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

Číslo 111 / Marec 2021 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION



LEGION SLIM 7
DYCHBERÚCI VÝKON V TENKOM VYHOTOVENÍ

HRALI SME
Hitman 3

TÉMA
Seriál o káve

VIDELI SME
Chľast

RETRO
American McGee's Alice

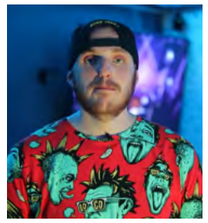


SÚŤAŽ

03
9 772644 627004



EDITORIÁL



Editoriál

Druhý mesiac tohto roka preskočil svoj tieň a na scéne s hrami sa to začína opät' rozbiehat'.

Vel'ké spoločnosti stojace za nedostatkovým next-gen hardvérom pripravujú svojich zákazníkov na d'alšie sklamania a v Japonsku musela tamojšia polícia rozohnat' snahu istého nezodpovedného obchodu o predaj niekol'kých kusov PlayStation 5, zatial' čo o pár stoviek kilometrov opačným smerom Nintendo otvorilo unikátny zábavný park.

Slovami klasika: život ide d'alej a nič na tom nezmení ani v súčasnosti viac než dost' sociálne pokrivený status nášho každodenného bytia.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™ Kingston TECHNOLOGY Fractal msi logitech CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

NOVINKY ZO SVETA ÁUT

>> VÝBER: *Matúš Paculík*

Konečne nová Honda H-RV



Kompaktné univerzálne SUV z dielne Hondy sa konečne po rokoch dočká úplne novej generácie. Popravde, táto zmena mala prísť už minulý rok, keď firma tú stávajúcu generáciu len vynovila dynamickejším vzhľadom a turbo motorom pre verziu Sport. Pekný dizajn bol za tie roky už skutočne opozeraný, interiér tiež prezrádzal svoj vek a absencia pokročilých asistentov za konkurenciou zaostávala. Novinka teda prichádza v ten najvyšší čas a na svojho predchodcu sa veľmi nepodobá, nepodobá sa na žiadny z modelov vo firemnej ponuke. To je dobrá správa pre každého, koho vystraší aj súčasná generácia Civicu.

Napísať však, že nová Honda HR-V dospela, nemôžeme. Toto auto totiž nikdy nebolo o pocitoch z rýchlej jazdy, ani si ho nekupovali nevybúrení mladíci. Vekový priemer majiteľov nebude najnižší, čo ale môže zmeniť práve nová generácia. Auto vzhľadom určite provokovať nebude, línie sú čisté, bez výrazných dizajnových prvkov. S predchádzajúcou generáciou veľa spoločné nemá, úprimne, presne zapadá medzi jeho súčasnú konkurenciu. Zmenený interiér prináša plne digitálnu prístrojovú dosku, konečne nový infotainment a hlavne návrat k mechanickému ovládaniu klimatizácie.

Do Európy sa auto dostane výhradne s hybridným pohonom, čo je pri súčasných podmienkach jediné možné riešenie. Systém e:HEV poznáme už z modelov Jazz a CR-V, takže sa nemusíte obávať, že budete skúšať úplne neznámu technológiu. Klasický spaľovací motor tu funguje hlavne ako generátor elektrickej energie, na priamy pohon sa dostanete jedine pri vyšších rýchlostiach mimo mesta a na diaľnici. Auto bude v predaji v Európe už koncom tohto roka.

Ružovo-biele Bugatti ako valentínsky darček



Čo ste na sviatok sv. Valentína darovali svojej polovičke? Kvety, bonboniéru, nejaký pekný šperk? Aj tú najväčšiu snahu však zatienilo špeciálne upravené Bugatti Chiron Sport, ktoré veľký romantik venoval svojej manželke. Pri ňom zvädnú všetky vaše ruže, zo šampanského vyprchajú bublinky a aj v tej najlepšej čokoláde sa zrazu objavia červíky. Ostáva len dúfať, že vaša polovička si na také drahé autá nepotrpí a vystačí si s tým, čo už máte doma. Veď cena tohto konkrétneho kusu dosiahla hranicu 2,7 milióna eur.

Bugatti Chrion menom Alice (pre ktorú bolo vyrobené) je rovnako ako aj všetky ďalšie, pripravené presne podľa špecifických požiadaviek klienta. Tu neexistuje žiadna pásová výroba, či výber z jednoduchého katalógu. V prípade tohto konkrétneho kusu je základom ružovo-biela farebná kombinácia, ktorú nájdete nielen na karosérii. Farebne sú zladené aj krásne veľké disky a hlavne interiér, ktorý si zaslúži samostatnú pochvalu.

Svetlá farba je dominantnou aj v interiéri tvorenom mixom klasickej kože a Alcantary, s detailmi vyšívanými ružovou farbou. Aj napriek takýmto netradičným farbám je vnútro veľmi pekné a nepôsobí až tak násilne, ako by sa mohlo z popisu zdať.

Meno Alice je neprehliadnuteľné, či už na opierkach hlavy alebo prahoch dverí. Auto už klasicky ponúka výkon, o akom sa nám len môže snívať. Veď 8-litrový 16-valcový motor s výkonom 1500 koní samozrejme na dedine a v Bratislave nevyužijete.

Auto je vyhotovené v úprave Comfort, čo je logické, keďže svoj život strávi väčšinou na normálnych cestách a nie na pretekárskych okruhoch.

Na Slovensku sa predaj áut spomalil



Už vyše roka žijeme s pandémiou, čo sa zásadne prejavilo aj na kúpyschopnosti obyvateľstva. Zatvorené prevádzky a služby majú veľký vplyv na predaje automobilov po celom svete, Slovensko nevynímajúc. V januári sa počet registrácií nových automobilov medziročne znížil o vyše polovicu, presnejšie len 3704 automobilov triedy M1 a N1. Pre porovnanie, minulý rok sa v januári predalo v týchto kategóriách vyše 7 tisíc nových automobilov.

Pritom december bol ako obvykle vynikajúci, za čo však môže viacero menších dôvodov. Či už potreby firiem, dopredaja starších modelov, alebo snaha znížiť emisie zaujímavou ponukou hybridných modelov.

Najlepšie sa darilo značke Škoda, ktorá síce predala vyše 900 automobilov, no aj tak bol január pre ňu medziročne horší o 44 percent. Na ďalších miestach skončil Volkswagen, Hyundai a Toyota.

Množstvo ďalších výrobcov skončilo výrazne horšie, niektorí sa dokonca prepadli aj o viac ako 80 percent.

K príčinám patrí hlavne cieľová skupina zákazníkov, ktorá mohla byť najviac ovplyvnená stratou príjmu, prípadne jej modely sú menej zaujímavé pre firmy a majetnejších záujemcov.

V neposlednom rade, predaje čiastočne ovplyvňujú aj problematické dodávky čipov do automobilov. Bez nich sa totiž moderné modely už nezaobídu, keďže sa predbiehajú v tom, kto ponúkne čo najlepšie prvky pasívnej a aj aktívnej bezpečnosti.

Tesla model S je ako z počítačovej hry



Tesla model S je dnes už legendou v segmente elektromobilov, pričom pre konkurenciu predstavuje stále nedostihnuteľný automobil. Je pekný zvonka a má aj netradičný interiér, ktorému sa dlhé roky nikto ani len nepriblížil. Aby si svojich zákazníkov Tesla udržala, musela prísť aspoň s faceliftom. No kým pri bežných značkách to väčšinou znamená len pár úprav, Tesla ich prináša niekoľko, dokonca významných.

Na prvý pohľad je nový model S podobný pôvodnej verzii, trochu krajší, dynamickejší, ale zároveň stále jasne rozoznateľný. No akonáhle vstúpite dovnútra, ocitnete sa v inom svete. Kým sa iné značky chvália s o dva palce väčším displejom, Tesla tu má dva obrovské a niečo, čo volant pripomína len zďaleka. Nečakajte teda žiadny bežný veniec s množstvom tlačidiel, auto budete ovládať niečím, čo skôr pripomína ovládanie malého lietadla. To, samozrejme, súhlasí s celým konceptom Tesly, pre ktorú je manuálne šoférovanie prežitkom z minulosti.

Autopilot sa postupne stáva významnejším prvkom, v aute sa podľa Tesly zjavne máte baviť, prípadne oddychovať.

Aby ste sa nenudili, nájdete v strede auta obrovský 17-palcový displej a hardvér s výkonom herného počítača. Nudu tak zaženiete hraním moderných hier, už žiadne jednoduché zábavky.

Ďalšou významnou zmenou je absencia mechanickej voľby smeru jazdy.

Dopredu alebo dozadu? Auto budete všetko potrebné vyhodnocovať s pomocou umelej inteligencie, prípadne na dotykovom displeji.

TRENDY
TÉMA

Najnovšie Nvidia grafické karty predstavujú vel'ký výkon s bohatou softvérovou funkcionalitou



Najnovšie grafické karty od spoločnosti Nvidia je možné označit' množstvom slov, či fráz. V dnešnej dobe najskôr dvomi slovami - drahé a t'ažko dostupné. Jedno im však nemožno upriet' a to je ich výkon. Za týmto výkonom sa však neukrývajú iba pokroky na strane hardvéru, ale aj rad nových a časom odskúšaných softvérových riešení, ktoré spoločnost' Nvidia neustále prináša a vylepšuje. Nestačí predsa len nadizajnovat' a vyrobit' grafické karty, ale treba sa postarat' aj o to, aby čo najlepšie fungovali.

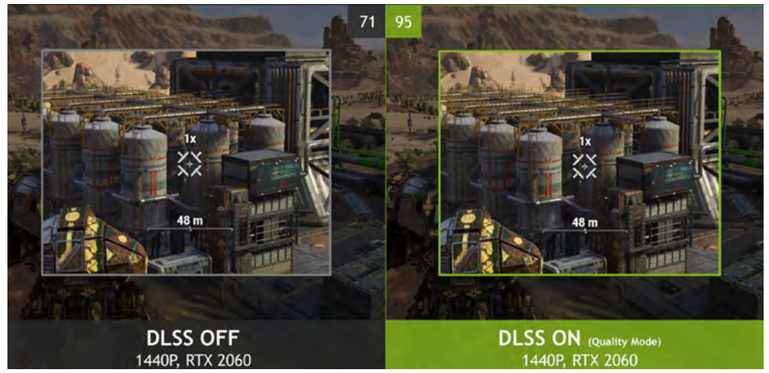
Nvidia grafické karty série RTX 30 boli predstavené a na trh prišli ešte minulý rok, avšak k ich rozšíreniu v hernej komunite dochádza len pomaly, nakol'ko sú vd'aka ich výkonu nadmieru obl'úbené najmä u l'udí, čo t'ažia kryptomeny. Čomu však vd'ačia za už spomínaný výkon? Tak, ako asi pri všetkom dobrom v živote, ide o kombináciu viacerých faktorov. Spojenie hardvéru postaveného na najnovšej architektúre a šikovného softvéru ponúkajúceho nielen vysokú stabilitu pri hraní aj bežnom používaní, ale aj rozšírené možnosti, ktoré hráčom a profesionálom ul'ahčujú život. Takmer všetku funkcionalitu, o ktorej si budete v tomto článku môct' prečítat', som si aj na vlastnej koži vyskúšal a to vd'aka výkonnej karte Gigabyte RTX 3070 GAMING OC 8G, ktorú nám spoločnost' Gigabyte zapožičala na testovanie a ktorej recenziu môžete nájst' na tomto odkaze.

Po stránke hardvéru sa môžu karty série RTX 30 pochválit' radom vylepšení oproti svojim predchodcom. Po novom sú RTX karty postavené na mikroarchitektúre Ampere, ktorá vymenila starší 12 nm (FinFET) proces za TSMC 7 nm (pri Quadro kartách) a Samsung 8 nm (pri herných kartách). Zmenšenie výrobného procesu nemalo za následok len potenciálne zvýšenie počtu jadier, ale zlepšilo efektívnost' čipov po stránke odberu elektriny. Menší prietok elektriny znamená menšie ohrievanie a vd'aka tomu sú nové RTX karty schopné dosahovat' lepšie výsledky pri nižších teplotách. Vylepšeniam sa nevyhli ani špeciálne Tensor a RT jadrá, ktoré zabezpečujú AI a Ray Tracing funkcionalitu. A hoci ich môže byt' v novších kartách menej ako v sérii 20, vd'aka tomu, že ide o tretiu generáciu Tensor a druhú generáciu RT jadier, je ich výkon vyšší ako pri väčšom počte starších jadier. Nvidia RTX karty série 30 tiež prešli zmenou po stránke dizajnu a chladenia, teda aspoň pri takzvaných Founders Edition kartách. Ked' boli tieto karty ohlásené, vel'a l'udí bolo sprvoti zaskočených nečakanou konfiguráciou ventilátorov, kde sa jeden nachádzal na pravej časti vrchnej strany karty a druhý na spodnej vl'avo. Toto rozloženie však dáva vel'ký zmysel, a hoci sa ho nechytilo vel'a „3rd party" výrobcov, testovanie nezávislých recenzentov potvrdilo jeho efektivitu.

S dobrým hardvérom ide samozrejme ruka v ruke skvelý softvér. Nvidia asi každý mesiac vydáva nové drivery vylepšujúce stabilitu a výkon v najnovších hrách a programoch, no to nie je všetko, čo po softvérovej stránke RTX série 30 ponúka. Medzi prvými musím spomenút' funkcionalitu špecifickú práve pre najnovšie RTX karty.

Medzi tú patrí napríklad Nvidia Reflex, nová technológia, ktorá pri spojení kariet RTX série 30 a vybraných G-Sync monitorov, sl'ubuje drastické zníženie času odozvy. Čas odozvy, teda „latency" je v dnešnej dobe 144/165/240/360 Hz monitorov jedným z najväčších strašiakov vášnivých hráčov. Hoci sa monitor môže chválit' nízkou odozvou (často už od 1 ms), rad faktorov môže celkový čas odozvy pri posielaní snímok do monitoru zvýšit' tento čas aj na 30 a viac ms. Hra sa potom môže zdat' menej responzívna a benefity rýchleho monitora a silnej grafiky idú von oknom. So zapnutou funkcionalitou Nvidia Reflex je možné znížit' časy odozvy v ideálnych podmienkach aj o viac ako polovicu, čo je už naozaj meratel'né a citel'né zlepšenie.

Ďalšou skvelou správou pre milovníkov výkonu je Nvidia DLSS 2.0, funkcia o ktorej sme už spolu s Ray Tracing-om písali v článku zameranom na ich využitel'nost' v titule Cyberpunk 2077. S príchodom prvej generácie RTX kariet, bolo predstavené aj DLSS (Deep Learning Super Sampling), schopnost' nových kariet vykreslit' hernú scénu v nižšom rozlíšení a za pomoci AI ju prevzorkovat' na väčšie rozlíšenie. Vykresl'ovanie hry v nižšom rozlíšení a následný softvérový „upscaling" za pomoci umelej inteligencie síce neznie až tak logicky, no o túto funkcionalitu sa starajú špeciálne Tensor jadrá. To znamená, že bežné jadrá na karte môžu chrlit' viac snímok za sekundu, ked'že sú v nižšom rozlíšení, a do koncového rozlíšenia ich upravujú samostatné jadrá. Prvá generácia DLSS nebola príliš prevratná, avšak môžem referovat', že zapnutie DLSS 2.0 je naozaj citel'né aj bez straty vizuálnej kvality v hrách. Pri DLSS 2.0 je totiž možné vybrat' si špecifickú úroveň,



ktorá sadne na rôzne počítače, hry aj hráčov. Napríklad v Cyberpunk 2077 sú na výber štyri rôzne úrovne - Quality, Balance, Performance a Ultra Performance, pri ktorých s mierne klesajúcou kvalitou zobrazenia úmerne stúpa FPS. Bonusom, ktorý hráčov určite zaujme, no ktorý si málokto tak skoro na vlastné oči vyskúša, je, že vd'aka DLSS 2.0 a Ultra Performance módu je konečne možné hrat' v 8K rozlíšení s jednou grafickou kartou a bez privel'kých ústupkov na poli kvality zobrazenia. Sám stále drvivú väčšinu času hrávam vo FullHD, teda 1080P rozlíšení, prinajlepšom v 2K, takže predstavit' si najnovšie tituly v 8K mi robí trochu problémy. No technológie, ktoré sú dnes pre bežných hráčov t'ažko dosiahnutel'né, budú o pár rokov štandardom.

Umelú inteligenciu však Nvidia nevyužíva iba na zvýšenie výkonu. Vd'aka programu Nvidia Broadcast si silu umelej inteligencie užijú aj l'udia, ktorí zvyknú streamovat', či využívajú voice chat a videohovory. Nvidia Broadcast toho dokáže naozaj dost', od možnosti zmenit' pozadie za osobou bez použitia „green screen-u", cez filtrovanie nechcených zvukov, až po automatické sledovanie osoby, či objektu v zábere a zameranie obrazu naň. Už teda nie je nutné míňat' d'alšie peniaze na drahé vybavenie ako zelené pozadie, profesionálne osvetlenie, motorizovaný držiak na kameru, či odhlučňovacie príslušenstvo. Nvidia Broadcast sa o všetko postará.

Na záver mi nedá nespomenút' novinky, ktoré sa objavili pomimo najnovších grafických kariet, ale sú stále relevantné. Tieto novinky sa ukrývajú v aplikácii Nvidia GeForce Experience, ktorú väčšina majitel'ov Nvidia grafických kariet najčastejšie používa na automatické st'ahovanie najnovších driverov. Ďalšia funkcionalita, ktorú GeForce Experience už dlhšie podporuje, je automatická optimalizácia nainštalovaných hier pre čo najlepší herný zážitok a takisto možnost' nahrávat' video cez Nvidia Shadowplay.

Práve Shadowplay sa dočkal vylepšenia, ked' je cezeň možné natáčat' aj 8K HDR video bez privel'kého dopadu na výkon počítača. Cez GeForce Experience je však po novom možné aj jednoducho, jedným kliknutím zvýšit' výkon grafickej karty cez možnost' „One-Click Automatic GPU Tuning" a zmenou prešiel aj „In-Game Monitoring Overlay", ktorý by mal byt' prehl'adnejší a pri použití kompatibilných produktov dokáže zobrazovat' aj informácie o funkcionalite Nvidia Reflex, teda rýchlosti odozvy.

Daniel Paulini





TRENDY
TÉMA

Pixelart milujem, ale nechajte ho už prosím minulosti



Videohry tu boli a budú. No to, ako vyzerajú a ako sa na ich vizuál budeme časom pozerať, to sa neustále mení. Na svet prišlo kopec titulov, ktoré boli niečím revolučné. Nemuseli byť ani príliš výnimočné, stačil jednoduchý nápad a „voilá" – boli tu. Ved' si len zoberte taký Tetris. Geniálny nápad za tak jednoduchou hrou. Ten tu s nami bude asi už naveky, no jediné, čo sa na ňom bude menit' je vizuál.

Nápad na takýto môj výlev som dostal vo chvíl'ke, ked' som z nostalgie zapol svoj starý osembitový počítač Didaktik a pustil si hru Dan Dare III: The Escape. Ešte doposial' mám v živej pamäti, ako som túto hru nahrával pred 24 rokmi z MC kazety a dúfal, že to tentokrát vyjde. A vyšlo. Čo ma prvé ohúrilo bola jednoducho tá krásna grafika. Pixel na pixeloch, tvorili spolu zaujímavé obrazce, ktoré sa chceli podobat' niečomu ako zbraň, hlavná postava, či obrovský nepriatel'ský mimozemšt'an, ktorý ako keby sedel na toalete. A mne sa to celé zdalo až príliš reálne. Rovnako ako vektorová grafika v F15: Strike Eagle II (1989) vo VGA grafike, ked' som so zatajeným dychom tvrdil, že tá hra vyzerá ako realita. Skúste sa na ňu pozriet' teraz a dáte mi za pravdu, že to bolo pomerne smiešne.

Vtedy to bolo iné...

Totálne unesený som bol z „3D prevedenia", ked' Dan Dare prelietaval medzi svetmi. To bolo, teda dačo! V podstate šlo len o zväčšujúce sa štvorce, no v 90. rokoch, ked' som sa k hre dostal, to bolo čosi neskutočné! Skúste niečo také spravit' teraz.

Teda áno, budete za „indie developera", ktorý miluje hry a nerobí ich pre peniaze. A teraz ma nechápte zle, nemám nič proti indie videohrám (hoc idú v drvivej väčšine mimo mňa). Ide čisto iba o môj názor a blbý pocit, ktorý zažívam, ked' vidím d'alšiu „revolučnú indie videohru" vyzerajúcu ako keby ju vyvíjali v roku 1993. No vd'aka technológiám 21. storočia, ktoré tu máme, môžeme robit' také zázraky, o akých sa nám možno ešte pred desiatimi rokmi ani nesnívalo. Máme tu úplne zadarmo napríklad také Unity, na internete sú tisícky tutoriálov od tých najlepších tvorcov a všetko sa vieme naučit' z pohodlia obývačky.

Dokonca to celé nemusíme mat' ani „vyštudované" a kto je šikovný, tomu to jednoducho ide. Na druhej strane mince chápem tvorcov hier, ktorí jednoducho nemajú kapacity na to, aby spravili 3D model hocičoho. Je to nielen psychicky náročné, ale potrebujete na to aj dávku talentu a obrovské kvantum času.

A pixelart je jednoducho skvelou skratkou, ktorú už za pár hodín dokáže zvládnut' každý. Stačí si otvorit' Photoshop, nastavit' si plátno na 64×64, otvorit' si na druhom monitore Super Maria a začat' „pajcovat". Na naučenie sa tvorby procesu „vývoja grafiky" a videohier je to naozaj skvelé.



Úsilie môže ísť aj inam

Ked' však vidím, kol'ko úsilia dnešní indie vývojári investujú do pixelartových hier, je mi tak trochu smutno. Detailne prevedené tiene, pohyby postáv sú ladné a prostredie sa hmýri jednoducho všade. Verte či nie, to by ani tá najlepšia „486-ka" v 90. rokoch nedala. No všetko je poskladané z obrovských pixelov.

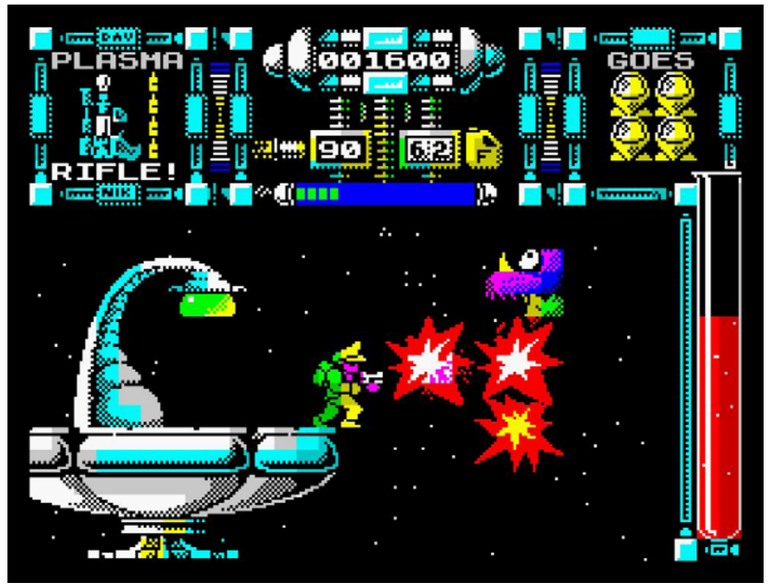
A ja sa pýtam, prečo? Jeden môže argumentovat' skvelou hratel'nost'ou, no ruku na srdce, nevyzerala by tá hra trochu lepšie bez tých obrovských pixelov? Ved' hratel'nost' by tam predsalen ostala. Vývojár nemá tisíce na zaplatenie vývoja 3D videohry. Ok, tento argument beriem. No aj jednoduchá hra sa dá v dnešnej dobe spravit' krásne a takým dôkazom o tom je napríklad Ori and the Blind Forest, či jeho druhé pokračovanie. A čo taký Hollow Knight?! V podstate jednoduchá skákačka, kde zapnete svoje mozgové bunky a hádajte čo?

Nenájdeme tu Pixelart! A teraz ma nechytajte za slovíčka s tým, že ved' každá hra je poskladaná z pixelov. Áno je, no nemusí mat' každý rozmer 1/64 celej obrazovky. Čo myslíte, sú postavičky v Cuphead pixelartové? Nie! A pri tejto hre mi dokonca nevadí ani vizuál starého animáku, a to z dôvodu, že to je naozaj niečo neokukané a niečo, do čoho sa vývojári nepúšt'ajú len tak. Navyše, nie je toho plný Steam, čo je kapitola sama o sebe.

Určite neberte môj názor ako svätosvätú pravdu, ktorú tvrdím, to v žiadnom prípade. Len mám už plné zuby nových hier, ktoré t'ažia z minulosti a vývojárov, ktorí zaspali dobu. Možno keby ich bolo o niečo menej, miloval by som ich a tento komentár by ste nečítali. A nie, že by som staré hry nemal v láske, práve naopak. Pýtate sa ma, kde je hranica? To skutočne netuším. Našt'astie je svet rozmanitý a každý z nás hráčov má rád niečo iné a môžeme si vybrat' to, čo komu vyhovuje.

Niekto si ulietava práve na pixelartových hrách, niekto zas na 3D realistických videohrách s detailami, ktorým pomaly ani neveríme, že nie sú skutočnými fotografiami a niekto má rád dokonca ešte stále textové adventúry. Do ktorej kategórie patríte vy?

L'ubomír Čelár





TRENDY
PR

Motorola predstavila novinky G10 a G30



U nás stále dobre známa a populárna spoločnosť Motorola sa v uplynulých dňoch opäť pochválila ďalšími novinkami. Tentokrát z ich dielne prichádza duo zariadení pod skratkou G, ktoré nás ako G10 a G30 budú v nasledujúcich mesiacoch lákať do svojej náruče. Vedenie tejto značky sa chce v roku 2021 sústrediť ovela viac na európsky trh, čo je ostatne maximálne pochopiteľné, keďže popularita produktov značky Motorola je v EÚ, a zvlášť u nás, na Slovensku, viac ako nadpriemerná. Čo všetko však spomínaná dvojka čerstvých smartfónov prináša?

Motorola G10

Začnime tou nižšou, ale výkonom nie zrovna extrémne slabšou, číslovkou desať. G10 je podľa všetkého len prvým príspevkom do ovela rozsiahlejšieho zástupu zariadení, ktoré sa svojou filozofiou chcú orientovať na súčasné potreby mladších konzumentov. Základom preto ostáva obrovská kapacita akumulátoru, kde v tomto prípade máte k dispozícii 5000 mAh batériu, akú môžete dobíjať aj pomocou zrýchleného procesu s 20W.

Ďalším zásadným úderníkom na tom pomyselnom PR kladive je 6,5 palcový displej s HD+ rozlíšením a oslňujúcou reprodukciou farieb, to všetko pri trende minimálnych rámikov po okrajoch. Pod kapotou bude driemať Qualcomm Snapdragon 460 (11 nm) za asistencie 4 GB operačnej pamäte a zákazník si pred kúpou môže vybrať nielen z dvoch farieb, ale aj z dvoch úložných kapacít – 64 a 128 GB. Spoluprácu s Googlom tu potvrdzuje vyhradené miesto pre tlačidlo na spustenie asistenčnej podpory a telefón nemusíte skrývať ani pred kvapkami dažďa, keďže disponuje certifikátom IP52.

Spomínaný výkon je priamo napojený na záverečný zásah do zoznamu kladov, kde G10 dokáže ponúknuť 48 MP kameru so širokouhlým snímaním, macrom a jedinečným nočný režimom. Cena bola stanovená na (doplniť).

Motorola G30

O tých dvadsať schodíkov vyššie, kde svieti nápis G30, by ste možno očakávali o dosť zásadnejšie rozdiely v možnostiach, každopádne Motorola sa snaží prinášať vyváženú paletu schopností v rozumnej cenovej relácii u všetkých svojich mobilných telefónov a stierať tak doteraz zakorenené pojmy o vlajkových lodiach. Aj preto vás asi neprekvapí, že G30 disponuje rovnakou kapacitou batérie ako vyššie opisovaná desiatka, a to 5000 mAh (Turbo Power režim nabíjania ostáva), identickej ochrany voči vonkajším vplyvom, ako aj funkciou NFC. Nijako sa nemení ani dizajnová stránka zariadenia, s čím ostávame vo vodách 6,5 palcovej obrazovky pri pomere strán 20:9 a s rozlíšení HD+. Prvá veľká zmena, akou si strojcovia tohto hardvéru mohli takpovediac ospravedlniť ono vyššie číslovanie, sa spája predovšetkým s procesorom Qualcomm Snapdragon, keďže tentokrát ide o výkonnejšiu verziu 662 pri 4 alebo 6 GB operačnej pamäte. A vôbec najvýznamnejšia zmena vyskočí počas opisu jemne vystúpenej sady šošoviek na zadnej strane, kde fotoaparát disponuje 64 MP kamerou a schopnosťou zachytávať ovela kvalitnejšie snímky aj v nie zrovna ideálnych podmienkach. Cena bola stanovená na (doplniť).

Filip Voržáček



CREATIVE®



SBS E2900

Tento všestranný reproduktorový systém 2.1, ktorý je najvýkonnejší zo série Creative SBS E2000, vás uchváti neuveriteľným zvukom a súčasne ponúkne široké spektrum možností pripojenia - pomocou kábla, bezdrôtovo a ďalšími spôsobmi.

S reproduktormi SBS E2900 môžete bezdrôtovo streamovať cez Bluetooth, počúvať svoje obľúbené rozhlasové kanály v pásme FM alebo prehrávať skladby podľa vlastného výberu priamo cez USB port alebo SD karty. Káblové pripojenie umožňuje 3,5 mm vstup AUX-in. A aby toho nebolo málo, môžete ľahko ovládať hlasitosť a prehrávanie priamo na reproduktoroch alebo upravovať výšky a basy bezdrôtovým infračerveným diaľkovým ovládačom, ktorý je štandardne vo výbave.



FM USB

© Creative Labs Pte Ltd. All rights reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.

TRENDY
SERIÁL

Nenechajte sa obrať o jedinečnú chuť a vôňu kávy





Určite poznáte ten pocit, že ak sa v IT svete vyskytne nejaká novinka máte chuť ju hneď vyskúšať. A to bez ohľadu na to, že niečo podobné máte doma ešte takmer nové, úplne funkčné a použiteľné. Jednoducho čaro nepoznaného si podmaní vaše zmysly. Podobne to funguje aj vo svete Kávoholikov. Vaša obľúbená lokálna pražiareň príde na trh s novinkou a vy nedokážete odolať a hneď si ju objednáte. Čo na tom, že doma máte otvorené ďalšie dve iné balenia. Káva je však potravina veľmi citlivá na vplyv vonkajšieho prostredia, a preto je dôležité vedieť, ako ju po otvorení správne skladovať. Aby ste neprišli o jej telo a dušu – teda vôňu a chuť. Faktom totiž je, že ihneď po otvorení začne strácať svoju kvalitu. Vyparujú sa oleje, aromatické látky a zrnká začnú doslova nasávať atmosféru okolia, čiže vlhkosť a pachy.

Chladnička nie je najlepší nápad

Tradičný názor síce hovorí, že na skladovanie kávy je vhodným miestom aj chladnička. My Kávoholici však máme trochu iný názor. Skladovanie v nej neodporúčame. Každá kvalitná káva má dnes už obal so zipsom. No ak ho aj dôkladne uzatvoríte, nezabránite stuhnutiu jemných olejov a strateniu tónov danej kávy. Jednoducho, ako by povedali vinári – „zlomí sa a stratí svoje čaro". Vlhkosť začne nahlodávať drevinu a aróma zvyškov nedeľného obeda dokončí v chladničke dielo skazy.

Polica v kuchyni to nezachráni

Ok. Poviete si, do chladničky teda nie, čiže polica na kuchynskej linke je tou správnou voľbou. Pravdou však je, že nechať otvorený balíček kávy položený len tak v kuchyni, tiež nie je nápad hodný luména. S obsahom sa stane totiž niečo podobné ako v chladničke, možno však ešte o trochu rýchlejšie. Veď napokon je prirodzené, že v kuchyni varíte a tých pachov, ktoré môže káva nasať je tam až až.

Cena by nemala byť to najdôležitejšie kritérium

Ak už investujete do kvalitnej kávy, potom priamoúmerne platí, že na nádobe, v ktorej chcete kávu skladovať by ste rovnako šetriť nemali.

Možno vyššia vstupná investícia vás môže na prvý pohľad odradiť. No pravdou je, že ak si aj v tomto prípade vyberiete kvalitu, neoľutujete. Značková dóza Airscape je síce v porovnaní s bežnými dózami možno trikrát drahšia, no rozdiel hneď spoznáte. V prvom rade je kovová, čiže na rozdiel od bežných plastových, nepraskne a je prakticky nerozbitná.

Takmer ako čerstvo otvorená

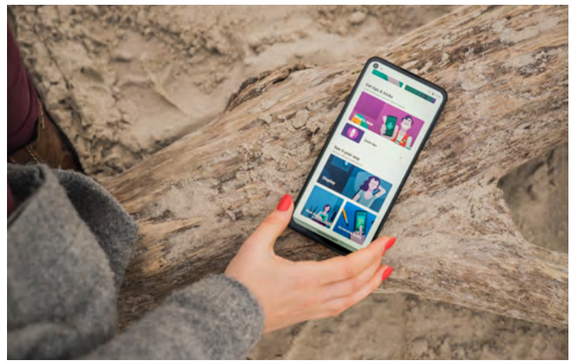
Systém vákuovania v nádobe Airscape je robustný a funguje na princípe valca, čiže prebytočný vzduch vytlačí a minimalizuje tak škody, ktoré spôsobuje vzduch. Káva je tak aj po pár dňoch od otvorenia takmer v 100 – percentnom stave. A to je predsa to, čo od kvalitnej kávy všetci očakávame.

Pokračovanie v ďalšom čísle...

TRENDY
PR

Motorola Moto G9 Plus

KEĎ SA SPOJÍ VEĽA MALÝCH PLUS BEZ PRIVEĽKEJ CENY



Veľa ľudí sníva o „flagship" produktoch, teda akýchsi vlajkových lodiach spoločností, v ktorých je ten najnovší, najvýkonnejší a jednoducho najlepší hardvér a softvér. Tieto produkty však so svojím flagship statusom prinášajú aj obrovské cenovky, na ktoré si menej šťastní či prezieraví jedinci musia brať telefón na splátky. Za zlomok privysokej ceny možno zohnať smartfóny, ktoré ponúkajú často 80 % funkcií a výkonu. Medzi takéto kúsky definitívne patrí aj nový Motorola Moto G9 Plus, smartfón z obľúbenej série Moto G, prinášajúci spoľahlivý výkon, bohatú funkcionalitu a moderný dizajn za cenu, ktorá bežného Slováka nezrazí na kolená.

Čo je pre používateľov smartfónov najdôležitejšie? Samozrejme, odpovede sa budú líšiť, keďže aj tu platí pravidlo 100 ľudí = 100 chutí, no používatelia asi najčastejšie pri nových smartfónoch pozerajú na displej, telefonujú či vypisujú si, používajú fotoaparát a sem tam pod prsty určite zablúdi aj nejaká tá oddychová hra. Dobrý smartfón by tiež mal vydržať čo najdlhšie bez nutnosti nabíjať ho a keď už, tak určite rýchlo. V Motorola sa rozhodli vsadiť na istotu a preto je tento smartfón vybavený takmer všetkými tradičnými vychytávkami, bez ktorých by si ľudia už asi nevedeli moderné zariadenie predstaviť. V tele zlatej (Rose Gold) alebo tmavomodrej (Indigo Blue) farby sa ukrýva veľký, 6,81 palcový IPS LCD displej s pomerom strán 20:9 a rozlíšením 2400x1080 pixelov. Okrem žiarivých farieb a hustoty pixelov až 386 ppi ponúka aj jas viac ako 500 nitov a tým pádom podporu HDR10. Moto G9 Plus sa môže tiež pochváliť ľahko prehliadnuteľným objektívom selfie kamery s parametrami 16 MP a f/2.0, ukrytom v malej dierke vyrezanej do ľavého horného rohu displeju. Veľa smartfónov osadzuje selfie kamery a ďalšie senzory do veľkých výrezov v strede displeja a pokiaľ sa nezlepší technológia fotoaparátov umiestnených pod displej, je takzvané „hole-punch" umiestnenie tou najlepšou voľbou.

Keď už spomíname selfie foťák, treba spomenúť až 4 samostatné objektívy nachádzajúce sa na zadnej strane Moto G9 Plus. Hlavná hviezda večera sa môže pochváliť rozlíšením až 64 MP, clonou f/1.8, 0.8µm veľkosťou pixelov a funkciou PDAF, ktorá na viacerých bodoch zachytávaného obrazu zistí, v akej vzdialenosti sa nachádzajú predmety a ako majú byť rozmazané, alebo zaostrené. Cez tento objektív je tiež možné nahrávať video až v 4K rozlíšení pri rýchlosti 30 snímok za sekundu, alebo 1080p@30/60/120fps, a disponuje elektronickým systémom stabilizácie obrazu gyro-EIS, vďaka čomu budú vyzerať dobre aj videá natočené za menej optimálnych podmienok. Ďalšie objektívy poskytnú ultraširokouhlé zábery (8 MP, f/2.2, 118˚, 1/4.0", 1.12µm), makro fotky (2 MP, f/2.2) a pomôžu s meraním vzdialeností objektov pre skvelo vyzerajúce fotky (2 MP, f/2.2).

Dobrý displej a fotoaparáty schopné robiť skvelé fotky a videá by však neboli nič platné, kebyže ich nepoháňa spoľahlivý hardvér. Do Moto G9 Plus si našiel cestu čipset Snapdragon 730G s GPU Adreno 618, ktorý vďaka písmenku G na konci svojho mena sľubuje väčší výkon, ktorý pocítia najmä milovníci mobilných hier. Čipsetu sekunduje 4 GB RAM, čo je na dnešnú dobu stále viac ako postačujúce a poteší tiež 128 GB úložného priestoru, ktorý je možné rozšíriť až o 512 GB vďaka MicroSD karte, ktorú vložíte do hybridného SIM slotu. Výhodou tohto systému je, že pokiaľ nepotrebujete väčší úložný priestor, je možné s Moto G9 Plus používať dve SIM karty a pokiaľ máte iba jedno číslo, môžete si naopak jednoducho rozšíriť úložný priestor pre ešte viac hier, fotiek a videí. Na záver, aspoň čo sa výkonu týka, treba všetky komponenty aj niečím napájať a preto je Moto G9 Plus batéria s kapacitou až 5000 mAh schopná vydržať aj dva dni v šetrnejších rukách a ktorú je v prípade potreby možné nabíjať cez USB-C konektor až silou 30W vďaka pribalenej Turbo nabíjačke.Nebol by to však smartfón značky Motorola, kebyže neponúka ešte pár ďalších vychytávok, ktoré jeho majiteľom uľahčia a spríjemnia život. Jedným z hlavných ťahákov Motorola smartfónov je už dlho snaha ponúkať čo najmenej zaprataný operačný systém, preto aj v Moto G9 Plus nájdete takmer čistý Android verzie 10 bez „bloatware" aplikácií. Poteší tiež zabudovaná čítačka odtlačkov prstov do „power" tlačidla na boku telefónu či dedikované Google Assistant tlačidlo na druhej strane. Ďalším príjemným bonusom je stále prítomný 3.5 mm jack pre slúchadlá a priehľadný ochranný kryt na smartfón priamo v balení. A na záver určite poteší fakt, že Motorola na všetky svoje smartfóny pri výrobe aplikuje nano poťah, vďaka ktorému sú proti vlhkosti ovela viac odolné ako bežné smartfóny.

Daniel Paulini



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Nintendo prinieslo po dlhom čase nový Direct

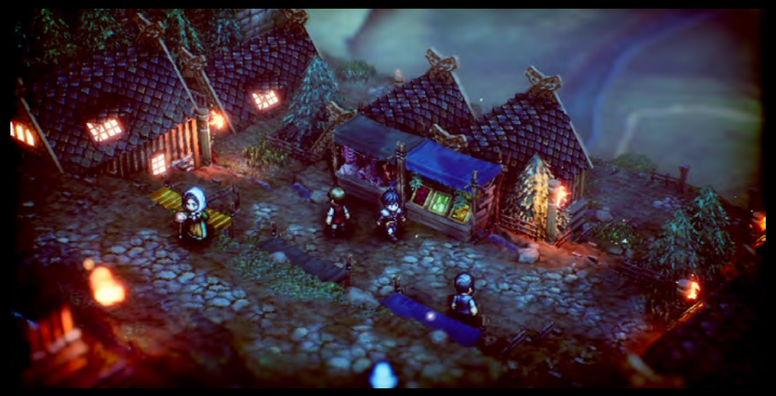


Fanúšikovia Nintenda sa po vyše roku opäť dočkali regulárneho dielu Nintendo Direct, relácie zameranej na bližšie predstavenie už ohlásených hier a ohlásenie ešte neohlásených hier. Po takom dlhom čase boli očakávania vysoké a je nutné povedať, že nie všetky sa podarilo naplniť'. Nintendo už vopred ohlasovalo, že pôjde o hry, ktoré prídu na konzolu v prvom polroku 2021. Aj tak sa ale bolo z čoho radovať'.

Reláciu otvorilo JRPG Xenoblade Chronicles 2, z čoho sa napokon vykl'ul nový prídavok do bojovky Super Smash: Bros Ultimate v podobe postáv Pyra a Mythra. Ďalej bol ohlásený battle royale hit Fall Guys: Ultimate Knockout, ktorý príde na Switch v priebehu leta.

Následne Nintedo prekvapilo ohlásením remakov klasických adventúr z dávnych čias Famicom Detective Club: The Missing Heir a Famicom Detective Club: The Girl Who Stands Behind, ktoré sa týmto prvýkrát dostávajú za hranice Japonska. Obe bude možné zakúpit' od 14. mája.

Následne sa nečakane objavila klasika ešte z dôb prvého PlayStation. Legendárne akčné RPG Legend of Mana z roku 1999 vyjde na Nintendo Switch s vylepšenou grafikou a exkluzívnou minihrou (pôvodne určenou len pre Japonsko) Ring Ring Land, ktorá sa v minulosti hrávala na PocketStation. Legend of Mana vyjde 24. júna. Milovníkov Maria a športov muselo potešiť' ohlásenie Mario Golf: Super Rush, prvej hry série na konzole od Nintenda od roku 2003. Tento titul vyjde 25. júna.



Vrcholom relácie bolo ohlásenie nového taktického RPG od tvorcov Octopath Traveller (v rovnakom HD-2D štýle) s pracovným názvom The Triangle Strategy. Z vizuálu by sa dalo povedať, že ide o pokračovanie spomínaného JRPG, avšak ide o úplne inú hru, nielen príbehom, ale i hratel'nost'ou. The Triangle Strategy vyjde síce až budúci rok, no už teraz vieme, že hra bude plná rozhodnutí hráča a konsekvencií, vd'aka čomu sa bude menit' príbeh, postavy a súboje budú riadne taktické. Po tejto hre bola krátkym teaserom odprezentovaná multiplayerová free-to-play hra Star Wars Hunters.

Rovnako potešujúce a vítané bolo aj ohlásenie príchodu série Ninja Gaiden v kolekcii Ninja Gaiden: Master Collection. Sklamalo však zistenie, že pôjde o kolekciu zostavenú z horších Sigma verzií a nie úplne pôvodných hier. Koniec Directu patril Zelde, no nie pokračovaniu Breath of the Wild, ale HD verzii The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, ktorú je možné na Switchi hrat' aj normálnym štýlom, nielen pohybom, za čo si dávnejšie vyslúžila aj kritiku. Túto Zeldu čakajte 16. júla. Poslednou predstavenou hrou bol Splatoon 3, ktorý vyjde budúci rok.

