stále platí, že ide o klenot medzi hrami a je úžasné to hrať na PS4 a 65" obrazovke s domácim kinom. O takých podmienkach sa mi mohlo pred 25 rokmi len snívať. Nevedel som sa dočkať ďalších dielov.

Malú výčitku ale mám. Ide o to, že pri spustení hry sa najskôr musíte prihlásiť do Bethesda účtu, bez toho ma to nechcelo pustiť. Našťastie som u nich registrovaný, takže som si poradil (heslo som zadal na nejaký piaty pokus), no bolo to otravné a podľa mňa zbytočné. Ak niekto u nich účet nemá, zrejme sa bude musieť zaregistrovať.

Doom II

Nečakal som ani päť minút a hneď, ako som skončil s prvým dielom, som sa pustil do pokračovania. Tu už, našťastie, login do Bethesdy prešiel automaticky, takže o starosť menej. Zmena oproti jednotke je hneď na začiatku.

Aká? V prvom rade nevidíte pri postupe levelmi mapu, kde sa nachádzate. Takto vlastne neviete, koľko vás toho ešte čaká. Druhou zmenou je veľkosť úrovní. Hneď od začiatku boli očividne rozľahlejšie a

ešte sa aj zväčšovali. Veľký palec hore. Viac zábavy, viac muziky, a to doslova.

Graficky sa toho veľa nezmenilo (titul vyšiel o rok neskôr, takže veľmi nebolo kedy), no čo bolo cítiť, je rýchlosť. Doom II je omnoho rýchlejšia hra ako prvý diel. Priama úmera hovorí, že čím viac nepriateľov, tým viac projektilov na vás letí a musíte sa viac hýbať. O tom to je.

Musíte lietať kade-tade a uhýbať, strieľať a takto dookola. Niekde prídete, zoberiete kartu a idete ďalej. Nekonečný kolotoč dverí a príšer. Tak ako v prvej časti, aj tu postupom pribúdajú rôzni nepriatelia s tým rozdielom, že ich je viac. Omnoho viac. Staré známe tváre, ktoré nájdete aj v najnovších Doomoch, sa zrodili práve v týchto dvoch dieloch. Povedal by som, že o málinko viac ich je práve v Doom II. V id Software, samozrejme, vedeli, že nové monštrá si vyžadujú nový prístup, takže hoci vertikálna os opäť absentuje, nové zbrane nechýbajú.

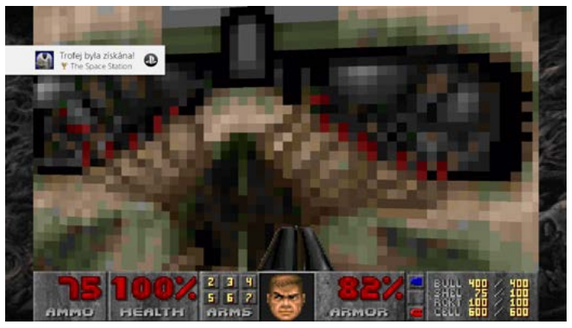
Čistokrvná sekačka od začiatku do konca, ktorý je ale omnoho ďalej ako v jednotke. Štúdio ukázalo, že aj pokračovania môžu byť naozaj dobré a za mňa majú v dvojke plný počet bodov. Páčila sa mi aj vyššia obťažnosť, takže som hrou nepreletel ako divý. Aby som nezabudol, hudba je tu opäť perfektná. V tomto si štúdio vždy dalo záležať, čo je dobré, pretože skvele podfarbuje postup úrovňami.

Musím sa však k niečomu priznať. V jednom leveli som sa zasekol. Chodil som hore-dolu okolo žltej karty a nevedel som ju nájsť. Naozaj nepreháňam, keď poviem, že si vol'ne svietila vo výklenku, okolo ktorého som prešiel (znova nepreháňam) 37-krát a ja som ju nevidel.

Doteraz nechápem, ako je to možné. Už som si myslel, že v hre je chyba, pretože som sa nevedel dostať ďalej, preto som išiel na Youtube a neveril vlastným očiam, keď som zbadal, kde sa nachádza. Hovorím si „Impossible (Thanos version)". Išiel som tam, bola tam, hanba mi. Žiadna chyba hry, tá ma čakala až v ďalšej časti.

Doom 3

A sme tu. Mnohými nenávidený, inými milovaný. Trvalo desať rokov, kým sme sa ho dočkali. Ak niekto nevie dôvod, tak hlavný programátor štúdia John Carmack trval na tom, že každá hra bude mať vlastný, nový engine. V deväťdesiatych rokoch to nebolo také zložité, no na začiatku milénia to bolo šialené. Teda šialené pre id



Software, pretože ako šéf vývoja trval len na malom tíme, čo znamenalo vel'a nadčasov a roky práce. Samozrejme, ked' hra vyšla, ukázalo sa, že to stálo za to. Žial', už sa tak dobre nepredával ako tie predchádzajúce, pretože všetci bežali na najnovšom Unreal engine. Tol'ko vysvetlenie a teraz sa pod'me pozriet', čo nám rok 2004 priniesol.

Doom III. Doom s príbehom. Okej, aj prvé dve mali mini príbeh, ale to sa dá povedat', že vlastne ani nebol. Tu máme animované cutscény. Príbeh ako taký nestojí za vel'a, je to typické klišé. Hra stavia práve na Carmackovom engine. Doom III pracuje perfektne so svetlom.

Tmavé priestory a v ruke len malá baterka, ktorá sa vybije asi za pätnást' sekúnd. Síce sa nabije pomerne rýchlo, niekedy to však vie zavarit'. Čo sa tohto týka, dodnes by sa mohli niektoré štúdia učit', ako má byt' správne nasvietená scéna. Áno, raytracing nám o chvíl'u zmení životy. Tým nám myslím konzolistom, no dovtedy je na čom pracovat' a práve táto hra v tomto vyniká, hoci v niečom sa oproti predchodcom zmenila. V čom niečom? Vo všetkom.

Doom III priniesol spomalenie. Priestory sú ovel'a tesnejšie, takže musel. Úzke tmavé chodby, občasné väčšie lokácie neznamenajú viac pohybu, pretože kde sa dalo, tam vývojári napchali príšery. Staré známe monštrá v HD rozlíšení vyzerajú dodnes skvele. Nech si hovorí kto chce čo chce, pre mňa bude táto hra vždy srdcovkou.

Možno aj preto, že bola prvou hororovou, akú som hral. Ked' vyšla, mal som 15 rokov a skutočne mi vedela na tele vyvolat' zimomriavky. Okrem toho je tu plno dodatočného obsahu. Skrinky, ktoré odomykáte kódmi, tie zas získavate

z mailov alebo audio nahrávok z PDA mŕtvych pracovníkov. Vd'aka tomu sa dozvedáte, čo sa približne na základni stalo. Arzenál zbraní je nemalý a veselý ako vždy. Najviac síce asi budete behat' s brokovnicou, no zabavit' sa dá naozaj s každou zbraňou. Neraz som si to zo srandy rozdal na päste s nejakým „zombie" pracovníkom zariadenia.

O Doom III by som mohol písat' dlho, no nechcem to nat'ahovat', predsa len píšem o troch tituloch naraz, takže tol'ko priestoru tu zas nie je. Je však o čom písat', a hlavne mladším ročníkom, ktorým pixelová grafika nič nehovorí, ponúkne zábavu.

Nie je to pôvodný Doom. Je to Doom novej éry a mnohým l'ud'om dlho ležal v žalúdku. Aj zarytí fanúšikovia by sa však mohli trošku povzniest' a uznat' jeho kvality, ktoré naozaj má.

Potešilo ma, že Doom 3 obsahoval aj DLC Lost Mission a Resurrection of Evil (to možno poznáte pod názvom Vzkriesenie zla). Lost Mission mi išlo skvelo, to sa mi dokonca podarilo aj pomerne rýchlo prejst'. Čo ma ale sklamalo, bola práve tá jedna chyba v celej trilógii. Dúfam, že ju nejaká aktualizácia opraví, no mne Resurrection of Evil nešlo spustit', respektíve hrat'. Prvá cutscéna prebehla normálne, ked' som však mal prevziat' kontrolu nad postavou, hra sa zapauzovala a nešla odpauzovat'. Nepomohol reštart, ani reinštalácia. Naozaj škoda, pretože toto DLC obsahuje zábavné schopnosti pre vášho hrdinu. Nič to ale nemení na fakte, že ma táto trojica skvelých hier a ich príchod na PS4 naozaj potešili.

Verdikt

Ako som už spomenul v nadpise, je to povinná jazda pre všetkých hráčov. Mladí, starí, muži aj ženy. Kto sa považuje za hráča, tieto tri tituly by mal mat' vo svojej knižnici. Prvé dva diely boli revolúciou v hernom priemysle, tretia možno na poli akčných hororov. Doom 1 a 2 vám ukážu, že aj stará hra vie byt' zábavná a môže prekvapit', Doom 3 vám zas ukáže, že aj 15 rokov starý kúsok môže vyzerat' skvele a mat' dobrú atmosféru. Pre niekoho to môže byt' spoznávací výlet, inému to pichne poriadnu dávku nostalgie a spomienok.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	id Software	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika (vo všetkých troch hrách)
+ hudba
+ príšery
+ množstvo zbraní
- už to tu malo byt' dávno
- DLC Resurrection of Evil nešlo spustit'

HODNOTENIE: ★★★★★

NINTENDO SWITCH
Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA™
Link's Awakening
© 2019 Nintendo
7
www.pegi.info
POMÔŽ HRDINSKÉMU LINKOVI UNIKNÚŤ Z OSTROVA KOHOLINT!
20. SEPTEMBRA
www.nintendo.sk
CONQUEST
Silná búrka Linka vymrštila na záhadný ostrov Koholint... Preskúmaj temné jaskyne, spriateľ sa s obyvateľmi ostrova, prekonaj hrôzostrašných nepriateľov a vyrieš zapeklité hádanky, aby si sa dostal domov!
KONZOLY Z RODINY **NINTENDO SWITCH**
Nintendo Switch
3 MÓDY
TV / TABLETOP / HANDHELD
Nintendo Switch Lite
Nové
VENOVANÉ HANDHELD HRANIU

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

Nové notebooky ASUS Zephyrus

ASUS Republic of Gamers (ROG) rozšíril na Slovensku rodinu ultratenkých herných notebookov ROG Zephyrus. Kompaktný a výkonný notebook je na Slovensku v predaji v konfiguráciách od Intelu aj AMD.

Nový model Zephyrus G (GA502) je prvý notebook tohto radu, ktorý prináša ultratenké herné notebooky za prekvapivo dostupnú cenu. Nová grafická karta NVIDIA GeForce 1660Ti si bez problémov poradí s najnovšími hrami a energeticky úsporný procesor AMD Ryzen 7 ponúka výdrž batérie až 8,8 hodiny a dostatok energie pre každodennú produktivitu.

Zaujme aj svojím spracovaním, ktoré je rovnako atraktívne ako v prípade jeho predchodcov. S hrúbkou iba 20 mm a hmotnosť ou 2,1 kg je úžasne prenosný a disponuje 15-palcovým displejom zabudovaným do kompaktného 14-palcového šasi. Biele podsvietenie klávesnice ul'ahčuje písanie v tme. Vd'aka inteligentnému chladeniu je možné GeForce GTX 1660Ti nakonfigurovať až na frekvenciu 1335 MHz v režime Turbo, displej má frekvenciu až 120 Hz. Procesor AMD Ryzen 7 má 4 jadrá a 8 vlákien. S až 32 GB RAM DDR4-2400 je Zephyrus G vhodný na rýchly a efektívny multitasking, pričom NVMe SSD úložisko s kapacitou až 512 GB zabezpečuje rýchlejšie načítanie hier a aplikácií.

Pre náročnejších hráčov s vyšším rozpočtom je dostupný špičkový Zephyrus S (GX502) s procesorom Intel Core i7 9. generácie, s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX a s najpokročilejším displejom s frekvenciou 240 Hz.

Zephyrus S (GX502) s procesorom Intel má hrúbku iba 18,9 mm a hmotnosť 2 kg. Je dostatočne l'ahký, aby ste ho nosili celý deň, a dostatočne malý, aby sa zmestil takmer do hocakej tašky. Tenké rámiky okolo displeja ponúkajú 81% pomer obrazovky k telu (pozn. túto výhodu ponúka aj vyššie spomenutý model G). Zephyrus S je vybavený grafickou kartou až do GeForce RTX 2070. Zobrazovací panel s 240Hz obnovovacou frekvenciou na úrovni IPS ponúka továrenskú kalibráciu a pokrýva celý farebný priestor sRGB. Pri náročných úlohách poslúži procesor Intel Core i7-9750H 9. generácie, ktorý ponúka 6 jadier a 12 vlákien. Dopĺňa ho až 32 GB pamäte typu DDR4-2666. Dve NVMe SSD úložiská s celkovou kapacitou až 1 TB fungujú v zapojení RAID 0, čo výrazne zvyšuje ich prenosovú rýchlosť a znižuje časy načítavania.

ROG Zephyrus G (GA502) je v predaji s cenou 1479 €.
ROG Zephyrus S (GX502) aktuálne začína s cenou od 1959 €.

TP-Link Archer C4000

Nový router Archer C4000 je vybavený 4-jadrovým procesorom s taktom 1,8 GHz, aby bleskovo odbavoval požiadavky a poskytoval rýchly prenos dát bez akéhokol'vek oneskorenia.

Celkovo dosahuje v kombinácii troch pásiem (2x 5GHz a 1x 2,4GHz) rýchlosť až 4000 Mbit/s. Pre odbavenie viacerých zariadení naraz je navyše router vybavený 6 anténami s technológiou MU-MIMO. Router je vybavený štyrmi 1 Gbit/s Ethernet portami, jedným 1 Gbit/s WAN portom, jedným portom USB 2.0 a jedným USB 3.0. Router je možné nastaviť rýchlo a jednoducho vd'aka prehľadnému webovému rozhraniu alebo cez mobilnú aplikáciu Tether pre Android alebo iOS.

ADATA XPG Gamix S50

ADATA XPG Gammix S50 je nový model SSD vhodný pre všetkých, ktorí vyžadujú maximálny výkon.

Vd'aka podpore štandardu NVMe 1.3 a novému rozhraniu PCIe Gen4 x4 sa dokáže dostať na rýchlosti až 5000 MB/s pri čítaní, 4400 MB/s pri zápise a zároveň dosahuje 750K/750K IOPS pri čítaní/zápise. Vd'aka pasívnemu hliníkovému chladiču s atraktívnym dizajnom ostáva S50 chladnejší až o 10 °C, takže je zaručený vysoký výkon a dlhá životnosť. Štandardom je 5-ročná záruka. Okrem SLC cache a DRAM cache bufferu používa tiež technológiu opravy chýb LPDC (Low-Density Parity-Check). Dostupný bude v kapacitách do 2 TB.

Fractal Design Ion+ Platinum

Ion+ Platinum je modulárny vysoko-výkonný PC zdroj s dôrazom na tichý chod, zvýšenú flexibilitu káblov a výbornou kvalitou výstupu.

Volitel'ný semi-pasívny Zero RPM mód zaist'uje, že sa ventilátor nebude točiť pokiaľ ho nebude potreba. Jednou z najrevolučnejších vlastností série Ion+ je kabeláž UltraFlex DC. Tá umožnuje zúžiť vodiče na polovicu, bez straty účinnosti alebo prúdovej kapacity. Kábel UltraFlex sa ohýba a krúti bez námahy, čím eliminuje problémy spojené s tradičným pevným vedením napájania. Ion+ je k dispozícii s kapacitami 560, 660, 760 a 860 W s efektivitou 80 PLUS Platinum a 10-ročnou zárukou.

Logitech G915 LIGHTSPEED a G815 LIGHTSYNC

Logitech G915 LIGHTSPEED je prvou bezdrôtovou klávesnicou od Logitech G s technológiou LIGHTSPEED, ktorá je vybavená novou generáciou RGB podsvietenia LIGHTSYNC. Vd'aka LIGHTSYNC si môžu hráči prispôsobiť podsvietenie klávesnice pomocou 16,8 milióna dostupných farieb.
Na jedno nabitie vydrží až 150 dní hrania s vypnutým podsvietením alebo 12 dní s aktivovaným RGB podsvietením (pri ôsmich hodinách hrania denne). Má tiež päť programovateľných G kláves pre rýchle vyvolanie nastavených makro sekvencií a príkazov aplikácií.

Ultra tenká klávesnica G815 LIGHTSYNC s káblovým pripojením má rovnaký štýlový dizajn a konštrukciu ako G915 LIGHTSPEED, päť špeciálnych programovateľných G kláves, tri prednastavené profily a RGB podsvietenie LIGHTSYNC, nastaviteľné programom Logitech G HUB.

Klávesnice sú vybavené novými mechanickými spínačmi GL. Vd'aka poloviční výške zdvihu umožňujú zrýchlenie aktivácie o 25% a aj pohodlnejšie písanie. Na výber sú spínače GL Linear, GL Tactile alebo GL Clicky. Linear ponúka plynulý stisk kláves, Tactile poskytuje zretel'nú hmatovú odozvu, Clicky má okrem hmatovej aj zvukovú odozvu.

Klávesnice Logitech G915 LIGHTSPEED a G815 LIGHTSYNC by mali byť k dispozícii v auguste na LogitechG.com a u predajcov na celom svete za 249 € a 199 €.

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Radon 200

VÝKON A DIZAJN NA ÚKOR POHODLNOSTI

Ked' sa mi do rúk dostane hráčsky headset, ktorý o sebe tvrdí, že je z odolných materiálov, má pohodlnú konštrukciu a skvelý zvuk, navyše virtuálny 7.1 zvuk, tak si pomyslím, že ma bude určite stát' aspoň 1 obličku. Ak ale vidím nízku cenu, ktorú má headset Radon 200 od Genesis, som dost' skeptická. Úprimne, znie to príliš dobre. O to viac som však v takomto prípade bola zvedavá, ako sa slúchadlá v skutočnosti správajú a aký je ich zvuk.

Dizajn

Začnem dizajnom slúchadiel, ich vonkajšou stranou, ktorá po pripojení k počítaču svieti na červeno cez akúsi mriežku. Čelenka slúchadiel je zvrchu vystlaná mäkkým vankúšikom, ktorý ladí s vnútrom náušníkov, aj ked' sa materiál správa trochu inak. Farby headsetu sú čierna a červená, pričom červenej nenájdete vel'a a je viac použitá na vnútornej strane, respektíve v podsvietených detailoch.

Čierny mikrofón, nenápadne uložený súbežne s telom slúchadiel, je tak, ako aj zbytok konštrukcie z čierneho matného plastu, čo vidím ako výhodu, lebo na ňom nezanechávate odtlačky. Podsvietenie headsetu je len v červenej farbe, a nedá sa vypnút', ani regulovat' – fajn, ak vám nevadí, že svietite v tme, lebo červené svetlo vyzerá efektne.

Pohodlnosť

Najprv spomeniem pozitíva – opletený dvojmetrový kábel obsahuje „dial'kové ovládanie", ktoré má len reguláciu hlasitosti a zapnutie/vypnutie mikrofónu, takže vás nebudú obt'ažovat' zbytočné tlačidlá. Mikrofón na headsete pôsobí vel'mi solídne a s možnost'ou vyklápania tak, ako je to u Radon 200, vám nebude prekážat' ani ked' ho práve nepoužívate. Problematická súčast' tohto headsetu sú jeho náušníky, respektíve ich vel'kost' a materiál. Viem, že je nosenie slúchadiel čiastočne subjektívna záležitost' a pohodlie závisí aj od tvaru a vel'kosti hlavy, ale tento headset mi je skrátka nepohodlný. Náušníky sú síce zvnútra vystlané eko kožou, ale materiál je v porovnaní s čelenkou tvrdší, menej poddajný, a nesedia na ušiach tak dobre, ako iné slúchadlá od Genesis. A čo je horšie, už po niekol'kých minútach sú pre mňa slúchadlá vyslovene nepríjemné a tlačia.

Zvuk

Rovnako dôležitý ako (ne)pohodlie pri nosení je, samozrejme, zvuk, pri ktorom je podl'a výrobcu cez zvukovú kartu vytváraný efekt 7.1 zvuku. V praxi si týmto tvrdením nie som úplne istá. Zvuk sa nesie akoby zd'aleka, až som mala pocit, že ho počujem zo vzdialeného rohu miestnosti, a napriek môjmu neustálemu zvyšovaniu hlasitosti sa nedostavil wow efekt. Možno by v prípade čistejšieho zvuku lepšie fungovala virtuálna 7.1 a vírenie hlasov či efektov dokola. Zvuk ako taký však nie je zlý, len skrátka nie je výnimočný. Pri používaní mikrofónu sa prenáša hlas pomerne čisto a neznie skreslene, avšak do mikrofónu sa dostávajú sčasti aj okolité zvuky z miestnosti.

Hodnotenie

Ako som spomínala v úvode, v opise výrobcu, kde je spomenutý nielen virtuálny 7.1 zvuk, ale aj pohodlné nosenie a odolná konštrukcia, pričom má headset nízku cenu, jednoducho niečo nesedelo. V prípade headsetu Radon 200 šiel výkon a dizajn na úkor pohodlnosti.

Čo sa týka zvuku, ten nie je úplne ohurujúci, ale je primeraný cene slúchadiel. Z hl'adiska praktickosti a dizajnu sú však slúchadlá pôsobivé a estetické, materiály a konštrukcia vyzerajú pevne a trvanlivo. Headset Radon 200 hodnotím na 3 z 5, pričom strhávam bod za nepohodlnost' a 1 bod za zvuk mikrofónu aj slúchadiel dokopy.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Genesis	20€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Príjemný dizajn	- Mikrofón ma vel'ký záber a berie zvuky z okolia
+ Podsvietenie slúchadiel	- Virtuálny 7.1 zvuk vel'mi nepočut'
+ Obstojný zvuk vo všeobecnosti	
HODNOTENIE:	★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

Nokia 4.2

NAJNOVŠÍ SMARTFÓN OD NOKIE VIAC ZAUJME SVOJÍM VZHĽADOM AKO HARDVÉROM.

V septembri to bude už šest' rokov, čo Microsoft odkúpil mobilnú divíziu Nokie za 7,6 miliardy dolárov. Slávna značka kedysi dominovala trhu so smartfónmi, ked' v najlepších časoch mala trhový podiel až 41 percent. Microsoftu však stačili dva roky na to, aby zničil dlhé roky budovanú slávu Nokie nesprávnym biznis modelom.

Dvojica systémov iOS a Android jednoducho nemá konkurenciu a tento stav nezmenil nielen Microsoft, podobné ambície nakoniec nemá ani Huawei. Nokia našt'astie stále existuje, aj ked' už nemá nič spoločné s Microsoftom a nie je ani tou klasickou Nokiou, akú si ju mnohí ešte stále pamätajú.

Značku Nokia smie aktuálne používat' spoločnost' HMD Global, ktorá vznikla pred necelými troma rokmi. Sídli vo Fínsku a ako sa dá očakávat', vedú ju l'udia z bývalej mobilnej divízie Nokie. K niekdajšej sláve sa zatial' nedopracovali, no ich prístup je jedinečný a zatial' sa im darí. Namiesto množstva prémiových modelov ponúkajú skvelé lacné modely, vel'mi dobrú strednú triedu a občas skúšajú vyrobit' aj špičkový smartfón.

Čo ponúka smartfón za menej ako dve stovky

Nokia je stále niekde medzi bežnými a klasickými čínskymi značkami. To znamená, že v porovnaní s klasickými výrobcami ponúka lepšiu cenu a v porovnaní s Čínou vyvažuje mierne vyššiu cenu ukážkovými aktualizáciami systému. Ciel'ovou skupinou sú teda používatelia, ktorí hl'adajú cenovo dostupný smartfón, ale zároveň majú obavy zo značiek, ktoré ešte nepoznajú.

Pri Nokii 4.2 si tak môžete byt' istí tým, že systém nebude plný podivných aplikácií a bezpečnostné aktualizácie vám budú chodit' pravidelne. Firma navyše sl'ubuje aktualizáciu pre systém Android 10 v prvom štvrt'roku 2020. A takýto prístup k aktualizáciám vám pri 200-eurovom smartfóne neponúkne Sony, Samsung, Huawei a určite sa ho nedočkáte pri žiadnej z neznámych čínskych modelov.