Ohlásenie remaku Diablo II



Hlavným bodom Blizzcon 2021 bolo nepochybne ohlásenie remaku legendy Diablo II. A aj ked' to nebolo žiadne nečakané prekvapenie, resp. leaky nás sprevádzali už dlhé týždne, napokon sme aj tak ostali prekvapení, lebo tento remake nazvaný Diablo II: Resurrected vyzerá vážne slušne. Grafika bola plne prepracovaná do 3D, úpravou prešiel pohyb postáv, všetky animácie, príšery i menu. Hra ponúkne tiež možnost' prepínania medzi novým a starým vizuálom v reálnom čase. Blizzard uvádza, že hratel'nost' ostane nedotknutá, čiže Diablo II: Resurrected bude presne to Diablo II, ktoré si pamätáme. Tento remake obsahuje nielen základnú hru, ale aj datadisk Lord of Destruction. Hra vyjde na PC, PS4, PS5, Xbox Series, Xbox One a Nintendo Switch v priebehu tohto roka za 39,99 eur.

Ohlásenie remaku Mass Effect



BioWare oficiálne ohlásilo remake vesmírnej opery Mass Effect. Mass Effect: Legendary Edition vyjde 14. mája 2021 na PC, PS4 a XONE. Tvorcovia priniesli aj nové detaily a obrázky. Rozdiel medzi remakom a pôvodnými hrami nie je badatel'ný, je priam priepastný. Nové detaily, nové nasvietenie, textúry, lepšie modely, dynamické tiene, nové sharedy a DoF. Mass Effect: Legendary Edition prinesie Mass Effect, Mass Effect 2 a Mass Effect 3 v jednom balení s vyše 40 vydanými DLC, podporou 4K rozlíšenia, 21:9 podporou pre PC a kompatibilitou s DirectX 11. Konzolové verzie budú mat' na výber medzi dvoma módmi – s vyššou kvalitou grafiky a vyšším frameratom. Vylepšená jednotka taktiež ponúkne prepracovanejší súbojový systém a lepšie ovládanie vozidla Mako.

Crash 4 na d'alších systémoch



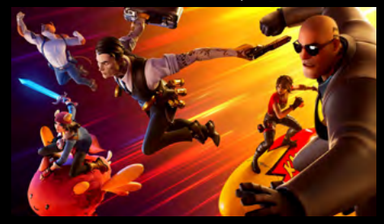
Hráčmi i kritikmi skvelo prijatá plošinovka Crash Bandicoot 4: It's About Time! vyšla pôvodne len na PlayStation 4 a Xbox One, no po novom sa hra objaví aj na ostatných platformách. Activision ohlasuje, že štvrtý Crash vyjde aj na PC, PS5, Xbox Series X/S a Nintendo Switch. Zo spomínaných platforiem všetky okrem PC verzie vyjdú 12. marca a budú stát' 60 eur, okrem konzoly od Nintenda. PC verzia vyjde neskôr, v ešte nestanovenom dátume prostredníctvom Battlenet. PC verzia a Switch verzia budú stát' 40 eur. Crash Bandicoot 4 sa páčil aj nám, a to vel'mi. Kolega Róbert Gabčík hre udelil plných 5/5 bodov so slovami, že ani neveril, že by sa hra mohla až tak vydarit'. Vychválil ju až do nebies po každej stránke a jediným negatívom bola miestami až prehnane vysoká náročnost'.

Lúpež v CD Projekte



Pol'ské štúdio CD Projekt nezažíva najlepšie obdobie, ba naopak, najhoršie obdobie vo svojej histórii. Nielen že sa celosvetovo očakávaný Cyberpunk 2077 úplne nevydaril, ale technický stav na starých konzolách nám stále spôsobuje pomočovanie, a na hlavy tvorcov sa zosypala lavína posmeškov a žiadostí o vrátenie peňazí, CD Projekt sa navyše stalo aj obet'ou vel'kej lúpeže. O to sa postarala skupinka HelloKitty, ktorá zo serverov spoločnosti ukradla zdrojové kódy hier Cyberpunk 2077, Gwent a novej verzie The Witcher 3, ktorá je pravdepodobne určená pre nové konzoly. Nakol'ko CDPR nechcel s hackermi vyjednávat', skupina začala kódy predávat' na darkwebe, pričom ich napokon aj niekto kúpil. Kupec ostal anonymný, a tak sa môžeme len domnievat', čo bude s nimi d'alej.

Otvára Epic v SR svoju pobočku?



Názov Epic Games Slovakia s.r.o. by mala niest' slovenská pobočka gigantu Epic Games, Inc., ktorá bola podl'a údajov FinStat založená ešte 16. decembra 2020. Podl'a stránky by štúdio malo sídlit' v Bratislave v mestskej časti Staré mesto v priestoroch budov Eurovea Central. To, že ide skutočne o pobočku Epicu, jasne hovoria mená uvedených štatutárov, konkrétne Randy Gelber, Julie LoBean a Christopher Pike. Zatial' nie je zrejmé, akú úlohu bude Epic Games Slovakia s.r.o. plnit'. V popise spoločnosti sa neuvádza vývoj hier a ani ich vydávanie, nachádza sa tam len neurčitý text: „Prenájom a prevádzkovanie vlastných alebo prenajatých nehnutel'ností". Epic Games stojí za súčasným hernými megahitom Fortnite, ako aj za hitmi minulými typu Unreal alebo sériou Gears of War.

Remake Princa odložený



Odložený, a to na neurčito. Ked' bol ohlásený remake Prince of Persia: The Sands of Time, neboli sme z toho vel'mi natešení. Nie, že by sme remake odmietali, no technický stav predvedenej hry vyzeral na videách prinajmenšom rozpor..., jednoducho zle. Zdalo sa, že Remake Prince of Persia: The Sands of Time bude len jeden vel'ký malér. Ubisoft si to, našt'astie, všimol, zakročil a prikázal hru opravit'. Práce budú asi trvat' dlhšie, ked'že pôvodný dátum vydania už neplatí a nový dátum je zatial' neurčitý. Podl'a fám za to môže neskúsenost' štúdia Ubisoft India, ktorému Ubisoft vzal projekt z rúk a zveril ho iným vývojárom. Nuž, prvé informácie o štúdiu Ubisoft India nevlievali nádeje do žíl a súčasná situácia s pripravovanou hrou naše pôvodné obavy len potvrdzuje.

RECENZIA
RETRO

American McGee's Alice

NIE JE ALICA AKO ALICA



Ešte než sa vôbec pustíme do d'alšieho retro článku (vždy sa snažím, aby to pre vás výberom danej hry bolo aspoň trochu zaujímavé), musím v prípade akčnej adventúry American McGee's Alice začat' takzvane od piky, respektíve od mena samotného strojcu tohto diela. American McGee, štyridsat'osem ročný videoherný dizajnér, má totižto nielen zaujímavé meno s vel'kým príbehom, ale aj rovnako nemenej netradičnú minulost'. Verte alebo nie, tento interaktívny umelec a rodák z Dallasu v štáte Texas si vlastné iniciály nevybral za účelom kreatívneho PR, ked'že ho tak pomenovala jeho vlastná mama už krátko po narodení. Údajne ju v tom inšpirovala spolužiačka z vysokej školy, ktorá svoju dcéru naopak obdarila atypickým menom America. S týmto menom, nie práve ideálnym na zaradenie do šedého priemeru, bol vychovávaný excentrickou maliarkou, ktorej osudom bolo stretnút' sa s transrodovou ženou tesne pred operáciou a v čase, ked' jej vlastný syn mal len šestnást' rokov, utiect' s ňou od svojho jediného potomka, a to bez akéhokol'vek vysvetlenia. McGee sa v tom čase vrátil zo školy a zistil, že doma sa okrem jeho osobných veci nenachádza už vôbec nič a až krátko na to sa dozvedá príbeh o tom, ako jeho vlastná mama predala dom, aby jej partnerka mala na operáciu zmeny pohlavia a následne zmizla neznámo kde. S takýmto odtlačkom krutého života sa mladík s jemne bizarným menom vydáva do sveta skúšat' predat' svoj talent.

Iste, celý jeho pohnutý osud by vydal na viac než len krátke retro obhliadnutie, a tak to celé skúsim urýchlit'. American McGee si po dokončení školy prešiel niekol'kými významnými vývojárskymi spoločnost'ami a okrem toho že pracoval po boku Carmacka a Romera na legendárnych sériách ako Doom a Quake, zároveň si v hlave postupne budoval predstavu o samostatnosti. Nechcel skončit' pod útlakom vel'kých manažérov v kravatách a dnes ho preto už nedefinuje neskoršia kariéra v Electronic Arts, ani pokusy s režírovaním hudobných klipov. Nie, American McGee je, presne tak ako jeho iniciály, samostatnou značkou a už dlhé roky sa pokúša vytvorit' regulérny tretí diel série Alice. V tomto článku ale nechcem preberat' nejasnú budúcnost' nesúcu podtitul Asylum (to je oficiálny názov tretej časti), ale naopak vás chcem symbolicky skopnút' do králičej nory, na konci ktorej vás čaká tvrdý dopad na zadok a dúfajme aj nezabudnutel'né dobrodružstvo.

Art

Písal sa nezabudnutel'ný rok 2000 a na stolné počítače prichádza netradične spracovaná rozprávka o Alici v krajine zázrakov. Viac než sto rokov od vydania knižného originálu z pera Lewisa Carrolla sa tak hráči majú možnost' vrátit' do imaginárneho sveta plného uhrančivých mačiek, vysokých cylindrov a nekonečného zástupu žolíkových kariet. Na rozdiel od akejkol'vek prívetivej atmosféry, ktorú si možno ešte dnes s týmto románom spájate, je herná adaptácia naopak plná temnej a ponurej hmoty tiahnucej sa po obrazovke v nesmierne zlovestnom tempe. Alica sa nečuduje každej veci, čo jej dá frčku do nosa, ale naopak túži po pomste a s ňou spojeným násilím. Jej rodičia sú mŕtvi, dom vypálený a po tom, ako sama strávi roky krutej liečby na psychiatrickej liečebni, upadá do ríše divov znetvorených jej vlastnou mysl'ou.

Ako keby vás niekto uvrhol za hranice reality, kde je strach a zmar na dennom poriadku a jediná cesta von vedie cez masaker vykonaný hrdzavým nožom. Môžeme tu teraz diskutovat' o tom, ako k tejto netradičnej zápletke prispela práve minulost' autora menom American McGee, avšak pre nás ako hráčov sú podobne netradičné koncepcie často vôbec tým najlepším spestrením voči zvyšku identickej produkcie.

Akčná adventúra s hororovými prvkami tu bola prezentovaná pohl'adom z tretej osoby a po stránke enginu bežala na id Tech 3 (asi vám nemusím vysvetl'ovat' dôvody). Konceptuálne síce nešlo o nič objavné, ostatne v tej dobe si celá AAA scéna, až na pár výnimiek, na nejaké tie výrazné experimenty nepotrpela, avšak jedinečnost' hry samotnej tkvela v unikátnej atmosfére a originálne riešenom level dizajne. Alica musela riešit' nenáročné hádanky, likvidovat' zástup menších, ale aj väčších nepriatel'ov, a to všetko pod patronátom neopozeranej umeleckej licencie.

Významnou pointou bolo neustále obmieňanie zbraní s odlišným dopadom na zasiahnuté ciele a rovnako aj využívanie schopností samotnej hlavnej hrdinky. V istom momente som sám mal pocit, že hrám 3D plošinovku s komplexne pojatým prechodom cez výškové úrovne, kde je dôležité nielen časovat' skoky, ale zároveň aj skúšat' sa dostat' na tie



najvyššie položené podlažia. Motiváciou takéhoto konania je séria skrytých bonusov, ktorými American McGee často vzdával hold nielen už spomínanej románovej predlohe, ale zároveň aj zástupu iných umeleckých diel.

Zvieracia kazajka

Alica v krajine hororu, Alica v zvieracej kazajke, Alica na pokraji šialenstva, toto všetko sú len náznaky unikátnej a účelovo bizarnej kulisy, aká vám počas hrania nedala spat'. Boj samotný, kedy hlavná hrdinka pomocou automatického zameriavania seká do nie práve dokonalo sa správajúcich nepriatel'ov, je vôbec tou najväčšou slabinou hry ako takej.

Tento nedostatok sa podarilo napravit' až v druhej časti série s podtitulom Madness Returns a zároveň to je dôvod, prečo ani ja v tomto retro článku nepôjdem na samotnú hranicu našej stupnice hodnotenia. Neberte to však ako nejaké významné negatívum, ked'že už tol'ko spomínaná umelecká licencia, ako aj jedinečne temná kulisa pozadia robia z American McGee's Alice právom adepta na miesto v zlatej sieni originálnych videoherných zážitkov.

Záverom sa ešte vrátime do čias vývoja tohto softvéru. McGee pôvodne nemal vôbec v pláne nejako zásadne participovat' na románovej predlohe, a preto celú inšpiráciu vo svete pod králičou norou bral skutočne len okrajovo. Vedenie EA však malo niekol'ko zásadných pripomienok, z ktorých jedna sa dotýkala priamo názvu hry.

Možno si budete teraz mysliet', že to bol sám autor, kto trval na integrácii svojho mena priamo do názvu, avšak opak je pravdou. Electronic Arts sa bálo komplikovanej registrácie značky, ktorá by až prehnane navádzala na viac než sto rokov starú a celosvetovo populárnu knižku, a preto im napadlo vytvorit' to, pod čím dnes už hru môžeme tak jednoducho identifikovat'. Sám American McGee tento krok nepodporoval, pretože mal dojem, že to celé môže verejnost' navádzat' k dojmu, ako jeden človek vytvoril niečo, čo má v skutočnosti na svedomí celá spoločnost' (toho času to bol dnes už zaniknutý tím Rogue Entertainment).

Je toho vlastne ovel'a viac, o čom by sme sa v súvislosti s týmto titulom mohli d'alej rozprávat', napríklad o nikdy nezrealizovanej filmovej adaptácii s Natalie Portman v hlavnej úlohe, cez snahu Wesa Cravena spravit' aspoň animovaný film, až po milióny dúfajúcich fanúšikov, čo veria v realizáciu tretej časti. Nech už to s touto IP dopadne akokol'vek, nepripomínat' kvality značky samotnej by bolo trestné a aj z tohto dôvodu som sa vás dnes snažil naviest' do nových vôd videohernej histórie. Uvidíme, kam sa spoločne pozrieme o mesiac.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	EA	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratel'nost'
+ Atmosféra
+ Art
+ Zvuk
- Umelá inteligencia

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS5

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

PSI SA BRÁNIA ÚTOKOM...



Už je to dlhší čas, čo som si zobral nejakú hru na recenziu. Pri Werewolf: The Apocalypse - Earthblood som absolútne nevedel, že taký titul má vôbec prísť a ani o čom to asi bude. Google mi povedal, že vývojári, ktorí vytvorili túto vlkolačiu hru, majú na svedomí aj Call of Cthulhu – čiže d'alší kúsok, o ktorom nič neviem, teda ak nerátame to, že v recenzii tomu kolega Adrián dal 3 hviezdičky z 5. Dokázalo štúdio Cyanide zdvihnúť pomyselnú latku svojich hier?

Vlkolaci a upíri sú kult, ktorý je obl'úbený po celom svete. Filmoví režiséri sa tejto témy radi chytajú (hoci niekedy je to na škodu). Budem úprimný, tému ako takú mám rád, pokial' je spracovaná hororovo a nie pubertálne. Takých filmov ale nie je vel'a a hry z prostredia upírov a vlkolakov som v novej 3D dobe asi ani nehral, ak nerátame The Order: 1886.

Samotný fakt, že som doteraz o tejto hre nepočul, nasvedčuje jednému – určite nepôjde o AAA titul. Cenovka okolo 40 eur to celé podtrháva. V dnešnej dobe je ale aj takáto suma vysoká, najmä pre l'udí, ktorí sa ocitli doma a nemôžu íst' zarábat' kvôli nariadeniam. Doma býva dlhá chvíl'a a ak chce niekto investovat' do hry, musí si dat' vel'ký pozor na to, čo si objedná. Mojím ciel'om je teda čo najpresnejšie ohodnotit' tento titul pre tých, ktorí zvažujú jeho kúpu.

Nebudem sa držat' zvyčajných osnov, pretože by to bolo zbytočné. Začnime názvom hry: Werewolf: The Apocalypse – Earthblood. Proste vám to ide samé z jazyka... jednoduché... okej, pod'me na úvod. Ten je skutočne zaujímavý. Krátky film má skvelú hudbu (teda do nejakých 85%) a napovie vám, o čo tu asi pôjde. Potom to však začne.

Vizuál je fajn tak na rok 2008. Viem, že cenovka zodpovedá faktu „nečakaj vel'a", no toto? Chápem, že tu bol zrejme obmedzený rozpočet, no pokial' neviem v roku 2021 aspoň trošku zachytit' mimiku tváre, nerobím z polovice hry siahodlhé rozhovory s možnost'ou výberu odpovede. Otváranie úst je katastrofálne, cez zuby presvitá jazyk, oči pôsobia mŕtvo (bez ohl'adu na to, či rozpráva človek alebo vlkolak) a reč tela je doslova smiešna a často oneskorená.
V hre samotnej to až tak necítite. Samotné dejstvo sa odohráva v dvoch polootvorených svetoch a jednom koridore. Nejdem prezrádzat' viac, ale na nejakú logiku rovno zabudnite. Váš tábor je vždy 100 metrov od základne nepriatel'ov, ktorým sa snažíte zabránit' v zničení sveta. Armáda, ktorá má problém si pre vás prísť, no čaká, kým tam napochodujete a postupne ju zlikvidujete.

Tu je to ešte smiešnejšie. Máte tri formy, na ktoré sa môžete premenit'. V l'udskej interagujete s l'ud'mi a počítačmi, vlk je dobrý na stealth postup a beh na väčšie vzdialenosti a nakoniec je tu vlkolak, ktorý má až 3 formy. Prvá je normálna, využíva vašu agilnost' a je dobrá na rýchle útoky a úskoky, druhá je t'ažká, pričom sa hodí na kopy nepriatel'ov a t'ažkých súperov, no a posledná je agresívna. Tú si viete aktivovat', ked' pozabíjate niekol'ko nepriatel'ov a vidíte, že sa naplnil „bar", ktorý meria zúrivost'. Znie to zložito, no verte mi, dostanete sa do toho rýchlo, je to celkom intuitívne a naozaj dobre zvládnuté. Človek a vlk sa používajú iba pri postupe, vlkolak a jeho formy pri boji.

Nájdete tu aj vel'mi jednoduchý RPG systém, kde sa vo všetkých smeroch viete vylepšit'. Strom schopností je prostý, je rozdelený do jednotlivých kategórií na jednej obrazovke. Je to priamočiare a pochopit' sa to dá vel'mi rýchlo. Ťažšie sa však dá pochopit', prečo vám niektoré rastliny a vázy v hre blikajú, no nedokážete s nimi nijako interagovat'. Ukázalo sa, že to sa dá, až ked' si prepnem režim „vlčieho pohl'adu" pomocou L1. Ak budete s týmito rastlinami interagovat' (vyzerá to, ako by ste ich čuchali alebo čo), tak vám to pridáva skúsenostné body a viete sa takto levelovat' aj mimo boja.

Logiku tu nehl'adajte. Príbeh je prostý a nechytl'avý. Scenár písali asi na ZŠ ako sloh. Vážne, zápletka bola obrovské klišé a nových nápadov len nevyhnutné minimum. Aj dabing bol strašný. Ja som naozaj počul, ako to každý len číta z papiera. Žiadna intonácia, žiadne emócie. Ďalšia vec – nesiete bombu na základňu, medzitým sa dvestokrát premeníte na vlka alebo vlkolaka. To, že vám ostane oblečenie, okej, neriešim, no kde som niesol bombu v týchto formách? Jedine, že v...

Iná zaujímavá vec je vyvolanie poplachu. Nepriatelia tu chodia zväčša v troch vlnách. Vy ešte predtým môžete pomocou stealth postupu sabotovat' všetky bezpečnostné dvere, aby neprišli. Absolútne to nefungovalo, okej, chyba hry, no to, že sa spustí poplach, ozývajú sa výbuchy a rev, to je úplne jedno celej základni, ba aj tým vojakom, ktorí sú za normálnymi dverami štyri metre od boja! Oni o vás proste nevedia. Je úplne jedno, že z tej strany cez bezpečnostné dvere prišlo 30 vojakov, v momente, ked' ich zabijete, Cahal sa prikrčí (robí to automaticky, vždy začínate v stealthe a je na vás, či to dodržíte alebo začnete rovno boj) a nikto o vás nevie. Nikto. A to počujete vojakov kričat' do vysielačky, že chcú posily. Rebríky? Na





čo. Vlkolak ani v l'udskej podobe po nich liezt' nevie. V jednej lokalite dokonca máte vyliezt' do ventilačnej šachty, pričom je tam opretý rebrík. Desat' minút som chodil okolo neho, stláčal všetko možné, no nie a nie sa tam dostat'. Potom som to obišiel a boli tam motory vzduchotechniky, na ktoré som vyliezol a odtial' sa tam dostal. To vážne? Na kerú rit' tam dali ten rebrík?

Tím, ktorý mal robit' fyziku, si v polovici asi zobral dovolenku. Gravitácia? Nachádza sa tu, no jediné, čo má za úlohu, je pritiahnut' všetko na zem bez akýchkol'vek konsekvencií. Skočili ste z brala tri kilometre? Nič sa nedej, ani sa vám nepodlomia kolená pri dopade, dokonca ani len nespomalíte. Čo sa týka hudby – božemôj, 80. roky, vitajte späť. To, že sa grafika zabudla pred desiatimi rokmi, to ešte beriem, no takto domrvit' hudbu... V celej hre sú dva tóny, respektíve dve skladby. Prvá pri stealth postupe a kráčaní po krajine. Nemenná monotónna blbost' bez štipky emócie. Pri boji je to zas metal na štýl posledných Doomov. Fungujete ako vypínač na svetlo. ON/OFF stealth, ON/OFF boj. Nič medzitým, nič viac. Myslel som, že si vrazím klince do uší. Nevedel som, čo je horšie – hudba alebo dabing. To rovno vypnite zvuky a pustite si Spotify alebo čo počúvate, nestojí to za to. Vystačíte si s titulkami (bez českej lokalizácie). Budem úprimný, snažil som sa nájst' nejaké pozitíva, no neviem, či nejaké sú. Súboje boli, aspoň zo začiatku, ale potom to je stále to isté. Hra má dva konce a ked'že sa posledná kapitola dala reštartovat', nemusel som celý titul hrat' dvakrát. Celé mi to zabralo 7 hodín na strednej obt'ažnosti. 7 hodín nerobíte nič iné, len sa plížite, občas nájdete PC, kde absolútne bez zabezpečenia vypnete kamery alebo vežičky, prípadne otvoríte dvere. Stále len potichu dopredu, ak tak boj, alebo postavy si niečo povedia do vysielačky či naživo. Lokality (teda tie nepriatel'ské) sú si podobné ako vajce vajcu. To isté sa vám vypal'uje do sietnice celé tie hodiny a ak vám nepreskočí z toho, tak určite z hudby.

Verdikt

Hoci verím tomu, že vývojári sa snažili, myslím, že v tomto prípade to asi nestačilo. Keby táto hra nevznikla, zrejme by sa nič nestalo. Ak niekedy pridajú multiplayer, okej, no ako singleplayer to nemôžem odporučit' nikomu, ak teda nemáte radi hluché hry bez nápadu či fantázie. Jedna hviezdička len za level vo väzení, kde som mal pocit, že aspoň chvíl'u musím rozmýšl'at' o postupe.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Cyanide	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

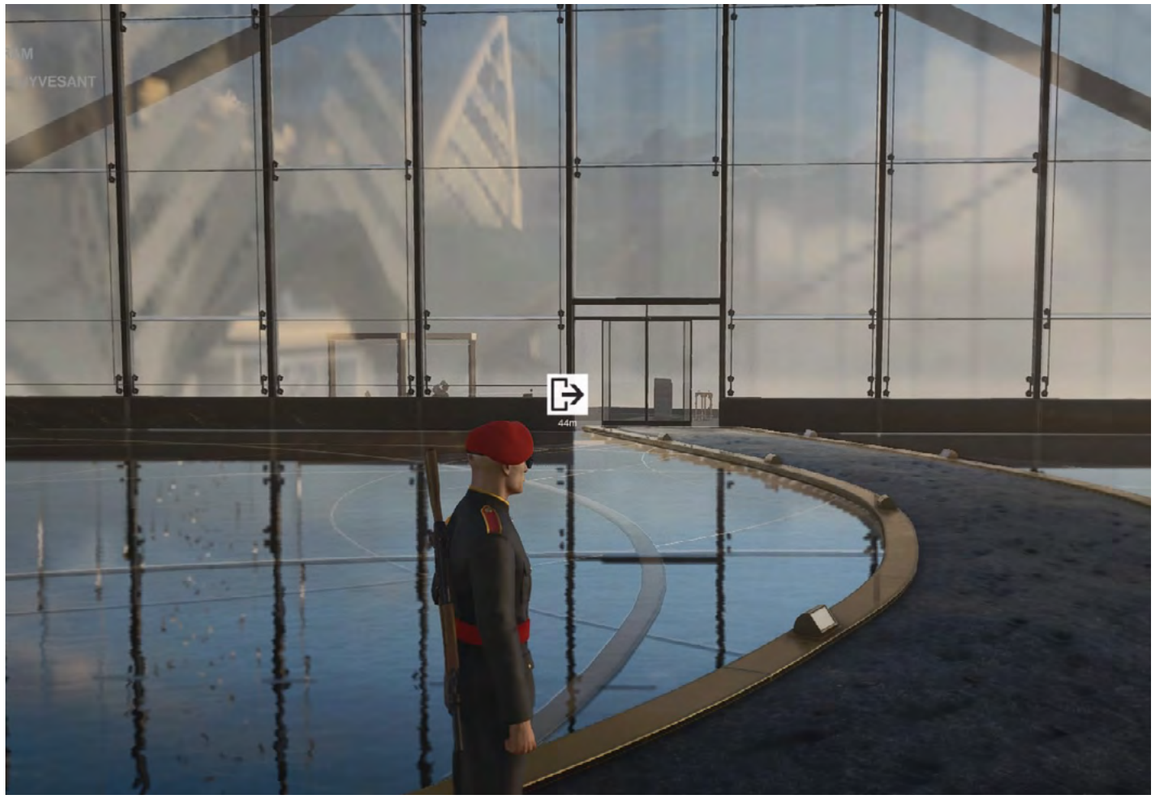
+ vlkolaci	- vizuál je zastaralý
+ možnost' menit' formy	- zlý dabing
	- slabý príbeh
	- repetitívnost' je do plaču

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PS4

Hitman 3

PLÁNUJ, VRAŽDI, OPAKUJ



Ked' som dostal príležitosť recenzovať Hitman 3, ako vel'kým fanúšik série som sa, samozrejme, potešil. Potom však prišiel aj pocit zodpovednosti a vo mne sa začali vynárať pochybnosti. Ako si zachovať originalitu pri recenzovaní tohto titulu, najmä pokial' ide o poslednú časť reštartu? Hra sa mení od časti k časti len sporadicky a tak som sa spočiatku bál, o čom vám tu budem písať, ked' už všetko dôverne poznáte. Možno podobné pochybnosti zažívali aj tvorcovia.

Ked' sa v roku 2016 Agent 47 vel'kolepo vrátil do hráčskej komunity s rozhodnutím, že obnoví staré zvyky a princípy, vel'mi ma to potešilo. Návrat ku koreňom Hitmanovi sedí ako uliaty. S príchodom prvej časti obnovenej série v roku 2016 išli tvorcovia na hráčov vel'mi pomaly. Určite si spomínate na epizodické vydávanie jednotlivých levelov, ktoré bolo v tom období sprevádzané dlhými diskusiami a rozporuplnými reakciami fanúšikov. Nakoniec sa všetky epizódy spojili do jedného prepracovaného celku. Vtedy bolo na každom hráčovi, či si počká na kompletnú verziu, alebo bude netrpezlivo vyčkávať na každý nový level, ktorý pribudne. O dva roky na to prišlo pokračovanie s jednoduchým názvom Hitman 2, ktoré sa držalo zabehnutého štandardu. Niet divu, latka bola nastavená dostatočne vysoko a štýl hrania bol svojou prepracovanost'ou a prístupom naozaj nadčasový. Do hry vtedy pribudlo d'alších 6 originálnych úrovní, vylepšenia niektorých drobností a dve vel'ké novinky - ostrel'ovačský mód Sniper Assassin a multiplayerový Ghost Mode. No a čo je nové v trojke? Ako určite očakávate, ani tentokrát toho nie je mnoho. Zmeny sú vel'mi decentné a Hitman v poslednej časti reštartu série len brúsi hrany k dokonalosti, hoci sa stále nájdu aj drobné chyby.

Agent 47 je nestarnúci hit

Hitman 3 prináša do poslednej časti d'alších šest' rôznorodých úrovní, z ktorých každá má odlišnú a originálnu atmosféru. A musím povedať, že každá ma aj vel'mi bavila, teda hádam okrem úplne poslednej misie vo vlaku. Tá mi pripadala dost' lineárna a svojím spracovaním sa skôr podobala na systém misií v Hitman: Absolution, ktorý mi, priznám sa, úplne nesadol. Inak sú rozlohy jednotlivých oblastí naozaj obrovské. Pred začiatkom každého nového levelu vás tak vždy prepadne počiatočný pocit bezradnosti z vel'kého neprebádaného prostredia.

V zorientovaní sa na každom území vám budú už klasicky pomáhať tzv. Mission Stories, ktorých je v každej úrovni niekol'ko a môžete ich sledovať. Ide v podstate o akúsi pomoc a poodhalenie možností v jednotlivých mapách. Môžu vás inšpirovať aj k plneniu výziev, ktoré so sebou každá prináša.

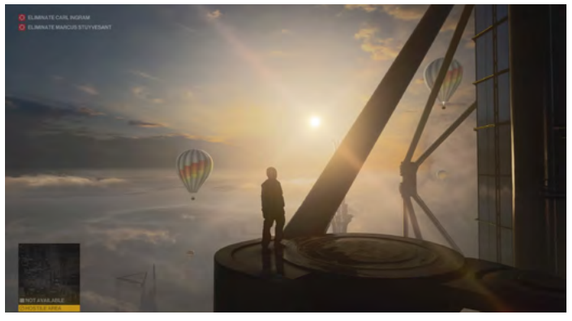
Ak ste absolútni fanatici, nič vám, pravdaže, nebráni v tom, aby ste si všetky prvky podpory a HUD povypínali a skúsili si akciu na ostro a bez pomoci. Avšak toto odporúčam až po odohratí každého levelu a po oboznámení sa s prostredím. V opačnom prípade vás totiž čaká rýchla a bezmocná smrť. Hra je predurčená na to, aby ste sa do každého levelu vrátili ešte aspoň raz.

A ked' hovorím o pomoci pri hraní vo forme príbehov, tak si nemyslite, že Hitman vás bude vodiť za ručičku počas celého priebehu a vy si len prebehnete cez územie, zabijete ciel' a odkráčate do bezpečia – to ani náhodou. Aj tento prvok je spracovaný s nápadom a budete musieť použiť aj vlastnú hlavu, aby ste



vylúštili niektoré hádanky. Princíp je teda vel'mi podobný tomu, čo už poznáme. Do hry pribudlo niekol'ko zásadných, hoci na prvý pohl'ad drobných zmien, ktoré vám však dajú úplne nové možnosti a priebeh misiami je opäť o niečo živší. Jednou z takýchto noviniek je pridanie hackovacej kamery, s ktorou sa zoznámite ihneď na začiatku – na vrchole sveta v Burdž chálifa v Dubaji. Pribudli tiež číselné terminály na odomykanie dverí (trezorov), ktoré vás v niektorých častiach naozaj potrápia a oprášite si tak svoje mozgové závity. Ak už zvládnete všetky úrovne, objavíte všetky tajné zákutia a záhady, dohráte Hitman 3 do konca a náhodou by ste sa začali nudiť, tak vtedy môžu prísť na rad multiplayerové prvky. Hra vás nimi sprevádza po celý čas, ked'že zbierate body XP, ktoré sa započítavajú do celkovej úrovne vašej postavy. Okrem toho tu môžete nájsť známy mód Contracts, ktorý vám dovolí dať každej úrovni úplne nový rozmer tým, že si vytvoríte svoje ciele, svoj scenár a posuniete svoj výtvor medzi ostatných hráčov. Na tomto princípe sú založené aj Elusive Targets, ktoré poznáme už z prvej časti. Tieto doteraz prinášali samotní tvorcovia a boli časovo obmedzené. Za každý takýto splnený kontrakt získate špeciálnu odmenu. Háčik je však v tom, že na elimináciu ciel'a máte len jeden pokus a ak zlyháte, opakovanie nie je možné. Je preto nutná absolútna znalosť prostredí a plná koncentrácia. Je preto vel'ká škoda, že na pridanie Elusive Targets do Hitman 3 ešte stále čakáme. A to je hra v dobe tohto recenzovania vonku už dva týždne. V každom prípade by sa vrátiť mali, len zatiaľ nie je jasné kedy. Sklamaním môže tiež byť Sniper Assassin, ktorý nepriniesol do Hitman 3 absolútne nič nové. V tejto sekcii nájdete len tri úrovne, ktoré sa preniesli z predchádzajúceho dielu a ak ich nevlastníte, tak vás titul vyzve, aby ste si ich kúpili.











Hitman 3 ako komplexný ekosystém



Všetky tri diely teraz vytvárajú jeden celok a v menu Hitman 3 nájdete všetky úrovne vrátane bonusových z predchádzajúcich častí. Toto hodnotím ako dobrý krok a vzhl'adom na to, že tretí diel prináša aj vylepšený vizuál, teraz si môžeme užit' aj staršie úrovne v krajšom spracovaní. Pravdaže, pokial' predchádzajúce tituly nevlastníte, opät' dostanete výzvu k nákupu. Ja som mal v tomto smolu, pretože prvé dva som mal na PC a recenzia prebiehala na PS4 Slim, takže som mal prístup len k levelom z tretej časti.

Výkon hry bol aj na starej PS4 dobre vyvážený, k čomu dopomohlo aj to, že beží na pôvodnom engine z roku 2016. A hoci sa zásadné grafické zmeny na tomto zariadení očakávat' nedajú, drobné vylepšenia je vidiet' a ja som si grafiku a výhl'ady, ktoré vyrážali dych, dosýta užíval aj na staručkej konzole. Z vylepšení a krajšieho vizuálu sa budú tešit' najmä majitelia PC alebo PS5. Na next-gen konzole okrem elegantného vizuálu prináša Hitman 3 aj unikátny zážitok vd'aka DualSense ovládaču. Originálne funkcie tohto nového ovládača Sony sa rozhodli tvorcovia využit' naplno a implementovali do hry niekol'ko zaujímavých funkcií, vd'aka čomu sa lepšie ponoríte do atmosféry. Exkluzívny zážitok si majitelia PlayStation vychutnajú aj vo virtuálnej realite. Hitman 3 totiž zatial' celkom exkluzívne podporuje VR práve na PS a implementované sú všetky úrovne vrátane prvých dvoch častí. Aj napriek pokročilej fáze vývoja hry a faktu, že beží niekol'ko rokov na rovnakom engine, sa v Hitman 3 nájde ešte niekol'ko chýb. Väčšinou nejde o nič dôležité, ale najzásadnejším problémom pre mňa bolo, ked' som pri plnení niektorej z Mission Stories nemohol pre bug pokračovat'. Napríklad počas jednej v Burdž chálifa, ked' ma mala sekretárka odviest' za svojím šéfom, sa ani za svet nechcela pohnút' z miesta. Pokračovanie udalosti sa spustilo až po tom, ako som sa rozhodol, že sa za dotyčným vyberiem sám a nechám sekretárku sekretárkou. Nepomohlo ani znovunačítanie uloženej pozície. Inak hranie tretieho Hitmana so sebou neprináša výraznejšie komplikácie a tých zopár drobností by malo byt' opravených v prípadných updatoch. Ako som spomínal, hranie je hladké aj na staršej generácii konzol, čiže problémov s výkonom sa bát' v žiadnom prípade nemusíte.



Verdikt

Ked' sa tak obzriem dozadu a zosumarizujem moje dva týždne v spoločnosti Agenta 47, musím povedat', že boli naozaj dobré. Hra mi priniesla presne to, čo som od nej očakával a v niektorých momentoch aj zopár drobností navyše. Som rád, že tvorcovia Hitmana sa v sérii zameriavajú na to, čo im ide najlepšie a netlačia tretí diel nasilu niekam, kde by možno stratil svoju osobnost'.

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stealth	IO Interactive	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Originálne a prepracované lokality	- Zopár bugov
+ Grafika a plynulost' hry	- Noviniek mohlo byt' viac
+ Množstvo možností	

HODNOTENIE: ★★★★☆



RECENZIA
SWITCH

Windbound

TROCHU SURVIVAL, TROCHU ADVENTÚRA, NO NIČ PORIADNE



Ak by som mal začať kriticky, tak musím skonštatovať, že oceán je vo Windbound vlastne len jazierkom, v ktorom vás hra nechá blúdiť, kým vám naservíruje ďalší kúsok príbehu. Práve jednotná dejová línia, ktorú nasledujete, umožňuje tomuto survival titulu vystúpiť z radu množstva survival kúskov na trhu.

Prvý dojem robí hra so ct'ou a dôsledne. Krátka cutscéna naznačuje temné tajomstvo, o ktoré v nej pôjde, pričom následne sa už s hlavnou hrdinkou Korou zobúdzate na pobreží, nevedno kde, nevedno prečo, s prázdnym inventárom a s informáciou, že hráte prvú kapitolu. V každej z nich vám pôjde o to isté - nájsť veže, v ktorých sú úlomky kľúčov, aby ste následne otvorili portál do ďalšej kapitoly. Keďže hra ich má len 5, možno si nestihnete uvedomiť, že je to pomerne repetitívna úloha. Každá z kapitol sa začína neprebádaným kúskom oceánu, v ktorom blúdite medzi ostrovčekmi. Tie na prvý pohľad zaujmú faunou, flórou aj tajomnou architektúrou, no v survival tituloch sme zvyknutí na odlišnejšie biómy v rámci jednej hry.

Krátka obhliadka vás presvedčí o tom,





čo ste už o hre vedeli. Mapa sa skladá z malých ostrovčekov a vy sa budete medzi nimi plaviť. Plavbu z prvého na druhý ostrov zvládnete „po vlastných" len vďaka vašej stamine, pri ďalších už budete potrebovať loď. Práve stavba a vylepšovanie vášho plavidla je hlavným konceptom Windboundu. Zatiaľ čo svoje prvé kanoe postavíte z niekoľkých trsov trávy, neskôr kvôli upgradu svojej lode vyklčujete nejeden ostrov. Po jednoduchých kanoe začnete stavať plachetnice a vtedy si začnete všímať vietor. Platí tu staré námornícke „smer vetra nezmeníš, ale môžeš zmeniť cieľ svojej plavby", čo pridáva dobrodružstvám na mori tie správne nečakané zvraty. Samotné vylepšovanie lode je zábava a vždy je dobrý pocit prvýkrát prehnať na mori svoj nový výtvor. Zamrzí len to, že okrem mierneho zrýchlenia neposkytujú vylepšenia žiadne svetoborné zmeny v hratel'nosti. Podobnému problému čelí celý crafting systém. Polovicu vecí som nepoužil a ani som nemal vôľu ich vôbec vyrábať.

To, čo nezachraňuje crafting, sa snaží napraviť dejová línia, ktorá je v survival hrách skôr výnimkou a na ktorú som sa veľmi tešil. Dej je skôr útržkovitým rozprávaním legendy, ktorá sa snaží hráčovi priblížiť, prečo hlavná hrdinka na svojom putovaní nestretla žiadnych iných ľudí a ako sa svet dostal do súčasnej podoby. Či vás rozprávanie formou obrázkov v štýle hieroglyfov zaujme, to je na vás, no ak sa ho aj rozhodnete ignorovať, bude slúžiť aspoň ako míľniky, ktoré vám označujú progres.

Hneď v prvej polhodine ma hra prekvapila nepríjemným pádom postavy pod textúru. Stalo sa mi to vo fáze, keď bola Kora hladná a polomŕtva, tak som ju tam teda nechal umrieť. Fakt, že Windbound je skôr nízkorozpočtovým projektom, je však cítiť vo viacerých momentoch. Najmä keď sa snažíte liezť na jednu z veží, na ktorých sa ukrýva úlomok kľúča. Postava sa „lepí" na platformy, na ktoré ste možno nechceli vyskočiť, a naopak pri skoku na platformu občas naberie nečakaný smer, čo môže celú cestu hore rýchlo ukončiť pádom. Ďalším veľkým nedostatkom je ovládanie. Stáť tak, aby ste oštepom trafili do protivníka a nie úplne mimo, stojí chvíľu cviku. Skutočne ma však zamrzel mód, v ktorom rozoberáte časti svojej lode. Neprial mi vietor a tak som svoju plachetnicu chcel upraviť naspäť na kanoe, aby som do cieľa dovesloval. Donútiť „builder mode", aby sa nasmeroval na sťažeň s plachtou a nie na loď, mi trvalo niekoľko rozpačitých minút, počas ktorých mojej postave stihlo vyhladnúť a mohol som sa vrátiť na ostrov, z ktorého som vyrazil.

Podobné chyby vás môžu stáť život a tu nastupuje rogue-like element Windboundu. Na začiatku vám hra ponúkne na výber jednu z dvoch obťažností - Survivalist a Storyteller. Takisto sa dozviete, že ak si chcete titul užiť tak, ako bol zamýšľaný, mali by ste ho hrať na tej prvej. Tá vás po smrti vráti do prvej kapitoly len s predmetmi, ktoré ste mali pri sebe a nie v taške. Ak išlo tvorcom o to, aby ste si trhali vlasy po tom, ako im sedem hodín progresu zmizne pred očami, vymysleli to dobre. Survival hry hrám rád s minimom úmrtí a „Play it safe" je moja mantra. Hlavne vo vyšších kapitolách narazíte na momenty, ktoré vás zastihnú nepripravených.

A práve vtedy stratíte zbytočnou smrťou najviac progresu. Keďže som chcel čím skôr vedieť, ako to celé dopadne, dohral som to na obťažnosti Storyteller, ktorá vás po úmrtí vráti na začiatok kapitoly. V tomto móde je však titul detsky ľahký a vďaka väčšej vôli riskovať ho dokončíte za víkend.

Ťažšia mohla byť aj samotná plavba, ktorá sa snaží nebyť monotónna, ale po chvíli vás prestane rozbúrené more ohurovať a zachrániť sa to snaží len príjemný soundtrack. Navyše sa vo výnimočných prípadoch stane, že na obzore nevidíte vôbec žiadny ostrov. Rozumiem, že to mohol byť zámer a zároveň pozdrav „flat eartherom", ale niekedy som sa nevedel ubrániť dojmu, že tie mapy sú jednoducho poloprázdne. Každý z malých ostrovov, ktoré navštívite, má jednoznačný zmysel, ktorý odhalíte jednoduchým pohľadom. Buď sa na ňom ukrývajú shardy, za ktoré si môžete kupovať požehnania, alebo ruda na crafting. Nádej, že niektorý z tých ostrovčekov môže byť čo i len nepriamym nositeľom príbehu, som musel rýchlo vzdať.

Ak si potrpíte na realistickosť, Windbound sa ani zďaleka neblíži k simulátorom plavby. Ak náhodou nenazbierate dosť surovín na váš vysnívaný projekt, môžete sa na more vydať aj s asymetrickou loďou. Vtedy vás okrem rozpačitej plavby do neznáma čaká aj cesta ďaleko za okraje známej fyziky. V hre si užijete dosť vĺn, ale na to, aby vám niečo spravili s loďou, si budete musieť počkať do vyšších kapitol. Pritom graficky vám voda úplne evidentne tečie do vášho kanoe z trávy, ale hra sa tvári, že sa nič nedeje a vy sa môžete ďalej bezpečne plaviť.

Verdikt

Ak ste veterán survival žánru, nadšenie z Windbound opadne po niekoľkých desiatkach minút. Ak sa chcete stratiť medzi ostrovčekmi a objavovať príbeh stratenej civilizácie pri hre, ktorá dáva veľký dôraz na to, aby bola „calm and relaxing", môžete pri Windbound stráviť pár pekných chvíľ.

Martin Majda

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival	5 LIVES STUDIOS	5 LIVES STUDIOS

PLUSY A MÍNUSY:

+ Survival s príbehom	- Bugy
+ Nápad	- Obťažnosť je buď veľmi ťažká, alebo veľmi ľahká
+ Príjemná rozprávková grafika	- Urážka fyziky ako takej

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PC

Atomicrops

KEĎ NA VÁS ÚRODA VESELO ŽMURKÁ



Ak máte radi staranie sa o záhradu, no zároveň aj adrenalín, ktorý stúpa až po strop, lebo na vás letí neskutočné množstvo guliek (v hernom slovníku situácia inak označovaná ako „bullet hell'), zbystrite pozornosť. Atomicrops je hra pre vás!

Priznávam, od chvíle, keď som písala prvý náhľad na Atomicrops, hrala som ju ešte pekných pár hodín, pravidelne, skoro každý mesiac. Zaujala ma nielen typom hry, ale aj prísľubom nových prídavkov. Prestala som s tým asi tak v marci tohto roku, kedy som sa vďaka korone začala viac orientovať multiplayerové tituly, aby som sa „stretla' s kamarátmi. Tvorcovia však medzitým odviedli fakt super prácu, pretože počas early accessu pridávali nové veci celkom často – na začiatku, v roku 2019, to dokonca bolo každý mesiac, potom v roku 2020 už pomenej, predpokladám, že hlavne z dôvodu prípravy na prechod na plnú verziu. Prídavky boli vždy ohlásené dopredu a popísané či už na oficiálnej stránke, alebo aj na jej hernej verzii wikipedie (pozn.: na konci článku si môžete pozrieť linky k týmto stránkam).

O čom Atomicrops vlastne je?

Atomicrops je roguelite titul, ktorý vás vtiahne mottom „Farm, marry, kill' („Farmárči, ožeň sa/vydaj sa, zabíjaj!') do sveta, kde ste zdedili farmu. Idylický začiatok, že? Nie je to prvá hra, ktorá takto začína... No všetko sa mení v momente, keď na farme nájdete protiatómový kryt. Ten vás zaujme natoľko, že sa ho rozhodnete preskúmať. Vleziete dnu a zrazu vybuchne atómová bomba, ktorá všetko navôkol zničí. A to, čo nezničí, aspoň zmodifikuje. Zrazu po svete behajú zmutované postavičky, ktoré nápadne pripomínajú pol'nohospodárske plodiny, zajkovia so zbraňami (zajace vládnu svetu?!), dokonca aj plody vašej práce na farme majú oči a skáču od radosti, keď sú pripravené na zber, pri hnojení začnú rádioaktívne svetielkovať a pri použití dostatočného množstva hnojiva sa dokonca štyri plodiny spoja do jednej megaplodiny.

V tomto svete, kde jeden deň trvá približne 3 minúty a jedno ročné obdobie trvá 3 dni, sa snažíte prežiť jeden celý rok. Na konci každého obdobia vás príde navštíviť veľký boss, aby vám znepríjemnil prácu na farme. Prežite a máte bonus od dedinčanov v podobe vylepšení pre vás a vašu farmu a dom. Ak náhodou prežijete celý rok v už tak ťažkých podmienkach, čaká na vás finálny súboj počas tzv. atómovej zimy a jej obrovského Corpe-a-copia bossa, ktorý je zložený zo všemožnej zeleniny a ovocia. Toho zabijete jedine tým, že budete ďalej pestovať plodiny na svojej farme.

To, že ubehol nejaký ten čas, odkedy hra vyšla ako early access, nám teraz naznačujú vývojári aj posledným prídavkom s menom Thyme flies („tymián letí'), čo je zároveň možné brat' ako narážku na iné ustálené slovné spojenie Time flies („čas letí'). Pre tých menej anglicky zdatných - thyme a time sú si výslovnosťou veľmi podobné, čiže tvorcovia sa tu krásne pohrali so slovíčkami. Odporúčam venovať pozornosť aj ďalším používaným slovám v hre, pretože toto nie je jediná slovná hračka, ktorú tu nájdete. Nebudem skrývať nadšenie, pretože mne sa úprimne slovné hračky (a vtipy s nimi spojené) veľmi páčia. Vtipné sú aj peniaze, ktoré dostávate za predaj vypestovaného ovocia a zeleniny. Tie sa volajú golden cashews (v preklade zlaté kešu oriešky), čo pripomína až veľmi nápadne cash (čiže „keš/peniaze').
Kto z vás má podobnú úchylku, určite v tomto článku nájde aj ďalšie.







Každým rokom je hra obťažnejšia

Tento výrok nie je namierený na naše štandardné reálne roky, ale na tie herné. Ak prežijete rok a porazíte finálneho bossa, odomkne sa vám ďalší, o niečo ťažší rok. Takto môžete postupovať až do roku s číslom 10, kedy sú, v porovnaní s prvým rokom, nepriatelia a ich strel'ba ovel'a rýchlejší, po obrazovke vám lietajú nesmrtel'né lebky, ktorým sa tiež musíte uhýbať, a zrazu označenie „bullet hell' naberá ešte intenzívnejší význam. Ako sa však vraví, kto riskuje, ten môže vel'a získať, čo platí aj v Atomicrops. Takže človek si musí premyslieť, či zostane so svojimi ambíciami „pri zemi', alebo to riskne s vyššou obťažnosťou. Predsa len, keď nejde o život... :)

Nové postavy prinášajú nové výzvy

Zatiaľ čo nepriatelia zostali väčšinou rovnakí už od early accessu, možno narazíte na jednu-dve nové príšerky, ktoré tu ešte pred rokom neboli, výrazne sa rozšíril zoznam postáv, za ktoré sa môžete pustiť do boja o vašu záhradu. Začnem s Lavender. Dievčina s ružovými vlasmi je tu s nami od štartu. Oproti úplnému začiatku dostala do vienka na úvod dve včielky, ktoré jej pomáhajú s rastom záhrady.



Druhým prídavkom v podobe hratel'nej postavy bol chlapec Rye. Vyzerá to tak, že je inžinier, pretože na úvod má jednu vežičku, ktorá slúži pri obrane záhrady, a jeho zbrane môžu vydržať o deň dlhšie. V early accesse to bolo tak, že dokázal naozaj mať každú zbraň dva dni, pričom ostatní, si musia každý deň kúpiť novú. Teda... Musia... Ak sa chcú postaviť proti ťažším súperom, tak chcú lepšiu zbraň. Toto sa však časom pravdepodobne ukázalo ako veľká výhoda, takže teraz má Rye už len šancu, že mu zbraň vydrží do druhého dňa.

Ďalším v poradí je Robusta. Je to chlapec, ktorý všetko v hre zrýchli a začína s obranným dronom, ktorý mu zaistí trochu viac ochrany vo vol'nej prírode. A keď hovorím všetko, myslím tým všetko okrem hudby (úprimne, zrýchlená hudba by bola dosť psycho). Nepriatelia, strel'ba, čas, vaša postava, polievanie a hrabanie zeminy na farme... No rýchlosť nie je vždy tým najlepším priateľom, pretože

ako sa l'ahko vyhnete letiacej gul'ke, takisto l'ahko do nej môžete aj vletiet'.

Dandelion je predposlednou pridanou postavou. Začína s výbavou na pletie buriny a zároveň okopávanie záhrady bez použitia motyky, avšak nie pre to je pre mňa rozhodne najzaujímavejšou z pätice dostupných postáv. V prvom rade si predstavte, že leva naklonujú s púpavovým semienkom (to je to biele páperie, čo zostane na púpave, ked' už žltá časť odkvitne a ked' do toho fúknete, rozletí sa na všetky strany – kto to ako malý nerobil, o vel'a prišiel). Dandelion zároveň aj lieta, čo je super schopnosť oproti iným postavám, pretože sa dostanete do všetkých





prostredí už na začiatku hry bez toho, aby ste museli opravit' zničený most. No ani toto lietanie nie je tak úplne výhrou. Skvelé prirovnanie pohybu, ktorý náš levík vykonáva, nájdeme v sérii Crash Bandicoot, ked' Crasha pošleme do nejakého snežného levelu. Tak ako Crash na l'ade, ani Dandelion sa nikdy nezastaví úplne presne na mieste, kde chcete vy, pričom vyhýbanie sa letiacim projektilom (krabičkám s nitrom) tým pádom nie je najl'ahšie. Ak si chcete zážitok spestrit', vrelo odporúčam skúsit' to za tohto leva.

Posledným prídavkom je Thyme. Ten začína s pomocníkom zem ryjúceho prasat'a a dni sú pre neho dlhšie. No len do momentu, ked' ho niečo trafí. Vtedy sa deň skráti. Úprimne, túto postavu som si nestihla vyskúšať, no hádam sa jedného dňa podarí.

Svadba? Tak určite!

Každý hrdina potrebuje svojho poskoka a preto ani tu vývojári nezahál'ali. Ako už nabáda aj samotné motto, v Atomicrops si môžete vziat' za partnera niekoho z dediny. A verte mi, určite chcete na farmu získať pomocníka, čiže sa poriadne rozhliadnite, ked' na konci dňa pristanete v dedine s vrtul'níkom. Nájdete tam vždy dve postavičky (počas roka sa môžu aj obmenit'), ktoré vám pomôžu v boji alebo so staraním sa o farmu, kým vy budete hl'adat' v divočine d'alšie prídavky v podobe upgradov alebo semienok. Okrem očividného prínosu pre farmu alebo boj vám každý pomocník prinesie aj nejaké tie body do vašich osobných štatistík útoku, farmárskych schopností, prípadne aj oboch naraz. Na to, aby ste získali týchto pomocníkov na svoju stranu, musíte na farme vypestovat' ruže a tie použit' na flirtovanie a získanie priazne. Pozor však, každý stupeň priazne stojí vyšší počet ruží. Od začiatku hry v early accesse až po dnešok aj v tejto časti pribudli nové postavy, ktoré si môžete vziat'. Či už je to bojovná zajačica Furryosa alebo vodný džin Waterchris, každá postava je svojím spôsobom užitočná a je len na vás, koho si vyberiete.

Ak sa na vás šťastie usmeje, je možné, že nájdete Polygamiu – upgrade, ktorý vám umožní zobrat' si viacero postáv naraz. Už to nebude iba „môžeme byť len kamaráti, pretože už máš svojho životného partnera'. Zatial' najvyšší počet partnerov, ktorý som v jednej hre dosiahla, boli traja naraz. I ked' to bolo až na konci normálnej zimy a nijak mi to v konečnom dôsledku nepomohlo proti bossovi počas



nukleárnej zimy, bolo to pre môj lepší pocit, že mám pomocníkov. :D

Nové zbrane? Áno, prosím!

Hra sa v priebehu skorého prístupu dostala aj nových zbraní. Čo by ste povedali na plameňomet, ktorý striel'a po nepriatel'och ostrú sriracha omáčku? Máte ho mat'! Alebo radšej nosíte t'ažšie zbrane, ktoré vás síce trochu spomalia, no na jeden zásobník vystrelia aspoň 10 nábojov? Pre vás je určený Catling – rotačný gul'omet. Staršie zbrane určite netreba odsúdit' hned', pretože vývoj sa pozrel aj ich smerom a niektoré sa dočkali jemných vylepšení, napríklad zbraň s názvom Flying Squirrel (lietajúca veverička) dostala navyše bonus, že vám po zasiahnutí nepriatel'ov môžu padnúť' dodatočné semienka.

Chceš viac vydržať? Vypestuj si vlastné zdravie!

Tak ako semienka pre plodiny, ktoré môžete pestovat' na svojej farme, hra vám občas podhodí aj semienka červenej repy. Červená repa sa tu volá heartbeet (vo vol'nom preklade „tep repy' - opät' narážka na iné slovo, heartbeat, slovensky „tep srdca') a, samozrejme, má tvar srdca. Jedno



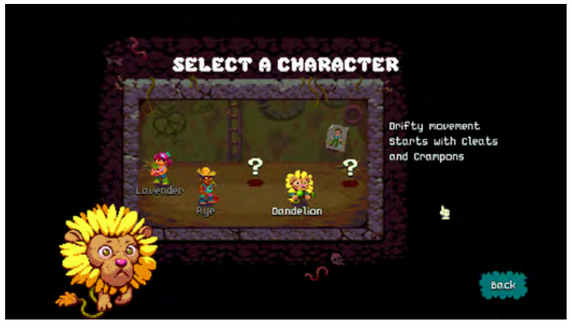
srdce sa rovná jednému hit pointu. Ak náhodou máte plné ukazovatele zdravia/srdiečok, titul vám ukáže, ako vám rastie d'alšie, pričom na jedno nové srdce potrebujete viac vypestovaných riep. Ak sa vám podarí vypestovat' jednu mega repu (použitím hnojiva spojíte 2x2 repy), pridá vám hra bonus.

Vylepšenia pre vašu farmu

Ako by povedal Horst Fuchs: „To se vyplatí!' A má pravdu. Naozaj je dôležité zbierat' veci, ktoré vám hra ponúkne.







Či už v podobe odmien za flirtovanie s potenciálnymi druhmi, alebo vo vol'nej prírode v momente, ked' porazíte ich strážcov (príšerky navôkol). Ako príklad môžem uviest' krhlu, ktorá bude polievat' naraz dve plodiny na vašej farme, či klince na podrážky topánok, aby ste si zem rozryli okamžite iba pohybom po nej a ušetrili tým pár sekúnd kopania motykou.

Zlatá larva je jednou zo špeciálnych odmien, ktorá môže vo vol'nej prírode padnúť' z hociktorého miesta, kde príšerky strážia poklady. Po jej zobratí zo zeme sa objaví svetluška, ktorá vás zavedie na miesto, kde sa objaví vel'ký strom. Stráži obrovský puk plný hnojiva a skvelého upgradu, ktorý len tak v prírode nenájdete. Takýmto príkladom je aj Participation trophy („trofej za účast'"), ktorá vám spojí dokopy plodiny, ak ich zasadíte do štvorca 2x2. Samozrejme, dá sa žit' aj bez nej, ale potom na takéto spojenie potrebujete vel'a hnojiva. Ja som sa snažila hl'adat' zlatú larvu vždy a aj potom uprednostnit' boj s jej strážcom ako so zvyškom príšeriek v oblasti.

Medzi vylepšenia patria aj traktory, ktoré sa pomaly nabíjajú a môžete ich tak použit' viackrát za hru. Nie sú permanentne „prilepené' k vášmu vybaveniu ako zvyšok vylepšení,





preto ich môžete striedať počas herného roka. Taký traktor vám môže vyplieť burinu v určitej oblasti, poliať všetky plodiny v dosahu alebo zhodiť mini atómovú bombu, ktorá všetky plodiny okamžite vypestuje.

V neposlednom rade by som spomenula vylepšenia domu. Počas túlania sa divočinou môžete stretnúť pár postáv, ktoré ak zachránite, pristúpajú sa k vášmu domu.

Sú to mravce, ktoré vám pomôžu váš dom skrášliť (po tom, čo ho, samozrejme, výbuch atómovej bomby skoro zrovnal so zemou) a prinášajú vám do budúcich rokov bonusy, no je tu aj šialený priekupník mačiek, od ktorého si môžete kúpiť týchto obľúbených domácich miláčikov. Mačky nič nerobia, len si pochodujú po pozemku, prípadne spia. Priamo si viete odkúpiť len „obyčajné", šedé mačky. Tri šedé neskôr môžete zamenit' za jednu bielu a zámenou postupovať d'alej k vyšším levelom mačiek, až sa nakoniec dostanete k magickým či vílím mačkám.



Online konkurencia

Na záver by som spomenula aj súťaženie. Vývojári sa totiž rozhodli do Atomicrops zahrnúť aj online rebríček. Tento bol naplánovaný už od early accessu, no a sen sa neskôr stal aj skutočnosť'ou. Čiže nielenže viete prekonávať sami seba v lokálnej tabuľke skóre, ale dokážete porovnať bodové skóre na týždennej báze aj s ľuďmi po celom svete. Priznám sa však, že neviem, či je to porovnanie aj s konzolistami, alebo majú na každom zariadení vlastné tabuľky.

Okrem tabuľky skóre je tu aj tzv. „daily run", kde má každý na 24 hodín tie isté podmienky a iba jednu šancu. Ide teda hlavne o šikovnosť, s akou sa tejto celodennej výzvy chopíte a na aké miesto v rebríčku sa dokážete vyšplhať.



Záverečné zhodnotenie

S Atomicrops som určite neskončila. Uznávam, zažila som vel'a stresu a aj zúfalstva, keď som náhodou zomrela pri dobre rozohratej hre, no stále je to hlavne o zábave.

Titul taktiež otestuje reflexy, hudba je super a nevšimla som si žiadne chyby, ktoré by môj zážitok ovplyvnili. A povedzte... Kto by si nechcel zastriel'at' lietajúcimi veveričkami či s horúcou thajskou omáčkou?

Veronika Jankovičová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Roguelite	Bird Bath Games	Raw Fury

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenáročné mechaniky
+ nové prídavky
+ hudba
+ slovné hračky

\- nič

HODNOTENIE: ★★★★★

VAŠA CESTA K ZÁŽITKU Z KÁVY
Kávoholik

vaša cesta k zážitku z kávy

Kávoholik je platforma, ktorá spája kávových majstrov s milovníkmi kávy.
Ako jediná na Slovensku ponúka komplexné služby zo sveta kávy.
Spoluprácou s Kávoholikmi získate:

- Vždy čerstvú kávu Slovensko v srdci z vlastnej lokálnej pražiarne
- Profesionálne kávovary, mlynčeky a príslušenstvo
- Kávovary pre domácnosť
- Možnosť osobne si pozrieť tovar v predvádzacom priestore na Bajkalskej ulici v Bratislave
- Baristické školenia
- Výhodné partnerstvo v rámci hotelov, kaviarní a reštaurácií
- Kávu praženú srdcom pre vaše chute v sieti kaviarní Slovensko v srdci



Pridajte sa ku Kávoholikom
a spoznajte cestu k zážitku z kávy

KÁVOHOLIK s. r. o. ■ Dúbravská cesta 3 ■ 840 05 Bratislava ■ Tel.: +421 919 123 123 ■ kavoholik@kavoholik.sk ■ www.kavoholik.sk

RECENZIA
SWITCH

Blair Witch

DOKAZUJE, ŽE AJ SIMULÁTOR CHÔDZE MÔŽE ZABAVIŤ



Je vel'mi t'ažké zrecenzovat' hru, ktorá skôr ako hra pôsobí ako nástroj psychologického teroru. Až začínam mat' pocit, že pre správne zhodnotenie tohto diela by som mal skôr oslovit' ASPS, teda Asociáciu súdnych psychiatrov Slovenska, než aby som sa do toho pustil ja. Takže páni psychiatri, kto by sa zhostil tejto váženej úlohy a ponoril sa hlboko pod hladinu normálnosti, kde prebývajú pre l'udskú mysel' tie najzákernejšie nástrahy a hrozí potenciálne rozvinutie schizofrenických stavov? Nikto? Takže po The Dark Eye: Book of Heroes je d'alší horor opät' na mne, čo?

Na prelome tisícročí slávil vel'ký úspech hororový snímok Blair Witch, ktorý sa do histórie nezapísal len ako jeden z najdesivejších filmov vôbec, ale taktiež aj preto, lebo sa pričinil o masívne rozšírenie filmárskych techník známe ako found footage a virál. Viete, ten filmový štýl, ktorý pôsobí ako keby prostredie bolo filmované ručnou kamerou, čo dodáva atmosfére na autentickosti. Bol to práve Blair Witch, ktorý stál u zrodu tohto fenoménu a taktiež za fenoménom o samotnej čarodejnici z Blair, ktorá sa ukájala brutálnym mučením malých detí.

Táto legenda o vraždiacej čarodejnici je, samozrejme, čírym výmyslom režisérov filmu, no aj napriek tomu, čuduj sa svete, existuje stále mnoho l'udí, ktorí ju považujú za reálnu. Títo oddaní „fanúšikovia' a všeobecná fascinácia týmto kultom udržali odkaz filmu naživo až do dnešných dní, vd'aka čomu sme my, hráči, mohli teraz profitovat' z úplne novej hry, ktorá na rozdiel od hernej série čítajúcej tituly Blair Witch Volume I: Rustin Parr, Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock a Blair Witch Volume III: The Elly Kedward Tale, mala priniest' ten skutočný



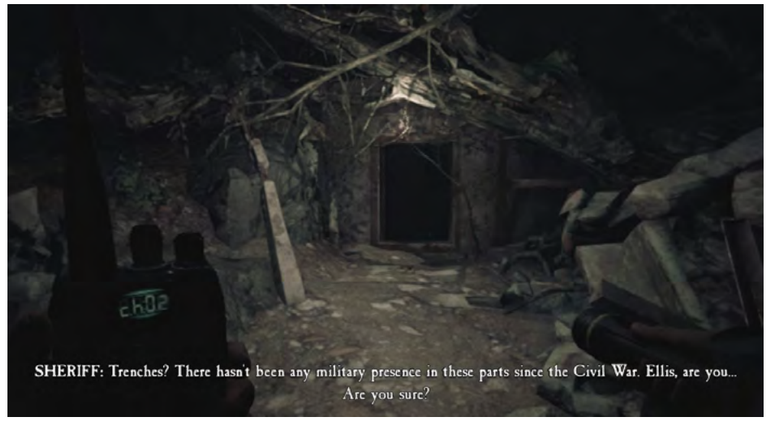
teror menom Blair Witch vychádzajúci priamo z filmu. A to sa i podarilo splnit'.

Ako ukážka premiestnenia konceptu Blair Witch (found footage, roztrasená kamera, psychologický nátlak) do videohry je tento počin od Bloober Team, tvorcov Layers of Fear, parádne spracovaný. Vlastne tomu ani nechýba nič. Ste úplne sami v lese, neviete z neho uniknút', stále viac a viac sa vás zmocňuje panika, prepadáte sa niekam d'aleko za bežné vedomie, kde už začínate byt' na pochybách či ste vôbec už aj predtým boli ešte súčast'ou reality, alebo ste sa celý čas nachádzali mimo zmyslového vnímania. Hra Blair Witch vás bude deptat' samotou, v ktorej nebudete vlastne verit' už ani sebe. Vidíte skutočné veci alebo sa vám to všetko len zdá a ste súčast'ou zvrátenej hry démonických síl lesa a vašej bujnej fantázie?

Voláte sa Ellis Lynch a ste bývalým policajtom, ktorý sa rozhodol pripojit' ku skupine pátrajúcej po zmiznutom chlapcovi v nechválene známych lesoch Black Hills. Nakol'ko sa skupina vydala pátrat' už skôr, vstupujete do lesa úplne sami. Našt'astie máte po boku vášho verného psa, ktorý sa hned' ukáže ako šikovný pomocník, na ktorého sa môžete spol'ahnút'. Verte mi, že vzhl'adom na psychický teror, ktorý vás v lese čaká, budete d'akovat', že budete mat' niekoho, ku komu sa môžete prihovorit'. A teraz tým nemyslím postavu Ellisa ale vás samotných. Alebo som sa takto správal len ja? Ehm...

Príbehové karty sú rozdané, ako sa Blair Witch teda hrá? Hrá sa ako každý jeden moderný walking simulator na trhu. Chodíte lineárnym chodníčkom hore dole, nachádzate rôzne predmety a takto postupujete d'alej. Bud' sú to fotografie obetí tesne pred smrt'ou, zvláštne z dreva vyrezávané predmety alebo videokazety. Tie sú hlavnými objektami pri prechádzaní, nakol'ko ich pozeranie (máte so sebou aj videokameru) vám odhalí detaily, ktoré vám napomôžu vpred. Teda, ono vlastne po prehratí tej či tej pásky sa čas navôkol vás ako keby vráti späť' a daný predmet zobrazený vo videu sa zrazu pred vami objaví presne v tom stave ako vo videu, aj napriek tomu, že pred pozeraním bol rozbitý. Toto berte len ako príklad fungovania tohto systému, nie ako konkrétnu situáciu z hry.

Nie sú tu žiadne puzzle, žiadne zákysové situácie a až na malé prípady interakcie, tejto hre chýbajú adventúrne pasáže, ktorými oplýval napríklad aj nedávno recenzovaný Beyond a Steel Sky. Preto sa Blair Witch zdráham označit' ako adventúru. Je to v podstate psychologický



horor namontovaný na štýl hratel'nosti simulácie chodenia. Možno to o mne viete, možno nie, ja tento „žáner' nepovažujem za niečo, ako to povedat', hodnotné, no Blair Witch ukázal, že aj tento štýl má čo povedat'. Asi.

Hra sveta a tieňov tu funguje vynikajúco. Prechádzat' cez tmavý les len s baterkou v ruke, zatial' čo v pozadí zrazu začujete ako sa láme drevo (presne ako v pôvodnom filme), to si radšej v izbe zasvietite svetlo. Atmosféra a horor sú zvládnuté majstrovsky. Ked' váš pes začne skučat' od hrôzy a začujete zlovestné zvuky, viete, že ste blízko z dreva vyrobených symbolov Twanas, symbolov nesvätej čiernej mágie, ktoré znamenajú smrt', vraždu, zatratenie a budú sa vám chlpy stavat' nielen na tele, ale dokonca aj mimo neho.

Podstata Blair Witch je tu vykreslená takmer na jednotku (hoci tí trápni neviditel'ní bubáci, ktorých zničíte ako Alan Wake baterkou tu fakt nemuseli byt'), škoda len tej hratel'nosti. Ak už ale robíte walking simulator, je pravdepodobne t'ažké do takej hry implementovat' skutočnú hru a ja to na jednej strane, samozrejme, chápem. Na druhej strane nedokážem pochopit', prečo, ak už robíte hru, tak to „hranie' do hry nedáte, nakol'ko ja chodenie po prostredí určite za hratel'nost' nepovažujem. Aspoň keby to málo z hratel'nosti nemalo chyby, ale má. Chodíte, nachádzate kazety, posuniete príbeh d'alej a tak dookola. Váš pes je výborný pomocník. Môžete mu dávat' aj príkazy a on sa podl'a toho bude chovat'. Môžete ho vyslat' hl'adat' stopy alebo sa s ním môžete pohrat', dat' mu nejakú dobrotu alebo prikázat', aby sa pohyboval výhradne blízko vás. Obl'úbite si ho, nakol'ko v hre bude váš jediný kamarát. Našt'astie sa mu nevyhýbajú menšie či väčšie bugy. Zasekávanie sa o prekážky alebo divné menenie smeru behu sú nič oproti tomu, ako mi raz niekde zmizol a nemohol som ho nikde nájst', respektíve nereagoval na moje volanie. Pomohlo až hranie hry od úplného začiatku. Našt'astie to až tak bolestivé nebolo, nakol'ko sa to stalo krátko po začatí samotného hrania.

Príbeh hry je síce jednoduchý, no vel'mi sa mi páčilo rozprávanie. Máte k dispozícii vysielačku aj mobil a nimi ste v kontakte s členmi pátracieho tímu, respektíve s vašou priatel'kou. Počas telefonovania budete svedkami mnohých vyhrotených situácií medzi Ellisom a tým na druhej strane linky, čo dodáva príbehu a uveritel'nosti postáv na hĺbke. Rozhovory pôsobia vel'mi prirodzene, postavy sa počas nich vyvíjajú a celkovo sú rozhodne t'ahúňom hry.

Nakoniec musím pochválit' aj grafické spracovanie. To je síce oproti takej PC verzii na výrazne nižšej úrovni, no oproti rozmazanému hnusu The Outer Worlds pre Nintendo Switch predsa len ponúka ostrejší a čistejší obraz a vyššie rozlíšenie. Dokonca niektoré pasáže vyzerajú na pomery konzoly absolútne fantasticky. Záleží hlavne na čase, v ktorom sa hra momentálne odohráva, s čím súvisí aj použité nasvietenie. Také svitanie je tu spracované vel'mi pekne.

Predsa len si neodpustím ešte niečo. Toto nie je Blair Witch, toto je Blair... Switch ! Haaaaaaaaahahaha. Ehm. Tak ja už idem.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
walking simulator	Bloober Team	Bloober Team

PLUSY A MÍNUSY:

+ správna atmosféra Blair Witch
+ psí spoločník je skvelým partnerom
+ grafické spracovanie
- typický walking simulator
- nič moc hratel'nost'
- občasné bugy

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
XBOX X

The Medium

VŠETKO ZAČÍNA MŔTVYM DIEVČAŤOM



Prvá exkluzivita na novú generáciu konzol od Microsoftu je tu. Za bežných podmienok by na tomto mieste herný svet očakával Halo, Forzu alebo Gears of War. Lenže aktuálne nie sú bežné podmienky v ničom. Vydať The Medium ako prvý veľký titul je teda nutný krok, keďže na novej generácii konzol toho veľa na hranie aktuálne nemáme a ani v blízkej dobe mať nebudeme. Navyše, horory sú až na pár výnimiek záležitosťou nezávislej scény, takže na papieri a z trailerov vyzerá The Medium ako niečo naozaj originálne a zaujímavé. Škoda, že len na papieri.

Krakov, deväťdesiate roky a post-socialistická nostalgia

Hlavnou hrdinkou The Medium je Marianne. Dievča obdarené schopnosťami, vďaka ktorým vidí za hranice nám známeho bežného sveta. Do jej príbehu vstúpite v momente, keď umrel jej nevlastný otec, s ktorým si vytvorila veľmi blízky vzťah. Keďže vlastnil pohrebný ústav a byt nad ním, vašimi prvými krokmi v hre bude rozlúčka s ním. V prvých momentoch preskúmavania bytu začnete obdivovať detailnosť prostredia a dôraz na kvalitu každej scény. Pamätníci aj mnohé tradičné prvky socialistických bytov. Vývojári z Bloober Team sa rozhodli v The Medium vydať nostalgickým smerom aj v prípade kamery. Priznám sa, že si nespomínam, kedy naposledy som hral



titul s fixnou kamerou, akú poznáte zo sérií Alone in the Dark, Resident Evil či Silent Hill. A bol to skvelý návrat. Hoci kvôli tejto voľbe The Medium trpí tými istými problémami ako hry pred vyše dvadsiatimi rokmi – zasekávanie sa o predmety, neviditeľné textúry či pomalé pobehovanie hore-dolu pri hľadaní použiteľných predmetov je bežnou súčasťou hrania. Toto smerovanie síce nesadne každému, no je jedným z najväčších plusov titulu.

Po krátkom úvode a tajomnom telefonáte sa Marianne rozhodne vydať do opusteného ozdravného centra Niwa, kde by sa mala stretnúť s niekým, kto o nej, jej schopnostiach a hlavne jej





opakovaných víziách vie viac. Klasické klišé, aké poznáme z hororových filmov. Postupne sa začnú vyťahovať dávno zabudnuté tajomstvá a Marianne bude konfrontovaná s vlastnou minulosťou. Na tomto mieste strávite približne polovicu herného času a práve tu sa začnú prejavovať aj prvé nedostatky. Pri hre, ktorá stavila v prvom rade na príbeh, ho nemôže primárne tvoriť len atmosféra. Potrebujete dobre napísané postavy, chápať ich motívy a pohnútky, aby sa hráč mohol naplno ponoriť do príbehu, ktorý chcete rozprávať. Toto však The Medium zvláda len z polovice. Hoci ma zaujímalo, čo ďalšie sa o Marianne dozviem, postupne som strácal záujem čítať ďalšie dokumenty



či denníky a sledovať flashbacky. Záver ma však dokázal prekvapiť a uspokojiť.

Pokiaľ ste očakávali, že The Medium bude survival horor zážitok, musím vás hneď sklamať. Napriek tomu, že som v úvode spomenul klasiky žánru, v The Medium žiadne survival prvky nenájdete. Ide o klasickú adventúru, ktorá je až na pár výnimiek bez akčných momentov. A tie hororové by som vedel zrátať na prstoch jednej ruky.

Viem, že je veľmi subjektívne, čo kto považuje za strašidelné a čo koho vystraší, no pri tomto titule som necítil žiadny známy a príjemne mrazivý pocit. Taktiež som sa pri hraní ani nepozeral za seba do tmy, či tam niečo nečíha. Navyše, tie akčnejšie pasáže sú buď utekanie krátkym koridorom, alebo otravné stealth pasáže, ktoré tu naozaj nemuseli byť.

Od bežnej adventúry sa však The Medium odlišuje prístupom k schopnostiam hlavnej hrdinky. Hoci sme už mali viacero príležitostí herný svet rôzne prepínať medzi jeho podobami, v tomto prípade uvidíte obidva naraz.

V momente, keď sa Marianne ocitne na „druhej strane", obrazovka sa rozdelí na dve časti a hlavnú hrdinku ovládate v obidvoch svetoch simultánne. Vďaka tomuto hernému mechanizmu sa ponúka množstvo originálnych logických hádaniek a možností. Práve tu The Medium ponúka svoj najlepší obsah a veľmi ma zo začiatku bavilo riešiť, ako sa dostať ďalej. Tieto úlohy sú však často príliš jednoduché. Akoby sa vývojári až na dve-tri výnimky báli od hráča vyžadovať, aby rozmýšľal trošku viac, a radšej sa vydali cestou stávky na istotu. Postup sa tak začal opakovať a išlo len o banálne úlohy typu hľadanie kľúča pomocou prechodu do druhého sveta a podobne.





Krásne zábery poznačené technickými nedostatkami

Ako som spomenul v úvode, vývojári si naozaj dali záležať, aby scény, ktoré vám vd'aka fixnej kamere ukazujú, stáli za to. Každé prostredie je plné detailov a pôsobí reálne. Tomu pomáha aj perfektná práca so svetlami a tieňmi.

Spirituálny svet je kapitolou samou o sebe. Inšpirácia v tvorbe Zdzisława Beksińského nie je žiadnym tajomstvom. Asi pri žiadnej hre som neurobil tol'ko screenshotov.

Každý vstup do novej lokality sprevádzalo moje klikanie nového tlačidla na xboxovom gamepade.

Na najvýkonnejšej konzole súčasnosti sa, žial', The Medium nehýbe tak, ako by som očakával. Na natívne 4K môžete zabudnúť a hoci nejde o akčnú hru a ktorá ani nevyžaduje vašu precíznosť či bleskové reflexy, aj tak jej neprospieva strop tridsiatich snímok za sekundu.

Toto číslo si navyše nevie udržať a v týchto momentoch je to poriadne vidiet'. Našťastie, nie sú časté. Nepríjemnejšie je trhanie obrazu, ktoré je spôsobené nesprávnym časovaním po sebe idúcich snímok. Ide však o problém, ktorý je možné vyriešiť updatom, v čo zo strany vývojárov dúfam.

Tento problém je omnoho výraznejšie vidiet' na PC. Tam sa však hra stretla s ešte väčšími a vážnejšími technickými problémami, ktoré si vyžadujú viac hĺbkových opráv. Nepopieram náročnosť renderovať dve rôzne scény s odlišnými textúrami a prostredím naraz. Avšak s tým spojené postupné načítavanie textúr niekedy naozaj trvá dlhšie, než by bolo bežné, tým pádom viac bije do očí, najmä v cutscénach. The Medium podporuje aj najnovšiu a už tol'ko spomínanú technológiu ray tracing. Momentov, kedy hra reálne tieto efekty využíva, je však vel'mi málo a v podstate sú okrem úvodu v byte v Krakove úplne zabudnutel'né.

Odrazy v náročnejších pasážach sú renderované pomocou klasických technológií z minulej generácie.

Len chválu si však zaslúžia zvuky a najmä hudba. Vývojárom sa podarilo na tvorbu soundtracku prizvať legendu menom Akira Yamaoka a nemohli spraviť lepšie. Počuť Akirovu novú tvorbu, pričom v niektorých skladbách spieva aj Mary Elizbeth McGlynn, je pre každého fanúšika série Silent Hill sviatok. Jednotlivé skladby výborne dotvárajú atmosféru hry, a to najmä v spirituálnom svete. Dabing je tiež svetlým bodom a prekvapil aj Troy Baker, ktorý tentokrát nedaboval svoj typický charakter.



Verdikt

The Medium nám o sebe vel'a prezrádza už vo svojom názve. Ide jednoducho o priemerný zážitok. Skoro každý prvok je niekde na pol ceste k zaujímavosti alebo zábavnosti.

A hoci sa príbeh rozbehne vel'mi dobre a okamžite vás do seba vtiahne, po pár hodinách stratí tempo a vy záujem o d'alší vývoj. To isté platí o hratel'nosti, keďže hra ukáže všetko, čo ponúka, už v prvej polovici a následne len opakuje to, čo ste už videli a robili. Z hry je cítiť potenciál, no zostal nevyužitý, čo je naozaj škoda. Navyše, strašidelného je naozaj málo, čo je podl'a mňa najväčšia škoda, keďže vývojári nám v Layers of Fear a Blair Witch ukázali, že vyl'akať nás vedia poriadne.

Na druhej strane, využitie duálnych svetov a interakcia medzi nimi je niečo svieže a nové, čo za celú hernú dobu neomrzí. Rovnako skvelý je aj návrat k fixnej kamere, vd'aka ktorej uvidíte niektoré zábery, ktoré vám vyrazia dych. Pokial' vlastníte Game Pass, určite si The Medium vyskúšajte. Ak nie, hru nemôžem s čistým svedomím odporučiť.

Juraj Vlha

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Horor	Bloober Team SA	Bloober Team SA

PLUSY A MÍNUSY:

+ duálny svet a s ním spojené logické hádanky	- horor len na papieri
+ fixná kamera	- technický stav
	- príliš jednoduché a málo odvážne

HODNOTENIE: ★★★☆☆

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk
chceme tvoje staré hry
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
HRAJ SA VIAC – ZAPLAŤ MENEJ
NA KAŽDEJ PREDAJNI
PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

ASUS ROG Strix SCAR 15 a 17

ASUS Republic of Gamers (ROG) predstavil nové prémiové herné notebooky Strix SCAR 15 a Strix SCAR 17. Sú navrhnuté tak, aby ponúkli hráčom elektronických športov zážitok bez kompromisov počas súťaží a turnajov. Vlajkový model Strix SCAR 17 v sebe integruje najnovšie inovácie, aby umožnil najnáročnejším hráčom podávať tie najlepšie výkony. Vo výbave má najrýchlejší displej v notebooku na svete s obnovovacou frekvenciou 360 Hz a odozvou 3 ms, novú grafickú kartu radu GeForce RTX 30 a procesor Ryzen 5000. Výkonný hardvér dosahuje plný potenciál vďaka ventilátorom s úplne novým dizajnom a ďalším vylepšeniam chladiaceho systému.

ROG Strix SCAR 15 a 17 prvýkrát ponúkajú opticko-mechanickú klávesnicu, ktorá disponuje rýchlou odozvou len 0,2 ms a vysokou životnosťou spínačov – až 100 miliónov stlačení. Vyšší pomer obrazovky k telu umožňuje dosiahnuť kompaktnejšie šasi, čo v kombinácii s väčšou batériou a USB-C nabíjaním zlepšuje prenosnosť zariadenia. Štyri reproduktory s technológiou Dolby Atmos pozitívne vplývajú na audio zážitok a technológia Two-Way AI Noise Cancelation spracováva vstupný aj výstupný zvuk tak, aby bol kryštálovo čistý. Nové dizajnové elementy boli navrhnuté s dôrazom na dizajn aj funkciu, ako sú priesvitné materiály či vylepšené podsvietenie.

Nové notebooky ROG Strix G15 a G17 sú navrhnuté pre hráčov, ktorí hľadajú štýlový a výkonný notebook, avšak nie sú hardcore hráčmi elektronických športov. Vďaka modelom ROG Strix G15 a G17 sú kľúčové ROG technológie a zážitok dostupnejšie. 15,6" a 17,3" notebooky majú dizajn, ktorý pripomína nové modely SCAR, avšak zachováva si unikátnu charakteristiku. Podobne ako v prípade modelov SCAR, procesor môže fungovať s napájaním 80 W, resp. 54 W, keď je aktívna aj grafická karta. Procesor umožňuje aj pretaktovanie.

Mnohé z vylepšení notebookov Strix SCAR 15 a 17 sa nachádzajú aj v modeloch G15 a G17. Menšie šasi, väčšia batéria, rýchle nabíjanie a nabíjanie cez USB-C zlepšujú mobilitu zariadenia a nový dizajn ventilátorov či štyri pasívne chladiče zlepšujú výkon a stabilitu notebooku a znižujú jeho hlučnosť.

ROG Strix SCAR novinky sú už dostupné na našom trhu. Cena pri 15-palcových verziách začína od 2 339 EUR a pri 17" modeloch od 2 399 EUR. Variant s 360 Hz displejom bude na slovenskom trhu k dispozícii neskôr.



ADATA SE900G



ADATA predstavuje externý SSD SE900G poskytujúci vynikajúci výkon vďaka rýchlosti čítania a zápisu až 2 000 MB/s. SE900G je približne 25 x rýchlejší než štandardný externý pevný disk.

Používatelia môžu preniesť 10 GB súbor iba za 10 s. Okrem vynikajúceho výkonu prichádza model SE900G tiež s unikátnym RGB designom. Jeho RGB osvetlenie pokrýva 74 % plochy predného krytu pre nezamenitel'nú žiaru a originálny vzhľad. Model SE900G je k dispozícii v širokej škále vysokých kapacít (512 GB/1 TB/2 TB), vďaka ktorým sa skvele hodí na ukladanie a prenos objemných súborov alebo pre hráčov na ukladanie herných titulov pre herné konzoly.

Lenovo Ducati tím



Lenovo a Ducati oznamujú, že spoločnosť Lenovo sa stáva titulným partnerom tímu Ducati MotoGP a predstavujú nový názov „Ducati Lenovo tím".

Toto oznámenie nadväzuje na 3-ročné kľúčové technologické partnerstvo spoločnosti Lenovo so spoločnosťou Ducati. Toto partnerstvo potvrdzuje rastúci význam pokročilej hardvérovej technológie pri analýze dát, ako aj umelej inteligencii a inteligentných softvérových riešení vo svete MotoGP. Od roku 2018 spoločnosť Lenovo umožnila technikom a dizajnérom Ducati rýchle prijatie algoritmov a technológie závodných motocyklov nielen pre závodné, ale aj pre cestné motocykle.

Razer Huntsman V2



Analógová klávesnica Huntsman V2 vyniká novými špičkovými analógovými optickými spínačmi Razer.