Nadpriemerný je aj dizajn a kvalita spracovania, vd'aka ktorej bez problémov zapadne aj do drahšej konkurencie. Teda zapadne svojím výzorom tam, kde sa darí modelom ako je Huawei P30 Lite alebo Samsung A50. Kombinácia plastového rámu a sklenenej zadnej časti je pôsobivá hned' na prvý pohl'ad, aj ked' prvý fyzický kontakt prezradí len priemernú odolnost'. Plastový rám je našt'astie pri konštrukcii jediným ústupkom, na ktorý by ste mali pred kúpou mysliet'. Určite pouvažujte nielen nad ochranným sklíčkom, ale hlavne nad obalom. Pád na tvrdý a drsný povrch by totiž nemusel dopadnút' najlepšie.

Na zadnej strane smartfónu dokonca nájdete aj snímač odtlačkov prstov. Jeho umiestnenie je dobré a ked'že je dostatočne d'aleko od objektívu, nebudete si ho nechtiac špinit' pri každom odomknutí. Presnost' senzora je priemerná, rýchlost' porovnatel'nú k prémiovým modelom tu nečaká hádam nikto. Na zabezpečenie smartfónu môžete využit' aj rozpoznanie tváre, pri ktorom ale potrebujete skutočne dobré osvetlenie a ani to nie je zárukou, že bude spol'ahlivo fungovat'.

Výhrady ešte máme k použitému Micro USB konektoru, s ktorým sme sa mali rozlúčit' už pred pár rokmi. Stále je tu však s nami, čo ocenia jedine majitelia množstva starých káblov. Zvyšok používatel'ov si bude musiet' jednoducho zvyknút'. Nečakajte ani rýchle nabíjanie či nebodaj bezdrôtové nabíjanie.

Výkon nikoho neohúri

K použitému hardvéru musíme byt' úprimní, vel'a výkonu neponúkne. Čip Snapdragon 439 je na trhu už vyše roka, pričom je určený pre lacnejšie smartfóny. Má osem jadier, z čoho dva sú výkonnejšie – s frekvenciou 2 GHz a šest' je stredne výkonných – s frekvenciou 1,45 GHz. Hrubý výkon je v porovnaní so súčasnou špičkou vel'mi slabý, nič iné sme ale ani nečakali. Telefón treba porovnávat' s modelmi v rovnakej cenovej relácii, kde je to už o dost' lepšie (teda s výnimkou čistokrvných „Číňanov").

Grafická časť Adreno 505 v hrách smartfón nezachráni, je ale adekvátna k samotnému procesoru. Pri hrách teda nemajte vel'ké očakávania, celkový výkon hardvéru je dostatočný len pre graficky jednoduché alebo staršie. Pri tých moderných sa budete musiet' zmierit' bud' so znížením detailov, alebo skutočnost'ou, že vôbec nebudú hratel'né.

Pri operačnej pamäti a dátovom úložisku ponúka Nokia bežnú kombináciu 3 GB RAM a 32 GB pre dáta. Ak budete chciet' smartfón využit' aj na multimédiá a zábavu, kúpe pamät'ovej karty sa pravdepodobne nevyhnete. Priemerný je aj displej, pri uhlopriečke 5,71 palcov ponúka len dostatočné rozlíšenie 720 x 1520 bodov. Na vrchu displeja nechýba štandardný výrez pre šošovku predného fotoaparátu. Pri displeji máme výhradu k fungovaniu automatickej úpravy jasu. Správne funguje len občas a neraz nečakane stiahne jas na nepoužitel'nú hodnotu.

No kým pri syntetických testoch výsledok neohúri, v reálnom svete je používanie smartfónu úplne bezproblémové. Nokia má totiž vel'kú výhodu v čistom systéme Android a pravidelných aktualizáciách. Život s lacnou Nokiou vd'aka tomu nie je vôbec zlý, reakcie sú lepšie ako sme čakali a pri drvivej väčšine aplikácií ani nezistíte, že v ruke držíte taký lacný smartfón. Na limity hardvéru a optimalizácie softvéru samozrejme narazíte. Stačí sa začat' hrat' náročnejšie hry alebo sa len jednoducho prepínat' medzi viacerými náročnejšími aplikáciami.

Trochu sme sa obávali šetrenia pri fotoaparáte, ktorý je síce duálny, no druhý snímač je tu len pre zist'ovanie vzdialenosti objektov v scéne. Hlavný snímač má rozlíšenie 13 megapixelov a na dnešné pomery len vel'mi priemernú svetelnost' f/2,2. Optickú stabilizáciu by ste tu hl'adali len vel'mi t'ažko. Pri dobrých svetelných podmienkach je kvalita fotografií vel'mi slušná. So západom slnka sa znižuje aj využitel'nost' fotoaparátu a nočným fotografiám podl'a očakávania chýba detail a majú zbytočne vel'a šumu. To isté môžeme povedat' o videu, kde, mimochodom, nečakajte rýchlu snímkovú frekvenciu a maximálne rozlíšenie je obmedzené na Full HD.

Ďakujeme za čistý Android

Nokia si vybrala dobrú cestu. Žijeme v zlatej dobe smartfónov, kde sú dobré a výkonné modely dostupné skutočne pre každého a nie je úplne jednoduché vystúpit' zo zástupu vel'kej konkurencie. Firma stavila na niečo, čo väčšina konkurencie zanedbáva – systém bez zbytočností a s pravidelnými aktualizáciami. V cene modelu Nokie 4.2 nájdeme viacero zaujímavých modelov či už Moto G7 Power, alebo viacero kúskov od čínskeho Honoru. Ani jeden z nich vám však neprinesie pravidelné aktualizácie každý mesiac a prechod na Android 10 pri nich nie je vždy úplne istý.

Máte teda úplne vol'né ruky v úpravách systému na svoj obraz. No nepreháňajte to, ked'že výkonnostná rezerva smartfónu je

vel'mi malá a vel'mi rýchlo môžete objavit' limity použitého hardvéru. S nárastom výkonu navyše prichádza aj vyššia spotreba energie. Pri bežnom používaní a vyhýbaní sa náročným aplikáciám budete smartfón nabíjat' raz za dva dni, no ak si radi pozriete video a zahráte nejakú hru, budete nabíjačku hl'adat' každý večer.

Pre koho je teda Nokia 4.2 určená? Typický zákazník bude mat' obmedzený rozpočet, no chut' kúpit' si nový pekný smartfón, ktorý dobre vyzerá a dá sa aj normálne používat'. Nokia je pekná, dobre sa drží v ruke, pohodlne sa ovláda a zvládne väčšinu aplikácií. Pri multimediálnej zábave vás nenechá v štichu, ale zároveň si zoberie z batérie viac ako by sa nám páčilo. Kúpite si ju približne už za 179 eur, čo je adekvátna cena s ohl'adom na to, čo ponúka.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
HMD Global	179€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný dizajn	- rozlíšenie displeja
+ čistý systém	- výkon v hrách
+ pravidelné aktualizácie	

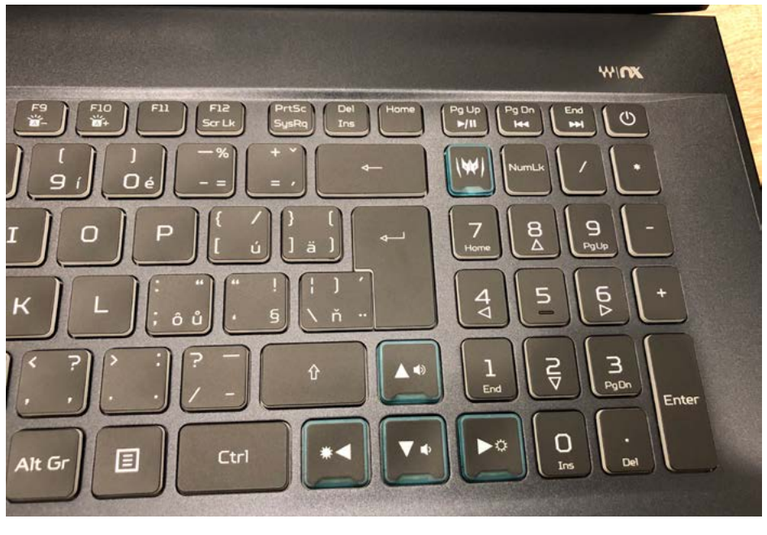
HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

Acer Predator Helios 300

ŠPIČKOVÝ HERNÝ NOTEBOOK S EXTRÉMNYM VÝKONOM A SLUŠNOU CENOU

Po teste Asus Zephyrus tu máme takmer identickú konfiguráciu, tentokrát však z dielne spoločnosti Acer. Sumou sa pohybuje vysoko, hoci cenovka je predsa len o približne o 500 eur nižšie ako v prípade Asusu, takže uvidíme, akým spôsobom sa to v konečnom hodnotení prejavilo.



Balenie

Balenie tentokrát nebolo ničím výnimočné. Hoci ide o prémiový produkt, výrobca nič špeciálne navyše nepribalil. Ide teda o klasiku – v balení nájdeme notebook samotný, napájací kábel so zdrojom a používatel'ský manuál.

Hardvérové parametre

Notebook ponúka identický procesor ako konkurenčný Zephyrus, čiže Intel Core i7-9750H, ktorý disponuje šiestimi jadrami a dvanástimi vláknami, vo frekvenčnom rozsahu na 2,6 – 4,5 GHz. K dispozícii je aj 16 GB RAM v dvojkanálovej konfigurácii na frekvencii 2666 MHz. Grafická karta je opät' vel'mi výkonná, ide o Nvidia GeForce RTX 2070 s 8 GB VRAM. Úložisko je v tomto prípade kombinované a tvorí ho jeden 512 GB disk SSD a 1000 GB HDD so 7200ot/min.

Potešil nás displej. Acer použil 17,3-palcový IPS panel s Full HD rozlíšením 1920x1080 bodov a obnovovacou frekvenciou 144 Hz. Skvelý je aj displej, v ktorého prípade ide o 15,6-palcový IPS panel s rozlíšením 1920x1080 bodov. Obnovovacia frekvencia je 144 Hz. Jediné, čo nás na ňom mrzí, je chýbajúca podpora Gsync/freesync, čo by dalo hernému stroju o úroveň lepší zážitok. Ked'že ide o väčší notebook, nájdeme tu aj numerickú klávesnicu, čo považujeme za vel'ké plus. RGB konfigurovatel'né podsvietenie je úplnou samozrejmost'ou.

Čo sa zvukovej stránky týka, od notebooku nie je možné čakat' zázraky, Acer ale v tejto oblasti patrí k tým lepším zariadeniam. Potešia aj celkom slušné basy.

Acer sa chváli aj prepracovaným chladením a musíme mu dat' za pravdu. Aj v plnej záťaži bol notebook relatívne tichý. Ked' ale v nastaveniach prepnete na maximálny výkon chladenia, začne vám na stole vzlietat' „tryskáč".

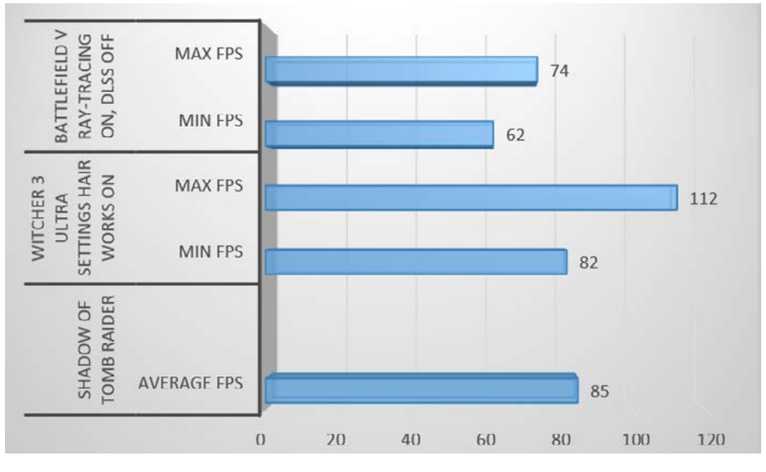
V tomto nastavení ho vel'mi neodporúčame používat', jedine vtedy, ak by ste sa chceli pohrat' s taktmi grafickej karty. Konektivita je štandardná. Notebook disponuje HDMI konektorom, mini Display portom, tromi USB 3.2 portmi, tradičnými konektormi pre slúchadlá, siet'ovým konektorom RJ45 a jedným USB typ C. Chýba slot na SD alebo micro SD kartu.

Predator Helios 300 je vybavený 4-článkovou batériou s kapacitou 59Wh, čo dáva tušit', že výdrž nebude silnou stránkou tohto zariadenia. Je, bohužial', podpriemerná - pri prehrávaní 4K videa notebook vydržal len necelé tri hodiny.

Dizajn a ergonómia

Acer nazval notebook Predator a tomu zodpovedá aj krásny agresívny dizajn, ktorý sa nám vel'mi páčil. Zaujmú agresívne rezané línie a ostré hrany. Tak, ako je notebook agresívny zvoleným hardvérom, je agresívny aj dizajn. Palec hore!

Už dávno neplatí, že Acer je synonymom lacnejších zariadení s horším spracovaním. K spracovaniu nemáme žiadne výhrady, je na špičkovej úrovni. Všetko výborne lícuje, materiály sú príjemné na dotyk a notebook pôsobí vel'mi robustne. Perfektná je aj klávesnica a touchpad, ktorý ale hráči zrejme nevyužijú. Hmotnost' necelé tri kilogramy je vzhl'adom na vel'kost' úplne v poriadku.

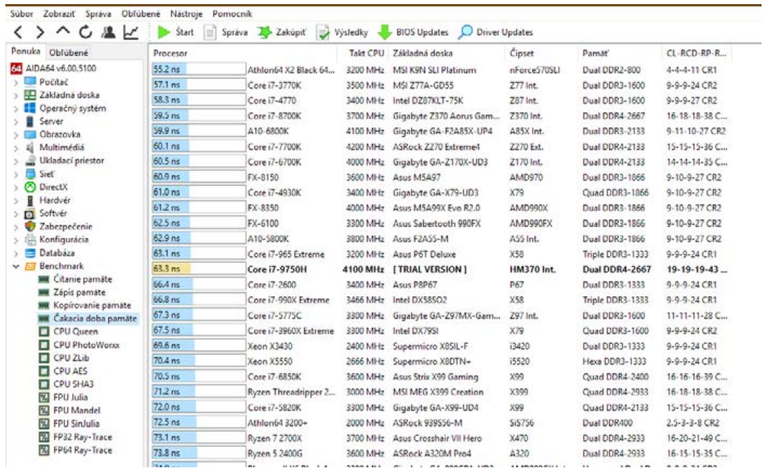


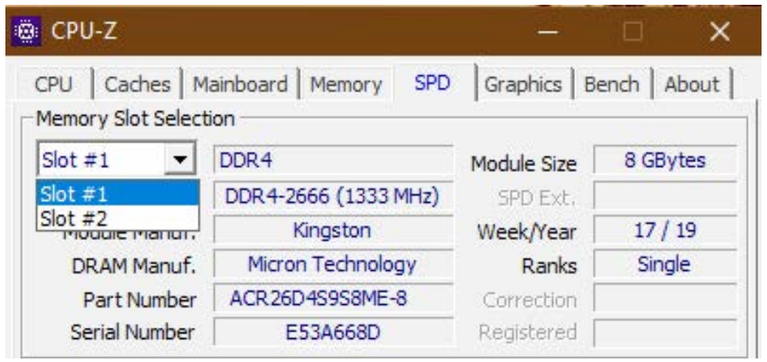
Testy výkonu

Ako sme už spomínali, notebook je vybavený procesorom Intel Core i7 9750H, ktorý disponuje šiestimi jadrami a dvanástimi vláknami. V Cinebench R20 dosiahol v multicore teste 2780 bodov, v teste jedného jadra potom 423 bodov.

Multicore bol štandardne opakovaný z dôvodu, že pri prvom teste sa procesor nestihne poriadne zahriat' a dosahuje ovel'a vyššie hodnoty ako štandardne, my sme preto brali hodnoty nižšie, teda reálne dosahované.

V extrémnom teste Prime 95 sa priemerná teplota po polhodine pohybovala len okolo 71 stupňov, chladenie si svoju prácu robilo ozaj skvele a frekvencia procesora sa pri plnej záťaži všetkých jadier pohybovala okolo 3,1 GHz, resp. 3,2 GHz. Robili sme aj testy pamät'ového systému,

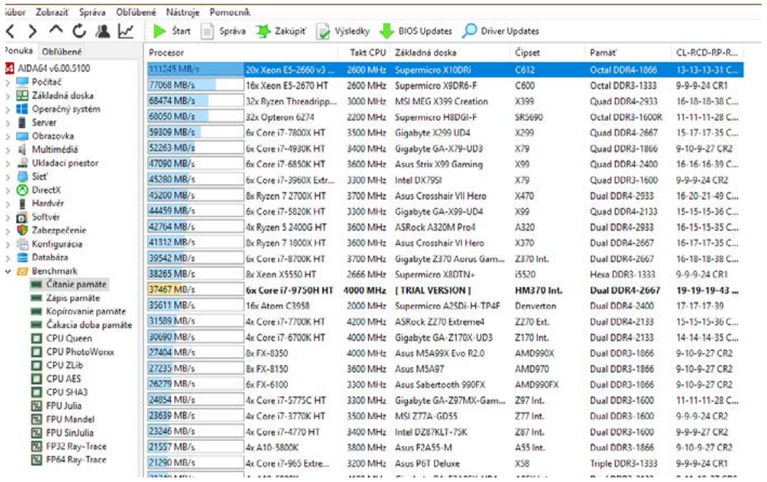


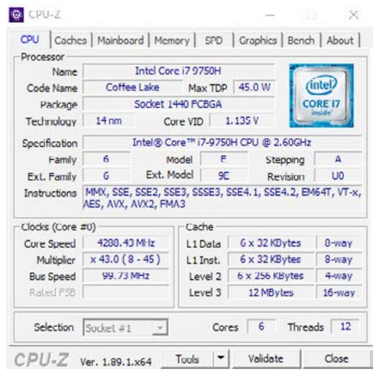


hodnoty sú priemerné kvôli použitým 2666MHz modulom od Kingstonu, čo je ale pri notebookoch štandardom. Testy herného výkonu sme vykonali v troch tituloch - Zaklínač 3, Battlefield V a Shadow of Tomb Raider.

Zaklínač 3 reprezentuje rozhranie DirectX 11 a stále patrí k najnáročnejším a najpopulárnejším titulom. V maximálnych nastaveniach v režime Extreme sa FPS pohybovali v hodnotách od 82 do 112 (minimálne a maximálne hodnoty).

Battlefield V sme hrali so zapnutým raytracingom a vypnutým DLSS, pričom FPS sa v tom prípade pohybovali v rozmedzí od 62 do 74. Shadow of





Tomb Raider v maximálnom nastavení dosiahol priemerné FPS 85.

Teplota grafickej karty dosahovala po polhodine hrania kolo 70 stupňov, čo je vynikajúca hodnota.

Opäť teda konštatujeme, že výkon notebooku je vzhľadom na Full HD rozlíšenie značne predimenzovaný.

Je to určite plus, keďže potrvá pomerne dlhý čas, kým bude zastaraný.

Záverečné hodnotenie

Acer dodáva notebook s veľmi schopným nástrojom, resp. aplikáciou PredatorSense, kde je možné nastaviť automatické pretaktovanie GPU, podsvietenie, chladenie a v neposlednom rade aj rôzne profily pre hry a aplikácie.

My hodnotíme Predator Helios 300 veľmi pozitívne, keďže ide o špičkovo vybavený herný stroj. Poteší 17,3-palcový displej, spracovanie a veľmi výkonný hardvér.

Sklamala len absencia G-Sync/Freesync a výdrž batérie, ktorú ale v tomto prípade nepovažujeme za mínus.

Za cenu od 2000 eur ide o výborné zariadenie, ktoré vám na cestách plnohodnotne nahradí herný desktopový počítač.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	2000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi výkonný hardvér	- slabšia výdrž na batériu
+ skvelý 17,3-palcový IPS 1080p 144 Hz	- chýbajúci G-Sync/ Freesync

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Acer Swift 7 SF714-52T

JE HRÚBKA AŽ TAKÁ DÔLEŽITÁ ?

Povedzme si pravdu, väčšina vlastníkov notebookov ich má hlavne preto, lebo potrebuje malý a prenosný počítač na cesty, do práce a podobne. Nie každý ale chce nejaký obyčajný, lacný a jednoduchý notebook, ktorý toho vel'a nedokáže. Niektorí l'udia siahnu po herných notebookoch, ktorých výkon je na hry ako stvorený, ako už názov napovedá, no tento typ neobsahuje vel'a zaujímavých vychytávok. Potom sú tu kancelárske notebooky. Tie výkonom neexcelujú, ba naopak, nemajú ho dostatok, avšak ponúkajú hromadu rôznych fíčuriek, ktoré sa zapáčia každému. Napríklad, márne by ste u herného notebooku hl'adali dotykovú obrazovku, čítačku odtlačkov prstov a podobne. Od kancelárskych zariadení je väčšinou očakávaná prenosnost', nízka hmotnost' a aký-taký výkon postačujúci na YouTube a d'alšie jednoduché procesy. V dnešnej recenzii sa na zúbok pozrieme ultratenkému kancelárskemu notebooku pre náročných, modelu Swift 7 od spoločnosti Acer.

Balenie a prvý dojem

V balení, v ktorom samotný notebook bol, bolo okrem neho aj kožené puzdro, napájací adaptér a redukcia z USB typu C do štandardného USB, USB typu C a HDMI port. Všetko bolo zabalené v elegantných dizajnových krabiciach, ktoré mi rozmermi mierne prezradili vel'kost' samotného zariadenia. Swift 7 na mňa zapôsobil naozaj elegantne, kompaktne a hlavne ma prekvapila jeho hrúbka, ktorá je menšia ako majú niektoré telefóny.

Môj prvý pocit bol asi taký, že sa ku mne dostal špičkový a nadupaný notebook so super dizajnom a množstvom skvelých vychytávok.

Dizajn a konštrukcia

Po dôkladnejšom preskúmaní detailov notebooku ma ešte viac očarila jeho elegancia, umiestnenie jednotlivých špeciálnych tlačidiel a hlavne tenké okraje pri displeji, čo používatel'ovi dodáva pocit, že sa pozerá na o niečo väčšie zariadenie než akým Swift v skutočnosti je.

Prekvapila ma aj vel'kost' touchpadu, ktorý je dost' široký. Celkovo sa ale notebook môže pochválit' rozmermi 318 x 191 x 9,9 mm a hmotnost'ou iba 0,89 kg.

Čo sa týka konštrukcie a hlavne pevnosti zariadenia, šlo o d'alšie milé prekvapenie, keď'že si otvorený notebook môžete chytit' takmer až za jeho úplný okraj, no pritom stále nepocit'ujete vel'ké prehnutie. Acer pri výrobe stavil na čo najpevnejšie, a pri tom čo najl'ahšie materiály, z ktorých šasi tvorila horčíková zliatina. To sa ale nanešt'astie odzrkadlilo na jednej dôležitej veci, o ktorej si viac povieme nižšie.

„Vnútornosti" a pripojenie

Acer Swift 7 v konfigurácii s modelovým označením SF714-52T prichádza s procesorom ôsmej generácie od Intelu, konkrétne s modelom Core i7-8500Y, čo je vel'mi efektívny procesor pre tablety a pasívne chladené notebooky založený na 14 nm architektúre Amber Lake. Fyzicky ide o dvojjadro s taktom 1,5 až 4,2 GHz. Vd'aka Hyper Threadingu sa ale procesor dokáže rozdelit' až na 4 virtuálne jadrá.

Čo sa týka operačnej pamäte, Acer prichádza so 16 GB LP DDR3, čo je celkom dost', dokonca ide o modernú technológiu LP DDR3, ktorá občas zvykne byt' v notebookoch efektívnejšia ako niektoré nízkofrekvenčné DDR4 RAM-ky.

Ďalej sa dostávame k integrovanej grafickej karte, teda modelu Intel UHD Graphics 615, čo je vzhl'adom na cenu dost' slabá karta, no ak vezmeme ohl'ad aj na hrúbku zariadenia a pasívne chladenie, nemôžeme sa vel'mi st'ažovat'.

Predtým než sa dostaneme ku všetkým portom, ktorými zariadenie disponuje, by som rád spomenul aj 512 GB vel'ký, integrovaný SSD disk typu M.2 PCIe, ktorý je úplne postačujúci a umožňuje rýchle zapínanie, celkový chod systému a 32 Wh Li-ion batériu postačujúcu na chod systému v priemernej zát'aži na cca 10 hodín.

Notebook síce vd'aka svojej hrúbke nedisponuje vel'kým množstvom portov, no stále tam nájdeme 2x USB typu C, štandardné USB 3.1, audio výstup/vstup a Display port.

Displej

Tu sa dostávame k niečomu, čo ja osobne považujem za najkrajšiu a určite jednu z najlepších vecí na Swift 7. 14-palcový IPS displej s tenkými hranami, ktorý vd'aka nim pôsobí väčšie a hlavne elegantnejšie.

Displej je lesklý, čo má určité nevýhody, hlavne počas slnečných dní, ked' vám slnko svieti priamo na obrazovku, avšak tu nastupuje jeho vysoký jas, ktorý vám prácu na ostrom svetle ul'ahčí. Tento panel, ktorého pomer k telu je až 92%, ponúka Full HD rozlíšenie 1920 x 1080 pixelov. Samozrejme, pri takejto cene kancelárskych/profesionálnych notebookov je displej aj dotykový.

Používanie

V tejto časti recenzie si povieme niečo o tom, ako tieto vyššie uvedené vlastnosti a parametre Acer využil v Swift 7 a o tom, či sa vôbec do takéhoto profesionálneho zariadenia oplatí investovat'.

Acer je už dlho v popredí čo sa týka výroby všetkých druhov PC doplnkov a aj samotných počítačov, notebookov a dokonca aj monitorov, čo sa snažil dokázat' aj vo Swifte.

Po zapnutí zariadenia a následnom prihlásení sa na niektoré kontá, čo už je pri Windowse 10 štandardom, ktorý snád' nemusím popisovat', som sa dostal do systému a hned' prvá vec, ktorú som spravil, bol menší test výkonu.

Skúsil som pustit' video na YouTube a popritom hrat' menej náročnú hru z Obchodu Play ako napríklad Hill Climb Racing.

Samozrejme, nepocit'oval som žiadne výkonnostné nedostatky, no keď'že celé telo, teda šasi produktu, sú z magnéziovej zliatiny, ktorá výborne odvádza teplo, po chvíli začal byt' notebook v oblasti pravého predného rohu dost' teplý, priam až horúci, čo určite nebolo príjemné na dotyk.

Takáto situácia avšak nastala asi po hodine a pol toho, čo na Swift 7 bežal YouTube a hra. Acer má na toto jednu perfektnú a neprebitnú výhovorku, a tou je pasívne chladenie, pretože do 9,9 mm hrubého zariadenia sa proste nič iné nevojde. Samotné používanie notebooku bolo pritom vel'mi svižné a vôbec nesekal, takže po tejto stránke je z mojej strany absolútna spokojnost'.

Záverečné hodnotenie

Notebook Acer Swift 7 konfigurácie s modelovým označením SF714-52T je jedným z perfektných, takmer až bezchybných profesionálnych notebookov. Jedinou a zároveň vel'kou nevýhodou by pre koncového užívatel'a mohla byt' cena.

Tá sa totiž pohybuje na približne 1800 eurách, čo je na dané parametre naozaj extrémna pálka. Áno, Acer sa môže vyhovorit', že cena je vysoká kvôli nízkej hrúbke zariadenia, no stále je to privel'a.

Grafická karta, procesor a operačná pamät', ktorých ekvivalenty nájdete aj v notebookoch za 1000 Eur, za to jednoducho tak celkom nestoja.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Acer	1834€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ displej	- cena
+ elegancia	- slabé komponenty (vzhl'adom na cenu)
+ hrúbka	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy S10e

VYSOKÝ VÝKON V MENŠOM TELE

Pre rok 2019 vydal Samsung svoj rad vlajkových lodí S, konkrétne už 10. generácie. Tá sa skladá z najvyššieho modelu S10 Plus a pokračuje cez S10 až k S10e. Modely medzi sebou zdiel'ajú procesor a taktiež aj časť fotoaparátovej sústavy. V tejto recenzii si predstavíme model S10e, teda najlacnejšieho zástupcu nového radu, ktorý však výkonovo výrazne nezaostáva za svojimi staršími bratmi.

Obsah balenia a prvý dojem

Smartfón Galaxy S10e do našej redakcie prichádza z dielní Samsungu v retail balení. Navonok minimalistické, pritom elegantné balenie v sebe ukrýva bohaté príslušenstvo, ktoré okrem samotného smartfónu zahŕňa rýchlonabíjačku, AKG slúchadlá, redukciu USB typ-C na micro USB, OTG redukciu USB typ-C na USB typ-A, USB typ-C kábel, sponku na výber SIM karty a inštruktážne manuály.

Na prvý pohl'ad potenciálneho zákazníka očarí kovový rám v zlatej farbe spolu so žltým zadným krytom. Tento farebný variant označuje Samsung ako „Canary Yellow".

Okrem žltej je S10e na našom trhu dostupný aj v zelenej, poprípade bielej farbe. Rozmery S10e sú 142 x 70 x 8 mm s hmotnost'ou 150 g.

Telefón sa naozaj dobre drží v ruke, vôbec sa nešmýka. Odomykacie tlačidlo, v ktorom je integrovaná aj čítačka odtlačkov prstov, je v oblasti pravého palca, teda nadosah. Čítačka je jednou z tých rýchlejších, avšak jej trochu nehrá do kariet dlhšia odomykacia animácia, a tak sa zdá, že je čítačka pomalá. Na l'avom boku je okrem kolísky hlasitosti aj tlačidlo Bixby, ktoré som si často plietol so znižovaním hlasitosti pri pokuse o snímok obrazovky. Bixby je asistent od Samsungu rovnako ako Google Asistent.

Z hl'adiska konektivity sa nezabudlo na slúchadlový jack umiestnený na spodnej hrane, vedl'a ktorého je okrem reproduktoru a mikrofónu aj komunikačno-nabíjací port USB-C.

Na prednej strane sídli 5,8" AMOLED displej s rozlíšením 2280 x 1080 pixelov. Ponúkne žiarivé farby a dobré pozorovacie uhly. Umiestnený tu je aj senzor intenzity okolitého svetla, ktorý spolupracuje s funkciou automatickej regulácie jasu. Maximálny jas je dostatočný aj pre ovládanie na priamom slnku. V nastaveniach nájdete plno farebných profilov, ktoré možno užívatel'sky poupravovat'. Predné aj zadné sklo je chránené vd'aka Gorilla Glass 5.

Priamo v displeji, konkrétne v jeho pravom hornom rohu, je predná selfie kamera s rozlíšením 10 Mpx a svetelnost'ou f/1.9. Netreba zabudnúť ani na reproduktor pre hovory, ktorý je dobre vsadený do tela smartfónu.

Predný reproduktor spolu s hlavným hrajú naraz pri počúvaní hudby alebo sledovaní YouTube. V dobrom ma prekvapili na pomery smartfónu silné basy. Maximálna hlasitost' je dostačujúca aj pre ozvučenie stredne vel'kej izby.

Telo zariadenia podlieha certifikácii IP68.

Softvér a výkon

Samsung Galaxy S10e prichádza predinštalovaný s Androidom 9 Pie. Počas redakčného testu dostal niekol'ko aktualizácií vrátane augustovej bezpečnostnej záplaty.

Úprimne ma však nový redizajn OS akosi nenadchol. Subjektívne, ikonky

sú príliš hravé a v nastaveniach sa mi t'ažšie orientovalo.

Prechod medzi obrazovkami je rýchly, no sem-tam badat' zavähanie. Pri trochu náročnejších akciách ako napríklad pri aktualizácii aplikácie po nainštalovaní najnovšej aktualizácie systému Android sa S10e dost' hrial, a to až za hranicu doporučenej teploty procesora Samsungom. Prejavilo sa to hlavne na teplote l'avej časti kovového rámu a taktiež zadného skla.

Plynulý chod systému zabezpečuje procesor Exynos 9820 + grafický akcelerátor Mali G76 spolu s 6 GB RAM. Interné úložisko má vel'kost' 128 GB a je možné rozšírit' ho pomocou microSD karty do vel'kosti až 1 TB.

Náročné hry ako PUBG Mobile je možné hrat' s najkvalitnejšími detailmi bez strachu o snímky za sekundu. Až na zahrievanie beží všetko rýchlo a pohodlne. Aj výsledky benchmarkov zarad'ujú tento smartfón po stránke výkonu k špičke.

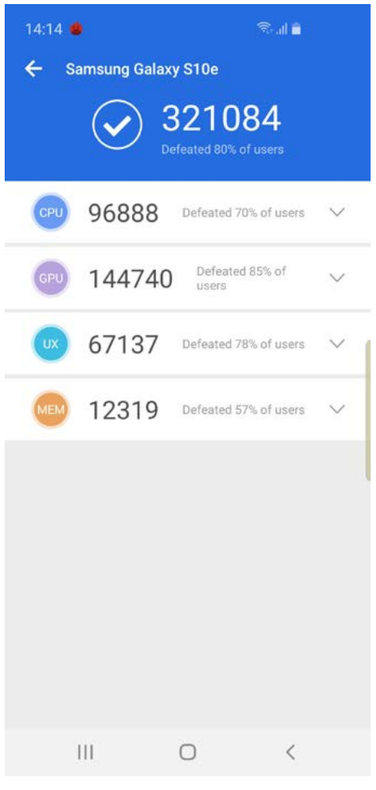
Z d'alších funkcií nesmieme opomenúť prítomnost' NFC čipu, vd'aka ktorému možno platit' mobilom s pomocou Google Pay alebo Samsung Pay.

Fotoaparát

V zadnej stene je vložená dvojica fotoaparátov, pričom jeden z nich má rozlíšenie 12 Mpx, premenlivú

svetelnost' f/1.5-2.4 spolu s optickou stabilizáciou obrazu a druhý 16 MPx ultra-wide s rozlíšením 16 MPx.

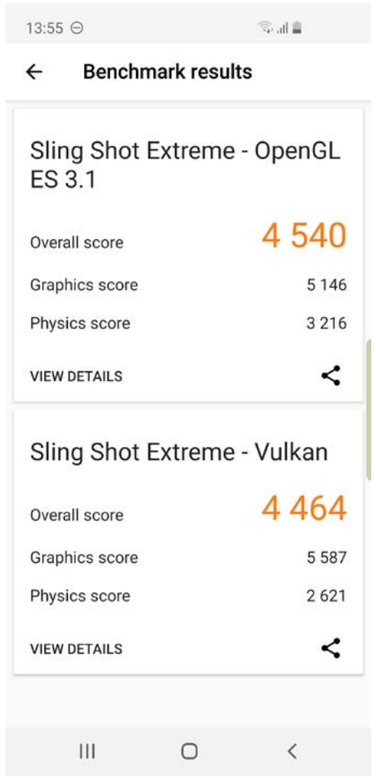
Síce oproti vyšším modelom radu S10 má S10e o jeden fotoaparát menej, no stále ide o vel'mi slušnú dvojicu.

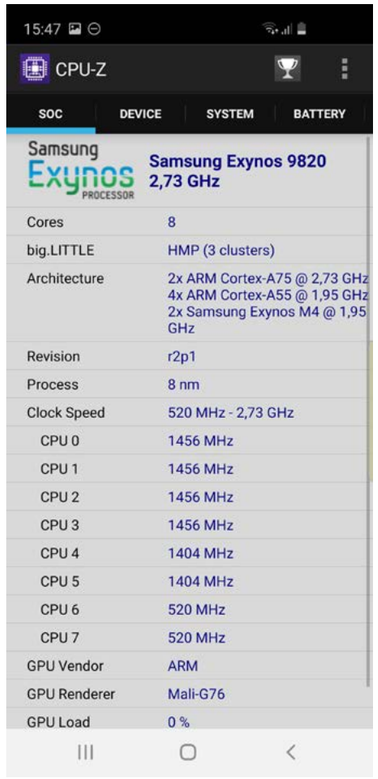


Ultra-wide fotoaparát má rozhl'ad až 123 stupňov. Automatický režim fotoaparátu sa dokáže skvelo postarať o výslednú kvalitu zhotovených snímok.

Automat zvláda aj náročné scény ako je fotenie v protisvetle – výsledná fotografia je ukážkovo vybalansovaná, bez tmavých/prepálených oblastí.

Fotografie majú žiarivé farby a úmerný bokeh efekt, pokial' ide o portrét alebo makro. Samsung do aplikácie fotoaparátu pridal aj presety pre určité druhy scén. Manuálny režim (označovaný ako režim





PRO) odomyká možnost' zhotovovania fotografií vo formáte .dng spolu s nastaveniami ISO, WB, zaostrenia a iných.

Všetky nastavenia sa prejavujú pri zmene posúvačov v reálnom čase.

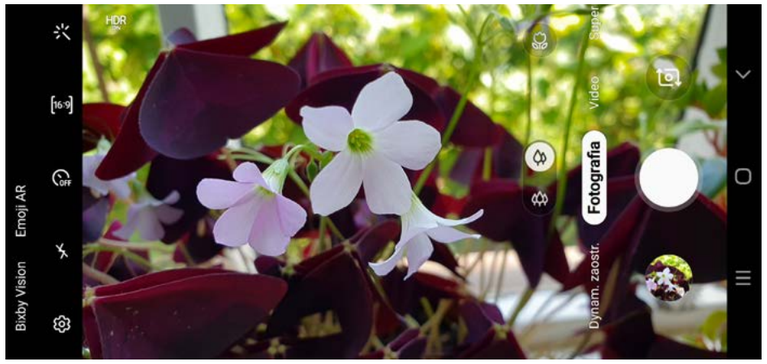
Video je možné natáčat' až v rozlíšení UHD pri 30 fps. Stabilizácia robí vel'ký kus roboty pri snímaní videa. Dokonca je tu možnost' snímat' aj v HDR10.

Predná 10 MPx selfie kamera zhotovuje taktiež dobre vyzerajúce fotografie, avšak niekedy sú trochu prepálené, no nepôsobí to rušivo.

Batéria

Pod kapotou S10e nájdeme batériu s kapacitou až 3100 mAh. Na jej nabíjanie do balenia výrobca pribalil 15 W rýchlonabíjačku.

Operačný systém robí dobrú prácu s uspávaním aplikácie, čím výrazne predlžuje celkovú výdrž. Okrem drôtovej nabíjačky je možno nabíjat' S10e pomocou bezdrôtového nabíjania. Priložením iného zariadenia podporujúceho bezdrôtové nabíjanie pomocou štandardu Qi je možné z S10e zdiel'at' energiu iným zariadeniam.



Tento smartfón je bezproblémovým jednodenným zariadením. Jeho nabíjanie trvá asi 80 minút, čo sa mi zdá dost' vzhl'adom na rýchlonabíjačku.

Záverečné hodnotenie

S10e je síce najnižším zástupcom radu S10, no aj tak ide o malú-vel'kú vlajkovú lod'. Až na niektoré nepríjemné vlastnosti ako napríklad prehrievanie alebo zatial' trocha krívajúcu optimalizáciu nadstavby operačného systému je v poriadku S10e odporučit'. So staršími bratmi zdiel'a procesor a grafický akcelerátor. Ponúkne „len" 6 GB RAM (v porovnaní s 8 GB u S10/S10+), no pre drvivú väčšinu užívatel'ov je to stále príliš vel'a.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	749€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia	- prehrievanie
+ dizajn	- pomalšie nabíjanie batérie
+ výkon	- odladenie nastavby
+ fotoaparát	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Steelseries Arctis 1

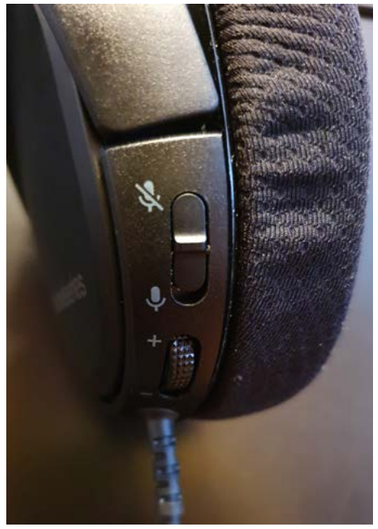
SLÚCHADLÁ, KTORÉ STAVAJÚ NA ISTOTE

Slúchadlá Arctis 1 uzreli svetlo sveta niekedy v júni tohto roka. Predstavujú síce najlacnejší produkt spomedzi herných slúchadiel série Arctis od spoločnosti Steelseries, no rozhodne treba odsunúť predsudky na stranu. Navonok nenápadné, no vo vnútri kričiace o pozornosť. Poďme sa na tieto slúchadlá spoločne pozrieť.

Obsah balenia a prvý dojem

Steelseries Arctis 1 prichádzajú v kartónovej škatuli, ktorá zdieľa vonkajší dizajn s ostatnými produktmi tejto značky. V balení nájdeme slúchadlá Arctis 1, mikrofón a redukciu zo 4-pólového jacku na 2 x 3,5 mm jack (jeden pre mikrofón, druhý pre slúchadlá).

Som zvyknutý na to, že prítomnosť slova gaming v marketingu či už priamo, alebo nepriamo vynucuje prítomnosť RGB podsvietenia, ktoré rozbehne v každej hernej jaskyni neuveriteľnú diskotéku. Steelseries prekvapilo a herný rad Arctis sa tomuto trendu úplne vyhol. Model Arctis 1 je na prvý



pohľad elegantný, jednofarebný a skôr nenápadný. Vonkajšiu schránku okrem náušníkov tvorí čierny tvrdený plast, ktorého povrch prešiel úpravou, ktorá ho robí veľmi príjemným na dotyk.

Hlavový most poskytuje veľkú vôľu či už do šírky, alebo do výšky, a tak sú tieto slúchadlá vhodné snáď pre každého. Slúchadlá pri nasadzovaní nepraskajú ani neškrípu.

Po nasadení na hlavu sú veľmi komfortné, po čase som úplne zabudol, že by som ich mal nasadené. Náušníky sú látkové, vyplnené mäkučkou penou a tým, že vôbec netlačia, umožňujú hrať hry, či počúvať hudbu dlhší čas. Okuliare a tieto slúchadlá sa vôbec nevylučujú, ba naopak.

Na ľavej mušli je osadený ovládací panel v podobe kolieska hlasitosti a prepínača stíšenia mikrofónu. Mikrofón je odnímateľný, a tak tu nájdeme aj jeho príslušný konektor. Je trocha na škodu, že prívodný kábel nie je zo slúchadiel odnímateľný. Má dĺžku 3 metre.

Celkovo je aj napriek plastovej konštrukcii vonkajšia schránka pevná, bez škrípania alebo iných neduhov.

Zvukový profil: Dokonalo vyrovnaný

Oba osadené satelity sú zhodné so slúchadlami Arctis 7. Tie však stoja okolo 150 €, čo činí celkový cenový rozdiel 100 €. Určite sa teda pýtate, kde nastal háčik. Od Steelseries sme nezískali žiaden virtuálny priestorový zvuk a ani softvér pre úpravy. Tak či tak je každý hráč najviac zaujatý zvukom.

Pri uzatvorenej konštrukcii slúchadiel som zvyknutý na výraznú prítomnosť bassov, no celkovo je zvuk týchto slúchadiel veľmi vyvážený. To z nich robí univerzálne slúchadlá nie len na hranie. Výsledný zvuk Arctis 1 je skôr prirodzenejší, do uší neudierajúci. V cenovom horizonte okolo 50 € ide o nadpriemerný výsledok.

Mikrofón: Krištáľovo čistý

Ako sme spomenuli, mikrofón je odnímateľný. Jeho pripojenie je jednoduché, koncovka je jedinečne tvarovaná a mikrofón sa dá pripojiť iba jedným spôsobom.

Po jeho pripojení a nastavení prijateľnej hlasitosti budete očarení. Zvuk je veľmi čistý, aj keď trocha tenší, resp. ostrejší, ako by som ocenil. Výrobca túto technológiu, ktorá sa stará o čistotu, nazýva ClearCast. Jediným mínusom

pri mikrofóne je absencia indikačnej diódy, poprípade iného spôsobu ukazovateľa stíšenia mikrofónu.

Záverečné hodnotenie

Úprimne nevidím ani jeden dôvod, prečo novinku od Steelseries v podobe slúchadiel Arctis 1 neodporučiť.

Konštrukcia slúchadiel je pevná a navodzuje pocit, že slúchadlá s vami budú nejaký ten rok a vydržia aj istú hranicu prepätia nervov pri neúspechu v kompetetívnom režime počítačových hier. Jediným mínusom uberajúcim životnosť je napevno integrovaný kábel.

Keďže sa slúchadlá pripájajú buď pomocou 4-pólového jacku, alebo dvoch 3-pólových jackov, je možné pripojiť Arctis 1 prakticky k ľubovoľnej hernej konzole ako napr. Xbox, PlayStation, Switch.

Ani zvukový prejav za konštrukciou nezaostáva. Slúchadlá poskytnú hráčovi vyrovnaný soundstage, žiaľ, bez softvéru, a tak budete odkázaní na nejaký externý ekvalizér, ak by vám zvuk nebol pochuti.

V cenovej hladine do 50 € predstavujú Arctis 1 ťažkého súpera v kategórii herných uzavretých slúchadiel.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Steelseries	50€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ zvuk	- neodnímateľný kábel
+ konštrukcia	- bez softvéru
+ komfort	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Irid 400 RGB

RGB, SKLO A FUNKČNÉ ROZLOŽENIE ZA ŤAŽKO UVERITEĽNÚ CENU

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

Recept na počítačovú skrinku je naozaj jednoduchý. Vezmete v drvivej väčšine prípadov nejaký ten plech, poohýbate ho do želaného tvaru, pridáte pár tlačidiel, nejaký ten ventilátor a, div sa svete, skrinka je hotová. Recept na dobrú počítačovú skrinku je však o dost' ťažší. A na perfektnú ešte viac. So skrinkami od spoločnosti Genesis som už mal vo väčšine prípadov tú česť sa stretnúť. Niektoré boli kvalitnejšie, niektoré menej. No jedno mali vždy spoločné – skvelý pomer ceny/výkon, respektíve ceny za všetku funkcionalitu či dizajn, ktorý ponúkali. Už pri striedmejšom kúsku s názvom Genesis Titan 660 Plus som sa pozastavoval nad tým, ako je možné ponúkať takú podarenú skrinku s panelom z tvrdeného skla za cenu, na akej väčšinou iba začínajú bežné skrinky. Dámy a páni, pri skrinke IRID 400 RGB som počas celého testovania nevyšiel z úžasu.

Genesis Irid 400 RGB je na papieri stelesnením toho, po čom hráči túžia. ATX skrinka s funkčným vnútorným rozložením, RGB podsvietením, rozšírenou funkcionalitou a naozaj absurdnou cenou. Je však Irid 400 naozaj podarenou skrinkou, alebo ukrýva nepríjemné tajomstvá, ktoré si budú jej majitelia uvedomovať s postupom času? Na to som sa, samozrejme, pozrel pri jej testovaní.

Obal a jeho obsah

Skrinka už tradične prišla v obyčajne vyzerajúcej kartónovej krabici, ozdobenej červenými prvkami a podobizňou skrinky v čiernej farbe. Za dizajn obalu ako vždy nie je čo vytknúť, aj ovel'a drahšie skrinky sú dodávané v rovnakom balení. Vnútri krabice sa skrýva samotná skrinka v sendviči z mäkkej peny, zabalená v plastovom obale.

Za použitie mäkkej peny má tentokrát Genesis malé plus, nakol'ko pri skrinkách s panelmi z tvrdeného skla obyčajnému polystyrénu nie je tak l'ahké dôverovať. Doplnky ako skrutky, st'ahovacie pásky a záložný kryt zadného panelu po vzore iných výrobcov ukryl výrobca v samotnej skrinke, spolu s jednoduchým manuálom, vysvetl'ujúcim prvotnú inštaláciu. Čo ma pri vyberaní príslušenstva ešte pred celkovou prehliadkou skrinky prekvapilo, bol pribalený dial'kový ovládač, ktorým je podl'a jeho tlačidiel možné ovládať nielen podsvietenie, ale aj rýchlosť ventilátorov.

Prvé dojmy a spracovanie

Podobne ako pri iných skrinkách od Genesis, som od Irid 400 neočakával prehnanú robustnosť či váhu, no použitá SPCC oceľ s hrúbkou 0,7 mm a takisto štvorica už nainštalovaných ventilátorov jej aj bez počítačových komponentov dodali pocit kvality. Irid 400 sa môže pýšiť nie jedným, ale rovno dvoma panelmi z temperovaného skla, umiestnenými na l'avej bočnici a čele. To dáva logiku, nakol'ko má táto skrinka už v mene spomenuté RGB a všetky štyri ventilátory sa môžu popýšiť programovateľným LED prsteňom po ich obvode.