Tieto spínače vznikli z uznávaných optických spínačov Razer a pri aktivácii každej klávesy využívajú rýchlosť svetla. Sledujú totiž, koľko svetla prechádza spínačom a umožňujú merať, ako silno je stlačený. Táto inovácia v sebe snúbi tri komponenty: analógový vstup, nastaviteľnú aktiváciu a dvojfázovú aktiváciu, kde jeden úder vie spustiť dve naprogramované funkcie priradené k dvom rôznym bodom aktivácie – ako napr. vytiahnutie a hodenie granátu jedným úderom do klávesy. Razer Huntsman V2 je k dispozícii za 269,99 EUR.

Creative Sound Blaster PLAY! 4



VoiceDetect a obojsmerné potlačenie hluku, vďaka ktorým je každý konferenčný hovor plynulý a bezproblémový pre všetkých používateľov pracujúcich z domu.

Najnovšia funkcia VoiceDetect umožňuje používateľom hovoriť voľne bez prerušovania, keďže funkcia mute sa automaticky prepne na základe detekcie hlasu, a teda nie je potrebné manipulovať so žiadnymi tlačidlami. Na druhej strane funguje šikovná funkcia obojsmerného potlačenia hluku, ktorá redukuje nežiaduce zvuky na pozadí na oboch koncoch – NoiseClean-in pre prichádzajúci zvuk a NoiseClean-out pre odchádzajúci zvuk.

Napriek malým rozmerom Sound Blaster PLAY! 4 poskytuje silnú zvukovú nálož, ktorá sa od Sound Blasteru očakáva, s 24-bitovým/192 kHz rozlíšením pri 110 dB. Prináša okamžité vylepšenie zvuku, ktoré je jasnejšie a bohatšie ako predvolený zvuk v zariadeniach. Používatelia si môžu vylepšiť zvukovú kvalitu obsahu aj pomocou funkcií Bass Boost a Dynamic EQ pomocou vhodne umiestneného tlačidla EQ.

Sound Blaster PLAY! 4 je ľahko nastaviteľný a kompatibilný na viacerých platformách – od PC, Mac po PS5, PS4 a Nintendo Switch.

Sound Blaster PLAY! 4 je k dispozícii za 29,99 EUR na Creative.com.

RECENZIA
HARDWARE

Niceboy ORYX K610 Chameleon

SOLÍDNY ZÁKLAD



O českej spoločnosti Niceboy nepočujete z mojich úst/prstov rozhodne po prvýkrát. Za posledné mesiace sa z ich továrne vyhrnulo niekol'ko zaujímavých herných výrobkov, ktoré svojou cenovou dostupnost'ou začali pomaly ale isto zvyšovat' atraktivitu výrobcu samotného. V tej záplave často ovel'a skúsenejšej konkurencie zo sveta sa logicky dá presadit' len s vel'kou námahou a mňa osobne teší, že firma Niceboy účelovo nezráža kvalitu hardvéru na úkor nejakého šetrenia, ale naopak sa snaží prinášat' solídny základ pre odolné herné náradie, na aké sa môžete spol'ahnút' a ktoré po mesiacoch intenzívneho využívania nakoniec nehodíte do najbližšieho zberného kontajnera. V duchu tejto pozitívnej zmesky mojich názorov a hodnotení konzumentov sa dnes presunieme od myší a headsetov k d'alšiemu nesmierne dôležitému pomocníkovi pre každého náruživého hráča, a to rovno do segmentu mechanických klávesníc.

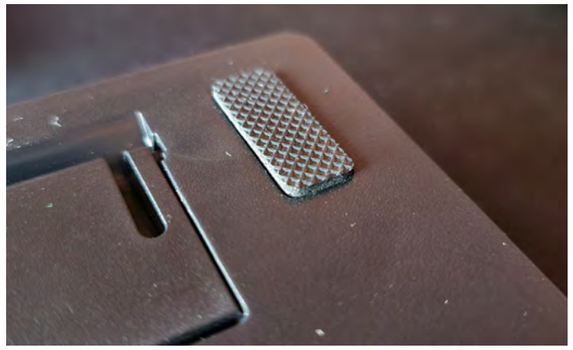
Rad ORYX sa koncom minulého roka rozšírili o produkt s označením K610 Chameleon a ked'že ja osobne sa pomaly ale isto začínam formovat' do akejsi mohutnej kartotéky na herné klávesnice rôznych vel'kostí a druhov, nemohol som si nechat' ujst' príležitost' pozriet' sa aj práve na tohto RGB chameleóna z rúk lokálneho výrobcu. Základom tu je poriadne odolné kovové šasi s integráciou 104 spínačov Mojo RX, ktoré prispelo k celkovej váhe 860 gramov.

Drôtová klávesnica s numerickou čast'ou tak aj vd'aka svojmu objemu drží dokonalo na mieste, nech už ju položíte na textilnú podložku alebo lakovaný povrch.

Dôvodom je štvorica gumových dielikov integrovaných po hranách hardvéru a rovnako tak aj duo nožičiek určených pre náklon do jednej polohy. Ohl'adom celkovej stránky dizajnu sa tu rozprávame o akejsi decentnosti z kovu a plastu, kde







kov zastupuje samotné telo, respektíve dosku, a všetko ostatné je už v réžii rovnako rýdzo čiernych platových kláves.

Anti-Ghosting

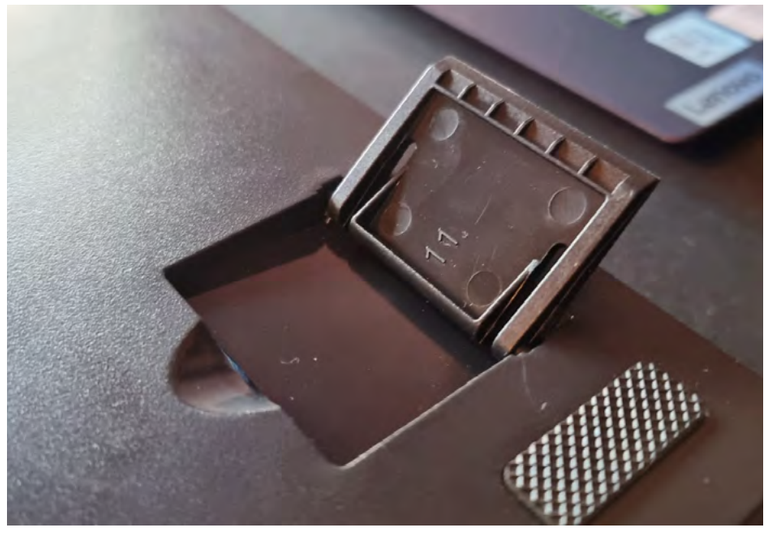
Poddajný a plne pletený kábel s vel'kost'ou necelých dvoch metrov umiestnil výrobca na pravú stranu, čo nie úplne dobre chápem, ked'že ovel'a príhodnejšie by bolo zvolit' bud' neutrálny stred, alebo vývod zo spodnej strany s možnost'ou variabilného prehadzovania.

V takom prípade sa konzument pri usporiadaní svojej kabeláže na stole nemusí limitovat' dizajnom jedného produktu. To je však sotva nejaký zásadný problém, aj ked' samozrejme chcem, aby ste o ňom ešte pred prípadnou kúpou vedeli. Ďalšia vec, aká by nemala zapadnút' v tom inak bohato zdobenom liste schopností mechanickej klávesnice K610, je dozaista garantovaná hranica pät'desiatich miliónov kliknutí na červené Mojo RX spínače. Spínače vykazujú klasický zvuk, aký si spájame práve s červeným odtieňom u herných klávesníc a aj ked' momentálne nehráte videohry a skôr sa orientujete na kancelárske povinnosti, celkové využitie a kvalita prevedenia vám to plne umožní.

V prírode vnímame chameleónov ako tvory schopné adaptovat' sa akémukol'vek prostrediu bez toho, aby sami na seba nejako upozorňovali. Preto pri K610 onen prívlastok Chameleon môžeme vyzdvihnút' aj v súvislosti s funkciou Anti-Ghostingu pre všetky klávesy. Tento kus hardvéru je schopný adaptovat' sa rýchlosti vašich prstov, a to všetko bez oneskorenia na reakciu a zaznamenanie akýchkol'vek kombinácií a skratiek. Niečo takéto mňa samotného vracia späť do detstva, kde sme v prípade stolných počítačov vnímali multiplayer len ako niečo, čo hráte dvaja na jednej klávesnici. Takýto retro zážitok vám spoločnost' Niceboy dokáže vd'aka ich novinke z radu ORYX naservírovat' rovno pod vaše skúsené prsty.

N-Key rollover

Kapitolou samou o sebe je dozaista aj podpora softvérovej časti. Po prepojení s počítačom alebo notebookom dokážete pomocou intuitívneho a plne lokalizovaného rozhrania regulovat' RGB podsvietenie v desiatkach režimov, ale čo je dôležitejšie, rovnako tak si nastavovat' makrá (vaše vlastné kombinácie kláves) a vytvárat' vaše vlastné profily. Už v minulosti som mal možnost' testovat' viacero výrobkov firmy Niceboy, ktoré podporovali separátne ladenie cez aplikáciu a musím povedat', že ani v prípade úprav pri ich najnovšej mechanickej klávesnici sa nemám na čo konkrétne st'ažovat'. Všetko funguje dostatočne rýchlo a celý softvér je stabilný a prehl'adný – kiež by som toto mohol tak často tvrdit' aj pri produktoch od ovel'a skúsenejších a drahších svetových značiek.



Niceboy ORYX K610 Chameleon dostal v mojom prípade tradičné zát'ažové skúšky. Tie boli tvorené intenzívnym hraním rôznych konceptov, kde pochopitel'ne prevládal hlavne online multiplayer, ale rovnako som nechcel vynechat' aj skúšku výrobku v súvislosti s kancelárskym a pracovným využitím.

V oboch prípadoch klávesnica obstála bez výrazných výkyvov a musím povedat', že za sumu pohybujúcu sa na hranici šest'desiatich eur je to priam ideálna vol'ba pri pomere ceny a výkonu.

Verdikt

Spol'ahlivá a odolná herná klávesnica s modernými funkciami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Niceboy	60€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Spínače	- Kábel na pravej strane
+ Softvér	
+ Cena	
+ Funkcie	
+ Odolnost'	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

ROG Strix Scar G15

RUŽOVÉ OKULIARE À LA ELEKTRO-PUNK

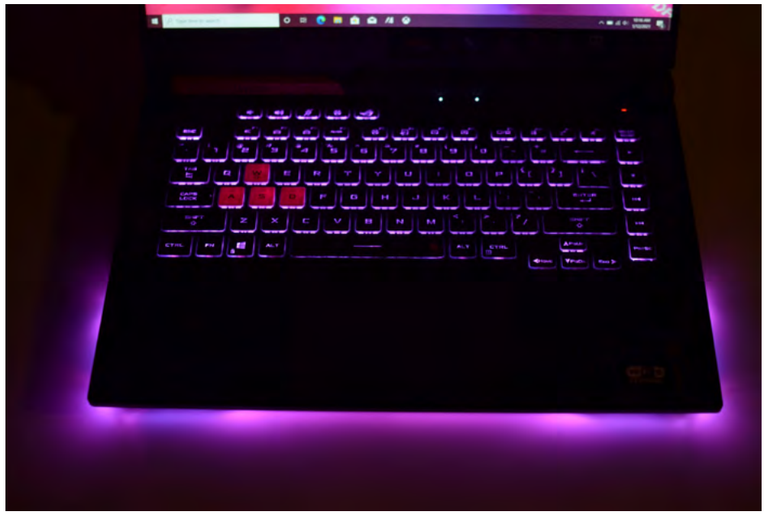


Konečne! Predstavenie nových Ryzen procesorov pre mobilné zariadenia je už za nami a môžeme o ňom, a špecificky o jeho výkone, vol'ne písať. To znamená, že vel'a produktov, ktoré boli len nedávno predstavené na tohtoročnej konferencii CES sú súce na recenzie a nielen články o prvých dojmoch. Jednou z týchto noviniek je notebook ROG Strix Scar G15, o ktorom ste si už mohli prečítať v preview. Nakol'ko sa u nás v redakcii, našťastie, zdržal dlhšie ako len na pár dní, za ktoré je možné odskúšať aspoň prvé dojmy, sme sa naňho pozreli naozaj zblízka.

V preview som ešte písal, že sme sa mu „na zúbok" nemohli pozrieť úplne pod mikroskopom, no to už neplatí, takže sem s tým najvýkonnejším mikroskopom, ktorý mám k dispozícii a hor sa na vec. Samozrejme, musím varovať, že stále nejde o stopercentnú koncovú verziu produktu, takže sa v ňom môžu potenciálne ukrývať nejaký tí malí zlomysel'ní škriatkovia, no osobne si myslím, že toto označenie si od spoločnosti ROG vyslúžil tento špecifický kúsok iba kvôli tomu, že v jeho balení nebolo úplne všetko príslušenstvo, ktoré by sa malo nachádzať v krabiciach dostupných v obchodoch. Preto som nový ROG Strix Scar G15 nešetril a dal mu poriadne do tela ako v herných testoch, tak aj syntetickými benchmarkami.

Balenie a dizajn

ROG Strix Scar G15 v prevedení electro-punk bude dodávaný vo fešnej čiernej krabici, v ktorej by sa okrem notebooku, pár brožúrok a vel'kého napájacieho adaptéru mali nachádzať aj dva bonusy v podobe vel'kej podložky pod myš (ktorá v našom balení bola) a USB-C adaptéru s výkonom 100W pre jednoduché nabíjanie na cestách (ktorý, nanešťastie, k testovanému kúsku pribalený nebol). Dodávať k notebookom dva adaptéry sa v spoločnosti ROG rozhodli po nadmieru pozitívnej odozve, ktorú dostali ešte minulý rok, ked' túto možnosť uviedli pri jednom z ROG notebookov. Tento fakt poteší nielen l'udí, ktorí sú často na cestách a radi ušetria pár stoviek gramov v taške, či batohu, ale možno aj majitel'ov nových smartfónov, ku ktorým sa odrazu spoločnosti rozhodli prestať pribal'ovať nabíjačky. Po stránke dizajnu sa nový ROG Strix Scar G15 stále podobá na svojho minuloročného predchodcu, aspoň teda tvarom. Nami testovaný model je vo farebnej kombinácii electro-punk, čo znamená, že logo na kryte displeja, kúsok zadnej časti a jedna z gumených nožičiek sú krikl'avo ružovej farby. V tejto farbe si v ROG pripravili aj rad herných doplnkov, ako slúchadlá, myš, klávesnicu či už spomínanú podložku pod myš, no pokial' nie je ružová tou vašou šálkou kávy, budú dostupné aj modely v čisto-čiernom alebo tmavo-šedom prevedení s oranžovými doplnkami.



Použitel'nosť a parametre

Použitel'nosť Strix Scar G15 v reálnom svete je nadmieru vysoká. Hoci nejde o žiaden l'ahučký ultrabook, ale o tradičnú hráčsku „tehlu" s váhou okolo 2.3 kg, ponúka nový Scar G15 zvýšenú mobilitu vd'aka už spomínanému USB-C adaptéru s výkonom 100W, ktorý skvelo poslúži na cestách a mal by byť pribalený zároveň s tradičným 240W adaptérom. S rozmermi 35.4 cm na šírku, 25.9 cm na dĺžku a 2.26 až 2.72 cm na výšku sa radí medzi kompaktnejšie 15.6-palcové notebooky, čomu určite pomáha takmer bezrámikový displej. Jedinou nevýhodou na minimalistických rámikoch okolo displeja je absencia webkamery, avšak profesionálni streameri aj náročnejší hráči, ktorí budú mať o tento model asi najväčší záujem, budú mať určite vlastnú webkameru schopnú ovel'a kvalitnejšieho nahrávania ako tie najlepšie notebooky. Po predošlej generácii zdedil nový Scar G15 „Air Arm" pánty, ktoré „magicky" miznú v útrobách notebooku a ktoré držia FullHD IPS panel s 300 Hz obnovovacou frekvenciou, 3 ms odozvou a Adaptive-Sync. Nakol'ko ide o IPS panel, je farebnosť na pomery herných notebookov nadmieru dobrá, so 100 % pokrytím sRGB spektra a 75.35 % AdobeRGB. Plne profesionálne úpravy fotiek a videa by som na ňom však stále neodporúčal. Vel'kým vylepšením prešiel touchpad, ktorý narástol až o 85 %. Pravdou síce je, že pridať 85 % znie dobre, no pokial' tol'ko percent pridávate na predošlý maličký touchpad, nebude výsledok až taký obrovský. Ale aj toto je pokrok a bežné fungovanie na väčšej ploche som si len a len pochval'oval. Rovnako ako písanie na klávesnici tohto notebooku, ktorá je podsvietená RGB svetielkami a ponúka vel'mi príjemnú odozvu a na dlhšie hranie či písanie použitel'ný zdvih. Ďalšia vec, ktorá ma na priatel'skosti k používatel'om potešila, je rozloženie portov, ked'že väčšina z nich sa nachádza na zadnej strane zariadenia. Napájanie, ethernet, HDMI a USB+USB-C, to všetko sa ukrýva na zadnej časti notebooku a jediné porty na bokoch sú iba dvojica USB portov a kombo audio jack na l'avej strane, kde by nemali väčšine hráčov prekážať. A pokial' ste aj l'avák, je vždy možné pripojiť myš zo zadnej







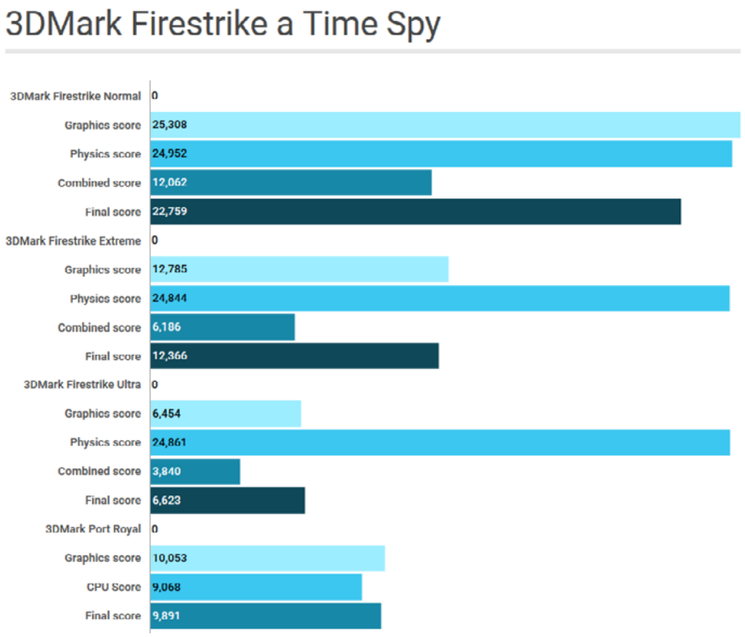
strany. Na záver spomeniem podarený softvér s názvom Armoury Crate, ktorý ROG dodáva na každom svojom zariadení a cez ktorý je možné nielen monitorovat' všetko možné, ale aj nastavovat' profily chladenia, výkonu, podsvietenia alebo dokonca kontrolovat', st'ahovat' a inštalovat' updaty.

Máloktorá spoločnost' zvládne nielen dodat' takýto softvér so svojimi zariadeniami, ale ponúknut' ho ako jeden funkčný program, ktorý nemrzne, je prehl'adný a naozaj príjemný na používanie, takže za toto má odo mňa ROG vel'ký plusový bod. Ktorý je len mierne pokazený pár d'alšími predinštalovanými programami ako napríklad McAfee antivírus.

Komponenty

Konečne už ale hor sa na komponenty, o ktorých som nemohol pri preview článku „slobodne" písat'. Hoci väčšina l'udí, ktorá sa o hardvér zaujíma, už dávno o nových mobilných Ryzen procesoroch a RTX 30 série vie asi všetko, až teraz je možné oficiálne napísat' o ich výkone, ked' sa spoja v jednom zariadení. Model ROG Strix Scar G15, ktorý sme testovali bol vybavený procesorom Ryzen 7 5800H, grafickou kartou Nvidia RTX 3070 a 16 GB 3200 Mhz DDR4 RAM v konfigurácii dual-channel.

Čo sa procesoru týka, ten ponúka osem fyzických a šestnást' logických jadier, osem grafických jadier s Radeon Graphics, základný takt 3.5 GHz a boost až 4.4 GHz. To všetko pri deklarovanom TDP s hodnotou 45W a teplotách, ktoré pri testovaní nikdy neprekročili 80°C. Úctyhodné. Rovnako úctyhodná je aj v tomto modeli osadená grafická karta RTX 3070 ponúkajúca vel'mi dobrý výkon pri prekvapivo nízkych teplotách, maximálne 74°C. Za nízke teploty určite treba pod'akovat' použitiu tekutého kovu od spoločnosti Thermal Grizzly namiesto tradičnej teplovodivej pasty.



16 GB pamäte až tak neočarí, no je to stále použitel'ná kapacita a hlavné je, že ide o dva samostatné 8 GB 3200 Mhz moduly, ktoré fungujú v dual-channel konfigurácii, vd'aka čomu z nich dokáže procesor vyt'ažit' naozaj maximum.

Výkon a testovanie

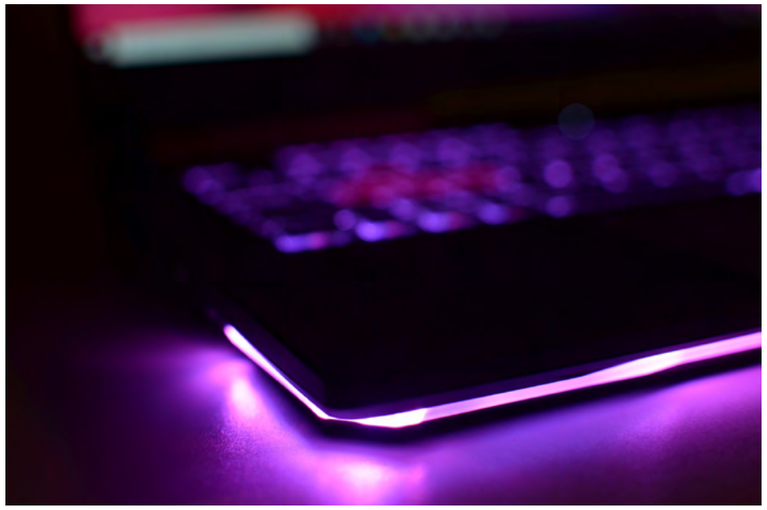
Čo lepšie sa dá urobit' s výkonným notebookom, ako ho poriadne otestovat' v hrách a syntetických testoch? Notebook bol nastavený na najvyšší výkon a preskákal si viacerými hrami a testami, ktorých výsledky si môžete prezriet' nižšie.

Zhrnutie

ROGu v poslednej dobe naozaj ide karta. Používanie tekutého kovu namiesto tradičnej teplovodivej pasty, monitory s 300 Hz frekvenciou či výrazné farby sa pred pár rokmi zdali nadmieru odvážne, no v dnešnej dobe už akosi dávajú zmysel. Nielen herný hardvér, ale aj herná komunita sa za vcelku krátky čas posunuli o naozaj vel'ký kus dopredu.

A dokonca aj 1900 eurová cenovka tohoto modelu dáva z pohl'adu komponentov naozaj vel'ký zmysel pre vel'a náročnejších hráčov. Najmä pri absencii regulárnych grafických kariet v obchodoch. Takže pokial' nemáte našetrené v prasiatku, tak šup-šup a do Vianoc si naň snád' našetrím(e).

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
ROG	1 900€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie	- nič
+ slušivý dizajn	
+ najnovší AMD Ryzen procesor	

HODNOTENIE: ★★★★★

LEGION
Spoločnosť Lenovo® odporúča Windows 10 Home.
Smarter technology for all
Lenovo™
OFFICIAL PC & MONITOR
APEX LEGENDS GLOBAL SERIES
Zakúpite na
DATACOMP.SK
Muži v modrom
Vynikajúci výkon v tenkom vyhotovení
Lenovo Legion Slim 7i
Nechajte sa pohltiť hraním hier na notebooku Lenovo Legion Slim 7i s procesorom až Intel® Core™ HK 10. generácie, ktorý ponúka vysoký výkon v tenkom a ľahkom prevedení. Práve najnovší procesor spolu s výkonnou grafickou kartou Nvidia sa postarajú o dokonalý herný zážitok. Navyše, dychberúci displej s vysokou obnovovacou frekvenciou a presnými farbami zobrazí aj ten najmenší detail jasne a ostro. Okrem toho, dva reproduktory s výkonom 2x2W a s technológiou Dolby Atmos vás vtiahnu do deja!
intel CORE i7
Intel® Core™ i7 processor
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
HARDWARE

Diablo Chairs X-Ray King Size

PRE VEĽKÉ ZADKY



Lokálne dobre overená značka herných kresiel Diablo Chairs sa mi v tomto prípade dostala do rúk už po druhýkrát. Iste si ešte spomeniete na výraznú farebnú kombináciu červeno čiernej látkovej stoličky, ktorú sme si tu pred pár mesiacmi hodnotili ako jedno z prípadných riešení pre súčasnú krušnú dobu domáceho väzenia a rovnako tak si isto vybavíte moje celkovo pozitívne hodnotenie daného kresla s označením Diablo X-Player v jej druhej generácii. Spoločnosť Diablo však nechce zaspať na vavrínoch, a preto pre svojich zákazníkov pripravila nové, často limitované edície, kam v prípade bielej farby a král'ovskej vel'kosti spadá rozhodne novinka X-Ray. Opäť' som si tak musel pred zrkadlom naleštiť' svoje pozadie, pomocou transportéra prepravit' objemnú krabicu s výrazným logom diabla po stranách rovno do redakcie a pustiť' sa do tvrdej práce. Neželám nikomu recenzovať' herné, ale ani iné kreslá všeobecne. Vyžaduje si to totižto neustále sústredenie sedacieho nervu a sedenie v dlhých intervaloch, ktoré preruší tak maximálne zvonček donáškovej služby s voňavým thajským jedlom alebo pach čerstvo uvarenej kávy. Ja som však človek, čo sa pre vás obetuje až tak, že je ochotný na podobnom kresle pokojne aj zaspať'. A aj keď' to robím s istou dávkou sebazaprenia, robím to zároveň s hrdo zdvihnutou bradou, respektíve v tomto prípade zadkom.

Dosť' však bolo nemiestnych vtipov, je načase pozrieť' sa tomuto vynovenému diablovi rovno na rohy. Áno, ak sme pri predchádzajúcom teste hernej stoličky X-Player márne hľadali ikonické rohy prevedené do oporného vankúšika (tam dominovala skôr hlava mimozemšťana), tak pri X-Ray je zase všetko na svojom mieste.

Už po rozbalení rozmerom enormnej krabice, v tomto prípade s rýdzo bielym obsahom (k dispozícii je aj červeny čierny či šedo čierny variant), na vás vyskočí pekne svalnatý diabol s rožkami, ktoré sú sotva plnené makom alebo orechmi. Sám som bol šokovaný, ako veľké kreslo to vlastne vo finále je, keď'že z obrázkov sotva viete docenit' to, čo si vlastnoručne postavíte (uf, dúfam, že som touto vetou nevybehol niekam za červenú plachtu vo vašej lokálnej VHS požičovni).



A ak vám poviem, že už len sedacia časť' má šírku nad štyridsať' centimetrov, okamžite vám je jasné, že sa do neho zmestí aj poriadne živený Sitzfleisch. Dizajnérom však išlo naozaj o dodržanie kategorizácie King Size a po tom, ako si uvedomíte, ako široké to kreslo vlastne je, začnete si všímať' aj jeho nadštandardne vysoké operadlo (93 cm). Strojcovia evidentne chceli vyhoviet' aj vyšším postavám a ak vás od kúpy herného kresla vždy odrádzala skutočnosť', že konštrukčne nie sú robené pre ľudí nad meter osemdesiat, v tomto aspekte vás X-Ray dozaista poteší.

Sám meriam niečo málo cez 190 cm a pri sedení na tejto hernej, ale aj kancelárskej pomôcke, som nepocit'oval žiadnu nekomfortnú zónu v oblasti hlavy, či chrbta celkovo. Je preto X-Ray vhodný aj pre vysokých hráčov?



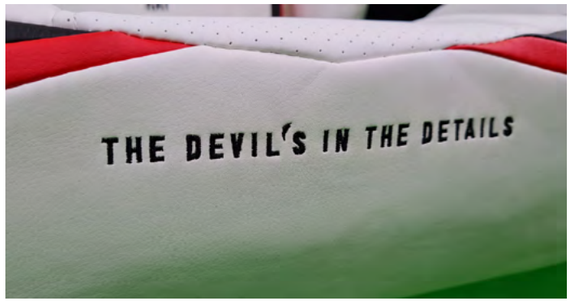
Rozhodne! Výrobca navyše ponúka aj verziu pre deti a priemerne stavaných zákazníkov, vybrať' si tak môže každý.

Trocha nižší zdvih

Stručne ešte k celkovému portfóliu detailov, ktoré priamo odkazujú na názov tohto herného náradia. Svalnatý chrbát tu reprezentuje výrazne rebrovaná zadná časť', ako aj niekoľko nápisov odkazujúcich na filozofiu značky Diablo. Mne osobne sa najviac páčil krásne vyšitý nápis na prednej strane sedacej časti, kde stojí mnou častou využívaná fráza „Diabol sa skrýva v detailoch". A skutočne to tak je aj v tomto prípade. X-Ray je doslova posiaty rôznymi indíciami na peklo a jeho vládcu, čím krásne napĺňa art určený pre segment gamingu. Jediný problém asi vidím v samotnej bielej farbe. Ak by ste do nej prípadne chceli ísť', keď'že z dlhodobého hľadiska je úplne jasné, že ak nebudete kreslo využívať' výhradne v sterilnom prostredí a usadať' sa doň vždy len v čistom oblečení, sotva sa po roku bude dať' hovoriť' o snehovo bielom výsledku. Tento predpoklad naznačuje aj balenie, kde na vás čaká jeden pár látkových rukavičiek, čím sa strojcovia snažili každému naznačiť', že toto kreslo nie je vhodné ako alternatívny vešiak na oblečenie v domácnosti vedenej tradičným jaskynným mužom. V opačnom prípade si z úzko limitovanej edície vyrobíte svoj vlastný farebný odtieň, z ktorého by sa báli odobrať' vzorku aj africkí zdravotníci.

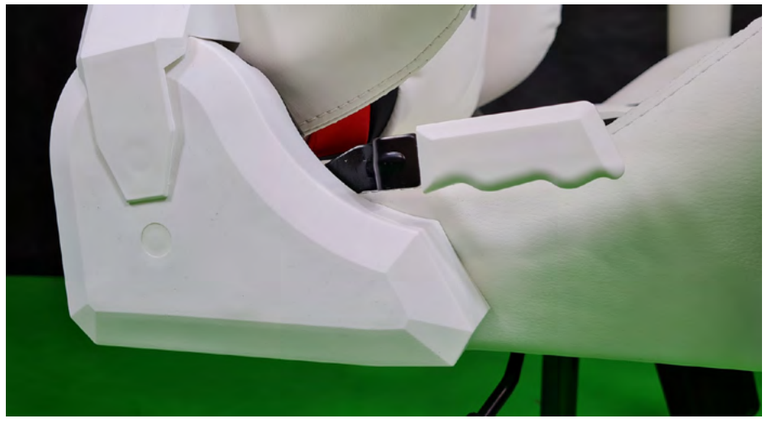
Apropo, ako je na tom samotné stavanie? Aj tu prevládala všeobecne pozitívna nálada, keď'že kreslo samotné je už vlastne postavené a jediné, čo nový majiteľ' musí vykonať', okrem toho že si natiahne tie rukavice, je uvoľnenie niekoľkých skrutiek, spojenie opierky so sedacou časťou a následné zaskrutkovanie opäť' do toho istého miesta. Nemáte sa tak ako pomýliť' a ak by sa vám predsa len podarilo zísť' z cesty, je tu podrobný návod, ako aj







pribalený kľúč, respektíve skrutkovač. Príjemný dizajn sa snúbil s rovnako príjemnou ergonómiou. Dlho trvajúci test (dva mesiace) mi dal jasný dôkaz o tom, že toto herné kreslo môžete pokojne využívať aj na celodenné sedenie pred PC a konzolou, zatiaľ čo sa vám o oporu stará duo zložené z bedrového vankúša a záhlavných rohov. Obaja pomocníci sú naplnení pružnou HR penou, ktorá odolá dlhodobému tlaku a nepodlieha žiadnej deformácii. Možnosť regulácie výšky kresla by som rád videl v trocha lepšom svetle, keďže sa mi kreslo zdalo až prehnane nízko aj pri maximálnom navýšení, každopádne nejde zase o výraznú prekážku pri používaní. Naopak, posun lakťových opierok do všetkých smerov uspokojí rôzne typy konzumentov a samozrejmosťou je tu aj prepnutie do režimu hojdacieho kresla – tak milé vnúčence, sadnite si teraz okolo hojdajúceho sa dedka s dymiacou fajkou v ústach, aby vám porozprával o časoch, kedy sa do školy muselo chodiť po vlastných nohách. X-Ray je herné kreslo takmer kompletne obalené perforovaným potiahom z umelej kože, čím sa autorom podarilo priniesť priedušný materiál, ktorý nespôsobuje takzvané dusenie tela. V období testu som tento predpoklad mohol našťastie overiť aj priamo v praxi a zatiaľ čo nám vonku ešte naposledy poriadne pálilo slniečko, presedel som si v tejto stoličke dostatok hodín na posúdenie celej tejto priedušnosti. Aj keď sa často stretávame s účelovým PR a celkovým nadhodnocovaním výrobkov, pri tomto produkte firmy Diablo sa našťastie nič také nedeje a umelá



koža je schopná nechať dýchať vašu postavu aj pri dlhých seansách. Navyše, vďaka svojmu povrchu sa dobre čistí, minimálne od bežných vrstiev prachu.

Nylonové švy?

Sú tu však aj aspekty, ktoré z dlhodobého hľadiska nemám ako dostatočne overiť. Výrobca tvrdí, že vďaka nylonovým švom, ktoré spájajú jednotlivé kusy koženky, sa dosiahne dostatočná flexibilita aj po rokoch aktívneho sedenia lomeno ležania. Osobne však mám skúsenosti z postupného vývoja kožených sedadiel v nie práve lacných autách, kde sa po určitej dobe začala práve degradácia spojov a následné natáhovanie potiahov do rôznych smerov. Nechcem však vytvárať žiadne špekulácie, ostatne bude lepšie, ak sa ma prípadne spýtate na stav tohto kresla po rokoch (ostalo v redakcii jedného z mojich videoprojektov) a budem vám k tomuto vedieť povedať ovela viac. Vyššie som mimo iného spomínal aj možnosť spánku, čo je umožnené vďaka funkcii Pivot a stačí len potiahnuť príslušnú páčku. Zadná opierka sa prehodí do vodorovnej polohy a vy sa môžete pokojne vyvaliť ako na posteli a nebáť sa, že skončíte prekotení ako Braňo Mojsej v režime 1.0. Stabilita kresla samotného je totižto zaručená päťramenným pavúkom, o ktorý sú pripevnené na pohyb tiché kolieska z kaučuku. Tie vám rozhodne neponičia žiadny druh podlahy a navyše, v prípade organizovania medzištátnych pretekov po dome vás podržia aj v ostrých zákrutách.



Verdikt

Novinka z dielne pekelníkov opäť obstála na výbornú

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Diablo Chairs	220€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pekelný dizajn	- Menší zdvih
+ Aj pre veľkých do 200 kg	- O bielu sa treba starať
+ Priedušný materiál	
+ Podrží chrbát a hlavu	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Segway Ninebot Kickscooter E22E

VIETOR V PLEŠINE



V mestskej džungli súčasnosti sa čoraz väčšmi vyskytujú podivné farebné písmená L, ktoré majú v sebe inštalované kolieska a aké naši spoluobčania využívajú často na presun medzi sociálnou poisťovňou a výdajným okienkom na alkohol. Vidieť ich však môžeme aj ako nástroj rôznych umeleckých inštalácií, pričom majú naopak účelne poukázať na rapídnu krivku čoraz viac sa rozťahujúcej populácie – to je vtedy, keď sa s telefónom v ruke snažíte prepliesť cez prales plný týchto písmen a neskončiť na zemi s odratými ústami. Sú to naše kamarátky elektrifikované kolobežky ako trend modernej doby, ktorý eliminuje potrebu sadať do auta a aký sám o sebe slúži ako praktická spojka medzi prácou a domovom. V duchu pokroku, ten mne samotnému nie je pochopiteľne vôbec cudzí (už ste videli tú vymoženosť zvanú genderovo neutrálna kozmetika?), som sa preto rozhodol osloviť jedného zo súčasných overených výrobcov elektrických kolobežiek, aké síce nespadajú do rodiny zdieľaných prekážok vo veľkých mestách, ale ktoré sa cez to všetko nevymykajú vyššie spomínanej filozofii o niečo ekologickejšieho presúvania sa na kratšie vzdialenosti. Výsledkom sa stalo moje viac než mesačné spolužitie s produktom spoločnosti Segway, a to konkrétne z radu Ninebot Kickscooter.

Začnime tradične samotným balením, z ktorého dostane nejeden kuriér bolesti chrbta. Krabica hodná veľkosti televízora vám vydá obsah v podobe kolobežky rozloženej na dve časti.

Jej skladanie je samozrejme prosté ako manuál od sušenej slivky a s kompletne priloženým náradím ste schopní produkt zmontovať do jedného celku už po pár minútach. Stačí len zakrútiť šesť skrutiek, prepojiť elektrické vedenie pomocou tenkého káblika skrytého v plne kovovom šasi kolobežky a začať rozmýšľať nad kúpou helmy. Mimo kolobežky samotnej, papierovej dokumentácie a náradia nájdete v balení samozrejme aj adaptér určený na nabíjanie, ktorý má dostatočne dlhý kábel na to, aby ste si svoju novú hračku mohli napojiť aj v komplikovanejšom prostredí.

Proces doplnenia šťavy až po samotný okraj trvá zhruba necelé štyri hodinky a je sprevádzaný príjemne pulzujúcim ambientným podsvietením. Kickscooter váži sám o sebe celkovo uspokojivých 13,5 kg, čo na jednu stranu dáva efekt dostatočnej pevnosti a na tú druhú ste schopní produkt pri jednoduchom zložení transportovať aj priamo ručne.

Tu však upozorňujem tých slabších z nás, že ovela prijateľnejší variant transportu vidím v ťahaní prelomenej kolobežky za sebou s tým, že zadné koliesko sa dotýka priamo zeme. Situácia ideálna do veľkých





miest pri striedaní mestskej hromadnej dopravy s jazdou na kolobežke a naopak.

Výkon dostačuje

V tomto prípade sa rozprávame o motore s výkonom 300 W, čo vám v praxi reálne zaručuje rýchlost' jemne nad hranicou dvadsiatich kilometrov za hodinu, a to pri dojazde niečo málo cez dvadsat' kilometrov. Tieto údaje sú silno pod tlakom váhy, aká na kolobežke stojí, ako aj členitosti terénu, po ktorom sa tento dopravný prostriedok presúva. Podl'a papierov je maximálna hranica tolerovanej biomasy stanovená na sto kilogramov, ale ak si k tejto váhe pripočítate päť litrov segedínskeho guláša, Segway sa pod vašimi nohami rozhodne nerozpadne.

Ide totižto citel'ne o kus pevného rámu, ktorý je osadený na spol'ahlivých gumových kolieskach a aký ani pri ostrejšej jazde cez potrhaný asfalt nemení smer nastavených riadidiel. Sám som produkt nechal okúsit' historickú cestu na mojej rodnej ulici, ktorá si pamätá ešte korunováciu Františka Jozefa prvého a aj ked' som bol z celej jazdy pretrepaný ako obl'úbený nápoj agenta s povolením zabíjat', samotnému predmetu tohto testu to nijako neublížilo. Mimochodom, Kickscooter je opatrený certifikátom odolnosti IPX4, čím sa stáva vhodným aj do jemne daždivého počasia, respektíve zvládne nános rannej rosy



bez vážnejších následkov. Spodná plocha pre uloženie nôh je dostatočne široká a komu by prekážala možno o niečo dlhšia brzdná dráha spojená s elektrickým systémom blokovania kolies, môže nohou zatlačit' o zadný blatník a zachránit' si tak povest' dokonalého jazdca.

Vd'aka háčiku si dokážete nakúpit'

Kapitolou samou o sebe by mohol byt' dizajn, avšak v tomto prípade asi platí, že všetky elektrické kolobežky sa až na pár detailov podobajú jedna na druhú viac, než by si možno zákazníci želali. Segway je ale cez to všetko majstrom účelovej symetrie a mne osobne sa páčila inštalácia jednoduchého displeja priamo do stredovej tyče. Vd'aka nemu a jednému jedinému tlačidlu máte možnost' regulovat' LED osvetlenie na prednej časti, sledovat' aktuálnu rýchlost', ako aj stav batérie a kompletne vypnút' kolobežku behom dvoch sekúnd. Rovnako dôležitou súčast'ou ikonografie je aj signalizácia prepojenia rozhrania cez Bluetooth, ktoré je sprostredkované prostredníctvom špeciálnej aplikácie. V tomto ohl'ade sa dá hovorit' o uspokojivej kvalite poskytovaných možností nastavenia. Cez telefón ste schopní menit' farbu a intenzitu vyššie spomínaného bodového podsvietenia (je umiestnené priamo na spodnej hrane kolobežky), sledovat' GPS pozíciu na mape, zaznamenávat' jednotlivé jazdy, definovat' rozjazdovú rýchlost' a aktivovat' tempomat.

Aplikácia sa z mojich poznatkov síce nedá definovat' ako rýdzo bezproblémová, neraz sa mi stalo, že sa sama vypla priamo počas jazdy, ale z nejakého komplexného uhla pohl'adu ostáva zachovaný status o uspokojivom fungovaní. Osobne som však dával prednost' jazdám bez neustáleho sledovania vecí v telefóne, či už priamo pred, alebo po presune. Mimochodom, uvedenú úroveň rozjazdovej rýchlosti si spočiatku dajte na minimum, inak môžete dopadnút' s nosom prilepeným o stenu čohokol'vek pred vaším domom. Apropo, aby k aktivácii motora vôbec došlo, kolobežka si vyžaduje menšie popostrčenie, ktorým jej dáte najavo, že je čas pracovat'.



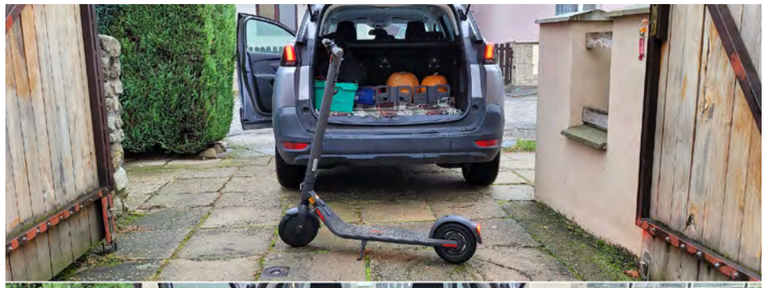
Táto funkcia tu je hlavne z bezpečnostných dôvodov a kvitujem ju zdvihnutým palcom. Aplikácia vám navyše dáva možnost' vol'by štýlu jazdy, kde prepínate medzi označeniami ECO, Šport a Super šport. Jediný rozdiel však, až na honosné názvy ako vystrihnuté z reálnych automobilov, tu spočíva v intenzite rozjazdu a maximálnej rýchlosti, teda atribútov, aké si pomocou páčok na riadidlách dokážete regulovat' aj bez umelej inteligencie.

Vylepšenie

Komu by nedostačovala rýchlost' na hranici dvadsiatich kilometrov za hodinu, môže si za sumu cca 250 Eur dokúpit' externú batériu s kapacitou 5200 mAh, ktorá sa pripája priamo do konektora pre nabíjanie.