Čo ma už tak nepotešilo, bolo riešenie predného panelu, ktorý má len zopár prieduchov, ktorými sa ku trojici vpredu osadených ventilátorov dokáže dostať vzduch. Palec hore ale za prachové filtre, ktoré sa nachádzajú ako v prednom paneli, tak aj pod miestom na zdroj, a dokonca aj na vrchnej časti, kde sa dá osadiť vodné chladenie. Prašný filter vrchného panelu je dokonca prichytený magneticky, na čo som bol doteraz navyknutý skôr pri drahších skrinkách.

Vizuál a materiál

Skrinka je ladená do čiernej, s pár detailmi v bielej, ako je logo spoločnosti na prednom sklenenom paneli alebo meno a logo na šachte ukrývajúcej pozície na zdroj a 3,5-palcové disky. Telo je vyrobené z lisovanej ocele a aj po odňatí všetkých panelov nie je nijako vratké.

Bočný aj predný panel boli pri preprave chránené nalepeným plastom, pri prednom z jednej a pri bočnom z oboch strán, takže škrabancov sa netreba príliš bát'.

A nakol'ko ide o tvrdené sklo a nie o polykarbonát, škrabance sa objavia len pri naozaj vel'kej neopatrnosti. Štvorica nainštalovaných ventilátorov sa pýši, ako som už spomínal, RGB

prsteňom po obvode, no o ich výkone som sa toho na stránke výrobcu ani na internete vel'a nedočítal. Našťastie, ako dizajnom, tak i riešením podsvietenia a káblami na pripojenie sa nápadne podobajú na EVOLVEO Fairy 120 mm.

Je viac ako možné, že Genesis tieto ventilátory nakupuje vo vel'kom od čínskych dodávatel'ov a iba na ne umiestňuje svoje logo, na tom však nie je nič zlé.

Samotné ventilátory ale nie sú tou najhlavnejšou hviezdou večera. Genesis totiž do tejto skrinky umiestnil aj špeciálny ovládač, pripevnený páskou so suchým zipsom, do ktorého sú tieto ventilátory pripojené a vd'aka ktorému je možné ovládať ich rýchlosť aj podsvietenie. A to nielen fyzickým tlačidlom na skrinke, ale aj spomínaným dial'kovým ovládačom.

Ked' si to len tak narýchlo zhrniem v hlave, ponúka táto skrinka 4 RGB LED ventilátory s možnosťou dial'kového ovládania a dva panely z tvrdeného skla. Za cenu, ktorú ešte nahlas nepoviem, no je smiešne malá.

Svetielka a priehľadné panely však nie sú na skrinke to najdôležitejšie. Tým je celková kvalita, kompatibilita s rozličnými komponentami a jednoduchosť ich inštalácie.

Rozvrhnutie a jednoduchosť inštalácie

Vnútorné rozvrhnutie Irid 400 RGB je hneď na prvý pohľad naozaj logické a neodradzuje žiadnymi zjavnými nástrahami.

Skrinka disponuje šachtou, ktorá prekrýva spodnú časť skrinky a ukrýva tak zdroj, dve pozície na 3,5-palcové disky s jednoduchou inštaláciou bez potreby skrutiek a väčšinu káblov. Problém vyvedenia 8-PIN kábla/ov na napájanie procesoru ponad matičnú dosku, ktorý ma nepríjemne prekvapil už pri viacerých skrinkách, sa pri Irid 400, našťastie, neobjavil. Panel, na ktorom sedí matičná doska, je posunutý od zadnej bočnice a v jeho vrchnej časti sa nachádzajú dostatočne vel'ké výrezy aj na násobné množstvo káblikov.

V skrinke však nečakajte podporu 5,25-palcovej šachty na DVD mechaniky kvôli pevnému prednému panelu. Kto však v dnešnej dobe stále potrebuje mechaniky na čítanie DVDčiek alebo BluRay diskov, bude môcť tento problém vyriešiť externou čítačkou. V skrinke sa okrem dvoch pozícií na vel'ké disky nachádzajú ešte dve miesta, na ktoré je možné priskrutkovať 2,5-palcové

disky, no som rád, že mnou testovaná zostava je vybavená iba M.2 SSDčkom, nakol'ko sú po priskrutkovaní 2,5-palcové disky viditel'né cez perforovaný kov.

Možnosti chladenia a vychytávky

Do takto pekne vyzerajúcej skrinky som sa rozhodol osadit' momentálne testovanú matičnú dosku MSI MEG X570 ACE v spojení s procesorom AMD Ryzen 7 3700x a grafickou kartou MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO. Výkonu teda požehnane na poriadne odskúšanie, či sa v nej tento hardvér neupečie.

A hoci nie je Irid 400 RGB nijako prehnane drahou skrinkou, ponúka stále obstojné možnosti chladenia. Hore sa zmestia dva 120/140 mm ventilátory alebo aj radiátor vodného chladenia, vpredu sú z výroby osadené tri 120 mm ventilátory, no potenciálne sa tam zmestí dvojica 140 mm ventilátorov a napokon vzadu sa o vyfukovanie stará 120 mm ventilátor s podporou až 140 mm kúskov. Napájanie ventilátorov cez pribalený ovládač je riešené primárne MOLEX konektorom, no skvelou správou pre majitel'ov naozaj moderných zdrojov je pribalený adaptér MOLEX-SATA, vd'aka ktorému sa Irid 400 RGB posunul z prehistorických dôb do prítomnosti. Ovládanie všetkých ventilátorov je možné ako fyzicky (nielen dial'kovým ovládačom či tlačidlom na prednom paneli skrinky, ale aj priamo na malej krabičke vnútri skrinky), ale aj softvérovo (PWM a RGB konektormi, vd'aka ktorým s ventilátormi dokážu priamo komunikovat' aj všetky moderné matičné dosky). A ked' som už spomenul predný panel, ten poteší nielen dvojicou USB 2.0 konektorov, ale aj dvoma USB 3.0 konektormi, tlačidlom Reset, Power a LED.

Zhrnutie

Zhrnút' túto skrinku je jedna z najjednoduchších vecí, aké som kedy v živote robil. Esteticky príjemná skrinka s funkčným vnútorným rozložením, štvoricou(!) RGB ventilátorov a LED pásikom, ktoré možno ovládat' na dial'ku, dvoma panelmi z tvrdeného skla a obstojnými schopnost'ami dodávat' čerstvý vzduch aj výkonnejším komponentom. To je Genesis Irid 400 RGB. Teraz však pár slov k jej cene. Nedávno som testoval skrinku Fractal Design Define S2 Vision RGB. Tá je o čosi väčšia, možno o niečo kvalitnejšie postavená, tiež ponúkajúca 4 RGB ventilátory, no bez dial'kového ovládania a stojí viac ako 200 eur. Genesis Irid 400 RGB? Menej ako 70 eur! Ak máte radi svetielka a pridanú funkcionalitu takpovediac za babku, potom je toto skrinka práve pre vás.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ absurdne nízka cena	- mierne horší prietok vzduchu
+ priehl'adný bok a predok	
+ 4 RGB ventilátory v cene	

HODNOTENIE: ★★★★★

V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

Vychutnajte si konzistentné pripojenie s Covr AC1200 Dual Band Wi-Fi a vytvorte bezproblémovú bezdrôtovú sieť, ktorá pokryje celý váš dom. A ak treba viac, pridajte ďalšie Covr jednotky, jednoducho ich zosynchronizujte a zvýšte dosah vašej siete.

COVR

D-Link®

RECENZIA
HARDWARE

Acer Predator Triton 900

LEPŠÍ? HORŠÍ? HLAVNE INÝ !

Notebooky. Podl'a štatistík sú vo svete počítačov ako takých práve notebooky hlavnou hviezdou, porážajúc v predajoch nielen stolové počítače, ale aj tablety, ktoré určitú dobu vyzerali ako ich hlavná konkurencia. V dnešnej dobe je ponuka notebookov naozaj široká – od jednoduchých kúskov, ktoré zvládnu prinajlepšom prácu s wordom a nejaké tie videá, cez modely s pridanou bezpečnostnou funkcionalitou a dlhou výdržou na batérie, ktoré si obl'úbili firmy po celom svete, až po ultravýkonné stroje schopné konkurovat' stolovým počítačom, po ktorých baží nejeden hráč. Spoločnost' Acer takmer od svojho vstupu na trh s notebookmi ponúkala široké spektrum zariadení, no produkt, s ktorým prišla teraz, je nielen neskutočne výkonný, ale aj bezkonkurenčne odlišný. Či v tom dobrom alebo v zlom, na to som sa pozrel v priebehu pár týždňov, ked' som sa snažil objavit' všetky silné a slabé stránky modelu Predator Triton 900.

Pri značke Acer je Predator tá najvyššia méta. No v rámci nej je ešte Triton. To najlepšie z najlepšieho, najnovšie komponenty, najvyššia kvalita, inovatívne riešenia. O kúsku s názvom Triton 900 sme písali ešte na jeseň minulého roka, ked' som mal možnost' íst' sa osobne pozriet' na všetky zaujímavé novinky, na ktorých v Aceri pracovali, no od prototypovania vždy ubehne nejaký čas, a preto sa ku nám tento notebook dostal až takmer rok po jeho predstavení. Od prvých videí a fotiek zobrazujúcich koncept s mierne odlišným prístupom k funkcionalite notebookov teda ubehlo dost' času, aby stihli v Aceri doladit' všetky detaily a priniest' naozaj perfektný produkt. Alebo nie? Iba vtipkujem, Triton 900 je nadmieru podarený kúsok, no ako to pri technológiách už býva, stále sa snaží vysporiadat' s pár nutnými kompromismi a menšími nedostatkami. Dost' bolo teda chodenia okolo horúcej kaše, pod'me sa pozriet' na samotný notebook.

Dizajn ako po zrážke dvoch raketoplánov s váhou malého satelitu

Triton 900 sa chváli, nie, priamo sa vystatuje svojím moderným dizajnom plným ostrých uhlov, kovových povrchov a rozmermi svojho tela. Neospravedlňuje sa, ani sa nesnaží zakrývat' svoje snahy vzbudit' rešpekt a závist' u všetkých hráčov, ktorí ho uvidia, no ešte nevlastnia. Robustnost' a kvalitné prevedenie z neho priam vyžaruje, a to je podl'a mňa len dobre, nakol'ko pri lacnejších herných notebookoch s uhlopriečkou obrazovky nad 17 palcov by sa človek normálne bál dvihnút' ich za jeden roh, aby sa mu menej kvalitné zariadenie nezlomilo v rukách. Triton 900 však túto robustnost', zachytenú najviac dvoma kovovými lištami po bokoch obrazovky, aj potrebuje, ked'že práve v jeho obrazovke a v tom, čo dokáže, sa ukrýva najväčší odlišovací znak, ktorým pláva proti prúdu oproti iným prémiovým herným notebookom. Jeho masívne telo sa však premietlo aj do hmotnosti, ktorá sa po položení na váhu zastaví v okolí 4,5 kg, nepočítajúc 330-wattový napájací adaptér, ktorý by zvládol suplovat' malú elektráreň. Mal som možnost' pracovat' aj s rozmernejšími či t'ažšími notebookmi, ktoré dokonca disponovali dvojicou grafických kariet, a vd'aka tomu aj dvomi adaptérmi, no kto je často na cestách, bude mat' problém tak či tak.

Mierne rozpoltená osobnost'

Kto sa na Triton 900 pozrie zbežne, tomu napadne, že ide o kúsok vyrobený čisto pre hráčov. Pri bližšom pohl'ade sa však ukazujú prvky, ktoré sú akoby vystrihnuté z denníka prianí profesionálnych dizajnérov hier, animátorov či l'udí pracujúcich so strihaním videa a úpravou fotiek. Je to teda zariadenie pre hráčov, profesionálov či profesionálov, ktorí sa radi hrajú? Hlavný t'ahák Tritonu 900, vel'ký 17,3-palcový displej, sa totiž nevie iba otvárat', ako je to aj pri bežných notebookoch, ale špeciálne pánty mu dovolia teoreticky 3 hlavné pozície (v praxi ale takmer nekonečnú prispôsobitel'nost').

Tradičná pozícia, v ktorej je monitor umiestnený v zadnej časti a natáča sa podl'a toho, ako sa otvárajú a zatvárajú pánty, je fajn, no Aceru nejde len o „fajn". Samotný monitor je v pántoch uchytený v strede a je možné ho otáčat' po jeho osi, takže druhá pozícia, vhodná najmä pre hráčov či na pozeranie filmov a videí, je s jeho umiestnením bližšie ku klávesnici.

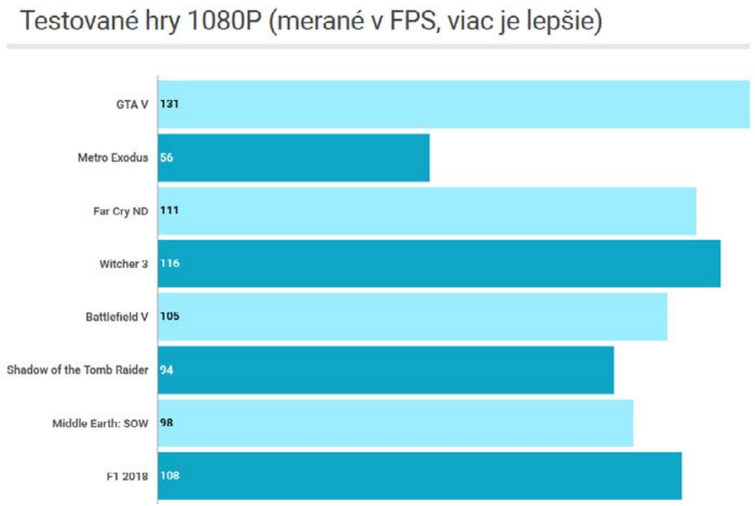
A v tretej hlavnej polohe je možné položit' ho takmer vodorovne a využívat' ho ako tablet na písanie. Tu je však jeden z kameňov úrazu. Displej je naozaj nádherný. IPS LCD panel s rozlíšením až 4K, s obnovovacou frekvenciou až 144 Hz, s podporou ako pri G-Syncu, tak aj dotyku. Čo viac si želat'? Profesionáli by si okamžite všimli, že Triton 900 nepodporuje ovládanie dotykovými perami. A to je pre použitie ako mobilnú stanicu na tvorbu a úpravu obsahu silný fail. L'udí pracujúcich s videom

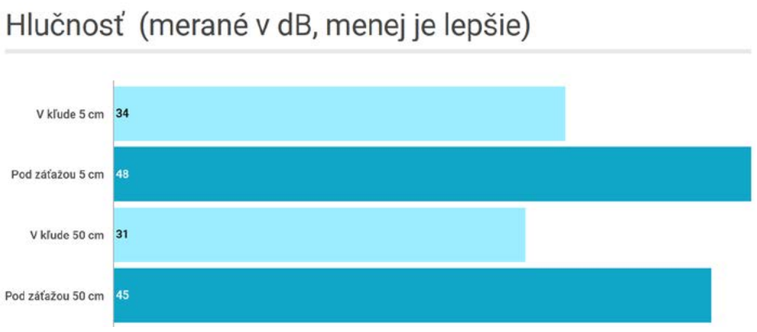
či fotkami by síce potešilo vel'mi dobré pokrytie Adobe RGB farebného spektra až 99%, no d'alšie hodnoty ako presnost' zobrazovania farieb už také pôsobivé nie sú. Otázka, pre koho je teda Triton 900 určený, je asi týmto zodpovedaná.

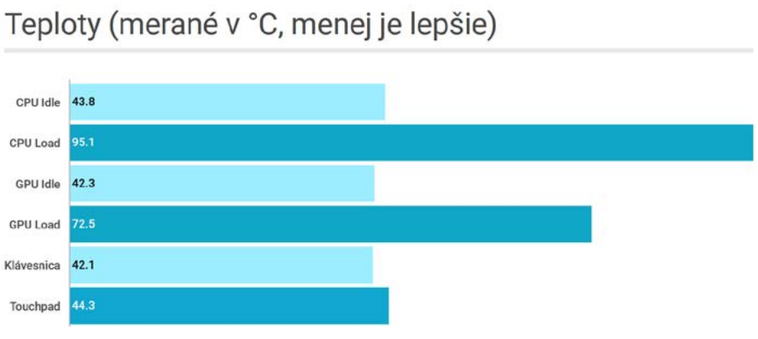
Dost' výkonu nato, aby iní hráči zbledli závist'ou

Áno, Triton 900 je asi naozaj určený hlavne hráčom. Kto by to bol povedal, najmä ak sa pozrieme na špecifikácie a komponenty, ktoré sa radia medzi tie najlepšie a najvýkonnejšie, aké sa dajú v notebookoch momentálne nájst'. Osem fyzických jadier, šestnást' logických jadier, 16 MB vyrovnávacej pamäte, takt 2,4 GHz až 5,0 GHz.

Áno, to je Intel Core i9-9980HK. V tandeme s grafickou kartou RTX 2080, 32 GB DDR4 2666 RAM a 2 x 512 GB NVMe SSD v RAID 0 je tento model Triton 900 naozajstné monštrum, ktoré zvládne utiahnut' aj tie najnovšie tituly v 4K rozlíšení, aby si jeho majitelia naozaj vychutnali krásu vel'kého panelu. A hoci som si už zvykol, že čísla, ktoré udávajú výrobcovia alebo sám Intel pri svojich komponentoch, často nezodpovedajú skutočnosti, bol som nadmieru potešený, ked' ma na Tritone 900 prekvapilo účinné chladenie, schopné udržat' aj taký výkonný procesor dostatočne chladný na bežné Turbo hodnoty až 4,8 GHz pri kratšej záť'aži či 3,7 GHz pri dlhších náročných úlohách.







Ergonómia? Nejaká sa nájde

Acer tento kúsok v niektorých smeroch vyriešil a vybavil naozaj perfektne, v iných to tak svetlo nedopadlo. Za najväčšie plus považujem už spomínanú obrazovku a jej možnosti. Pri hraní rôznych titulov a dokonca aj v rovnakej hre, no pri rozličných scenériách, sa mi hodilo iné natočenie či nastavenie displeju. Pri FPS hrách šiel monitor až ku klávesnici, ktorá je posunutá dopredu, pri pretekárskych tituloch ostával d'alej a pri kombinácii ako napríklad Mad Max, jedna z mojich srdcoviek, som medzi týmito polohami striedal, či som si dokonca monitor nastavil tak, že „visel vo vzduchu'. Mierny problém však vznikol práve kvôli posunutiu klávesnice k prednej hrane. Touchpad sa premiestnil do l'avého kvadrantu šasi a klávesnica sa, hoci ide o rozmerné zariadenie, musela v niektorých smeroch potýkat' s kompromismi. Umiestnenie touchpadu nie je až také zlé, hoci som si naňho musel pár dní zvykat' a stále som aj pri bežnom browsovaní či používaní mimo hrania radšej uprednostnil samostatnú myš, nakol'ko je pohyb z jednej strany obrazovky na druhú vd'aka jeho zúženiu o dost' t'ažší. Klávesnica disponuje vcelku fajn tlačidlami a klikavými spínačmi, čo je pri hraní vhodné a pri písaní prežitel'né. Čo mi však prekážalo, bolo zmenšenie pravého shiftu a pár d'alších zaujímavo umiestnených kláves. Ako človek zvyknutý písat' oboma rukami som sa často ocitol v situácii, ked' text, ktorý som písal, mal časť vety na úplne inej strane, alebo bola vsunutá do textu o riadok vyššie. A najväčším nepriatel'om sa pre mňa stala predná hrana, ktorá ma po dlhšom písaní či hraní začala rezat' do dlaní. Preto sa pri Tritone 900 stala podložka pod zápästia takmer nutnost'ou. Kto bude Triton 900 používat' iba doma, s nutnost'ou podložky nebude mat' problém, no ak by ste ho plánovali brat' aj na cesty, ked' už ide o notebook, je podložka len d'alšia vec, ktorá zvýši váhu batohu.

Všetko ostatné, čo stojí za zmienku

Triton 900 je teda naozaj nadupaný, v niektorých smeroch ergonomický a v iných nie až tak. Čo na ňom ešte stojí za zmienku? Určite musím povedat', že ma potešila funkčná, hoci nie prehnane kvalitná webkamera, vd'aka ktorej majitelia bez problémov využijú Skype či bežné streamovanie. Zakomponovanie webkamery však nie je žiaden obrovský úspech, nakol'ko sa Acer s Tritonom 900 nevydal cestou ultratenkých rámikov okolo displeju, ale stále disponuje centimetrovým presahom v čiernej farbe. Podobne ako webkamera, ktorá je síce funkčná, no neohúri, sú na tom aj reproduktory. Tak trochu som čakal, že do takého vel'kého tela sa zmestí riešenie, ktoré poskytne naozaj silné basy a svieže výšky, opät' však ide o priemerné riešenie, ktorému pomôžu jedine kvalitné slúchadlá či samostatné reproduktory. A slúchadlá alebo hlasné reproduktory budete pri Tritone 900 určite potrebovat', ked'že chladenie takých výkonných komponentov z tohto zariadenia robia adepta na súť'až o najlepšie napodobenie prúdového lietadla. Päť'desiat decibelov je predsa len trochu vel'a, hoci za to hráči dostanú naozaj vel'ký výkon a vedomie, že celý notebook po roku neskončí v plameňoch. Nakoniec, čo sa týka možnosti vylepšovania, Triton 900 sa radí do zlatého nadpriemeru. Tam, kde niektoré spoločnosti ponúkajú jednoduchú vymenitel'nost' grafických kariet či rovno procesorov, si v Tritone 900 majitelia budú môct' vylepšit' len úložný priestor skrz dvojicu M.2 slotov a RAMky. Ide však o notebook a nemôžem to Aceru ani Tritonu 900 špecificky vyčítat'.

Konektivita

Samozrejmost'ou na Tritone 900 sú tri USB 3.0 porty (z čoho jeden je ukrytý a ponúka špeciálne kryté miestečko pre adaptér bezdrôtových periférií), jedno USB-C a jeden Thunderbolt port pre tie najnovšie externé zariadenia či jednoduché pripojenie monitorov. Ďalej je na notebooku plnohodnotný RJ45 LAN port, dvojica portov pre audio a mikrofón, plnohodnotný DisplayPort a takisto HDMI. Vždy mi bude mierne chýbat' čítačka SD kariet, ktorá by sa do takého rozmerného tela určite zmestila a ktorú by uvítali mnohí profesionáli, no pribalit' externú čítačku s váhou pár gramov by naozaj nemal byt' s takýmto notebookom problém.

Testy v hrách a benchmarkoch a teploty

Nižšie si môžete pozriet' výsledky z testovania ako v herných tituloch, tak aj v testoch zameraných na produktivitu. Testy v hrách boli robené v rozlíšeniach 1080p, 1440p aj 4K.

Zhrnutie

Acer Predator Triton 900 je naozaj vlajková lod'. Ako po stránke výkonu, tak aj vd'aka inováciám, ktorými sa snaží odlíšit' od konkurencie.

No tam, kde niektoré spoločnosti ponúkajú nadupaný hardvér v l'ahkých a tenkých telách, zabudovávajú do šasi sekundárne displeje, či osádzajú svoje mobilné produkty komponentami zo stolových počítačov, vyzerá byt' špeciálny pánt na Tritone 900 a z neho vyplývajúce kompromisy na poli klávesnice či touchpadu mierne nedotiahnuto.

Osobne som si na možnost' prispôsobit' si vzdialenost' obrazovky a jej náklon naozaj rýchlo navykol. O kol'ko zaujímavejší by však bol Triton 900 pre masu l'udí, ktorí nie sú čisto hráčmi, keby podporoval napríklad ovládanie dotykovým perom? Výkonom, dizajnom ani snahou inovovat' sa Triton 900 nestratí, no s cenou okolo 4500 eur je možné ho odporučit' len t'ažko, hlavne ked' sa dajú podobne výkonné notebooky kúpit' aj o 1000 eur lacnejšie. Pokial' ale už vlastníte všetko, čo je dostupné, máte tučnú peňaženku alebo bankový účet a takéto monštrum značky Acer je jediné, po čom prahne vaše srdce, nebudeme vás odhovárat'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	2900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkonný a dobre chladený procesor	- váha
+ skvelý 4K 144 Hz monitor s G-Syncom	- cena
+ moderný dizajn	- vyššia hlučnost'
	- absencia podpory dotykového pera

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

KODAK PIXPRO 4KVR360

SVET OKOLO NÁS

Budúcnosť vraj patrí 360° videách a virtuálnej realite. Teda aspoň podľa marketingových oddelení všetkých výrobcov akčných kamier a ich riť ole... ehm influencerov. Ja sa bez mučenia priznávam, že mi je zle aj pri pozeraní niektorých bežných videí a k záverom mi netreba ani tých 360 stupňov.

Keďže som však chlap, ktorý z boja neuteká, keď sa naskytla príležitosť otestovať 360° kameru KODAK PixPro 4KVR360 poslal som svoj žalúdok niekam a kamerku vzal.

Cena týchto modelov začína niekde pri 400 eur, bežne ich ale nájdete v ponuke aj za 600 eur a viac. Práve vysoká cena je zatiaľ to, čo bráni 360° kamerám, aby viac prenikli do mainstreamu. Inak je to totiž zaujímavé zariadenie.

Balenie

Na recenzovanie bolo k dispozícii balenie Ultimate Pack, ktoré obsahuje asi všetko vybavenie, aké si ku kamere viete predstaviť.

Tomu zodpovedá jednak spomínaná cena, ale tiež rozmery. Vo veľkej krabici sa nachádzajú tri ďalšie krabice s príslušenstvom, každá zhruba o veľkosti klasického balenia akčnej kamery. Držiakov, ovládačov a statívov je tu toľko, že vám chvíľu potrvá zistiť, čo sa na čo používa. Ja som využíval najmä selfie tyč, ovládanie na ruku a aj obal do vody.

Za dôležité tiež považujem, že súčasťou balenia sú dva krytky objektívov, resp. šošoviek. Tie vám mnohokrát zachránia krk a dôrazne odporúčam mať ich nasadené vždy, keď kameru nepoužívate.

Ergonómia a dizajn

O krytkách na objektívy nepíšem bezdôvodne. Už pri prvom pohľade na kameru totiž ako prvé udrú do očí dva objektívy. Predný dokáže zaznamenať uhol 235° vertikálne aj horizontálne, zadný zvládne 197°.

Telo kamery je plastové, ale je robustné a netreba sa oň vôbec báť. Celkovo som pri používaní kamery vôbec nemal strach, že by sa jej niečo mohlo stať.

Jediné, čo vám sem tam napadne, je, či sa nepoškriabu krytky objektívov, no aj keby, mali by sa dať vymeniť, takže to nie je nič neriešiteľné.

Tlačidlá ovládania sú umiestnené v hornej časti a na boku prístroja. Ovládanie je fajn, aj keď reakcia na dotyk by mohla byť lepšia. Niekoľkokrát sa mi stalo, že napriek silnému tlaku tlačidlo spustenia nahrávania nereagovalo tak, ako malo. Ale celkový dojem to nekazí. Navyše, vždy máte možnosť ovládať kameru cez pripojenú aplikáciu.

Na druhej bočnej strane je zatvárací kryt na umiestnenie batérie, micro SD karty, microHDMI konektoru a konektoru na mikrofón. Nehrozí, že by sa vám krytka otvorila. Je dobre zaistený až dvojicou západiek. Batéria vydrží cca hodinu pri aktívnom používaní. Nie je to veľa, no nabíja sa celkom rýchlo, preto to až tak nebolí.

Používateľské dojmy

Najmä na začiatku boli dojmy rozporuplné. Naozaj platí, že s 360° kamerou sa treba naučiť pracovať. Nie je to také ľahké, ako pri akčných kamerách. Chce to trocha cviku. Mne tiež dlho trvalo, kým som pochopil, že bez aplikácie v telefóne sa skutočne nezaobídem a potupne som tak musel študovať manuál. Moje ego síce utrpelo, ale nedalo sa inak. O dvojici objektívov som už písal. Predný zvládne uhol 235°, zadný 197°. To, samozrejme, pohodlne stačí na vytvorenie 360° videa. Kamera podporuje aj 4K rozlíšenie a vlastne pri 360° ani iné neodporúčame. Obmedzenie predstavuje frekvencia, ktorá je pri takomto videu len 15 FPS. Na akčné zábery tak rovno zabudnite. Spomalenie je prakticky nemožné. Netreba sa však mračiť. Kamera sa dá bez problémov využiť aj ako klasická akčná kamera. Vďaka veľkým uhlom, ktoré objektívy zvládnu pokryť, dokonca dostanete poriadny širokouhlý záber, ktorý vám dá máloktorá kamera. A aj FPS sú už poriadne, pri 4K je to 30 FPS a pri FullHD, dokonca až 60 FPS. S tým už sa vyblbnúť dá. Využiť môžete aj režim DOME, pri ktorom sa do záberu vojde čo najviac okolia.

Musím však pripomenúť, že ak robíte 360° fotky a videá, respektíve využívate DOME režim, nečakajte, že vaše fotky budú finálne hneď po stiahnutí do počítača. Je ich potrebné následne upraviť. Buď cez softvér, ktorý si stiahnete na stránke výrobcu, alebo cez externý softvér. Aj úpravy chcú trochu cviku, ale nebojte, naučíte sa to.

Záver

S Kodak PixPro 4KVR360 je zábava, to sa nedá poprieť. Bavilo ma skúšať, čo všetko dokáže. No reálne využitie v praxi, pre bežného používateľa zatiaľ moc nevidím. Zdá sa mi, že táto technológia je ešte príliš v plienkach. Video nie je úplne dokonalé a aj u fotografií sa ešte nájdu malé nedostatky. Nehovorím, že je kamera zlá, to vôbec. V súčasnosti patrí medzi špičku vo svojej triede, ale ja by som ešte pár rokov počkal na niečo, čo bude používateľsky prívetivejšie a aj blbuvzdornejšie, nech sa zbytočne netrápim... Ak sa však už teraz chcete kochať virtuálnym svetom, KODAK PixPro 4KVR360 je dobrá štartovacia voľba.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Kodak	400€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kopec príslušenstva v Ultimate Packu	- 360° video len s 15 FPS
+ Jednoduché ovládanie	- Nižšia kvalita videa
+ Kompaktné rozmery	- Slabšia a pomalá aplikácia

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI MEG X570 ACE

ZLATÁ STREDNÁ CESTA, BLÍŽIACA SA ÚPLNEJ ŠPIČKE

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

AMD Ryzen je tu. Už síce peknýchpár rokov, no konečne v takom formáte, ktorý nepoteší iba skalných fanúšikov červeného tímu či používatel'ov vyžadujúcich najmä väčší počet jadier na profesionálnu prácu. Vo formáte, ktorý zaujme aj vášnivých hráčov, ktorí by doteraz možno nepremýšl'ali nad iným procesorom ako od Intelu. S novými procesormi však musia íst' ruka v ruke aj kvalitné matičné dosky a prednedávnom k nám presne taká doska zablúdila. Model MEG X570 ACE od spoločnosti MSI je aspoň na papieri preplnený zaujímavou funkcionalitou, kvalitnými komponentmi a náročnejších hráčov by ani nemal obrat' o všetky peniaze. Podl'a hesla dôveruj, ale preveruj však doska okamžite po príchode a pár fotkách smerovala do testovacieho počítača, aby som sa jej poriadne pozrel na zúbok.

Spoločnost' MSI asi netreba privel'mi predstavovat', ked'že produkty od tejto taiwanskej firmy používajú hráči už dlhé roky. Na poli matičných dosiek si MSI drží dlhodobo silné renomé a preto som dúfal, že MEG X570 ACE nebude výnimkou potvrdzujúcou pravidlo. Pred samotnou recenziou ale opät' musím napísat' pár slov ohl'adom čipsetu X570 a nových Ryzen procesorov. AMD s príchodom prvej generácie Ryzenov predstavilo socket AM4 a prisl'úbilo, že bude kompatibilný až so štyrmi generáciami Ryzen procesorov. Ked'že nežijeme v perfektnom svete, sl'ubovaná kompatibilita nie je úplná, resp. úplne doriešená.

Najnovšie dosky s čipsetom X570 podporujú iba druhú a tretiu generáciu procesorov, čiže majitelia 1. generácie, ktorým ešte výkon procesora postačuje, nemôžu len tak kúpit' novšiu dosku kvôli jej funkcionalite. Na druhej strane, majitelia starších dosiek majú vel'kú šancu, že s jednoduchým BIOS updatom budú môct' svoje dosky osadit' novšími a výkonnejšími procesormi. Celá kompatibilita ale závisí od výrobcu dosky a jeho ochoty vydat' nové BIOS ovládače. Nový X570 čipset je však v mnohom zaujímavým, ked'že prináša nielen nové štandardy PCIe 4.0 a M.2 Gen 4, ale na vybraných modeloch napríklad aj podporu Wi-Fi 6 a 10 Gigabit Ethernetu.

Obal a jeho obsah

Balenie, v ktorom je doska MSI MEG X570 ACE dodávaná, je tradičné a dobré v tom tradične dobrom zmysle slova. Hoci v MSI majú svojho maskota (dráčika s menom Lucky), na balení nie je nijako zobrazený, ako to so svojimi maskotmi

či logami robia iné spoločnosti. Toto však nie je na škodu, pretože takto sa na balenie zmestí ako podobizeň dosky, indikujúca čierny povrch so zlatými doplnkami, tak aj vel'a všakovakých nápisov a obrázkov, ktoré poukazujú na funkcionalitu, ktorú doska ponúka. Na zadnej strane sú ešte bližšie informácie o schopnostiach a možnostiach dosky, no to najdôležitejšie je, samozrejme, vnútri.

A že je toho okrem dosky v antistatickom obale teda dost'. Základné veci ako manuál, CD s ovládačmi, nálepky a pár brožúrok sú tradičné veci, rovnako ako štvorica SATA káblov, nálepka s logom spoločnosti na skrinku či malá skrutka na uchytenie M.2 SSD. V balení sú navyše káble na ovládanie RGB podsvietenia a WI-FI anténa, vd'aka ktorej budú môct' majitelia MEG X570 ACE fungovat' aj bezdrôtovo.

Prvé dojmy a spracovanie

V MSI pri tomto modeli stavili na tmavšie tóny. Ako samotná doska, tak aj väčšina chladičov a doplnkov je v čiernej farbe, ktorú zdobia zlaté nápisy a logá. Jediné miesta, kde je vidiet' trochu striebornej, sú najmä vystužené PCIe a DIMM sloty, ktorých spevnenie v MSI nazývajú Steel Armor. Aj tento povrch je však tmavší ako normálny leštený kov. Doska je hned' na prvý pohl'ad robustná, s premyslene umiestnenými komponentami, ktoré by sa mali postarat' aj o tie najvýkonnejšie AM4 procesory, čo je k dnešnému dňu 16-jadrový Ryzen 9 3950X.

Ako aj pri väčšine nových X570 dosiek, aj MEG ACE má aktívne chladenie čipsetu. Oproti iným modelom od konkurencie ale ventilátor má funkciu Zero Frozr, čiže možnost' zastavit' sa, ked' nie je chladenie čipsetu a napájania nutné. To je naozaj skvelá správa pre majitel'ov dobre chladených skriniek, ktorým by mohli vyššie tóny malých ventilátorov prekážat'. Pokial' ste však úplným fanatikom do ticha, potom je nutné si ešte priplatit' a pozerat' sa po úplných top modeloch, ktoré zvládajú čipset chladit' pasívne.

Bližší pohl'ad na rozvrhnutie dosky

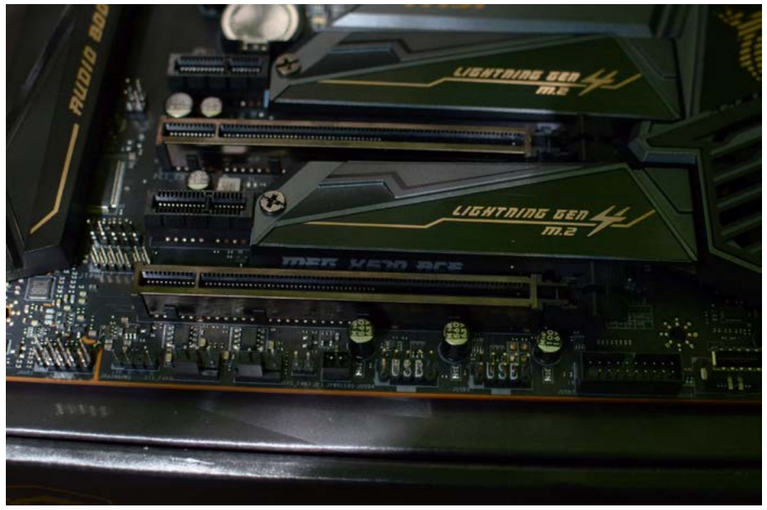
PProcesory Ryzen tretej generácie sú postavená na architektúre TSMC 7nm FinFET, vd'aka čomu sú teoreticky výkonnejšie pri menšom odbere elektriny. Ale iba teoreticky, pretože tam, kde sa znížia nároky na odber elektriny či schladia teploty, je hned' túžba po vyššom výkone a taktoch. MSI na tejto doske, našt'astie, použilo naozaj kvalitné riešenie napájania formou fáz v konfigurácií 12+2+1 (12 procesor, 2 čipset, 1 RAM), ktoré sú ovládané high-end čipom IR35201. Ten je síce dimenzovaný na 6 fáz, takže medzi fázami sú nutné zdvojovače, ale pri použitých VRM-kách zvládne čip rozlišovat' prúd aj na zdvojených fázach a stále dostatočne vyrovnávat' zat'aženie. Odozva vyrovnávania bude síce o niečo pomalšia ako bez použitia zdvojovačov, no ani tie najvýkonnejšie a na vode pretaktované procesory by nemali mat' akýkol'vek problém aj v extrémnych podmienkach.

Milovníkom taktovania teda pri tomto modeli môžu zaplesat' srdcia. Na doske sa d'alej nachádza kvalitné riešenie zvuku Realtek ALC1220, ktoré je aj vd'aka vel'mi dobre zvládnutej izolácii šumu a schopným zosilňovačom schopné poháňat' aj náročnejšie slúchadlá, ako sú napríklad moje obl'úbené Sennheiser HD 380 Pro. Po stránke chladenia sa na doske nachádza celkovo 7 PWM konektorov na ventilátory, z čoho jeden slúži primárne pre procesor a jeden pre pumpu vodného chladenia.

Dostatok konektorov neobišiel ani milovníkov RGB podsvietenia, takže sa na doske nachádza jeden RGB konektor, dvojica pre adresovatel'né RGB (ARGB) a dokonca aj 3PIN Corsair konektor. Na záver, čo sa konektivity týka, sú na doske tri M.2 Gen4 sloty (dva cez čipset a jeden cez procesor), trojica vystužených PCIe Gen 4.0 x16 slotov (x16+x8+x4), interné konektory pre 4x SATA, dva PCIe x1, dva USB 2.0, dvojica USB 3.2 Gen 1 a jeden USB 3.2 Gen 2 Typ C. Po stránke vybavenosti a konektivity je táto doska takmer úplná špička, teda až na jeden menší problém, ktorým je iba štvorica SATA portov. Bežným l'udom možno d'alšie SATA porty chýbat' nebudú a aj ja som už napríklad na stolovom počítači prešiel čisto na M.2 SSD úložisko, no od dosky v tejto cenovej kategórii by som očakával aspoň šest', ak nie osem portov.

Vonkajšia konektivita a bonusové funkcie

MEG X570 ACE sa radí medzi dosky s jednou z najmenej dôležitých, no pre mňa vel'mi príjemných funkcií, ktorou je zabudovaný kryt zadného panelu. Každý, kto už skladal počítač, vie, že tieto kryty sú väčšinou vyrábané z toho najostrejšieho plechu, aký l'udstvo pozná a takisto sa na



ne pri inštalácii dosky jednoducho zabúda. Na zadnom paneli sa však nachádza to hlavnejšie – konektory. Celkovo sú na ňom dostupné 2x Wifi anténa, PS2 port (skvelá správa pre majitel'ov starších periférií či nadšencov taktovania), 2x USB 2.0, 2x USB 3.2 Gen 1, 2x LAN porty (Intel 1G a Realtek 2.5G), USB C, 3x USB 3.2 Gen 2 Typ A, 5x audio jack a S/PDIF.

Takisto sa na jeho vrchu nachádzajú tlačidlá Clear CMOS a Flash BIOS, čo je opät' úplne perfektná funkcionalita pre bezpečné taktovanie. Clear CMOS zvládne resetovat' nastavenia BIOSu, pokial' by sa majitelia tejto dosky náhodou dostali do bodu, ked' by sa BIOS nevedel opravit' sám.

A tlačidlo Flash BIOS je funkcia, ktorá by podl'a mňa mala byt' rozšírenejšia aj na lacnejších doskách. Vd'aka nej je možné pri správnom postupe (USB kl'úč naformátovaný špecifickým štýlom so súborom BIOSu (ten je pomenovaný presne daným názvom) a zastrčený do špeciálneho USB portu) nainštalovat' nový BIOS aj bez nutnosti dosku osádzat' procesorom, RAM či grafickou kartou.

Bonusová funkcionalita sa však neukrýva iba vonku, ale aj na samotnej doske, kde je gombík GameBoost. Vd'aka nemu môžu majitelia prepínat' medzi rozličnými prednastavenými profilmi pretaktovania. Túto funkciu však neodporúčam používat', ked'že z manuálneho pretaktovania dokážu aj menej skúsení nadšenci vyt'ažit' viac a hlavne pri bezpečných napätiach, na ktoré nemusia tieto profily úplne mysliet'. Ako posledné spomeniem interné tlačidlá Power a Reset, ktoré nie sú nikdy na škodu, a DEBUG LED panel, ktorý síce nie je najšt'astnejšie umiestnený (pri osadení dosky dvoma dlhšími grafickými kartami bude úplne ukrytý), no určite dokáže pomôct' pri zist'ovaní a odstraňovaní potenciálnych problémov systému.

Taktovanie

Spoločnost' AMD k taktovaniu, našt'astie, pristupuje odlišne ako jej hlavný – modrý – rival. Tam, kde majitelia procesorov od Intelu potrebujú na taktovanie dosky s čipsetom začínajúcim na písmenko Z, ponúka AMD možnosti taktovania ako na doskách s čipsetom začínajúcim na X, tak aj B. Ešte lepšie je, že na taktovanie nepotrebujete mysliet' ani pri výbere procesora, ked'že zvýšit' takty sa dá na akomkol'vek Ryzen procesore.

S touto doskou som mal možnost' vyskúšat' si kúsok s menom Ryzen 7 3700X. Ten ponúka 8 fyzických/16 logických jadier, 36 MB L2/L3 cache, základný takt 3,6 GHz s boost taktom až 4,4 GHz, a to za cenu okolo 330 eur. Tentokrát sa mi s dodaným procesorom na doske MSI MEG X570 ACE podarilo dosiahnut' stabilné hodnoty 4,3 GHz pri 1,425 V, čo nie je úplné retro a mierne som dúfal v lepšie čísla. Je však pravda, že takéto pretaktovanie je na všetkých jadrách a nie je to len nárazový boost na pár najvýkonnejších jadrách.

Pokial' plánujete procesor využívat' hlavne na prácu s videom, fotkami, či 3D modelmi, bude takéto taktovanie výhodné. Pokial' ste ale hráč, oplatí sa vám skôr nechat' procesor v základných taktoch a nechat' ho ovládat' boost, čo sa prejaví lepšími výsledkami v hrách. Stále očakávam/dúfam, že s postupom času a novšími ovládačmi prídu aj lepšie možnosti taktovania, no za cenu, v akej sa tento procesor predáva, je jeho výkon viac než postačujúci. A skvelou správou je aj to, že doska celý proces taktovania, stres testovania a zát'aže hrami zvládla na jednotku.

Zhrnutie

Ošial' ohl'adom nových Ryzen procesorov pomaly opadáva. Alebo vlastne ani nie. Ani nemá prečo, ked'že ponúkajú naozaj úctyhodný výkon najmä v spojení s kvalitnými matičnými doskami. A MSI MEG X570 ACE sa medzi kvalitné dosky definitívne radí. Funkcionalita, ktorú do tejto dosky v MSI napratali, kvalitné komponenty a riešenie napájania znamenajú, že cena okolo 350 eur sa mi už nezdá taká vysoká.

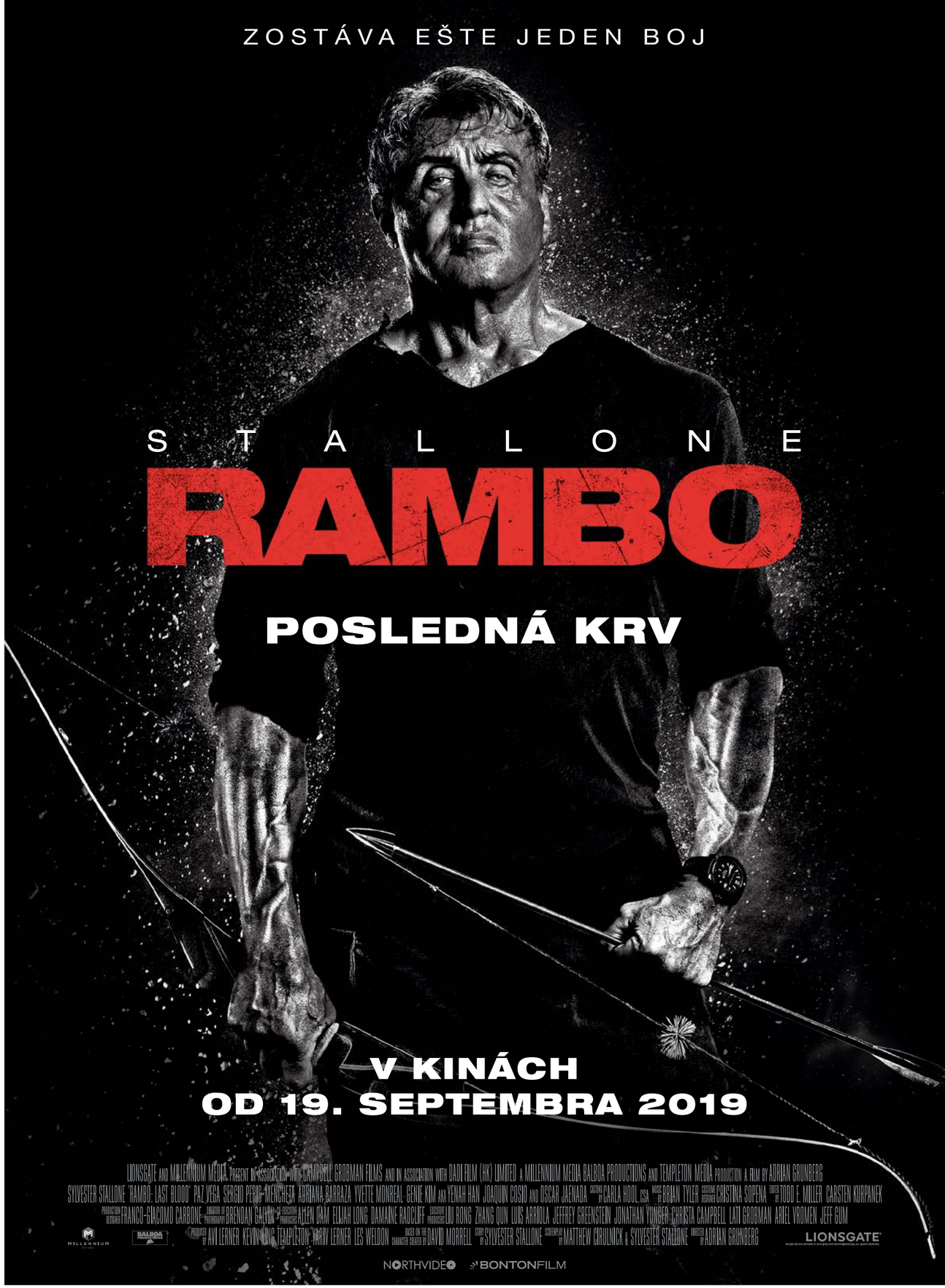
Samozrejme, sú aj lacnejšie modely, alebo aj dvojnásobne drahšie (MSI MEG X570 Godlike) s pár pridanými funkciami a potenciálni záujemcovia dokonca môžu nové Ryzen procesory osadit' aj do predošlej generácie AM4 dosiek. Pokial' však máte radi všetko nové a nabité tým najlepším, čo je momentálne bežne dostupné, potom môžete bez výčitiek siahnut' po tomto kúsku.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
MSI	350€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ rafinovaný dizajn	- iba štyri SATA porty
+ dobre riešené napájanie procesoru	- menej RGB LED na doske
+ stabilná pri taktovaní	- vyššia cena oproti X470

HODNOTENIE: ★★★★★



RECENZIA
HARDWARE

Creative Outlier Air Sports

VEĽA MUZIKY ZA SLUŠNÉ PENIAZE

GENERATION
★TOP PRODUKT★
TIP REDAKCIE

Pamätám si, ked' vynašli koleso – l'udia boli nadšení, hlavne zberači, lovcom to bolo v podstate jedno. Teda až kým im neukázali, že tak môžu z lesa zvážať viac ulovenej zveri. Bol to prelomový objav a ja som vd'ačný, že počas môjho života som mal tú česť zažiť ešte jeden, ovel'a dôležitejší – príchod Bluetooth slúchadiel.