Prakticky to vyzerá ako taký hrb na chrbte t'avy, ktorým sa trošku naruší tá moja spomínaná symetria. Ak by ste sa pre niečo takéto rozhodli, rýchlost' sa vám automaticky navýši na dvadsat'päť kilometrov za hodinu a celkový dojazd dokonca na štyridsat'päť kilometrov. Tomu hovorím slušný upgrade.

Inak si ale myslím, že základná rýchlost' je viac ako dostačujúca na presun po meste ako takom a čo si budeme hovorit', kol'kí majitelia týchto kolobežiek reálne v praxi nosia helmu? Nemajú na to dôvod, ked'že polícia evidentne nemá snahu alebo právne krytie na to, aby týchto rovnako potenciálne nebezpečných účastníkov cestnej premávky riešila a pokutovala.





To už ale trocha odbieham bokom. Spät' k dojazdu a rýchlosti. Tu platí, že pri maximálnej váhe jazdca (čo v mojom prípade bola ona magická stovka) je výrobcom udávaná rýchlost' dosiahnutel'ná aj v praxi. O niečo horšie to ale je už s dojazdom, ktorý som nameral o dva kilometre menší než nájdete v PR popise.

Nejde samozrejme o nič zásadné, ale informovat' vás, prípadných záujemcov o kúpu, samozrejme musím. Spomínanú bezpečnost', hlavne vo večerných hodinách, tu sprostredkuje predné aj zadné LED svetlo s dostatočnou intenzitou jasu, ako aj odrazové sklíčka umiestnené po bokoch kolobežky.

Čo povedat' záverom? Moje viac než mesačné spolužitie po boku dizajnom atraktívnej a výkonnostne dostačujúcej elektrickej kolobežky značky Segway sa nieslo všeobecne na pozitívnej vlne. Viem si predstavit' jej využitie v preplnenom vel'komeste s rovnými chodníkmi a cestami bez výmol'ov (absencia odpruženia by z vás po čase vytriasla dušu), kde máte možnost' cestovat' na dlhé vzdialenosti a vd'aka skladacej konštrukcii kombinovat' presun s metrom a prípadne električkou, avšak už menej zmyslu vidím pre každého, kto býva na našich dedinách s nespevneným povrchom.

Pre cesty do školy a do práce je to ideálny pomocník, ktorý v súvislosti so súčasnými nárokmi na ekológiu dáva istý zmysel. Navyše sa dá Ninebot Kickscooter charakterizovat' aj ako trendy zariadenie vhodné do rúk mladších, ako aj tých starších z nás, v ktorých ešte ostalo kus diet'at'a s chut'ou odrážat' sa nohou od zeme.

Je v tom istá symbolika a význam, aký však už musíte objavit' bez mojej pomoci.

Verdikt

Spol'ahlivá a cenovo dostupná alternatíva presunu po meste.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Segway	400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spol'ahlivost'	- Aplikácia
+ Dizajn	
+ Bezpečnost'	
+ Použité materiály	
+ Odolnost' voči vode	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Lamax Taps1

BEZDRÔTOVÉ ŠPUNTY S DOCKOM PRE DLHÚ VÝDRŽ



Lamax ponúka množstvo cenovo dostupnej elektroniky, ktorá je známa svojou dobrou funkčnost'ou. Aktuálne majú v ponuke až deväť bezdrôtových slúchadiel a našu redakciu tentokrát navštívil pár slúchadiel Taps1. Výrobca im udáva výdrž batérie osemnást' hodín, používajú technológiu Bluetooth 5.0, majú multifunkčné tlačidlo na ovládanie a sú cenovo vel'mi dostupné, navyše sa predávajú v čiernom a bielom farebnom prevedení.

Obal a jeho obsah

Ozdobená krabička z tvrdého papiera obsahuje slúchadlá, tri páry gumových nástavcov do uší v rôznych vel'kostiach, nabíjací microUSB káblik, nabíjacie puzdro na slúchadlá a produktovú dokumentáciu. Hoci ide o jedny z najlacnejších bezdrôtových slúchadiel, balenie pôsobí dobrým dojmom.

Prvé dojmy a spracovanie

Používatel' si okamžite po rozbalení všimne, že slúchadlá sú vyrobené z lesklého tvrdého plastu a vzhl'adom na svoju váhu 4g/kus ich kategorizujeme ako ultral'ahké. Puzdro na slúchadlá je vyrobené z matného plastu a slúži ako dock a zároveň nabíjačka pre slúchadlá. Vrchné viečko je magnetické, v strede otvoreného puzdierka je malý display – indikátor stavu batérií. Ten zobrazuje stav nabitia batérie samostatne pre l'avé i pravé slúchadlo, v strednej časti puzdra je zobrazená číselná hodnota nabitia batérie puzdra. Na zadnej časti je umiestnený microUSB port, cez ktorý sa za zhruba hodinku dobije doplna.

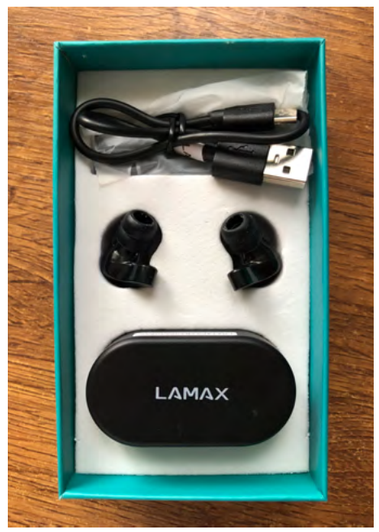
Používanie

Slúchadlá sú vybavené dotykovým multifunkčným tlačidlom, ktoré slúži na manuálne zapínanie a vypínanie slúchadiel, play a pause, prepínanie medzi pesničkami dopredu i dozadu, na prijímanie či odmietanie hovorov, a v poslednom rade na aktiváciu mobilného asistenta androidov a Siri na telefónoch Apple. Spárovanie s telefónom prebieha cez Bluetooth 5.0, je teda rýchle a bezproblémové. Používatel' má možnost' používat' obe slúchadlá súčasne alebo používat' iba jedno. Z hl'adiska funkcionality nás potešilo aj automatické párovanie slúchadiel s telefónom, stačí ich teda len vybrat' z puzdra, nasadit' si ich do uší a používat' bez akéhokol'vek zdĺhavého párovania. Výrobca deklaruje, že obal slúchadiel je schopný





dobit' ich doplna dvakrát a samotné slúchadlá vydržia pri 50 % hlasitosti hrat' až šest' hodín. Deklarovanú výdrž puzdra môžeme potvrdit', pri teste sme však používali 100 % hlasitost' a pri nej slúchadlá až do svojho vybitia zvládli hrat' niečo cez dve hodiny (musíme však podotknút', že testované boli v zimných mesiacoch pri nízkych teplotách). Počas športových aktivít sa nám však stalo, že slúchadlá pri istých pohyboch mali tendenciu uvol'ňovat' sa z uší a vypadávat' – k tomuto dochádzalo hlavne pri pohyboch sánky počas intenzívneho hlbokého dýchania. Na ovládanie multifunkčnými tlačidlami sme si zvykli relatívne rýchlo, avšak musíme skonštatovat', že ovládanie počas behu alebo inej aktivity je nepraktické, miestami až problematické. Pri intenzívnom pohybe je dost' nepohodlné zdvíhat' ruku k uchu a hl'adat' tlačidlo, navyše sa ešte sústredit' na čo najpresnejšie stlačenie, aby sa nestalo, že tlačidlo nezaregistruje niektoré naše zatlačenie a v končenom dôsledku vykoná slúchadlo niečo iné ako to, čo sme po ňom chceli – teda pauzne nám pesničku miesto toho, aby ju preplo na d'alšiu, a pod. Navyše sme zistili, že slúchadlá vôbec nereagujú na obyčajné rukavice a dajú sa ovládat' len s rukavicami, ktoré podporujú ovládanie dotykových obrazoviek smartfónov alebo bez použitia rukavíc. Slúchadlá nemajú certifikáciu vodoodolnosti.



Zvukový prejav slúchadiel je priemerný. Pri 100 % hlasitosti je počut' skreslenie, zlievanie zvukových stôp a mierny šum, navyše ani pri maximálnej hlasitosti nehrajú príliš hlasno. Menej náročným poslucháčom by však mohli vyhovovat'.

Počas testovania slúchadiel pri telefonovaní sme využili viacero respondentov s rôznymi zariadeniami a ako handsfree slúžia slúchadlá priemerne – v dokonalých podmienkach (izba, ticho, bezvetrie) bol hlas zrozumitel'ný a nebolo potrebné mnohokrát opakovat' vety. Akonáhle sa však podmienky zmenili na chôdzu po ulici s minimálnym vetrom, druhá strana dost' často nerozumela a vety bolo treba opakovat', telefonovanie v ešte horších podmienkach alebo počas behu ani nepripadá do úvahy.

Zhrnutie

Lamax Taps1 sú ultral'ahké slúchadlá s moderným dizajnom a funkcionalitou, hoci majú svoje obmedzenia. Ocenit' ich môže najmä menej náročný posluchač.

Po zvážení toho, že sú cenovo vel'mi dostupné, nie sú príliš hlasné (a teda nehrozí poškodenie sluchu), sú ultral'ahké, majú dobrú výdrž batérie a sú skladné, sú ideálnym darčekom pre mladú generáciu.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lamax	35€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ ultral'ahké	- nemajú certifikáciu vodoodolnosti
+ výdrž batérie	- priemerný zvukový prejav
+ cenovo dostupné	
+ automatické párovanie	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

SteelSeries Aerox 3 Wireless

DIERA DO SVETA?



Opäť raz sa spolu stretávame nad d'alšou hernou myšou z konceptu honeycomb (celkovo som ich už testoval viac, než mám prstov na jednej ruke), ktoré sa vyznačujú predovšetkým nízkou hmotnost'ou a istým, ovel'a širším, využitím RGB efektov. Je to ostatne logické, čím viac dier máte v syre, o to viac svetla z chladničky vám dopadne na tvár, zatial' čo sa nadránom potajomky zakrádate naprieč kuchyňou s ciel'om ukojit' svoju nočnú pažravost'. Dánska spoločnost' SteelSeries osviežuje rad rýdzo herného náradia s prívlastkom Aerox a na rozdiel od drvivej časti iných takto koncipovaných myší prináša bezdrôtový variant s obrovskou výdržou batérie a dokonca aj nejaké tie certifikáty odolnosti. Chcete vediet' viac?

Bezdrôtové herné náradie určené z väčšej časti konzumentom pohybujúcim sa v sekcii eSport vzbudzuje vel'a nárokov na bezproblémový chod a hlavne nekompromisnú spol'ahlivost'. SteelSeries do tohto výrobku však investovala nielen svoje rokmi preverené know-how, ale hlavne vysoko kvalitné komponenty, ktoré sa o viac než slušnú spol'ahlivost' postarajú. Prvé, čo vás musí zaujat', je predovšetkým už spomenutá gramáž. Šest'desiatšest' gramov a výrazne dierkované šasi vyrobené z odolného čierneho plastu, to je v spojení s faktom, že táto myš nemá vlastne žiadnu d'alšiu príť až v podobe chvostu, jedným z hlavných argumentov, prečo spozorniet'. Jej batéria je schopná podržat' vás viac než sto hodín – vlastne výrazne viac, a čo možno na prvý pohl'ad nie je úplne zrejmé, tak jej dizajn nepôsobí nijako negatívne na vašu ruku ani pri celodennom používaní. Začnime však práve tvarom ako takým. S ním sa automaticky spája aj výber použitých materiálov a sotva môžete trhnút' rekordy vo váhe, ak pre stavbu takto sofistikovanej elektroniky využijete kov. SteelSeries Aerox 3 Wireless je preto myšou obalenou do odl'ahčeného plastu s drsným povrchom, po ktorom sa vám ruka neskĺzne ani v letnom počasí. K dobrej pril'navosti dopomáha už spomínané výrazné dierkovanie a bonusom je dozaista aj vykrojenie po stranách, ktoré podtrhne objemnejší zadok myši. Ak dám teraz bokom kvetnaté rečičky, tak toto herné náradie mi padlo do ruky rovnako krásne ako nedávno testovaná konkurencia od Logitechu (PRO X Superlight), ktorá onú pomyselnú latku gramáže pokorila o d'alšie tri gramy.

Efektné

Za tie roky som sa už naučil mat' rád všetky tie svetielka možno viac, než by som si dokázal pripustit'. Moderné herné prístroje sú pod tlakom trendu ohýbané do miliónov žiarivých farieb a RGB možnosti u Aerox 3 patria k tým najefektnejším, aké som kedy mal v ruke. Spomínané dierky v tvare diamantov, ktoré nájdete takmer po celej ploche tohto hardvéru, prepúšt'ajú svetlo idúce z piatich silných zdrojov a aby toho nebolo málo, tak po spodnej hrane prístroja sa tiahne tenká linka, ktorá celý efekt svetelnej šou len povyšuje. Pomocou SteelSeries softvéru máte možnost' regulovat' jednotlivé efekty, ako aj nastavovat' intenzitu jasu a v momente, kedy túto myš posadíte na čiernu podložku a necháte ju dýchat' vlastným životom, zamilujete si ju ešte viac. Páčila sa mi funkcia deaktivácie RGB v situácii, kedy je myška priamo v pohybe a rovnako tak možnost' zladenia aktuálnych farieb premietaných do d'alšieho príslušenstva rovnakého výrobcu. Za predpokladu, že ste rovnako zat'ažení na dokonalú svetelnú šou vášho herného kútika, tento hardvér vám bude v zmysle možností plne k dispozícii.

Od krásnej fasády sa ale teraz presuňme k praktickejším aspektom. Aerox 3 ponúka celkovo šesticu programovatel'ných tlačidiel, kde môžeme nájst' rolovacie koliesko so sekvenčným zadrhávaním, ako aj možnost' určovania úrovne DPI. Zo spodnej strany na nás vykukne prepínanie medzi Bluetooth pripojením a USB portom s 2,4 GHz. V prvom prípade samozrejme nejde o spárovanie vhodné do víru hernej bitky a ide skôr o separátne prepojenie s ciel'om kancelárskej práce – osobne som sa takto prepínal na rozhranie telefónu, zatial' čo uvedené USB bolo zapojené do desktopu. Už vyššie spomenutý SteelSeries Engine vám ale dá možnost' si vytvorit' niekol'ko profilov a každý z nich prispôsobit' potrebám aktuálneho používania. Vo vrchnej časti prístroja sa nachádza USB-C vstup určený na nabíjanie, pri čom by sme sa mohli stručne



pristavit'. V režime Bluetooth vás batéria podrží viac než spomínaných sto hodín, avšak akonáhle prejdete na 2,4 GHz, treba rátat' s maximálnou hranicou na úrovni sedemdesiat až osemdesiat hodín. Stále ide o dostatočne vel'kú kapacitu, ktorú za jeden deň nemáte ako vyčerpat', a preto nie je nutné obávat' sa straty pripojenia v momente, kedy ste v plnom nasadení pri akejkol'vek multiplayer hre a nemáte čas riešit', či vaša myš nepotrebuje napojit' ako ten vysmädnutý kôň. Čo možno môže trochu zarazit', je pomerne dlhá doba pri prechode zo spánku do stavu plnej funkčnosti, kde som nameral rozostup na úrovni piatich sekúnd. Kto by však nechcel, aby sa mu myš vôbec ukladala takzvane do postele, túto funkciu si dokáže jednoducho deaktivovat' alebo prispôsobit' podl'a svojich potrieb.

Preferencie

Mohli by sme sa tu priet' ohl'adom relevantnej výhody formátu dierkovaných a vysoko odl'ahčených myší, každopádne nakoniec to zase skončí len a len u vás. U platiaceho zákazníka, ktorý je ochotný vytiahnut' peňaženku a minút' svoje drahocenné dukáty na niečo také ako Aerox 3 Wireless. V tomto prípade sa rozprávame o sume na hranici sto eur, za ktorú dostanete hernú myš s certifikátom IP54, čo znamená, že znesie aj výraznejší dopad prachu a striekajúcej vody zo všetkých smerov. Zároveň vám v ruke skončí technicky stabilný kus hardvéru, ktorý môžete spárovat' s viacerými zariadeniami súčasne a nebát' sa žiadnej nechcenej latencie. Vysoká výdrž batérie a spol'ahlivý optický senzor s 18 000 DPI, to sú už veci, aké celý ten zoznam predností len podtŕhajú. Komfortné držanie bez zásadného dopadu na fyzický stav vašich rúk je rovnako silným argumentom, prečo o tejto krásne vysvietenej myške začat' premýšl'at'. A kto by prípadne netrval na bezdrôtovom chode, SteelSeries mu ponúka identický model aj s káblom a ovel'a nižšou cenovkou.



Verdikt

Váhovo jedinečná herná myš s odolnost'ou voči prachu a vode.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
SteeSeries	100€

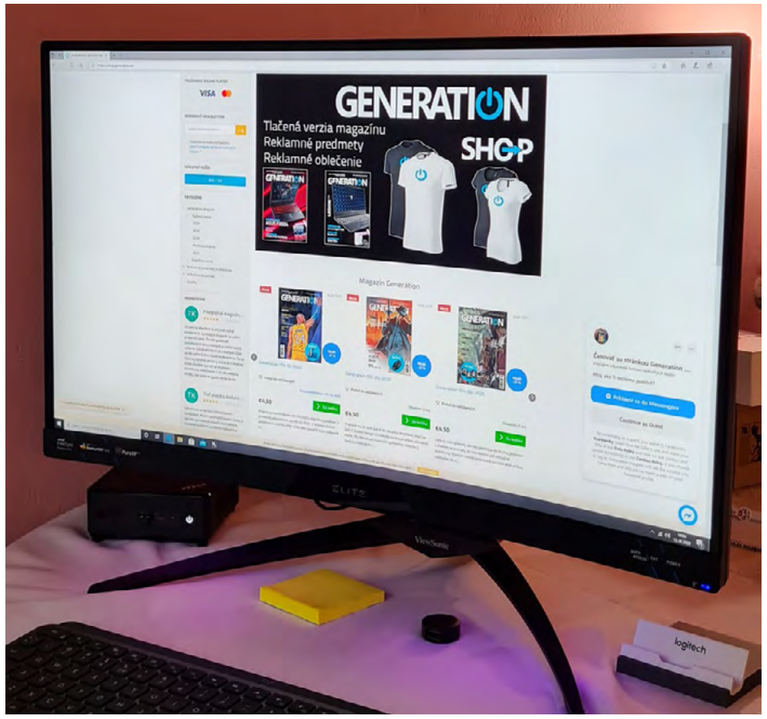
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Pomalšie prebúdzanie
+ Batéria	
+ Ochrana	
+ RGB	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

ViewSonic Elite XG270QC

BALZAM PRE OČI A PEŇAŽENKU



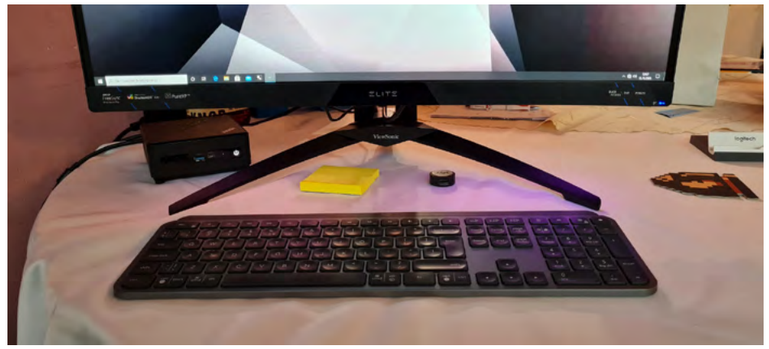


Sú spoločnosti, u ktorých sa začínam usmievat' ešte skôr, než by to niekto dokázal poznat' len na základe mimiky mojej tváre. Nesmejem sa však z dôvodu, že by išlo vyložene o niečo vtipné, ale skôr inštinktívne očakávam, že ma daná firma opät' niečím príjemne prekvapí. Takouto značkou je rozhodne aj známa továreň na spol'ahlivé herné monitory s názvom ViewSonic, ktorá len nedávno aktualizovala svoju ponuku zobrazovacej techniky radu Elite a za skratkou XG270QC ukryla malý vel'ký poklad. Pokial' sa snažíte bedlivo sledovat' vývoj monitorov na súčasnej scéne, určite ste schopní vyvodit' prednosti panelu so 4K rozlíšením pred QHD, či nebodaj klasickým Full HD. Do istoty zavedených pojmov sa však dnes už naplno mieša dôležitost' obrazoviek schopných prezentovat' úžasné HDR, a to nielen na papieri v príbalovom letáku, ale aj reálne priamo v praxi. Novinka a zároveň aj predmet tejto recenzie vás preto dokáže očarit' a vyvolat' onen úsmev už len pri pohl'ade na jej základné prednosti, ktorými dozaista dominuje aj HDR 400, to všetko s úžasne vysokým efektom jasu. Ten sa rozprestiera na rozmerovo dostatočnej a jemne zakrivenej ploche dvadsiatich siedmych palcov, s obnovovacou frekvenciou 165 Hz a tradičnou softvérovou oporou od AMD. Aby ale ten úsmev nabral poriadne strmú sínusoidu, patrilo by sa dodat', že toto všetko môžete mat' doma len za sumu necelých päť sto eur, čo je s ohl'adom na vyššie vymenované fakty priam neuveritel'né.

Novinka od ViewSonic, ktorá zd'aleka nie je určená len na hranie hier, ostatne, strávil som pri nej desiatky hodín písaním textov, prichádza na trh s VA panelom a QHD rozlíšením (2 560 x 1 440). Samotný VA panel je v tomto prípade prvým dôvodom, prečo verit' sile HDR, ale pochopitel'ne aj klasickému zobrazovaniu. To, čo mi osobne asi najviac vyrazilo dych krátko po tom, ako som monitor vybalil z tradične rozmermi predimenzovanej krabice, bola už spomínaná intenzita jasu. Očarujúci kontrastný pomer prekladaný rovnako vysokou obnovovacou frekvenciou preto pri tomto výrobku berte ako balzam na oči, pomocou ktorého sa môžete ponárat' do nezabudnutel'ných zážitkov v hrách alebo topit' v nemilosrdnom tempe pracovného procesu – vol'ba je na vás. Ked' už spomínam celkové balenie, bolo by vhodné spomenút' aj d'alšie poznatky z nezabudnutel'ného dobrodružstva v krajine papiera a molitanovej peny. ViewSonic, tak ako aj vo zvyšku portfólia svojich výrobkov, opät' siahol po netradičnom dizajne samotného stojanu. Ide o kovové nohy bez ostrých hrán, ktorých predná časť dosahuje až za hranu obrazovky a o ktoré sa jednoduchou skrutkou pripevňuje aj samotné posuvné rameno. Panel ako taký k nemu pripnete jednoduchým mechanizmom



s automatickým uzamknutím proti nechcenému vypadnutiu a ked'že monitor je možné uchytit' aj o stenu, určite vás poteší integrácia VESA štandardu. Plastové telo monitoru síce môže pôsobit' o trocha mohutnejším dojmom, než sme zvyknutí u iných výrobcov, ale chce to skôr len zvyk a zžitie sa s novým hardvérom sediacim na pracovnom lomeno hernom stole. Apropo, ked' už spomínam sedenie, vd'aka onomu špecifickému stojanu s predĺženým ramenom sa obrazovka doslova vysunie do popredia a ak by ste si ju dali do pozície ako iné monitory, boli by ste hlavou



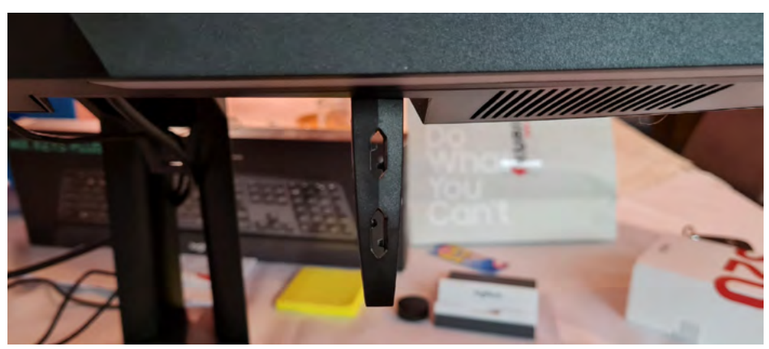


tesne v jej blízkosti. Treba preto nájst' ideálne miesto, kde tento dvadsat'sedem palcový a jemne zakrivený monitor umiestníte a rovnako sa tak aj zmierit' s menším nedostatkom, ked'že stojan vám neumožňuje obrazovku otočit' do vertikálnej polohy, teda, ako to ja nazývam, na biznis. Celkové schopnosti stojanu siahajú do tradičného posunu hore a dole s náklonom v dvadsat'pät' stupňovom uhle, čo je na hranie určite maximálne dostačujúce.

RGB

Celkový dizajn monitora beriem osobne ako uspokojivý, aj ked' by som si asi vedel predstavit' možno o trocha tenšie vyhotovenie plastového šasi hlavného panelu. Čo sa mi však pozdávalo, a niekto to môže pochopitel'ne brat' za samozrejmost', bola možnost' vkusného usporiadania kabeláže pomocou výrezu v stojane a špeciálna klapka určená na tenší kábel zasadená do spodnej hrany celého monitora. Ked' už si takto spoločne takpovediac vykrúcame krky, aby sme spočítali všetky tie vstupy v zmysle konektivity, určite je vhodné spomenút' dva svetelné RGB pásy, ktoré autori umiestnili priamo na spodnú hranu. Ich funkcia, okrem navodenia tej správnej atmosféry v priestore, je aj praktická, ked'že si takto môžete aj v totálnej tme nahmatat' predmety umiestnené pod obrazovkou – v mojom prípade to bol mobilný telefón a pohár whisky. Ďalšie už menej užitočné svetielka sa nachádzajú priamo na zadnej strane, kde ide tentokrát o pre ViewSonic typicky rebrované výrezy v tvare obráteného písmena V. Ako spodná, tak aj zadná RGB linka sa dá prispôsobovat' priamo prostredníctvom softvéru v monitore, ktorého ovládanie pripadlo na malý joystick umiestnený presne v strede spodnej hrany obrazovky. O ňom si však ešte v tomto texte čo to povieme neskôr. ViewSonic Elite XG270QC disponuje v zmysle vstupov jedným DisplayPortom a dvojicou HDMI 2.0, po boku ktorých nájdeme jedno Micro USB, duo USB 3.1 a 3,5 mm výstup pre slúchadlá.

Štandardné prechádzanie do menu tu zastupuje uvedená páčka na spodnej strane, ktorej možnosti rozširuje aj duo tlačidiel na pravej strane – jedným monitor zapnete a druhým zrýchlene aktivujete hlavnú ponuku softvéru. ViewSonic Elite XG270QC je pochopitel'ne v prvom rade určený na gaming a s touto skutočnost'ou sa spája aj desiatka špeciálnych prednastavených modusov pre zobrazovanie, ktoré už poznáte tradične pod skratkami ako FPS,







MOBA alebo Battle Royale – v tomto smere opät' žiadna novinka. Čo už ale za nejakú novinku považovat' môžeme, je hned' duo režimov priamo určených na hranie prostredníctvom domácich konzol, čo nie je zrovna zavedený štandard. Ovládanie menu by si asi zaslúžilo o trocha lepšiu reakčnú dobu, ale opät' tu pravdepodobne hl'adám zámerne aspoň ono minimum kritiky, aby som vo finále mohol povedat' niečo v tom zmysle, že nič nie je dokonalé. Nasleduje menší part pre menej skúsených užívatel'ov.

Tol'ko prepieraný softvér vám je schopný kalibrovat' obraz v rôznych stupňoch zadania a aj keby ste presne nevedeli, čo znamená napríklad funkcia PureXP (redukcia rozmazávania), stačí všetko nechat' na továrenské nastavenie a prípadnú neprirodzenost' eliminovat' tradičným štýlom pokus a omyl. Nikto učený z neba nespadol a nemusíte sa preto bát' trocha pohrat' s nastavením a skúsit' do celej tej alchýmie preniknút' o niečo hlbšie. Nechcem vás teraz zahltit' d'alšou vlnu možností čo do nastavenia, ked'že ich tu je logicky ovel'a viac, ale bud'te si istí, že aj ked' táto novinka z radu Elite cenovo nedosahuje na prémiové herné monitory, v mnohom im môže s prehl'adom konkurovat'.

Ako bez HDR?

Nech už máte v hrách a pri filmoch zapnutý HDR efekt alebo nie, celkové dojmy z kvality prezentovaného obrazu sa nemenia. Len ten obyčajný operačný systém v počítači tu vynikne a ako lusknutím prsta vám v spojení s týmto monitorom zvýrazní ostrost' detailov. Nechcem povedat', že mám zrak ako orol, avšak v prípade tohto QHD zariadenia som mal neraz pocit, že pri tejto uhlopriečke sotva potrebujem pozerat' na 4K rozlíšenie, ked'že všetko vyzeralo prirodzene a hlavne čitatel'ne.

Monitor som testoval počas hrania žánrovo pestrých projektov – počuli ste už napríklad o definitívnej verzii kultovej Age of Empires III? V nej som zámerne menil grafické špecifikácie v snahe objavit' prípadné nedostatky. Nech už som monitor napojil na herný notebook od MSi, alebo ho spároval s desktopom od Aceru s odlišnou grafickou kartou, novinka z továrne firmy ViewSonic si s mojimi požiadavkami poradila bez jediného problému a opät' vám tak musím pripomenút' ten neviditel'ný úsmev na duši. Čo tu máme d'alej? Trocha škodoradostne som dal zvuk na papierovo slabších reproduktoroch na plné otáčky, pustil svoju momentálne obl'úbenú skladbu (Billie Eilish - No Time To Die) a čakal, že nastane chrčanie a elektronické príznaky nakazenia Covidom 19. Nič také sa však nekonalo, ba naopak som ostal opät' príjemne šokovaný zo schopností zvukovej súpravy integrovanej do tela tohto monitora. Hlasitost', vyváženie basovej linky a celková prezentácia zvuku tu ide za hranicu priemernosti, čím sa celková cena produktu stavia zase o niečo viac na stranu spotrebitel'a.

Dvadsat'sedem palcový herný monitor značky Elite u mňa trónil tri celé týždne. Za ten dlhý čas som na ňom nenašiel výraznejší nedostatok, ktorý by ma oprávňoval vás od jeho prípadného nákupu odhovárat', ba naopak. S úžasnou paletou plnou zaujímavých funkcií, kde dominuje výborný HDR efekt, PureXP a 165 Hz, tu máme potenciálnu bombu tohto roka a to za priam rozprávkovú cenu na hranici 500 Eur, čo už je ona povestná čerešnička na torte.

Verdikt

V súčasnosti suverénne najlepší herný monitor v strednej triede.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
ViewSonic	500€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ HDR 400	- Nič
+ Zakrivený VA panel	
+ Cena	
+ Zvuk	
+ Možnosti	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Genesis Lith 400 RGB

SKVELÁ NÍZKOPROFILOVÁ KLÁVESNICA

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE



Ked' sa povie slovné spojenie nízkoprofilové klávesy, väčšina z vás si asi predstaví klávesnicu notebooku, no málokoho napadne externá klávesnica a ešte aj v hernom prevedení. Takéto niečo nie až tak dávno vytvorila spoločnost' Genesis a pridelila tomu označenie Lith 400 RGB. Už z názvu je teda zrejmé, že ide o podsvietenú klávesnicu. A práve tomuto modelu sa pozrieme na zúbok v tejto recenzii.

Balenie a prvý dojem

V balení ma nič vel'mi neprekvapilo. Produkt dorazil v štandardnej červenej škatuli, kde sa okrem neho nachádzala aj používatel'ská príručka a nálepka s logom firmy. Po vonkajších stranách nájdete stručný popis produktu a jeho obrázok zároveň s názvom spoločnosti a modelovým radom výrobku.

Priznám sa, že z produktu som mal obavy. Absolútne som si nebol istý, ako sa mi bude pracovat' na nízkoprofilovej klávesnici, či bude dostatočne komfortná na používanie, či nebudú klávesy príliš mäkké alebo proste zlé. O tom však poviem trochu neskôr.

Spracovanie a dizajn

Lith 400 RGB je podl'a môjho názoru naozaj kvalitne spracovaná klávesnica, ktorá vo mne vyvolávala pocit prémiovosti pri každom dotyku. Spoločnost' pri výrobe využila hlavne ABS plast a kov, pričom povrch je celý z matného plastu, ktorý vyzerá naozaj pekne. Trochu ma zamrzelo, že vrchná strana je l'ahko ohýbatel'ná pri silnejšom stlačení klávesov, ale pokial' pri hrách často nemávate nervy, nebude to problém.

Z hl'adiska dizajnu ide o vel'mi podarený kúsok, ktorý stavil na vkusné podsvietenie po bokoch a jednoduché prevedenie v hornej časti, kde nájdeme pekne spracované klávesy a vbudovaný držiak na mobil.

Používanie

Už po prvých minútach používania periférie s nízkym profilom som ostal mierne prekvapený a potešený. To, čo som si najprv predstavoval, teda nepríjemné používanie a pocit, akoby som používal notebook, prípadne iné veci, ktoré mi pred zapojením behali po mysli, hned' odišli a nastúpil celkom príjemný pocit z používania. Dokonca si dovolím tvrdit', že občas mi takýto typ kláves vyhovoval ešte viac ako ten „normálny", a to hlavne vd'aka tomu, že ich aktivačný bod je ovel'a bližšie pri vrchu jednotlivých tlačidiel a potrebná sila na stlačenie je takmer dokonale vyvážená.

Poriadne užitočným sa taktiež stal USB port a dvojica 3,5mm jackov na zadnej strane klávesnice, ktoré vám umožnia zapojit' si napr. slúchadlá a myš priamo do nej bez akejkol'vek výraznej straty kvality zvuku alebo zvýšenia odozvy myši. Držiak na mobil bol podl'a mňa zo strany Genesis celkom zbytočným t'ahom. Povedal by som, že tým neočarili, ale ani nikoho neurazili.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Lith 400 RGB od spoločnosti Genesis je podl'a mňa d'alším vel'mi vydareným kúskom, ktorý by som nazval „kvalitným hardvérom". Tento produkt vyniká komfortom pri používaní, kvalitou spracovania a taktiež celkovou funkciou.

Za cenu približne 37 eur si môžete dopriat' niečo iné ako stereotypné vysokoprofilové klávesnice od spoločnosti, ktorá sa naozaj snaží vyrábat' čo najkvalitnejšie produkty za čo najprijatel'nejšie ceny. Jedným slovom spokojnost'.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Genesis	37€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita spracovania tela	- nič
+ komfort	
+ nízky profil klávesov	
+ dizajn	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Mamibot UVLITE 100

VYSAJE COVID19?



Začínam si robit' imaginárne zárezy na predlaktí a za každú neortodoxnú recenziu, ktorá sa týka produktov ideálnych na čistenie domácnosti, sa moja dnes už sotva opálená ruka začína plnit' neexistujúcimi reznými ranami. Môže za to z vel'kej časti americká spoločnost' Mamibot, ktorá sa aj na našom trhu snaží čoraz viac presadit' s rôznymi pomocníkmi zo sekcie automatických vysávačov a prípadne umývacích zariadení. Po vlne autonómnej techniky z ich továrne sa o d'alší neexistujúci zárez na mojej ruke postaral ručný pohlcovač špiny s integrovanou UV lampou a naozaj podareným dizajnom. Ak sa mi moje okolie doteraz ešte nezačalo naplno chechtat' ako prváčka na strednej škole počas hodiny biológie, tak po tom, ako ma uvidia kl'ačat' na všetkých štyroch, zatial' čo pomocou ružového čuda nasávam omrvinky z koberca, sa tomu už asi vyvarovat' nedokážu. Ja som však človek schopný vystavit' sa naplno všeobecnej vlne trápnosti, ostatne raz za čas by to prospelo aj tým najväčším suverénom tohto sveta, a v záujme podania vierohodného článku som si ochotný k tomu vysávaču navliect' aj kostým služobnej – nemajte strach, aj v tomto prípade to našt'astie pre vás a moje okolie myslím len ako imaginációu.

Nechutné predstavy jemne naznačené v odseku vyššie môžeme definitívne spálit' rovnako tak ako všetky tie roztoče, baktérie a alergény, ktoré sa nám ako neviditel'ná aura prisajú na predmety po celom byte či dome. Áno, dobre o nich podvedome vieme a úmyselne si všetky tie tisíckrát zväčšené podobizne gaučových roztočov vytláčame z mysle v záujme zachovania poslednej štipky zdravého rozumu. To však neznamená, že zatial' čo sedíme na švédskej pohovke s prihlúplym názvom začínajúcim na prehlasované o, nezohrieva naše objemné pozadie štvorgeneračnú rodinku roztočov. Fakty sú dané a v dnešnej dobe, ked' je nutné značnej časti nášho obyvatel'stva vysvetl'ovat' tak elementárne prosté veci, ako je dôležitost' nosenia rúška, sa osveta formou testu na ručný vysávač zdá byt' vhodným nástrojom komunikácie. Spoločnost' Mamibot vám so svojím výrobkom UVLITE 100 síce nedokáže vyhnat' z domu Covid19, avšak pomocou patentovanej technológie je schopná eliminovat' 99% mikroskopických neprajníkov, a to obyčajným procesom nasatia a ožiarenia. Ide o vysávač vhodný na pot'ahy, koberce, ale aj matrace, na aké denne ukladáte telo k spánku, ktorý pracuje pomocou nabíjatel'nej batérie. Behom jedného mesiaca robil spoločníka aj mojej vlastnej rodine a tu sú moje sprostredkované poznatky z jeho intenzívneho pobytu.



Vy máte mačku?

Ked'že ide o bezdrôtový výrobok, ktorý potrebuje pravidelné zasúvanie do nabíjacieho doku, začnime rovno samotnou výdržou batérie. Jej naplnenie si vyžaduje pomerne dlhý čas, a to konkrétne niečo málo cez tri a pol hodinky, za čo vám následne vysávač dokáže naplno bežat' zhruba tridsat' minút. Nejde preto o žiadnu náhradu ku klasickému vysávaču, čo by s ohl'adom na celkové proporcie pochopitel'ne nebolo ani možné. Za tú spomínanú pol hodinku však UVLITE 100 stihol s prehl'adom obslúžit' všetky sedacie časti v našej obývacej izbe a ešte mu ostala nejaká št'ava aj na detský koberec plný kúskov všemožného neporiadku. Môžete si ho zadovážit' ako doplnok, ktorým ste schopní, aj cez jeho vyššiu váhovú kategóriu (1,5 kilogramu), obehnút' sedaciu súpravu a zbavit' ju nečistôt rôzneho druhu. Primárne je však tento produkt určený na zber zvieracích chlpov a každý, kto má domácu mačku alebo psíka, rozhodne docení jeho sací výkon, ako aj integráciu HEPA filtra v kombinácii s tol'ko proklamovanou technológiou UV lampy. Spojenie cielenia na majitel'ov domácich miláčikov (tých chlpatých) tu zastupuje aj krásny detail v podobe malej labky na vrchnej strane, ktorá sa rozsvieti v momente, kedy funguje ožarovanie pomocou UV: Vysávač stačí len priložit' na akýkol'vek povrch a špeciálny snímač automaticky zapne zdroj UV žiarenia, ktoré sa postará o likvidáciu v tomto texte už spomínaných nežiadúcich záškodníkov.



Nie je možné, aby ste sa počas upratovania akokol'vek poranili, ked'že lampa sa aktivuje len pri kompletnom priložení sacej časti na povrch, ale výrobca v návode pochopitel'ne jasne uvádza skutočnost', aby ste sa počas používania vyvarovali akýchkol'vek pokusov vyžehlit' si Covid19 z tváre pomocou tohto spotrebiča.

Ak si prejdem rýchle štatistiky konkurenčných výrobkov, tak Mamibot si v prípade tohto ručného vysávača utrhol suverénne najväčšiu nádobku na pozbieranú špinu, ked'že tu máte k dispozícii pol litrovú kapacitu, ktorú jednoduchým úkonom vyprázdnite a behom sekundy môžete pokračovat' v upratovaní. Aj ked' výrobca v priloženom PR letáku spomína niečo o tichom chode, práve hluk bol počas môjho testu asi najzásadnejším problémom, ktorý som sa nakoniec rozhodol zverejnit'. Ak by vás totižto napadlo začat' upratovat' tam, kde práve niekto takpovediac reže drevo, a teda spí spánkom spravodlivých, sotva sa na hluk výkonného motora so sacím výkonom 4000 pa nezobudí. Po čase som tých udávaných šest'desiat decibelov nakoniec ako tak prijal a po upratovaní s týmto ručným pomocníkom siahol vždy v momente, kedy sa špina na povrch koberca alebo gauča dostala takzvane nárazovo. Určite si viete predstavit' situáciu, kedy si s chut'ou zapnete Netflix a s misou plnou čipsov sa pustíte do chrúmania. Akonáhle sa po zjedení celého obsahu následne postavíte na nohy, razom zistíte, že vám z misy evidentne ujedal aj koberec s gaučom. Nie je nič jednoduchšie, než vybrat', vd'aka vkusnému doku, vždy nabitý UVLITE 100 a ten bordel po sebe lusknutím prsta poupratovat'. Po boku majitel'ov domácich zvieratiek je tak tento produkt určený aj pre bežný formát milovníka televíznej kultúry a rýchleho občerstvenia.

Lovec neviditel'ných príšeriek

Obsah záverečného partu prenechám stručnému opisu dizajnu ako takému. Mamibot UVLITE 100 vyzerá ako elegantné vybavenie krotitel'ov duchov, ktorému ružová farba vcelku pristane. Pri jeho používaní som nemal vôbec pocit, že sa suverenita môjho rodového pohlavia začína obracat' hore značky a v danej situácii bola ovel'a dôležitejšia skutočnost', že idem z koberca povysávat' rozsypaný mak z domáceho koláča a nie či pri tom úkone vyzerám ako dokonalý model na plagát politických strán, čo po vol'bách bežne inkasujú menej percent než polotučné mlieko.

Kto preto hl'adá vhodný doplnok k plnohodnotnému vysávaču, ktorý môže tasit' kedykol'vek to je pre úroveň zašpinenia domu nutné a zároveň má doma aj nejaké zvieratko so zál'ubou v strácaní chlpov, nemôže si v prípade tohto výrobku priat' nič kvalitnejšie.

Verdikt

Nasaje chlpy, zahubí alergény a to všetko s gráciou a eleganciou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Mamibot	190€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ UV lampa	- Hluk
+ Výkon	
+ Dizajn	
+ Na zvieracie chlpy	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Acer C250i

MAMA, TATO NÁM OCHRNUL?



Táto otázka zaznela po tom, čo ma moja dcéra objavila ležat' v spálni na posteli meravého ako doska. Pozeral som do stropu, s otvorenými ústami dokorán a bez jediného mihnutia oka som sledoval Geralta z Rivie, ako precítene nadáva tou l'ubozvučne bizarnou pol'štinou a následne železným mečom sekâ druhotriednych komparzistov ako podvyživený študent lacný lančmít do špagiet. Aj ked' to tak možno v očiach môjho milovaného potomka vyzeralo, realita bola nakoniec o niečo znesitel'nejšia. Oco nám neochrnul, on len zas testuje nejakú blbost' – vyšlo z úst mojej manželky. Ak dáme teraz bokom jej nemiestnu poznámku a budeme sa sústredit' len na podstatu veci, tak áno, skutočne som testoval niečo nové a zaujímavé. Miniprojektor spoločnosti Acer, ktorý som na vlastné oči obdivoval ešte počas jeho predstavenia v roku 2019 na IFA v Berlíne, ležal teraz po mojom boku a namierený na strop premietal úvodnú epizódu zo seriálu Wiedzmin. Ked' na tým tak uvažujem, tak áno, z istého uhla pohl'adu je práve praktický dizajn tejto modernej premietačky cestou ako na pár hodín denne naplno vysadit' takmer všetky svaly a nechat' sa unášat' na vlne pohodlia v stave ležmo.