Neviem, či si vôbec uvedomujete, aký obrovský dopad na l'udí táto udalosť mala, ale pokiaľ ste sa, rovnako ako ja, tridsať rokov pravidelne vešali na káble od slúchadiel a bojovali s ich motaním sa a zadrhávaním sa o zips, je vám jasné, že spolu s objavením ohňa a vynájdením kolesa je práve odstrihnutie slúchadiel tým najväčším pokrokom v histórii l'udstva.

Creative Outlier Sports Air sú Bluetooth slúchadlá, ktoré naplno t'ažia zo vzniknutej situácie. Vedia, čo l'udia od bezdrôtových slúchadiel očakávajú a prinášajú im to v miere vrchovatej. Kupujúcich sa snažia získať najmä kvalitným zvukom a dlhou výdržou, tak sa pod'me pozrieť na to, či majú šancu prekvapiť.

Balenie

Slúchadlá sú zabalené v šikovnej, robustnej krabici, ktorej stačí vytiahnuť veko a sú okamžite k dispozícii. Vnútri balenia okrem dvojice slúchadiel nájdete aj krabičku na nabíjanie.

Tá je pomerne vel'ká a chvíl'ku si na ňu budete musieť zvyknúť, no jej vel'kosť je daň za slušnú nabíjaciu kapacitu, ktorú poskytuje. Krabička je plastová, ale nemal som pocit, že by som na ňu musel nejako výraznejšie dávať pozor. Možno iba vtedy, ked' je vysunutá vnútorná časť so slúchadlami. Samovol'né vysunutie však prakticky nehrozí.

Súčasťou balenia sú aj dve náhradné silikónové gumičky, tie však majú rôzne vel'kosti a slúžia hlavne na to, aby ste si prispôsobili slúchadlá svojim ušiam. Nechýba kábel na nabíjanie a ja naozaj d'akujem súdruhom inžinierom za to, že má dodávaný kábel formát USB-C.

Prvého mája sa za nich pomodlím... Úplne na spodku krabice sa pod letákmi nachádza aj nylonové puzdro, nemám však doktorát, neprišiel som na to, ako ho používať, a tak tam odpočíva doteraz.

Viac toho v krabici nenájdete, toto príslušenstvo vám ale bohato vystačí na príjemné počúvanie obľúbenej hudby.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn a kvalitu nabíjacej krabičky sme už prebrali, pod'me aj na samotné slúchadlá. Outlier Air sú slúchadlá do uší. Osobne z tejto kategórie najčastejšie využívam klasické AirPody prvej generácie a naozaj oceňujem všetkých výrobcov, ktorí sa ich nesnažia vizuálne kopírovať.

Creative ide na dizajn úplne inak. Slúchadlá sú pomerne vel'ké a na rozdiel od spomínaných AirPodov ostáva celá ich konštrukcia v uchu, nesmeruje teda dolu k ušnému laloku ako pri slúchadlách od Apple. Treba na to mysliet', ked' si slúchadlá vyberáte, podl'a mňa to totiž u niekoho môže mať vplyv na to, ako bude so slúchadlami spokojný.

Časť slúchadiel, ktorá sa vkladá do ucha, je tenká a zakončená pomerne malou gumičkou. Ked' ju uvidíte prvýkrát, budete mať chuť ju okamžite menit' za väčšiu, no netreba, sedí až prekvapivo dobre. Ja sa priznám, že som na to, ako mi slúchadlá sedia, až príliš háklivý a nejedny (aj kvalitnejšie) slúchadlá som odložil len preto, že mi proste vadili v ušiach. S Outlierami som napriek počiatočným predsudkom v tomto ohľade problémy nemal žiadne a uši ma z nich neboleli nikdy. A to som ich nosil aj na dovolenke pri rannom behu, obedňajšej joge, poobedňajšom behu a večernom strečingu... Jasné, robím si srandu, dával som si ich ráno a večer, ked' som si šiel kúpiť pivo do obchodu + na pláž. Sedeli vždy dokonale a pivo s nimi chutilo stále dobre.

Zvuk

OK, sme v polovici recenzie a zatiaľ viete prd o tom najdôležitejšom, však? Hanbím sa. Pod'me teda na zvuk. V prvom rade si treba uvedomiť, že tieto slúchadlá stoja okolo 90 €. Nemôžeme od nich teda očakávať zázraky, však áno. Ked' si ich však pustíte, garantujem vám, že ešte raz nájdete bloček a pozriete sa, či sa vám nesníva. Hrajú totiž ovel'a lepšie ako iné slúchadlá v tejto a dokonca aj vyššej cenovej kategórii.

Kvalita zvuku je nadpriemerná, tóny sú tak akurát čisté a ked' si uvedomíte, že to nie sú káblové slúchadlá, len sa znásobí vaše nadšenie. Creative do slúchadiel zakomponovali najnovšiu technológiu meničov s 5,6 mm grafénovou membránou a ak ste audiofil (tak si nekúpite tieto slúchadlá) budete to cítiť. Ja som bol prekvapený najmä z toho, ako dokážu podať stredy a výšky. Hlavne pri výškach som sa obával výrazného skreslenia, no pokiaľ fungujete na rozumnej hlasitosti, netreba sa ničoho báť, všetko je čisté a nezastreté aj pri pánoch z ACDC.

Ako bass lover som bol zvedavý aj na to, ako zvládnu Outliery basy. Aj tu to však uhrali so ct'ou. Musím však dodať, že výrazne záležalo na pesničke, resp. na kvalite jej formátu. Na Spotify, ako viete, tieto veci dosť kolíšu, a preto sa v niekoľkých prípadoch stalo, že basy neboli dobré, resp. boli úplne ploché. Ak to mám však zhodnotiť v priemere, tak aj basy sú vyhovujúce. Byť techno maniak, kúpu by som ale chvíľu zvažoval.

Spomenúť treba aj telefonovanie, pretože Outliery samozrejme umožňujú aj prijímanie hovorov. Pri telefonovaní som nemal žiadne problémy s tým, že by som nepočul druhú stranu. Štandardná kvalita bola dodržaná, hlas bol čistý a dostatočne počutel'ný. Mikrofón už ale taký kvalitný nie je, v interiéri je všetko viac-menej bez problémov, no ak ste vonku, je to horšie. Ked' som cestou po piv... ehm, pri rannom behu telefonoval, druhá strana sa celkom často sťažovala, že ma zle počuť. Treba s tým teda počítať.

Ďalšou vecou, ktorá je ale rýdzo subjektívna, no musím ju spomenúť, je to, že konštrukčné riešenie, ktoré Outliery majú, môže spôsobiť to, že budete pri prehrávaní hudby výrazne počuť svoje dupanie, resp. to, ako kráčate. Nie je to úplne strašné, ale ja osobne si neviem predstaviť, že by som s týmito slúchadlami behal, nepočul by som totiž nič.

U mňa bol problém v tom, že sa mi slúchadlá vel'mi opierajú o ucho, a teda sa na ne prenášajú nárazy z chodenia. Ked' som však slúchadlá požičal viacerým l'ud'om, na tento problém sa z 5 l'udí sťažoval iba jeden. Záleží teda na tvare ucha a na vašej hudobnej rozmaznanosti.

Ovládanie, dosah a funkcie

Začnime dosahom, pretože s tým som bol nanajvýš spokojný. Outliery disponujú Bluetooth technológiou vo verzii 5.0,

čo je skvelé. Výrobca udáva, že dosah je okolo 10 metrov a ja nemám dôvod tento údaj spochybňovat'. Nepozoroval som ani výpadky spôsobené pohybom medzi hrubšími stenami. Najmä v kombinácii so smartfónom boli výsledky fenomenálne. Malý problém som mal pri párovaní s Macbookom Pro 2016 – stávalo sa mi, že mi v určitých intervaloch vypadával zvuk, bolo to však spôsobené používaným softvérovým ekvalizérom. Ked' som ho vypol, problémy prestali, len tie basy zas šli do kytek...

Čo sa týka ovládania a funkcií, sú Creative Outlier Sports Air vybavené viac ako dostatočne. Najjednoduchšie je, samozrejme, ovládanie slúchadiel cez smartfón či notebook, no ked'že majú na sebe aj fyzické tlačidlá, môžete využit' aj tie. Stlačením tlačidla na ktoromkol'vek slúchadle spustíte či pozastavíte hudbu alebo prijmete hovor. Ak dvakrát stlačíte tlačidlo na pravom slúchadle, preskočíte na d'alšiu skladbu. Ak dvakrát stlačíte l'avé, vrátite sa o skladbu naspät'. Hlasitost' zasa meníte podržaním tlačidla. Ak podržíte pravé, hlasitost' stúpa, ak l'avé, tak klesá. Žial' priznám sa, ja som ovládanie na tlačidlách nevyužíval vôbec. Tlačidlo totiž treba stlačit' naozaj silno a ak už máte slúchadlo v uchu, je to dost' nepríjemné, ba až bolestivé. Často sú tlačidlá v ušiach jednoducho nestlačitel'né. Dotykové plochy by v tomto prípade boli ovel'a lepším riešením, ale samozrejme chápem, že výrobca by sa už asi pod 100 € nedostal.

K ovládaniu zaradím aj signalizáciu na krabičke. Tá s vami totiž vizuálne komunikuje o tom, v akom stave slúchadlá sú. Krabička aj slúchadlá sú vybavené LED-kami a vy tak l'ahko spoznáte, že sa napríklad vybíjajú.

Na krabičke sa nachádzajú 4 ikonky – pravé a l'avé slúchadlo, úroveň nabitia krabičky a signalizácia nabíjania krabičky. Ak svietia diódy pri ikonkách slúchadiel, znamená to, že sa nabíjajú. Ak ikonka nabitia krabičky svieti namodro, je úroveň nabitia nad 30 %, ak načerveno, je pod 30 %, ak nesvieti, je plne nabitá.

Slúchadlá tiež komunikujú pomocou farieb. Ak nesvietia, znamená to, že sú nabité, ak svietia namodro, resp. blikajú, sú pripojené k telefónu. Pokial' sú v krabičke a sú červené, signalizujú nabíjanie.

Výdrž batérie

Výdrž batérie je jedna z vecí, ktorou sa výrobca snaží slúchadlá predat', a tak som sa na ňu poriadne zameral. A musím povedat', že som sklopil uši a uznávam Creativu, že nezavádza. Slúchadlá vám, samozrejme v závislosti od hlasitosti, vydržia tých 8 až 10 hodín úplne bez problémov.

Krabička ich navyše dokáže až dvakrát naplno dobit', čiže tak získate až 30 hodín muziky na jedno nabitie krabičky. To je vel'mi slušná porcia času. Ja slúchadlá používam prakticky vždy, ked' môžem, a nedokázal som ich vybit' ani počas týždňovej dovolenky. Stačilo ich dat' na noc do krabičky a bez problémov vydržali 7 dní pomerne aktívneho počúvania. Tu by sa mohli iní výrobcovia v tejto cenovej relácii inšpirovat'.

Záver

Spokojnost', nič iné na záver napísat' nemôžem. Creative Outlier Sports Air sú slúchadlá, ktoré splnia to, čo sl'ubujú, a dajú vám aj niečo navyše. Ak je vašou podmienkou pre kúpu Bluetooth slúchadiel slušné podanie zvuku a výdrž batérie, inde ani nehl'adajte. Hodnotenie je však pre mňa t'ažké, mrzí ma, že nemáme aj polhviezdičkovú stupnicu. Snád' to ale zvládnem šalamúnsky. Ak mám byt' objektívny a svoje skúsenosti spriemerovat', dal by som 4 a pol hviezdičky, no ak dovolíte a smiem byt' subjektívny, dávam 4 hviezdy, predsa len, ak máte uši ako ja, budete musiet' robit' kompromisy a za kompromisy je u mňa hviezda dolu, takže nakoniec za 4.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Creative	90€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Za 90 € výborný zvuk	- Vel'mi zlé fyzické tlačidlá
+ Výdrž až 10 hodín	- Zvuková izolácia
+ Nevypadávajú z uší	- Niekedy zmätené párovanie
+ USB-C kábel	

HODNOTENIE: ★★★★☆

logitech

G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4
A PLAYSTATION®3

Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory otáčok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlostná manuálna rýchlostná páka Driving Force Shifter (predávaná samostatne) © 2015 Logitech. Logitech, logo Logitech a ďalšie značky Logitech sú majetkom spoločnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc.

gaming.logitech.com/G29

RECENZIA
HARDWARE

MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO

VÝKON TAKMER NA ÚROVNI 2080 TI ZA 1/3 CENY

Grafické karty z radu RTX sa už mali šancu usadit' na trhu a hoci ich cena pre množstvo hráčov stále predstavuje neprekonatel'nú prekážku, ich výkon je neodškriepitel'ný. Okrem ceny im tiež nepomáha ani fakt, že herných titulov podporujúcich ich najväčší t'ahák (ray tracing, ktorým sa Nvidia snažila vyššie ceny ospravedlnit') je stále ako šafranu. Ich výkon je aj napriek tomu úctyhodný aj bez tohto špeciálneho typu vykresl'ovania obrazu. Ked'že sú však RTX karty na trhu už takmer rok a spoločnost' AMD sa na ich úroveň snažila dotiahnut' svojimi novinkami Radeon RX 5700 a 5700XT, od Nvidie prišla odpoved' v podobe SUPER kariet. S podobnou cenou, za akú boli uvádzané pôvodne, no o niečo výkonnejšie. Na testovanie tentokrát dorazil kúsok s menom MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO a ja som sa teda pustil do bližšieho skúmania vylepšení, ktoré ponúka.

Nvidia vypustila nové SUPER karty len deväť mesiacov po príchode RTX generácie, za čo sa hráči môžu pod'akovat' najmä miernemu tlaku, ktorý v Nvidii mohli pocit'ovat' zo strany AMD.

Novinky z dielne AMD síce nie sú úplne o ničom, no Nvidia sa pri svojich výkonnejších kúskoch v praxi nemala čoho obávat'.

AMD sa nad'alej zameriava najmä na získavanie podielu na trhu strednej cenovej kategórie a odpoved' na monštrá ako RTX 2080 Ti či po novom 2080 Super ešte, nanešt'astie, nemajú v ponuke. Model od spoločnosti MSI, ktorý k nám zavítal, sa radí aj v rámci samotnej RTX 2080 SUPER ponuky medzi špičku ako prevedením chladenia, tak aj cenou.

Čo je to vlastne RTX a ray tracing

Aby som upresnil, prečo sú vlastne RTX karty takým vel'kým krokom dopredu, musím hned' na začiatku vysvetlit' pojem ray tracing. Od počiatku zobrazovania obrazov na digitálnych obrazovkách bola používaná technológia rasterizácie. Výhodou rasterizovaného obrazu je blesková rýchlost', s akou dokážu aj menej výkonné grafické karty spracovávat' mapy 3D modelov a chrlit' 2D obrazy v reálnom čase, čím vytvárajú dojem plynulého obrazu. Rasterizácia má ale množstvo nevýhod, ako je napríklad nutnost' používat' špeciálne mapy na osvetlenie a iné triky, aby výsledný obraz vyzeral ako tak k svetu. Nehovorím, že tento štýl zobrazenia je mŕtvy a, samozrejme, existuje množstvo hier, ktoré aj napriek používaniu množstva grafických kompromisov vyzerajú neskutočne dobre.

Na scénu ale nastupuje ray tracing. Teda, ako technológia existuje už tiež pekných pár rokov a je jedným zo základných kameňov nielen animovaných filmov, ale aj vel'kej časti CGI efektov v moderných filmoch. Vd'aka tejto technológii vyzerajú ohromné bitky v sci-fi filmoch tak realisticky a akčné scény môžu byt' o tol'ko pohlcujúcejšie. Ray tracing namiesto spracovania 3D modelu, separátnej mapy osvetlenia a d'alších máp s tieňmi, farbami a inými doplnkami, jednoducho vezme scénu a v reálnom čase vypočíta, ako sa od všetkých 3D modelov odrazia lúče zo všetkých zdrojov svetla. Výsledné obrazy sú ovel'a realistickejšie, tiene tmavšie, slnko jasnejšie.

Problém, ktorému ray tracing doteraz čelil, bol nedostatočný výkon grafických kariet, ktoré jednoducho neboli schopné spracovávat' taký počet snímok a tak rýchlo, aby bol výsledok hratel'ný. Pri práci na filmoch nie je dlhší čas vytvorenia jednej snímky tak problematický, no pri hre ich treba stabilne minimálne 24, resp. ešte viac za sekundu. Hlavne vd'aka pokrokom, ktoré sa Nvidii podarili pri architektúre nových grafických jadier, sú RTX karty takým vel'kým posunom a vyzerá to tak, že aj budúcnost'ou hier. Teraz ale konečne k samotnej karte, ktorú sme obdržali na testovanie.

Obal a jeho obsah

Prémiové karty od MSI boli vždy dodávané v rozmernejších a kvalitne vyzerajúcich škatuliach. MSI GeForce

RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO, samozrejme, nie je výnimkou, keďže sa do balenia musí zmestit' nielen celkom vel'ká karta, ale aj príslušenstvo.

V balení sa hned' pod tenkou ochranou v podobe mäkkej peny nachádza papierová zložka obsahujúca pár brožúrok ako manuál, komiksovo spracovaný návod na inštaláciu či prehl'ad príslušenstva, ktoré k tejto karte MSI odporúča.

Pobavili aj dva kartónové podpivníky s hernou tematikou, no to dôležitejšie je pod týmito papierovými doplnkami. Karta sa nachádza v antistatickom obale a nal'avo od nej je umiestnená špeciálna kovová výstuha, ktorú môžu majitelia nainštalovat' do počítača. Mala by sa postarat' o udržanie karty vo vodorovnej pozícii a zabránit' prílišnému klesaniu na jej konci. Prehýbanie som si po nainštalovaní samotnej karty nevšimol, takže v mojom prípade výstuha ostala v balení. Do budúcnosti je to ale príjemná poistka, ktorá aj dobre vyzerá.

Prvé dojmy a spracovanie

MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO sa môže pochválit' chladením s trojicou ventilátorov. Nejde pritom o obyčajné ventilátory, no kúsky s dizajnom, ktorý v MSI nazvali Torx 3.0 a sú špeciálne navrhnuté na čo najlepšie výsledky na grafických kartách. Na rozdiel od niektorých riešení od výrobcov sa všetky tri ventilátory točia rovnakým smerom a nijako sa neprekrývajú, čím nevytvárajú prílišné vírenie a turbulencie vzduchu. V konečnom dôsledku, ako bude vidno v grafoch s výsledkami, však chladenie tejto karty v MSI zvládli na jednotku.

Karta sa môže pochválit' aj vel'mi efektne vyzerajúcim backplate-om a RGB podsvietením bokov, no skôr by som možno uvítal nejaký svetelný prvok aj na vrchu. V tomto prípade celé podsvietenie vynikne iba pri vertikálnej inštalácii karty, čo je ešte stále málo rozšírený scenár. Avšak aj jedna strana s podsvieteným MSI logom a tromi pásikmi dokáže vdýchnut' život aj do inak nudnej skrinky.

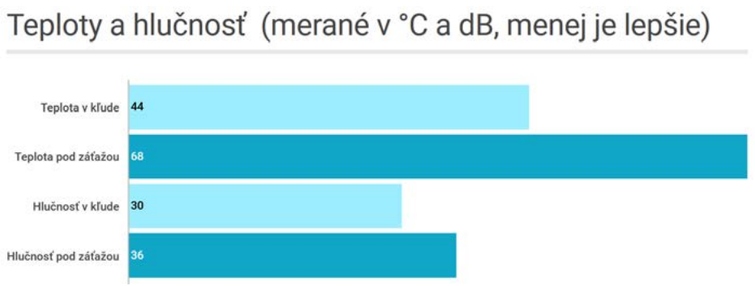
Možno by sa mi ale páčilo, ak by boli podsvietené aj písmená GEFORCE RTX vedl'a MSI loga, no nie je to nič, čo by som tejto karte príliš vyčítal. Rozmery 328 x 140 x 56.5 mm ju radia medzi tie väčšie kúsky, takže zapojenie v režime SLI nebude na vel'a doskách možné. A pri kúpe by bolo fajn mysliet' aj na jej váhu (čosi nad 1,5 kilogramu) a inštalovat' ju radšej len do matičných dosiek, ktoré disponujú vystuženými PCIe x16 slotmi. Jej vel'kost' a váha daná hlavne rozmermi chladiča však znamenajú už spomínané skvelé výsledky po stránke teplôt a možností pretaktovania.

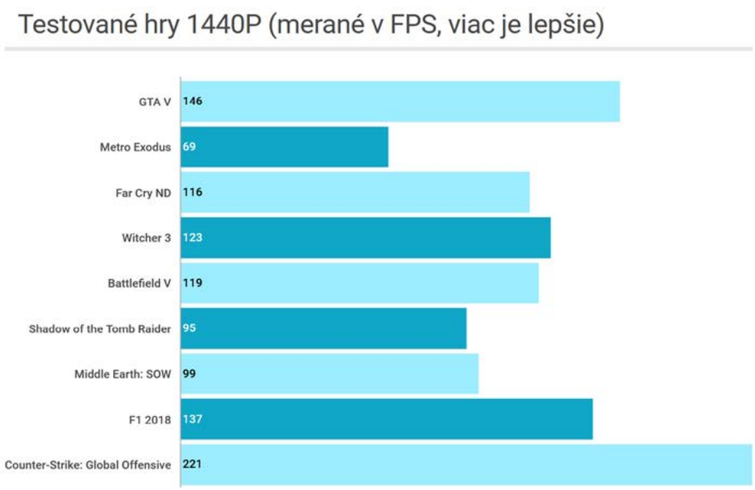
Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

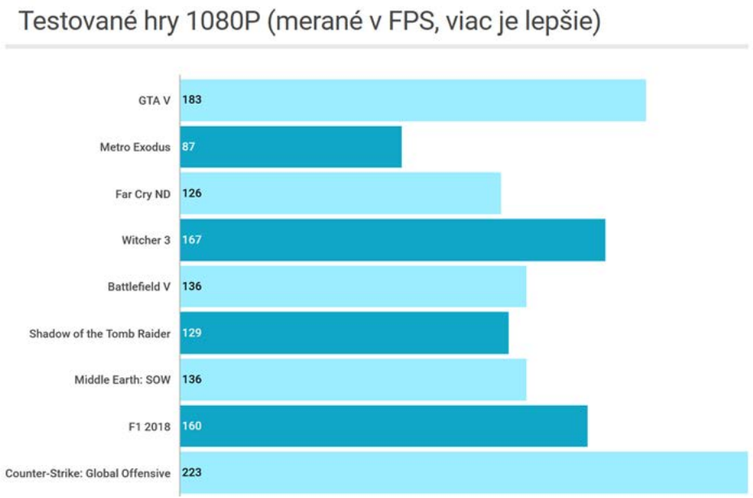
Nastavenie podsvietenia stále rieši program Mystic Light, ten sa však po novom ukrýva ako súčasť aplikácie Dragon Center. Jeho výhodou je prehľadnosť a možnosť nastavovať RGB LED diódy nielen na samotnej karte, ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami. Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčať (a ktorý množstvo ľudí používa aj pri kartách iných značiek), je MSI Afterburner. Zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používateľ potrebovať na prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od taktov cez teploty až po rýchlosti ventilátorov je naozaj jednoducho dostupné.

Testovanie, metodológia a absencia výsledkov s ray tracingom

Pri testovaní bola karta osadená na matičnej doske MSI MEG X570 ACE spolu s procesorom AMD Ryzen 7 3700X a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol ponechaný v základných nastaveniach, pri RAM bol zapnutý XMP profil na plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Hry boli otestované s kartou ako v základných nastaveniach, tak s pretaktovaným jadrom na 2295 MHz a pamäťou na 9000 MHz (18 Gbps). Všetky hry boli otestované v rozlíšeniach 1080P a 1440P záznamy o FPS boli zachytávané programom FRAPs.







Zhrnutie

Takmer 850 eur je vcelku veľká suma. No ako vidno na výsledkoch, MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO sa výkonom takmer vyrovná RTX 2080 Ti modelom a tie pritom stoja často viac ako 1300 eur.

Žijeme v dobe, keď moderné hry zvládnu zobrazovať takmer realistické modely a to všetko vďaka takto výkonným kartám.

MSI GeForce RTX 2080 SUPER GAMING X TRIO je naozaj schopná a schopne zvládnutá karta ako nízkymi teplotami aj pri pretaktovaní, po stránke výkonu na hranie vo vysokých frameratoch, či vysokom rozlíšení dokáže ešte roky, takže hoci je investícia do jej kúpy vcelku vysoká, na základe jej schopností sa určite oplatí.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
MSI	850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vyššie takty priamo z výroby	- Prémiová cena
+ Takmer dokonalé chladenie	- Nemusí pasovať do každej skrinky
+ Skvelý softvér	

HODNOTENIE: ★★★★★

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Dočkáme sa Matrixu 4!

Na to, že bola trilógia Matrixu krátka, nakol'ko bola natočená medzi rokmi 1999 a 2003, svoje meno a povedomie v spoločnosti nestratila. Ukázalo sa, že séria dostane d'alšie, v poradí štvrté pokračovanie.

Warner Bros v spolupráci s Village Roadshow potvrdili, že film už je vo vývoji a sú známe 3 vel'ké mená.

Lana Wachowski sa chopí réžie a scenáru a v hlavných rolách nebude nikto iný, ako Keanu Reeves a Carrie Anne Moss ako Neo a Trinity. Momentálne nie sú k dispozícii žiadne detaily o zápletke filmu, no vieme, že výroba sa začne v prvých mesiacoch roku 2020.

V súčasnosti sa nevie, či sa bude tento diel točit' aj okolo Morpheusa, ktorého hral v pôvodnej trilógii Laurence Fishburne. Herec momentálne nemá podpísanú žiadnu zmluvu a taktiež je možné, že tento príbeh bude obsahovať jeho mladšiu verziu, takže môžeme očakávať aj preobsadenie tejto postavy. Keanu Reeves a Laurence Fishburne spolupracovali mimo Matrixu aj na posledných dvoch častiach Johna Wicka.

Tento rok je 20. výročím prvého filmu, ktorý v tej dobe zarobil 460 miliónov dolárov a mal obrovský vplyv na kultúru, sci-fi, módu a spôsobil zmeny v natáčaní akčných filmov.

Ďalšie 2 časti Matrix: Reloaded a Matrix: Revolution boli točené zároveň a obe vyšli v jednom roku, čo malo menší vplyv na zisky.

Napriek tomu zarobili 742,1 a 427,3 milióna dolárov, čo nie je zrovna málo, no prepad zisku medzi druhou a tret'ou časť ou zrejme poslal sériu na dlhší spánok.

Momentálne má séria šancu na comeback a oživenie tejto značky.

Spider-Man končí v MCU

Na poslednom stretnutí Screen Rant sa hádali o peniazoch štúdia Marvel a Sony.

Šlo o práva a natočenie tretej časti Spider-Mana s Tomom Hollandom. Tento týždeň vyšli najavo správy, v ktorých bolo ohlásené, že Marvel Studios už nebude nad'alej produkovat' filmy o Spider-Manovi. Spider-Man: Far From Home je v súčasnosti stále na špičke a získal nielen skvelé recenzie, ale zarobil už viac ako 1,1 miliardy dolárov. Zatial' čo Marvel to interpretoval ako dôkaz silу značky MCU (Marvel Cinematic Universe), Sony to skôr berie že by sa o tie peniaze už nad'alej nemuseli deliť s Marvelom. Aj keby to bola pravda, tak vytiahnutie Hollandovho Petra Parkera z MCU sa l'ahšie povie, ako urobí. Fanúšikovia nesúhlasia, no dcéra Stana Leeho je na strane spoločnosti Sony.

Metro 2033 má dátum premiéry

Populárny sci-fi post-apokalyptický román Metro 2033 sa po herných adaptáciách dočká aj svojho vlastného filmu s premiérou naplánovanou na 1.1.2022.

Kniha od ruského autora Dimitrija Glukhovského vyšla v roku 2002 a po nej nasledovali d'alšie 2 pokračovania. Metro 2033 sa odohráva v post-apokalyptickej Moskve. Po jadrovej vojne sa obyvatelia mesta prest'ahovali do metra, kde rôzne oblasti riadia rôzne frakcie. Hlavný protagonista Artyom skúma podivné útoky tvorov, známych ako The Dark Ones, a hl'adá svojho adoptívneho otca Sukhoiho. Rôzne spoločnosti spojené s ruskou Gazprom Media budú koprodukovat' film, ktorý sa predtým vyvýjal v MGM v roku 2012, no Glukhovsky údajne odmietol navrhované prostredie USA, pretože neveril, že je to v súlade s jeho víziou.

Sólovka Flash vo vývoji

Ezra Miller potvrdil, že jeho sólovka The Flash je „absolútne potvrdená".

Ked' sa Miller pred pár rokmi ako Barry Allen, tiež známy ako Flash, pripojil k DCEU (DC Extended Universe), očakávalo sa, že jeho sólo film príde do pár rokov. Prvýkrát sa objavil vo filme Batman vs Superman: Dawn of Justice, no plne predstavený bol až vo filme Justice League. Podl'a plánu spoločností Warner Bros a DC Films mal byt' Flash prvý DC film po spojení so Zackom Snyderom. Odvtedy však Flash pomenil režisérov od Setha Grahame-Smitha, cez Ricka Famuyiwa, Jonathana Goldsteina a Johna Francisa Daleyma. Nakoniec sa spoločnost' Warner Bros rozhodla nepoužit' ich scenár, ale najali si Christinu Hodson a režisérom bude Andy Muschietti (IT kapitola 2).

The Rock mal tajnú svadbu

Meno The Rock sa za posledných pár rokov stalo jedným z najväčších hereckých mien na svete a on upevňoval svoju povesť aj ako jeden z najmilších l'udí v Hollywoode.

Či už pracuje na novom Jumanji: The Next Level, alebo žartuje so svojím dobrým kamarátom Kevinom Hartom, Johnson sa vždy javí ako najšt'astnejší človek na scéne. Je spojený s množstvom filmov, ktoré produkuje alebo v nich hrá, alebo oboje. Jeho neúprosná pracovná etika je kl'účom k tomu, že je už tretí rok v rade najlepšie plateným hercom na svete. Mimo to sa práve oženil a tým spravil d'alší vel'ký krok vo svojom súkromnom živote. Dwayne „The Rock" Johnson sa tajne oženil s Lauren Hashian na Havaji. Svoje áno si povedali 18. augusta 2019 na tajnom obrade a dôkaz o tom zverejnil na svojom Instagrame.

RECENZIA
FILM

Detská hra

"... TY SI MÔJ NAJLEPŠÍ KAMARÁT!"

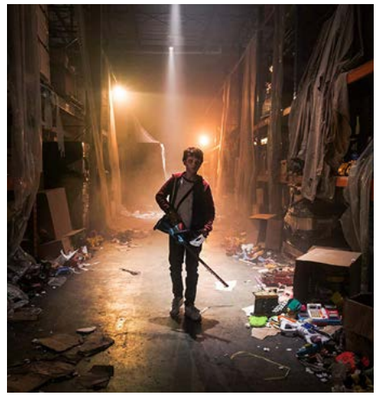
Filmové plátna v poslednej dobe zaplavujú najrôznejšie remaky úspešných snímok z minulého storočia. Nevyhla sa tomu ani hororová séria o vraždiacej bábike Chuckym. Svojej modernejšej verzie sa už raz dočkal v pokračovaní z roku 2013 s názvom Chuckyho kliatba a o štyri roky neskôr v nadväzujúcom Chuckyho kulte. Tvorcovia však tentokrát prichádzajú s novým konceptom starého námetu, ktorý by mohol byť bližší terajšiemu divákovi.

Hračky. Naoko nevinné predmety určené pre deti. Ale doba postupuje rýchlo a dnešnej generácii už nestačia. Potrebujú viac, lepšie a hlavne technologicky zaujímavé. A Andyho (Gabriel Bateman) Buddi taký je. Má všetko, čo si dnešná mládež môže želať, od Wi-Fi až po umelú inteligenciu. Je to ideálny kamarát, ochotný urobiť pre svojho ľudského priateľa čokoľvek - zaspievať, ovládať elektroniku na rozkaz, zabiť nevyhovujúcu osobu... Chucky je proste výnimočný.

Na režisérsku stoličku si v prípade tohto filmu sadol nórsky režisér Lars Klevberg. Ide o jeho druhý celovečerný film – prvý niesol názov Polaroid a vznikol na základe krátkometrážneho filmu nesúceho rovnaký názov. V spolupráci s Tylerom Burtonom Smithom, ktorý napísal scenár k filmu, priniesli do tejto série dve väčšie zmeny. Tou prvou je samotný fakt, že Chucky už nie je bábika ovládaná voodoo čarami a posadnutá duchom bláznivého zločinca, ale pomsta jedného z práve vyhodených programátorov. Taktiež je možné zachytiť vo filme odkaz na ovládanie väčšinového trhu jednou značkou, čo možno prirovnať ku kritike materializmu a veľkých korporácií. Naviac režisér poukazuje aj na fakt, ako ďaleko sú technológie, ktoré jedného dňa môžu zaútočiť i proti svojmu stvoriteľovi. Klavberg nešetrí krvou, kamera sa neodťahuje od gore scén, takže divák si môže vychutnať pár zvrátených obrazov.

Ďalšou zmenou oproti predchádzajúcim filmom sú detské postavy zachraňujúce deň. Tvorcovia stavili po úspechu diel ako IT alebo Stranger Things na mladučkých hercov v hlavných úlohách. Asi v každej filmovej dobe bolo niečo populárne a pre tú terajšiu sú to deti v ohrození, na ktorých konanie doplácajú aj dospelí.

Aj teraz sa môžeme tešiť na výborné herecké výkony od neplnoletých hercov. Gabriel Bateman čoby sluchovo postihnutý Andy vkladá do každej scény kúsok seba. Rola introvertného dospievajúceho chlapca, ktorý má pocit, že ho nikto nechápe, je prirodzená v každom momente. Naviac už má za sebou pár hororov, čiže desivé scény pre neho nie sú ničím novým. Výborne



mu sekundujú jeho noví filmoví kamaráti Pugg (Ty Consiglio) a Falyn (Beatrice Kitsos). Ich charaktery bojazlivého frajera a tvrdej teenegerky sú síce typologicky založené, ale v kombinácií s charakterom Andyho a situáciami, v ktorých sa ocitnú, ich chémia funguje výborne.

Stranu dospelých zastupuje Aubrey Plaza ako Andyho matka Karen, ktorá má so svojím synom skoro až súrodenecký vzťah. Podtrhuje to aj fakt, že Karen podľa jej vlastných slov mala búrlivú mladosť a Andyho priviedla na svet v rozkvete puberty. Lenže Karen akoby vôbec nedospela a miestami sa správa takmer až detinsky, čo jej neskôr narobí dosť problémov. Zároveň ale svojimi hláškami pobaví diváka. Aubrey teda bola určite pre mladú matku s ostrým jazykom dobrou voľbou. V bytovom dome býva i matka detektíva Mikea Norrisa, ktorý ju pravidelne navštevuje. Toho stvárnil Brian Tyree Henry. Vďaka jeho obsadeniu sa rozšírila paleta typizovaných charakterov. Detektív Mike je veľký chlap so zmyslom pre spravodlivosť a srdcom na správnom mieste, avšak nebojí sa postaviť nebezpečenstvu a ochrániť druhých. Jeho postava teda neprináša nič nové, je len doplnkom pre heroickú scénu. Netreba zabudnúť ani na Chuckyho alebo skôr jeho dabéra Marka Hamilla. Nedá sa povedať, či sa v tomto prípade jedná o nejaký herecký počin, Chuckyho prejav je prevažne monotónny a často opakuje rovnaké frázy. Dokonca by mohlo pôsobiť desivejšie, keby bol Chuckyho hlas detskejší a nevinnejší. Vytvorilo by to zaujímavý kontrast k všetkým zvrátenostiam, ktoré tento nevinný panáčik spáchal.

To, čo malo byť filmovým ťahúňom, na čo sa diváci najviac tešili a čo bolo pomerne veľkým sklamaním, je samotný Chucky, pretože v tomto filme to vlastne ani Chucky nie je. Aspoň nie ten, ktorého v roku 1984 predstavil režisér Tom Holland a hlas prepožičal Brad Dourif. Originálny Chucky mal totiž dušu. Jeho zrod bol možno viac pritiahnutý za vlasy, ale ktorý žáner si to môže dovoliť, ak nie horor. A presne táto ingrediencia bola potrebná na to, aby sa z filmu stala klasika. Chucky mal zvrátené myšlienky, hádzal do éteru vtipné hlášky a nič ho nemohlo zastaviť. Zatiaľ čo verzia Chucky 2019 je len akýsi omyl výroby, nie je ničím zaujímavý a dokonca sa naučil citom. Avšak nekoná akoby z vlastnej vôle a podľa logiky filmu vie len to, čo sa niekde naučí. Kde však prišiel k tým rôznym vražedným technikám, to je už otázne. Naviac ho počas filmu dokázali zneškodniť a rovno dvakrát. Na Chuckyho skazenej povahe a záhad okolo jeho schopností sa predtým stavala atmosféra pôvodného filmu. V prípade remaku atmosféra úplne chýba. Film takto pripomína epizódu zo seriálu Black Mirror, a tam pod iným názvom mohol radšej skončiť. Remake vždy bude porovnávaný s originálom, avšak len málokedy ho v kvalite a obľúbenosti u divákov prekoná. Detská hra môže mať úspech u dnešného publika neoboznámeného s originálom a jeho spin-offmi. Avšak milovníci hororov a fanúšikovia vraždiacej bábiky Chuckyho asi ostanú mierne sklamaní.

„Andy dostane na narodeniny predčasný darček - výdobytok najnovšej technológie, hračku s názvom Buddi. Ten Andyho je však trochu iný. Niečo na ňom nesedí. Režisér Lars Klevberg prináša do kín známu hororovú postavičku z 90. rokov, avšak v novej, divácky bližšej podobe. Chladná elektronika však ani tentokrát nedokázala nahradiť zvrátenosť ľudskej duše."

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Lars Klevberg

Rok vydania: 2019
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ gore scény
+ detskí herci
+ vtipné dialógy

- Chucky bez duše
- typizované charaktery
- chýbajúca atmosféra

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

Levíˇ Králˇ

SO SKUTOČNÝMI LEVMI AŽ TAM, KAM SVIETI SVETLO

Pamätáte sa ešte na rok 1994 a na to, ako ste sedeli v prvej rade kina s pukancami a so zatajeným dychom sledovali vel'kolepé „divadlo“ od Disneyho? To dobrodružstvo, v ktorom sa prehášali krásne kreslené levy a prežívali neobyčajný príbeh o kolobehu života? Tak práve táto rozprávka sa opät' vrátila do kín s novým spracovaním. Tentokrát v Levom král'ovi nenájdete mal'ované a pestré zvieratká. Nebojte sa však, film ponúkne nádherne vymodelované levy a iné živočíchy spracované do tých najmenších detailov. Ani vy sa už neviete dočkať?

Všetko, čoho sa dotýka svetlo, je naše král'ovstvo!

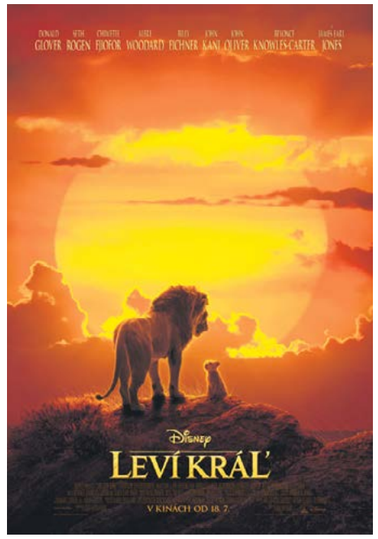
Ak máte ešte v spomienkach príbeh z pôvodnej rozprávky, máme pre vás dobrú správu. Tá filmová verzia je takmer navlas rovnaká. Teda, takmer. Je v poriadku, že vo filmovom spracovaní spravil Disney nejaké zmeny, no ako fanúšik musím povedat', že niektoré dost' závažné. A pre tých, čo Levieho král'a nevideli (som však skalne presvedčený, že taký človek neexistuje), si len v krátkosti zopakujme, o čom príbeh je. Vo svete žijú zvieratá v harmónii.

Lev ako najsilnejší predátor na vrchole ret'azca vládne krajine a loví zver tak, aby bol zachovaný kolobeh života. Lev ostane sýty a na konci svojho života sa jeho telo „premení“ na trávu, ktorá nasýti pre zmenu bylinožravce. A tak sa zachováva nel'útostný kolobeh života. Vo filme sa stretneme s niekol'kými hlavnými postavami – Mufasom (James Earl Jones) (mimochodom, tento herec bol jediným, ktorý si po rokoch v anglickom dabingu svoju rolu zopakoval), jeho levím synom Simbom (Donald Glover), malou levicou Nalou (Beyoncé Knowles) a so Simbovým strýkom Scarom (Chiwetel Ejiofor). Levie mlád'atá zo začiatku spoznávajú krásy sveta, no zist'ujú aj to, že nie všetko v živote je donekonečna ružové. Stretnú sa s rodinnou zradou, ktorá bolí viac ako akákol'vek iná, s krutost'ou a aj s obrovským zármutkom.

Simba svojou cestou života zistí aj to, že vládca síce musí vládnut' pevnou rukou, no zároveň musí byt' spravodlivý a múdry. A či sa stane, alebo nestane vládcom aj on, to bude záležat' len a len na ňom.

Levíˇ král' je síce krásny, ale oproti pôvodnej rozprávke tu niečo chýba...

V kine som bol na slovenskej verzii a čo ma prekvapilo, bolo to, že niektoré texty piesní boli zmenené, niektoré scénky vymazané či dokonca niektoré postavy premenované!



Navyše je slovenský dabing skutočne slabý, niektoré piesne sú odspievané doslova príšerne. Napríklad pieseň Be Prepared je naozaj „odfláknutá“. A tentokrát to nie je slovenským dabingom. Ani tá anglická verzia piesne nestála za vel'a a na originál ani zd'aleka nemala. Alebo pamätáte si ešte na scénku, ako Timon hral na ukulele? Tak túto pamätnú pasáž už v hranom filme nenájdete. Ak sa pýtate prečo, je to najmä kvôli tomu, aby sa scény z filmu naozaj nijako nikoho nedotkli.

Anglický dabing je skvelý, o tom našom by sa dalo polemizovat'...

V slovenskom dabingu zas môžeme počut' Dávida Hartla ako odvážneho Simbu, Táňu Pauhofovú ako šibalku Nalu (Táňa Pauhofová si tiež po rokoch zahrala Nalu, ked'že v pôvodnej rozprávke taktiež dabovala malú levicu, ešte ako diet'a), Dušana Taragel'a ako nevyspytatel'ného opičiaka Rafikiho či Michala Hudáka ako Mufasu.

Ak mám pravdu povedat', slovenský dabing viem pretrpiet' a niekedy sa mi dokonca páči. No prvý Levíˇ král' v roku 1994 v slovenskom dabingu nasadil latku naozaj vysoko a je takmer nemožné ho prekonat'. Aj ked' sa slovenskí herci v novom filme naozaj snažia, nebol som spokojný. A preto ak si chcete film užit' a máte možnost', zvol'te anglický dabing. Je naozaj o triedu lepší.

Zvieratká sú naozaj krásne

Vizuálne a audio spracovanie je skutočne na jednotku. Teda, až na 3D. Od toho som čakal naozaj viac. Sprievodná hudba je síce oslabená o niektoré časti, ale aj tak si ju v kine na vel'kom plátne vychutnáte. Hoc je príbeh trošku upravený od pôvodného, obsahuje aj nové detaily, ktoré v rozprávke nenájdeme. Dokonca do filmu pribudla aj nová pesnička naspievaná samotnou Beyoncé. Už pri úvodnej piesni Circle of Life budete s úžasom sediet' v kinosále s otvorenými ústami a pri piesni Can You Feel the Love Tonight zas budete mat' slzičky na krajíčku.

Verdikt

Filmové spracovanie rozprávky o Levom král'ovi je fajn. Ak ste mali radi pôvodnú rozprávku, túto verziu si nenechajte ujst'. Z pohl'adu fanúšika, ktorý videl pôvodnú rozprávku a videl dokonca muzikál na Broadwayi, musím povedat', že ide o najslabšiu verziu pôvodného diela, akú som doposial' videl. Navyše v rámci úpravy filmu zmizli niektoré veci, ktoré mi trošičku chýbali a k rozprávke prosto patrili.

To však neznamená, že je tento film zlý, práve naopak, je dobrý. Len nie je jednoducho najlepší.

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Jon Favreau
Rok vydania: 2019
Žáner: Dobrodružný / Rodinný

PLUSY A MÍNUSY:

+ oživenie spomienok a nostalgia
+ krásne a takmer reálne spracovanie zvierat
- slovenská verzia má v piesňach zmenený text
- od 3D spracovania som čakal viac

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
SERIÁL

After Life

STRATA MILOVANEJ OSOBY DOKÁŽE VEĽMI BOLIEŤ. NO EXISTUJE ÚČINNÁ LIEČBA

After Life je nový seriál Rickyho Gervaisa, v ktorom si tento umelec vzal do svojich rúk hádam všetko, čo sa len dá. Vymyslel a napísal scenár, chytil sa réžie a ešte si aj zahral hlavnú postavu. A aj keď tento miniseriál nezískal žiadne filmové ocenenie, dôkazom jeho úspechu je množstvo pozitívnych ohlasov medzi divákmi. Mne osobne Gervais dokázal, že nie je len prvotriedny stand-up komik, ktorý nemá problém urobiť si srandu z hocičoho, ale že je aj veľmi talentovaný režisér.

Ako sa vyrovnať so smútkom a stratou blízkeho človeka?

Určite budete so mnou súhlasiť, keď poviem, že svet je často veľmi kruté miesto na život. Každý si píšeme svoj vlastný príbeh, pričom nám niekedy nepriaznivý vietor priveje do plachiet aj bolesť a smútok. A práve to sa stalo Tonymu (Ricky Gervais), ktorý po 25-ročnom manželstve stratil svoju milovanú manželku. S jej stratou sa nedokáže vyrovnať, a tak každý deň sleduje jej spomienkové videá na notebooku. V nich mu zanechala návod, ako sa s jej stratou vyrovnať a ako byť znovu šťastný. Ľahko sa to povie, avšak ťažko uskutoční... Tony je skrátka z jej straty zdrvený až príliš. Možno ani sama netušila, ako veľa pre neho znamenala a ako bude bez nej bezradný, doslova vyradený zo života. Upadá do melanchólie, v ktorej sa mu uľaví jedine vtedy, keď povie každému, s ktorým príde do styku, na rovinu všetko, čo si o ňom alebo o vzniknutej situácii myslí. Totálna úprimnosť, vyloží karty na stôl. Navyše má plán a ten je veľmi jednoduchý - keď ho táto jeho úprimnosť prestane bavit', tak sa skrátka zabije. No je to však riešením? Alebo tu pre neho drieme iskrička nádeje a on nie je tak úplne stratený?

Keď sa sarkazmus dávkuje po kvapkách

Aj keď má After Life formát miniseriálu, dá sa pokojne vnímať ako jednoliata, ťaživá a depresívna dráma o vyrovnávaní sa so stratou blízkeho človeka. Napriek tomu, že táto téma nie je v poslednej dobe zriedkavá, predsa len Ricky Gervais do nej dokázal vniesť kúsok zo seba a vdýchol jej čaro svojej osobnosti.

Prvé diely sú síce nečakane depresívne a preto môžu mnohých odradiť, no na druhú stranu tieto pocity dorovnáva veľká dávka sarkazmu a nekompromisnej Tonyho úprimnosti. Postupom času táto apatia prechádza do zmierovania sa a sebareflexie, čo sa ukáže najmä v poslednej časti, pričom sa tu nezabúda ani na občasné dávkovanie humoru.

Atmosféra, ktorá je pevne súčasťou príbehu

Divák si vychutná aj atmosféru a jej priebeh naprieč seriálom. Zo začiatku je silne melancholická s občasným záblekom humoru a magickými scénkami chvíľkovej radosti. Časom sa preklopí do viac emotívnej roviny, ktorá súvisí s vývojom Tonyho postavy. Samotný príbeh obohacujú aj veľkajšie postavy, ktoré doň vnášajú svoje vlastné osudy. Každá jedna má nejakú tú bolesť, presne ako v reálnom živote. Preto komu nechýba empatia, ten si užije aj veľkajšie odbočky od hlavnej osi príbehu. Čo sa týka technického spracovania a technickej úrovne, tu nie je čo vytknúť. Okrem brilantnej réžie vyniká najmä kamera, herecké výkony a hudobný doprovod.