Segment takzvaných miniatúrnych projektorov je na našom trhu zastúpený skôr v skromnej forme a ak už sa niečo vyložene dostane do popredia, hlavne vd'aka svojej výbave, často je konzument odradený vysokou cenovkou. Tu sa Acer síce nesnaží podliezt' latku štandardu v nejakom hlbokom základe, ostatne, sotva jeden kilogram vážiaci C250i momentálne zoženiete za necelých pät'sto eur, avšak ak už nič iné, ponúka práve to, čo konkurencii možno ani nenapadlo. Prvým zásadným oddelením zrna od pliev je možnost' využit' tento projektor nielen naležato, ale aj pekne nastojato. Pýtate sa, k čomu by takéto niečo mohlo byt' dobré? Spomeňte si na moju nedávnu recenziu originálneho televízora Sero od Samsungu, ktorý bol zostrojený ako kompromis voči užívatel'om preferujúcim obsah zo sociálnych sietí pred tradičnou zobrazovacou kultúrou. A presne na tento spôsob prezerania obrázkov a videí z Instagramu, alebo iného podobne zameraného kanálu, je sčasti koncipovaný aj miniprojektor Acer C250i. Táto plastová rolka s dizajnom pripomínajúcim vyžmýkaný čierny uterák sa dokáže behom pár sekúnd adaptovat' na dve rozdielne obrazové prezentácie a kto by si chcel počas prepojenia s telefónom zrkadlit' jeho plochu na stenu v ovel'a väčšom rozmere, zatial' čo pohodlne leží na chrbte, Acer mu to rád umožní. Následne stačí projektor obrátit' na bok a to, čo pôvodne vyzeralo ako pre niekoho zbytočný



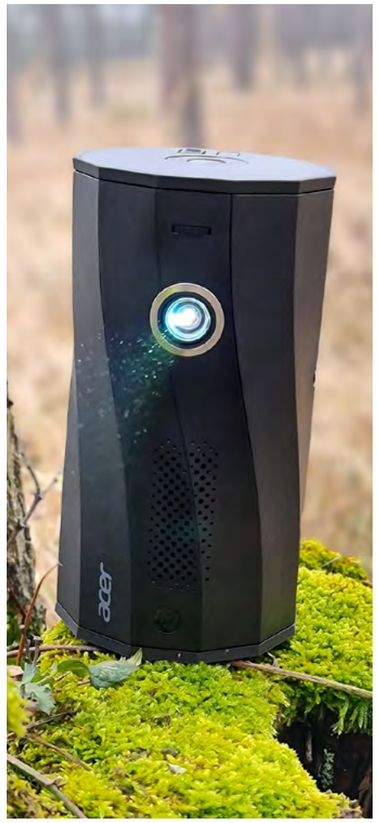
experiment, sa lusknutím prsta premení na štandardnú stopalcovú obrazovku.

Von

Filozofia týchto výrobkov je samozrejme opretá výhradne o kompaktnost' a slobodu. Mini Full HD projektor C250i disponuje vlastnou batériou a rovnako tak vstavaným reproduktorom (5W) s dostatočným výkonom, čím sa jeho využitie v exteriéri stáva jedným z prvých významných argumentov, prečo sa oň zaujímat'. Jazdíte na chatu, kde nie je prívod elektrickej energie a túžite po dotyku televíznej produkcie? Chceli by ste si na plátno stanu premietnut' svoj obl'úbený film lomeno video, zatial' čo sa v pozadí zakráda besná líška a už plánuje ako vám zahryznút' do členkov? Vd'aka tomuto výrobku vám je ponúknuté všetko, čo vám len v tomto zmysle napadne, a to bez výrazne väčších technických prekážok. Prvou vel'kou výhodou je bezdrôtový spôsob už vyššie spomínaného zrkadlenia obsahu zo smartfónu, kde sa všetko vykonáva bud' prostredníctvom aplikácie určenej pre iOS a Android (rovnako je možné zabezpečit' spárovanie aj cez počítač), alebo priamo cez bezdrôtovú siet'. Tu sa na čas pristavím, ked'že správne fungovanie príslušnej aplikácie menom EZcast som sa snažil overit' v takmer mesačnom teste a spomínaný softvér na prenos obrázkov a videí rovno do prístroja je dost' nepraktický a komplikovaný. Ovel'a vhodnejší variant spočíva v už spomenutom zrkadlení cez Wi-Fi, kde spol'ahlivost' okamžite vzrastie. Nakoniec som sa ale rozhodol, že bude lepšie projektor spojit' s mobilom pomocou kábla a t'ahat' veci z úložiska priamo cestou. V tomto prípade sú už navyše možné varianty konektivity cez HDMI alebo USB-C. Kto by chcel vyložene využit' na premietanie súborov harddisk a čítačku microSD kariet, môže zabudnút' na podporu SSD a iných modernejších prenosných zariadení. Ak však tento hardvér zvláda niečo na výbornú, tak je to jednoduchost' v zmysle obsluhy a nastavení. Všetko pri forme polohovania ide na automatickej vlne a jediné, čo konzument musí spravit', je definovanie ideálnej vzdialenosti od premietacej plochy, ako aj manuálne ostrenie pomocou tradičného kolieska. Stopalcový obraz by som si však nechal až na úplnú tmu, ked'že svietivost' LED lampy tu dosahuje v úvodzovkách len 300 lúmenov, a tak ide o projektor vhodnejší do tmavšieho prostredia. Mimochodom, životnost' lampy bola nastavená na dvadsat'tisíc hodín plnej prevádzky, čo pri celkovej filozofii produktu asi presahuje hranicu nutného.

Za situácií, kde si obraz z projektoru opriete o stenu, zatial' čo vonku je slnečno, sa treba pripravit' na sklamanie z čitatel'nosti, a to aj pri zmenšení uhlopriečky na pät'desiat palcov. Ideálne je počkat' na šero alebo nepriaznivé vonkajšie počasie, inak riskujete nevýraznú obrazovú kvalitu. Pri definícii prezentácie je síce možné prepínat' medzi tromi režimami (štandardný, ekologický, výrazne jasnejší), ako aj špecifickejšie nastavovanie, avšak ani pri tom najjasnejšom sa nedá hovorit' o niečom vhodnom do prevádzky bez zatienenia. Projektor som využíval nakoniec hlavne v noci a za situácií, kde si iné podobne ladené výrobky môžu akurát tak pískat' (úvod recenzie je jedným z príkladov).

Vd'aka unikátnemu dizajnu akéhosi dvanást'uholníka si môžete C250i napolohovat' ako sa vám len zachce a pri výdrži batérie na úrovni piatich hodín pokojne pozriet' dva celovečerné filmy v totálnej divočine a bez dodatočného napájania z externého zdroja. Rušivým elementom sa môže stat' snád' len výrazne hlučný systém chladenia, ktorý operuje v závislosti na intenzite jasu idúceho z lampy. V balení na vás čaká dokonca aj dial'kové ovládanie a kto by potreboval projektor uchytit' o statív, či už v horizontálnej alebo vertikálnej podobe, aj toto mu je vd'aka integrácii závitov umožnené. Zaujímavá je rozhodne



funkcia Bluetooth prenosu zvuku, kde môžete projektor využit' ako externý reproduktor, zatial' čo obraz je vypnutý.

Spoločnost' Acer vytvorila dozaista zaujímavý nástroj na premietanie videí a obrázkov v nie práve štandardných lokalitách a aj ked' C250i ponúka plné prepojenie na formát štandardných projektorov, ide skôr o hardvér vhodný práve do exteriéru, ktorý z priloženého látkového vrecka nebudete vyt'ahovat' až tak často.

Verdikt

Ideálne pod stan a na chatu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Acer	450€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Aplikácia
+ Full HD	- Jas
+ Batéria	- Hluk
+ Zvuk	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

SteelSeries Arctis 7X Wireless

TOTO CHCEŠ



Od čias vydania unikátnych a komerčne úspešných slúchadiel Arctis 7 sa spoločnost' SteelSeries pochopitel'ne snaží, aj na ich základe, produkovat' nové verzie toho dozaista dobre namiešaného receptu a jedným z posledných výsledkov tohto snaženia je aj headset Arctis 7X Wireless, na ktorý sa dnes spoločne pozrieme trochu bližšie.

Samotný základ v sebe nesie overené šasi sedmičky, ktorá disponuje pevným kovovým rámom kombinovaným s elastickou a plne nastavitel'nou čelenkou cez temeno, to všetko doplnené o mušle dokonalo priliehajúce k ušiam a poskytujúce rovnako kvalitnú zvukovú reprodukciu. Tento stručný opis by sa logicky dal pripnút' aj k už spomínaným Arctis 7, avšak tie v pôvodnej verzii neponúkali možnost' prepojenia s konzolami značky Xbox a práve túto spotrebitel'skú krivdu, nadnesene povedané, rieši až príchod skratky 7X Wireless. Na prvý pohl'ad sa v zásade nič nemení a ak by samotná čelenka, ktorej spracovanie vo mne evokuje akési lyžiarske príslušenstvo, nedisponovala ikonickou zelenou farbou, sotva by som bol schopný rozoznat' Arctis 7X od Arctis 9. Tie podstatné rozdiely si však začnete všímat' až pri detailnejšom skúmaní a hlavne nazretí pod veko krásne spracovaného balenia.

Len pre Xbox?

V krabici na vás, okrem jedného z najlepšie hodnotených High-End headsetov súčasnosti, čaká špeciálny USB-C adaptér určený na bezdrôtový prenos, USB-C predlžovací kábel, Micro USB kábel určený na nabíjanie a 3,5 mm audio kábel na priame prenášanie zvuku. SteelSeries týmto hardvérom pochopitel'ne cieli na majitel'ov novej generácie konzol značky Xbox a ak máte doma platformu Series X/S, alebo ešte aj staršiu verziu One, práve tieto herné slúchadlá sú zostrojené pre vaše potreby (rovnaký produkt má aj verziu pre nový PlayStation, a to s prívlastkom 7P). Nebol by to však spomínaný výrobca, ak by v zmysle konektivity neprinášal o čosi viac možností a tie sú tu viazané priamo na spomínaný USB-C adaptér.

O jeho proporciách netreba teraz nejako zásadne diskutovat', ide zhruba o päť centimetrov dlhú krabičku pripomínajúcu USB kl'úč s trochu atypicky umiestneným konektorom (na boku), ktorá je schopná prepojit' headset s uvedenými platformami, ako aj s mobilným telefónom postaveným na Androide. Stačí len prepnút' switch na boku adaptéra a z herného náradia sú razom vysoko kvalitné slúchadlá na počúvanie hudby alebo prípadne telefonovanie. Paradoxom však ostáva, že ak prepnete rozhranie z ikonky Xbox na USB (2,4 GHz), samotný headset ste schopní okrem telefónov spárovat' aj s PC, Nintendom Switch, Google Stadia a dokonca aj s PlayStation platformou. Variabilita konektivity je tak obrovská, že konzument sa pri výbere medzi 7P a 7X môže sústredit' len na jemné rozdiely v zmysle použitých farieb. Problém môže nastat' maximálne pri zasúvaní spomínaného USB modulu do jednotlivých zariadení, kde snímač vd'aka svojmu dizajnu nie vždy pril'ahne k telu iného prístroja. Pre tieto situácie však SteelSeries pribalilo už vyššie uvedený predlžovací kábel.

Nech už preto zvolíte akúkol'vek verziu prepojenia, tou hlavnou pointou ostane kvalita poskytovaného zvuku a rovnako tak aj komfort počas nosenia. U daného výrobcu som si už sám zvykol na vysoký stupeň pohodlia, ked'že jemné penové mušle Air Weave krásne uzavrú priestor medzi uchom a zdrojom zvuku, zatial' čo nijako drasticky netlačia na vašu hlavu. Headset preto môžete nosit' pokojne aj polovicu dňa a na jeho konci nebude nutné strkat' hlavu do mrazničky, len aby ste predišli fyziologickému utrpeniu.
V tomto duchu si preto aj po zaobstaraní 7X donesiete domov dizajnovo dokonalého kamaráta, ktorý sa vás nebude snažit' mučit' svojím prehnaným tlakom na citlivé body. Ked' sa pozrieme na schému ovládania, tak na pravej strane na vás čaká koliesko určené na zmiešavanie zvuku medzi hrou a mikrofónom, ako aj tlačidlo na vypnutie a zapnutie. Naopak na tej druhej, hned' po boku zasúvacieho mikrofónu s LED indikátorom stavu ON/OFF, na vás okrem fyzických konektorov čaká ešte ovládanie celkovej hlasitosti a Mute tlačidlo. Rozloženie ovládacej schémy je opät' otázkou zvyku a praxe, avšak osobne



som nemal problém nahmatat' presne to, čo potrebujem, a to bez nejakého tápania.

Dokonalost' sa recykluje

Tam, kde sa iné a menej známe, či prípadne menej skúsené spoločnosti snažia priblížit' k istému statusu dokonalosti, si SteelSeries nemusí lámat' hlavu a jednoducho zoberie to, čo už raz fungovalo a preženie to cez akýsi moderný filter.
Aj preto sa v mnou testovanom hardvéri spája overená kvalita základnej sedmičky, ktorá vám zaručuje krištál'ovo čistý zvuk, aký doceníte nielen pri hrách, ale aj počas počúvania hudby a prípadne filmov. Jediná výhrada sa môže spájat' s nie práve výrazne podanou basovou linkou, avšak to sú veci, aké si viete prípadne jemne zregulovat' prostredníctvom separátneho nastavenia (hovorím teraz o využívaní 7X v spojení so SteelSeries aplikáciou). Tak, ako kvalitné je poskytovanie zvuku cez mušle, sa o rovnakej kvalite dá hovorit' aj pri plne polohovatel'nom mikrofóne. Ten je schopný prenášat' váš hlas bez akýchkol'vek výraznych ruchov na pozadí a pri zasunutom stave funguje rovnako spol'ahlivo aj v exteriéroch počas telefonovania. Skutočnost', že som si 7X bral bežne von a počas cesty (napríklad do banky) počúval svojich aktuálne obl'úbených interpretov, spôsobila, že test batérie bol o niečo intenzívnejší než pri iných herných headsetoch. V tomto smere je zariadenie vhodné nabíjat' každý jeden deň bez toho, aby vás prípadne prekvapila zvuková signalizácia nízkeho stavu akumulátora. Sám výrobca udáva dvadsat'štyri hodín prevádzkového času, s čím sa dá viac menej súhlasit'. Dost' nepochopitel'ná ale zostáva skutočnost', že nabíjanie je možné len prostredníctvom archaického Micro USB kábla, čo už nepôsobí nijako pokrokovo a moderne.



Nevidím dôvod, aby sme sa d'alej skláňali nad týmto takmer dokonalým hardvérom, ostatne, ide z väčšej časti len o dizajnovú reedíciu klasického radu 7, ktorým sa SteelSeries svojho času votrel do nejednej peňaženky. Ak preto hl'adáte technicky dokonalý bezdrôtový herný headset s variabilitou pri používaní a maximálnym komfortom, 7X je pre vás vhodným produktom, zvlášt' ak máte doma Xbox Series X/S, pre ktoré bol priamo zostrojený. Zelená farba nijako výrazne nezväzuje ruky a slúchadlá je možné zapojit' aj do iných, nielen herných, mašiniek, čo je vel'ké plus a možno aj ten zásadný dôvod, prečo do tohto hardvéru investovat' svoje, v dnešnej dobe o to viac drahocenné, financie.

Verdikt

Zelená, čo nezväzuje ruky

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Micro USB
+ Komfort	
+ Konektivita	
+ Zvuk	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy Tab S7+

TENKÝ A PEVNÝ



Svet tabletov si stále ide svoje pomerne pokojné tempo a tam, kde sú mobilné telefóny predsa len sledované o kúsok intenzívnejšie, sa ich makro verzie tešia o chĺpok menšej hystérii. Cez to všetko sa ale každá jedna veľká spoločnosť úpenlivo snaží utrhnúť si ten svoj kus zákazníka pre daný región, ktorý chce mať doma výkonný a spoľahlivý tablet. Nech už ho strká do rúk hyperaktívnemu potomkovi alebo znudenej manželke, ktorá si pod rúškom tmy a s paplónom na hlave objednáva zľavnené oblečenie, spoločným menovateľom je spoľahlivosť a čo najväčšia výdrž batérie. V duchu tohto môjho, opäť možno trocha vyhradeného názoru, si v nasledujúcich riadkoch sadneme nad aktuálnou novinkou značky Samsung, ktorej Galaxy Tab S7+ mi zavítal do redakcie. Ide suverénne o životaschopnú zbraň určenú do boja s akoukoľvek konkurenciou, a tak k nej musím pristupovať možno s ovľa väčším dôrazom.

Tab S7+, vydaný v jednej vlne s Galaxy Note 20 a smart hodinkami Watch 3, prichádza na scénu s nádherne žiarivým Super AMOLED displejom s veľkosťou 12,4 palca, kde vás už krátko po rozbalení jednoducho musí okúzliť jeho dizajn, ako aj váha samotná. 580 gramov vážiacu dosku na krájanie virtuálnej cibule som vytiahol z nečakane malej krabice, kde výrobca nezabudol implementovať kompletnú sadu určenú pre nabíjanie (adaptér samotný je však sotva nejaký blesk, keďže zvládne prepustiť len 15 W a tablet naopak môžete napájať až cez 45 W). Z príslušenstva nemohli vynechať ani malú kovovú spinku pre vyberanie slotu na telefónne karty a toľko očakávané dotykové S Pen pero. Pomocou neho ste schopní vytvárať poznámky priamo do tabletu alebo ho odomykať jednoduchým stlačením jediného tlačidla na jeho útlom kovovom tele. Apropo, ak už spomínam nejaké to telo, tak pero samotné sa prostredníctvom magnetu dokáže „prilepiť" na zadnú stranu zariadenia a to na presne vyhradený lesklý pás hneď vedľa sotva potrebného fotoaparátu. Tento aspekt nás privádza k už jemne nahryznutému dizajnu, ktorý si dozaista zaslúži nový odstavec.

Budúcnosť zvaná minimalizmus

Zbožňujem jednoduché, ale cez to všetko elegantné tvary a je úplne jedno či pri hardvéri alebo automobiloch. V prípade posudzovania elegancie tabletu Galaxy Tab S7+ som naň nemusel hodiny pozerať ako na záhadný obraz zavesený niekde v snobskej galérii, keďže stačilo len pohnúť zápästím, otočiť ho o stoosemdesiat stupňov a okamžite som mal jasno. Kombinácia brúseného kovu s minimálne zaoblenými hranami a celková výška na hranici šiestich milimetrov vykúzlila na mojej tvári slastný úsmev. Ako keby ma niekto posadil do kapsule času a transportoval priamo do roku 2077 a mesta Night City. Samsung, respektíve jeho dizajnéri, si v tomto duchu zaslúžia medailu za účelový minimalizmus a ja si musím z ich schopnosti premeniť spotrebnú elektroniku na kus umenia utrieť pomaly stekajúci pásik slín. Hovoriť o nejakom luxuse je asi úplne zbytočné, keďže aj letmý pohľad na priložené fotografie vo vás musí automaticky spustiť mnou toľko glorifikovaný obdiv a uznanie. V tomto smere a v záujme zachovania ideálneho stavu tabletu aj po rokoch používania vám odporúčam ho zabaliť do certifikovaného



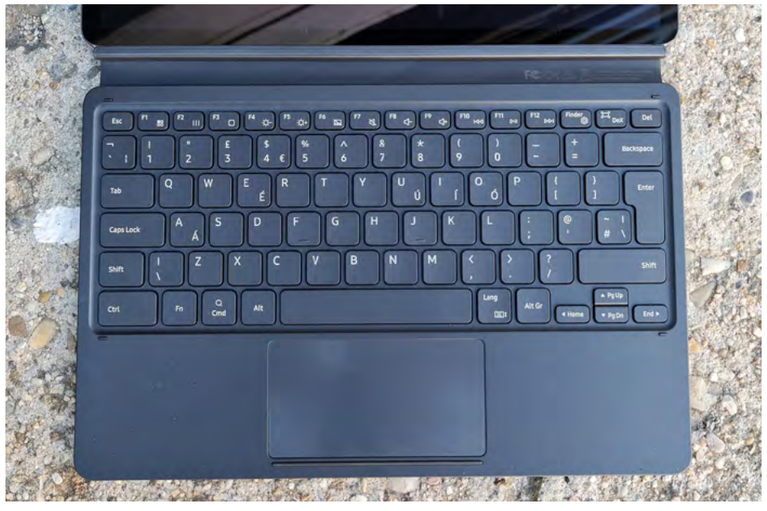


obalu, keďže zariadenie nedisponuje žiadnou formou špeciálnej ochrany (voda, prach) a jeho kovové šasi si sotva zaslúži zákerné útoky od zväzku kľúčov v taške alebo stratených mincí niekde na dne ruksaku. Spoločnosť Samsung vám tento môj apel na bezpečnosť môže spríjemniť ponukou dodatočného nákupu externej klávesnice zakomponovanej do pevného prebalu, ktorý sa skladá z dvoch na sebe nezávislých častí. Klávesnicu k tabletu pripojíte pomocou trojice pinov a jej kvalita pri písaní by sa dala charakterizovať ako uspokojivá – myslené aj na margo touchpadu, aj keď by som si osobne vedel predstaviť možno ovľa menší odpor spínačov. To najpodstatnejšie však spočíva v nenarušení elegancie, keďže obal samotný si našiel miesto aj na S Pen a človek sa pri nosení takto chráneného tabletu nemusí za jeho výzor hanbiť, ba naopak môže sa cítiť bezpečne.

Ak už spomíname dostupnosť jednotlivých vstupov, tak okrem špeciálnej konektivity s klávesnicou a v úvode definovaným slotom pre SIM kartu lomeno pamäťovú kartu nájdete na spodnej hrane zariadenia aj vstup pre USB-C určený na nabíjanie. Práve pri ňom sa teraz môžeme v krátkosti zdržať. Veľkokapacitný akumulátor s 10 090 mAh vás bez väčší problémov dokáže aj pri plnom pracovnom zaťažení podržať jeden celý deň. O to horšia je potom skutočnosť, že než samotný tablet doplníte až po okraj, tak v prípade pribaleného príslušenstva to bude trvať viac než dve a pol hodiny, avšak našťastie je tablet schopný prijať aj formu zrýchleného nabíjania. Samotná investícia do prípadnej lepšej nabíjačky vám tak prístroj predraží za predpokladu, že už ju samozrejme nevlastníte v súvislosti s iným zariadením. Galaxy Tab S7+ obsahuje dokonca aj minimálne potrebný a často vôbec nevyužívaný zadný fotoaparát, ktorý však svojou kvalitou pochopiteľne ide cestou slabšieho rozlíšenia a v tomto konkrétnom prípade to je 13 Mpx doplnený o 5 Mpx širokouhlý snímač. Pomocou neho si môžete ideálne uložiť dokument alebo spraviť bleskovú fotografiu pre mailovú komunikáciu, ale všetko ostatné by vás po stránke kvality výsledných fotografií sotva potešilo. Ovľa viac využívaná sa však pravdepodobne aj u vás stane predná kamera určená priamo na videokomunikáciu, ktorá disponuje rozlíšením 8 Mpx a na Facebookové rozhovory je plne dostačujúca.

Podpora 5G

V zmysle možností konektivity sa mi do rúk dostala verzia s podporou pre SIM kartu, avšak kto by tento prvok nepotreboval a vystačil si len s tradičným Wi-Fi pripojením, v obchodoch nájde aj tento o niečo lacnejší model. V čase, kedy som produkt mal na test, som rovnako recenzoval aj nové Galaxy Buds Live, ktoré sa spárovaním s tabletom prostredníctvom Bluetooth stali primárnym zdrojom zvuku pri sledovaní videí alebo už vyššie









spomínanom telefonovaní/videohovoroch. Výrobca tak týmito menšími detailmi vytvára sieť konzistentných a ľahko párovateľných výrobkov.

Nastal čas prestať chodiť okolo horúcej kaše, keďže v tomto prípade to nie je ani nutné, a pozrieť sa na kvality samotnej obrazovky s pomerom strán 16:10 a výkonu, aký jej sekunduje. 12,4 palcový AMOLED displej vás ohromí údajom 120 Hz (tu je to voliteľné) a rozlíšením 2800 x 1752, čím sa prezeranie obsahu stáva krásne ostré a plynulé. Z textu alebo priložených fotografií sotva dokážete pochopiť moje nadšenie, avšak na rozdiel od segmentu mobilných telefónov, kde zatiaľ našťastie stále nemáme trinásťpalcové uhlopriečky, sa vyššia obnovovacia frekvencia ukáže byť vhodným pomocníkom a zvlášť v kombinácii s očarujúcou technológiou AMOLED. Za predpokladu, že kritik často túži nájsť aspoň jednu malú chybičku, na ktorú potom slávnostne ukáže svojím kostnatým trescúcim sa prstom, v tomto prípade nemám ten svoj kam strčiť. Obrazovka je jedným slovom dokonalá a nech už tablet chcete brať von pod ostré slnečné lúče, alebo túžite prezerať webové stránky doma zalezení v teplej posteli, oba tieto varianty a ďalších desať im podobných vám Galaxy Tab S7+ spríjemní svojou bezchybnosťou. Zahoďme všetky neopodstatnené starosti ohľadom zobrazovania a strčme ten kritický prst, ako sa povie, rovno pod kapotu. Tu na nás bez olejových škvŕn a pískajúcich trubiek pozerá výkonný 7 nm procesor Qualcomm Snapdragon 865+, ktorý je jednak šetrný čo do spotreby energie, ale cez to všetko dokáže zvládať komplikované procesy, kam logicky spadá aktívne spustenie veľkého počtu aplikácií či priamo hranie videohier. Mimochodom na trhu sú k dispozícii verzie s 6 a 8 GB RAM. Celkový dojem zo zátažového testu, kde som skúšal rozbehnúť veľké množstvo procesov a náhodne medzi nimi prepínať, dopadol na jednotku a určite je nutné spomenúť, že vďaka modusu DeX (počítačové rozhranie) môžete tablet lusknutím prsta premeniť na životaschopný mini notebook. Nesmiem zabudnúť ani na milovníkov dobrého zvuku. Tých môžem totižto takisto potešiť, a to spomenutím hneď štvorice menších reproduktorov, ktoré nájdete na tele tabletu a ktoré svojím rozložením dokážu obstojne simulovať priestorovú reprodukciu tónov. A tu je presne moment, kedy je ideálne skončiť aj našu hodnotiacu rozpravu. Spoločnosť Samsung sa vo svojom rade tabletov totižto opäť nemá za čo hanbiť, keďže v prípade Tab S7+ prináša kompaktný prístroj s vysokým výkonom a krásnym obrazom, ktorý je možné využívať na vopred očakávané úkony, ako aj klasickú kancelársku prácu. To všetko tu máte zabalené do elegantného dizajnu, s akým sa na verejnosti budete radi pýšiť ako našuchorený páv.



Hodnotenie

Najlepší Android tablet súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Samsung	900€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ AMOLED displej	- Slabšia nabíjačka
+ Výkon	
+ Dizajn	
+ Batéria	
+ S Pen	

HODNOTENIE: ★★★★★



RECENZIA
HARDWARE

Fractal Design Meshify 2 Compact

KEĎ SÚ TEPLOTY A NENÁPADNÝ DIZAJN NA PRVOM MIESTE



V spoločnosti Fractal Design očividne nespia a preto neustále obmieňajú, respektíve prinášajú vylepšené verzie svojich obl'úbených modelov. Ako sa nasledovníkov dočkali vel'ké modely radov Definy a Meshify a tiež sa v obchodoch objavila aj kompaktná verzia Define, tak bolo aj načase, aby si mohli skrinku kompaktnejších rozmerov kúpit' aj milovníci prúdiaceho vzduchu. Takou je presne nová Fractal Design Meshify 2 Compact, ktorá k nám do redakcie zavítala v prevedení TG Dark Tint, teda s jednou bočnicou z tmavšieho tvrdeného skla.

Švédsku spoločnost' sme si v redakcii obl'úbili ešte v období, ked' boli ich produkty jednoducho rozoznatel'né vd'aka logu snehovej vločky a v takmer všetkých prípadoch spájali funkčnost' s nenápadnost'ou či jednoduchost' používania s kvalitnými materiálmi.

Samozrejme, niektoré produkty sa nám páčili viac, iné o niečo menej, no zarytost', s akou sa vo Fractal Design držia jednoduchého receptu kvality, si dokázala získat' srdce nejedného hráča či profesionála.

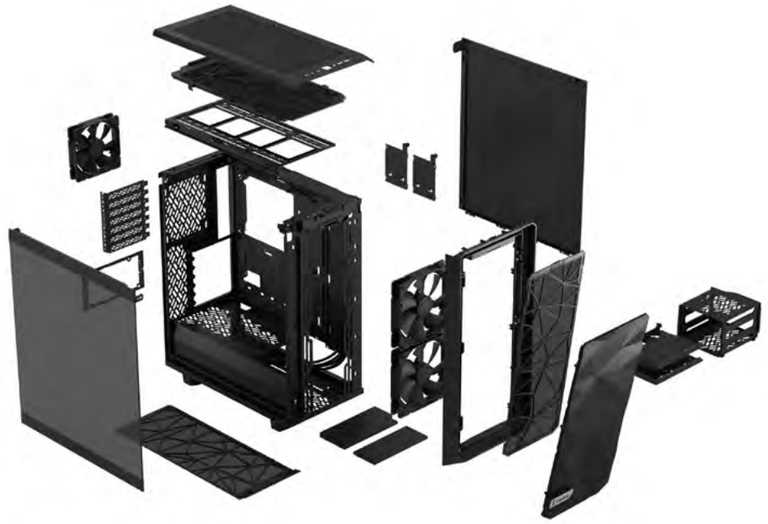
Obal a jeho obsah

Ako je už tradíciou, aj skrinka Meshify 2 Compact k nám dorazila v tradične nenápadnej kartónovej škatuli. Vnútro krabice je vyplnené nárazníkmi z tvrdého polystyrénu a prednú stranu skrinky, na ktorej sa nachádza vzduch prepúšt'ajúce kovové pletivo (teda po anglicky „mesh", ktorý dáva skrinke jej názov), chráni ešte kúsok mäkkej peny. Mimo skrinky sa nachádza pár brožúrok, pričom krabička s príslušenstvom sa pri Meshify 2 Compact ukrýva priviazaná v jednej z pozícií pre disky.

Prvé dojmy a spracovanie

Svojimi Compact modelmi vo Fractal Design dokazujú, že dokážu vyrábat' aj iné skrinky než len tie tradične masívne monolity, ako sú napríklad Define 7 a Meshify 2 XL. Avšak aj napriek menším rozmerom je pri vyberaní Meshify 2 Compact z obalu citel'né, že nejde o žiaden papierovo tenký plech zbúchaný na kolene v nejakom zapadákove, ale o poctivo a precízne vyrobené robustné panely, ktoré spolu dosadajú a doliehajú na milimeter presne.

Pocitu kvality, samozrejme, napomáha aj bočný panel zo zatmaveného tvrdeného skla, cez ktorý je síce vidiet' použitý hardvér, no náhodné LED diódy na doske či komponentoch nebudú príliš rušit'. Na rozdiel od skriniek z radu Define však na Meshify Compact nemožno nájst' zvuk tlmiace materiály, ked'že táto skrinka nie



je zameraná na čo najtichšiu prevádzku, ale ponúka čo najlepší prietok vzduchu.

Vizuál

Fractal Design je značka, ktorá sa na poli skriniek vždy držala striedmejšieho a neokázalého dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je len malé percento v inej farbe ako čiernej či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra. Meshify 2 Compact je tentokrát dostupná v čiernom, šedom a bielom prevedení, pričom jediný rozdiel medzi trojicou modelov je l'avá bočnica, kde je na výber plná plechová, alebo v rozličných úrovniach priehl'adná sklenená.

Rozvrhnutie a absencia vychytávok

Meshify 2 Compact sa po stránke rozloženia drží overeného receptu, ktorý nastavili jej predchodcovia, menovite Define 7 Compact. Ak mám vlastne pravdu povedat', vnútorné rozloženie vyzerá byt' úplne totožné so skrinkami Define 7 Compact a Meshify 2 Compact. Skrinka stále pojme plnohodnotné ATX matičných dosiek a až na extrémy aj tie najdlhšie grafické karty. Podporu vodného chladenia predstavuje až 360/280mm radiátor v prednej a 240mm vo vrchnej časti, pozícií na disky je v skrinke napriek menším rozmerom stále dost' - dve 3,5" pozície v spodnom tuneli a dva úchyty na 2,5" disky v zadnej časti skrinky. Na svojich tradičných miestach sú tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov, modulárne riešenie pravej strany skrinky a taktiež jednoduché možnosti manažmentu káblov na zadnej strane. Oproti Define 7 Compact však na Meshify 2 Compact potešili 3 ventilátory (1x120mm vzadu a 2x140mm vpredu) dodávané priamo z výroby, ked'že malý Define mal v balení iba 120mm vzadu a 140mm vpredu. V skrinke tiež, na rozdiel od jej väčších bratov, absentuje zabudovaný ovládač ventilátorov, na ktorý som si pri testovaní iných Fractal Design skriniek vel'mi rýchlo zvykol. Možnost' zapojit' 6 alebo až 9 ventilátorov, ktoré sú následne rovnako ovládané jediným PWM konektorom pripojeným na matičnú dosku, je vel'mi priatel'ská pre používatel'ov. Avšak je pravda, že ide o menšiu skrinku, do ktorej sa tol'ko ventilátorov neukryje a pri použití s moderným AIO chladičom, ktorý ovláda a napája ventilátory cez jeden 4PIN konektor, by chýbajúci ovládač nemal byt' problémom.

Možnosti chladenia a testovanie

Skrinka bola osadená hardvérom s konfiguráciou i5-9600K, 16GB RAM a RTX 2080 v základných nastaveniach, pričom chladenie skrinky ostalo presne tak, ako bolo dodané z výroby. O chladenie procesoru sa staralo vzdušné chladenie Arctic Freezer 34 eSports DUO, aby nebol prietok vzduchu ovplyvnený potenciálnym radiátorom vodného chladenia (to som však nakoniec do skrinky tak či tak osadil, aby bolo na fotkách vidno, ako jednoducho sa do nej zmestí). Oproti skrinke Define 7 Compact si Meshify 2 Compact logicky polepšila. Teploty komponentov bez záťaže sa pri otvorenej skrinke pohybovali stále len pár stupňov (2-3°C) nad teplotou miestnosti, no aj po zatvorení stúpli iba zanedbatel'ne. Pod maximálnou záťažou stúpli teploty procesora na 60°C a grafickej karty na 76°C. Po zatvorení skrinky sa teploty bez záťaže zmenili len minimálne a po spustení stress testu bežiaceho 30 minút sa procesor a grafická karta nakoniec ustálili na 56°C a 78°C, čo je pokles o 3-6 stupňov oproti Define sérii.



Zhrnutie

Meshify 2 Compact príjemne potešila. Ide o produkt, aký sme od spoločnosti Fractal Design v praxi očakávali. Tak, ako som sa pri Define 7 Compact st'ažoval, že v praxi ničím nevyniká, tak Meshify 2 Compact dokazuje, že ked' je skrinka dobre koncipovaná, dokáže vel'mi dobre uchladit' aj výkonnejší hardvér bez použitia vel'kého počtu ventilátorov bez či prílišného hluku. No trh s midi-tower skrinkami je stále vel'mi krutý a cena 110 eur môže odradit' vel'a záujemcov, ktorý radšej siahnu po konkurenčných kúskoch. Tie síce nebudú tak kvalitne vyrobené a tak jednoduché na prácu v nich, avšak budú cenovo dostupnejšie. Kto si však potrpí na kvalitu, tomu môžeme Meshify 2 Compact odporúčat'

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ striedmy dizajn	- vyššia cena
+ inteligentné rozloženie	- absencia ovládača ventilátorov
+ jednoduchá prispôsobitel'nost'	

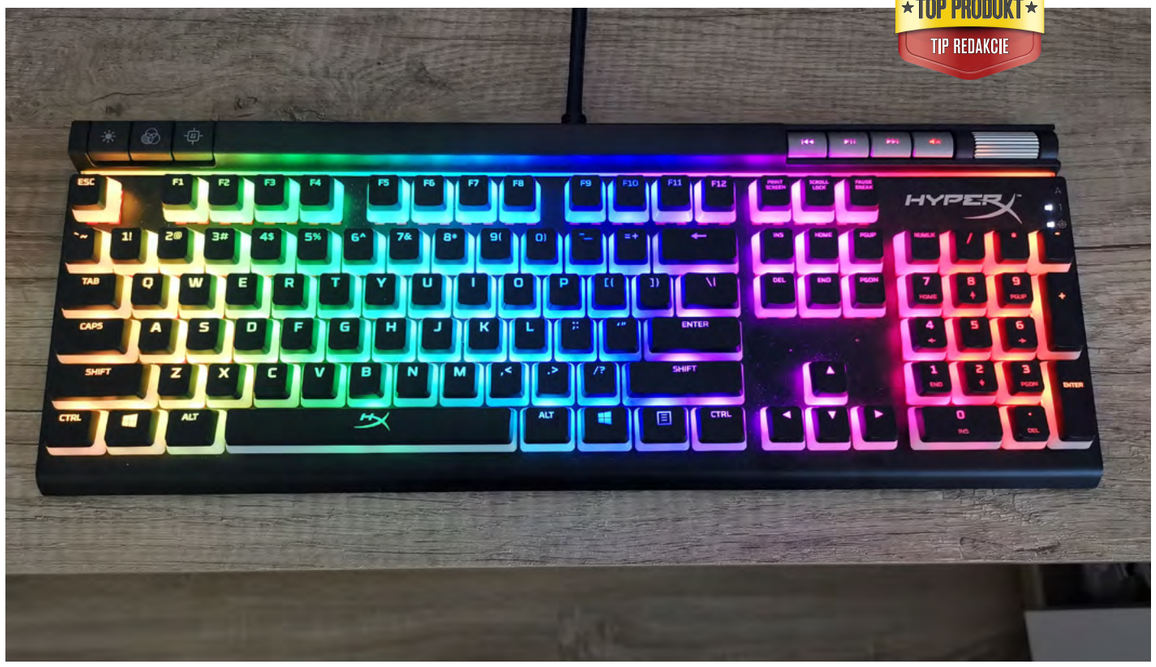
HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

HyperX Alloy Elite 2

JEDNA Z NAJLEPŠÍCH MECHANICKÝCH HERNÝCH KLÁVESNÍC NA TRHU

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Spoločnost' HyperX asi nijako zvlášt' netreba na gamingovom trhu predstavovat'. Ide dnes o jedného z najviac etablovaných výrobcov, ktorý produkuje klávesnice, myši, headsety a mikrofóny, ktoré sú známe špičkovým vybavením, spracovaním a technológiami. Výnimkou nie je ani HyperX Alloy Elite 2.

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v kartónovej červeno bielej krabici. Balenie obsahovalo len tie najzákladnejšie veci ako je používatel'ský manuál, a kartičku, že ste sa stali členom elitného HyperX herného klubu. Chcelo by to možno viac, nejaku drobnost', náhradné klávesy, alebo niečo, čo by umocnilo prémiovost' produktu. Možno nabudúce.

Dizajn a ergonómia

Klávesnica je vyrobená z odolnej ocel'ovej konštrukcie a plastového tela. Spracovanie je na špičkovej úrovni, nenájdete na nej žiadne ostré a nepríjemné hrany, plasty aj lícovanie jednotlivých dielov sú perfektné. Klávesnica je takisto poriadne t'ažká.

HyperX použil červené mechanické spínače vlastnej konštrukcie – Hyper X. Tvrdí, že životnost' je 80 miliónov stlačení, čo uznáte, že je asi nemožné reálne otestovat'. Uvidí sa každopadné časom a skúsenost'ami hráčov.

Ako už bolo spomenuté, klávesnica je vd'aka ocel'ovému šasi t'ažká – váži až 1530 g, stabilita na stole počas hrania je teda zaručená. Horné multimediálne tlačidlá sú od samotných kláves oddelené signálnou LED lištou, v ktorej je umiestnených 16 svetelných zón.

4 multimediálne tlačidlá a koliesko na ovládanie hlasitosti sa nachádzajú vpravo hore, vl'avo sú potom umiestnené 3 tlačidlá, ktoré ovládajú úroveň jasu, 3 profily RGB efektov a herný režim. Klávesnica obsahuje „pudding keycaps' – jednotlivé klávesy sú vyrobené z dvoch vrstiev materiálu, vrchná polovica je čierna a spodná biela. Preto RGB krásne rozsvieti celú klávesnicu a vyzerá to vel'mi efektne.

Pripájací USB kábel obsahuje dve USB koncovky a je pomerne hrubý a dlhý, jedna koncovka slúži na napájanie a druhá pre funkciu „pass-through', teda do klávesnice je možné pripojit' l'ubovol'né USB zariadenie.

Na spodnej strane sa nachádzajú štyri protišmykové podložky a dve výsuvné nožičky, ktorými je možné regulovat' výšku a sklon. Prítomná je aj LED signalizácia zapnutých kláves typu Caps Lock, Scroll Lock a Win Lock.

Niektoré typy klávesníc už tieto LED diódy neobsahujú, ked'že používajú zapnutie/vypnutie podsvietenia konkrétnej klávesy. Čo sa rozloženia kláves týka, to je úplne štandardné. Klávesy nie sú ponorené do tela klávesnice, teda mierne trčia do okolitého priestoru. Klávesnica obsahuje plný anti-ghosting (N-Key rollover) a vd'aka tejto funkcii je možné stlačit' hocijakú kombináciu kláves v rovnakom čase bez obavy, že niektoré klávesy nebudú zaregistrované aplikáciou. Vhodné najmä pre online hráčov.

Software HyperX Ngenuity umožňuje 7 cyklických svetelných efektov a umožní d'alej prispôsobovat' jas a farby jednotlivých kláves v celom RGB spektre podl'a l'ubovôle užívatel'a.

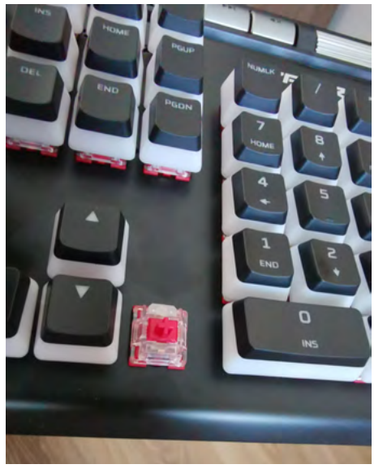


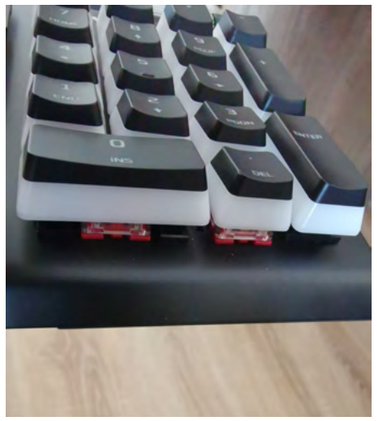
Používatel'ské dojmy

Používatel'ské dojmy boli po týždni testovania pozitívne, aj ked' na klávesnicu si bolo potrebné trocha zvyknút' kvôli vyšším klávesom a absencii podložky na ruky. Rozhodne je potrebné si nejakú zakúpit', inak bude používanie dost' nekomfortné.