Skrátka sa na to aj napriek smutnej téme veľmi dobre pozerá. Záhadou zostáva iba, o čom bude druhá séria. Ja sa však rozhodne nechám prekvapiť.

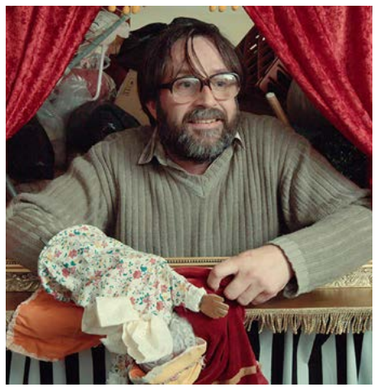
Jediné negatívum – bolo to krátke

Možno jedinou nevýhodou seriálu je jeho dĺžka. Šesť častí po 30 minút utieklo ako voda. A to aj napriek častým ohlasom, že sa tu Ricky Gervais opakuje s používaním rovnakých alebo podobných replík. Ja v tom problém nevidím. Tie jeho nekompromisné, ale úprimne mienené odpisy ľudí zo svojho okolia vážne stáli za to. Záver zase citlivejšiemu divákovi pošteklí slzné kanáliky, čo tiež nie je na škodu.

Za mňa veľká spokojnosť, perfektné, majstrovské... Môžem len odporúčať.

„After Life je kratučký šesťdielny seriál, ktorého najväčšou výhodou je osobitý prínos k téme. Ricky Gervais seriálu dokázal vdýchnuť čaro svojej osobnosti a vyrobiť projekt, ktorý smutnú tému umierania a straty blízkeho človeka rozobral do hĺbky. Hlavná postava tápe niekde medzi bezmocnosťou, smútkom a zúfalstvom a jedinú obranu pred svetom vidí v nekompromisnej úprimnosti voči iným aj voči sebe. "

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Ricky Gervais
Rok vydania: 2019
Žáner: Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
+ réžia
+ atmosféra
+ pointa
- bolo to krátke

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
KNIHA

Kroje Slovenska

KRÁSA SLOVENSKÝCH KROJOV

Rozmanitosť Slovenska nespočíva len v rozličných zvykoch, tradíciách, jedlách a nárečí. Významnou časťou našej kultúry sú kroje. A čo kraj, to iný kroj. Vyšívané, tkané, pletené, či modrotlačou zdobené, také čarokrásne sú kroje. A keď si ich oblečú krásne Slovenky, pohľadaj je na nezaplatenie. Kniha Kroje Slovenska predstavuje čitateľovi vizuálny zážitok o slovenských krojoch.

Kniha už na prvý pohľad dokáže pritiahnuť zrak potenciálneho čitateľa. Na bielom pozadí obálky je odfotografovaná krásna žena s kvetovaným vencom na hlave, od ktorej nebudete vedieť odtrhnúť oči :)

Ak ste pozerali zaujímavú reláciu „Remeslo má zlaté dno", meno Jana Kubeľová vám určite nie je neznáme. Táto milá výrobkyňa ľudových krojov sa už čitateľom predstavila s tradičnými odevmi knihou Odetí do krásy. Oproti tejto publikácii je kniha Kroje Slovenska počtom strán chudobnejšia, ale krásou jednotlivých regiónov a krojov je aj táto obrazová encyklopédia ľudových krojov bohatá na informácie o krajoch, častiach odevov a fotografiách krojov vydatých, slobodných žien, detí aj mužov. A je sa na čo vynadívať. Tento krátky obrazový sprievodca ľudovými krojmi je viacjazyčne písaný. Preto si ju môžu prečítať aj zahraniční turisti. Vďaka anglickému, nemeckému a francúzskemu prekladu je kniha vhodná aj ako darček pre zahraničné návštevy ako pamiatka na návštevu Slovenska. Kroje predstavujú naše kultúrne dedičstvo a ako také, aj tieto kusy odevov prechádzali rôznymi etapami vývoja.

Na Slovensku sa hovorí: „Čo dedinu prejdeš, to iný kroj nájdeš." A nie je to ďaleko od pravdy. Odlišnosť geografických a klimatických podmienok, rôznosť zamestnaní, etnické a náboženské vplyvy, sociálna otvorenosť či uzavretosť niektorých oblastí, ale aj snaha odlíšiť sa od susedov a módne vplyvy spôsobili veľkú variabilitu podôb tradičného ľudového odevu. Tie najparádnejšie formy sa v 19. storočí začali nazývať krojom. Slováci ním prejavovali svoju národnú príslušnosť, keď sa v mnohonárodnostnom Uhorsku formovali ako svojbytný národ.

Kroje, ktoré sú ukážkou zručnosti a vkusu ľudových vrstiev, sa však do súčasných rozmanitých podôb formovali až približne v priebehu posledných 250 rokov, čo súviselo s rozvojom manufaktúr a priemyslu. Na Slovensko začali viac prenikať vplyvy celoeurópskej módy. A ľud sa chcel parádiť'...

(str. 9)

Kniha prezentuje kroje po jednotlivých krajoch, každý kraj je reprezentovanými niekoľkými vybranými dedinami, či mestami a ich okúzľujúcimi krojmi. Nechýba tu stručný popis kraja, historické zázemie a vysvetlenie, prečo ten či onen región používal na zdobenie krojov rôznorodé materiály. Informácií tu nie je privoľa, preto kniha nemôže čitateľa unudiť. Z mojej strany by som uvítala ešte nejaké informácie naviac, ale to neznamená, že knihe niečo v tomto smere chýba.

Kroje jednotlivých regiónov sú odfotografované na živých Slovákoch (nie len tak na figurínach), takže čitateľa majú možnosť užiť si knihu nielen čítaním, ale hlavne dívaním sa. Pri každom kroji sú aj doplňujúce informácie. Profesionálne fotografie svojou kvalitou knihu vyzdobujú a oživujú. Z jedinečných fotografií je cítiť, že sa im venovala veľká pozornosť a túto publikáciu robia hodnotnou v každom ohľade.

Ukážka krojov z knihy:

Ak sa chcete dozvedieť, prečo niektoré kroje sú viac zdobené ako iné, prečo sa používali rôzne techniky a motívy, táto kniha vám zodpovie vaše zvedavé otázky. Vďaka PhDr. Jane Kubeľovej, Prof. PhDr. Zuzane Beňuškovej CSc. a Petrovi Brenkusovi máte možnosť nahliadnuť do krojov prostredníctvom tejto unikátnej viacjazyčnej knihy - Kroje Slovenska, Folk Costumes of Slovakia, Costumes populaires de la Slovaquie, Slowakische Trachten.

Na knihe som nenašla žiadne negatíva. Čitateľom vizuálne ale aj slovne predstavuje naše tradičné odevy. Kniha je vhodná nielen pre fanúšikov ľudovej kultúry, ale aj pre turistov z iných štátov, ktorí si prostredníctvom tejto nezabudnuteľnej obrazovej publikácie odnesú domov aj kus našej kultúry. Kroj je neoddeliteľnou súčasťou slovenského kultúrneho dedičstva po našich predkoch a som rada, že patrím medzi tých čitateľov, ktorí sa nechali uchvátiť krásou národného odevu, ktorý reprezentuje našu minulosť a verím, že aj budúcnosť.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Z.Beňušková, P.Brenkus, J.Kubeľová: Kroje Slovenska
Rok vydania: 2019
Žáner: populárne náučná, obrazová

PLUSY A MÍNUSY:

+ informácie o krajoch
+ multilinguálna verzia (ENG, GER, FRA)
+ kvalitné fotografie
+ krásne kroje
- žiadne

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
KNIHA

Poklady tradičnej slovenskej kuchyne

AJ Z MÁLA SA DALO NAVARIŤ A EŠTE AKO CHUTNE

Recepty pomáhajú nejednej gazdinke, aby pripravila svojim najbližším chutné pochúťky. Zamysleli ste sa však, ako sa varilo kedysi na Slovensku? Ako si v každom kraji vymýšľali recepty, aby aj z mála v tých najchudobnejších oblastiach uživili seba a svoje rodiny? Fotograf, zberateľ a hlavne propagátor tradičných slovenských zvyklostí a slovenského ľudového dedičstva – pán Vojtech Majling, si na svojich dlhoročných potulkách slovenskými dedinami zozbieral neuveriteľné zážitky, ako aj recepty starých materí, ktoré sa dedili a podelil sa o ne v tejto úžasnej knihe.

Vojtech Majling (1938) žije v Banskej Bystrici a stále patrí medzi aktívnych organizátorov podujatí zameraných aj na ľudové remeslá. Päťdesiatpäť rokov navštevoval slovenské dediny a „zachraňoval" strácajúce sa ľudové tradície, rodinné zvyky a recepty, ktoré sa odovzdávali z generácie na generáciu. Výsledkom jeho dlhoročného bádania je úžasná kniha plná dobrôt z každého rožku – geograficky aj chuťovo – Poklady tradičnej slovenskej kuchyne. Je smutné, že niektoré recepty sa zachovali už len v pamäti najstarších žijúcich Slovákov. Môžeme byť vďační, že Vojtech Majling tieto miznúce pamäte zaznamenal. Kniha, ktorá sa pýši krásnou obálkou s ľudovými motívmi nie je len plná receptov a postupov pri varení, ale aj historických faktov o tom, ako jedávali naši predkovia a prečo varili tak ako varili.

V knihe som po dlhej dobe nenašla žiadne gramatické chyby, možno aj preto, že až tak veľmi nepoznám všetky nárečové výrazy :)

Od severu po juh, od východu po západ našej slovenskej krajiny, recepty v knihe predstavujú dedičstvo jednotlivých regiónov. Táto unikátna zbierka poteší nielen kuchárov, ale aj gazdinky, či len čitateľov, ktorí sú zameraní na historickú časť dejín stravovania.

„Tradičná ľudová kuchyňa našich predkov bola veľmi jednoduchá a rýchla. Gazdinky nemali čas na zložitú prípravu niekoľkých chodov, lebo sa pracovalo od skorého rána do neskorého večera. Naše staré matere boli vynikajúce kuchárky, ale boli zároveň aj veľmi šporovlivé. Vedeli uvariť dobré jedlo z potravín, ktoré my už dnes takmer nepoznáme. Preto som zo svojich zápiskov, svojho archívu, ktorý som získal za vyše 55 rokov svojich ciest po Slovensku, vybral tie recepty, o ktorých som presvedčený, že sa s nimi už len málokto stretne. Najstarší z rodov odchádzajú a berú so sebou aj toto bohatstvo. Veľakrát sa mi pri prepisovaní receptov z magnetofónových pások stalo, že som nevedel, o aký materiál ide, lebo ženy mi recepty diktovali tak po svojom, vo svojom nárečí. Preto som sa neraz musel obrátiť na starostov obcí o pomoc.

Nuž, a neraz sa mi stalo, že ani starosta mi nevedel poradiť a musel si na pomoc privolať staršie ženy z dediny." (str. 6)

Recepty v knihe sú zozbierané a podelené podľa kategórií – polievky, chlieb, hlavné jedlá, koláče, sviatočné jedlá a mnohé ďalšie, pričom každý recept má pri sebe informáciu, z ktorého kúta Slovenska pochádza. Nachádzajú sa tu recepty s mierami aj bez nich a postup pre prípravu každého jedla je krátky a zrozumiteľný. Ak vás niečím kniha zaujme, tak sú to rozhodne také tradičné chuťovky, ktoré ste možno ani nepoznali a stojí za to ich vyskúšať.

Na recepty bez mierky som si netrúfla, ale boli tam aj také, ktoré stáli za vyskúšanie.

Sladká zemiaková štrúdľa Devínska Nová Ves – Bratislavská župa

Postup: *Do jedného kilogramu hladkej múky rozbijeme vajce, doplníme kúskom masla, osolíme, pridáme mlieko a zamiesime na mäkšie cesto. Na rozvalkané cesto nastrúhame vrstvu obielených zemiakov, ktoré sme deň vopred uvarili v šupke. Zemiaky polejeme teplou masťou, dobre posypeme kryštálovým cukrom, poprášime mletou škoricou, cesto zavinieme a dáme piecť.* *(str.222)*

Mnohí ľudia sa opäť vracajú k výrobe vlastného chlebíka, preto verím, že aj recepty k príprave chlebového cesta v tejto knihe môžu zaujať fanúšikov podomácky pripraveného chlebu.

Túto zaujímavosťami plnenú knihu o jedlách by som určite odporúčala do každej rodiny, hodnota knihy

Poklady tradičnej slovenskej kuchyne nespočíva len v množstve tradičných a skoro zabudnutých receptov, ale aj v zaujímavých informáciách o tom, ako sa stravovali naši predkovia.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Vojtech Majling: Poklady tradičnej slovenskej kuchyne
Rok vydania: 2019
Žáner: populárne náučná, varenie

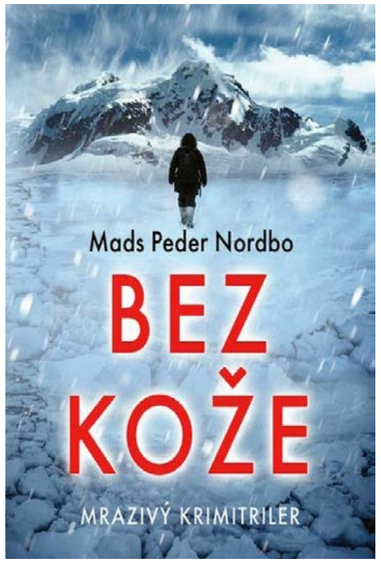
PLUSY A MÍNUSY:

+ tradičné recepty
+ zaujímavosti o zvykoch a jedle
+ krásna väzba
+ hodnota receptov
- recepty bez mierok len pre skúsených kuchárov

HODNOTENIE: ★★★★★

Bez kože

SÉRIA VRÁŽD V MRAZIVOM GRÓNSKU



„Aqqalu bol nahý. Šaty mal pohodené na kôpke neďaleko tela. Ležal tvárou dohora a s rozhodenými rukami. Brucho mal rozrezané od rozkroku až po hrudnú kosť. Koža na bruchu a mäso boli vyťahané nabok, takže viseli nad ľadom. Brušnú dutinu mal čiernu od krvavých zra-zenín. Vyzeralo to, akoby mal kožu a mäso obrátené naruby. Okraje spodných rebier žiarili v tmavočervenej nabielo. Brušná dutina bola prázdna. Črevá mal napoly povytŕhané. Sčasti ležali na ľade. Zvyšok chýbal. Stopy krvi sa tiahli meter od mŕtvoly.“

(str.43)

Obal v modrosivých odtieňoch oživuje červený nápis Bez kože. Zasnežené hory, ľadovec, padajúci sneh a postava muža kráčajúca do diaľky vzbudzujú pocit mysteriózneho príbehu, ktorý sa bude ukrývať vo vnútri.

Matthew je novinárom, ktorý prišiel o svoju manželku a ešte nenarodenú dcéru. Smútok ho z Dánska vylákal do grónskeho Nuuku. Pracuje ako novinár a dostane sa k informácii, že sa v ľadovci našla múmia. Zamrznuté telo začne vyšetrovať polícia a Matthew na celom prípade spolupracuje. Telo je ďaleko a vedci sa oň boja, preto sú pri jeho skúmaní opatrní. Vyzerá to tak, že sa vďaka múmií otvorí nie jedna legenda a môže sa ozrejmiť mnoho z grónskej histórie.

Potiaľ sa príbeh skutočne nesie v mysterióznom duchu, ale následne sa náhle zvrháva. Pribudne vražda strážnika pri múmii a nasledujú ďalšie vraždy, všetky v rovnakom štýle. Rozrezané telá, bez vnútorností a bez kože.

Autor tu začne striedať kapitoly, ktoré pokračujú v príbehu akoby v prítomnosti a zároveň otvorí históriu, ktorá sa odohrala v roku 1973. O nej sa dozvedá zo zápisníka vtedajšieho vyšetrovateľa veľmi podobných zločinov. Tu už príbeh nemá s tajomnom nič spoločné, naopak nesie sa v duchu nechutných, masových znásilnení a vrážd, popísaných pomerne dopodrobna, hlavne čo sa týka krvavých pasáži.

Celý príbeh sa kvôli súvisiacej histórii komplikuje, pribúdajú postavy, vzťahy a udalosti. Nakoľko ide o severské krimi, autor používa mená grónskeho a dánskeho pôvodu.

Osobne to na mňa pôsobí rušivo, pretože tie mená neviem poriadne prečítať, nie to si ich zapamätať akonáhle ich autor používa tak veľa, čo spôsobuje, že sa mi strácajú súvislosti, na ktoré sa neskôr autor odvoláva.

Pocitu napätia, dramatických udalostí, strachu či iných silných emócií sa v tejto knihe nedočkáte. Obsahuje množstvo informácií a prekombinovaný príbeh ale do napätia vás nedostane. S najväčšou pravdepodobnosťou si ani nevytvoríte vzťah k hlavnému hrdinovi, nakoľko sú v podstate dvaja, Matthew v súčasnom príbehu a vyšetrovateľ z roku 1973.

Čo sa týka slovenského prekladu, je pomerne suchý v závere prekladateľka zabudla na dve vety, ktoré ostali v angličtine.

Pre mňa je kniha sklamaním. Pútavý začiatok, ktorý sľuboval zaujímavý príbeh sa bohužiaľ zmenil na množstvo vrážd, či už v minulosti alebo súčasnosti, ktoré spolu síce súvisia, ale ja som sa v príbehu začala strácať a prestával ma baviť.

Myšlienka ako taká nebola zlá, ale spracovanie nebolo riešené najšťastnejšie. Kapitoly začínajú dátumom a miestom, ale nie vždy. Preto sa mi stávalo, že som sa sem tam sama seba pýtala kde som teraz v čase?

Ak ste fanúšikom severského krimi, zrejme sa vám bude páčiť ľadovcové prostredie, v ktorom sa prí-beh odohráva i keď exteriér a popis krajiny si veľmi neužijete. Ak iba hľadáte dobré krimi, tak siahnuť po tejto knihe veľmi neodporúčam.

Petra Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Mads Peder Nordbo: Bez kože
Rok vydania: 2018
Žáner: beletria pre dospelých, thriller

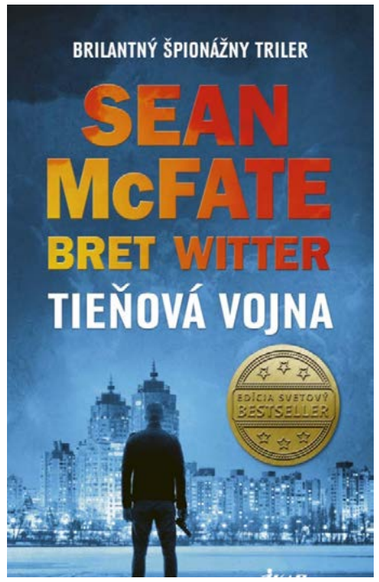
PLUSY A MÍNUSY:

+ neuvedené
- prekombinovaný príbeh
- severské mená a názvy

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

Tieňová vojna

AJ Z MÁLA SA DALO NAVARIŤ A EŠTE AKO CHUTNE



„Skrátka o tom nevedeli, nič viac. Lebo presne takto svet fungoval. Krajiny ako Líbya – prípadne Sýria či Afganistan – neboli zvrchovanými štátmi v moderne chápanom význame toho termínu. Ani pred Kaddáfího pádom sa púštne oblasti neriadili centrálnou mocou.

Samozvaný “kráľ afrických kráľov” bol v konečnom dôsledku iba akýmsi vplyvnejším starostom Tripolisu. Teraz Líbya v troskách a všetko od ropných polí po “daňové úrady” pri púštnych cestách riadili gauneri, ktorí mali dosť sily a fantázie, aby sa ich zmocnili. Sahara bola to isté, čo americký pred stopäťdesiati-mi rokmi: územie, kde neplatilo právo, kde si nezamestnaní vojaci, pašeráci, domorodci a zločinci brali, čo sa im zachcelo, či už ľstivosťou, alebo, čo bývalo častejšie, násilím.”

(str.24)

Vo svete sa deje množstvo vecí, ktoré sú médiami prezentované nejako a pritom ich skutočný význam ostáva verejnosti utajený. Je to ako šachová partia mocností, ktorých pešiakmi sú armáda, tajné služby, žoldnieri alebo novinári. Či už sa nám to páči alebo nie, scenáre akčných filmov nemajú vždy ďaleko ku pravde.

Tom Locke je žoldnierom, ktorý dostal ďalšiu úlohu - strategicky nakloniť misky váh na stranu mocenského Ruska. Byť žoldnierom znamená prinášať obete hlavne vo vzťahoch. Pri Tomových spomienkach ale aj hlavnom príbehu knihy je vidieť, že láska, rodina a priateľstvo sú pre takýchto ľudí takmer nedosiahnuteľné ciele. Najväčším problémom žoldniera však je, ak začne privádzať premýšľať nad tým čo robí a či je vôbec na tej správnej strane. Nepýtať sa, neriešiť, iba vykonať. Tak by to malo vyzerať, ale Tom už nie je najmladší a má čo to preskákané.

Kniha sa číta dobre, viete kde v príbehu sa nachádzate a keďže sprevádzate jedného hlavného hrdinu, dokážete si ho obľúbiť.

Prostredie v knihe je veľmi aktuálne, čo považujem za pozitívum celého príbehu. Autori opisujú reálne politické aj mocenské rozloženie sveta aj s jeho bežnými problémami. A tým sú samozrejme strategicky významné krajiny, ale aj pozície vo vláde či v rôznych odvetviach. Pochopiteľne, aj tu sa dostávame na pomyselnú hranicu Západu reprezentovaného v tomto prípade USA a Ruského Východu. Ich bojiskom sa tentokrát stane Ukrajina – tak ako tomu je teraz aj naozaj. Autori používajú aj reálne postavy z politiky, takže narazíte napr. na Putina.

To čo robí knihu kvalitnou je, že mu uveríte. McFate je profesorom stratégie na Národnej univerzite obrany a Fakulte zahraničných služieb Georgetownskej univerzity a zároveň má nemalé skúsenosti s armádou a tajnými službami, preto dokáže toto prostredie hodnoverne popísať. Witter na druhú stranu vie ako spoluautor niekoľkých svetových bestsellerov ako písať zaujímavo a tak sa spojili vedomosti s talentom a vznikla táto pozoruhodná akčná kniha.

Za seba môžem povedať, že na prvých stranách to vyzeralo na nezaujímavý príbeh, ale po chvíli si ma kniha získala a so záujmom som sa nechala vtiahnuť do príbehu. Nemám čo vytknúť a napriek tomu mám pocit, že mi tam niečo chýbalo. Určite to poznáte, kvalitná kniha, ale nestane sa vyslovene srdcovkou.

Knihu rozhodne odporúčam čitateľom, ktorí sledujú svetové dianie, politické hry a mafiánske praktiky.

„Zaujímavé čítanie, ktoré donúti čitateľa sa zamyslieť nad reálnou situáciou vo svete a položiť si otázku, ako ďaleko je príbeh popísaný v knihe od skutočnosti."

Petra Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Sean McFate Bret Witter: Tieňová vojna
Rok vydania: 2017
Žáner: beletria pre dospelých, detektívka

PLUSY A MÍNUSY:

+ aktuálna problematika
+ použitý reálny svet a postavy
- žiadne

HODNOTENIE: ★★★★★

PRVÉ VÝROČIE KOMIKSU FINISHER

Martin Laškody

SEPTEMBER 2019

FINISHER #13

MARTIN LAŠKODY

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!

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

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkoľ, Lukáš Plaček, Adam Lukačovič, Richard Mako, Ján Hamlik, Františka Gibalová, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Ladislav Orosz, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Robert Litvanyi, Miroslav Marušin

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka

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

Titulka
Doom 25h Anniversary

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú 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 tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2019 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

PREDATOR

SUMMON YOUR STRENGTH

PREDATOR HELIOS 300

- Procesor Intel® Core™ i7 deviatej generácie[1]
- Windows 10 Home
- NVIDIA® GeForce RTX™ 2070 s Max-Q dizajnom[1]
- 17,3"[1] 144Hz[1]/3ms[2] displej

1 - Špecifikácie sa môžu líšiť v závislosti od konkrétneho modelu a krajiny predaja.

2 - Dosiahnuté pomocou funkcie Overdrive. Uvedená doba odozvy nie je natívna.

Notebooky Predator Helios 300 kúpite u autorizovaných predajcov spoločnosti Acer **v cenách od 1 560 €.**
Viac informácií na www.acer.cz.

acer

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

intel CORE i7 9th Gen