Spracovanie a povrchová úprava kláves je na úplne špičkovej úrovni, takisto konštrukcia softvéru. Klávesnica bez problémov pracuje aj s PS4 alebo Xbox One konzolami.







Záverečné hodnotenie

HyperX Alloy Elite 2 patrí k absolútnej špičke herných mechanických klávesníc na hernom trhu. Ocel'ové šasi, kvalita vyhotovenia a použitých materiálov, hovoria samé za seba.

Takisto Pudding Keycaps a vlastné spínače sú špičkové a HyperX bude zrejme na tomto poli vel'kým konkurentom Cherry MX. Menej už poteší cena, ktorá začína na 160 Eurách a je pomerne vysoká, no za prémiovost' sa jednoducho platí.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
HyperX	160€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Technické parametre	- Vyššia cena
+ Plné RGB podsvietenie s množstvom možností nastavenia	- Len základné balenie bez príslušenstva

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy S21 5G

NÁDHERA NIE JE VEČNÁ?

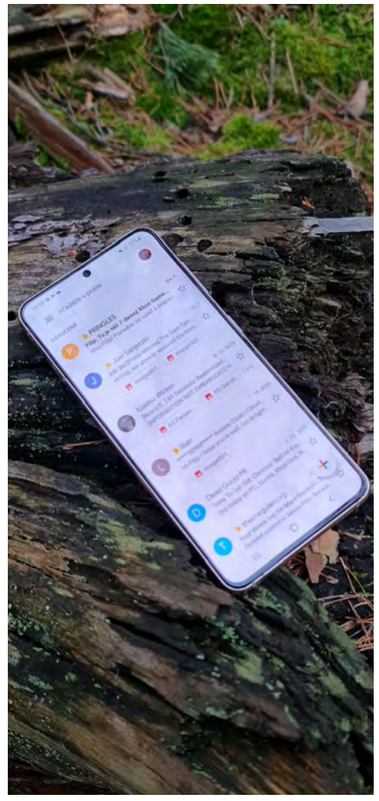


Písal mi kamarát, že sa cíti ako princezná pri predstave, že si kúpi nový mobilný telefón aj napriek skutočnosti, že jeho súčasný funguje viac ako dobre. Z pragmatického hľadiska by na zmenu nemal pristúpiť, a to za žiadnych okolností. Moja reakcia bola asi taká, že celý biznis s telefónmi už roky rokúce stojí a padá na zbytočných striedaniach niečoho, čo v podstate daný konzument ani nepotrebuje. Extrémom je ročný cyklus výmen, avšak rovnako zbytočným by sa dal označiť aj dvojročný cyklus nákupov akýchkoľvek podobne koncipovaných zariadení. Nechcem vás teraz, samozrejme, zaťahovať do diskusie postavenej na psychologických pohnútkach pri každoročnom slintaní nad novým mobilom, avšak v súvislosti s aktuálne vydaným radom Galaxy S21, kvôli ktorému mi onen kamarát krátko po digitálnom evente firmy Samsung písal, som sa ani ja sám neubránil hriešnej myšlienke, a na istý čas som začal uvažovať o výmene zariadenia. Prečo hriešnej? No, nie je to ani mesiac, čo som si kúpil Galaxy Note 20 Ultra, a tak pri chuti opäť tasiť peňaženku, len aby som obmenil dizajn, dostávam logicky imaginárne kopance rovno do svojho rozmaznaného zadku.

Dobre, dajme bokom marketingové oddelenie Samsungu plné psychoanalytických štúdií, vďaka výsledkom ktorých je pre nás také lákavé nakupovať spotrebnú elektroniku v akomsi nezmyselne pravidelnom tempe. Sústredme sa radšej na produkt samotný. Ostatne, nikde nie je napísané, že práve Galaxy S21 si domov dovlečú výhradne majitelia predchádzajúceho modelu, a keďže spomínaný výrobca prináša už na pohľad rapídne vynovený dizajn, bolo by z mojej strany nevhodné uzavrieť to celé vetou: Veď je to stále to isté. Pri S21 dokonca môžeme jasne deklarovať, že nie je, a to z nasledujúcich, nie nevyhnutne len pozitívnych dôvodov.

Samsung prináša na scénu tradične koncipovanú kolekciu Galaxy S aj s rôznymi cenovými variáciami v pomere veľkosti a výbavy jednotlivých telefónov. Mne sa v rukách ocitol základný, a vôbec cenovo najprijateľnejší model, ktorý si môžete zaobstarať už za sumu necelých 850 Eur (128 GB úložisko). Skôr než začnete uvažovať, ako to spravíť tak, aby vám na to neprišla rodina, zatiaľ čo v nedeľu budete obedovať paštétové pečivo v trojobale, musím vás touto cestou varovať. V balení Samsungu okrem telefónu a kábla nenájdete absolútne nič navyše, a tak zabudnite na bonus v podobe slúchadiel a rovnako na donedávna ešte štandardne poskytovaný adaptér. Aspoň že tá fólia nalepená už priamo v továrni zostala. Za predpokladu, že by sme chceli ešte viac porovnať výbavu





s predchádzajúcou verziou, je model S21 okliešťený o možnosť vkladania pamäťových kariet a o rozlíšenie QHD.

Plast a sklo v jednom

Spomínaný kamarát uvažujúci o kúpe telefónu sa nechal chytiť predovšetkým na sladký med menom Dizajn. Ten je, aj z môjho pohľadu, pri Galaxy S21 suverénne jedným z najsilnejších argumentov, prečo sa o telefón zaujímať. Samsung totiž akoby mávnutím prútika elegantne upratal rastúci trend podivne koncipovaných fotoaparátov, pričom v tomto prípade všetko podstatné zaobalil do pôsobivého kovu v zlatej farbe a prakticky zlúčil s rámom celého zariadenia. Navonok možno banálne a jednoduché riešenie, ale celková jednoduchosť okorenená eleganciou funguje pri tomto mobile na výbornú a účelovo odvádza pozornosť od skutočnosti, že zadný panel s matným povrchom je vlastne plastový. Samozrejme, že vyššie modely daného radu už pracujú výhradne s kovom a so sklom, avšak teraz je reč o základnom stupni S21 s cenovkou najnižšou čiastočne aj pre použité materiály. Nemajte však strach, na výsledku to v prípade onoho plastového krytu vôbec nepoznať a celý smartfón pôsobí luxusne nielen pri pohľade naň, ale aj počas úchopu, zatiaľ čo si druhou rukou naprávate rúško nasiaknuté sopľom. Aby som sa však ešte vrátil o krok späť, plastový kryt na zadnej strane nie je plastom v pravom slova zmysle. Výrobca opäť prináša nový druh materiálu – zmes plastu so sklenými vláknami – čo honosne nazval ako „Glastic" a musím uznať, že ako dotvorenie celkovo unikátneho pocitu z modelu S21 to pomáha a funguje. Mohli ste si ho vyskúšať už v sérii A a z pohľadu prílnavosti funguje ovela lepšie než tradične používané sklo či leštený plast. Škoda je len tých rušivých plastových zárezov do kovového rámu, slúžiacich na zlepšené prijímanie signálu.

Snímanie 8K videí a stabilizácia obrazu

Zatiaľ čo si juhokórejskí dizajnéri zo Samsungu leštia svoje právom pripnuté medaily za dobre odvedenú prácu, my sa spoločne môžeme posunúť k ďalšiemu rovnako dôležitému aspektu. AMOLED displej (6,2") lemuje drvivú väčšinu prednej plochy zariadenia a veľkou, internetom intenzívne riešenou zmenou, je klesnutie rozlíšenia z QHD na FHD+. Pri rozmeroch telefónu, ktorý na rozdiel od svojich proporčne ovela väčších kolegov padne ideálne do ruky a je preto plne ovládateľný aj bez asistencie viacerých prstov, sa zmena rozlíšenia nedá označiť za nič fatálne. Pri používaní by to nemalo



prekážať. Naopak, nárast zaznamenala obnovovacia frekvencia, ktorú síce nemôžete prepnúť zo štandardnej 60-ky na 120 Hz s trvalým efektom, avšak zariadenie si samo určí, kedy je vhodné „ťahať" plynulosť obrazu do extrému a kedy radšej znížiť frekvenciu a ušetriť tak batériu. Displej s jemným zahnutím okrajov je aj cez ten guláš skratiek, čo do vás hustím, krásne čitateľný, a to hlavne pod priamym náporom ostrých lúčov. Je to o niečo dôležitejší argument než pokles ostrosti, ktorú naše imaginárnou mrkvou živené očičká často nedokážu postrehnúť – 1300 nitov je balzamom na moje nároky a ak ma dizajn nútil uvažovať o nezmyselnej výmene mesiac starého telefónu, tak výborná svetlosť obrazovky moju hriešnu myšlienku pekne podčiarkla. Keď už riešime AMOLED panel, nájdeme pod ním rovnako štandardne umiestnený snímač odtlačkov prstov s ultrasonickou technológiou.

Svojím spracovaním sa posunul za už aj tak vysoký stupeň spoľahlivosti. Počas mesačného testu, keď som si zariadenie prehadzoval z jednej ruky do druhej a skúšal dva zaregistrované odtlačky, ma tento spôsob bezpečnosti nezradil ani jeden jediný raz, a to nech je ďalším metálom pre jeho strojcov.





Slnko nemá šancu

Otvorme si teraz kapotu od motora, pod ktorou v prípade Galaxy S21 dodávaného pre náš trh nájdeme nový procesor Exynos 2100 (5 nm) s asistenciou 8 GB operačnej pamäte. Od tohto dua môžete očakávať' stabilný výkon a spol'ahlivost' aj pri tých najnáročnejších procesoch, nech už sa práve hráte, alebo zároveň pracujete s akýmkol'vek programom. Nemusíme sa však pretvarovat'. Mobil nám okrem základných funkcií slúži prevažne len na fotografovanie, a tento aspekt Samsung vedel vždy podporit' vysokokvalitnou sériou šošoviek a snímačov.

V prípade modelu S21 to je dvojica snímačov s 12 MP, ktorým kryje chrbát 64 MP s možnost'ou zachytávat' snímky v celej škále pomerov strán. Vd'aka výkonnému procesoru sa nový model série S môže pýšit' opät' lepším zásahom aj zo strany softvéru. Ten je schopný vylepšit' vaše výtvory pomocou umelej inteligencie, a výrazne tak posunút' vaše celkové schopnosti fotografa. Preto nech už zachytávate scenérie cez deň alebo v noci, v oboch prípadoch sa pripravte na vysokú kvalitu zhotovených snímok. Porovnatel'ná je takmer s akoukol'vek vlajkovou lod'ou od konkurencie. Najzásadnejšou a jedinou novinkou (ak dám bokom zmenu názvov vol'by dynamického zaostrenia), je možnost' spustenia takzvaného režisérskeho režimu. Tu sa súbežne aktivuje predná aj zadná kamera pri plnom vyt'ažení snímačov. Používatel' tak má možnost' nakrútit' zaujímavý blog, v ktorom sníma predmet pred fotoaparátom, ako aj za ním (napríklad svoju tvár). Mimochodom, vel'kou výhodou pri snímaní vašej tváre z prednej kamery je funkcia automatického zaostrenia, ktorá odbúrava nutnost' neustále t'ukat' prstom na obrazovku, a rovnako tak aj eliminácia otrasov počas nakrúcania videí.

IP67

Mohli by sme riešit' aj iné skutočnosti a schopnosti, ktoré vám S21 servíruje, a to na krásnej tácni so zlatým lemovaním, avšak rovnaké výhody a funkcie by ste v tej či onej miere našli aj v minuloročnom modeli. Okl'ukou sa tak opät' vraciame k úvodu testu ako takého, kde som sa možno trochu účelovo pozastavoval nad otázkou môjho nemenovaného kamaráta. Galaxy S21 je prehliadkou výkonu a aj ked' miestami uberá, minimálne v porovnaní so staršími verziami, inde zase naopak pridáva na technologickom pokroku. Akumulátor s vel'kost'ou 4000 mAh vás v kombinácii s novým procesorom dokáže podržat' o chĺpok viac než jeden deň, čo aj tak stačí. Ostatne, v noci napájame kone všetci a bez rozdielu, takže čo?! Rýchlost' nabíjania sa dá zaobstarat' prostredníctvom 25 W nabíjačky, tú si však musíte zaobstarat' separátne. Ak uprednostňujete bezdrôtové dopĺňanie „št'avy", aj taká alternatíva je, logicky, plne k dispozícii, a to pri 15 W. Bezpochyby však musí zamrzieť absencia slotu na microSD karty a rovnako aj chudobná výbava balenia.

Napriek všetkému som presvedčený, že Samsung opät' našiel ten pravý recept, ako zaujat' – či už nastávajúcich majitel'ov radu Galaxy, alebo stratených synov vykúkajúc od konkurencie. A ak už nič iné, každoročný upgrade svojej vlajkovej lode pojal ovel'a lepšie než sme boli svedkami v minulosti.

Verdikt

Vyvážený telefón s nádherným dizajnom v chudobnom balení.

Filip Voržáček

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

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- obsah balenia
+ Výkon	- absencia microSD slotu
+ Fotoaparát	
+ Displej	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo Legion S7

TENKÝ A VÝKONNÝ

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Je to len pár mesiacov, čo som sa v tomto magazíne možno až prehnane rozplýval nad dizajnom Lenovo Legion Y740S, avšak ak si teraz dobre spomínam, jeho celkovo tenké šasi v sebe, aj cez jasné zaradenie do sekcie herných notebookov, neskrýval žiadny vysoký technický potenciál – ak je reč výhradne o GPU. Spoločnost' Lenovo toho času jednoducho uprednostnila váhu a proporcie nad schopnost'ou rozbehnút' tie najmodernejšie hry bez výrazných kompromisov a stavila viac na krásu než vnútro. Ako sa ale často vraví „to, čo nejde zvládnuť dnes, už zajtra nemusí platiť" a v tomto rýchlo napredujúcom svete moderných technológií je progres často otázkou dní a hodín. Rad Legion, a špeciálne jeho magická číslovka 7, preto aktuálne prichádza v unikátnej Slim edícii a, ako už asi dobre tušíte, spolu s výrazným zoštíhlením si so sebou vlečie aj prekvapivo dostatočný hardvérový výkon.

Výborný a podmanivý zvuk

Legion Slim 7 spadá do kategórie 15,6 palcového spojenia herného a kancelárskeho náradia, kde pri letmom prezretí jeho konštrukcie nemáte šancu jasne definovat' primárne určenie tohto hardvéru. Hmotnost' sa zastavila výrazne pod hranicou dvoch kilogramov a pri zatvorenom stave je tento laptop tak tenký, až má jeden pocit, že v ňom môže byt' tak maximálne integrovaná grafická karta a zlisovaný škrečok aj s kolesom na behanie (moja zatial' nepatentovaná metafora na chabé CPU, pomocou ktorej si chcem zarobit' na umelú pečeň, ked'že dlhodobý životný štýl Ernesta Hemingwaya si začína vyberat' svoju daň). Opak je však pravdou. Šasi s rozmermi 356 × 17,9 × 250 mm v sebe skrýva niekol'ko viac ako schopných procesorov – na výber je Intel Core a AMD Ryzen. Mne do rúk doputovala kombinácia Core i5 s NVIDIA GeForce RTX 2060 Max-Q 6 GB a to všetko za asistencie 16 GB operačnej pamäte. Lenovo tu samozrejme servíruje viac ako dostatočný počet konfigurácií, ktoré môžu pomôct' pri výbere komplexného notebooku pre študenta, no aj náruživého hráča so zamestnaním v korporátnom prostredí. Konfigurácia, akú som testoval ja osobne, je vd'aka uvedenej grafickej karte okrem iného schopná zaručit' luxus ray tracingu, čo bolo vo sfére prenosných počítačov doteraz skôr len zbožným prianím.

Diskotéka na požiadanie

Nadviažem teraz na hore nahryznutú, no stále nedokončenú myšlienku ohl'adom čo najlepšej identifikácie a zaradenia tohto produktu. Legion S7 sa počas svojho zatvoreného stavu môže pochválit' len jedným jediným RGB prvkom, a to v podobe svietiaceho znaku umiestneného priamo do loga výrobcu. Toto je osamotená,

ale cez to všetko stále chabá indícia na správne zaradenie, akú môže rozvinúť už len šialene blikajúca klávesnica pod vekom. Pod nízkoprofilovými spínačmi sa totižto skrývajú diódy schopné roztancovať aj mŕtvolu, čím sa z bežného kancelárskeho alebo školského náradia lusknutím prsta stane atraktívna herná mašinka. Všetko osvetlenie je pochopiteľne možné regulovať a to prostredníctvom jednoduchých skratiek, na aké sú už majitelia sekcie Legion viac ako zvyknutí. Dúfam, že dalej už nemáte žiadne pochybnosti o celkovej filozofii stenčenej verzie sedmičky uvedeného radu a teraz sa môžeme posunúť znova a zas k tomu môjmu híkaniu nad geniálnym





Coldfront. Ide tu o dvojicu polymérových lopatiek z tekutých kryštálov, ktoré ženú chladný vzduch cez dobre situované kanály naprieč takmer celým telom počítača. Inžinieri z Lenova ostali verní overenému systému troch režimov chladenia, z ktorých si užívateľ môže vyberať buď podľa vlastného uváženia, alebo na základe plnej automatiky. Z mojej mesačnej testovacej fázy, kedy som zá'ažový test výkonu tohto hardvéru podmienil hraním hier, ale aj klasickou prácou (písanie, editácia fotografií a videí), vyplynulo nasledujúce: Namerané tepelné hodnoty nepresiahli štandardnú hranicu osemdesiatich stupňov Celzia

dizajnom, za aký Lenovo už dlhší čas, a je nutné podotknúť, že aj plným právom, zbiera rôzne ocenenia. Matný a dočierna ladený povrch prístroja vtisne punc tol'ko proklamovaným proporciám a ak ste si doteraz ešte nezamilovali ideálne riešené pánty tenučkého panelu s posunom vpred od zadnej strany (okrem iného so 180 stupňovým ohybom), v tomto prevedení už určite neodoláte. Úzky zadok disponuje tromi vstupmi – jeden určený pre napájanie batérie a dva USB 3.2 konektory. Na ľavej strane prístroja následne nájdete audio vstup umiestnený hneď vedľa dnes stále užitočnej čítačky pre pamäťové karty a naopak na tej pravej na vás čaká duo Thunderbolt 3. Celková tenkosť notebooku automaticky odstavila šancu na LAN port, čo ste však asi pri pohľade na vyššie zadané proporcie tak trochu očakávali.



Duo 2W reproduktorov

Plne kovové šasi s minimom plastu dokáže krásne ochrániť aj IPS panel s Full HD rozlíšením, ktorý disponuje úctyhodnou obnovovacou frekvenciou, a to konkrétne 144 Hz. Antireflexný obraz je slušne čitateľný aj pod náporom slnečných lúčov, čo mňa osobne jemne prekvapilo, zvlášť ak si uvedomíme, že displej ponúka svietivosť na hranici 300 nitov. Do inak celkovo tenkých rámikov sa výrobcom podarilo natesnať aj malú webkameru s manuálnou záklopkou ideálnou pre každého milovníka konšpirácií a aj keď kamera disponuje v úvodzovkách len rozlíšením 720 p, na tradičnú internetovú socializáciu a pracovné stretnutia v spodnej bielizni a košeli zaprskanej od horčice je to viac ako dostačujúce. Apropo, krok späť k argumentom ohľadom vysokého výkonu. Každý, kto si na tomto zariadení bude chcieť vychutnať najnovšie AAA produkcie a užiť si podmanivé interaktívne zážitky, to všetko za podpory vysokého technického štandardu, určite rád docení systém chladenia s názvom Legion (pri maximálnom vyťažení) a špeciálne v oblasti klávesnice, kde má užívateľ neustály kontakt s povrchom prístroja, ostával kov stále príjemne chladným.

Otvoríte ho jedným prstom

Do tohto odseku si môžem pomôcť menším oslím mostíkom a pokračovať vo výklade kvalít už spomenutej klávesnice. Nízkoprofilové spínače, ako štandard ultra tenkých herných laptopov, sa okrem plnohodnotného RGB podsvietenia môžu pochváliť aj numerickou časťou a prítomnosťou mediálnych klávesov. Reakčná doba spínačov (1,3 mm) je ideálna





nielen na frenetické tempo, ale rovnako aj na príjemný, ba až relaxačný klus (prepáčte mi, choroba z povolania), kedy vaše prsty môžu pokojne napodobniť kmitočet hlavy ďalšia bez toho, aby to zanechalo známky na výslednom texte.

Aby som to celé uzavrel nejakým praktickým príkladom, tak pomocou tejto klávesnice som bol schopný vyprodukovať skoro dvadsať plnohodnotných recenzií pre toho času aktuálny mesiac a ani raz som počas písania nemal dôvod na kvalitu už spomenutých spínačov povedať čo i len krivé slovo. Myslím si, že práve takéto spodobnenie bude ako dôkaz o praktických schopnostiach Legion S7 stačiť. Pod opisovanou klaviatúrou je samozrejme zasadený stredne veľký a dobre reagujúci touchpad s plnou podporou všetkých gest a povrchom príjemným na dotyk.

Pre hráčov, ale aj študentov

Samotný záver bude okrem finálneho zhrnutia patriť aj poslednému a nesmierne dôležitému pilieru na zozname každého z



vás. V prípade, ak si po dlhšej dobe ráčite ukrojiť z rodinného alebo firemného rozpočtu, len aby ste si zadovážili nový a voňavý notebook, významným kritériom je výdrž batérie. V tomto bode sa Legion S7 môže pochváliť 71 Wh batériou, ktorá je za podmienok plného vyťaženia schopná vás podržať necelých päť hodín, pri strednom nastavení jasu a bez spustenia náročných aplikácií si k tomu pridajte ďalšie dve hodinky. Uvedené cifry spadajú do sekcie obstojnej výdrže a zvlášť ak si k tomu pridáme argument o celkovej kompaktnosti tohto stroja. Veľkým pozitívom je funkcia rýchleho nabíjania, ktorá vám v priebehu tridsiatich minút dokáže notebook naplniť až na polovicu kapacity akumulátora. Nabíjanie je umožnené aj cez USB-C vstup, avšak to len v prípade, ak máte dostatočne výkonný adaptér (v základnom balení ho nenájdete).

Legion S7 je prvým zásadným vstupom spoločnosti Lenovo do čoraz vyhľadávanejších fúzií medzi herným a kancelárskym náradím, a to všetko v kompaktných rozmeroch tenučkého notebooku. Ak hľadáte práve takto namiešaný koktejl chutí, tento hardvér si zamilujete.

Verdikt

Tenký a výkonný nástroj s praktickým presahom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	1 300€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ Výkon	
+ Klávesnica	
+ Rozmery	
+ Chladenie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy Buds Pro

PRE HLUCHÝCH



Naposledy sme sa v súvislosti s radom bezdrôtových slúchadiel od Samsungu, ja a vy, stretli na sklonku minuloročného leta. Kto nemá pamäť slona, ako sa vraví, môžem mu vyvolať spomienky pomocou opisu fotografie, kde som predmet testu položil do kvetináča s jahodami. Či už to máte alebo nie, išlo o Galaxy Buds Live, teda akési malé lesklé fazuľky, ktoré som si strkal do ucha a híkal u toho nadšením ako ten osol dabovaný princom Hakeemom – mimochodom, viete, že práve vychádza pokračovanie filmu Cesta do Ameriky? Dnes, kedy to už je takmer pol roka od kvetináča a v ňom zasadené jahody už dávno pohnojili našu úrodnú hrudu zeme, nám juhokórejský koncern Samsung opäť niečo strká do sluchov. Buds Live vystriedali na stráži Buds Pro a ja vám v nasledujúcom texte poviem, či je to pokrok hodný zdvihnutých palcov, alebo je lepšie si tie palce pekne zase skryť do vrecka a to aj s ušetrenými peniažkami.

Noviniek je tu hneď niekoľko a to sa nemusíte nejako zásadne orientovať v skratkách formátu ANC a podobne. Rad Buds však doteraz akosi odolával plnohodnotnej schopnosti aktívneho potláčania okolitých ruchov a spoliehal sa výhradne na elektroniku bez kombinácie s hermetickým uzatvorením vďaka gumičke po tom, čo si užívateľ slúchadlá natlačí do ucha. Bolo to dostatočné na odblokovanie akustiky okolo vás, zatiaľ čo ste si užívali vašu šálku plnú hudby? Neviem. Všetko totižto záležalo na okolnostiach a prostredí, každopádne absencia plného ANC (aktívne potlačenie ruchov) bola tŕňom v uchu, prepáčte myslím v oku, mnohým a až s aktuálnym príchodom Buds Pro sa tento neduh konečne podarilo odstrániť. Prostredníctvom aplikácie môžete túto užitočnú funkciu navyše regulovať v dvoch úrovniach, čo je vhodné v momente, keď si spotení usadnete do čakárne psychiatrickej liečebne a zatiaľ čo si jednou rukou naprávate oslintané rúško, druhou sa snažíte nastaviť ideálny pomer relatívneho ticha z okolia so zvukom vysielaným z telefónu. Ciel'om je dosiahnutie čistejšieho zvuku, ako aj šetrenie batérie v slúchadlách.

Agent

ANC je výborný pomocník hlavne v momente, keď máte možnosť sa odrezať od sveta, zavrieť oči a užívať si hudbu alebo podcast, to všetko v ich najrýdzejších podobách. Výrobca však myslel aj na náhle vyrušenia, napríklad v momente, kedy vám zazvoní telefón a vy ste nútení sa vrátiť späť do reality. V tomto bode sa ANC čiastočne prepne do snímania okolitých zvukov, a to s ciel'om



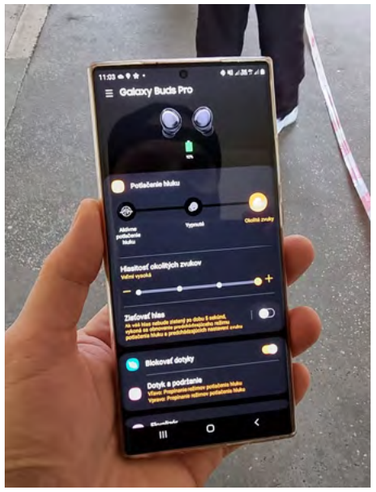
sprostredkovať reprodukciu vášho hlasu tak, aby ste si nepripadali ako ten Fantozzi so zemiakom v ústach a šálom okolo hlavy. Je to jednoducho prirodzenejšie, ak pri telefonovaní vnímame vlastný hlas, čo ste už určite neraz vypozorovali aj bez mojich pripomienok. Dobre, Buds Pro túto funkciu ponúkajú a rovnako sú schopné vám umožniť navýšenie snímania okolitých ruchov na úroveň, ktorá tak trochu hraničí so stalkerstvom. Systém snímania je schopný filtrovať a rozoznávať hlas od šumenia vetra, čím sa dostávame do situácie, keď si Buds Pro navolím na stupeň štyri a zatiaľ čo čakám na výsledok svojho antigénového Covid testu, si môžem vypočuť vzdialené rozhovory svojich milovaných spoluobčanov. Ani by ste mi neverili, čo ten hajzel zo štvrtého zase stváral o druhej nadránom, zatiaľ čo pani XY venčila mačku na balkóne.

Detegovanie zvuku, a hlasu špeciálne, je v prípade týchto slúchadiel ešte povýšené na novú úroveň. Vďaka spomínanému softvéru si máte možnosť nastaviť automatické prepínanie režimu odhlučnvvenia s priepustnosťou zvuku, a to vo vami definovaných časových intervaloch. Jednoducho povedané; slúchadlá začnú reagovať len na váš hlas v momente, keď chcete niečo povedať okoliu a zapnú snímanie ruchov, zatiaľ čo po uplynutí niekoľkých sekúnd, kedy zase nič nehovoríte, prejdú opäť do vami definovaného režimu odhlučnenia. Veľmi praktická vec v momente, keď sedíte v kancelárii a máte chuť kolegovi vynadať bez toho, aby vás zaujímala jeho následná prednáška o tolerancii na pracovisku. Je zaujímavé, že táto funkcia je tak citlivo nastavená, že slúchadlá skutočne nezačnú snímať okolité ruchy, ani keď niekto sedí len pol metra od vás a ústa mu idú, ako keď Bat'a seká cvičky.

Prostredníctvom prehľadnej a dobre fungujúcej aplikácie Wearable má majiteľ Buds Pro neustále všetko pod palcom. Sledujete energiu v doku, ako aj v slúchadlách separátne, kde vás batéria podrží niečo málo cez šesť hodín s aktívnym ANC a bez neho o pár hodín naviac. Zároveň môžete regulovať dotykové plochy na slúchadlách, ja osobne som ich mal po väčšinu času plne deaktivované, aby nedochádzalo k nechceným prepínaniam skladieb v situáciách, v ktorých máte na hlave nejakú tú pokrývku. Všetky možnosti ladenia zvuku, za ktoré Samsung vďačí kooperácii s AKG, zvláda uvedený softvér bez akýchkoľvek problémov. Nikdy som sa osobne nepasoval za audiofila, ktorý dokáže rozoznať jemné rozdiely v basových linkách a doslova sa vyžíva v triedení meničov do stoviek kategórií, avšak tak ako som nad kvalitou zvukovej prezentácie híkal už počas minuloročného testu Buds Live, híkam rovnako aj u nasledovníka spomínaných fazuliek z jahodového záhonu. Znalcom je tu ale pochopiteľne k ruke napríklad možnosť aktivácie ekvalizéra a doladenie svojich potrieb do, pre nich, tej ideálnej formy.

Pár minút

Veľkým a praktickým pomocníkom je už spomínaná kolíska s vlastnou batériou, do ktorej Buds Pro neustále vkladáte. Tá je schopná naberať energiu cez USB-C konektor, ale dokonca aj prostredníctvom bezdrôtového nabíjania. Behom desiatich minút si tak dokážete načerpať šťavu na viac než hodinu používania. V kombinovanej výdrži (slúchadlá plus dok) vás Buds Pro môže zásobovať plným chodom cez dvadsať hodín, aj keď silno záleží na tom, ako často sa aktivuje tol'ko proklamované ANC a čo presne ten hajzel zo štvrtého vlastne stváral. Po dizajnovej stránke sa odkaz na fazuľky, alebo miniatúrne ľadviny ak chcete, trocha pretransformoval a Buds Pro už zase vyzerajú skôr ako normálne štuple do uší. Podstatou ostáva, že v uchu samotnom držia viac ako dobre a to aj pri aktívnom



behu, kedy sa nemusíte obávať, že by vám vypadli na zem. Apropo, možnú stratu tu koriguje funkcia vyhľadávania pomocou Galaxy telefónov iných užívateľov, ktorí by prípade išli okolo strateného doku.

Test som pojal obetavo a slúchadlá si na takmer jeden celý deň nechal aktívne v ušiach. Moje pocity sú síce pod tlakom faktu, že fyziológia nie je tak úplne prenosná vec, každopádne po vybratí slúchadiel nedošlo k žiadnemu výraznému nepohodliu a bolesti. Všetko sa tu odvíja od toho, ako podobný hardvér znášate pri dlhodobom používaní. Buds Pro dokonca znesie pot a tlak vody pri ponorení do úrovne jedného metra, a tak športovcom, čo sa radi realizujú aj v nepriaznivých podmienkach, môžu prísť práve tieto slúchadlá viac ako vhod. Pri cene nad dvesto eur je výsledná kvalita rozhodne adekvátna a aj keď ja osobne dávam prednosť klasickým klapkám na uši, elegancia a isté mimikry z nosenia tohto nenápadného zariadenia má v praxi dozaista svoje výhody.

Verdikt

Úspešný upgrade z fazuľky na špionážne zariadenie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ANC funguje	- Nič
+ Dizajn	
+ IPX7 ochrana	
+ Kvalita zvuku	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lamax NoiseComfort ANC

NIČ NEPOČUJEM?



Logo spoločnosti Lamax sa u nás za posledné mesiace usadilo v plytkých vodách obecne vyhl'adávaného pomeru medzi cenou a výkonom, čo je pochopitel'ne aj nad'alej jasnou stratégiou spomínanej značky. Ako sa však vraví; s jedlom rastie chut' a akonáhle z továrne tejto firmy vybehlo niekol'ko tých výsostne lacnejších zariadení určených výhradne na reprodukciu zvuku, prišiel rad aj na niečo ovel'a luxusnejšie. V prípade kompaktných slúchadiel s označením NoiseComfort ANC ale slovíčko luxus treba používat' s vel'kou rezervou, ostatne o celkovo nejasných kvalitách tohto hardvéru si čo to povieme v nasledujúcich riadkoch.

Asi už starnem alebo po tej tatrovke plnej písmeniek, ktoré sa do seba zakliesnili ako háčiky pásomnice v žalúdku starej kravy, nemám dnes chut' vás chlácholit' zmesou písmeniek s nejasným posolstvom a aj preto v prípade tohto testu prejdem rovno k veci. Uvedená firma Lamax sa rozhodla skúsit' onen recept minimálnej cenovej hladiny s dostatočne prepracovaným výkonom zariadenia, preniest' aj do sveta plne uzatvorených a bezdrôtových slúchadiel. Aby to lacné odlíšila od toho drahšieho, vynechala svoju typickú značku v podobe tyrkysovej farby a uvedený hardvér obliekla do rýdzo čierneho kabátiku. To by však samo o sebe bolo, pochopitel'ne, sotva zásadnou zmenou, a tak sa pri opise celkovej konštrukcie, respektíve materiálov použitých na výrobu tohto produktu, rozprávame o kombinácii umelej kože s kovom a stále hojne zastúpeným plastom.

Badatel'ný posun

Na prvý dotyk sa Lamax NoiseComfort dá definovat' ako konštrukčne nie práve presvedčivý produkt. Hlavný hlavový most je síce zabezpečený ocel'ovým plátom, avšak mušle samotné sú výsledkom spojenia plastu a menších kovových pántov. Práve tu sa slúchadlá skladajú do tvaru vhodného pre transport, respektíve do pozície ideálnej na uloženie do príslušného kufríka – ten je samozrejme súčast'ou balenia. Výrobca pri konštrukcii pántov cielil na lepšiu trvácnost' produktu, ale osobne si myslím, že po roku aktívneho skladania a rozkladania sa už tak pre mňa nepresvedčivá konzistencia tu použitých súčiastok začne o to viac deformovat'. Ak sa však pýtate na posun voči lacnejším variantom od identického výrobcu, tak áno, Lamax v tomto smere urobil jasný pokrok, avšak výsledkom je aj ovel'a vyššia cenovka (Lamax NoiseComfort vás prídu na sumu necelých osemdesiat eur). Aby celý doterajší text nevyznel nejako prehnane negatívne, osobne som si zamiloval krásny efekt brúseného hliníka, ktorý tu strojcovia integrovali do vrchnej časti mušlí. Ten ako jediný z celého dizajnu pôsobí skutočne exkluzívnym dojmom a dodáva slúchadlám efekt jedinečnosti. Po nasadení sa okolo vašich uší vytvorí sotva badatel'ný tlak peny obalenej do umelej kože. Jej kvalita bude po čase samozrejme degradovat', rovnako tak ako aj kvalita kože umiestnenej na hlavový most. Každopádne, čo sa týka pohodlia, a to aj pri celodennom nosení, tu môžem výrobok opatrit' len a len chválou. Skúšal som slúchadlá používat' viac než šest' hodín v jednom kuse a po ich zložení sa moje uši necítili nijako zneuctené a pokojne by zvládli ešte ovel'a viac. V priloženom a dost' pevnom kufríku na vás čaká kabeláž s nabíjacím USB-C do USB-A vstupom, ako aj 3,5mm audio káblom. Ako bonus tu výrobca nezabudol pribalit' redukciu pre používanie v lietadlách, čo je v súčasnej pandemickej situácii možno o to viac smutným faktom, ked'že lietat' tu môžeme tak maximálne na záchod po tom, čo si objednáme kebab pochybnej kvality od firmy, ktorá sa pred pandémiou zaoberala čistením kobercov. Je však príjemné vediet', že spoločnost' Lamax sa aj nad'alej snaží ponúkat' nadštandardnú výbavu pri väčšine svojich výrobkov.



Držia aj pri behu

Výrobca rozdelil všetky ovládacie prvky do dvoch skupín a na jednej strane na vás tak čaká regulácia ANC (aktívne potláčanie okolitých ruchov) hned' po boku vstupu určeného na nabíjanie, kde naopak na druhej strane vyčnieva trio tlačidiel, ako aj vstup pre 3,5mm audio kábel. Ovládanie pomocou hmatu sa dá naučit' pomerne rýchlo, ostatne ide len o krátke alebo dlhé tlačenia na príslušné gombíky a každý z nich má navyše svoju vel'avravnú identifikáciu. Po aktivácii ANC by ste mali byt' schopní odfiltrovat' okolitý zvuk s ciel'om užit' si ten váš ideálny šálok hudby bez akéhokol'vek rušenia zvonku. Pre Lamax je to malá vel'ká premiéra, ked'že túto funkciu ešte nikdy do svojej elektroniky nevložili, čo je ale nanešt'astie aj dost' poznat' na výsledku. O pasívne vytláčanie zvuku sa starajú už samotné mušle, a tak asi strojcovia slúchadiel nevideli vel'ký zmysel v tom snažit' sa ANC dostat' na vysokú úroveň, avšak aktívne fungujú len u menších ruchov. Akonáhle okolo vás preletí niečo skutočne hlasné, sotva sa dá hovorit' o dokonalom odfiltrovaní.

A ako je na tom prezentácia zvuku samotného? Audio je tu silne opreté o basovú linku a priam bublajúce spodné podlažia, čo je efekt ideálny na užívanie si určitých štýlov, avšak t'ažko to môže obstát' pri hodnotení komplexnej palety zvukovej koncepcie. Lamax v tomto bode nezvláda priestorové podanie s takou vervou ako cenovo nie práve nejako výrazne vzdialená konkurencia a stredná linka je, na môj vkus, až prehnane utláčaná do pozadia. Výrazne môže pomôct' deaktivácia funkcie ANC alebo priame prepojenie s 3,5mm káblom, avšak následne sa tak trochu vytráca celá filozofia slúchadiel ako takých, ktorá stavia na BT párovaní s aktívnym potláčaním okolitých zvukov. Všetci ale raz urobia svoj prvý krok do neznáma a pre spoločnost' Lamax sú práve tieto slúchadlá malou vel'kou premiérou na neprebádanej pôde. Chýba napríklad hlasový asistent upozorňujúci vás na nízky stav batérie a rovnako vás na túto skutočnost' neupozorní ani vizuálna signalizácia priamo na tele zariadenia. Kvalita mikrofónu sa počas vybavovania hovorov dá označit' prinajlepšom za priemernú, čo zase nemusí vyhovovat' každému a k tomu si ešte pripnite celkovo neutrálny dizajn, ak dám samozrejme bokom moje nadšenie z hliníkových krytov mušiel'.

Fungujú aj ako headset

Aj cez moje výhrady ide kvalitatívne o značný posun v zmysle doterajšej produkcie v tomto texte tol'ko spomínaného výrobcu a ak vám pri vstrebávaní hudby nevadí výrazná basová linka a celková hutnost' poskytovaného audia, s výdržou batérie na hranici 25 hodín (s ANC) a 50 hodín (bez ANC), môžem vám kúpu Lamax NoiseComfort odporučit'.

Kto si ale pri výbere podobne koncipovaného hardvéru potrpí na skutočný luxus, po všetkých stránkach, bude musiet' jednoducho z tej svojej peňaženky vydolovat' viac mincí.

Verdikt

Lamax vstúpil neistou nohou na neprebádané územie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lamax	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Príslušenstvo	- Signalizácia stavu batérie
+ Výdrž batérie	- Slabé ANC
+ Použitie kovu	- Konštrukcia
+ Pohodlie	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

TP-Link Archer AX73

SÚČASNÁ ŠPIČKA MEDZI BEZDRÔTOVÝMI ROUTERMI



Na spoločnost' TP-Link si treba dávat' vel'ký pozor, minimálne v prípade, že sa rozhodnete inovovat' svoju domácnost' alebo pracovné zázemie – čo už je vlastne často v súčasnej pandemickej situácii jedno a to isté – o nový a výkonný router. Schopnosti TP-Linku sú totiž v tejto oblasti celosvetovo známe a oceňované. Bol by hriech vynechat' aj aktuálnu ponuku radu Archer. Dnes vás preto v duchu tohto scenára pozývam pozriet' sa na nedávno ohlásenú novinku AX73, ktorá okrem očakávaných a predpokladaných schopností prináša aj niekol'ko menších prekvapení.

Začnime už tradične stručným hodnotením dizajnu, ktorý možno nemá až takú vel'kú váhu pri argumentácii ako ovel'a potrebnejší výkon daného hardvéru. Router aj tak často skrývame pred zrakmi všetkých kade-tade po chodbách našich domov. Napriek všetkému si ale strojcovia tejto konkrétnej novinky zaslúžia môj obdiv, ked'že sa im z tej pomyselnej hrudy čierneho plastu podarilo vymodelovat' moderne pôsobiaci kus akejsi dosky s povrchom imitujúcim morské vlny. Do tejto, miestami až umeleckej predstavy, vstupuje kus čierneho monolitu so známym logom výrobcu, v ktorého odraze môžeme badat' odlesk šestice plne polohovatel'ných antén. Tento bezdrôtový router dozaista zapadne do akejkol'vek domáckej, ale aj rýdzo kancelárskej scenérie, preto by som ho osobne neodporúčal okamžite strkat' niekam mimo zorného pol'a okoloidúcich.

8K

Na AX73 sa síce pekne pozerá, ale ako je na tom ponuka jeho schopností? Základom je Wi-Fi šiestej generácie (802.11ax), ktoré umožňuje dosiahnut' prenosovú rýchlost' až na hranici 5 400 Mb/s (to je o 80 % vyššia rýchlost' než pri štandardných routeroch). Už len z týchto údajov vám musí byt' jasné, že spomínaný výrobca zámerne cieli na najnáročnejších spotrebitel'ov, ktorých potreby siahajú d'alej než len k bežnému surfovaniu po internete. Je to totižto práve táto mašinka, čo priepustnost' v rámci prepojenia posúva o riadny kus do budúcnosti. Preto ak máte chut' a hlavne prostriedky na stream obrazu v 8K kvalite, AX73 je pre vaše domáce vybavenie správnou vol'bou. Iste, bude to chciet' ešte čas, kým sa nám cez Twitch práve v takejto extrémnej kvalite začne prihovárat' viacero umelcov. Rovnako musíme na niečo také pripravit' aj svoju zobrazovaciu techniku, ale je dobré vediet', že TP-Link sa už s vervou pustil aj týmto smerom.

Počas viac ako mesačného testu som skúšal kvalitu plošného pokrytia v obrovskom rodinnom dome, kde je betónu viac než dost', a musím potvrdit' nielen nárast celkového dosahu signálu, ale aj jeho zlepšenie v rýchlosti a stabilite. Pri napojení sa na optický internet som, pochopitel'ne, nemal ako overit' zát'až pri prepojení s viac ako 200 zariadeniami súčasne tak, ako to uvádza výrobca priamo v PR letáku. Otestoval som ale plný 4K stream na stolnom počítači a prenos softvéru prostredníctvom Cloud hrania. Ani v jednom prípade nebola nijako zredukovaná kvalita ostatných pripojení (televízor, mobil, tablet, kávovar, práčka, žehlička, Lidl šl'ahačka v spreji). V tomto dôležitom aspekte preto novinku z dielne bezdrôtových routerov značky TP-Link musím ohodnotit' ako vysoko spol'ahlivú.





Dobre riešený odvod tepla

Vrát'me sa teraz na moment k vyššie riešenému dizajnu. Výrobca to stavil na pasívne chladenie, čo by možno pri integrácii výkonného procesoru (trojjadrový Broadcom BCM6750 / 1,5 GHz) mohlo evokovat' isté predpoklady na prehrievanie.

Vd'aka rozumne umiestneným výstupom na spodnej, ale aj vrchnej strane – spomínate na už opisovanú vodnú plochu? – však k žiadnemu extrémnemu teplotnému výkyvu nedochádza, a to ani pri mnou deklarovanom vyt'ažení.

Uvedený výkon je navyše možné sledovat' prostredníctvom intuitívnej aplikácie TP-Link Tether (funguje pre zariadenia s iOS, Androidom a je plne lokalizovaná), s ktorou sa automaticky spája aj užívatel'sky prístupné nastavenie všetkého potrebného. Nech už je reč o neustálom monitoringu priepustnosti dát alebo dnes tol'ko riešenej a potrebnej bezpečnosti.

Ochranu vám okrem iného zaručuje zabezpečenie HomeShield (HomeCare je už minulost'ou), kde je možné aktivovat' si antivírusový program od firmy Avira alebo plne odolávat' dnes rovnako častým DDoS útokom. Ide ale o platenú službu, ktorá vôbec nie je lacná.

Základná aplikácia, za ktorú, samozrejme, priplácat' nemusíte, vám krásne zobrazí navštívené web stránky všetkých pripojených zariadení pod rodičovskou kontrolou, vd'aka čomu môžete sledovat' vaše deti a ich schopnost' preklikat' sa do temných vôd internetu. Ak sa vám nejaký portál nebude pozdávat', automaticky im odopriete prístup k nemu. Vaše ratolesti vás však môžu rovnako cez svoj počítač požiadat' o odblokovanie stránky, ktorú nepovažujú za problémovú.

Šestica antén nie je k tomuto citlivému hardvéru pripnutá len za účelom vešania rúšok. Dve z nich sú totižto zamerané na 2,4 GHz siet' a naopak, zvyšné štyri slúžia na 5 GHz siet'. Je pritom zaujímavé, že tento router využíva každú jednu anténu na separátny kanál a nepristupuje k zmiešavaniu do jedného celku, čo je podl'a môjho názoru aj dôvodom celkovej stability prenášaného signálu. Apropo, v oblasti konektivity má užívatel' k dispozícii nielen štvoricu gigabitových LAN portov, ale dokonca aj jeden USB 3.0 vstup. Prostredníctvom neho môžete router využit' na zdiel'anie súborov a tlačiarní.

TP-Link vám s AX73 takmer nedáva na výber, ked'že v danej cenovej relácii by ste v súčasnosti našli len málo konkurencieschopných a podobne ladených produktov.

Obrovský výkon, šialená priepustnost' s možnost'ou 8K streamu, intuitívne a komplexné ovládanie cez aplikáciu, stabilita a šírka pokrytia, podrobná rodičovská kontrola a zaujímavý dizajn. Toto sú najpevnejšie body kvalít bezdrôtového routeru AX73, ktoré možno len mierne kazí skutočnost', že za službu HomeCare musíte paušálne priplácat'.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Wi-Fi 6	- Za HomeCare sa platí
+ Dizajn	
+ 8K stream	
+ Aplikácia	
+ 3-ročná záruka	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 960 Graphin

ULTRAĽAHKÁ HERNÁ MYŠ





Pri herných myšiach je dôležitým faktorom ich hmotnosť, keďže má veľkú zásluhu na pohodlnosti pri manipulácii, ktorá často býva kľúčovou pri výbere zariadenia. Čoraz viac sa na trhu začínajú vyskytovať ultraľahké myši, ktoré sľubujú extra nízku hmotnosť na úkor dizajnu. Áno, reč je o tzv. deravých myšiach. V tejto recenzii sa budeme venovať myši Trust GXT 960 Graphin.

Balenie

V balení, v ktorom produkt prišiel, sa okrem neho nachádzala aj používateľská príručka. Vonkajšia strana zas obsahovala stručný popis myši, jej názov, logo spoločnosti a takisto názov Trust.

Vyhotovenie a dizajn

Na výrobu myši Graphin použil Trust prevažne tvrdený plast, ktorý je aj napriek „honeycomb" dizajnu veľmi pevný a takmer vôbec sa pod nátlakom neohýba. Páči sa mi aj to, že pod už spomínaným deravým dizajnom sa nachádza celistvá vrstva podsvieteného plastu, ktorá sa podieľa na celkovom kvalitnom a prémiovom pocite – či už z držania alebo aj na pohľad. Čudesná je aj hmotnosť výrobku, ktorá je naozaj veľmi nízka. Myš má totiž len 74 gramov, čo je na jej rozmery, ktoré sú 126 x 63 x 40 mm, veľmi málo. Na pripojenie k PC slúži klasické USB-A verzie 2.0, pričom kábel dosahuje dĺžku 1,8 metra.

Používanie

Myš som mal možnosť používať nejakú tú dobu a musím uznať, že som bol milo prekvapený. Vďaka „honeycomb" dizajnu sa mi ani po dlhšej dobe nepotila ruka a z hľadiska komfortu nemám čo vytknúť. Prekvapiť môžu hlučnejšie tlačidlá, no nie je to nič, čo by mohlo zákazníkovi výrazne prekážať.

Keď som uvidel myš, hneď som začal premýšľať nad tým, či je to podsvietenie naozaj kvalitne spracované, pretože ide o takmer hlavný dizajnový prvok, ktorý ide ruka v ruke s deravým dizajnom a bolo by vážne nepríjemné pozerať sa na podsvietenie, ktoré ani nemáte možnosť dostatočne upraviť. A nakoniec to tak aj bolo. Myš je síce osvetlená skvele a v softvéri k nej si môžete nastaviť farby aj režimy podľa vlastnej potreby, no uvítal by som rozdelenie farieb na pásma, kde by som si mohol nastaviť jednu farbu na prednej strane myši a druhú na zadnej. Nejde však o nič závažné a väčšine z vás to pravdepodobne bude aj tak jedno. Najdôležitejšie predsa je, že myš sa používa naozaj skvelo.

Záverečné hodnotenie

Myš musím zhodnotiť kladne hlavne preto, že som bol nadmieru spokojný s jej používaním, hmotnosťou a komfortom. Moderný a hlavne špeciálny dizajn, ktorý postupne začínajú prinášať viaceré spoločnosti, spoločnosť Trust vystihla perfektne. Aj napriek ultranízkej hmotnosti využila každý kúsok na to, aby do myši implementovala čo najmodernejšie technológie a funkcie. Za necelých 40 eur si teda môžete kúpiť výbornú myš na hranie svojich obľúbených hier.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	39€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ komfort	- trochu jemné skrolovacie koliesko
+ vyhotovenie tela	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 970 Morfix

ZAUJÍMAVÁ MYŠ STREDNEJ TRIEDY



Spoločnosť Trust už je nejakú tú dobu na trhu a môžeme povedať, že je jedným z popredných výrobcov počítačových periférií prevažne nižšej a strednej triedy. Neznamená to však, že ich produkty nie sú kvalitné. V tejto recenzii sa pozrieme na prispôsobiteľnú myš GXT 970 Morfix, ktorá sa radí k strednej triede a je vhodná na hry, ako sú napríklad FPS či MMORPG.

Balenie

Myš prišla v jednoduchej škatuli, ktorá na sebe, ako je to už zvykom, mala logo a názov spoločnosti, ilustráciu produktu a aj jeho názov. Nás však zaujíma, čo je vnútri. Okrem zariadenia a používateľskej príručky som tam našiel druhý variant bočných stien myši, o ktorých si povieme niečo neskôr.

Kvalita spracovania a dizajn

Na výrobu periférie je použitý matný tvrdý plast, ktorý sa mi na prvý pohľad dosť zapáčil. Neostávali na ňom žiadne odtlačky ani nič, na čo by sa ťažšie pozeralo. To isté platí aj pre bočné plasty, ktoré sa na myši držia pomocou silného magnetu, vďaka ktorému sa nemusíte obávať, že by mohli jednoducho odpadnúť počas používania. Jediná vec, na ktorú by som ohľadom spracovania rád poukázal, je kvalita tlačidiel na uberanie a pridávanie DPS, rovnako tak aj na tlačidlá na bočnej strane myši. Tá síce nie je na zahodenie, ale uvítal by som radšej matný plast namiesto použitého lesklého. Rovnako tak by som bol spokojnejší, ak by Trust na programovateľných tlačidlách použil kvalitnejšie spínače, ktoré sa príjemnejšie stláčajú.

Z hľadiska dizajnu nemám veľmi čo vytknúť. Páči sa mi, dokonca máte možnosť si ho podľa potreby mierne upraviť. Reč tentokrát nie je o ľavej bočnici s tlačidlami, ale o pravej, ktorá je tiež vymeniteľná. Tam máte na výber z dvoch dielov, pričom jeden je ergonomickejší a agresívnejší a ten druhý je skôr jednoduchý a elegantný. A keďže sú obidva vcelku pohodlné, voľba ostáva na vás.

Používanie

Skúsenosť z používania myši by som zhodnotil ako veľmi pozitívnu. Komfort ma milo prekvapil, keďže som od zariadenia nečakal nejaké zázraky a skôr som sa zmieril s menej pohodlným kúskom. K myši teda nemám takmer žiadne výhrady. Rád by som však vyzdvihol nápad implementovať už spomínané vymeniteľné bočné steny. Zatiaľ čo pravý bok periférie si môžete na základe osobnej preferencie upraviť na rovný alebo s ten výbežkom na opretie prstenníka, ktorý sa môže viacerým z vás zdať pohodlnejší, ľavý bok v podstate mení určenie produktu buď na hranie MMORPG hier, kde množstvo tlačidiel určite uvítate, alebo na jednoduché tri tlačidlá, ktoré môžete na 100% využiť pri FPS hrách, no aj pri prostom surfovaní na internete. Spomenúť musím aj softvér, ktorý ponúka nastavenie profilov DPI, programovanie prídavných tlačidiel a farbu podsvietenia.

Čo sa týka špecifikácií, rozmery myši sú 42 x 72 x 126 mm, jej hmotnosť je 167 gramov, k počítaču ju napojíte cez 1,8 metra dlhý látkový kábel typu USB 2.0 a ponúka vám nastaviteľné DPI v rozhraní od 200 do 10 000. Konkrétny názov modelu optického senzora je PMW3325 a sľubuje výdrž 10 miliónov stlačení.

Záverečné hodnotenie

Myslím si, že Trust pri výrobe GXT 970 Morfix odviedol dobrú prácu. Za približne 40 eur dostanete slušné zariadenie, ktoré by som zaradil k nižšej strednej triede, no funkčnosťou a pohodlnosťou pri používaní pokojne aj k vyššej strednej triede. Oceňujem hlavne vymeniteľnosť bokov myši a celkovú prispôsobiteľnosť. Myš by som teda hlavne odporučil milovníkom MMORPG žánru, kde im bude skvelou pomocou 9 programovateľných tlačidiel na boku.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	40€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ prispôsobiteľnosť	- kvalita prídavných tlačidiel
+ komfort	
+ dizajn	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Mi Electric Scooter Pro 2

ZOPÁR VYLEPŠENÍ A NAVYŠE JE CENOVO DOSTUPNEJŠIA



To sa môže stat' len mne, pomyslel som si ešte pred pár týždňami v závere tol'ko a všetkými milovaného roku 2020, ked' mi distribútor značky Xiaomi oznámil, že posiela najnovšiu verziu elektrickej kolobežky Mi Scooter Pro 2. Najprv som sa potešil, sediac vo vyhriatej domácej kancelárii, avšak predčasné nadšenie sa stihlo roztopit' vo svetle nemilosrdnej skutočnosti. Na kalendári totižto svietil nápis december a digitálny teplomer prichytený žuvačkou o rám okna ukazoval podivné znamienko mínus. Dajme teraz bokom celosvetovú pandémiu a všetky tie lokálne obmedzenia a sústred'me sa na podstatu môjho problému. V ňom som mal otestovat' dvojkolesovú novinku z dielne Xiaomi, ktorá je priamo určená na presun medzi kratšími vzdialenost'ami a akú by ste dnes už sotva mohli považovat' za niečo unikátne. Kolobežky stihli zaplavit' nielen vel'ké mestá, ale hojne sa dnes využívajú aj na predmestiach, pričom právna legislatíva si s nimi stále nevie zrovna poradit', zvlášt' ak ide o komplexné začlenenie kolobežiek do dopravy ako takej. Vo svetle nemilosrdného počasia, kde som mohol d'akovat' všetkým bohom za fakt, že vonku ešte nenapadol sneh, som sa nakoniec obetoval a s balíkom navoňaných vreckoviek a rúškom na ústach vyrazil do terénu.

Všetko má svoje pre aj proti a v prípade tohto testu, ktorý sa prekrýval s recenzovaním konkurenčného stroja od firmy Segway, som tak mal unikátnu príležitost' čiastočne porovnat' Ninebot práve so Scooter Pro 2. Nechcem však teraz, aby ste si mysleli, že nasledujúci text bude nejakým rýdzo konfrontačným, ostatne jednotlivé mnou vytvorené recenzie daných produktov prichádzajú so značným časovým odstupom, každopádne určite sa neubránim niekol'kým pripomienkam, v čom je to alebo ono lepšie. Firma Xiaomi, ktorú si môžete asi najlepšie spojit' s výrobou cenovo dostupných a technicky slušne spracovaných mobilných telefónov, je už dnes značkou schopnou vyprodukovat' všetky možné aj nemožné zariadenia. Ich snaha preniknút' do rôznych okrajových kútov spotrebnej elektroniky zabrúsila pred pár rokmi práve aj medzi kolobežky a verzia Pro 2 je evolúciou staršieho a u nás komerčne úspešného modelu, na akom sa rady premávajú deti, ako aj dospelí.

Balenie

Takmer pätnást' kilogramov vážiaci stroj, na ktorom prevláda zmes kovu a plastu, vám príde v obrovskej krabici a so slušnou dávkou príslušenstva. Okrem samotnej kolobežky, na ktorej úplné zloženie postačí zakrútenie štyroch skrutiek, nájdete v balení náhradnú pneumatiku (tu ide oproti vyššie spomínanej konkurencii o



cenený bonus), adaptér pre nabíjanie, nástavec na fúkanie vzduchu, hromadu papierovej dokumentácie a špeciálny kl'úč na utiahnutie skrutiek. Ja som ako bonus navyše v krabici našiel za dve hrste uschnutej hliny a totálne špinavé šasi, ktoré predchádzajúci novinár asi nemal potrebu očistit'. Rovnako som mal možnost' už pri vyberaní kolobežky z krabice overit' pevnost' zadného blatníka, ktorý je na rozdiel od predchádzajúcej



verzie plne kovový, ale cez to všetko ho spomínaný kolega dokázal nejakým zázrakom ohnút'. Predpokladám, že musel počas testu s kolobežkou, s prepáčením, plesknút' o nejaký ten obrubník, alebo počas jazdy hupnút' do výmol'u. Tak či onak, zadná časť je po novom ovel'a pevnejšia a oproti iným konceptom neponúka variant s brzdením pomocou zadnej nohy. Rozdielov medzi minulým modelom je však tak málo, že ak by okolo vás v rýchlom slede prefrčali obe kolobežky rovnakého radu, sotva by ste si niečo výrazné stihli všimnút'. Hlavná časť riadidiel s gumeným povrchom disponuje v strede dizajnovo pekne nastaveným displejom a okrem elektrického plynu umiestneného na pravej strane sa naopak na tej l'avej nachádza klasická lanková brzda a zvonček. Tu by som mohol zase vytiahnut' kartu konkurencie, ktorá v takmer identickej cenovej relácii ponúka plne elektrickú brzdu, avšak do akej miery je práve tento argument pre vás dôležitým, nechám plne na posúdenie koncového zákazníka. Pro 2 je cez to všetko celkovo krásnym výrobkom, ktorý sa síce nesnaží vypadnút' z nastaveného trendu vizualizácie kolobežiek (prekáža snád' len pohl'ad na lanká od bŕzd), no aj cez túto skutočnost' ponúka pár výraznejších odlišností.

Hlavný podstavec, na ktorom máte aj pomocou protišmykovej gumy slušný pocit stability a opory, poskytuje svojou šírkou dostatok priestoru na rôzne varianty postoja. Nosnost' zariadenia uvedená na papieri ponúka maximálne hranicu sto kilogramov, ale ked'že ja osobne mám aktuálne o nejaký ten gram naviac, pokojne môžem kolobežku odporučit' do rúk aj čiastočne objemnejším užívatel'om. Dokonca som na nej dokázal transportovat' aj svoju štvorročnú dcéru, a to bez výrazného poklesu akcelerácie motora s celkovým výkonom 300 W. Iste, ide tu o kolobežku, aká vás nebude hnat' mestom v šialenej rýchlosti, ale výrobcom udávaných 25 kilometrov za hodinu je podl'a mojej mienky viac ako dostačujúcich. Už len z ovel'a dôležitejšieho bezpečnostného hl'adiska, kde ste ako účastník dopravy









v tomto prípade chránený len helmou, vlastným odhadom a svojím pudom sebazáchovy. Na základe krytia IP54 sa nemusíte bát' výraznejšieho vplyvu prachu a špiny, ktorá by mohla preniknút' do prístroja a rovnako tak mu neublíži ani zo všetkých smerov striekajúca voda. Nechávat' ale kolobežku na priamom daždi by bolo časovanou bombou, ked'že pod tou vrstvou kovu ide stále o sofistikovanú elektroniku, ktorá vlhkost' nemá rada. Osobne som Pro 2 nechával pod strechou na zadnom dvore a ranný rozjazd za asistencie mínusových teplôt nebol zrovna oslnivý. Aby som vám to nejako priblížil: bolo to asi ako roztláčat' Trabanta na dovolenke v NDR. Preto pri nízkych cifrách na teplomere odporúčam dávat' kolobežku do vykurovaných miestností, čo zabezpečí jej plynulú prevádzku.

Dojazd

Xiaomi do Pro 2 integrovalo nový systém rekuperačného dobíjania energie (tento aspekt sa dá cez aplikáciu dokonca regulovat') priamo počas jazdy z kopca, čo pomáha jednak šetrit' energiu akumulátora, ale rovnako dosiahnut' udávaný dojazd na hranici 45 kilometrov. Ten sa mne osobne nepodarilo naplnit' ani v jednom prípade, avšak môžeme túto skutočnost' pripísat' na margo už spomínaného prekročenia hmotnosti, ako aj testu jazdy v nepriaznivom podnebí. Po tom, čo si do telefónu stiahnete príslušnú free aplikáciu s prívlastkom Home, máte možnost' si pozriet' video inštruktáž, ale čo je dôležitejšie, sledovat' stav batérie, odhadovaný dojazd a dokonca uzamknút' motor ako ochranu pred krádežou. Tu ale logicky odporúčam skôr investíciu do dodatočného zámku, ked'že zlodejovi nebude bránit' zobrat' kolobežku do ruky a odniest' si ju, kam sa mu len zachce. Chod danej aplikácie hodnotím ako obstojný, aj ked' by určite bolo príhodnejšie, ak by bola lokalizovaná do slovenského alebo českého jazyka. Pozrime sa teraz stručne ešte na ponuku nastavení priamo cez displej. Tá sa spája s vol'bou jazdných režimov, kde ako novinku treba spomenút' modus jazdenia medzi chodcami (systém zamkne rýchlost' na šest' kilometrov za hodinu). Inak tu nachádzame režim D ako Drive, ktorý je štandardným symbolom pre normálny chod s hranicou 20 km/h a rovnako ikonku S, teda športový štýl s rýchlost'ou na hranici 25 km/h. Dané rýchlosti sú úzko späté s udávaným dojazdom a ich relevancia sa samozrejme odlišuje podl'a štýlu, akým zariadenie budete používat'.

Cez tú vrstvu PR údajov a fráz je nakoniec najdôležitejšia priama skúsenost' a výsledné dojmy. Čo sa týka jazdy ako takej, tak Mi Electric Scooter Pro 2 ma rozhodne potešil, nech už som tento stroj hnal tmavou ulicou osvetlený len prednou LED lampou a zadným brzdovým svetlom, alebo skúšal o niečo drsnejší terén za pomoci rozbombardovaných mestských chodníkov. Jazda je celkovo stabilná a vel'kost' pneumatík dostatočná na to, aby ste ustáli aj drsnejší terén (nečakajte však žiadnu d'alšiu účelovú formu tlmenia nárazov). Po bokoch tmavého šasi nachádzame niekol'ko reflexných štítkov a skladanie kolobežky jednoduchým prelomením kĺbu a zaistením blatníka o poistku na zvončeku nie je rovnako ničím problematickým. Za situácie, kedy sa aktuálne rozhodujete o tom, či si neul'ahčit' cestu do práce alebo do obchodov s mizerným parkovaním práve zaobstaraním schopnej kolobežky, si na zoznam s určitost'ou môžete napísat' aj Mi Electric Scooter Pro 2. Ten má oproti cenovo prívetivejšiemu konkurentovi Ninebot ovel'a väčší dojazd, aj ked' čo do praktickosti a výhode v podobe elektrickej brzdy lomeno ambientného podsvietenia vedie zase práve spomínaná konkurencia. Je to preto vo finále opät' len na vás, čo považujete v tomto segmente za zásadné a čo naopak za menej dôležité kritérium. Xiaomi sa tak či onak nemá za čo hanbit'.

Verdikt

Nový model prináša pár vylepšení, ale hlavne cenovú dostupnost'.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Xiaomi	500€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena	- Lanková brzda
+ Dizajn	- Žiadne odpruženie
+ Dojazd	
+ Obsah balenia	

HODNOTENIE: ★★★★☆

Súťaž

1. cena
Motorola Moto G9 Power



motorola

Do súťaže sa môžu zapojiť čitatelia ONLINE aj tlačenej verzie jednodychým odpovedaním na otázku. Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.03.2021. Sledujte náš Facebook, kde nájdete výhercu samotného zariadenia.

Súťažná otázka: **Akú kapacitu má batéria v Moto G9 Power?**

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Borderlands film získava známe tváre



Každý fanúšik úspešnej hernej série Borderlands jasal pri novinke, že svetlo sveta uzrie aj filmové spracovanie v réžii milovníka hororu a prehnanej brutality, Eliho Rotha (Cabin Fever). Ten bol touto príležitosťou priam nadšený.

Borderlands je komediálna strieľačka z pohľadu prvej osoby zasadená do sci-fi sveta s jedinečným „komixovým' grafickým spracovaním. Sledujeme tu skupinu Vault Hunterov, ktorí prehľadávajú hlavnú planétu, Pandoru.

Na nej sa má skrývať pradávny Vault (trezor) a vnútri veľmi pokročilé technológie. Pandora je nehostinná planéta plná mimozemských príšer, korporácií a frakcií odpadlíkov a banditov, ktorí sa z očividných dôvodov nazývajú Psychos.

Vašou úlohou je, samozrejme, prežiť a dostať sa k Vaultu skôr, ako váš úhlavný nepriateľ. Hra je plná skvelého humoru, jedinečných postáv, krvi a zbraní. Filmová adaptácia dostáva prvé známe tváre, a to Kate Blanchet, ktorá stvárni Lilith, sirénu s nadľudskými schopnosťami. Ďalej sa k projektu pridal Kevin Hart a zahrá si supervojaka Rolanda.

Jamie Lee Curtis stvárni archeologičku Patriciu Tannis. Posledným ohláseným členom je Jack Black, ktorý prepožičia svoj hlas zrejme najotravnejšiemu a najsamoľúbejšiemu robotovi, CL4P-TP, ktorého všetci poznajú pod menom Claptrap. Ten sa stal aj maskotom hernej série. Scenár píše Craig Mazin, scenárista oceňovaného seriálu Černobyľ, ktorý taktiež pracuje na seriálovej adaptácii hry The Last of Us.



Gina Carano končí!



Azda každý pop-kultúrne založený človek už aspoň počul o seriálovom hite Mandalorian.

Práve jedna z hlavných herečiek seriálu, Gina Carano, si svojím správaním na sociálnych sieťach vyslúžila zrejme najžiadanejší vyhadzov za posledné roky. Samotné štúdio Lucasfilm sa k situácii vyjadrilo: „Gina Carano už nie je zamestnankyňou štúdia Lucasfilm a spoluprácu ani nemáme v pláne. Jej príspevky na sociálnych sieťach, ktoré hanobia ľudí na základe ich kultúrnych a náboženských presvedčení, sú odporné a neakceptovateľné.' Gina už dávno provokovala svojou podporou Donaldovi Trumpovi až vznikali petície za jej vyhodenie, no to prišlo hneď po tom, ako na sociálnych sieťach spochybňovala koronavírus, znevažovala holokaust a prirovnávala republikánov k židom.

Aj DOTA dostane seriál



Srdcia miliónov hráčov Doty plesajú po oznámení, že Netflix v spolupráci s Valve chystá animovaný/anime seriál zo sveta azda najúspešnejšej e-športovej hry (áno som dotár).

Seriál ponesie podtitul Dragon's Blood a bude sledovať postavu Daviona, známeho ako Dragon Knight, ktorý sa stretne s Eldwurmom z rovnakej rasy ako sú Dragon Knight a Winter Vywern, a taktiež princeznou Miranou na ich tajnej misii. Davion sa zapletie do udalostí, ktoré sú vážnejšie, než si dokázal predstaviť. Producentom seriálu bude Ashley Edward Miller známy vďaka scenárom k filmom X-men: First Class a Thor. Seriál vyjde 25. marca a môže výrazne rozšíriť hráčsku základňu Doty.

Reštart Mr. & Mrs. Smith



Filmové štúdio Amazon oznámilo, že plánuje seriál na motívy filmu Mr. & Mrs. Smith z roku 2005, v ktorom stvárnil hlavnú rolu legendárny pár Angelina Jolie a Brad Pitt.

Hlavné postavy by mali nahradiť herec a rapper Donald Glover a Phoebe Waller-Bridge. Herci budú zasahovať aj do scenára, čo nebude ich prvý počin. Glover napísal seriál Atlanta a muzikál Guava Island a Waller-Bridge zas spolupracovala na seriáli Fleabag. Producentkou bude Francesca Sloane, ktorá už pracovala s Gloverom na seriáli Atlanta. Glover a Waller-Bridge sa taktiež poznajú z filmu Solo: A Star Wars Story, kde si Glover zahral Landa Calrissiana a herečka vdýchla život droidovi L3-37. Šéfka Amazon Studios túto dvojicu označila za jedných z najtalentovanejších tvorcov a hercov súčasnosti.

Constantina čaká reboot



Produkčná spoločnosť režiséra a producenta J. J. Abramsa, Bad Robot, pripravuje v spolupráci s WarnerMedia „temnejší" reboot Constantina od DC Comics pre HBO MAX.

Scenár napíše Guy Bolton, no zatiaľ nevieme, kto si zahrá hlavnú rolu Johna Constantina. Na obrazovkách sme mali možnosť vidieť už dvoch hercov, ktorí tejto postave vdýchli život. Prvým je samozrejme známy Keanu Reeves a druhý herec stvárnil seriálového Constantina a je ním Matt Ryan. Ten sa však v novom Constantinovi neobjaví. J. J. Abrams však nepracuje len na Constantinovi, ale pracuje na komiksovom Justice League Dark a je teda pravdepodobné, že môžeme očakávať oznámenie viacerých filmov, alebo seriálov.

RECENZIA
FILM

Chl'ast

EXPERIMENT



Téma alkohol a jeho povzbudzujúce účinky na človeka nie je pre Slovač žiadnou novinkou. Nie nadarmo sa mu hovorí tekuté sebavedomie, ved' nejeden introvert sa vd'aka nemu stal stredobodom pozornosti miestneho pohostinstva. Svojský pohl'ad na alkohol prináša nórsky filozof Finn Skårderud s tvrdením, že každý človek sa rodí s hladinou alkoholu o pol promile nižšou, ako je ideál. Túto teóriu sa v dánskom filme Chl'ast (Druk) od režiséra Thomasa Vinterberga (Kursk, Submarino) pokúsia preverit' štyria stredoškolskí učitelia túžiaci po vytrhnutí zo stereotypu.

Hlavný hrdina Martin (Mads Mikkelsen) je priam prototypom učitel'a dejepisu na strednej škole. Obyčajný muž stredného veku, ženatý, vychováva dvoch synov a na hodinách mučí svojich žiakov nudnými prednáškami až do bodu, ked' to vyvolá malú vzburu rodičov. Vzt'ah s manželkou Anikou (Maria Bonnevierová) počas rokov vychladol a kvôli jej pracovnej dobe spolu trávia minimum času. Z nepríjemného stereotypu, ktorým sa stal jeho život, ho vytrhne až oslava 40. narodenín jeho kolegu Nikolaja (Magnus Millang), kde sa prvý raz stretne s teóriou „pol promile".

Počas testovania tejto teórie Martin a jeho traja kolegovia odhalia svoje dlho ignorované problémy. Nakoniec im ich výskum zmení životy ovel'a viac, ako by si ktokol'vek z nich na začiatku myslel.

Pit' či nepit'

Popri samotnom príbehu učitel'ov Martina, Nikolaja, Tommyho (Thomas Bo Larsen) a Petra (Lars Ranthe) sa film Chl'ast nepokúša o silnú kritiku alkoholu ako takého. Prvotný zámer filmu bolo dokonca spravit' niečo na spôsob jeho oslavy. Tento zámer skončil síce v koši, ked'že podl'a vyjadrenia režiséra Thomasa Vinterberga nemohol ignorovat' zodpovednost', ktorú má pri tvorbe filmu s takouto tematikou, ale istý pocit tam aj tak ostal.

Najlepšie morálne ponaučenie, ktoré by som si z tejto dánskej drámy mohol odniest', by mohlo zniet' asi: „Pi, ale rozumne". Alkohol tu skôr zohráva rolu nástroja odhal'ujúceho dlhodobé problémy než démona, ktorý problémy sám spôsobuje.

Pár scén, ktoré ukazujú negatívne účinky etanolu na l'udský organizmus, sa stratí v tých pozitívnych a koniec koncov z toho alkohol vždy vyjde takmer nevinne. Odpoved' filmu Chl'ast na otázku „Pit' či nepit'?" by rozhodne bola Pit', ešte k tomu s dodatkom, že samotná abstinencia nemá skoro





žiadne benefity. Tento prístup k „metle l'udstva" je v kinematografii ojedinelý, ale je asi najbližšie k tomu, ako alkohol naša spoločnost' v skutočnosti vníma.

Len pozorovatel'

Celý film je zameraný hlavne na osobu Martina, s ktorým trávime väčšinu zo 117 minút filmového času. Nikdy sa mu však úplne nedostaneme pod kožu. Mnoho o jeho osobe sa nám odhal'uje len v náznakoch a nikdy som nemal pocit, že vnímam svet jeho očami.

Miestami som sa cítil, akoby hlavnú postavu od ved'ajších rozlišoval len čas strávený na plátne a jeho myšlienkové pochody sú mi rovnako neznáme ako pochody ostatných. Nie vždy som chápal jeho motivácie a film sa mi ich ani nijako extra nesnažil vysvetlit'.

Celkovo mi Chl'ast prišiel len ako výsek z väčšieho obrazu, ktorý sa nepodarilo do dvoch hodín vtesnat'. Možno ak by sa niektoré scény z alkoholových opojení našej štvorice skrátili len na čas nevyhnutný pre poukázanie na fakt, že opät' pijú ako Dáni, dali by sa vzniknuté miesta zaplnit' bližším spoznaním aspoň hlavnej postavy, a tým sa lepšie vcítit' do jeho kože.

Otočka na záver

Aj vd'aka vyššie spomenutým chybám pokladám prvú polovicu filmu skôr za priemernú. Ani po hodine filmu som nemal pocit, že viem o hlavnej či vedl'ajších postavách ovel'a viac ako na začiatku. Dej vo svojej jednoduchosti vel'a vody nenamútil a všetky menšie zápletky sa riešili až prekvapivo jednoducho a naoko bez následkov.

Potom však film začal dozrievat' ako víno a konečne som sa dočkal aj nejakej tej drámy. Chut' mi trošku skazil samotný záver, ktorý sám režisér nazval riskantným, až som trochu l'utoval, že sa film neskončil o 10 minút skôr.

Myslím, že ho mal vymyslený už dávno pred tým, ako dokončil finálnu verziu a bol nadšený z možností, ktoré mu poskytuje spolupráca s Madsom Mikkelsenom.



Vzhl'adom na celkový pocit z druhej časti filmu mi tam však vôbec nesedel a dalo by sa povedat', že by sa skôr hodil niekam na začiatok. Bez skazenia zážitku pre Vás čitatel'ov, ktorí si plánujete Chl'ast pozriet', môžem s istotou povedat', že záver bude mat' určite svojich priaznivcov, ale pravdepodobne sa zaradí medzi závery bud' milované, alebo nenávidené. Pre mňa ostáva jemným sklamaním po celkom silnom tret'om akte.

Film má vel'mi zaujímavý koncept, ktorý by som si ale vedel predstavit' aj lepšie spracovaný. Postavy nie sú preskúmané do takej hĺbky, ako by si zaslúžili, vd'aka čomu pôsobia trochu dvojrozmerne.

Chl'ast akoby zavisol na pomedzí medzi čiernou komédiou a drámou a nevie, ktorým smerom sa posunút'. Svojou nenáročnost'ou je však príjemný na pozeranie a aj napriek viacerým výhradám nel'utujem tie dve hodiny svojho času, ktoré som ním strávil.

„Chl'ast je dánska dráma so zaujímavým konceptom. Odlišuje sa postojom k alkoholu, aký zastáva, ale malý dôraz na postavy uberá celkovému zážitku. Má silné aj slabé momenty, avšak dokáže na dve hodiny diváka zaujat'."

Jakub Mrážik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Thomas Vinterberg
Rok vydania: 2020
Žáner: Drama

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zaujímavý koncept
+ Realistické zobrazenie
- Postavy
- Záver

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
SERIÁL

Božena

TOTO STE SA V ŠKOLE O BOŽENE NEUČILI



Myslím, že Štúrovcov predstavovať netreba. Aj keď literatúra nemusí byť pre každého príťažlivá, skupina ľudí okolo Ľudovíta Štúra sa zaradí do povinného čítania už na základnej škole. Nemalo by byť pre vás novinkou, že sa ich tvorba radí do romantizmu. Slovenský romantizmus bol ale trochu odlišný než ten svetový. Má svoje špecifiká, ktoré vychádzali z historického kontextu. Niet divu – panovali u nás totiž iné podmienky, a to ako pre tvorbu, tak pre život. V Rakúsko-Uhorsku nebolo všetko ružové. Kým na Slovensku prebiehala tzv. maďarizácia, v susedných Čechách mali nadvládu Rakúšania, teda tiež nebolo nič neobvyklé, keď človek počul z každej strany nemčinu. Postupom času však utlačovanejšie národy cítili potrebu sebaurčenia, ku ktorej nabádali a viedli literárne činní autori – u nás Štúrovci a v susedných Čechách ľudia okolo Čelakovského, Erbena, Máchu či Němcovej. Štvordielny seriál v produkcii Českej televízie zachytáva život práve poslednej menovanej.

Ženská sila

Božena Němcová sa preslávila hlavne rozprávkami pre deti, ale aj románom Babička. Mnohé z nich boli sfilmované. Seriál Božena zachytáva nielen tvorbu Němcovej, ale hlavne jej život. Je fajn, že autori námetu siahli práve po hranom životopise s ženskou hrdinkou. Sledujú tak trend, ktorý sa rozvíja aj vo svete, hlavne v tom komixovom.

V poslednej dobe akoby sa roztrhlo vrece s filmami a seriálmi, kde je ústrednou postavou nejaká femme fatale (Wonder Woman, Batwoman, Supergirl či Black Widow, ktorá čaká na svoju májovú premiéru). Božena síce nebojovala fyzicky proti nejakému zloduchovi, no aj ona viedla svoj boj. Ženy to v 19. storočí v spoločnosti nemali jednoduché. Boli ozdobou či pýchou muža, ale ich slovo ešte nemalo takú váhu.

Seriál Božena už od prvého dielu ukazuje snahu Němcovej o akceptovanie, túžbu po sebarealizácii, po voľnosti, ale aj po účasti vo veciach verejných. Zaujímavé je, že o scenár a réžiu sa postarali takisto ženy (scenár - Martina Komárková, Hana Wlodarczyková; réžia - Lenka Wimmerová). Scenár má svoje muchy, niekedy skutočne cítiť ženský rukopis, niektoré dialógy sú ako od Danielky Stílovej, na druhej strane však práve možno to ženské publikum ocení.

Kvitujem odvahu rozprávať o promiskuite Boženy Němcovej, človek by si totiž myslel, že keď píše rozprávky pre deti alebo poviedky o babičke, že má k rodinnému životu kladný vzťah. Nemusí to tak byť.

Človekom niekedy zmietajú rôzne túžby. Svadba s Josefom Němcom (Jan Hájek) z povinnosti, ktorú musela Barbora Panklová (Anna Kameníková) podstúpiť, nebola práve naplňujúca. (Možno som vás trochu s Barborou Panklovou zmiatol, ale tak sa hlavná hrdinka seriálu volala zaslobodna. Po svadbe, keď začala byť literárne činná, si Barbora Němcová prisvojila slovanské meno Božena, podobne ako to spravili Štúrovci na Devíne. V časoch, kedy idea panslavizmu bola 'in', to bolo úplne bežné.) Azda práve kvôli neštastnému manželstvu z povinnosti hľadala potechu aj pri iných mužoch – napríklad aj vyobrazený románik s českým básnikom Václavom Bolemírom Nebeským (Jan Nedbal). Na druhej strane téma sexuality dostala v seriáli dosť veľa priestoru a niektoré sekvencie milostného trojuholníka Němec – Němcová – Nebeský boli tak prvoplánové ako Star Wars, odkedy ich kúpil Disney.

Za zmienku stojí spomenúť aj to, že Boženu si zahrali dve herečky. Anna Kameníková zosobnila Boženu v prvých dvoch epizódach a duo doplnila Aňa Geislerová. Aj keď si hereckú prácu Geislerovej vážim a myslím, že Němcovú zahrala presvedčivejšie, dvojrola nemala požadovaný efekt.

Chápem, že zo 40+ ročnej herečky sa 18-ročná maskérom robí asi ťažko. Divák si však za prvé dva diely na Kameníkovú zvykol. Nie je tak veľmi 'okukaná' ako jej staršia herecká kolegyňa, a z mladšej Anky by pár domalovaných vrások mohlo kľudne staršiu Němcovú urobiť. Okrem iného bol trochu aj cítiť rozkol v herectve jednotlivých herečiek. Aj keď sa podľa zaujímavostí o filme na ČSFD Geislerová snažila napodobniť napríklad chôdzu Kameníkovej, expresie či prežívanie postavy mala každá herečka iné. Zároveň je divné, že ostatné postavy (okrem detského komparzu) nepreobsadili.



Lákadlo pre oči

Autori chceli podať postavu Boženy Němcovej modernou optikou. Prispôsobili tomu aj vizuál. V seriáli je mnoho krásnych, až fotografických kompozícií. O obrazovú stránku sa postaral kameraman Richard Řeřicha známy vďaka filmom Samotáři či Jedna ruka netleská. Pastelové farby na dobových kostýmoch boli tonálne zladené a seriál sa nakrúcal až na 119 rôznych lokáciách (okrem iného aj na Slovensku. Trochu síce zamrzelo, že Slovákov vyobrazili dosť stereotypne – kroje, alkohol, krčmová bitka, rómska hudba, dreveničky...). Devätnáste storočie bolo príznačné aj svojou módou. Bola vysoko formálna a vidieť zdobené koče, obleky, vlečkové šaty, klobúky a cilindre – to proste k historickému filmu patrí ako Jajo k Pajovi.

Iný pohľad na Boženu?

Aj keď som spomínal, že Němcová viedla akúsi revoltu za ženské práva, čo v očiach divákov mohlo pôsobiť kladne, seriál na jej postavu hádže menej tieňu, ako by si zaslúžila.



Neustále podvádzanie manžela, rozhadzovanie a neuvážené nakladanie s financiami a minimálny kontakt s deťmi (hlavne v prvých dvoch epizódach) akoby ospravedlňoval tyranské správanie jej manžela. Němec nebol žiadny svätec a tak si s Boženou nemali čo vyčítať, na druhej strane v záverečných titulkoch bol divák ozrejmený, že keby nebolo jej manžela, tvorba Němcovej by možno upadla do zabudnutia a tak by sme možno aj my boli ochudobnení o rozprávky, ktoré stihla zozbierať počas pobytu na Slovensku. Seriál teda svojským spôsobom nezobrazuje v inom svetle len Němcovú, ale aj jej manžela. Poodhaľuje Boženin bohémsky život a vyvoláva na rôznych fórach diskusie o rozporuplnom správaní hlavnej hrdinky.

„Božena je životopisný seriál o Barbore Němcovej. Odhaľuje jej boj za slobodu, ale aj súkromný život či tvorbu. Vizuál je moderný a chce tak priblížiť osobu českých dejín mladšiemu divákovi. "

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Lenka Wimmerová
Rok vydania: 2021
Žáner: Životopisný / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera, okulahodiace kompozície
+ výprava
- scenár
- dvojrola Boženy Němcovej a herecký nesúlad

HODNOTENIE: ★★★☆☆

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho 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 / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykoví redaktori / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Barbora Krištofová, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová, Ondrej Ondo,Dominika Hrubošová, Jakub Mrážik

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka, Matúš Paculík

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

Titulka
Lenovo LEGION Slim 7

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 vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavatel'a.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavatel'om.

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 tret'ou 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 © 2021 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

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

Superrýchle a spoľahlivé pripojenie celej domácnosti, dokonca aj pre zariadenia, ktoré sú náročné na rýchlosť a veľký objem dát ako napr. filmy v 8K, online hry a streamovanie.

Wi-Fi 6

EXO AX



VÝNIMOČNÁ KAPACITA
Pripojíte viac zariadení vyššou rýchlosťou

VYSOKÝ VÝKON
Vyššia priepustnosť, efektívnejší prenos

VYTVORENÉ PRE SMARTHOME
Lepší výkon v prostrediach s viacerými zariadeniami

NEXT-GEN RÝCHLOSŤ A DOSAH
Kombinovaná rýchlosť až 5.4 Gbps

SPÄTNÁ KOMPATIBILITA
Podporuje všetky existujúce Wi-Fi zariadenia

D-Link®



Zakúpite na

DATACOMP.SK
Muži v modrom

Vynikajúci výkon v tenkom vyhotovení

Lenovo Legion Slim 7i

Nechajte sa pohltiť hraním hier na notebooku Lenovo Legion Slim 7i s procesorom až Intel® Core™ HK 10. generácie, ktorý ponúka vysoký výkon v tenkom a ľahkom prevedení. Práve najnovší procesor spolu s výkonnou grafickou kartou Nvidia sa postarajú o dokonalý herný zážitok. Navyše, dychberúci displej s vysokou obnovovacou frekvenciou a presnými farbami zobrazí aj ten najmenší detail jasne a ostro. Okrem toho, dva reproduktory s výkonom 2x2W a s technológiou Dolby Atmos vás vtiahnu do deja!

intel CORE i7

Intel® Core™ i7 processor

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.